

Konami (Deutschland) GmbH,
Berner Str. 109, 60437 Frankfurt/Main. Germany.



© 1993 Gremlin Graphics Software Ltd.

Gremlin Graphics Software Ltd., Carver House,
2-4 Carver Street, Sheffield S1 4FS. England. Tel: (0742) 753423.

PRINTED IN JAPAN

UTOPIA

SPIELANLEITUNG



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

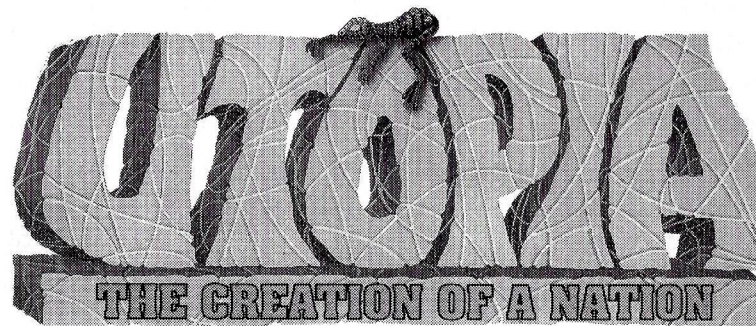
PAL VERSION



HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BETRIEBUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELCASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!



PRÄSENTIERT:



© 1994 GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LTD.
ALL RIGHTS RESERVED.

LICENSED BY



NINTENDO®. SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM™.
THE NINTENDO PRODUCT
SEALS AND OTHER MARKS
DESIGNATED AS "TM" ARE
TRADEMARKS OF NINTENDO.



DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE
GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-
QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN
SIE DESHALB IMMER AUF DIESES
SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER
ZUBEHÖR KAUFEN. DAMIT SIE SICHER
SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU
IHREM SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM PAßt.

INHALTSÜBERSICHT

Einleitung.....	4
Ziel des Spiels.....	6
Vorbereitungen.....	9
Steuerung.....	10
Übungsteil.....	13
Der Haupt-Screen.....	17
Lebensstandard.....	21
Gebäude.....	23
Berater.....	31
Karten-Screen.....	33
Finanzen und Industrie.....	35
Spionage.....	40
Die Kolonie verteidigen.....	42
Die Kolonisten.....	49
Forschung.....	52
Spiel sichern.....	55
Fehlerbehebung.....	56
Pflege des Spielmoduls.....	59

EPILEPSIE-WARNUNG

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie dieses Videospiel-System benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen.

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können einen Anfall erleiden, während sie bestimmten Fernsehbildern ausgesetzt sind oder bestimmte Videospiele benutzen. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankengeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben. Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich an ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen.

Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospiele beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospiele Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen auftreten, so beenden Sie sofort das Spiel, oder konsultieren Sie Ihren Arzt.

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENÜTZUNG

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit vom Fernsehbildschirm entfernt, wie es die Länge des Kabels gestattet.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Fernsehbildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Ruhen Sie sich während der Benutzung eines Videospiele mindestens 10 bis 15 Minuten pro Stunde aus.

EINLEITUNG

Burke blickte auf, als sein Oberleutnant den Raum betrat.

“Bewegungen in Sektor Y6, Kommandeur.”

“Welcher Art?”

“Wir wissen es nicht genau, aber ich vermute, es handelt sich um eldorianische Truppen. Aufgrund der letzten Aufklärungsberichte haben zwei unserer Einheiten einen Außenposten in diesem Sektor errichtet. Unser Radar hat mehrere Fahrzeuge registriert, die sich mit großer Geschwindigkeit auf den Posten zubewegen. Voraussichtliche Ankunftszeit: 15 Minuten.”

“Rufen Sie die Kampfberater zusammen - wir benötigen umgehend die Berichte der Luft- und Bodenaufklärung!”

Nachdem sich die Tür geschlossen hatte, lehnte sich Burke zurück und dachte über die Situation nach. Es könnte ein fehlerhafter Bericht sein... eine Störung - eine Fehlfunktion der Überwachungssysteme... er wußte genau, daß das nicht sein konnte. Der Angriff, den er schon seit Wochen erwartete, begann.

Burke betrat das Besprechungszimmer, wo die anderen bereits warteten.

“Luftraumüberwachung?”

“Bisher negativ, Sir. Allerdings melden die Spione, daß...”

“Ja, ich kenne die letzten Berichte. Bodenüberwachung?”

“Die Fahrzeuge wurden mittlerweile positiv als schwer bewaffnete, eldorianische Kampfmaschinen identifiziert. Voraussichtliche Ankunftszeit: 10 Minuten.”

Burke wendete sich an den Verteidigungsminister: “Wie ist unser Status, Jordan?”

“Schutzschilder, Radar und Laserkanonen voll einsatzbereit. Wir sind auf alles vorbereitet. Sir, ich schlage vor, den Eldorianern sofort eine Tank-Schwadron entgegenzuschicken... und die Siedler zu evakuieren.”

“Wann können die Schiffe starten?”

“In fünf, vielleicht sechs Minuten.”

“Also los. Alarmstufe Rot!”

Als der Raum leer war, schaltete Burke die Bildschirme ein. Es waren fünf Kampfmaschinen zu sehen, die über die rauhe Oberfläche von Delta IV dahinschossen. Die Vergrößerung zeigte Raketenwerfer, die auf den Dächern der Maschinen installiert waren. Er sah hilflos zu, wie sie anhielten, ihre Raketen abfeuerten, danach schnell drehten und in einer Staubwolke verschwanden. Burke schaltete auf den Radar um und fragte sich, ob die eigenen Verteidigungsanlagen so einen Anschlag aufhalten konnten... schließlich waren die neuen, hitzesuchenden Raketen noch nie im Kampfeinsatz getestet worden.

Er starrte auf den Radarschirm. Drei der feindlichen Raketen verschwanden vom Schirm... aber zwei näherten sich weiter. Er schaltete um und sah, wie die Laserkanonen der Randbezirke das Feuer eröffneten. Eine der zwei verbleibenden Raketen explodierte in der Luft und hinterließ eine Wolke grünen Rauchs, der sich wie ein Leichentuch über den Boden legte. Einen Moment später stürmte Leutnant Morgan in den Raum.

“Kommandeur, die Sensoren registrieren eine tödliche Bakterienart... wenn die Bakterien in die Sauerstoffanlagen eindringen, werden sie nach zehn Minuten die Lebenserhaltungssysteme erreicht haben.”

“Schalten Sie auf Notversorgung um. Wieviel Zeit bleibt uns?”

“Nur ein paar Stunden, Sir. Wie Sie wissen, mußten wir letzten Monat einen großen Teil unserer Reserven abgeben und daraus ergibt sich...”

Er brach mitten im Satz ab und startete auf den Bildschirm. Sie sahen schweigend zu, wie die letzte Rakete direkt in das Kraftwerk einschlug und es total zerstörte.

Kurz darauf kam der Verteidigungsminister zurück.

“Sir, ich fürchte, wir sind nicht in der Lage, den Flug der feindlichen Raketen exakt zu verfolgen... die müssen eine Abschirmvorrichtung benutzen. Die Luftüberwachung meldet mindestens vier weitere Wellen von Kampfmaschinen auf dem Weg zu uns. Das sieht nach einem Frontalangriff aus - wie lauten Ihre Befehle?”

“Meine Herren, uns bleiben nur wenige Möglichkeiten. Wir können hier bleiben und kämpfen, aber unsere Chancen stehen schlecht... unsere Technologie kann mit deren Waffen nicht mithalten. Leutnant, geben Sie sofort Befehl, daß sämtliches Militärpersonal ebenfalls evakuiert wird.”

Am nächsten Tag, als er den Konferenzraum betrat, ließ Burke das ganze Szenario vor seinem geistigen Auge nocheinmal revue passieren. Sie hatten von Anfang an keine Chance gehabt. Was hatte man von ihm erwartet - die Stellung halten und bis zum bitteren Ende kämpfen? In einem Blitz der Ehre verglühen? Er blickte zu der Beratergruppe am fernen Ende des Raums. Dann werden sie ihn wohl zur Rechenschaft ziehen, oder? Nun, die können den Job behalten... es gibt sicherlich einfachere Wege seinen Lebensunterhalt zu verdienen.

“Guten Morgen, Kommandeur. Erlauben Sie, daß ich mich vorstelle. Ich bin Senior-Kolonie-Projektleiter Coleman, und das sind die anderen Mitglieder der Beratergruppe...”

Er stellte sie der Reihe nach vor, aber Burke zeigte kein großes Interesse. Namen konnte er noch nie gut behalten. Er hörte nur halb zu, als sie den aktuellen Status der einzelnen Kolonien vortrugen und die zukünftigen Pläne diskutierten. Er hatte bereits beschlossen, das Militär zu verlassen und einen netten Zivil-Job anzunehmen... vielleicht würde er sich auch selbstständig machen...

“...wie ich bereits erwähnte, waren wir alle sehr beeindruckt von Ihrer gestrigen Vorgehensweise, Kommandeur. Ihre administrativen Fähigkeiten stehen außer Zweifel, aber wir wollten auch feststellen, wie Sie sich in einer Krisensituation behaupten würden. Das Omicron-System liegt im Grenzgebiet, in dem mit starkem Widerstand zu rechnen ist. Zehn Planeten zu besiedeln, ist eine große Aufgabe, aber wir wissen, daß Sie...”

Burke wurde mit einem Schlag in die Realität zurückgeholt, als er realisierte, was Coleman sagte... sie boten ihm den Posten des Leiters des gesamten Omicron-Besiedlungsprojekts an!

“...also, was sagen Sie, Kommandeur? Nehmen Sie die Herausforderung an?”

Burke zögerte keine Sekunde. “Wann fange ich an?”

ZIEL DES SPIELS

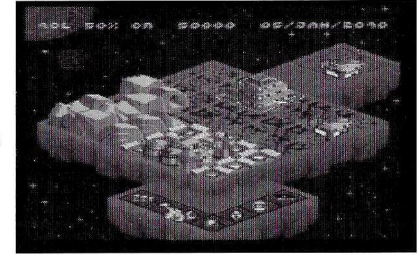
Haben Sie jemals davon geträumt, eine perfekte Gesellschaft ohne Kriminalität, Hunger, Krankheit, ja selbst ohne Langeweile zu erschaffen? So unglaublich das auch klingt: Sie haben Sie nun die Chance, den Traum in die Realität umzusetzen - mit UTOPIA, der ultimativen Mischung aus Siedlungs-Simulation und Abenteuer. Hier finden Sie alles, was Sie von einer echten Simulation erwarten - eine detaillierte Umwelt mit Bauvorhaben, Handel, Bevölkerungskontrolle, Forschung, Industrie und dutzenden anderer Elemente. Aber Utopia geht noch weiter - die Handlung spielt in den Weiten des Weltalls, und eine neue Dimension kommt hinzu...Krieg! Denn, welche Zivilisation wäre ohne ihn vollständig?



Die Planeten

Als Führer der Kolonie erhalten Sie die Gelegenheit, Siedlungen auf zehn verschiedenen Planeten zu errichten. Jeder Planet besitzt ein

eigenes, einzigartiges Terrain. Manche bestehen nur aus Wüste, mit ein paar Felsformationen und einigen mit Weltraum-Moos bewachsenen Flecken. Andere tragen fruchtbare, grüne Wälder mit großen Mengen klaren, blauen Wassers. Sie werden alles finden - von arktischer Tundra und glühenden Lavaströmen bis zu bodenlosen Schluchten und schwefeligen Seen.



Die Charakteristiken einer jeden Landschaft werden den Grundriß und Aufbau der Kolonie stark beeinflussen, aber auch wichtige Hinweise darauf geben, aus welcher Richtung mit einem feindlichen Angriff zu rechnen ist. Studieren Sie die Karte sorgfältig, bevor Sie mit dem Bau beginnen. Sie können jederzeit zu einem neuen Planeten ziehen, geben Sie aber eine Siedlung nicht vorschnell auf. Erfahrung ist auf diesem Gebiet unbezahlbar... besonders, da jedes folgende Projekt schwieriger als das vorangegangene wird.

Die Aliens

Auf jedem Planeten findet sich eine feindselige, außerirdische Rasse, deren Kolonie sich außerhalb des Kartenbereichs auf der anderen Seite des Planeten befindet. Es scheint, daß die Aliens selbst Expansionspläne schmieden und nicht sehr begeistert von Ihrer Anwesenheit sind. Im Klartext: Sobald die Aliens bemerken, was Sie vorhaben, können sie verdammt ungemütlich werden. Seien Sie also auf der Hut, und bleiben Sie in Verteidigungsbereitschaft. Mit dem entsprechenden Etat kann Ihnen Ihre Spionageabteilung wertvolle Informationen über die Aliens selbst, deren Gewohnheiten, militärische Stärke und Angriffspläne beschaffen.

Die Kolonie

Jedes Unternehmen startet mit einer kleinen Kernkolonie, zu der 100 eifrige und enthusiastische Siedler gehören. Sie bauen die Kolonie buchstäblich aus dem Nichts auf. Es werden Wohnquartiere, Lebenserhaltungssysteme, Krankenhäuser, Gewächshäuser, Laboratorien gebaut... vielleicht sogar ein oder zwei Sportanlagen. Die Förderation unterstützt Sie freundlicherweise die ersten paar Jahre. Sobald aber die Gelder auslaufen, sind Sie auf sich selbst gestellt. Steuern bringen Geld, wie auch der Handel mit Gütern und Rohstoffen. Diese Variablen müssen Sie erfolgreich handhaben.

Wegen der unmittelbaren Bedrohung durch die Aliens, sollten Sie sich zunächst um die Verteidigung Ihrer Kolonie kümmern.

Sie haben sofortigen Zugriff auf verschiedene Waffensysteme, wie etwa Laserkanonen oder Raketenwerfer. Plazieren Sie Radarsysteme am Rande Ihrer Kolonie, um die feindlichen Truppenbewegungen zu überwachen. Der Bau von Panzern (Tanks) und Raumschiffen benötigt etwas mehr Zeit und Planung, ist aber die Anstrengung wert. Diese Einheiten geben Ihnen die nötige Flexibilität und Schlagkraft, um den Invasoren die Stirn zu bieten... oder, um selbst einen Angriff durchzuführen.

Eine hervorragende Karten- und Radarvorrichtung erlaubt Ihnen den unmittelbaren Zugriff auf eine detaillierte Darstellung der Umgebung. Nutzen Sie diesen Screen, um Ihre Truppen zu überwachen und die Stärke des Feindes festzustellen. Der Karten-Screen zeigt Ihnen auch die Lagerstätten von wertvollen Treibstoff- und Erzlagern unter der Planetenoberfläche - zumindest nach und nach. Beide Ressourcen sind notwendig, um eine gut gerüstete Kolonie aufrechtzuerhalten. Einen anderen wichtigen Faktor stellt die Forschung dar - stellen Sie der militärischen und zivilen Forschung einen ausreichend großen Etat zur Verfügung. Dadurch ermöglichen Sie die Entwicklung neuer Waffen und anderer Dinge, die das Leben in der Kolonie einfacher machen.

Sie brauchen sich nicht überfordert zu fühlen. Sie sind nicht allein. Die Förderation stellt Ihnen sechs Experten zur Verfügung, die Sie ständig über die täglichen Vorgänge und Probleme auf dem laufenden halten. Deren Beratungsabteilung ist immer für Sie da, es sei denn, eine Energieknappheit liegt vor, oder Ihr Befehlscenter wurde zerstört. Die Berater versorgen Sie mit umfangreichen Informationen über die wachsende Kolonie und deren Menschen.

Der Auftrag

Ihr ultimatives Ziel ist es, die Menschen glücklich zu machen, d.h. deren Lebensstandard auf den höchstmöglichen Stand zu bringen. Um dieses Ziel zu erreichen, sollten Sie folgende Probleme vermeiden: überfüllte Wohnquartiere, Nahrungs- und Luftmangel und eine hohe Kriminalitätsrate. Stärken Sie rechtzeitig Ihre Verteidigung, und zeigen Sie eine starke militärische Präsenz - eine Niederlage im Kampf kann drastische Auswirkungen auf die Kolonisten haben. Stärken Sie deren Zufriedenheit durch das Abhalten von Sportereignissen, den Bau von Krankenhäusern, durch Steuersenkungen und die Kontrolle der Industrieemissionen. Werden sie jemals 100% zufrieden sein? Wahrscheinlich nicht, aber versuchen Sie es trotzdem. Ihre Anstrengungen werden nicht unbemerkt bleiben.

Wenn Sie für den einen Tag genug haben, speichern Sie einfach den Spielstand. Beim nächsten Mal können Sie dann Ihr Werk fortsetzen. Utopia ist ein

Spiel mit offenem Ende. Das bedeutet, Sie können bis in die Ewigkeit weiterspielen, solange Sie nicht einem Anschlag zum Opfer fallen, von einem Virus dahingerafft oder von den Aliens vernichtet werden. Heh, niemand hat behauptet, dies sei ein vollkommen risikofreies Unternehmen. Wenn Sie aber schon immer einmal der oberste Macher sein wollten, bekommen Sie nun die Gelegenheit dazu... in nicht nur einem, sondern zehn einzigartigen Szenarien. Es ist die Herausforderung Ihres Lebens - der Aufbau einer Gesellschaft, in der jedermann glücklich, reich, gesund und sicher ist. Mit anderen Worten: ein wahres Utopia... wer kann sich mehr wünschen?

VORBEREITUNGEN

- 1 Legen Sie das Spielmodul in Ihr Super Nintendo Entertainment System® ein, und schalten Sie das Gerät an.
- 2 Wenn der Titel-Screen erscheint, drücken Sie eine beliebige Taste, um zu beginnen.

Spieloptionen

Das erste Spiel-Fenster zeigt drei Optionen. Benutzen Sie das Control Pad, um eine Option anzuwählen (farblich hervorheben). Mit der Taste Y wird die Wahl bestätigt.

MUSIK AN/AUS

Schaltet die Musik ein bzw. aus.

NEUES SPIEL

Diese Option ruft einen Screen auf, der die zehn zur Verfügung stehenden Planeten plus Übungsmodus anbietet. Jeder Planet besitzt eine individuelle Oberflächenbeschaffenheit und eine spezielle außerirdische Rasse. Sie können einen beliebigen Planeten wählen. Da aber die Szenarien nach Schwierigkeitsgraden gestaffelt sind, sollten Sie in der Liste oben beginnen. Wenn Sie den Übungsmodus wählen, beginnt das Spiel auf dem ersten Planeten (Rhendor IV) ohne Bedrohung durch Aliens. Um eine Option zu wählen, heben Sie diese mit dem Control Pad farblich hervor und betätigen die **Taste Y**. Die Optionen sind:

Planeten
UEBUNG
RHENDOR IV
ALPHA CETI
VEGA III
ASTORIA II
BENEZAR IV
ANTARES III
RUKBAT III

Aliens
KEINE
ELDORIANER
VROARSCANIER
SOOMANIIS
KAL-KRIKEN
CATALYTEN
SQUIZ-QUIJY
PASCALENER

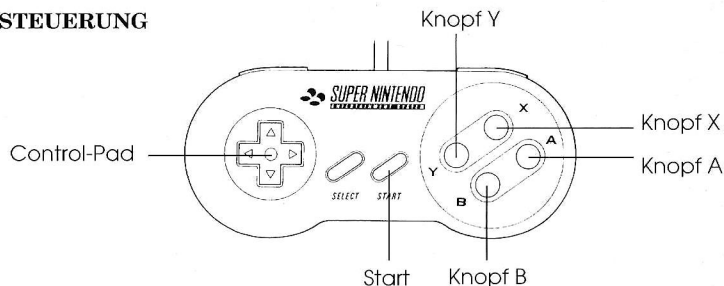
BETA ZAN II
MERAH VI
GAMMA LUCRA

TILIKANTHUA
VANACANCIA
LUCRATIANER

SPIELSTAND LADEN

Sie können einen Spielstand auf Ihrem Super NES™-Utopia-Spielmodul speichern. Wählen Sie diese Option, und drücken Sie die Taste Y, um ein gespeichertes Spiel aufzurufen.

STEUERUNG



Haupt-Screen

- Control Pad** Nach oben, unten, links und rechts drücken, um den unbewohnten Teil des Planeten zu inspizieren.
- A-Taste** Die gewählte Aktion ausführen.
- B-Taste** Die Cursor-Kontrolle zwischen Planetenüberblick und Icon-Auswahl hin- und herschalten.
- X-Taste** Cursor-Modus auf Planetenüberblick schalten (Bau, Abriß, Information).
- Y-Taste** Marker auf Planetenüberblick neu positionieren.

In den anderen Screens wird in der Regel die Taste A zur Wahl einer Aktion und die Taste B zum Verlassen des Screens benutzt. Die speziellen Steuerungen der einzelnen Screens werden in den entsprechenden Abschnitten dieses Handbuchs vorgestellt.

Maus-Steuerung (Seperat erhältlich MODEL No.SNS-016E)

Titel-Screen Im Titel-Screen drücken Sie eine der beiden Tasten, um das Spiel zu beginnen. Um eine Option aus dem ersten erscheinenden Panel zu wählen, setzen Sie den Cursor auf die Option und betätigen eine der beiden Tasten.

Haupt-Screen Hier erscheint der Hand-Cursor auf dem Planetenüberblick und auf der Icon-Auswahl. Im Planetenüberblick bewegen Sie die Hand, um den blinkenden Cursor auf der Planetenoberfläche zu bewegen. Drücken Sie die rechte Maustaste, um den Icon-Modus auf den Bau-, Informations- oder Abri-Modus zu schalten.

Betätigen Sie die linke Maustaste, um die gewählte Aktion auszuführen. Mit den Pfeilen in der unteren, rechten Ecke des Screens können Sie über die Planetenoberfläche scrollen. Platzieren Sie den Hand-Cursor auf dem gewünschten Pfeil, und drücken Sie eine der beiden Tasten. Um ein Icon anzuwählen, setzen Sie den Hand-Cursor auf das gewünschte Symbol und betätigen eine der beiden Tasten.

Pause Den Hand-Cursor auf das Pause-Icon (ZZZ) setzen eine Maustaste drücken.

Spionage-Screen Die linke Maustaste ruft zusätzliche Seiten, die rechte Maustaste zusätzliche Berichte auf. Setzen Sie den Cursor auf das X-Icon, und drücken Sie eine Maustaste, um zum Haupt-Screen zurückzukehren.

Karten-Screen Die linke Maustaste ändert den Screen-Modus. Die rechte Taste ruft den Haupt-Screen auf.

Bau-Screen Den Hand-Cursor auf einem Gebäude platzieren und eine Maustaste drücken, um das Objekt anzuwählen und zum Haupt-Screen zurückzukehren.

Berater-Screen

Den Hand-Cursor auf einen Berater setzen und die linke Taste drücken, um ihn anzuwählen und das erste Info-Fenster aufzurufen. Die linke Taste ruft nachfolgende Fenster auf, die rechte blendet die Fenster wieder aus. Ein erneuter Druck auf die rechte Taste ruft den Haupt-Screen auf.

Finanz-Screen

Den Hand-Cursor auf die Zahl setzen, die geändert werden soll. Die rechte Taste erhöht die Zahl, die linke verringert sie. Um das nächste Fenster aufzurufen, den Cursor auf das X-Icon setzen und die linke Taste betätigen (die rechte Taste ruft hier wieder den Haupt-Screen auf).

Spiel-Optionen

Den Cursor auf eine Option setzen und zur Anwahl eine Maustaste drücken. Den Cursor auf das X-Icon setzen und eine Maustaste drücken, um den Haupt-Screen aufzurufen.

Marker setzen

Den Hand-Cursor auf den Planetenüberblick setzen und die rechte Maustaste drücken, bis der Fragezeichen-Cursor erscheint. Das Fragezeichen auf die gewünschte Position der Markierung setzen und beide Tasten gleichzeitig drücken, um das Marker-Fenster aufzurufen. Mit dem Cursor eine Marker-Nummer auswählen und eine Maustaste betätigen, um die Markierung an die neue Position zu setzen.

Panzer aussenden

Den Fragezeichen-Cursor auf einen Tank setzen und einen Doppelklick der linken Maustaste ausführen, um das Tank-Informationen-Fenster aufzurufen. Um einen Marker zu wählen, den Cursor darauf - und eine Maustaste drücken. Die Anzahl der Tanks, die zu dem Marker ausrücken sollen, wird in der Zeile SENDE 00 TANKS ZU MARKER festgelegt. Den Cursor auf 00 plazieren und die rechte Maustaste drücken, um die Zahl zu erhöhen. Die linke Taste verringert die Anzahl. Den Cursor auf das X-Icon setzen und eine Taste drücken, um die Tanks loszuschicken und zum Haupt-Screen zurückzukehren.

Schiff wählen

Den Fragezeichen-Cursor auf einer Schiffswerft plazieren und die linke Maustaste drücken, um das Schiff-Info-Fenster aufzurufen. Ein Schiff wählen und eine Maustaste drücken, um den Bau zu starten.

Schiff aussenden

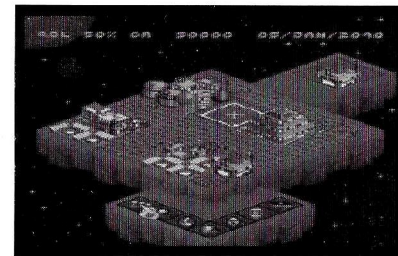
Den Fragezeichen-Cursor auf einem Schiff plazieren und mit einem Doppelklick der linken Maustaste das Schiff-Info-Fenster aufrufen. Zur Änderung der Schiffsbefehle den Cursor auf die Zeile ORDER setzen und eine Maustaste drücken. Um eine Markierung anzuwählen, den Cursor auf einer Marker-Nummer plazieren und eine Taste drücken. Um den Screen zu verlassen und das Schiff auszusenden, den Cursor auf das X-Icon setzen und eine Maustaste betätigen.

ÜBUNGSRUNDE

Diese Kurzanleitung gibt Ihnen die Möglichkeit, ein Gefühl für Utopia zu entwickeln und es sofort zu spielen, ohne das ganze Handbuch lesen zu müssen. In dieser Übung erhalten Sie die Möglichkeit, eine kleine Kolonie zu gründen, viele der wichtigsten Screens aufzurufen und die meisten der Haupt-Befehle und Aktionen durchzuführen (Kampf ausgenommen). Trotzdem müssen Sie das Handbuch später komplett lesen, um die Komplexität des Spielablaufs zu verstehen und die volle Tiefe Utopias zu erfahren. Aber nun, auf zur Kolonie!

Der Spiel-Screen

Starten Sie das Spiel wie oben angegeben und wählen Sie dann NEUES SPIEL und ÜBUNG. Sie gelangen zum ersten Planeten (Rhendor IV). Die Aliens sind dort auf Nichtangreifen programmiert - also, entspannen Sie sich! Sie starten mit genügend Geld (Credits) und einem Lebensstandard von 50%, wie oben am Screen angegeben. In der Mitte des Screens sehen Sie eine 3D-Perspektive eines kleinen Teils des Planeten. Unterhalb des Planetenüberblicks befinden sich sieben Icons, die benutzt werden, um andere Screens aufzurufen (Näheres an anderer Stelle).



Jeder Ablauf beginnt mit einer kleinen Kernkolonie von 100 (150 im Übungsteil) Kolonisten und allen lebensnotwendigen Dingen. Ihr Ziel ist es, die Kolonie in geregelter und produktiver Weise zu vergrößern. Benutzen Sie das Control Pad, um sich alle Gebiete der Kolonie anzusehen. Sie werden eine Startrampe, Ihr Befehlscenter, einige Wohnquartiere und diverse andere Bauten sehen. Beachten Sie den blinkenden Cursor, der in Form eines Lastwagens auf dem Planetenüberblick erscheint. Das bedeutet, daß sich der Cursor im Bau-Modus befindet. Die anderen zwei Modi sind der Informations-Modus (ein Fragezeichen) und der Abriß-Modus (ein Bulldozer).

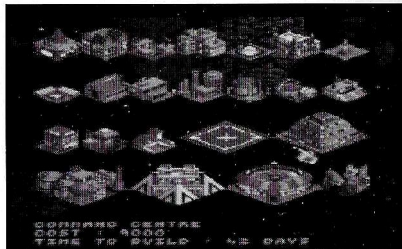
Informationen abrufen

Um mehr über ein Gebäude Ihrer Kolonie zu erfahren, müssen Sie in den Informations-Modus gehen. Drücken Sie die **Taste X**, bis sich der blinkende Cursor in ein Fragezeichen verwandelt. Dann setzen Sie den Cursor auf ein Gebäude und drücken die Taste A. Ein kurze Beschreibung des Gebäudes wird eingeblendet. Die **Taste B** läßt die Beschreibung wieder verschwinden. Untersuchen Sie auch die anderen Häuser Ihrer Kolonie. Einige Beschreibungen sind länger als andere.

Bau und Abriß

Der Bau neuer Gebäude ist ein wichtiger Teil Utopias. Um zu lernen, wie diese Aufgabe vonstatten geht, bauen wir nun zusätzlichen Wohnraum für die Siedler. Zunächst wählen Sie den Bau-Modus, indem Sie die **X-Taste** drücken, bis sich der Cursor in einen Lkw verwandelt. Dann betätigen Sie die **Taste B**, um den Hand-Cursor in der Nähe der Icons am unteren Screen aufzurufen. Mit dem Control Pad wählen Sie das Bau-Icon (der Schutzhelm) und rufen mit der **Taste A** den Bau-Screen auf. Wenn Sie den Cursor auf dem Screen bewegen, wird die Beschreibung des aktuellen Gebäudes im Info-Fenster eingeblendet. Wählen Sie die Wohnquartiere (obere, rechte Ecke), und betätigen Sie die **Taste A**, um zum Haupt-Screen zurückzukehren.

Das gewählte Gebäude wird zur Erinnerung in der oberen, rechten Ecke des Screens angezeigt. Mit der **Taste B** gehen Sie nun zum Planetenüberblick. Plazieren Sie den LKW-Cursor dort, wo die Quartiere gebaut werden sollen, und bestätigen Sie mit der Taste A.



Dem Bauvorhaben werden automatisch Siedler zugewiesen, und ein Baugerüst erscheint auf der Baustelle. Falls die nächste Stromquelle zu weit entfernt ist, erscheint die Meldung, daß Sie hier nicht bauen können. Die Bauzeit variiert von Gebäude zu Gebäude. Das fertige Objekt erscheint nach dem Ablauf der Bauzeit.

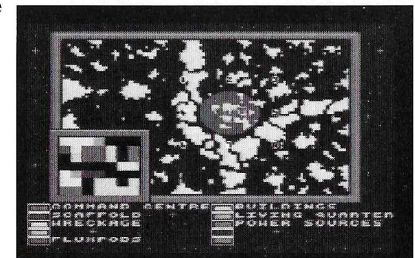
Um Sie mit dem Abriß vertraut zu machen, werden wir nun ein Solar-Panel abreißen (keine Sorge, es kann wieder schnell aufgebaut werden). Verwandeln Sie den blinkenden Cursor des Haupt-Screens mit der **Taste X** in einen Bulldozer. Setzen Sie den Cursor auf ein Solar-Panel, und betätigen Sie die **Taste A**. Das Panel wird durch einen Schrotthaufen ersetzt, den Sie mit der **Taste A** entfernen können.

Die Karte betrachten

Drücken Sie die Taste B, um den Hand-Cursor aufzurufen. Setzen Sie den Cursor auf das Karten-Icon (Planet), und drücken Sie die Taste A. Die Hauptanzeige des daraufhin eingeblendeten Karten-Screens zeigt alle Gebiete des Planeten, die besiedelt werden können. Schwarze Gebiete entsprechen flachem Gelände, auf dem Sie bauen können. Graue Gebiete stehen für Berge und andere Landschaftsformen, die nicht zu bebauen sind.

Ihre Kolonie erscheint in der Mitte des Screens und ist von einem Kreis umgeben, der die Reichweite des Radars angibt. Das blinkende Quadrat entspricht dem Gebiet, welches auf dem Haupt-Spiel-Screen in 3D dargestellt wird. Eine Vergrößerung dieses Teils erscheint in einer Ecke des Screens. Mit dem Control Pad kann das blinkende Quadrat auf dem Screen bewegt werden. Die Zahlen auf dem Screen (1-8) repräsentieren Markierungen (Marker), zu denen Schiffe und Tanks geschickt werden können.

Der Karten-Screen zeigt drei verschiedene Aspekte Ihrer Kolonie: Gebäude, natürliche Ressourcen und militärische Ausrüstung. Die **Taste X** ruft nacheinander jeden dieser Screens auf. Beachten Sie, daß sich die farbige Legende am unteren Ende des Screens entsprechend ändert, um die gewählten Elemente zu identifizieren. Wenn Sie die Karte ausreichend studiert haben, setzen Sie das blinkende Quadrat auf Ihre Kolonie und drücken **Taste B**, um zum Haupt-Screen zurückzukehren.



Rat einholen

Als Administrator der Kolonie sind Sie nicht allein. Sechs fähige Berater überwachen alle Aspekte Ihrer Kolonie und machen, wenn nötig, Verbesserungsvorschläge... also, nehmen Sie sie zur Kenntnis! Um zu sehen, was die Herren zu sagen haben, rufen Sie den Hand-Cursor mit der **Taste B** auf, wählen das Berater-Icon (Gesicht) und gehen mit der Taste A in den Berater-Screen.



Setzen Sie den Cursor auf einen Berater und rufen Sie mit der **Taste A** eine Reihe von Info-Fenstern auf. Mit der **Taste B** können Sie die Fenster wieder verlassen. Unterhalten Sie sich nacheinander mit jedem Berater. Um die Zeit brauchen Sie sich nicht zu sorgen - diese wird solange angehalten, wie ein Info-Screen oder -Fenster eingeblendet ist. Die **Taste B** bringt Sie zum Haupt-Screen zurück.

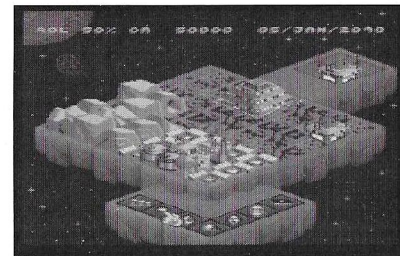
Schlußbetrachtung

Nun kennen Sie die wichtigsten Screen-Elemente. Bleiben Sie solange Sie möchten im Übungs-Modus, bauen Sie Anlagen, und experimentieren Sie mit den anderen Optionen. Bevor Sie aber ein richtiges Spiel starten, empfehlen wir, daß Sie das Handbuch sorgfältig studieren. Es enthält eine Fülle von Informationen über wichtige Punkte, die noch nicht besprochen wurden (Handel, Spionage, Finanzen, Schiffs- und Panzerbau).

Sobald Sie sich sicher genug fühlen, eine echte Simulation zu beginnen, rufen Sie den Hand-Cursor mit der **B-Taste** auf, wählen das Option-Icon (Computer-Chip) und gehen mit der **Taste A** in den Option-Screen. Wählen Sie **NEUES SPIEL**, dann den ersten Planeten (Rhendor IV), und starten Sie mit der **Taste A**. Diese Szenerie ist die gleiche wie in der Übungsrunde, die Aliens natürlich ausgenommen. Viel Glück!

DER HAUPT-SCREEN

Der Haupt-Bildschirm enthält eine 3D-Ansicht eines kleinen Gebiets des Planeten und andere wichtige Steuerungen und Informationen.



Planetenüberblick

Der Planetenüberblick zeigt einen Ausschnitt des Planeten. Mit dem Control Pad können Sie über die Oberfläche fahren, um mehr von Ihrer Kolonie und dem Planeten zu sehen. Sie können drei Aktivitäten durchführen - der Cursor ändert seine Form je nach gewählter Aktivität. Die **Taste X** schaltet auf die einzelnen Modi:

Info-Modus

Der Cursor erscheint als Fragezeichen. Er ruft Info-Fenster auf, die Auskunft über die Gebäude der Kolonie geben.

Bau-Modus

Der Cursor erscheint als LKW. Zum Errichten von Gebäuden auf der Planetenoberfläche.

Abriß-Modus

Cursor erscheint als Bulldozer. Gebäude können abgerissen und Schrott kann beseitigt werden.

Info-Modus

Mit dem Control Pad setzen Sie den Fragezeichen-Cursor auf ein Gebäude und rufen mit der **Taste A** das Info-Fenster zu diesem Objekt auf. Ein nochmaliges Drücken der **Taste A** läßt das Fenster wieder verschwinden. Manche Info-Fenster identifizieren das Gebäude lediglich, andere enthalten noch mehr Informationen. Im Hospital-Info-Fenster kann die Geburtenrate geändert werden. Näheres finden Sie in der **Beschreibung** der Gebäude in diesem Handbuch.



Bau-Modus

Mit dem Control Pad bewegen Sie den LKW zu der gewünschten Position. Denken Sie daran: Sie müssen innerhalb einer Entfernung von 12 Quadranten eines Meilers bauen. Die Taste A startet den Bau des gewählten Gebäudes. An der Cursor-Position erscheint dann ein Baugerüst. Die Bauzeit variiert von Gebäude zu Gebäude. Nach der Bauzeit erscheint das Objekt automatisch. Beachten Sie, daß Sie nicht auf existierenden Gebäuden, Gerüsten, Schutt und einigen Geländeformen bauen können.

Abriß-Modus

Mit dem Control Pad setzen Sie den Bulldozer auf Schuttplätze oder existierende Gebäude und drücken die **Taste A**. Anstelle des Gebäudes erscheint nun ein Schutthaufen. Ein nochmaliges Drücken der **Taste A** beseitigt den Abraum.

Status

Eine Statuszeile am oberen Screen-Rand enthält folgende Informationen:

QOL 50% CRD 50000 01/JAN/2090

QOL	Lebensstandard in Prozent. Er beginnt mit 50% und steigt oder fällt im Verlauf des Spiels, abhängig von Ihren Führungsqualitäten.
CRD	Vorhandene Credits (Geld). Zu Beginn erhalten Sie 50.000 Credits, die Sie beliebig investieren können. In den ersten 50 Monaten (vier Jahre, zwei Monate) bekommen Sie von der Förderung zusätzlich einen Zuschuß. Dieser startet mit 5000 für den ersten Monat und nimmt jeden weiteren Monat um 100 Credits ab. Zusätzliche Einnahmen bringen Handel und Steuer.
DATUM	Der Kalender beginnt am 01/JAN/2090 und läuft im Haupt-Screen ununterbrochen mit einer Rate von ca. 1 Tag pro 2 Sekunden. Der Kalender stoppt und das Spiel wird unterbrochen, wenn ein Sekundär-Screen oder ein Info-Fenster aktiviert ist.

Bau-Indikator

Dieser befindet sich unterhalb der Datumsanzeige und zeigt Ihnen, welches Gebäude im Bau-Screen gerade aktiviert ist. Jedes Gebäude belegt, je nach Größe, ein bis vier Quadranten. Zu Beginn des Spiels ist zunächst ein Meiler aktiviert. Um ein anderes Gebäude anzuwählen, muß der Bau-Screen aufgerufen werden. Näheres wird an anderer Stelle erklärt.

Icons

Am unteren Rand des Planetenüberblicks befinden sich sieben Icons. Zu deren Anwahl drücken Sie die Taste B. Es erscheint ein Hand-Cursor am unteren Ende des Screens.

Mit dem Control Pad setzen Sie den Cursor auf ein Icon und drücken die Taste A zur Anwahl. Mit Taste B verlassen Sie den entsprechenden Screen wieder. Von links nach rechts aufgeführt, geben Ihnen die Icons Zugriff auf folgende Screens und Funktionen:

ZZZ **Pause.** Taste A pausiert das Spiel, jede andere Taste startet es wieder. **HINWEIS:** Das Spiel wird ebenfalls unterbrochen, wenn ein Info-Screen oder -Fenster aktiv ist.

Lupe **Spionage-Info-Screen.** Wenn Sie einen Spionage-Etat einrichten, erhalten Sie regelmäßig Informationen von Ihren Agenten. **HINWEIS:** Dieses Icon wird erst zugänglich, wenn der erste Spionagebericht vorliegt. Näheres finden Sie im Abschnitt über Spionage.

Planet **Karten-Screen.** Ein Überblick der Planetenoberfläche mit drei verschiedenen Aspekten. Hier finden Sie die Positionen aller Gebäude, natürlicher Ressourcen, Marker und militärischer Ausrüstungen. Näheres finden Sie im Abschnitt über den Karten-Screen.

Schutz-helm **Bau-Screen.** Zeigt alle Gebäude, die zur Zeit gebaut werden können, deren Kosten und Bauzeiten. Näheres finden Sie im Abschnitt über die Gebäude.

Gesicht **Berater-Screen.** Erlaubt den Zugriff auf Informationen und Ratschläge Ihrer sechs Berater. Näheres finden Sie im Abschnitt über die Berater.

\$ Finanz/Industrie-Screen. Im ersten Screen können die Handelsrichtlinien, Steuerraten und Etats festgelegt werden. Der zweite Screen zeigt die Anzahl der Kolonisten, die in jedem Industriezweig beschäftigt sind und die Produktionszahlen bestimmter Industrien an. Im dritten Screen können Produkte an andere Kolonien verkauft oder von ihnen gekauft werden. Näheres finden Sie im Abschnitt über Finanzen und Industrie.

Computer Chip

Spiel laden/sichern. Hier können Sie ein neues Spiel starten, ein aktuelles Spiel sichern, ein gesichertes Spiel laden oder die Musik ein- bzw. ausschalten. Näheres finden Sie im Abschnitt über Spielsicherung.

Warnanzeigen

Wenn gefährliche Situationen auftauchen, erscheint eine blinkende Warnanzeige im unteren, linken Teil des Screens. Die Warnanzeigen sind folgende:

- Glühbirne** Die Energieversorgung der Kolonie wird knapp. Bauen Sie sofort ein Kraftwerk oder Solar-Panel.
- Besteck** Die Nahrung wird knapp. Bauen Sie mehr Gewächshäuser.
- O2** Die Luft wird knapp. Bauen Sie noch eine Lebenserhaltungsanlage.
- Rennender Mann** Ein ungewöhnlicher Vorfall hat in der Kolonie stattgefunden. Setzen Sie den Hand-Cursor auf diese Warnanzeige und drücken Sie die Taste A, um augenblicklich zum Ort des Geschehens zu gelangen. Drücken Sie Taste A nochmals, um zur letzten Position zurückzukehren.

LEBENSSTANDARD

In Utopia wird der Erfolg am Lebensstandard der Kolonie gemessen. Dieser Prozentsatz zeigt, wie gut Sie die Siedlung führen und wie wohl sich die Kolonisten fühlen. Der aktuelle Prozentsatz wird permanent auf dem Haupt-Screen angezeigt. Er beginnt bei 50% und steigt oder fällt in Abhängigkeit einer ganzen Reihe von Faktoren, die Langzeit-Trends und nicht kurzfristige Vor- oder Nachteile reflektieren. Es folgen nur einige der Faktoren, die den Lebensstandard beeinflussen:

- Kriminalität** Eine niedrige Verbrechensrate hat einen positiven Effekt auf den Lebensstandard. Geht es Ihren Siedlern gut, werden diese auch nicht so schnell kriminelle Handlungen begehen.
- Moral** Ihr psychiatrischer Berater hält Sie über die Zufriedenheit der Kolonisten auf dem laufenden. Versuchen Sie, die Siedler bei Laune zu halten, indem Sie für adequate Wohnraum, Nahrung und Luftvorräte und ein gelegentliches Sportereignis sorgen.
- Kampf** Siege und die Abwehr feindlicher Angriffe können einen starken Effekt auf den LS haben. Genauso kann die Moral sinken, wenn die Aliens einen Angriff zurückschlagen oder einen Teil der Kolonie zerstören.
- Technik-Stufe** Wenn Sie Labore bauen und Geld in die zivile und militärische Forschung stecken, werden Sie Ihre Forscher mit neuen Geräten belohnen, die das Leben in der Kolonie angenehmer und sicherer machen.
- Organisation** Ein gut organisierte Kolonie gibt den Menschen ein Gefühl der Sicherheit. Wenn möglich, sollten Sie die Wohnquartiere, Krankenhäuser, Solar-Panel und Gewächshäuser von militärischen Anlagen, Werften, Lebenserhaltungsanlagen und Kraftwerken räumlich trennen. Planen Sie die Siedlung mit Bedacht, und räumen Sie Schrott und Trümmer weg.
- Koloniegröße** Eine hohe Einwohnerzahl erlaubt mehr soziale Interaktionen und sorgt für größere persönliche Erfüllung. Das Leben ist einfacher, da die Arbeit auf mehr Personen verteilt ist.

Bevölkerung Eine niedrige Sterberate zusammen mit einer Geburtenkontrolle geben den Siedlern ein Gefühl der Sicherheit.

Steuern Halten Sie die Steuern so niedrig wie möglich, um den Lebensstandard zu verbessern.

Umwelt Umweltverschmutzung wird ein Problem, wenn die Industrie expandiert und große Bauvorhaben vonstatten gehen. Investitionen in die zivile Forschung führen zu neuen Erfindungen, die die Verschmutzung eindämmen und für eine gesündere Umwelt sorgen.

Ihr Ziel ist es, den Lebensstandard so nah wie möglich an 100% zu bringen. Sie bekommen Orden verliehen, wenn der LS auf 60% oder mehr steigt und auf dieser Höhe gehalten werden kann. Sie können jederzeit zur nächsten Szenerie wechseln, obwohl wir empfehlen, daß Sie den LS vorher auf mindestens 80% hochschrauben. Die Fähigkeiten, die Sie in den ersten Leveln erlernen, werden Ihnen in den höheren Leveln von Nutzen sein.

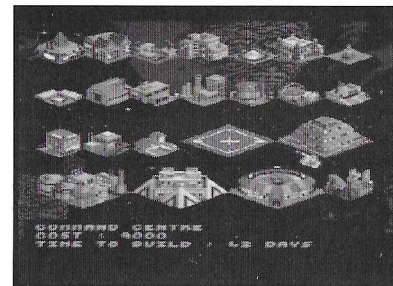
DIE GEBÄUDE

Die Platzierung und Errichtung von Gebäuden ist der Grundstein von Utopia. Sie erschaffen die vollkommenste aller Welten, indem Sie entscheiden, was, wo und wann gebaut werden soll. Zu Beginn stehen 23 Gebäude zur Auswahl. Jedes Objekt wird nachfolgend beschrieben.

Der Bau-Screen

Rufen Sie mit der **Taste B** den Hand-Cursor auf, wählen Sie das Bau-Icon (Schutzhelm) am unteren Rand des Haupt-Screens an, und aktivieren Sie den Bau-Screen mit **Taste A**. Wenn Sie hier auf ein Gebäude zeigen, werden

Bezeichnung, **Kosten** und **Bauzeit** eingeblendet. Objekte, die aus neuen Erfindungen hervorgehen (z.B. komprimierte Sprittanks), erscheinen erst nach ihrer Erfindung auf dem Screen. Einige dieser Neuerungen können alte Objekte ersetzen.



Bauen

Nachdem Sie ein Gebäude gewählt haben, kehren Sie mit einer beliebigen Taste zum Haupt-Screen zurück. Taste B bringt Sie zur Planetenübersicht. Dort aktivieren Sie mit der **Taste X** den Bau-Modus (LKW-Cursor). Setzen Sie den LKW auf den gewünschten Bauplatz, und starten Sie den Bau mit **Taste A**. Es erscheint ein Baugerüst.

Jedes Gebäude belegt einen oder mehr Quadranten, je nach Größe und Komplexität. Durchschnittlich 20 Kolonisten werden einem neuen Bauprojekt zugewiesen. Eine Warnmeldung wird eingeblendet, wenn zur Zeit keine Siedler für den neuen Bau zur Verfügung stehen.

Ist dies der Fall, warten Sie ein oder zwei Minuten und versuchen es dann erneut.

Je nach Gebäude beträgt die Bauzeit zwischen einer Woche und vier Monaten. Reißen Sie ein Gebäude ab oder wird es zerstört, erscheint ein Trümmerhaufen. Zur Beseitigung des Abraums rufen Sie den Abriß-Cursor mit **Taste X** auf, setzen den Cursor auf den Schutt und drücken **Taste A**.

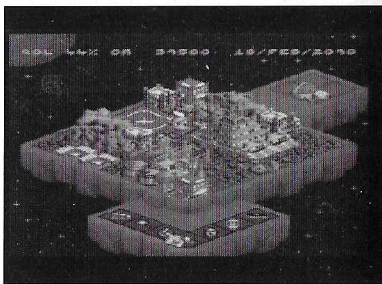
Was man bauen kann

Die 23 anfänglichen Gebäudetypen können in vier Gruppen unterteilt werden: Überlebenssysteme, Verteidigung, Industrieentwicklung und kommunale Verbesserungen. In Ihrer ersten Kolonie ist bereits ein Netzwerk grundlegender Überlebenssysteme vorhanden - darum brauchen Sie sich also vorerst nicht zu kümmern. Es ist aber ratsam, bald mit dem Aufbau der Verteidigung zu beginnen und sich auf den kommenden Angriff vorzubereiten. Danach können Sie sich entscheiden, ob Sie die Industrie stärken oder lieber direkt auf die Bedürfnisse der Siedler eingehen, indem Sie Krankenhäuser und andere zivile Belange finanzieren. Im Zweifelsfall können Sie jederzeit Ihre Berater konsultieren, die immer bestens informiert sind.

Wo man baut

Jede Grundkolonie besitzt einen Meiler, der ihre Energiereserven speichert. **Alle Gebäude müssen innerhalb einer Entfernung von 25 Quadranten eines Meilers stehen.**

Wenn Sie versuchen, außerhalb dieses Bereichs zu bauen, erscheint eine Warnung. Eine Warnung wird auch ausgegeben, wenn Sie auf felsigem Terrain, Seen, Schluchten, Raum-Moos, Bäumen und anderen unbrauchbaren Gebieten bauen wollen. Versuchen Sie es ruhig einmal.



Sie müssen kein promovierter Stadtplaner sein. Lassen Sie sich Zeit, und gebrauchen Sie Ihren gesunden Menschenverstand bei der Planung der Kolonie. Bauen Sie nicht zu dicht und auch nicht zu großräumig, und versuchen Sie eine gewisse Ordnung hereinzubringen. Denken Sie daran, daß eine gut organisierte Kolonie zum Wohlbefinden der Siedler beiträgt und den Lebensstandard hebt. Sind Sie mit der Lage eines Gebäudes unzufrieden, rufen Sie das Abbruch-Team und bauen es an anderer Stelle wieder auf.

Das kostet allerdings Zeit und Geld... am besten, es klappt beim ersten Mal.

Wann man baut

Bauen Sie frühzeitig! Sobald die Grundkolonie steht, sollten Sie alle Informationsquellen anzapfen und vorausplanen. Wenn Sie die Geburtenrate erhöhen, sollten Sie sicherstellen, daß genügend Krankenhäuser und Wohnungen zur Verfügung stehen. Sobald die Bevölkerungszahl einen bestimmten Punkt erreicht hat, möchten Sie vielleicht die Sicherheitssysteme verstärken. Wenn Sie Tank- und Schiffswerften errichten, benötigen Sie auch Minen, Chemieanlagen, Spritlager, Waffenlabore und Lagerräume.

Unterhalten Sie sich regelmäßig mit dem Kolonie-Administrator, der immer die neuesten Daten über die Luft-, Nahrungs-, Sprit-, Energie- und Erzreserven bereitstellt. Sobald sich in einem der Bereiche der Verbrauch der Produktion annähert, sollten Sie neue Produktionsstätten bauen. Auch der regelmäßige Besuch des Chef-Psychiaters ist wichtig. Hier erhalten Sie Berichte zur Moral, Bevölkerungskontrolle und Verbrechensrate. Achten Sie auf alle Berater, aber warten Sie nicht, bis diese sich melden - dann ist es bereits zu spät, und die Kolonisten müssen monatelang leiden, bis die Mißstände endlich behoben sind.

Gebäude

Nachfolgend werden die 23 Gebäudegrundtypen kurz beschrieben. Aus der Forschung entwickelte Objekte werden später erklärt.

Waffenlabor

Produziert Waffen, die dann in Ihren Lagern verstaut werden. Waffen werden für die Panzer- und Schiffproduktion benötigt.

Chemieanlage

Fördert Raumschiffstreibstoff aus dem Erdreich (Tanks benötigen keinen Sprit). Chemiewerke müssen in der Nähe von Treibstoff-Funden gebaut werden. Mit dem Karten-Screen können Sie die Fundstätten lokalisieren - bis zur Erfindung des Treibstoff-Detektors müssen Sie sich auf Ihre Nase verlassen. Die Produktionskapazität des Werks hängt von der Größe der Fundstätte ab.

Befehlscenter

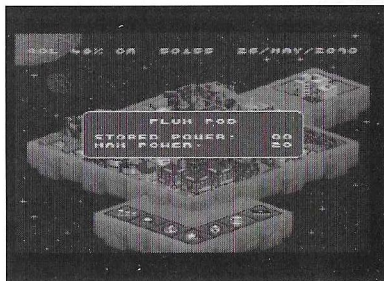
Lebenswichtig für die Sicherheit der Kolonie. Sie können sowie Befehlscenter bauen, wie Sie möchten. Es ist aber immer nur eines aktiv. Da es die Aliens besonders auf diese Zentrale abgesehen haben, sollte zumindest ein Reserve-Befehlscenter existieren. Wird das aktuelle Center zerstört, schaltet sich das zweite automatisch ein. Ihre Kolonie kann auch ohne Befehlscenter auskommen, einige Schlüsselfunktionen fallen dann aber aus - welche das sind, dürfen Sie selbst herausfinden!

Meiler

Speichert überschüssige Energie zur späteren Verwendung. Wenn Sie einen Meiler im Info-Modus anwählen, erscheint ein Info-Fenster. Hier wird die aktuelle Speicherenergie aller Meiler und auch die Anzahl der verfügbaren Speichereinheiten angezeigt. Jeder Meiler besitzt 20 Speichereinheiten. Alle Gebäude müssen innerhalb einer Entfernung von 12 Quadranten zu einem Meiler gebaut werden.

Sprittank

Speichert den Treibstoff, der von Chemiewerken produziert oder über den Handel bezogen wurde. Wenn Sie einen Sprittank im Info-Modus anwählen, erscheint ein Info-Fenster. Hier wird die Treibstoffmenge des aktuellen Tanks und die Anzahl der freien Speichereinheiten aller Tanks angezeigt. Jeder Sprittank kann 800 Einheiten fassen. Sprittanks müssen innerhalb einer Entfernung von acht Quadranten zu einer Startrampe liegen (zum Betanken der Schiffe).



Hospital

Verbessert die Moral, heilt Virus-Infektionen und ermöglicht eine Geburtenkontrolle. Sie können beliebig viele Krankenhäuser bauen. Wenn Sie ein Hospital im Info-Modus anwählen, erscheint ein Info-Fenster. Hier finden Sie die Gesamtzahl der Krankenhäuser, die Zahl der dort beschäftigten Ärzte und die aktuelle Geburtenrate (KEINE, GERING, MITTEL oder HOCH). Zur Änderung der Rate drücken Sie die Taste Y, bis der gewünschte Wert erscheint.

Gewächshäuser

Eine kontrollierte Umwelt benötigt besonders nahrhafte Speisen für die Siedler. Jeder Gewächshaus-Komplex produziert genügend Nahrung für 100 Leute pro Monat. Der Kolonie-Berater unterrichtet Sie über den Vorrat, die Produktion und den Verbrauch.

Laboratorien

Ausgezeichnete Wissenschaftler forschen akribisch nach Verbesserungen, neuen Erfindungen. Z.B. Erz-Detektoren und Radarsysteme mit großer Reichweite. Weitere Informationen hierüber folgen später! Geizen Sie nicht mit Geldern fürs Militär. Sonst kommt nichts Gescheites aus dem Labor. Die Zuwendungen werden im Finanz-Screen getätigt. Der Vorsitzende der Forschergruppe hält Sie stets über Innovationen auf dem laufenden und teilt Ihnen mit, wann neue Gelder gebraucht werden.

Laser-Turm

Den braucht man, um die Kolonie zu verteidigen. Einmal errichtet, gehen sie in den "Auto-Such"-Bereich über, immer gleichmäßig rotierend den Zielen auf der Spur. Wenn ein Feind geortet wird, fixiert der Turm die Position und feuert automatisch in regelmäßigen Abständen.

Startrampe

Platz für Raumschiffe mit Auftank-Funktion. Jede Werft sollte je eine Startrampe in unmittelbarer Nähe haben, wo ein neu konstruiertes Schiff "geparkt" werden kann, bis es zum Einsatz kommt. Eine Warnmeldung erfolgt, wenn eine Schiffs-Produktion gestoppt wurde, da keine Startrampe vorhanden ist. Stellen Sie sicher, daß sich Sprittanks in der Nähe der Startrampen befinden. Ihre Raumschiffe können nicht abheben, solange sie nicht schnell vollgetankt werden konnten. Sie können auftanken, indem Sie auf einer Startrampe landen, aber nur, wenn man sich innerhalb von acht Quadranten zum Sprittank befindet.

Lebenserhaltungs-System

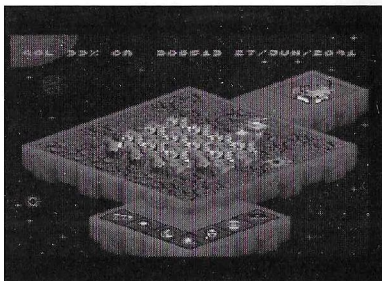
Wichtig, da die giftige atmosphärische "Luft" des Planeten hier in Sauerstoff umgewandelt wird. Jeder Lebenserhaltungs-Einheit versorgt viele hundert Leute pro Monat mit genügend Sauerstoff. Natürlich wird hier auch die Überproduktion gelagert, die später, falls benötigt, freigegeben wird. Der Kolonie-Berater kann Sie in puncto Sauerstoff-Menge, Lager, Produktion und Verbrauch unterrichten.

Wohnquartiere

Spezielle Wohnungen, in denen alle Kolonisten leben. Jedes Gebäude kann 50 Siedler beherbergen. Der Psychiater hat die neuesten Zahlen zur Bevölkerungsdichte - überprüfen Sie diese Rate oft, besonders, wenn die Geburtenrate erhöht wurde. Eine Dichte von 100% oder mehr verringert die Moral.

Mine

Baut Erz aus dem Erdreich ab. Minen müssen in der Nähe von Erzlagern errichtet werden. Auf dem Karten-Screen können Sie die Lager lokalisieren. Sobald Ihre Forscher den Erz-Detektor entwickelt haben, werden Sie mehr finden. Die Produktionskapazität hängt von der Größe des Erzlagers ab. Erz wird für die Tank- und Raumschiffproduktion benötigt. Diamanten sind Nebenprodukte der Erzminen und können zu Handelszwecken benutzt werden.



Raketenerwerfer

Zur Verteidigung der Kolonie. Jeder Werfer enthält eine Rakete, die vom Spieler abgefeuert werden muß - Näheres im Abschnitt **VERTEIDIGUNG IHRER KOLONIE**. Die Rakete findet ihr Ziel automatisch. Sie startet nicht, wenn kein Ziel in Reichweite ist. Der Raketenerwerfer verschwindet, sobald die Rakete gestartet wurde.

Kraftwerk

Die Hauptenergiequelle Ihrer Kolonie. **Ein Kraftwerk produziert 50 Energie-Einheiten im Monat.**

Radar

Sucht nach sich nähernden feindlichen Maschinen. Gegner können nur innerhalb der Radarreichweite erfaßt werden. Studieren Sie den Karten-Screen, um die vom Radar abgedeckten Gebiete zu lokalisieren. Die Reichweite der Überwachung hängt von der Anzahl und Position der Radaranlagen ab. Bauen Sie so viele Anlagen, wie Sie für nötig halten. Versuchen Sie, die Radaranlagen so zu positionieren, daß sich eine maximale Flächenabdeckung ohne Lücken und Überschneidungen ergibt.

Sicherheit

Verhindert Kriminalität in der Kolonie. Sie werden zwar beraten, wenn ein Verbrechen geschehen ist, es ist aber angebracht, eine oder mehrere Wachanlagen zu errichten, bevor das Problem außer Kontrolle gerät.

Schiffswerft

Kann sechs verschiedene Raumschifftypen herstellen. Die Typen und Produktionsprozesse werden später erklärt. Eine Werft kann immer nur ein Schiff herstellen, so daß Sie mehrere Werften bauen müssen, wenn die Produktion erhöht werden soll. Erze und Waffen müssen vorrätig sein, wenn ein Schiff gebaut werden soll. Reichen die Vorräte nicht aus, wird die Arbeit eingestellt, bis die Lager wieder gefüllt sind.

Denken Sie daran, eine Startrampe neben der Werft anzulegen (oder umgekehrt). Die Schiffe erscheinen auf der Rampe, sobald sie fertig sind. Ist keine Rampe vorhanden, wird eine Warnung ausgegeben und die Produktion gestoppt, bis eine Startrampe gebaut wurde. Zwecks Betankung müssen Sprittanks innerhalb einer Entfernung von acht Quadranten vorhanden sein. Sie können den Treibstoff kaufen oder ihn in einer Chemieanlage herstellen.

Solar-Panel

Eine kostengünstige Energieversorgung, die schnell zu bauen, aber auch relativ unergiebig ist. Jedes Panel erzeugt zwei Energie-Einheiten pro Monat. Während der häufigen Sonnenfinsternisse sind die Panels nutzlos. Das kann zu einer Energieknappheit führen, wenn Sie hauptsächlich auf Solarstrom bauen.

Sportanlagen

Hier können die Siedler ausruhen und entspannen. Nach dem Bau einer Sportanlage können Sie alle drei Monate ein sportliches Ereignis stattfinden lassen. Die Veranstaltung beginnt am Ersten des nächsten Monats und dauert den ganzen Monat. Eine Veranstaltung hebt die Moral der Siedler, senkt aber für ihre Dauer auch die Arbeitsleistung, da alle im Stadion sind.

Zur Wahl einer Veranstaltung schalten Sie in den Info-Modus und wählen die Sportanlage. Ein Info-Fenster zeigt an, ob eine Veranstaltung abgehalten werden kann. Mit der Taste Y melden Sie die Veranstaltung an. Mit Taste A oder B können Sie den Vorgang abbrechen, ohne eine Veranstaltung auszurufen.

Lager

Zur Lagerung diverser Güter zur späteren Nutzung oder zu Handelszwecken. Die Güter sind: **NAHRUNG, ERZ, DIAMANTEN, WAFFEN und TECH-GÜTER.** Die Güter werden automatisch gelagert, sobald sie produziert bzw. gekauft wurden. Jedes Lager kann maximal 1000 Einheiten aufnehmen. Es erscheint eine Warnung, wenn Ihre Lager voll sind.



Tank-Park

Hier werden Panzer produziert. **Dazu werden Erze und Waffen benötigt.** Die Fertigung beginnt, sobald das Werk errichtet ist, und läuft solange (bis zu 100 Tanks), wie Ressourcen zur Verfügung stehen. Alle zwei bis drei Monate wird ein Panzer fertiggestellt. Jedes Werk kann immer nur einen Tank per Produktionsperiode produzieren, so daß Sie eventuell mehrere Tank-Parks errichten sollten, um den Ausstoß zu erhöhen.

Ein fertiger Panzer erscheint auf einem Rechteck direkt neben dem Werk. Es können maximal acht Panzer um ein Werk gruppiert werden. Sind alle Rechtecke belegt, stoppt die Produktion, bis ein Platz freigemacht wird. Tanks benötigen keinen Treibstoff und können jederzeit mit Hilfe der Marker vom Werk wegbewegt werden. Näheres hierzu an anderer Stelle.

Werkstatt

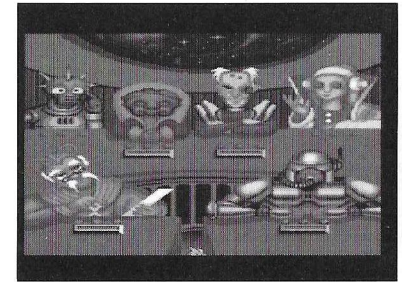
Produziert Tech-Güter für reine Handelszwecke.

DIE BERATER

Als Kolonieführer stehen Ihnen glücklicherweise sechs exzellente Berater zur Seite. Mit Taste B aktivieren Sie den Hand-Cursor, wählen dann das Gesicht-Icon am unteren Screen-Rand und gehen mit Taste A in den Berater-Screen. Die einzelnen Bereiche sind:

Psychiatrie	Bauwesen	Forschung
Administration	Finanzen	Militär

Jeder Berater stellt ständig die neuesten Statusberichte seines Fachgebietes bereit. Dazu gehören alltägliche Vorkommnisse wie auch Krisensituationen. Sie können den Vorschlägen der Experten folgen oder sie ignorieren und Ihre eigene Vorgehensweise wählen. Setzen Sie den Hand-Cursor mit dem Control Pad auf den gewünschten Berater, und drücken Sie **Taste A.**



Das erste Anzeigefeld zeigt die Bezeichnung des Beraters und die gesammelten Informationen. Drücken Sie Taste A, um die Vorschläge abzurufen. Mit **Taste B** kehren Sie zum Berater-Screen zurück. Nachfolgend werden die sechs Berater näher beschrieben. Mit der B-Taste verlassen Sie den Screen.

Psychiatrie

Der Chef-Psychiater überwacht die Gesamtzahl der Kolonisten und prüft die Beschäftigung des einzelnen Siedlers. Die Kategorien unterteilen sich in Bauarbeiter, Techniker, Ärzte, Forscher und Sicherheitskräfte. Er liefert ebenfalls Berichte über die Moral, Geburtenrate, Bevölkerungsdichte und Sterberate des vergangenen Monats und über alle Verbrechen, die in der Kolonie stattgefunden haben. Achten Sie besonders auf die Bevölkerungsdichte, die die Prozentzahl des belegten Wohnraums widerspiegelt. Solange sie bei oder unter 100% liegt, sind die Kolonisten gut untergebracht. Eine Dichte über 100% läßt die Moral sinken. Der Berater gibt eine Warnung aus, wenn die Dichte 90% übersteigt.

Bauwesen

Der Leiter des Bauwesens stellt eine alphabetische Liste aller verfügbaren Gebäude und Anlagen und die Anzahl aller bestehenden Objekte bereit.

Forschung

Dieser Berater ermittelt die aktuelle Tech-Stufe, die Zahl der Labore und Forscher und die verbleibenden Gelder der militärischen und zivilen Forschungs-Etats. Ihre technische Entwicklungsstufe erhöht sich, wenn Sie mehr Labore bauen und die Forschungs-Etats erhöhen. Mit steigender Tech-Stufe erhöht sich auch die Qualität und Quantität der wissenschaftlichen Durchbrüche.

Administration

Der Kolonie-Administrator berichtet über den Status der fünf lebenswichtigen Punkte: Luft, Nahrung, Treibstoff, Energie und Erz. Für jeden Punkt listet er die Lagermenge, den Verbrauch und die Produktion des letzten Monats auf. Stellen Sie sicher, daß Ihr monatlicher Verbrauch die Produktion nicht übersteigt. Verbrauchen Sie mehr als Sie produzieren, leeren sich Ihre Lager, und die Kolonie muß leiden.

Finanzen

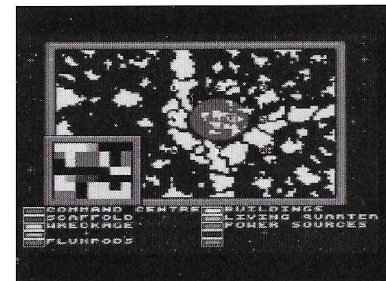
Der Finanzexperte überwacht Ihre Einnahmen und Ausgaben des aktuellen Monats und Jahres, die Steuerrate und die Etats. Die Einnahmen kommen aus drei Quellen: dem Kolonie-Zuschuß und den Handels- und Steuereinnahmen. Den Kolonie-Zuschuß erhalten Sie in den ersten Jahren monatlich, um Ihnen den Start zu erleichtern. Die Handelseinnahmen sind der Profit, den Sie aus dem Verkauf von überschüssigen Gütern ziehen. Näheres hierzu finden Sie im Kapitel FINANZEN UND INDUSTRIE. Die Steuer erhalten Sie von den Kolonisten in der festgelegten Höhe (0 bis 20%). Die Standard-Steuerrate beträgt 15%. Im Finanz-Screen können Sie die Rate anheben oder senken. Es kein Wunder, daß eine niedrige Steuer die Moral der Kolonie hebt.

Militär

Der Oberkommandeur informiert Sie über den defensiven und offensiven militärischen Status mit genauen Angaben zu den bodengestützten Waffen, Tanks und Raumschiffen.

DER KARTEN-SCREEN

Mit Taste B aktivieren Sie den Hand-Cursor, wählen dann das Planeten-Icon am unteren Rand des Haupt-Screens und drücken Taste A, um den Karten-Screen aufzurufen. Dieser Screen zeigt die gesamte Planetenoberfläche, die kolonisiert werden kann. Flaches Terrain ist in Schwarz, Felsen, Bäume, Seen und andere Landschaftsformen sind in Hellgrau dargestellt. Der dunkelgraue Kreis um Ihre Kolonie stellt die aktuelle Reichweite des Radars dar. Diese erhöht sich, wenn mehr Radaranlagen errichtet werden. Marker (von 1-8 nummeriert) zeigen die Positionen, zu denen Sie Tanks und Raumschiffe senden können. Näheres zu den Markern finden Sie im Kapitel **VERTEIDIGUNG IHRER KOLONIE**.



Der Teil des Planeten, der gerade auf dem Haupt-Screen angezeigt wird, ist auf der Karte von einem blinkenden Quadrat eingerahmt. Eine Vergrößerung des Gebiets findet sich in einer Ecke des Bildschirms. Mit dem Control Pad kann das Quadrat auf der Karte bewegt werden. Die Vergrößerung ändert sich dann entsprechend. Die Taste B bringt Sie zum Haupt-Screen zurück. Hier wird nun das von dem Quadrat eingerahmte neue Gebiet angezeigt.

Karten-Screen-Modi

Der Karten-Screen kann drei verschiedene Aspekte der Kolonie darstellen. Diese Modi werden mit Taste X ausgewählt. Die Legende am unteren Screen-Rand ändert sich dem Modus entsprechend. Die Modi sind:

Bau-Modus Erz/Sprit-Modus Waffen-Modus

Bau-Modus

Zeigt alle Gebäude Ihrer Kolonie. Befehlscenter, Baugerüste, Trümmer, Meiler, Wohnräume und Kraftwerke sind zwecks besserer Identifizierung verschiedenfarbig gekennzeichnet.

Erz/Sprit-Modus

Zeigt die Lage von Treibstoff- und Erzfeldern und auch Minen und Chemieanlagen. Befehlscenter und Wohnquartiere sind ebenfalls aufgeführt. Die meisten Treibstoff- und Erzlager werden erst nach Ihrer Entdeckung sichtbar (durch die Erfindung der Erz- und Treibstoff-Detektoren).

Waffen-Modus

Zeigt die Position aller Defensiv-Waffen (Raketensilos, Geschütztürme und Land-Minen), Befehlscenter, Startrampen, Tanks und Schiffe (eigene und feindliche).

FINANZEN UND INDUSTRIE

Obwohl finanzielle Interessen und industrielle Produktion zunächst zurückstehen, können sie auf lange Sicht nicht ignoriert werden, wenn der Lebensstandard steigen und die Kolonie vor Angriffen geschützt werden soll. In den Finanzbereich fallen Handel, Steuern und Forschungs-Etats. Eine blühende Industrie erlaubt den Bau von Panzern und Raumschiffen und natürlich Verkaufsgütern. Das alles wird nachfolgend beschrieben.

Mit der Taste B aktivieren Sie den Hand-Cursor, wählen dann das \$-Icon und rufen mit Taste A die Finanz-/Industrie-Fenster auf. Diese sind:

* **Finanz-Organisations-Fenster**

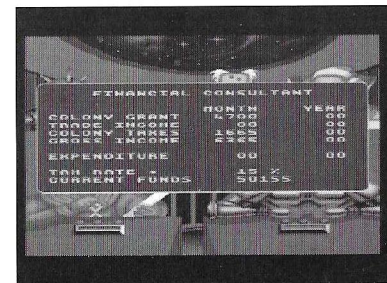
* **Industrie-Info-Fenster**

* **Manuelles-Handels-Fenster**

Um von einem Fenster zum nächsten zu gelangen, setzen Sie den Cursor auf das X-Icon in der unteren, linken Ecke des Fensters und drücken Taste A. Die Taste B bringt Sie zum Haupt-Screen zurück.

Das Finanz-Organisations-Fenster

Dieses Fenster erscheint als erstes. Die Infos am oberen Rand beziehen sich auf den automatischen Handel. Wenn Sie Zeit und Laune haben, können Sie auch manuellen Handel betreiben, wie weiter unten beschrieben. Die anderen Infos des Fensters beziehen sich auf Steuern und Etats. Zur Änderung der Werte setzen Sie den Cursor auf die entsprechende Zeile und drücken Taste X zur Erhöhung und Taste Y zur Minderung.



Automatischer Handel

Die sechs Handelsgüter sind am oberen Rand des Finanz-Organisations-Fensters aufgelistet. Es sind:

SPRIT **NAHRUNG** **ERZ**
DIAMANTEN **WAFFEN** **TECHNIK**

Sie können feststellen, wieviele Einheiten des Gutes zur Zeit verfügbar sind und wieviel Prozent für den Eigenbedarf der Kolonie zurückbehalten werden. Der Grundwert beträgt 80% für alle Güter. Jeden Monat führt der Computer den Handel, basierend auf der Prozentzahl, automatisch aus. Sind keine Einheiten verfügbar, wird auch nichts verkauft.

Da Ihre Kolonie keine Diamanten (DIAM) und technische Güter (TECHGUETER) benötigt, können Sie hier den Prozentsatz des Eigenbedarfs getrost auf 0 setzen. Sie können auch die anderen Werte verändern, obwohl es nicht ratsam wäre, mehr als 50% von Nahrung, Sprit, Erz und Waffen zu verkaufen. Beobachten Sie diesen Screen während des Spiels, und setzen Sie die Werte den Überschüssen entsprechend ein.

Steuern

Sobald die Zuschüsse ausbleiben, muß sich die Kolonie selbst tragen. Die Steuer trägt dazu bei. Der anfängliche Steuersatz beträgt 15%. Er kann gesenkt oder erhöht werden (zwischen 0% und 20%). Eine niedrige Steuer-Rate erhöht die Moral der Siedler. Eine neue Rate tritt zum Ersten des nächsten Jahres in Kraft und bleibt mindestens ein Jahr gültig.

Etats

Sie sind für drei Etats verantwortlich: den Militär-Etat, den Zivil-Etat und den Spionage-Etat. Ihre Forscher werden nützliche Erfindungen machen, wenn sie mit Geldern des Militär- und Zivil-Etats versorgt werden. Militärische Forschung führt zu neuen Waffen und besserer Verteidigung. Zivile Forschung bringt Umweltlösungen und andere nicht-militärische Verbesserungen. Der Spionage-Etat ist notwendig, um die Aktivitäten der Aliens zu überwachen. Ohne Geld finden keine Aufklärungstätigkeiten statt.

Aus Ihren aktuellen Etats können Sie soviel Geld wie gewünscht verteilen (in Einheiten von 1000). Am unteren Rand des Fensters können Sie ablesen, wieviel Geld zur allgemeinen Verwendung übrig ist.

Das Industrie-Info-Fenster

Hier wird angezeigt, wieviele Kolonisten zu Zeit in welcher Branche tätig sind (ausgenommen Baubranche). Der Durchschnitt beträgt 10 Arbeiter pro Gebäude. Jede Arbeitsbranche kann durch das mit ihr verbundene Gebäude identifiziert werden. Die Gebäude sind:



<u>Industrie</u>	<u>Produkt</u>
WAFFENLABOR	Waffen
CHEMIEANLAGE	Sprit
MINE	Erz
SCHIFFSWERFT	Raumschiffe
TANK-PARK	Panzer
WERKSTATT	Technische Güter
HOSPITAL	
LABOR	
WACHE	

Für die ersten sechs Industrien erhalten Sie monatliche Produktionszahlen. Waffen, Erze und Tech-Güter werden bis zu ihrem Gebrauch eingelagert. Sprit wird in Sprittanks gelagert, Raumschiffe erscheinen auf den Startrampen, die neben den Werften errichtet werden müssen. Tanks erscheinen neben dem Tank-Park. Für Krankenhäuser, Labore und Wachen existieren keine Produktionszahlen.

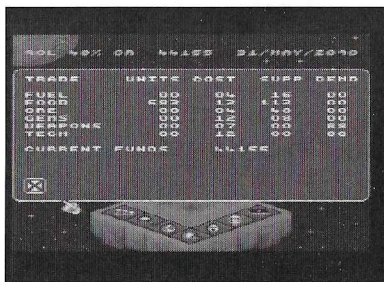
In diesem Fenster können Sie die Infos nur anschauen und nicht verändern. Um die Zahl der Arbeiter einer bestimmten Branche zu erhöhen, müssen Sie mehr der entsprechenden Gebäude bauen. Um sie zu verringern, müssen Sie ein oder mehrere Gebäude abreißen. Eine Erhöhung der Anzahl der Techniker steigert die Produktionsrate, vermindert aber gleichzeitig die Zahl der zur Verfügung stehenden Bau- und Industriearbeiter. Sie müssen die richtige Mischung zwischen Industrie, Dienstleistung und Baugewerbe finden.

Manuelles Handels-Fenster

Hier finden sich die selben Güter wie im Auto-Modus: SPRIT, NAHRUNG, ERZ, DIAMANTEN, WAFFEN und TECH-Produkte. Die vier Werte neben jedem Gut zeigen folgende Informationen:

- Die vorrätigen Einheiten
- Den aktuellen Marktpreis per Einheit
- Die zum Ankauf verfügbaren Einheiten
- Einheiten, die von anderen Kolonien benötigt werden.

Setzen Sie den Cursor auf eine Zeile, um sie farblich hervorzuheben. Am unteren Ende des Fensters erscheint eine Bestätigung, wenn Sie kaufen oder verkaufen können. Drücken Sie die Taste Y, um die Transaktion durchzuführen. Es erscheint keine Bestätigung, wenn für ein Produkt weder Angebot noch Nachfrage besteht oder wenn Sie keine Güter besitzen. Erworbenener Sprit wird in Treibstofftanks gelagert. Alle anderen Güter gehen in Ihre Lager. Haben Sie keine Lagermöglichkeiten oder sind diese voll, können Sie nichts kaufen.



Die Nachfrage-, Angebots- und Kostenwerte ändern sich monatlich. Sie können nur soviel kaufen, wie angeboten wird und auch nur das verkaufen, was nachgefragt wird. Genau wie im Auto-Handel, können Sie beliebig viele Diamanten und Tech-Güter verkaufen, da diese in der Kolonie nicht benötigt werden. Halten Sie sich aber immer eine gute Reserve an Nahrung, Erz, Sprit und Waffen.

Sie können auch erst mit dem Kolonie-Administrator reden, um die aktuellen Lager-, Produktions- und Verbrauchsdaten zu erhalten.

Sollte plötzlich ein Mangel auftreten (z.B. im Nahrungsbereich), könnten Sie Nahrung ankaufen, um die Zeit bis zur Fertigstellung neuer Gewächshäuser zu überbrücken. Verlassen Sie sich aber nicht auf diese Methode. Die Preise können sprunghaft steigen, oder das Angebot könnte wegfallen. Besser ist es, eine Überschuss-Produktion zu erzeugen und die nicht benötigten Einheiten zu Geld zu machen.

Mit der **B-Taste** kann der Handels-Screen verlassen werden. Wenn Sie nur manuellen Handel betreiben, sollten Sie sicherstellen, daß alle nötigen Vorgänge vor dem Verlassen des Screens ausgeführt wurden. Haben Sie im aktuellen Monat bereits gehandelt, erscheint ein entsprechender Hinweis, und der Screen kann nicht aufgerufen werden. Automatischer Handel findet ebenfalls nicht statt, wenn in dem Monat bereits manuell gehandelt wurde.

VERTEIDIGUNG IHRER KOLONIE

Sie mögen denken, daß es genügt, Ihre Leute zu versorgen und glücklich zu machen. Weit gefehlt! Sie sind nicht die einzigen, die in diesem Sektor der Galaxis Kolonien gründen wollen. Wo Sie auch hingehen, Sie werden früher oder später auf feindliche Aliens treffen.

Eher früher! Die Föderation der Aliens beansprucht diesen Sektor für sich, und sie wird nicht kampfflos abziehen. Auf jedem Planeten befindet sich eine andere außerirdische Rasse, und jede will den gesamten Himmelskörper für sich. Wie Sie feststellen werden, hat jede Rasse ihre eigene Kampfaktik. Manche verlassen sich auf luftgestützte Waffen, andere benutzen bodengestützte Systeme. Die Fähigsten setzen beides ein. Nutzen Sie Ihre Agenten, um den Gegner kennenzulernen... ansonsten müssen Sie alles auf die harte Tour herausfinden.

Ihre Standard-Waffen sind Laserkanonen, Raketenwerfer, Tanks und Raumschiffe. Alle sind verwundbar. Laserkanonen und Raketenwerfer haben stationäre Positionen. Tanks und Raumschiffe können mittels der Marker zu verschiedenen Positionen bewegt werden und feuern automatisch, wenn sich der Gegner innerhalb eines Radius' von drei Quadranten von ihrer Position bewegt. Am besten plazieren Sie diese Einheiten rund um die Kolonie und lassen sie als Wächter fungieren. Konzentrieren Sie Ihre Kräfte an den Randbezirken der Kolonie. Seien Sie aber jederzeit bereit, sie an den Ort zu verlegen, an dem ein feindlicher Angriff stattfindet.

Wenn Sie Labore bauen und die militärische Forschung unterstützen, danken es Ihnen Ihre Forscher mit der Entwicklung neuer Waffen wie Land-Minen, Bomben-Detektoren und Spionagesatelliten. Näheres im Abschnitt **FORSCHUNG**.

Laserkanonen

Laserkanonen suchen die Umgebung selbstständig nach gegnerischen Truppen ab. Sie zielen und schießen automatisch, wenn sich ein Gegner innerhalb von sechs Quadranten von ihrer Position bewegt. Die Laser werden am besten dort errichtet, wo sie ein weites Gebiet überwachen können und keine künstlichen oder natürlichen Objekte den Blick einschränken. Eine gute Strategie wäre z.B., wenn Sie die Laser rund um die Kolonie plazieren, um sich nach allen Himmelsrichtungen abzusichern. Näheres im Abschnitt **GEBÄUDE**. Eine Anmerkung des Forschungsleiters: Ihre Wissenschaftler arbeiten zur Zeit an einer Weiterentwicklung der Laserkanone mit der Bezeichnung "Plasma Gun". Hört sich vielversprechend an!

Raketenwerfer

Jeder dieser Werfer ist mit einer einzigen hochexplosiven Rakete bestückt, die Sie abfeuern müssen. Da sie nur eine begrenzte Reichweite besitzen, sollten sie in den Randbezirken der Kolonie stationiert werden. Man munkelt, daß eine verbesserte Version mit höherer Sprengkraft und größerer Reichweite in Arbeit ist.

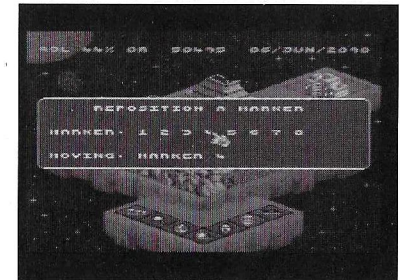
Um eine Rakete abzufeuern, setzen Sie den Fragezeichen-Cursor auf den Raketenwerfer und drücken **Taste A**. Die Rakete findet dann jeden in Reichweite befindlichen Gegner selbstständig. Wurde kein Ziel gefunden, erhalten Sie eine Meldung. Wird das Ziel zerstört, bevor die Rakete es erreicht, explodiert diese harmlos in der Luft. Der Werfer verschwindet, sobald die Rakete abgefeuert ist.

Marker

Marker sind kleine Flaggen, zu deren Position Ihre Tanks und Raumschiffe geschickt werden können. Zu Beginn des Spiels sind acht Marker rund um die Grundkolonie positioniert. Die Marker können jederzeit verschoben werden. Plazieren Sie sie mit Bedacht - eine erfolgreiche Verteidigungsstrategie hängt zum großen Teil von der effektiven Positionierung der Tanks und Raumschiffe ab.

Einen Marker neu positionieren

Rufen Sie mit Taste X den Fragezeichen-Cursor im Planetenüberblick auf. Setzen Sie den Cursor an die Stelle, an der Sie einen Marker plazieren möchten, und drücken Sie Taste Y. Mit dem Hand-Cursor wählen Sie eine Marker-Nummer und betätigen eine beliebige Taste, um den Marker an die neue Position zu setzen. Um den Screen ohne Änderung zu verlassen, ziehen Sie den Hand-Cursor von der Marker-Nummer weg und drücken eine beliebige Taste.



Tanks

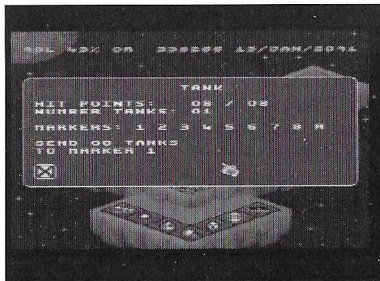
Mobile Panzereinheiten erlauben eine effektivere Verteidigung Ihrer Kolonie und können sogar für einen Präventivschlag gegen die Städte der Aliens eingesetzt werden (siehe unten). Zum Bau eines Tanks benötigen Sie einen Tank-Park, Erz und Waffen.

Sie können die Güter kaufen oder selbst herstellen, indem Sie Erzminen und Waffenlabore errichten. Näheres im Abschnitt GEBÄUDE.

Ein funktionstüchtiger Tank-Park produziert alle zwei bis drei Monate einen Panzer. Das Endprodukt erscheint auf einem Quadrat neben dem Werk. Mit den Markern können Sie die Panzer in Stellung bringen (siehe unten). Dort sind sie in ständiger Alarmbereitschaft und schießen auf jeden Gegner, der sich innerhalb von drei Quadranten von ihrer Position bewegt.

Tankeinheiten stationieren

Um einen Tank zu einer Markerposition zu schicken, setzen Sie den Fragezeichen-Cursor auf einen Ihrer Panzer und drücken Taste A zweimal schnell hintereinander. Es erscheint ein Info-Fenster mit den aktuellen Trefferpunkten des Panzers und der Gesamtzahl aller im Einsatz befindlichen Tanks. Wählen Sie einen Ziel-Marker, indem Sie den Cursor auf eine Marker-Nummer setzen und Taste A drücken.



Wählen Sie den Buchstaben A, wenn der Tank zur Stadt der Aliens fahren soll (haben Ihre Spione die Stadt noch nicht entdeckt, wird dieser Befehl nicht ausgeführt).

Als nächstes setzen Sie den Cursor auf die Zahl 00 in der Zeile SENDE 00 TANKS ZU MARKER X. Taste X erhöht die Zahl, Taste Y verringert sie. Wenn Sie fertig sind, drücken Sie **Taste B**, um den Screen zu verlassen und die gewählten Tanks loszuschicken. Sie können die Fahrt der Panzer auf dem Planetenüberblick verfolgen. Die Panzer bewegen sich nur solange der Haupt-Screen aktiviert ist. Sie fahren zu der neuen Position und gehen dort in Stellung. Wenn sie die Position nicht erreichen können, patrouillieren sie in der Nähe.

Tank-Erfindungen

Einer der Erfolge der Forschung ist der Hover-Tank. Dieses neue Modell ist erheblich schlagkräftiger als sein Vorgänger und besitzt einen Luftkissenantrieb mit dem auch unebenes Gelände befahren werden kann. Die Investition hat sich gelohnt, nicht wahr? Eine zukünftige Entwicklung könnte der Tank-Teleport sein, mit dem ein Panzer in Nullzeit von einem Ort zum anderen versetzt werden kann.

Raumschiffe

Genau wie die Tanks, können auch Raumschiffe mittels der Marker verlegt werden und feuern automatisch auf Gegner, die sich innerhalb von drei Quadranten von ihrer Position bewegen. Auch sie können zu Präventivschlägen eingesetzt werden. Ihre Herstellung verlangt ebenfalls nach Erz und Waffen. Raumschiffe sind flexibler als Tanks, denn sie können alle Hindernisse überwinden und besitzen mehr Waffen. Sie benötigen Treibstoff, der auf dem freien Markt erworben oder in eigenen Chemieanlagen hergestellt werden kann. Siehe auch Abschnitt GEBÄUDE.

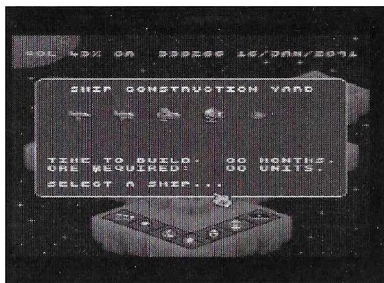
Ihre Schiffswerften können anfänglich fünf verschiedene Schiffstypen herstellen. Eine sechster Typ, der Fusion-Kreuzer, ist zur Zeit in der Entwicklung. Dieses Schiff ist atomgetrieben und benötigt keinen Treibstoff. Je größer und schlagkräftiger ein Schiff ist, desto länger dauert seine Bauzeit. Außerdem werden mehr Waffen und Erze benötigt, und der Treibstoffverbrauch ist höher. Die Schiffstypen sind:

Schiffstyp	Angriff	Treffer	Sprit	Erz
Erkunder	0	10	80	50
Jäger	2	20	80	50
Zerstörer	3	15	120	100
Kreuzer	4	20	200	180
Fusion-Kreuzer	4	30	/	80
Warship	5	30	240	240

Ein Raumschiff bauen

Bevor Sie ein Schiff bauen, stellen Sie sicher, daß genügend Erz, Waffen und Sprit vorrätig sind. Errichten Sie jede Schiffswerft neben einer Startrampe, und bauen Sie mehrere Sprittanks in der Nähe. Es erscheint eine Warnung, wenn Material nicht vorrätig ist. Jede Werft kann immer nur an einem Schiff arbeiten. Um die Herstellung zu beschleunigen, sollten Sie deshalb mehrere Werften errichten.

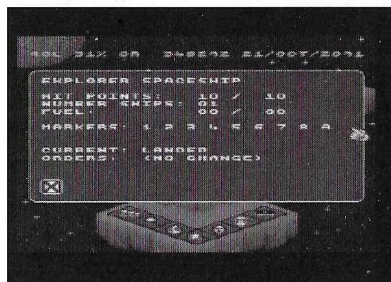
Zur Wahl eines Schiffes setzen Sie den Fragezeichen-Cursor auf die Werft und drücken Taste A. Das Info-Fenster zeigt ein Bild von jedem zur Verfügung stehenden Typ. Setzen Sie den Cursor auf ein Schiff, um dessen Bezeichnung, Bauzeit und Erzbedarf zu erfahren. Nach der Wahl starten Sie den Bau mit einer beliebigen Taste.



Sie können das Fortschreiten des Baus durch die Anwahl der Werft jederzeit überprüfen. Das Info-Fenster zeigt die verbleibenden Monate bis zur Fertigstellung des Schiffs. Wenn es fertig ist, ertönt ein akustisches Signal. Dann erscheint das Schiff auf der Startrampe und wird über die nahegelegenen Sprittanks betankt.

Raumschiffe stationieren

Um ein Schiff an einen bestimmten Ort zu schicken, setzen Sie den Fragezeichen-Cursor auf das Schiff und drücken Taste A zweimal schnell hintereinander. Ein Info-Fenster zeigt die aktuellen Trefferpunkte, die Zahl aller aktiven Schiffe, den Spritverbrauch des aktuellen Schiffes und dessen momentane und neue Befehle.



Bei der Anwahl eines neuen Schiffes setzen Sie den Cursor auf ORDER, um mit Taste X oder Y einen Befehl auszuwählen.

Bei zwei Optionen (Flug/Lande und Flug/Schwebe) muß ein Ziel-Marker gewählt werden. Dazu setzen Sie den Cursor auf eine Marker-Nummer und drücken Taste A. Die Anwahl des Buchstaben A sendet das Schiff zur Stadt der Aliens (wurde diese von Ihren Spionen noch nicht entdeckt, kann der Befehl nicht ausgeführt werden). Die Befehle sind:

- | | |
|-------------|---|
| (WIE ZUVOR) | Es geschieht nichts. |
| LANDE | Das Schiff versucht, an der aktuellen Position zu landen. |
| SCHWEBE | Das Schiff schwebt über der aktuellen Position. |

FLUG/LANDE

Das Schiff fliegt zu gewähltem Marker und versucht zu landen.

FLUG/SCHWEBE

Das Schiff fliegt zu gewähltem Marker und schwebt dort in der Luft.

BAUE

STARTRAMPE

Gilt nur für Erkunder. Das Schiff baut eine Rampe an der aktuellen Position und landet darauf. Bei der Rampe können Sie eine neue Kolonie gründen, indem Sie daneben einen Meiler bauen. Andere Gebäude können dann beliebig errichtet werden.

FLUG NACH

FEINDSTADT

Das Schiff greift die gegnerische Stadt an (wenn die Stadt bereits entdeckt wurde).

Treffer

Die Trefferpunkte der Schiffe werden als aktuelle/maximale Werte angezeigt. Sinkt der Wert auf null, ist das Schiff zerstört.

Treibstoffverbrauch

Wurde ein Schiff fertiggestellt, kann es nur betankt werden, wenn sich mindestens ein Sprittank innerhalb von acht Quadranten von seiner Position befindet. Ist kein Tank vorhanden, müssen Sie einen bauen und ihn auch füllen. Sie können den Sprit kaufen (die Tanks werden dann automatisch gefüllt) oder ihn mit einer Chemanlage, die sich über einem Treibstoffvorkommen befindet, selbst herstellen. Im Anzeige-Fenster eines jeden Raumschiffs wird der Spritvorrat als aktueller/maximaler Wert aufgeführt.

Die Schiffe verbrauchen Sprit während des Starts, Fluges, der Landung und beim Schweben. Deshalb sollten Sie ein Schiff landen, wenn es nicht benötigt wird. Auf der Startrampe kann das Schiff erneut betankt werden (dazu muß ein Marker auf die Rampe gesetzt werden). Befinden sich Sprittanks in der Nähe und ist genügend Sprit vorhanden, wird das Schiff automatisch randvoll getankt. Ist der Treibstoff verbraucht, während sich das Schiff in der Luft befindet, stürzt es ab. Mit den entsprechenden Anlagen und genügend Geld werden Ihre Forscher mit der Zeit einen Materieteleport entwickeln, mit dem die Schiffe im Flug betankt werden können.

Eine gegnerische Stadt angreifen

Ihre Agenten berichten, daß die Kolonie der Aliens verwundbar ist.

Deren Tech-Stufe ist niedrig und die Verteidigung schwach. Sollten Sie auf den unvermeidlichen Angriff warten oder selbst einen Erstschlag durchführen? Wenn Sie selbst angreifen, kann der Gegner um Jahre zurückgeworfen oder sogar komplett ausradiert werden. Außerdem sind erfolgreiche Schlachten gut für die Moral!

Wenn Sie Ihre Tanks und Raumschiffe zur Zerstörung der Alien-Stadt schicken, erhalten Sie Statusberichte von der Front, können aber den Angriff nicht direkt mitansehen. Im Spionage-Info-Fenster finden Sie die neuesten Berichte. Setzen Sie sich mit dem Oberkommandierenden in Verbindung, falls Sie Rat suchen. Sie können jederzeit Verstärkung schicken, aber bedenken Sie, daß abkommandierte Truppen nicht für die Verteidigung der eigenen Kolonie zur Verfügung stehen.

DIE KOLONISTEN

Jede Kolonie beginnt mit 100 Siedlern. Die Bevölkerung nimmt, aufgrund der Geburten- und Sterberate, ab oder zu. In der Regel steigt die Zahl aber im Lauf der Zeit.

Geburten und Todesfälle

Zu Beginn ist die Geburtenrate auf GERING eingestellt. Sie kann auf MEDIUM, HOCH oder KEINE festgelegt werden, je nachdem, wie schnell die Bevölkerung wachsen soll. Zur Einstellung der Rate muß zunächst ein Hospital gebaut werden. Näheres hierzu im Abschnitt GEBÄUDE. Jeden Monat sterben einige Siedler an natürlichen Ursachen. Die Sterberate steigt aber rapide, wenn die Aliens angreifen, eine Viruserkrankung ausbricht, die Kriminalitätsrate steigt oder Nahrungs- oder Luftknappheit herrscht.

Invasion

Um ernste Verluste zu vermeiden, sollten Sie die Verteidigung stärken und die Aliens überwachen. Sobald Ihre Tanks und Raumschiffe Stellung bezogen haben, könnten Sie einen Präventivschlag gegen die Alien-Kolonie durchführen.

Krankheit

Der Bau mehrerer Krankenhäuser kann die Verbreitung tödlicher Viren eindämmen. Mit entsprechendem Zivil-Etat werden Ihre Forscher mit der Zeit einen Impfstoff gegen alle Viren entwickeln.

Kriminalität

Verbrechen nehmen mit sinkender Moral zu. Das gilt besonders bei einer hohen Bevölkerungszahl. Wachanlagen können dieses Problem eindämmen. Die verschiedenen Verbrechenarten werden später vorgestellt.

Lebenserhaltung

Jedes Gewächshaus versorgt 100 Kolonisten mit Nahrung. Eine einzige Lebenserhaltungsanlage produziert genügend Luft für 400 Siedler. Überschüsse an Luft und Nahrung können, zwecks späterer Verwendung, gelagert werden. Sprechen Sie gelegentlich mit dem Kolonie-Administrator, um sicherzustellen, daß die Versorgung nicht knapp wird. Bauen Sie mehr Anlagen, wenn der Verbrauch genauso hoch oder höher als die Produktion ist.

Beschäftigung

Kolonisten können in folgenden Bereichen arbeiten:

Arbeiter	Bauen Gebäude und Anlagen.
Techniker	Arbeiten in Gewächshäusern, Kraftwerken, Lebenserhaltungsanlagen, Waffenlaboren, Chemieanlagen, Minen, Schiffswerften, Tank-Parks und Werkstätten.
Ärzte	Arbeiten in Krankenhäusern.
Forscher	Sind in Laboren beschäftigt.
Wachen	Arbeiten in Wchanlagen.

Die aktuellen Beschäftigungszahlen erhalten Sie beim psychiatrischen Berater. Die Durchschnittszahl der Angestellten beträgt zehn Kolonisten pro Gebäude. Freie Posten werden nach folgender Dringlichkeits-Reihenfolge belegt: Nahrung, Energie, Lebenserhaltung an erster Stelle, gefolgt von Bauwesen und schließlich Industrie und Dienstleistungen.

Verbrechen

Auch wenn Sie versuchen, die ultimate Gesellschaft zu erschaffen, ist die Kolonie nicht immun gegen das Verbrechen. Es wächst mit der Bevölkerungszahl, besonders bei niedriger Moral und läßt die Moral zusätzlich noch tiefer sinken. Um das zu verhindern, sollten Sie die Moral anheben... und einige Wchanlagen bauen. Es gibt vier Stufen des Verbrechens:

Diebstahl

Skrupellose Hacker infiltrieren die Finanz-Computer der Kolonie und transferieren Gelder auf ihre eigenen Konten. Können diese Jungs nicht ehrlich bleiben?

Mord

Erfährt Ihre Kolonie eine Welle unerklärlicher Todesfälle, könnte es sich um Mord handeln. Unternehmen Sie umgehend die notwendigen Schritte, um die Situation zu entschärfen.

Terrorismus

Es kann zu anonymen Bombendrohungen kommen, wenn die Kolonisten unzufrieden mit Ihrem Führungsstil sind. Diese Terroristen sprengen sogar Gebäude in die Luft, um ihrem Frust Luft zu machen. Könnten die nicht einfach an ihren Abgeordneten schreiben?

Meuchelmord

Das ultimate Mißtrauensvotum! Unloyale Subjekte heuern einen Unterwelt- oder besser gesagt: Fremdwelt-Killer an, um Sie für immer in den Ruhestand zu schicken. Es wird Zeit, den Job zu wechseln.

FORSCHUNG

Um Forschung zu betreiben, müssen Sie Laboratorien bauen und Gelder für den Militär- und Zivil-Etat bereitstellen. Forschung ist wichtig, denn sie führt zu neuen, nützlichen Erfindungen, wie unten beschrieben. Bauen Sie Labore, stellen aber keine Gelder bereit, kommt die Forschung nur schleppend voran. Schnelle Erfolge werden mit zahlreichen Laboren und großzügigen Geldern erzielt.

Die Forschung nimmt direkten Einfluß auf die Tech-Stufe, die bei Stufe 1 beginnt und sich mit neuen Erfindungen erhöht. Die höchste Stufe ist 10. Der Forschungsleiter informiert Sie über die aktuelle Tech-Stufe, die Anzahl der Labors und Forscher und den Etat.

Etat

Die meisten Forschungsprojekte werden über den Militär-Etat finanziert, so daß dieser entsprechend groß sein sollte. Ihre Großzügigkeit wird mit neuen Waffen- und Verteidigungssystemen belohnt werden. Der Zivil-Etat forscht in Umweltfragen und effektiveren Produktionsmethoden. Der Gelder nehmen mit der Zeit ab. Kontakten Sie also öfter den Forschungsleiter, und füllen Sie die Kassen im Finanz-Screen wieder auf. Näheres hierzu im Abschnitt **FINANZEN UND INDUSTRIE**.

Erfindungen

Wurde eine Erfindung gemacht, erscheint eine Meldung, die das Produkt und dessen Anwendung beschreibt. Viele Erfindungen sind neue Gebäude, die auf dem Bau-Screen als Ersatz für, oder Zusatz zu existierenden Gebäuden erscheinen.

Bomben-Detektor

Spürt sogar kleinste Mengen Sprengstoff auf. Einmal erfunden, werden diese Geräte automatisch in der gesamten Kolonie aufgestellt, um Terroristen und feindliche Saboteure aufzuspüren.



Komprimierter Treibstofftank

In ihm wird Sprit unter Druck sicher gelagert. Ersetzt die alten, weniger effektiven Sprittanks.

Sprit-Detektor

Benutzt ein Sonar, um den Planeten nach Treibstoffvorkommen abzusuchen. Alle verfügbaren Spritvorkommen sehen Sie im Sprit-Modus des Karten-Screens.

Fusion-Kreuzer-Raumschiff

Dieses atomgetriebene Raumschiff benötigt keinen Treibstoff. Es wird genau wie alle anderen Schiffe gebaut, wozu ebenfalls Erze und Waffen benötigt werden.

HDX-Raketenwerfer

Benutzt HDX (High Devastation Explosive), welches eine gewaltige Zerstörungskraft besitzt. Da sie leichter sind, haben die Raketen eine größere Reichweite. Diese Waffe ersetzt den alten Raketenwerfertyp.

Hover-Tank

Dieses neue Fahrzeug besitzt bessere Waffen und Panzerung und schwebt über dem Boden. Dadurch kann es Raum-Moos, Felsen, Eisfelder und andere Geländeformen, die normalen Tanks Schwierigkeiten bereiten, überqueren. Ihre existierenden Tank-Parks stellen die Produktion um und bauen sofort das neue Modell.

Land-Mine

Dieses intelligente Gerät explodiert nur, wenn ein feindliches Fahrzeug darüber fährt. Land-Minen werden wie Gebäude plziert und können danach nicht mehr an einen anderen Ort verlegt werden.

Fernbereichs-Radar

Besitzt eine größere Reichweite als herkömmliche Radaranlagen. Der FR ersetzt den konventionellen Radar im Bau-Screen.

Materieleport

Beamt den Sprit aus den Sprittanks direkt auf Schiffe im Flug. Muß neben den Treibstofftanks errichtet werden.

Meteor-Scanner

Benutzt einen Hochleistungs-Laser, um Meteore aufzuspüren und zu zerstören, bevor sie die Kolonie erreichen können.

Morgro-Gewächshaus

Erzeugt schmackhafte Nahrung effektiver als normale Gewächshäuser. Ersetzt das herkömmliche Gewächshaus im Bau-Screen.

Erz-Detektor

Sucht den Planeten nach Erzvorkommen ab, die zu Beginn kaum auffindbar sind. Schalten Sie im Karten-Screen auf den Erz-Modus, um alle Vorkommen sichtbar zu machen.

Plasma Gun

Schlagkräftiger als die gute, alte Laserkanone, die im Bau-Screen ersetzt wird.

Solar Generator

Erzeugt doppelt soviel Energie wie ein normales Solar-Panel. Ersetzt das alte Panel im Bau-Screen.

Weltraum-Moos-Konverter

Raum-Moos ist eine seltsame Pflanzenart, die auf vielen Planeten vorkommt und auf der nicht gebaut werden kann. Ihre Forscher haben eine Methode entwickelt, dem Moos Sauerstoff zu entziehen, der dann den Lebenserhaltungssystemen zusätzlich zugeführt wird. Errichten Sie die Konverter direkt auf dem Weltraum-Moos.

Spionage-Satellit

Dieses Frühwarnsystem macht Ihren Radar überflüssig. Einmal im Orbit, zeigt er sämtliche Feindbewegungen auf dem Karten-Screen, selbst wenn diese außerhalb der Radar-Reichweite liegen.

Tank-Teleport

Dieses Gerät beamt Ihre Panzer in Nullzeit zu jeder beliebigen Marker-Position. Fahren Sie einen Tank auf den Teleport, schalten Sie in den Info-Modus, und drücken Sie Taste B, um das Teleport-Info-Fenster aufzurufen. Wählen Sie nun einen Marker, und der Panzer wird sofort dorthin gebeamt. Besser als Fahren, nicht wahr?

Serum

Auf fremden Welten gibt es gefährliche Bakterien und Viren. Manchmal benutzen sie die Aliens als biologische Waffen, um Ihre Kolonie zu dezimieren. Die Gelder des Zivil-Etats erlauben es den Forschern, ein Allround-Serum zu entwickeln, das die Siedler gegen alle Erreger immun macht.

SPIEL SICHERN

Um das aktuelle Spiel zu sichern oder andere Spiel-Optionen aufzurufen, aktivieren Sie mit Taste B den Hand-Cursor, wählen dann das Spiel-Sichern-Icon (Computer Chip) am unteren Rand des Haupt-Screens und rufen mit Taste A das Spiel-Sichern-Fenster auf. Mit dem Control Pad heben Sie die gewünschte Option farblich hervor und aktivieren sie mit Taste A. Die Optionen sind:

NEUES SPIEL

Diese Option startet ein neues Spiel - entweder auf demselben Planeten oder auf einem anderen. Die Liste der Planeten wird eingeblendet. Näheres im Abschnitt **VORBEREITUNGEN**.

SPIEL SICHERN

Sichert den aktuellen Spielstand. Die Meldung **SPIEL GESICHERT** sollte auf dem Screen erscheinen. Sie können nur einen Spielstand auf dem Spielmodul speichern. Alte Spielstände werden überschrieben.

LADE SPIELSTAND

Bricht das aktuelle Spiel ab und lädt den gesicherten Spielstand.

MUSIK AN/AUS

Schaltet die Musik ein bzw. aus.



FEHLERBEHEBUNG

Da Sie auf so viele Dinge achten müssen, können Sie sich schon einmal festfahren. Die folgenden Hinweise sollen Ihnen helfen, eventuelle Probleme zu meistern.

Sie können kein Gebäude errichten

- * Sie versuchen, auf einem existierenden Gebäude zu bauen.
- * Sie versuchen, auf unbrauchbarem Gelände oder Schutt zu bauen.
- * Sie haben zu wenig Geld - versuchen Sie es später.
- * Sie haben zu wenig Kolonisten - versuchen Sie es später.
- * Die Kolonisten sind alle bei der Sportveranstaltung.

Sie erhalten keine Infos über das Gebäude

- * Sie befinden sich nicht im Info-Modus. Drücken Sie die X-Taste, bis der Fragezeichen-Cursor erscheint. Dann setzen Sie den Cursor auf das Gebäude und drücken Taste A.

Es sterben zu viele Kolonisten

- * Die Geburtenrate ist zu niedrig eingestellt. Erhöhen Sie die Rate im Info-Fenster. Dazu muß ein Hospital im Info-Modus angewählt werden.
- * Es gibt zu wenig Nahrung oder Luft. Melden Sie sich beim Kolonie-Administrator, um Ihre Lager zu überprüfen. Benötigen Sie mehr Nahrung, bauen Sie mehr Gewächshäuser. Für mehr Luft müssen mehr Lebenserhaltungsanlagen gebaut werden.
- * Bauen Sie mehr Krankenhäuser, um Krankheiten zu bekämpfen.
- * Ihre Kolonie ist überbevölkert. Überprüfen Sie die Bevölkerungsdichte beim psychiatrischen Berater. Bauen Sie mehr Wohnräume, wenn die Dichte über 100 liegt.
- * Kolonisten werden ermordet. Errichten Sie mehr Wachanlagen.

Die Kriminalitätsrate ist zu hoch

- * Mehr Wachen bauen. Das verringert die Rate innerhalb weniger Monate.
- * Heben Sie die Moral und den Lebensstandard der Siedler. Näheres im Abschnitt **LEBENSSTANDARD**.

Forschung findet nicht statt

- * Bauen Sie mehr Labors.
- * Erhöhen Sie die Gelder des Militär- und Zivil-Etats. Näheres im Abschnitt **FINANZEN UND INDUSTRIE**.

Ihre Minen und/oder Chemieanlagen produzieren nicht

- * Sie wurden an der falschen Stelle gebaut. Benutzen Sie den Karten-Screen, um Erz- und Treibstoffvorkommen aufzuspüren. Minen müssen auf Erzfeldern und Chemiewerke auf Treibstoffvorkommen errichtet werden.
- * Ihre Lager und/oder Sprittanks sind voll.

Sie können keinen manuellen Handel treiben

- * Sie haben diesen Monat bereits manuellen Handel betrieben.
- * Die Computer sind defekt - warten Sie auf die Reparatur.
- * Sie haben kein aktives Befehlscenter.

Man rät Ihnen, mehr Lager zu bauen

- * Ihre Lager sind mit einem bestimmten Produkt überfüllt. Verkaufen Sie die Überschüsse, und drosseln Sie, wenn nötig, die Produktion durch das Abreißen einer Fabrik, die das Produkt herstellt. Näheres im Abschnitt **FINANZEN UND INDUSTRIE**.

Es werden keine Panzer produziert

- * Sie haben nicht genügend Waffen und Erz. Überprüfen Sie die Lager im Finanz-Screen. Bauen Sie mehr Minen zur Erhöhung der Erzproduktion (stellen Sie mittels des Karten-Screens sicher, daß die Minen auch auf Erzvorkommen errichtet wurden).

Zur Erhöhung der Waffenproduktion müssen mehr Waffenlabors gebaut werden.

- * Sie können die Produkte auch auf dem freien Markt kaufen. Näheres im Abschnitt **FINANZEN UND INDUSTRIE**.
- * Neben den Tank-Parks sind keine freien Quadrate mehr. Machen Sie ein oder mehrere Quadrate frei, indem Sie Tanks zu den Markern schicken oder ein nebenstehendes Gebäude abreißen.
- * Sie besitzen kein aktives Befehlscenter.
- * Sie haben nicht genügend Energie. Bauen Sie mehr Solar-Panel oder Kraftwerke.

Ein Panzer läßt sich nicht bewegen

- * Der Weg zum Marker ist besonders kompliziert. Machen Sie den Weg frei, oder wählen Sie einen anderen Marker.

Es werden keine Raumschiffe produziert

- * Sie haben nicht genügend Waffen und Erz. Überprüfen Sie die Lager im Finanz-Screen. Bauen Sie mehr Minen zur Erhöhung der Erzproduktion (stellen Sie mittels des Karten-Screens sicher, daß die Minen auch auf Erzvorkommen errichtet wurden). Zur Erhöhung der Waffenproduktion müssen mehr Waffenlabors gebaut werden. Sie können die Produkte auch auf dem freien Markt kaufen. Näheres im Abschnitt FINANZEN UND INDUSTRIE.
- * Sie haben keinen Befehl zum Schiffsbau gegeben. Näheres im Abschnitt VERTEIDIGUNG IHRER KOLONIE.
- * Neben der Werft befindet sich keine Startrampe. Bauen Sie eine Rampe, damit das Schiff erscheinen kann.
- * Sie besitzen kein aktives Befehlscenter.
- * Sie haben nicht genügend Energie. Bauen Sie mehr Solar-Panel oder Kraftwerke.

Ihre Raumschiffe heben nicht ab

- * Es befinden sich keine Treibstofftanks in der Nähe der Startrampe. Bauen Sie Treibstofftanks innerhalb einer Entfernung von acht Quadranten der Rampe.
- * Es steht kein Treibstoff zur Verfügung. Suchen Sie auf dem Karten-Screen nach Vorkommen, und bauen Sie Chemieanlagen darauf. Sie können auch überschüssige Güter gegen Spirit eintauschen.

Ihren Raumschiffen geht der Sprit aus, und sie stürzen ab

- * Sie haben sie nicht neu betankt. Die Schiffe werden automatisch betankt, wenn sie auf den Startrampen landen, vorausgesetzt, es befinden sich Treibstofftanks in der Nähe, und die Versorgung läuft ohne Probleme.
- * Die Treibstofftanks sind zu weit von der Startrampe entfernt. Sie müssen sich innerhalb einer Entfernung von acht Quadranten befinden.
- * Die Tanks sind leer. Kaufen oder produzieren Sie Treibstoff.
- * Ihre Schiffe schweben. Landen Sie ein nicht benötigtes Schiff, um Energie zu sparen.

BEHANDELN SIE IHR UTOPIA-SPIELMODUL MIT SORGFALT

- * Dieses Spiel ist ein Präzisionsmodul mit komplexen elektronischen Schaltkreisen. Es darf keinen harten Stößen oder extremen Temperaturen ausgesetzt werden. Versuchen Sie niemals, das Modul zu öffnen.
- * Die Steckleiste darf nicht berührt werden oder mit Wasser in Kontakt kommen, da ansonsten die Schaltkreise beschädigt werden können.
- * Vergewissern Sie sich, daß das Super NES-Basisgerät AUSGESCHALTET ist, bevor Sie ein Spielmodul einlegen oder entfernen.

CONTRIBUTING STAFF

GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LTD. (Sheffield, England)

Ian Stewart, Managing Director

James North-Hearn, Technical Director

Tony Casson, Software Production Manager

Steve Bruce, Production Manager

Game Design

Graeme Ing, Rob Crack

Game Code

Simon Blake, Graeme Ing

Game Artwork

Richard Hill

Instruction Manual

Sean Kelly, Kate Hunt, Nick Clarkson, Margaret Stewart, Steve McKeivitt and Kai MacMahon.

Producer

Tony Casson

Game Testers (UK)

Robert Millington, Lee Campbell, Simon Short and Antony Howe.

**Utopia for Super Nintendo © Gremlin Graphics 1994.
All rights reserved.**

PROBLEME?

Solltest du Probleme beim Laden von "UTOPIA" haben, dann gib das Spiel an deinen Händler zurück, oder schick es an die auf der Packung angegebene Adresse von Gremlin Graphics. Hast du Fragen bezüglich des Spiels, dann wende dich an den Gremlin Graphics-Kundendienst unter der folgenden Nummer +44 (0)742 753 423, Montag bis Freitag von 09:30 Uhr bis 17:30 Uhr britischer Zeit.

COPYRIGHT

Copyright 1994 Gremlin Graphics Software Limited. Alle Rechte vorbehalten. Dieses Handbuch und die auf den Disketten enthaltenen Informationen sind durch Gremlin Graphics Limited urheberrechtlich geschützt. Der Besitzer dieses Produkts ist dazu berechtigt, es für seinen persönlichen Gebrauch zu verwenden. Es ist niemandem gestattet, Teile des Handbuchs oder der auf die Disketten enthaltenen Informationen ohne vorherige Genehmigung von Gremlin Graphics Software Limited ganz oder teilweise zu übertragen, weiterzugeben oder zu verkaufen. Jegliche Person oder Personen, die Teile dieses Programms in irgendeinem Medium verbreiten, aus welchem Grund auch immer, machen sich der Verletzung des Urheberrechts schuldig und können vom Inhaber des Urheberrechts strafrechtlich verfolgt werden.