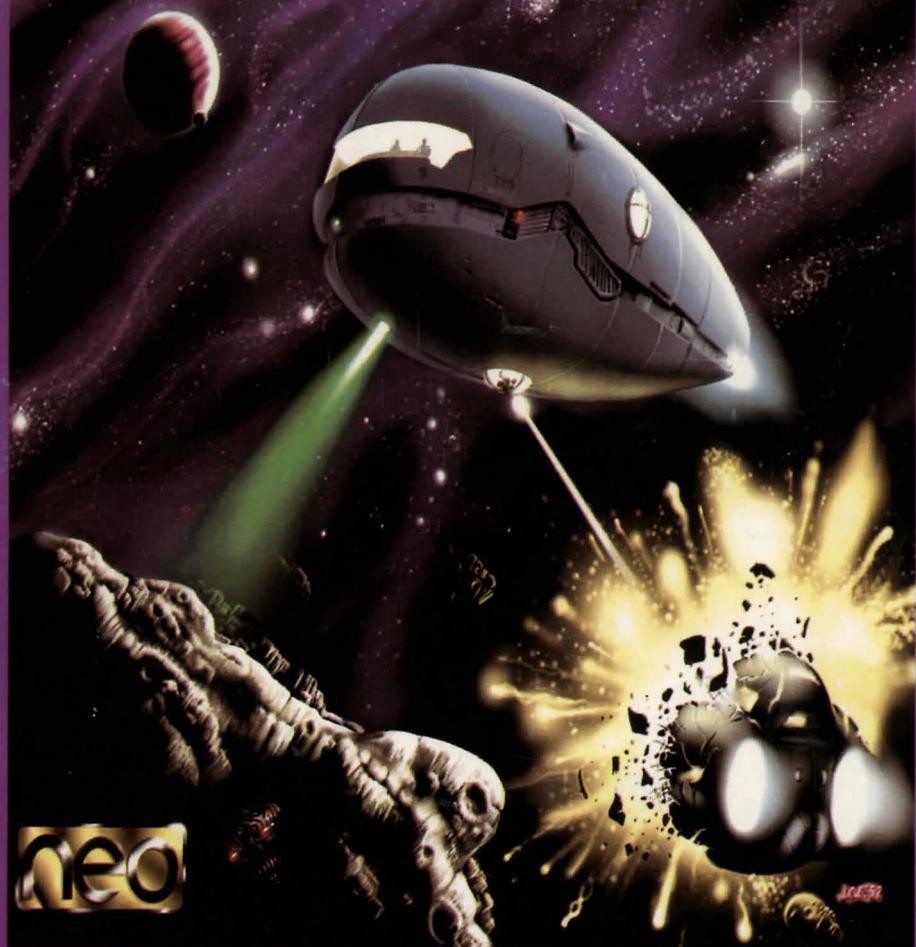


WHALE'S VOYAGE



neo

JCS

Copyright 1989/90 by NEO Software Produktions GmbH,
Göttrichgasse 10, A-2552 Hainburg

Achtung! Das vorliegende Handbuch und die dazugehörigen Softwarepakete
sind urheberrechtlich, ohne die schriftliche Genehmigung von NEO Software
Produktions GmbH weder kopiert, übertragen, verändert oder auf
Datenträger gespeichert zu dürfen, weder in mechanischer, elektronischer,
magnetischer, optischer, chemischer oder sonstiger Form. Ausgenommen sind
Sicherheitskopien für den persönlichen Gebrauch. NEO Software Produktions
GmbH übernimmt keine Garantie für die Vollständigkeit und Richtigkeit
des Programmes und des dazugehörigen Handbuchs, sowie keine Haftung für
eventuelle durch eventuelle Folgen.

Produced by NEO
Distributed by Fl...

WHALE'S VOYAGE

CONTENTS

1 - 27 GERMAN

28 - 52 ENGLISH

NEO Software
Peter Bauer
Peter Bauer

Game Design
Peter Bauer

Artwork
Peter Bauer

Cover Artwork
Peter Bauer

Special Thanks to
Peter Bauer

Das Spiel "Whale's Voyage" ist
das Werk von Peter Bauer und allen Taster und
Steuerknäpfern.

WHALE'S VOYAGE

CONTENTS

1 - 27 GERMAN

28 - 82 ENGLISH

Copyright 1992/93 by NEO Software Produktions GesmbH.
Dobrischgasse 10, A-2552 Hirtenberg

Achtung: Das vorliegende Handbuch und die dazugehörige Software darf, auch auszugsweise, ohne die schriftliche Genehmigung von NEO Software Produktions GesmbH. weder reproduziert, übertragen, verändert oder auf Datenträgern gespeichert werden, weder in mechanischer, elektronischer, magnetischer, optischer, chemischer oder manueller Form. Ausgenommen sind Sicherheitskopien für den persönlichen Gebrauch. NEO Software Produktions GesmbH. übernimmt keine Garantie für die Vollständigkeit und Richtigkeit des Programms und des dazugehörigen Handbuchs, sowie keine Haftung für eventuell daraus entstehende Folgeschäden.

Produced by NEO Software Produktions GesmbH.
Distributed by Flair Software Ltd.

Programmierung

Hannes Seifert
Christoph Soukup
Niki Laber

Grafik

Peter Baustädter
Pixlers Vienna

Sound & Musik

Hannes Seifert
Peter Baustädter

Game Design

Hannes Seifert
Peter Baustädter

Cover Artwork

Peter Baustädter/Vienna Paint

Unser Dank geht an:
Erik Pojar, Herwig Seitz, Peter Melchart und an alle Tester und
Mitwirkenden.

WHALE'S VOYAGE ANLEITUNG

Bitte beachten Sie:

Bevor Sie das Spiel beginnen, erstellen Sie von den Originaldisketten Sicherheitskopien und arbeiten Sie ausschließlich mit diesen!

Hardwareanforderungen:

AMIGA-Version: Alle Amiga-Modelle mit mindestens 1 Megabyte. Wenn Sie in den Genuß der zusätzlichen Soundeffekte kommen wollen, sollten Sie über ein Gerät mit mindestens 1.5 Megabyte verfügen, wovon 1 Megabyte Chipmemory sein muß.

AMIGA 600: Leider mußten wir feststellen, daß manche Amigamodelle Probleme haben, wenn Sie in der 3D- Sequenz die Tastatur benutzen. Wir empfehlen, Whale's Voyage nur mit dem Joystick zu spielen, um Ihnen ungetrübtes Spielvergnügen bieten zu können.

AMIGA 1200: Whale's Voyage wurde für Ihren Amiga 1200 überarbeitet, um Ihnen die vorteile dieses Gerätes bieten zu können. Die meisten vorzüge werden automatisch eingebunden, des weiteren können Sie im 3D-Teil des Spieles zwischen Musik und Sound Effekten wählen, indem Sie die Taste **M**

PC-Version: Alle ab 386er - 100% IBM-kompatible Geräte - aufwärts mit mindestens 1 Megabyte Speicher und 100% VGA-kompatibler Grafikkarte.

Ladeanweisung:

AMIGA-Version: Geben Sie Diskette 1 in das interne Laufwerk, wenn Sie aufgefordert werden die Workbench Diskette einzulegen. Das Spiel ist selbststartend. Falls ein Diskettenwechsel notwendig ist, werden Sie vom Betriebssystem dazu aufgefordert. Es werden alle angeschlossenen Laufwerke unterstützt.

Laden von Festplatte: Falls Sie über eine Festplatte verfügen, können Sie das Spiel auch auf dieser installieren. Dazu verwenden Sie bitte das auf Diskette 1 enthaltene INSTALL-Programm.

PC-Version: Installieren Sie das Spiel auf Ihrer Festplatte, indem Sie das auf der ersten Diskette mitgelieferte INSTALL-Programm verwenden. Tippen Sie b; oder a: (je nachdem, welches Ihr 3.5 Zoll Laufwerk ist), und starten Sie das Programm mit Eingabe von INSTALL >ENTER<.

Die Steuerung des Spieles:

Im gesamten Programm ist die Steuerung gleich: Entweder wird mit einem in Port 2 angesteckten Joystick, oder mit den Cursortasten und Return gespielt.

Die Anwahl verschiedener Menüpunkte erfolgt immer nach demselben Schema:

Ein Menü wird entweder durch links-, rechts- oder hinauf- und hinunter Bewegen des Joysticks (oder der Cursortasten) selektiert. Dabei zeigt immer ein rot blinkendes Symbol (meistens ein Rahmen oder ein kleiner Pfeil) den gerade ausgesuchten Menüpunkt an. Mit dem Feuerknopf (oder der Return Taste) wird die aktuelle Aktion ausgeführt.

Um wieder in ein übergeordnetes Menü zu gelangen, muß man mit dem Joystick (oder den Cursortasten) in eine Richtung fahren, die keine Richtung des Menüs ist. Klingt im erstem Moment kompliziert, läßt nach kurzer Eingewöhnung jedoch eine sehr schnelle Steuerung zu. Ein Beispiel: Im einem Menü wird durch links-, rechts-Bewegung eine Handlung selektiert, wenn Sie nun den Joystick nach oben oder unten bewegen, verlassen Sie dieses Menü und gelangen in das übergeordnete.

Befinden Sie sich im Handelsmenü, so gelangen Sie durch Druck auf die Escape-Taste in ein Untermenü, das folgende Punkte anbietet:

- S.....Spiel sichern
- L.....Spiel laden
- Q.....Spiel beenden
- C.....Continue

Wird die Taste "S" gedrückt, wird der aktuelle Spielstand abgespeichert. "L" lädt den letzten Spielstand. Mit "Q" kehrt man wieder ins Dos zurück. Wird hingegen "C" gedrückt, kann man das Spiel wieder fortsetzen.

Die Bedienung:

I. Spielstand wählen

Zuerst wird ein kurzes Programm geladen, das Sie fragt, ob Sie einen alten Spielstand laden möchten, oder ein neues Spiel anfangen wollen. Wenn Sie das erste Mal spielen, sollten Sie den Punkt "NEUES SPIEL" anwählen. Da immer nur ein Spielstand gespeichert wird, wird beim Menüpunkt "ALTES SPIEL" immer der letzte Stand geladen.

II. Der Charakter-Editor

Bevor Sie direkt ins Spielgeschehen einsteigen können, ist es notwendig, daß Sie Ihre Spielfiguren (die Party) erst erschaffen. Dies geschieht im Charaktereditor:

Wählen Sie den momentan einzigen Menüpunkt "CHARAKTER ERSCHAFFEN" an:

Es erscheint im oberen Bildschirmteil eine Reihe mit fünf Männern, von denen Sie einen bestimmen müssen, der der Vater Ihres Charakters sein soll. Anschließend wird nach demselben Prinzip eine Mutter ausgesucht. Es erscheint nun ein Baby im Fenster darunter, dem Sie einen Namen geben sollten (diese Eingabe kann ausnahmsweise auch über die Tastatur erfolgen)

Als nächstes erscheinen die wichtigsten Charaktereigenschaften des Kindes, die Sie durch oben- und unten-Bewegungen anwählen und durch links- und rechts-Bewegungen mutieren können.

Je nachdem wie stark Sie das Kind mutieren, wird das betreffende Atom in der DNS verschoben. Wie oft Sie mutieren können, wird im oberen Textfeld in der MUTATIONS-RATE angezeigt. Mutieren hat den Vorteil, daß der betreffende Charakter in einer oder mehreren Eigenschaften besser wird.

Es gibt aber auch einen nicht zu unterschätzenden Nachteil: Je stärker man mutiert, desto instabiler werden die Atome in der DNS, was zur Folge hat, daß die Figur anfälliger gegen Krankheiten wird, die im Laufe des Spieles auftreten können.

Weiters müssen Sie eine Schulbildung für Ihren Charakter aussuchen. Dabei kann eine der sechs Grundausbildungen und eine der sechs Hochschulen gewählt werden. Jedoch wird nicht unbedingt jeder Charakter in jeder Schule aufgenommen. Diese sind abhängig von bestimmten Grundwerten, die quasi als "Aufnahmeprüfungen" zu verstehen sind.

Die möglichen Grundschulen sind:

1) ALLGEMEINE GRUNDSCHULE



In dieser Schule erhält der Charakter eine allgemeine Ausbildung, die das Kind vielseitig unterrichtet.

2) SPACE EDUCATION CAMP



In diesem Camp wird das Kind im Zusammenhang mit Raumfahrt ausgebildet.

3) MILITÄR GRUNDSCHULE



In dieser Grundschule wird Wert auf militärische Ausbildung gelegt und das Kind zum Kämpfer und Soldaten erzogen.

4) STRAßENKIND



Die Straßenkindausbildung ist eigentlich keine Schule im herkömmlichen Sinn, sondern der Charakter streunt in seiner Jugend durch die Straßen der Stadt und lernt dadurch das harte Leben in der Gosse kennen.

5) CYBERTECH MENTAL SCHOOL



Hier wird dem Kind eine geistige Ausbildung nahegelegt, wobei seine mentalen Kräfte gefördert werden.

6) NAGIKAMURA GAKKO



In dieser japanischen Schule wird großer Wert auf eine chemische Grundausbildung gelegt.

Die Hochschulen sind:

1) MILITÄR AKADEMIE



Nach Abschluß dieser Akademie ist der Charakter ein fertig ausgebildeter Soldat, der auch spezielle kämpferische Fähigkeiten entwickelt hat.

2) HOODSON MEDICINE SCHOOL



Diese Hochschule bildet die Studenten zu Ärzten aus, die ebenfalls im Umgang mit mentaler Energie geschult wurden.

3) ARANER KLOSTERSCHULE



In dieser Klosterschule werden die Absolventen zu Kriegermönchen ausgebildet, die nicht nur perfekt mit Waffen, vorallem im Nahkampf, umgehen können, sondern auch mentale Kräfte besitzen.

4) PSI SCIENCE INSTITUT



Dieses Institut vermittelt seinen Studenten die völlige Kontrolle über den Geist. Die Schüler lernen den Umgang mit ihrer mentalen Energie. Nach Abschluß ist man Psoniker.

5) CHEMISCHE UNIVERSITÄT



Schüler dieser Universität werden zu Biochemikern herangezogen, die sich mit den Elementen und Substanzen auf verschiedensten Planeten und Systemen auskennen.

6) KOPFGELDJÄGER VEREINIGUNG



Die letzte "Hochschule" ist die Kopfgeldjäger Vereinigung, in der nur die besten Kandidaten aufgenommen werden, da die Universität harte Kämpfer aus den Schülern macht.

Jeder Charakter muß aus jeder der sechs Schulen, bzw. Ausbildungswegen einen absolvieren, bevor er fertig ausgebildet ist und in das Spiel einsteigen kann.

Haben Sie eine Person fertig ausgebildet, so haben Sie die Wahl entweder eine neue Figur zu entwerfen, oder die erste zu löschen.

Bevor Sie das Spiel beginnen können, müssen Sie zuerst vier Charaktere entworfen haben. Ist dies geschehen, erscheint automatisch ein weiterer Menüpunkt.

Hier nocheinmal die gesamten Symbole im Überblick:



CHARAKTER ERSTELLEN



CHARAKTER ENTFERNEN



SPIEL BEGINNEN

III. Der Handels-Bildschirm

Das Hauptspiel gliedert sich in 2 große Teile. Zum einen ist das der Handelsteil, zum anderen der 3D-Teil (Erklärung dazu folgt etwas später).

Der Handels-Teil entspricht dem Teil des Spieles, in dem sich die Party an Bord der Whale befindet. Hier ist man vor Verfolgern, die einem z.B. in Städten begegnen können (nähere Beschreibungen dazu folgen etwas später) sicher. Dennoch kann das Raumschiff von anderen Gleitern angegriffen werden (siehe weiter unten in der Beschreibung).

Grundsätzlich stehen dem Spieler folgende Kommandos zur Verfügung:



1) WAREN EINKAUFEN

2) WAREN VERKAUFEN

3) WHALE AUSRÜSTEN

4) NEUEN ZIELPLANETEN WÄHLEN

5) GLEITER LANDE ODER BEAMEN

6) TELEPHONIEREN

WAREN EINKAUFEN:

Wird dieses Untermenü angewählt, wird der Kontakt zu einem auf dem aktuellen Planeten befindlichen Händler hergestellt, der links oben sichtbar wird.

Es gibt eine Anzahl verschiedenster Waren, mit denen im Verlauf des Spieles gehandelt werden kann. In diesem Menüpunkt bietet der jeweilige Händler einige dieser Waren der Crew des Spielers zum Verkauf an. Die Preise der einzelnen Waren sind von Planet zu Planet unterschiedlich und können sich im Spiel verändern.

Auf dem Anzeigemonitor rechts oben am Bildschirm wird der Name und der Preis des gerade angewählten Produktes genauso angezeigt, wie die noch freie Kapazität auf der Whale.

Durch Druck auf den Feuerknopf (oder Return Taste) werden die Waren eingekauft.

WAREN VERKAUFEN:

Hier können eingekaufte Waren am aktuellen Planeten verkauft werden. Natürlich ist es nicht sehr gewinnbringend, wenn man eine Ware einkauft und im selben Spielzug auf dem gleichen Planeten wieder verkauft.

WHALE AUSRÜSTEN:

Hat man einmal genug Geld beisammen, kann man sein Raumschiff mit zusätzlichen Extras ausstatten, die, falls es z.B. zu einer Konfrontation mit anderen Raumschiffen kommt (siehe Weltraumkampf) sehr wichtig sein können.

Auch kann in diesem Menü Treibstoff für das Raumschiff erworben werden, um einen neuen Zielplaneten anfliegen zu können. Wenn man mit dem roten Rahmen über das "Auftank"-Symbol fährt, wird im Textfenster angezeigt, wieviel eine Treibstoffeinheit kostet. Wieviele Einheiten für einen Flug benötigt werden, hängt nicht nur von der Entfernung zum Zielplaneten ab, sondern natürlich auch vom Gewicht der mitgeführten Waren. Die jeweilige Anzahl der benötigten Treibstoffeinheiten ist aus der Sternenkarte ersichtlich. Wird das "Auftank"-Symbol angeklickt, erscheint eine Anzeige, auf der folgende Informationen enthalten sind:

- MAXIMUM: 20000 gibt an, wieviel Treibstoff der Tank faßt.
- DU HAST: 00000 gibt an, wieviel Treibstoff derzeit
- EINKAUF: 9483 gibt an, wieviel Treibstoff man maximal kaufen kann bis der Tank voll ist, oder man kein Geld mehr hat. (In diesem Fall mangelt es an Geld.)

Drückt man nun erneut den Feuerknopf (oder die Return-Taste), werden maximal 5000 Einheiten eingekauft. In unserem obigen Beispiel, würden nun folgende Zahlen erscheinen:

MAXIMUM: 20000
DU HAST: 5000
EINKAUF: 4483

Wird nun erneut der Feuerknopf betätigt, werden nicht 5000 Einheiten gekauft, weil der Spieler nur noch über 4483 Credits verfügt.

Desweiteren kann man hier auch einen kleinen Gleiter erwerben, mit dem man über die Oberfläche mancher Planeten fliegen kann, um nach Bodenschätzen zu graben.

Pro Planet gibt es aber nur 5 verschiedene Extras. Will man nun beispielsweise den oben erwähnten Gleiter kaufen, muß man erst einen Planeten finden, der diesen anbietet. Man sollte auch vorsichtig mit seinem Treibstoffvorrat umgehen, denn es kann durchaus vorkommen, daß es auf dem Planeten, den man ansteuert, keinen Treibstoff zu kaufen gibt.

Extras können entweder
- eingekauft
- verkauft
oder - repariert

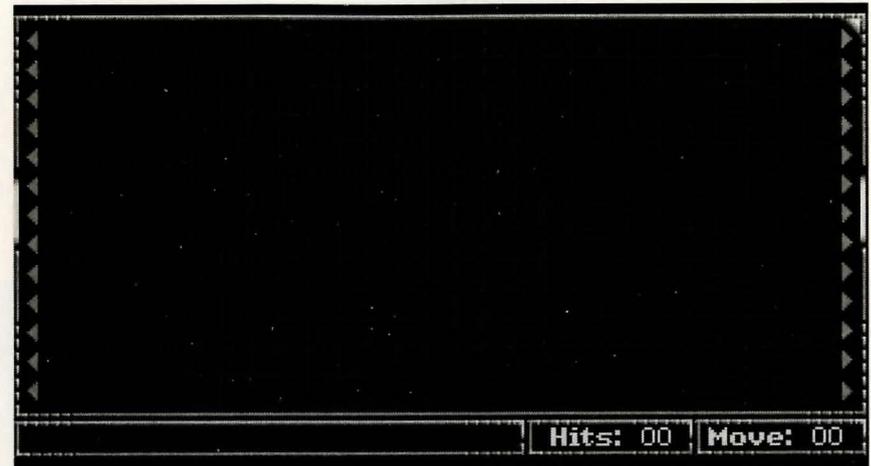
werden. Dies geschieht durch Anwahl eines der beiden Icons die sich ganz links befinden. Im Text-Fenster wird nun ausgegeben, ob Sie kaufen oder verkaufen wollen. Nun können sie eines der Extras auswählen. Repariert werden können Extras nur, wenn man sie schon besitzt und der aktuelle Planet dieses Gerät auch anbietet.

Wird das Einkaufens-Symbol gewählt, so erscheint bei all jenen Extras, die man schon hat, die Anzeige, ob man sie reparieren möchte. Wird dies durch Anklicken des Symbols bestätigt, wird das Teil repariert.

NEUEN ZIELPLANETEN WÄHLEN UND STARTEN:

Wird dieses Icon ausgewählt, erscheint ein Fenster, das eine kurze Beschreibung des Planeten ausgibt, den man gerade ausgewählt hat. Auf der rechten Seite befinden sich zwei Symbole. Mit dem oberen gelangt man zur Sternenkarte, auf der man einen neuen Zielplaneten im Sonnensystem auswählen kann. Es wird angezeigt, wie weit es zum neuen Planeten ist, und wieviel Treibstoff man benötigt. Hat man nun ein neues Ziel ausgewählt und dieses mit dem Feuerknopf bestätigt, gelangt man wieder in das vorhergehende Menü zurück. Mit dem unteren Icon kann man jetzt mit der Whale zum neuen Bestimmungsort fliegen.

Während der Fahrt durchs All zu dem neu gewählten Zielplaneten, kann es durchaus passieren, daß es zu Zwischenfällen kommt. Beispielsweise lauern Piraten der Whale auf, die es auf den Inhalt des Cargoraumes abgesehen haben. Dieser Weltraumkampf wird auf einem eigenen Bildschirm dargestellt.



Im oberen Teil ist die eigentliche Spielfläche zu sehen. Die Whale startet immer in der Mitte des Schirms. Prinzipiell gilt folgende Regelung, man übersteht den Weltraumkampf wenn:

- 1) Alle gegnerischen Raumschiffe vernichtet wurden.
- 2) Wenn man das "Aufgeben"-Symbol anklickt.
Das hat aber zur Folge, daß die gesamte Ladung von den Piraten geplündert wird, aber man hat den Kampf überlebt.
- 3) Leuchten links und rechts kleine grüne Pfeile auf, so besteht auch die Möglichkeit der Flucht. Hat die Whale den rechten oder linken Bildschirmrand erreicht, konnte sie fliehen und der Kampf ist vorbei.

Wird man aber abgeschossen, so ist das Spiel zuende. Daher empfiehlt es sich, das Raumschiff mit Extras auszustatten und häufig den Spielstand abzuspeichern.

Im unteren Bildschirmteil sind die Steuerungssicons zu sehen. Die Anzahl der sichtbaren Icons ist abhängig von den Extras, mit denen man die Whale ausgerüstet hat.



Folgende Icons sind immer sichtbar:

- WHALE BEWEGEN

Durch Aktivierung dieses Icons wird die Whale um ein Feld in die Richtung bewegt, in die sie gerichtet ist.

- WHALE LINKS DREHEN

Die Whale wird um 90 Grad nach links gedreht.

- WHALE RECHTS DREHEN

Die Whale wird um 90 Grad nach rechts gedreht.

- AUFGEBEN

Wird dieses Symbol aktiviert, so wird der Kampf beendet. Das hat den Nachteil, daß man von den Gegnern völlig ausgeplündert wird.

- TURN BEENDEN

Hier wird die Runde beendet und der Computer ist nun am Zug.

Diese Icons erscheinen nur, wenn man die Whale mit den dazupassenden Extras ausgestattet hat:

- SCHILDER EINSCHALTEN

Für die Dauer einer Runde werden die Schilder eingeschaltet.

- HOLOGRAMM-PROJEKTOR EINSCHALTEN

Der Hologrammprojektor wird aktiviert. Es wird für eine Runde eine zweite Whale auf dem Bildschirm dargestellt. Das bedeutet, daß die Gegner nicht genau wissen, welche Whale nun die richtige ist. Es kann sein, daß sie sich irritieren lassen und das falsche Schiff angreifen.

- CLOAKING DEVICE EINSCHALTEN

Das Cloaking Device wird für eine Runde aktiviert. Dadurch ist die Whale für die Gegner unsichtbar und kann somit auch nicht angegriffen werden.

- GEGNER IDENTIFIZIEREN

Mit diesem Extra kann man gegnerische Raumschiffe identifizieren. Somit weiß man auch, wieviele Waffen das feindliche Schiff besitzt.

Jede Aktivierung eines Icons kostet sogenannte Bewegungspunkte (Movepoints). Die Anzahl der Kosten für eine Aktion ist abhängig von der Ausrüstung der Whale. Ein Beispiel: Normalerweise kostet einmal Vorwärtsbewegen 3 Bewegungspunkte. Hat man jedoch die Whale mit dem Zusatzantrieb, ausgerüstet kostet eine Vorwärtsbewegung nur noch 2 Punkte. Außerdem erhöht sich die Anfangs eingestellte Bewegungspunktezahl durch jeden Kauf eines Extras. Das bedeutet: Je besser die Whale ausgerüstet ist, desto flexibler ist sie auch im Kampf.

Zwischen dem Kampfschirm und der Menüleiste für die Icons befindet sich ein kleiner Streifen, auf dem die Anzahl der Treffer und der noch verbliebenen Bewegungspunkte angezeigt wird.

GLEITER LANDEN ODER BEAMEN:

Dieses Gadget hat eine Doppelfunktion: Wenn man im Menü "WHALE AUSTRÜSTEN" den Gleiter gekauft hat, gelangt man in ein neues Menü, in dem man über die Planetenoberfläche fliegen kann.

Hat man diesen Gleiter noch nicht, so wird bei Aktivierung dieses Menüs der Beamer ausgelöst, der die Besatzung auf den jeweiligen Planeten teleportiert.

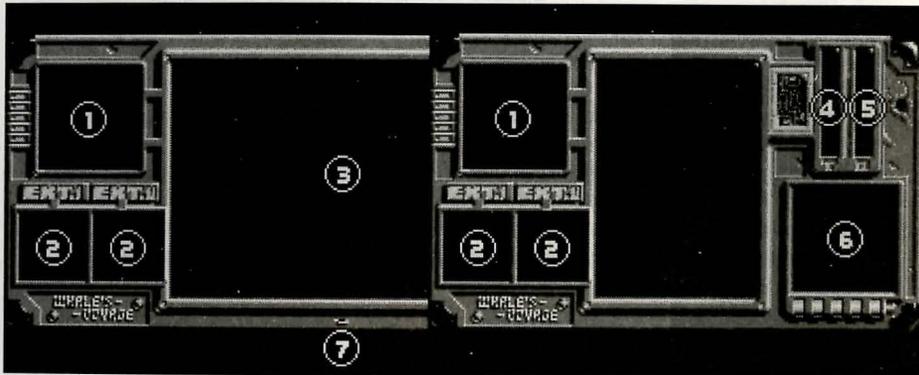
TELEFONIEREN:

Dieses Symbol dient dazu, Personen, die man im Laufe des Spieles kennenlernt, anzurufen.

IV. Der 3D-Teil

Der Hauptteil des Spieles liegt im 3D Teil, in dem der Spieler seine vier Charaktere z.B. durch Städte führen und dabei Aufgaben und Rätsel lösen muß.

Zum besseren Verständnis sehen wir uns zuerst den Bildschirmaufbau der oberen Hälfte an:



- 1) Automapping.
- 2) Platz für Extras, die man im Laufe des Spieles käuflich erwerben kann.
- 3) Sichtfenster, das den aktuellen Blickwinkel aus der Sicht der vier Charaktere wiedergibt.
- 4) Temperaturanzeige. Zeigt die Temperatur der Umgebung an.
- 5) Sauerstoffanzeige. Stellt den Sauerstoffgehalt der Luft dar.
- 6) Dieses Fenster zeigt den Planeten an, auf dem man sich derzeit befindet.
- 7) Signalisiert, daß der "GEHEN"-Modus aktiv ist.

Befindet man sich im "GEHEN"-Modus (ist daran zu erkennen, daß die kleine Lampe blinkt), kann man seine Party durch folgende Joystickbewegungen durch die Dungeons wandern lassen:

- Joystick vorwärts: Die Party bewegt sich nach vorne.
- Joystick rückwärts: Die Party bewegt sich zurück.
- Joystick links: 90 Grad Drehung nach links.
- Joystick rechts: 90 Grad Drehung nach rechts.
- Feuerknopf + Joystick links: Schritt nach links.
- Feuerknopf + Joystick rechts: Schritt nach rechts.

- Feuerknopf + Joystick zurück: Man gelangt in den unteren Teil des Bildschirms, wo man die Icons der Party bedienen kann.

Im unteren Teil befinden sich sämtliche für das Spiel wichtigen Steuersymbole, welche mit dem Joystick oder den Cursorstasten ausgewählt werden.



1) Spezielle-Icons

In diesem Bereich erscheinen im Laufe des Spieles verschiedenste situationsgebundene Icons. Zu Beginn ist nur das Beamer Icon sichtbar, das einen wieder zurück auf die Whale teleportiert (Handelsteil).

2) Aufgaben-Icon

Jeder der vier Charaktere besitzt ein Aufgaben-Icon, das angibt welche Aufgabe ihm in der Gruppe zugedacht ist. Folgende Aufgaben können verteilt werden:

L.....Leader (Gruppenführer)

Der Leader ist der Anführer der Gruppe und ist somit derjenige, der voran geht. Er tritt als erster in eventuelle Fallen, die nicht entdeckt werden.

S.....Scout (Späher)

Ist bei einem Charakter diese Funktion angewählt, sucht er automatisch nach Fallen und warnt die Gruppe, wenn er welche findet.

C.....Closer (Türenschießer)

Hat eine Spielfigur diese Funktion aktiviert, schließt sie jede Tür automatisch, sobald die Gruppe durchgegangen ist. Der Vorteil hierbei: Wird man verfolgt, haben es die Gegner schwerer die Türen wieder zu öffnen, und man gewinnt wertvolle Zeit.

T.....Targeter (Scharfschütze)

Ist diese Funktion bei einem Spieler aktiv, so zielt er automatisch auf die vor ihm stehende Person, sodaß man im Angriffsfall für diesen Charakter kein "Select" mehr anwählen muß. Die automatische Zielfunktion ist jedoch unauffällig, das bedeutet, daß ein Gegner nicht merkt, ins Visier genommen zu werden.

J.....Joker (Spaßvogel)

Ist ein Charakter mit dieser Funktion belegt worden, so versucht er die Moral der Gruppe durch das Erzählen von Witzen zu heben. Ist die Moral der Party hoch, bedeutet das, daß man sie im Kampf nicht so leicht einschüchtern kann.

M.....Merchant (Händler)

Wird diese Funktion angewählt, ist die selektierte Person für den Finanzhaushalt der Party zuständig. Das bedeutet, daß die Anzahl der Credits, die die Party besitzt eingeblendet wird.

W.....Weighter (Gewichtskontrollor)

Der Gewichtskontrollor gibt in dem Textfenster neben dem Namen das Gewicht an, das jeder der vier Spieler gerade mit sich führt.

U.....User (Benützer)

Ist diese Funktion gewählt, wird im rechten oberen Eck des Bildschirms die aktuelle Temperatur, sowie der momentane Sauerstoffgehalt der Luft angezeigt.

Außerdem gibt es noch ein weiteres Symbol, das man nicht anwählen kann, es erscheint erst im Verlauf des Spieles:

D.....Dead (Tot)

Dieser Charakter ist tot. Er kann nur durch Wiederbelebung nochmals zurück ins Spiel gebracht werden. Entweder durch einen Magier bzw. einen Arzt der Wiederbeleben kann oder durch Verwenden des sogenannten Healing-Devices, das man in manchen Städten finden kann.

Je nach Aufgabe werden an den Charakter andere Anforderungen gestellt. Zum Beispiel sollte der Gruppenführer eine starke Persönlichkeit sein, damit er die Gruppe besser in der Hand hat und sich dadurch positiv auf die Moral auswirkt. Ein Scout ist hingegen derjenige, der nach eventuellen Fallen suchen muß und daher auf diesem Gebiet besonders geschult sein.

3) Namens-Icon

Wird dieses Feld angewählt, erscheinen die aktuellen Icons, mit denen die jeweilige Figur Aufgaben ausführen kann. Es kann beispielsweise ein Gegenstand aufgehoben, weggelegt oder angewendet werden. Die Symbole erscheinen automatisch, wenn es die Situation erfordert. Liegt etwa ein Gegenstand auf dem Feld, auf dem man gerade steht, erscheint das Gegenstand aufheben Symbol.

Die Farben dieser Icons haben eine spezielle Bedeutung: Waffen werden rot dargestellt, allgemeine Gegenstände (zum Beispiel ein Kompass) sind blau und richtungsweisende Icons sind gelb und/oder grün dargestellt.

4) Berufs-Icon

Hier finden Sie unterschiedliche Fähigkeiten, die ein Charakter besitzt. Diese sind abhängig vom gewählten Beruf. Ein Arzt hat hier beispielsweise Skills zum Wunden heilen, bei einem Magier sind hingegen Zaubersprüche zu finden, u.s.w..

5) Level-Icon

In dieser Anzeige steht, wieviele Punkte man bereits erhalten hat, in welcher Stufe man sich gerade befindet und wieviele Erfahrungspunkte noch nötig sind, um in die nächste Stufe aufzusteigen.

6) Werte-Icon

Das Wertefeld selbst zeigt die beiden wichtigsten Werte an: Gesundheit und mentale Energie.

Wird das Feld aktiviert (Feuerknopf oder Return Taste drücken), erscheint eine Übersicht die sämtliche Werte in Zahlen ausdrückt.

7) Personen-Icon

In diesem Feld wird immer die Person, die gerade angewählt wurde mit einem kleinen Bild dargestellt. Wird das Feld angeklickt, meldet die Person, wie es zur Zeit um sie bestellt ist.

V. TIPS & TRICKS ZUM SPIEL

Nachfolgend finden Sie einige Tips und Tricks, die Ihnen vielleicht weiterhelfen über eventuelle Startschwierigkeiten hinweg zu kommen, oder auch Hinweise zu Lösungen geben. Sie können dieses Kapitel aber vorerst auch überspringen und versuchen die ersten Schritte selbst zu unternehmen.

Die Zusammenstellung der Party:

Man sollte seine Party sorgfältig auswählen, um im späteren Verlauf des Spiels ein starkes Team zu haben. Da man nur vier Charaktere haben kann, es aber sechs verschiedene Berufe gibt, ist die richtige Auswahl sehr wichtig.

Jeder Beruf hat seine eigenen Vorteile, daher ist es empfehlenswert vier verschiedene Charaktere mit vier unterschiedlichen Berufen auszustatten. Wobei es sicherlich nicht schlecht ist, einen Charakter mitzuführen, der eher körperlich stark ist und einen, der sich von den anderen geistig abhebt.

Weglegen von Waffen:

Werden im 3D-Teil Waffen von der Gruppe abgelegt, wird automatisch das Magazin entfernt. Wird diese Waffe wieder aufgenommen, kann man mit ihr nicht schießen, da sie nicht mehr geladen ist.

Waffen nachladen:

Kauft man eine Waffe, ist diese natürlich nicht geladen. Daher benötigt man ein Magazin, welches ebenfalls bei Waffenhändlern erhältlich ist. In dieser Zeit ist es jedoch nicht mehr nötig für jede Waffe ein eigenes Magazin zu verwenden. Mit anderen Worten, jedes Magazin paßt auf jede Waffe, da es ein spezielles Waffenerkennungsgerät sowie einen Größenadapter enthält. Dadurch paßt es sich automatisch an die gewählte Waffe an.

Waren:

Will man mit den auf den Planeten angebotenen Gütern Handel treiben, so ist es ratsam die Whale mit einem entsprechenden Kühlaggregat auszurüsten (nur auf bestimmten Planeten erhältlich), damit die empfindlichen Waren auf den doch längeren Flügen nicht verderben.

Waren die unbedingt Kühlung benötigen sind: Nahrung, Infusionen, Gehirnimplantate, Drogen, Medizinische Artikel, Blutkonserven.

Reisen mit der Whale:

Will man mit der Whale von einem zu einem anderen Planeten fliegen, benötigt man dafür natürlich eine bestimmte Menge an Treibstoff, die von der Distanz zum Zielplaneten abhängt. Desweiteren ist es auch von Bedeutung, wieviel man geladen hat. Denn ist der Laderaum vollgefüllt, wird für dieselbe Strecke natürlich wesentlich mehr Treibstoff benötigt.

Abspeichern mehrerer Spielstände:

Im Handelsmenü haben Sie die Möglichkeit den aktuellen Spielstand abzuspeichern. Dazu wird die mitgelieferte Save-Disk verwendet. Es ist nur möglich EINEN Spielstand auf dieser Diskette abzuspeichern. Wollen Sie aber mehrere verschiedene Stände speichern, so kopieren Sie die Save-Disk mittels eines Kopierprogrammes bevor Sie das Spiel beginnen. Nun können Sie auf jeder Save-Disk jeweils einen Spielstand abspeichern.

Erstellen von Charakteren:

Wenn Sie das Spiel mit einer neuen Party beginnen, sollten Sie gleich als erstes den Spielstand speichern (im Handelsmenü Taste "ESC" drücken), damit die neuen Charaktere gesichert sind. Dadurch ist es möglich, bei erneutem Spielbeginn mit der alten Party fortzufahren (Option: OLD GAME).

Tote Charaktere

Stirbt ein Charakter im Laufe des Spieles, kann man zwar momentan nichts mit dieser Figur anfangen, aber es besteht die Möglichkeit, daß man ihn wiederbeleben kann. Hat man einen starken Magier oder Arzt in der Gruppe, der in der Lage ist, Personen wiederzubeleben, kann man seinem Charakter wieder neues Leben einhauchen. Ist das jedoch nicht möglich, so findet man in manchen Städten ein sogenanntes "Healing-Device", das es ermöglicht Wunden zu heilen oder Personen wiederzubeleben. Je nach dem Grad der Verwundung wird auch der Preis für die Heilung bestimmt.

POLITISCHE HINTERGRÜNDE:

Nach der großen Revolution auf Irada im Jahre 2291 irdischer Zeitrechnung wurde der Krieg zwischen Menschen und Iradern abrupt beendet. Der Friede hatte auf alle beteiligten Völker eine äußerst positive Auswirkung. Das versklavte Volk der Sanxons konnte nach über hundert Jahren wieder eine eigenständige Regierung bilden. Das iradische Militär und die von ihm gestützte Diktatur wurde zur Gänze eliminiert. Das iradische Imperium wurde innerhalb von 3 Jahren in eine Demokratie nach Vorbild der Vereinten Kontinente umgewandelt. Mit Hilfe irdischer Wirtschaftsförderung und durch den Verzicht auf Kriegsreparationen konnte innerhalb eines Jahrzehnts eine soziale Marktwirtschaft etabliert werden.

Im Jahre 2305 beschloß die neugegründete Vereinigung der demokratischen Wirtschaftsräume (VddW) den interstellaren Handel zu vereinheitlichen und eine neue Organisation zu bilden, die alle bekannten Rassen zu einem riesigen Wirtschaftsraum zusammenfassen sollte. Diese s.g. kosmische Hanse sollte durch eine einheitliche Währung und allgemein gültige Produktbestimmungen vorallem die ärmeren Völker wie die Irader und die Rexantas stützen.

Jedes Sonnensystem bekam eine Zentrale, die wiederum direkt der Hanse unterstand. Die Zentralen wurden föderalistisch gehandhabt und konnten selbständig Gesetze erlassen, die innerhalb des jeweiligen Planetensystems Gültigkeit für alle Mitglieder hatten. Diese Gesetze und deren Auswirkungen wurden einmal im Jahr durch die Generalinspektoren der Hanse überprüft und gegebenenfalls korrigiert.

Nach und nach bekam die kosmische Hanse mehr und mehr Macht, sodaß mit 1.1.2371 die Hanse und die Regierungen der einzelnen Imperien verschmolzen und eine Einheit anstrebten.

Das irdische Sonnensystem hatte in dieser Organisation seine zentrale Bedeutung verloren, da die Erde am Rand eines Spiralarms der Galaxis lag. Die Regierung und die Zentrale der Hanse wechselten ihren Sitz auf einen bis dahin unbewohnten Planeten, den man einfach mit Z-1 betitelte.

Auf der Erde wurde einige Jahre später ein Experiment gestartet, das den natürlichen Kreislauf der Luftregeneration wieder etablieren sollte. Seit 2087 hatte man die Gashülle künstlich gereinigt und mit Sauerstoff angereichert, da die Biomasse dazu nicht mehr in Lage gewesen war. Durch ein neuartiges Verfahren, das man mit Genesis II betitelte, sollte das natürliche Verhältnis von Sauerstoff- und CO₂- Verbrauchern in einem Zeitraum von 50 Jahren wieder hergestellt werden.

HINTERGRUNDGESCHICHTE

"He, Mike! Sieh dir das einmal an!" rief John seinem Freund zu. "Hier rinnt irgendeine Flüssigkeit aus der Wand!"

"Dieses Schiff ist ein totaler Schrotthaufen!" entgegnete sein Freund entsetzt.

"Jungs, ich glaube das ist Maschinenöl", meldete sich Frank kurz zu Wort, tauchte seinen Finger in die Flüssigkeit und prüfte die braunschwarze Masse mit der Zunge.

"Bäh! Es ist doch etwas Öl von den Hypertriebwerken", rief er und spuckte mit ekelverzerrtem Gesicht den Tropfen wieder aus.

"Seht euch lieber nicht im Cargoraum um, wenn Ihr euch einen weiteren Schock ersparen wollt" hörte man eine Stimme von hinten aus dem Schiff dröhnen. Es war Sven, der vierte im Bund.

Um die Aufregung jener vier Personen besser verstehen zu können, muß man etwas weiter in deren Vergangenheit blicken:

Sie haben nämlich ihr letztes Geld zusammengekratzt, um sich ein wunderschönes und obendrein noch sehr billiges, gebrauchtes Raumschiff, besser gesagt, einen Raumfrachter, zu kaufen. Doch leider war dieser Kauf nicht unbedingt vorteilhaft, wie die Vier erst später bemerken mußten.

Jetzt sitzt die arme Mannschaft in einem halb verfallenen Raumfrachter, am Ende der Galaxis in einem abgelegenen Sternensystem, weit abseits der Erde. Sie hängen im Orbit des Planeten Castra fest, da sie nichteinmal mehr Geld für Treibstoff haben...

DIE PLANETEN

LAPIS:

Dieser Planet ist extrem unwirtlich, da er am nächsten zur Sonne liegt und das Klima sehr heiß und trocken ist. Er ist nur spärlich besiedelt. Die Bewohner leben in containerähnlichen Städten, die man leicht an einem anderen Ort wieder aufbauen kann. Dies ist nötig, da es oft vorkommt, daß ein Vulkan ausbricht und die Bevölkerung gefährdet. Ebenso gibt es schwere Sand- und "Steinstürme", weshalb die Container staubig, schmutzig und verbeult aussehen.

Die Haupteinnahmequelle der Bewohner ist der Bergbau, da Lapis reich an Erzen und Mineralien ist. Diese werden in großen Minen abgebaut, die über die gesamte Planetenoberfläche verstreut sind.

Da dieser Steinplanet relativ weit vom Zentrum des Systems entfernt ist, ist es auch kein Wunder, daß viele Verbrecher und anderes zwielichte Gesindel dort Zuflucht suchen. Darum ist es für Abenteurer auch relativ gefährlich sich alleine außerhalb der schützenden Stadt zu bewegen.

Einem Gerücht zufolge hat es in letzter Zeit immer mehr Abenteurer und Schatzsucher hierher verschlagen: Irgendwo auf einer der großen ungeschützten Ebenen, wo die Steinstürme wüten, soll ein Schatzsucher auf eine riesige Platinader gestoßen sein. Er gab dies in einem Funkspruch an seine Station durch. Bevor er jedoch die genaue Position angeben konnte, wurde er das Opfer des Sturmes! Seitdem suchen immer wieder mutige "Scanner" draußen in den großen Ebenen nach der Mine, aber das einzige was die meisten finden ist der Tod!

ARBORIS:

Da Arboris in einer günstigen Position zur Sonne liegt, sind seine klimatischen Bedingungen wunderbar für eine blühende Vegetation geeignet.

Die gesamte Oberfläche ist mit einer dschungelähnlichen Landschaft bedeckt.

Da Holz auf Arboris in Massen vorhanden ist, bestehen die Häuser auch aus diesem Baustoff. Die meisten anderen Planeten verfügen nicht in diesen Ausmaßen über jenen Rohstoff und darum hat die Regierung ein strenges Exportverbot für Holz erlassen. Es ist niemandem gestattet damit auf Arboris zu handeln, denn man ist sich bewußt, wie wichtig dieses Material ist und daß es in Zukunft immer mehr an Bedeutung gewinnen wird.

Arboris ist genauso wie Lapis reich an Bodenschätzen jeglicher Art. Daher stellen diese Rohstoffe auch das Exportgut erster Ordnung dar.

Obwohl der technische Level dieses Planeten nur durchschnittlich hoch ist, floriert auch der Handel mit technisch anspruchsvollen Gütern.

Da das Klima relativ angenehm ist und sich die Kriminalitätsrate in Grenzen hält, ist dieser Planet ein begehrtes Reise- und Urlaubsziel.

CASTRA:

Castra war einst der technisiertesten Planet in diesem Sonnensystem. Im Laufe der Zeit siedelten sich aber immer mehr und mehr Händler auf ihm an.

Durch diese Überladung wuchs der Konkurrenzdruck stetig an, bis sich die Händler nur noch durch teilweise auch illegale Methoden unterbieten konnten. Nach kurzer Zeit brach das Wirtschaftssystem auf Castra vollends zusammen.

Diese Zeit des großen Durcheinanders nützten auch viele Verbrecher für ihre Zwecke aus. Immer mehr zwielichtiges Gesindel siedelte sich auf Castra an und bald schon verwandelte sich die einst blühende Handelsmetropole in einen Ort der Korruption und des Verbrechens.

Erst im Laufe der Jahrzehnte beruhigte sich dieser Zustand wieder und Castra erhielt wieder den Ruf des technisierten Handelsplaneten. Jedoch blieb ihm die immer noch sehr hohe Kriminalitätsrate erhalten.

SKY BOULEVARD

Dieser Planet hieß früher Decadentia IV und war ebenfalls wie Castra eine blühende Handelsmetropole und der Sitz der Regierung. Die Kriminalitätsrate war schon immer extrem niedrig, da die Politiker zu ihrem eigenen Schutz einen riesigen Polizeiapparat einsetzten. Dadurch gelang es ihnen auch den Handel zu kontrollieren und einen Zusammenbruch des Systems, wie es auf Castra der Fall war, zu verhindern.

Schon nach kürzester Zeit überholte Decadentia IV Castra in der Technisierung und im Handel und übernahm so die Marktführung. Durch den schnell erreichten großen Wohlstand konnte sich die Bevölkerung mehr Luxus leisten. Ebenso wanderten viele Siedler zu und vergrößerten die Bevölkerung um ein Vielfaches.

Schon wenige Jahre nach dem riesigen Wirtschaftsaufschwung hatte Decadentia IV einen hohen Luxuslevel erreicht. Damit hing aber auch ein immer größer werdender Bedarf an Energie zusammen. Man verbrauchte zu viele Reserven und erst als es viel zu spät war wurden den Politikern die Augen geöffnet. Es gab keine Rettung mehr für den verwüsteten Planeten, dessen Atmosphäre total vergiftet war.

Eine große Flüchtlingsebewegung setzte nun ein, fast alle versuchten auf anderen Planeten ein neues zu Hause zu finden. Diejenigen, die auf Decadentia IV große Macht besaßen, dachten aber nicht daran den Planeten, auf dem sie so viel Einfluß hatten, aufzugeben. Kurzer Hand beschloß man eine große Station im Orbit zu errichten - der Sky Boulevard war geboren.

Fieberhaft wurde an dessen Fertigstellung gearbeitet und die übriggebliebene Bevölkerung rettete sich noch im letzten Augenblick ins All, bevor die Natur kollabierte. Jedoch wurden sie auf der neuen Weltraumbasis vor ein neues Problem gestellt - Die Energievorräte drohten durch den hohen Verbrauch schnell zu Ende zu gehen. Da nur sehr wenig Zeit blieb kam man zu einem schnellen Entschluß, man startete unterhalb des Sky Boulevard auf der Planetenoberfläche eine nukleare Fusion, die den Boulevard mit Licht und Energie versorgen sollte. Durch diesen drastischen Eingriff in die Natur, wurde jedes noch verbliebene Leben auf dem ehemaligen Decadentia IV vernichtet. Die Oberfläche war von diesem Zeitpunkt an durch dicke Rauch und Rußschwaden bedeckt. Dadurch fiel die Temperatur unter den Gefrierpunkt und verwandelte den Planeten in eine Unwirtliche Gegend. Dafür war der neue Sky Boulevard mit ausreichender Energie versorgt und das ehemalige reiche Handels- und Regierungszentrum erwachte aus seine Schlaf und wurde wieder das Herz des Systems.

NEDAX

Nedax ist der einzige Planet des gesamten Systems, dessen Oberfläche fast zur Gänze mit Wasser bedeckt ist.

Ein Leben auf den wenigen kleinen Inseln ist unmöglich, da diese durch den starken Seegang immer überflutet und verwüstet werden.

Eine Kolonie auf diesem Planeten wäre nicht errichtbar gewesen, wenn man die Städte nicht auf dem Meeresboden gebaut hätte. Aus technischen Gründen war es nicht möglich diese groß anzulegen. Daher leben viele Menschen auf engem Raum zusammen. Trotzdem ist die Kriminalitätsrate niedrig.

Gehandelt wird ebenfalls mit Rohstoffen die auf dem Meeresboden abgebaut werden.

INOID

Inoid, der mit 2810 Millionen Meilen am weitesten von der Sonne entfernt ist, ist fast zur Gänze mit einer dicken Eisschicht bedeckt. Die Bevölkerung lebt in Städten, die gut gegen die strenge Kälte isoliert sind.

Es wird hier praktisch mit allen Gütern, die verfügbar sind, Handel getrieben.

ANHANG A

JENNS NIPPEL erzählt:

Willkommen in meinem kleinen Versteck! Ich bin froh, daß Ihr den Weg hierher so schnell gefunden habt. Ich habe aus gutem Grund dieses Versteck gewählt. Meine Arbeit hier ist ziemlich gefährlich. Seht Ihr diesen Apparat? Es ist ein Abhörgerät, mit dem ich fast alle Gespräche, die auf Lapis geführt werden, abhören kann. Es ist ein wahres Wunderwerk der Technik.

Da die Abhörstation recht mobil ist, kann ich sie relativ schnell abbauen und in ein anderes Versteck mitnehmen. Diese Flexibilität schützt mich vor einem überraschenden Erscheinen der Leute des Geheimdienstes. An einem Fleck ist man nie lange Zeit sicher.

Vielen Dank, daß Ihr mir dieses Implantat so schnell gebracht habt. Es ist für einen wichtigen Mann bestimmt, der unsere Organisation sehr tatkräftig unterstützt hat. Doch leider ist uns der Geheimdienst schon seit geraumer Zeit auf der Spur und versucht zu verhindern, daß wir dieses Organ diesem Mann einpflanzen können.

Wie Ihr vielleicht schon bemerkt habt, ist die momentane politische Situation in diesem Sternensystem nach außen hin relativ locker. Wir leben in einer Demokratie, aber in Wirklichkeit gleicht sie eher einer Diktatur, denn wieso sind sonst keine anderen Parteien zu finden? Andere Meinungen, als sie unsere Regierung hat, werden einfach nicht gebilligt. Aber dabei werden diese Gesinnungen nicht mit Hilfe des Militärs unterdrückt, sondern, so paradox es klingen mag, durch einen riesigen Beamtenapparat.

Diese Beamten blockieren durch unsinnige Tätigkeiten sämtliche Vorhaben. Das schlimme daran ist jedoch, daß sie selbst nicht wissen, wofür bzw. wogegen sie arbeiten. Und auch nur den wenigsten können wir die Augen öffnen.

Unsere Organisation versucht immer mehr Leute zu gewinnen, damit wir dieses System stürzen können. Ihr habt uns vorbildlich unterstützt, wofür wir uns gerne erkenntlich zeigen. Es würde uns sehr freuen, wenn Ihr auch weiterhin mit uns zusammenarbeiten würdet.

Programming

Hannes Seifert
Christoph Soukup
Niki Laber

Graphics

Peter Baustaedter
Pixlers Vienna

Sound & Music

Hannes Seifert
Peter Baustaedter

Game Design

Hannes Seifert
Niki Laber
Peter Baustaedter

Cover Artwork

Peter Baustaedter/Vienna Paint

We are grateful for the assistance of:

Erik Pojar, Herwig Seitz, Peter Melchart and all our testers and others involved.

Manual

Flair Software Ltd

Marketing and Distribution

Flair Software Ltd, The Smithy Side, Ponteland, Newcastle NE20 9BD

Copyright 1992/93 by NEO Software Produktions Ges. mbH,
Dobrischgasse 10, A-2552 Hirtenberg (Austria).

Important: This manual and the associated software may not be reproduced, transmitted, amended or stored on data media, whether in mechanical, electronic, magnetic, optical, chemical or manual form, in whole or in part, without written permission from NEO Software Produktions Ges. mbH. Exceptions to this are back-up copies for personal use. NEO Software Produktions Ges. mbH cannot vouch for the completeness and correctness of the program and its associated manual and accepts no liability for any consequential damage resulting therefrom.

WHALE'S VOYAGE : INSTRUCTIONS

Important note:

Before you start playing, remember to make back-up copies from the original diskettes, and only work with these back-ups.

Hardware Requirements:

AMIGA version: Requires 1 megabyte of memory. (If you wish to enjoy the additional sound effects, you will need a computer with at least 1.5 megabytes, of which 1 megabyte must be chip memory.)

AMIGA 600: There are several versions of the 600 machine on the market, one of these may be unresponsive to the keyboard in the 3D sections of the game. If you experience this problem please use a joystick which will perform perfectly.

AMIGA 1200: This is an enhanced version of this excellent game.

The only extra command is the facility to toggle between the Music and SFX in the 3D section of the game by pressing M

PC version: all 100% compatible machines from 386 upwards with at least 1 megabyte of memory and a 100% compatible graphics cards.

LOADING INSTRUCTIONS

AMIGA version: place disk 1 in the internal drive when you are asked to insert the workbench disk. The game is self-booting. If you need to change disks, you will be asked by the operating system.

Loading from hard disk: If you have a hard disk, you can install the game on it. To do this, please use the INSTALL program included on disk 1.

PC version: install the game on your hard disk using the INSTALL program supplied on the first disk. Key in b: or a: (according to which of these is your 3.5" drive) and run the program by keying INSTALL <ENTER>.

CONTROLLING THE GAME

The game is controlled in exactly the same way throughout, using either a joystick in port 2 or the cursor keys and Return.

Menu options are selected in the same way: menus are selected by either left/right or up/down movement via the joystick (or the cursor keys). The currently selected menu option will always be indicated by a flashing red symbol (usually a box or a small arrow). The action shown can be carried out by pressing the Fire button (or the Return key).

To return to the previous menu, the joystick (or cursor keys) must be used to move in a direction other than those for moving around the menu. This sounds complicated at first, but you will find you get used to it very quickly, after which it provides very fast input.

For example - when on a menu in which actions are selected by moving to the left or right, if you now try to move up or down, you will exit from the menu and return to the previous one.

If you are in the Trading Menu, pressing the Escape key takes you to a sub-menu with the following options:

S ... Save game

L ... Load game

Q ... Quit game

C ... Continue

If you press the "S" key the current state of the game will be saved. "L" will load the previous game at the point where it was saved. "Q" will return you to DOS. If none of these is required and you key "C" you will be able to continue the game.

PLAYING THE GAME

I New game or old game?

First, a short program will be loaded, which will ask you if you wish to load a saved game or start a new game. If you are playing for the first time, you should select "NEW GAME". As only one game position can be saved at a time, the "OLD GAME" option will always load the last position.

II The Crew Generator

Before you can move on to the action of the game, you must first create your crew - that is, your players. This is done in the Crew Generator:

Select "CREATE CREW MEMBER", which will be the only option in the menu at this stage. A row of five men will appear at the top of the screen, from which you must select one to be the father of the crew member. After this, you select its mother in the same way. A baby will then be shown in the window underneath, and this should be given a name (as an exception, this is entered via the keyboard).

The screen will now show the child's most important character features. You can select these by moving up and down and introduce mutations into them by moving left and right.

The gene for each character feature in the DNA will be shifted as you cause it to mutate: the greater the mutation, the more it will shift. The number of mutations you can perform is shown in the top text field against the MUTATION RATE. The advantage of mutations is that the crew member becomes stronger in one or more sides of his character. However, there is a drawback which should not be taken lightly: the greater the mutations, the weaker the genes become, which makes the character more susceptible to diseases which crop up in the course of the game.

After this you can choose an education for your character. You can select one of six schools and one of six colleges. However, not every character is automatically admitted to every school or college: this depends on certain qualifying values, which can be seen as a sort of "entrance examination".

The available Schools are

1) UNIVERSAL ELEMENTARY SCHOOL



In this school the character is given a general all-round education and taught a broad range of subjects.

2) SPACE EDUCATION CAMP



This camp gives the child an education oriented towards space travel.

3) ARMY SCHOOL



In this school, military training comes first: the child will be taught to be a soldier and warrior.

4) SCHOOL OF LIFE



The School of Life is not really a school at all: the child simply spends its youth roaming the city streets, gets to know life in the gutter, and becomes "streetwise".

5) CYBERTECH MENTAL SCHOOL



This offers the child the chance to develop his mind and advance his mental powers.

6) NAGIKAMURA GAKKO



This Japanese school provides a basic education centred on chemistry.

The Colleges are

1) MILITARY ACADEMY



On completing his course at this college, the character will be a fully trained soldier and will have developed special combat abilities.

2) HOODSON MEDICAL SCHOOL



This college trains its students to become doctors and also teaches them to handle mental energy.

3) ARANIAN MONASTIC SCHOOL



Graduates from this establishment are warrior monks, not only capable of using weapons to excellent effect, especially in hand-to-hand fighting, but also the ability to use special mental powers.

4) PSI SCIENCE INSTITUTE



This college gives its students complete control over the mind. Students learn how to use their mental energy and graduate as psionic initiates.

5) CHEMICAL UNIVERSITY



Here, students are trained as biochemists, with a wide knowledge of the elements and composition of different planets and systems.

6) BOUNTY HUNTERS' GUILD



The last college is run by the Bounty Hunters' Guild, and only accepts the best-qualified candidates, as the students are trained as rugged fighters.

Every character must graduate from one of these six schools and colleges before his education is finished so that he can join the game.

Once you have given a crew member a complete education, you have the choice of either designing a new character or erasing the first one.

Before starting the game you must have designed four characters. Once this has been done, a second option will appear in the menu automatically.

Here is a summary of all the symbols we have met:



CREATE CREW MEMBER



REMOVE CREW MEMBER



START GAME

III The Trading Screen

The main part of the game is divided into two distinct sections: the Trading Screen and the 3-D Screen (which we will look at shortly).

The Trading Screen relates to the part of the game when the crew is on board the Whale, where they are safe from pursuers they might meet, for example, in the cities (more on this a little later). However, the ship may still be attacked by other vessels (see below).

The main commands available to you are as follows



- 1) BUY GOODS
- 2) SELL GOODS
- 3) SHIP'S SUPPLIES
- 4) SELECT NEW TARGET PLANET
- 5) LAND SCOUTCRAFT OR BEAM DOWN
- 6) PHONE

Buy Goods

If you select this sub-menu, contact is made with a trader on the currently selected planet, shown at top left.

There is an extensive range of goods to trade during the game. In this selection from the menu, the trader you have contacted will offer some of these goods for sale to your crew. The prices for the various goods vary from planet to planet and may change in the course of the game.

The name and price of the product currently selected will be shown on the display monitor at top right in exactly the same way as the Whale's remaining free capacity.

Pressing the Fire button (or the Return key) will cause the goods to be bought.

Sell Goods

This allows goods that have been bought previously to be sold to the planet you are currently in contact with. Needless to say, there is not much profit when buying goods then selling them back to the same planet in the same move.

Ship's Supplies

Once you have sufficient money, you can equip the Whale with additional "extras", which could be very useful in the event of a confrontation with other ships (see SPACE BATTLE below).

Fuel for the ship can also be bought from this menu, to enable you to fly on to another planet:

If the red box is positioned over the "Refuel" icon, the text window will display the price for one unit of fuel. The number of units you need for a particular voyage will depend not only on the distance to your destination, but also, of course, on the weight of the goods you are carrying. The number of units of fuel required for the voyage can be found on the Star Map (see below).

Clicking on the "Refuel" icon produces a display containing the following information:

- MAXIMUM: 20000 tells you the capacity of the fuel tank.
- YOU HAVE: 00000 tells you how much fuel you have in the tank at present.
- PURCHASE: 9483 tells you the maximum amount of fuel you can buy before you fill the tank or run out of money. (In this case it is limited by the money available.)

If you now press the Fire button (or the Return key) a maximum of 5000 units will be bought. If this is done for the above example, the following figures will now appear:

MAXIMUM:	20000
YOU HAVE:	5000
PURCHASE:	4483

If you press the Fire button again, you will not be able to buy 5000 units, as you only have 4483 credits left.

Additionally, this menu allows you to buy a small scoutcraft with which you can fly over the surface of a number of planets to prospect for mineral resources.

There are 5 different extras per planet. If you want to buy a scoutcraft, for example, you must first find a planet offering them. You should also go carefully with your fuel reserves, because it may well happen that there is no fuel on the planet you are making for.

Extras can be bought, sold or repaired.

This is arranged by selecting one of the two icons at the far left. The text window will now indicate whether you are intending to buy or sell. You can now select one of the extras. An extra can only be repaired if you already have it and the planet you are in contact with sells the item and thus is able to repair.

If you select the "Buy" symbol, an indication will appear against each of the extras you already have, telling you whether it needs repairing. Clicking on the symbol will result in the extra being repaired.

SELECT NEW TARGET PLANET AND TAKE OFF

If this icon is selected a window will appear giving a short description of the planet you have currently selected. At the right there are two symbols. The top one takes you to the Star Map, where you can select a new destination from the planets in the system. This shows you how far it is to the new planet and how much fuel you will need. Once you have chosen a new destination and confirmed it by pressing the Fire button, you will be returned to the previous menu. The lower icon will now allow you to fly the Whale to your new destination.

During your flight through space to the planet you have selected as your destination, you are very likely to meet trouble. For example, pirates may be lying in wait for the Whale, with their eyes on the contents of your hold. In such an event, a SPACE BATTLE will be displayed on a screen of its own.



The upper section shows the actual playing area. The Whale always starts in the centre of the screen. There are three ways to survive a space battle:

- 1) Destroy all the enemy ships.
- 2) Click on the "Give in" symbol. This means that your entire cargo will be looted by the pirates, but you will survive.
- 3) If small green arrows light up at left and right, it is possible to escape. Once the Whale reaches the left or right-hand edge of the screen it can get away, so the battle is over.

If the ship is knocked out by the enemy's weapons, the game is over. In view of this, it is a good idea to equip the Whale with some "extras" and save the game frequently.

The lower section of the screen contains the playing icons. The number of icons shown depends on what extras you have equipped the Whale with.



The following icons are shown at all times:

- **AHEAD** Activating this icon moves the Whale one square in the direction it is facing.
- **PORT TURN** The Whale will turn 90 degrees to the left.
- **STARBOARD TURN** The Whale will turn 90 degrees to the right.
- **GIVE UP** When this icon is activated the battle is over. The disadvantage, however, is that the enemy will completely loot the ship.
- **END MOVE** This terminates your move; it is now the computer's turn.

The following icons only appear if the Whale has been equipped with the relevant "extras":

- **SHIELDS UP** The shields will operate for one move (i.e. until you start your next move).

- **HOLOGRAM PROJECTOR ON** This activates the Hologram Projector for one move (i.e. until you start your next move), and a second image of the Whale will appear on the screen. This means that the enemy cannot be sure which Whale is the real ship and which is the decoy. In the confusion, attacks may be directed at the wrong image.

- **CLOAKING DEVICE ON** The Cloaking Device will be activated for one move (that is, until you start your next move). This makes the Whale invisible to the enemy, so that it cannot be attacked.

- **IDENTIFY ENEMY SHIP** This extra allows you to identify enemy spaceships and the weapons that they are carrying.

Every time you activate an icon it will cost you "movement points". The number of points lost for each action depends on the equipment on board the Whale. For example: one move ahead will normally cost 3 movement points. However, if the Whale has been equipped with the Booster Drive this will only cost 2 points. In addition, your remaining movement points (out of the fixed count set at the start) will be increased each time an extra is bought.

This means that the better equipped the Whale is, the more flexible it will be in battle.

Between the battle screen and the menu bar for the icons there is a small strip giving the number of hits you have taken and your remaining movement points.

Land Scoutcraft or Beam Down

This gadget has a double function: If you have bought a scoutcraft in the "SHIP'S SUPPLIES" menu, this option takes you into a new menu which allows you to fly across the planet's surface.

If you have not yet bought a scoutcraft, activating this menu operates a Teleporter which beams the crew down to the selected planet.

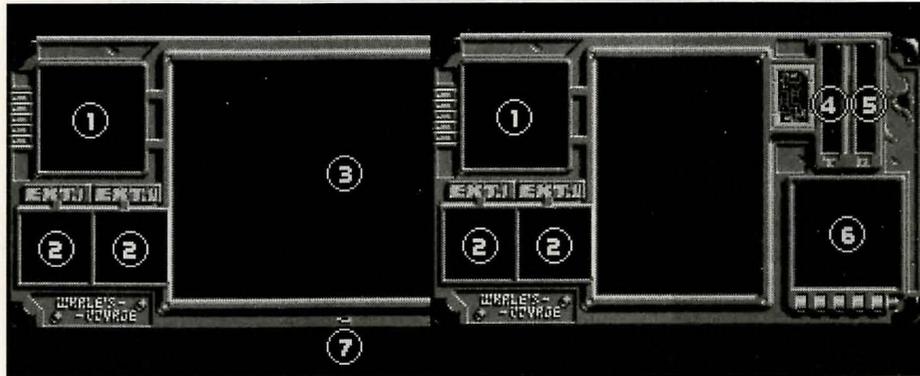
Phone

This icon allows you to phone people you have got to know during the game.

IV The 3-D Screen

The main action of the game takes place on the 3-D screen, where the player can move his characters around - for example through cities - and solve tasks and puzzles.

To illustrate this, let's take a look at the layout of the top half of the screen:

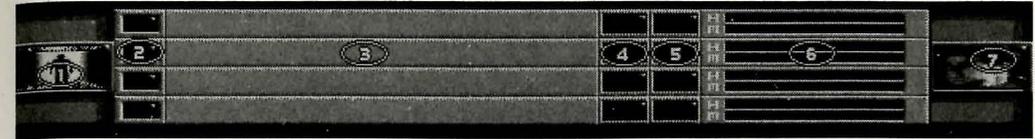


- 1) Automapping.
- 2) Space for "extras" purchased during the game.
- 3) View screen, showing the current field of view as seen by the crew.
- 4) Temperature indicator. Shows the temperature of the surroundings.
- 5) Oxygen indicator. Shows the oxygen content of the air.
- 6) This window shows the planet on which the crew is presently located.
- 7) Indicates that "WALK" mode is currently selected.

If you are in "WALK" mode (shown by the small flashing light) you can guide your crew through the planetary locations:

- | | |
|--------------------------------|---|
| - Joystick forwards | Crew moves forwards. |
| - Joystick back | Crew moves backwards. |
| - Joystick left | 90-degree turn to left |
| - Joystick right | 90-degree turn to right |
| - Fire button + joystick left | One step to the left |
| - Fire button + joystick right | One step to the right |
| - Fire button + joystick back | Takes you into the lower section of the screen, where you can operate the crew's icons. |

The lower part of the screen gives you the control icons you need to play the game. These can be selected using either the joystick or the cursor keys.



1) Special icons

This area will display various icons during the game which are related to the immediate situation. At the start, only the Teleporter icon is shown: this beams you back to the Whale (Trading Section).

2) Duty icons

Each of the four characters has a Duty Icon, which identifies the job allocated to him within the crew. The following duties can be assigned:

- | | |
|-----------------------|---|
| L ... Leader | The Leader of the group always goes ahead. This means that he is the first to be caught in any traps that have not been spotted beforehand. |
| S ... Scout | If this duty has been selected for a character, he will keep a look-out for traps and warn the group when he finds one. |
| C ... Closer | If this duty is assigned to a member of the crew, he will close every door after the crew has gone through. The advantage of this is that it makes things difficult for pursuers and while they are busy re-opening the door, valuable time is gained. |
| T ... Targeter | A character for whom this duty has been selected takes aim at the person standing in front of him, which means that "Select" does not have to be selected for this character in the event of an attack. However, the automatic targeting is not obvious - that is, the enemy will not be aware of it. |

J ... Joker A character charged with this duty will try to keep up the morale of the crew by telling jokes. If the crew's morale is high, they will not be intimidated so easily in battle.

M ... Merchant A crew member with this duty is responsible for the crew's budget. This results in the number of credits available being shown on screen.

W ... Weigher The weigher shows the weight each character is currently carrying in the text window next to the character's name.

U ... User If this duty has been selected, the present temperature and the current oxygen content of the air will be shown in the top right-hand corner of the screen.

There is one further symbol, which cannot be selected but will be displayed during the course of the game:

D ... Dead This character is dead. He can only be brought back into the game if he is brought back to life - either by a magician or a doctor or by using one of the "Healing Devices" which can be found in a number of cities.

Special demands are made of each character according to the duty he has been assigned. For example, the Leader should have a strong personality to enable him to keep the crew under control and improve morale. A Scout, on the other hand, has to look out for traps and should therefore have had training in this particular area.

3) Name Icon

If this square is selected, you will see the icons available to the character in question to carry out actions. For example, an object can be picked up, put down or used. These symbols will appear automatically when the situation requires. If an object is on the field where you are standing, for example, the "pick up object" icon will appear.

The colours used for these icons are significant: weapons are shown in red, general objects (for example, a compass) in blue and guiding icons in yellow and/or green.

4) Profession Icons

This will show you the various abilities each character has. These depend on the profession that has been chosen: a doctor, for example, will have skills to heal wounds, whereas a magician will have a range of spells etc.

5) Level Icon

This indicator shows you how many points you already have, what level you are on so far, and how many Experience Points are still needed to move up to the next level.

6) Readings Icon

The Readings square displays the two most important readings: health and mental energy.

If the square is activated (press Fire button or Return key) a list of all readings will appear, in figures.

7) Health Status Icon

The character currently selected will always be shown in this square by means of a small picture. If you click on this field, the character will tell you how he is.

V Hints and Tricks

This section passes on a few hints and tricks which may help you to get over any early difficulties, or to find answers to problems. For the time being, however, you can skip this chapter if you like and see how well you make out by yourself.

Assembling a crew

The crew should be put together very carefully so that you have a strong team later in the game. As you only have four characters, but there are six different professions, the right selection can be very important.

Each of the professions has its own strong points, so it is important to build up four different characters with four different professions. Furthermore it is not a bad idea, as a rule, to include one character who is physically strong and one who is superior to the others in mental terms.

Putting weapons down

In the 3-D section, if weapons are put down by the crew the magazine will automatically be removed. When this weapon is picked up again, you will not be able to shoot with it as it will be empty.

Reloading weapons

If you buy a weapon, it will not be loaded, of course. You will therefore need a magazine, which can also be bought from weapons traders. Any magazine will fit any weapon, as it comes with a special weapon-sensing unit and a calibre adaptor. It will therefore adjust automatically to the weapon used.

Goods

If you want to trade in sensitive goods offered on the planet, it is advisable to equip the Whale with an appropriate refrigeration unit (only available on certain planets), to stop such goods spoiling during long flights.

Goods which must be refrigerated are:

Food, infusions, brain implants, drugs, medical items, bottled blood.

Fuel consumption

If you want to fly the Whale from one planet to another, you will of course need a certain supply of fuel, which will depend on the distance to the destination planet. It also depends on how much cargo you have taken on board. If the hold is full, you will naturally need considerably more fuel to cover the same distance.

Saving more than one position in a game

In the Trading Menu you have the option of saving the current game to the Save Disk supplied. It is only possible to save ONE position in the game on this disk. If you want to be able to save the game at a number of different points, use a copy program to copy the Save Disk before you start playing. You will now be able to save different game positions to each of your Save disks.

Creating new characters

If you want to start the game with a new crew, the first thing you should do is store the game (press the "ESC" key in the Trading Menu), so that the new characters are secure. This allows you to continue with the old crew when you start again (the OLD GAME option).

Dead characters

If a character dies in the course of the game, you will not be able to do anything with the character for the time being; but there are ways of bringing him back to life. If you have a powerful magician or a doctor among the crew, who is capable of bringing people back to life, you can breathe fresh life into your character. However, if you cannot do this, you will find a "Healing Device" in some cities, which will allow you to heal wounds or bring people back to life. The price for this depends on the seriousness of the injury.

Political Background

After the Great Revolution on Irada in the year 2291 by the Terran calendar, the war between humans and Iradians came to an abrupt end. Freedom had a beneficial effect on all the races involved. After more than a century, the enslaved Sanxons were able to form their own government again. The Iradian military class and the dictatorship which existed with their support were completely eliminated. Within 3 years, the Iradian Empire evolved into a democracy on the model of the United Continents. With Earth supplying economic assistance and waiving claims to war reparation, it took less than a decade to establish a free market and working democracy.

In 2035 the newly-established Union of Democratic Economies (UDE) decided to unify interstellar trade and form a new organisation which would combine all known races into a single huge market. This Cosmic League, as it became known, set out to help the poorer populations such as the Iradians and Rexantas, by means of a single currency and universal manufacturing standards.

Each planetary system was assigned a Central Government responsible directly to the League. These centres were combined in a federal fashion so that each could pass laws which would be binding on all members while within the respective planetary system. These laws and the results of their application were reviewed annually by General Inspectors from the League and corrected where necessary.

As time went by, the Cosmic League gradually acquired more and more power, with the result that on 1/1/2371 the League amalgamated with the governments of the separate Empires with the aim of forming an overall union.

In the framework of this organisation, the terrestrial solar system had lost its central position, as Sol was located at the edge of one of the spiral arms of the galaxy. The government and the League's headquarters moved to a planet which had hitherto been uninhabited and was known simply as Z-1.

Some years later an experiment was started on Earth to re-establish the natural cycles of atmospheric regeneration. Since 2087 work had been in progress to cleanse the air and correct the oxygen deficiency resulting from the imbalance of the biomass. By the application of a new process given the name Genesis II, it was envisaged that the natural proportions of oxygen and CO2 breathers would be restored over a 50 years period.

Background Story

"Hey, Mike! Look at this!" John shouted to his friend. "There's some sort of liquid running out of the wall!"

"This ship really is a pile of rust!" replied his chum in horror.

"Looks like machine oil, kids," announced Frank, dipping his finger in the viscous, dark-brown liquid and testing it against his tongue.

"Ugh! It's oil from the hyperdrives," he confirmed, spitting out the trial drop disgustedly.

"Keep out of the hold unless you want another nasty shock," came a voice from the aft end of the ship. It was Sven, the fourth in the party.

To understand why these four are so agitated, we need to look a little further into the past - when they scraped together what little money they had, to buy themselves an impressive but remarkably cheap second-hand spaceship, a freighter to be precise. But as they later realised, their purchase was not quite the bargain they thought.

And now the helpless crew are marooned in a ship which is falling apart, at the end of the galaxy in a distant star system far beyond Earth. They are drifting in orbit around the planet Castra, as they can't even afford the price of fuel ...

THE PLANETS

LAPIS

This planet is extremely inhospitable, as it is closest to the sun and the climate is very hot and dry. The settlers are few and far between, and live in villages of container-like structures which can easily be rebuilt in a different place. This is necessary, as volcano eruptions are frequent and put the settlers in danger. There are violent sandstorms and "rockstorms", which have left the containers looking dusty, dirty and dented.

The settlers' main source of income is mining, as Lapis is rich in ores and minerals. These are extracted in extensive mining operations scattered across the entire surface of the planet.

As this rocky planet is a relatively long way from the system's centre, it is hardly surprising that a good many criminals and other shady characters have found refuge here. This makes it comparatively dangerous for adventurers to move about on their own outside the protection of the city.

According to rumour, more and more adventurers and treasure hunters have made for the planet recently: it is said that out on one of the boundless, unprotected plains where the rockstorms rage, a prospector came upon a huge vein of platinum. He radioed the find through to his base station, but before he could give its position he fell victim to the storm! Ever since, one courageous "scanner" after another has set out into the endless wilderness in search of the mine, but very few return.

ARBORIS

As Arboris is favourably placed with respect to the sun, its climate is ideal for a thriving vegetation. The entire surface is covered by a thick jungle.

Obviously, wood is available in abundance, so the buildings are made of this. Most of the other planets, however, do not have large resources of this material, and as a result the government has issued a firm ban on exports of wood. No one is permitted to trade in it on Arboris, as it is clear that it is an important material, and that its importance can only grow in the future.

Like Lapis, Arboris is rich in mineral resources of all kinds. This makes these raw materials the main export.

Although the planet is only at an average technical level, a trade in technically sophisticated articles is also flourishing.

As the climate is relatively pleasant and criminal activities have been kept within limits, the planet is a popular holiday destination.

CASTRA

Castra was once the most technically advanced planet in this solar system. Over the years, however, more and more traders settled here. The result was that the pressure of competition increased to such an extent that many traders could only keep their heads above water by adopting illegal methods for at least part of the time. After a short time the economy on Castra totally collapsed.

This period of great confusion was exploited by the criminal world. More and more shady types settled on Castra, and soon the once flourishing metropolis had been transformed into a den of crime and corruption.

Only after decades was it possible to restore some order and regain Castra's reputation as a technological trading planet. But it is still plagued by a very high crime rate.

SKY BOULEVARD

This planet was formerly known as Decadence IV and was, like Castra, a flourishing centre of trade and the seat of government. The crime rate had always been extremely low as its politicians had set up an extensive policing system for their own protection. This enabled them to control trade and prevent a collapse of the system similar to that which had overtaken Castra.

In a very short time, Decadence IV had surpassed Castra in technical advance and trade, and accordingly became the leader in the market. With its rapid rise to prosperity, the population could afford themselves more luxuries. There was also a large influx of immigrants which increased the population several times over.

Only a few years after its great trading rise, Decadence IV had achieved a high level of luxury. This, however, went together with an increasing demand for energy. The planet's reserves became consumed at a dangerous rate and the politicians only came to their senses once it was too late. There was no way of saving the devastated planet, whose atmosphere was now poisoned to saturation.

A great flood of migrating refugees began, as almost everyone sought a new home on another planet. Those with power on Decadence IV, however, had no intention of giving up the planet on which they had so much influence. Without further ado, they decided to build a giant space station in orbit; and Sky Boulevard was born.

The project was completed with feverish haste, and the remaining population escaped from the planet at the last moment, before the biosphere collapsed. In their new life in space, however, they were confronted with a new problem: their energy reserves were in danger of running out. As there was little time left, a snap decision was taken and a nuclear fusion reaction was initiated on the surface of the planet beneath Sky Boulevard, to supply the station with light and energy. As a result of this drastic intervention in the natural order, all remaining life on the former Decedence IV was destroyed. From this time on, the surface was wreathed in clouds of thick smoke and soot. This brought temperatures down to freezing point and made the planet an inhospitable place. The new Sky Boulevard, on the other hand, was provided with ample energy, and the once prosperous centre of trade and government woke from its sleep and once again became the heart of the system.

NEDAX

Nedax is the only planet in the entire system with a surface almost completely covered in water. Life is impossible on the few small islands as these are repeatedly submerged and swept clean by the strong tides.

The only way of colonising this planet was to build cities on the sea floor. For technical reasons, this was not possible on a large scale. As a result, great numbers of people live together in a small space. Despite this, the crime rate is low.

Trade is also carried on in raw materials extracted from the sea floor.

INOID

Inoid, at 2810 million miles is the furthest planet from the sun and is almost totally covered in a thick ice sheet. The population live in cities insulated from the bitter cold.

Trade is carried out in most available goods.

APPENDIX A

JIM NIPPLE greets you:

Welcome to my little hideaway! I'm glad you found your way here so quickly. I chose this hiding place for a very good reason. My work here is rather dangerous. You see this box of tricks? It's a bugging system which lets me listen to nearly every call made anywhere on Lapis. It's a real marvel of science!

As it's a very mobile unit, I can dismantle it quickly and take it with me to a new hide-out. This flexibility protects me against unexpected visits by secret agents. You're not safe for very long if you stay in the same place.

Thank you for bringing me the implant so quickly. It is for an important man who has been very active in support of our organisation. Unfortunately the Secret Service has been on our trail for quite some time, and they are trying to prevent us from getting this man fitted with it.

As you've probably noticed, the situation in this star system is relatively relaxed on the surface. We live in a democracy, but in reality it's more like a dictatorship. After all, where else would you find a complete absence of political parties? Opinions which differ from those of our government are simply not allowed. They are not suppressed by using the army, but - however paradoxical it sounds - by a massive bureaucracy. This mountain of officials blocks any and every plan by senseless activity. The worst of it is that even they themselves don't know who they are working for - or against. And we can only get through to the odd one or two of them.

Our organisation is keen to have more people, so that we can overthrow this system. You have given us excellent support, and we would like to show our gratitude. We would be delighted if you would continue to work with us.

