

ANLEITUNG

X-tension

CELESTON

THQ

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN	:5:
-----------------------	-----

SECTION 1

INSTALLATION	:7:
--------------	-----

SECTION 2

START DES SPIELES	:9:
NEUE FEATURES IN VERSION 2.1	:10:

SECTION 3

DAS OPTIONSMENÜ	:12:
SOUNDEINSTELLUNGEN	:12:
ERWEITERTE EINSTELLUNGEN	:13:
EINGABEGERÄTE	:13:
GRAFIKKARTE / 3D-KARTE	:14:
LOGO AUSWÄHLEN	:16:
SPIELSTAND LADEN	:16:
SCREENSHOT-VERZEICHNIS AUSWÄHLEN	:17:
SPIEL VERLASSEN IN INTRO	:17:
PROGRAMM BEENDEN	:17:
ZURÜCK INS SPIEL	:17:
TASTATURBELEGUNG	:17:

SECTION 4

RÜCKKEHR ZU DEN SEKTOREN, DIE DIE WELT BEDEUTEN	:20:
IHR SCHIFF	:20:
VORINSTALLIERTE ERWEITERUNGEN	:21:

SECTION 5

BEDIENUNG IHRES SCHIFFES IM DETAIL	:23:
------------------------------------	------

SECTION 5B

COCKPITINSTRUMENTE IM DETAIL	:28:
ANZEIGEN IM VERGLEICH ARGON BUSTER / BORON AAL	:31:

SECTION 5C

BORDCOMPUTER UND MENÜS	:34:
HAUPTMENÜ	:34:
BERGUNGSVERSICHERUNG (SPIELSTAND SPEICHERN)	:35:
BESTER EINKAUF/- VERKAUFSPREIS	:35:
DIALOGMENÜ	:36:
EIGENTUM	:36:
FRACHTMENÜ	:37:
GALAXIS-KARTE	:37:
HANDELSMENÜ	:38:
INFO-MENÜ	:40:



LOGBUCH	:40:
SCHIFFSINFORMATION	:40:
SEKTORKARTE	:41:
PILOTENINFO	:42:
SPRUNGANTRIEB	:42:

SECTION 6

SCHRITT FÜR SCHRITT ERLÄUTERUNGEN FÜR ANGEHENDE KAUFECHESEN	:44:
--	------

SECTION 7

BERGUNGSVERSICHERUNG	:54:
BESTER EINKAUFSPREIS / SCHNÄPPCHEN-FINDER	:54:
BESTER VERKAUFSPREIS	:55:
DOCKING COMPUTER	:55:
EKLIPTIK-PROJEKTOR	:55:
FRACHTSCANNER	:56:
FRACHTRAUM-ERWEITERUNGEN	:56:
GESCHÜTZTURM	:57:
HANDELSCOMPUTER-ERWEITERUNG	:57:
KAMPFDROHNEN	:57:
LASER- UND ENERGIEGESCHÜTZE	:58:
FRACHTRAUM-LEBENSERHALTUNGSSYSTEM	:58:
MINEN	:59:
MINERALIEN-SCANNER	:59:
TAKTISCHES NAVIGATIONSSYSTEM	:60:
POLIZEI-LIZENZEN	:60:
RAKETEN	:61:
RUDEROPTIMIERUNG	:61:
SATELLITEN	:62:
SCHILDE	:62:
SICHTVERBESSERUNGSSYSTEM	:63:
SINGULARITÄTS-ZEITVERZERRUNGSANTRIEB	:63:
SPRUNGANTRIEB	:64:
STEUERDÜSEN-ERWEITERUNG	:64:
TRANSPORTER	:65:
TRIEBWERKSTUNING	:65:
TURBO-BOOST	:66:
ZIEL-PROJEKTIONS-ERWEITERUNG	:66:

SECTION 8

SCHIFFSDATENBANK	:68:
------------------------	------

SECTION 9

DIE SIEBEN EI-GRÜNEN REGELN DES ANGEHENDEN HÄNDLERS	:71:
AUFRUF AN DIE, WELCHE WILDEN MUTES SIND	:72:

SECTION 10

CREDITS	:74:
---------------	------

.....SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

:5:

Betriebssystem: Windows 95/98

Computer: 100% Windows 95/98 DirectX kompatibler Computer wird benötigt

CPU: Pentium 200 MHz oder schneller

Arbeitsspeicher: 32 MB RAM (64 MB empfohlen)

CD-ROM: 2fach CD-ROM-Laufwerk wird benötigt

Video: 3D-Grafikkarte wird benötigt

Sound: 16-bit Soundkarte oder besser

Eingabegeräte: Maus und Tastatur, andere Eingabegeräte optional

DirectX: DirectX 7 ist auf der CD enthalten und muss vor dem Spielen installiert werden.

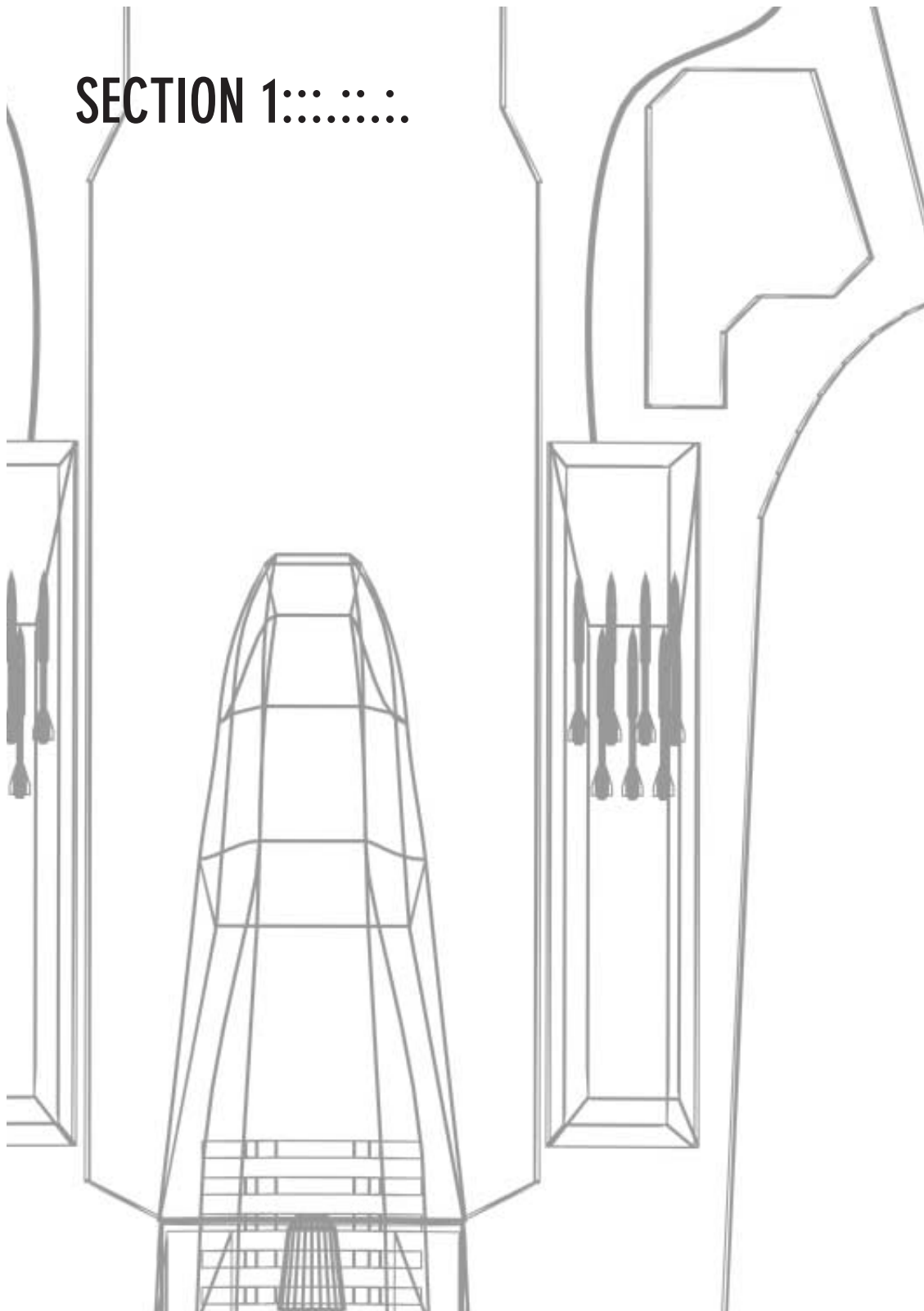
Windows Media Player. Windows Media Player ist auf der CD enthalten und muss vor dem Spielen installiert werden.

WICHTIG: Auch wenn Sie bereits eine Version des Mediaplayers installiert haben, müssen Sie sicherstellen, dass Sie eine Version mit ALLEN Codecs installiert haben (u.a MP3 Musikcodec!)

Hinweis: Ihr System benötigt möglicherweise die neuesten Windows 95/98-Treiber für Ihre Hardware.



SECTION 1:::.....



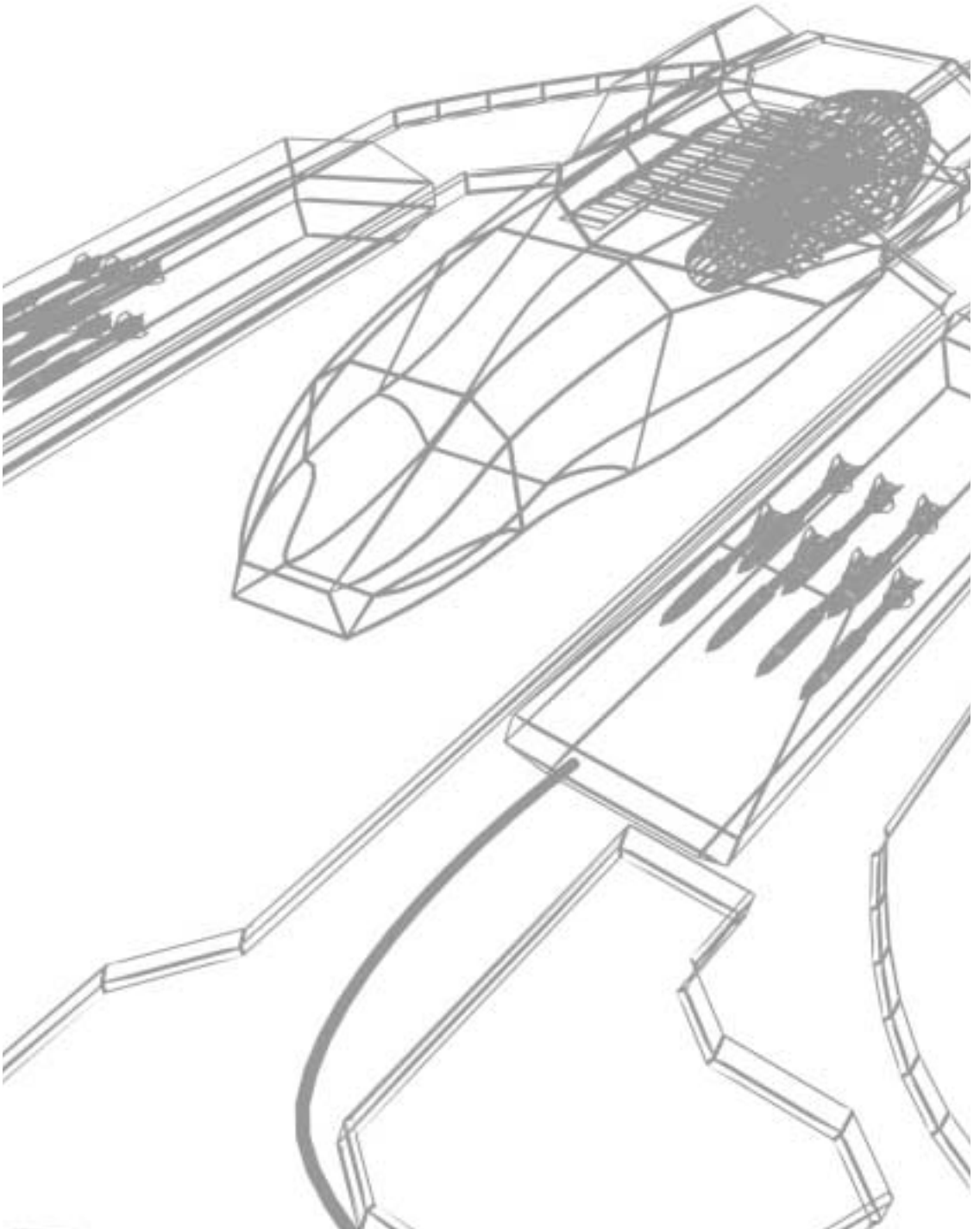
.....:INSTALLATION

:7:

1. Starten Sie Ihr Betriebssystem (Windows 95/98) und legen Sie die X-tension CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein.
2. Der Installationsbildschirm sollte nun automatisch erscheinen. Ist dies nicht der Fall, doppelklicken Sie bitte auf das Symbol **Arbeitsplatz** auf Ihrem Desktop und anschließend auf Ihr CD-ROM-Laufwerk, um die Installation zu starten. Sie können die Installation auch von Hand starten, indem Sie auf der Taskleiste auf **Start** (untere linke Ecke des Bildschirms) und dann auf **Ausführen...** klicken. Geben Sie nun **D:\Setup** ein (ist Ihr CD-ROM-Laufwerk einem anderen Buchstaben als D:\ zugeordnet, geben Sie diesen bitte anstelle von D:\ ein) und klicken Sie auf **OK**.
3. Nachdem das Installationsprogramm gestartet wurde, klicken Sie auf **Installieren** und folgen den Anweisungen auf dem Bildschirm. Wählen Sie die Ihrem System entsprechende Installationsart. Eine umfangreichere Installation benötigt zwar mehr Festplattenplatz, beschleunigt aber zugleich den Spielablauf.
4. **Anmerkung:** Dieses Spiel benötigt DirectX 7.0. Das Installationsprogramm überprüft die Versionsnummer Ihrer DirectX-Version und installiert gegebenenfalls Version 7.0.
5. Wenn die Installation abgeschlossen ist, klicken Sie auf **X starten**, um das Spiel zu beginnen. Sie können es später aber auch jederzeit über das Startmenü aufrufen.



SECTION 2:.....



:.:.:.:START DES SPIELES

:9:

Starten Sie das Spiel über das Startmenü: Klicken Sie auf **Start -> Programme**. Haben Sie während der Installation die vorgegebenen Einstellungen beibehalten, klicken Sie nun auf das Untermenü X-tension und starten das Spiel von dort. Sollten Sie bei der Installation eine eigene Programmgruppe angelegt haben, so müssen Sie das Spiel von dort aus aufrufen.

Nun erscheint der Startbildschirm auf Ihrem Monitor. Klicken Sie hier auf **X starten**.

Hinweis: Das Spiel bestimmt beim ersten Start automatisch die optimale Konfiguration für Ihr System und trägt diese in die Windows-Registrierungsdatei ein. Sollte sich an Ihrer Hardwarekonfiguration etwas ändern und X-tension deswegen nicht mehr starten, so deaktivieren Sie das Häkchen im Kasten "Einstellungen beibehalten", bevor Sie X-tension aufrufen.



Nach dem Ladebildschirm erscheint der Titelschirm. Hier haben Sie mehrere Auswahlmöglichkeiten:

Spiel starten: Wählen Sie mit den Pfeiltasten **Spiel starten** und bestätigen Sie mit **[EINGABE]**, oder drücken Sie **[S]**, um ein neues Spiel zu beginnen. Nach einem weiteren Intro gelangen Sie dann automatisch zum Spiel und beginnen mit der Trainingssequenz.

Spiel laden: Wählen Sie mit den Pfeiltasten **Spiel laden** und bestätigen Sie mit **[EINGABE]** oder drücken Sie **[L]**, um einen alten Spielstand zu laden.

Beenden: Wählen Sie mit den Pfeiltasten **Beenden** und bestätigen Sie mit **[EINGABE]** oder drücken Sie **[Umschalt + Q]**, um zur Windows-Oberfläche zurückzukehren.

Intro: Wählen Sie mit den Pfeiltasten **Intro** und bestätigen Sie mit **[EINGABE]** oder drücken Sie **[I]**, um sich das Intro erneut anzusehen.



Optionen: Wählen Sie mit den Pfeiltasten **Optionen** und bestätigen Sie mit **[EINGABE]** oder drücken Sie **[F8]**, um in das Optionsmenü zu gelangen. Das Optionsmenü wird später noch ausführlicher erklärt.

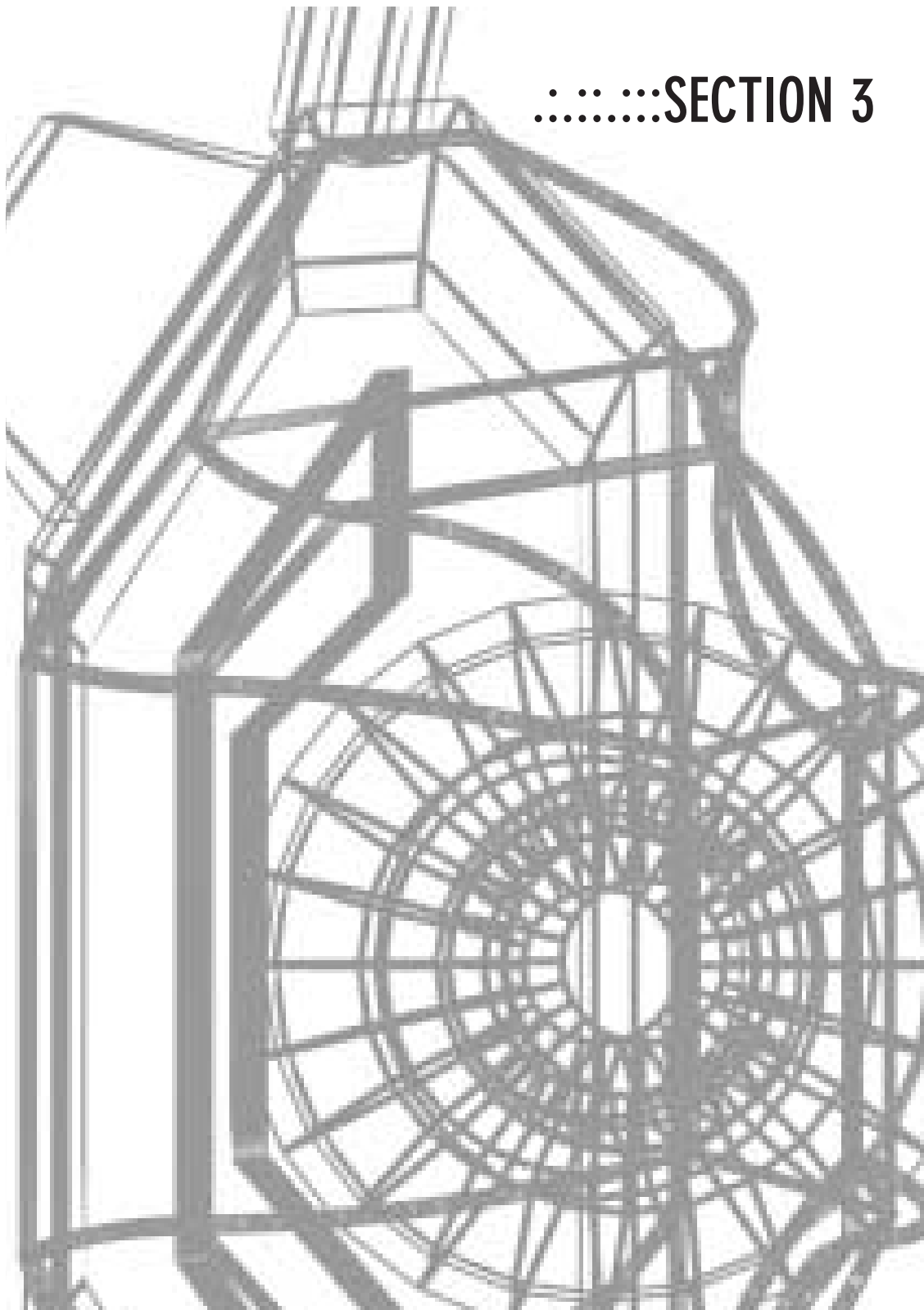
Credits: Wählen Sie mit den Pfeiltasten **Credits** und bestätigen Sie mit **[EINGABE]** oder drücken Sie **[C]**, um sich die Credits zu X-tension anzusehen.

.....:Neue Features in Version 2.1

X-Tension ist in der Version 2.1 um viele neue Features und Detailverbesserungen bereichert worden. Weitere Informationen zu X-Tension und den Aktualisierungen finden Sie unter www.egosoft.com.

- ▶ Für einen verbesserten Überblick werden alle Objekte, die zum Eigentum des Spielers gehören, in den Menüs in grüner Farbe hervorgehoben
- ▶ Objekte wie Schiffe und Stationen werden jetzt in den Menüs nach Namen und Objekttypen sortiert
- ▶ Eine spannende neue Mission wartet auf jeden Freund der Paraniden
- ▶ TL-Schiffe können jetzt auch wieder verkauft werden
- ▶ Ihr Kampfrang steigt nun unabhängig davon, ob Sie über eine Polizeilizenz verfügen oder wem der Sektor gehört
- ▶ Sektor-Verteidigungsschiffe und Verteidigungsschiffe von Stationen beschützen sich jetzt auch gegenseitig
- ▶ Piratenstationen verfügen nun über einen Produktionszyklus, in dem Schiffe nachgebaut werden
- ▶ Sie erhalten Informationen über Ihr Ansehen bei den Gonern. Außerdem wurde das Ansehen zu Spielbeginn etwas erhöht, sodass Sie die Chance haben, ein oder zwei Gonerschiffe zu kapern, ohne dabei zu riskieren, nicht mehr im Gonerntempel landen zu können
- ▶ Ihr Handelsrang erhöht sich, wenn jemand von einer Ihrer Fabriken kauft oder eines Ihrer Schiffe von einer NPC-Fabrik kauft
- ▶ TL-Schiffe, M1-Trägerschiffe und M2-Zerstörer der Völker, inklusive der Xenon, werden jetzt nachgebaut. Seien Sie also vorsichtig, denn es kann Ihnen jetzt auch in einem Nicht-Xenon-Sektor ein Zerstörer der Xenon entgegenkommen
- ▶ Im manuellen Logbucheintrag können Sie jetzt auch die Sonderzeichen ' , ' ' und ' ! ' verwenden.
- ▶ Stationen senden nur noch Kampfschiffe zur Verteidigung aus, wenn diese Schiffe Laser installiert haben und kein Handelskommando "Hole Ware zum besten Preis" ausführen
- ▶ Wenn Sie ein NPC-Schiff beschießen, sinkt Ihr Ansehen nicht mehr so stark. Erst wenn Sie das Schiff vollends zerstören, werden Sie stark im Ansehen herabgestuft
- ▶ Das Kommando "Hole Ware zum besten Preis" wurde dahingehend verbessert, dass jetzt auch die Anzahl der Ressourcetypen in die Berechnung der Menge der zu holenden Ware miteinbezogen wird
- ▶ Das Speichermanagement (fastmem) wurde in XT 2.1 geändert. Auf einigen Rechnersystemen sollte dies zu einer besseren Performance führen, allerdings wird etwas mehr Systemspeicher (RAM) benötigt. Sollte das auf Ihrem Rechner zu Problemen führen, können Sie die ursprüngliche Speicherverwaltung wieder aktivieren, indem Sie beim Starten von X-Tension den Parameter -nofastmem angeben (über die Eingabeaufforderung oder mit Hilfe einer Verknüpfung) x-tension.exe -nofastmem

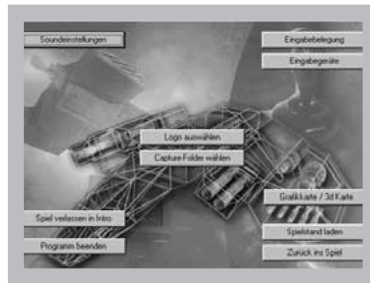
.....SECTION 3



DAS OPTIONSMENÜ:.....

Sie können das Optionsmenü sowohl vom Titelschirm aus als auch jederzeit im Spiel mit [F8] aufrufen. Direkt in die Grafikeinstellungen gelangen Sie mittels [F11], und [F12] ruft die Soundeinstellungen auf.

Im Optionsmenü können Sie verschiedene Einstellungen vornehmen und sogar ein eigenes Logo für die Textur Ihres Raumschiffes angeben. Sollten Sie Einstellungen vorgenommen haben, die beim Start des Spieles zu einem Absturz oder anderen Problemen führen, oder falls Sie gemachte Änderungen zurücknehmen wollen, aber nicht mehr genau wissen, welche Werte vorher eingetragen waren, deaktivieren Sie im Startbildschirm die Option **Einstellungen beibehalten**. Die Standardwerte werden dann wieder in die Registrierungsdatei eingetragen, sodass das Spiel problemlos starten sollte.



Die verschiedenen Menüs im Einzelnen:

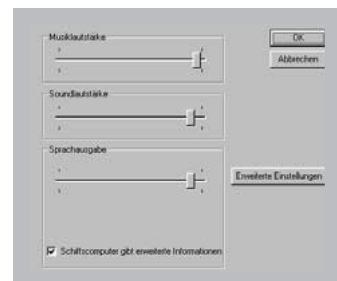
SOUNDEINSTELLUNGEN:.....

Musiklautstärke/Effektlautstärke/Sprachausgabe:

Schieben Sie diesen Regler nach rechts, um die Lautstärke zu erhöhen und nach links, um sie zu verringern.

Schiffscomputer gibt erweiterte Informationen:

Deaktivieren Sie diese Option, wenn Sie auf zusätzliche Erklärungen und Informationen des Schiffscomputers verzichten möchten.



.....:ERWEITERTE EINSTELLUNGEN

:13:

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um in ein Untermenü zu gelangen, in dem Sie die Soundoptionen Ihrem System anpassen können.

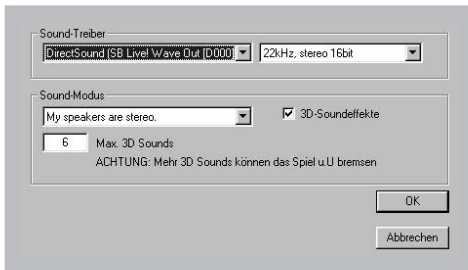
Soundtreiber:

Hier können Sie einen anderen Soundtreiber und eine andere Soundqualität einstellen. Klicken Sie einfach auf die Pfeile nach rechts neben dem Textfeld, und wählen Sie die gewünschte Einstellung.

Spielmodus:

Hier können Sie angeben, ob Sie z.B. Stereolautsprecher oder auch Kopfhörer zur Soundausgabe verwenden. Klicken Sie auf den Pfeil neben dem Textfeld und wählen Sie das Gewünschte aus. Des Weiteren können Sie die 3D-Soundeffekte aktivieren oder deaktivieren, indem Sie diese Option durch Anklicken verändern. Sie können bei aktivierten 3D-Sounds die maximale Anzahl der 3D-Sounds einstellen. Beachten Sie aber, dass zu viele 3D-Sounds das Spiel verlangsamen können.

Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu bestätigen und das Menü zu verlassen, oder klicken Sie auf **Abbrechen**, um gemachte Änderungen zu verwerfen.



.....:EINGABEGERÄTE

Wählen Sie hier Ihr bevorzugtes Eingabegerät aus.

Joystickaushwahl:

Klicken Sie auf den Pfeil neben dem Textfeld und wählen Sie das gewünschte Eingabegerät aus.

Force-Feedback-Stärke:

Wenn Sie einen Force-Feedback-Joystick benutzen, stellen Sie hier die gewünschte Stärke des Force-Feedback-Effektes ein. Klicken Sie auf den Pfeil neben dem Textfeld und wählen Sie die gewünschte Effekt-Stärke.



Deadzone:

Hier können Sie die Deadzone Ihres Joysticks verstellen. Schieben Sie den Regler nach rechts, um den Wert zu erhöhen, und nach links, um ihn zu verkleinern.

Ruder mit Steuer vertauschen:

Wenn Sie über Ruderpedale oder über einen Joystick mit Ruderfunktion verfügen, können Sie mit Aktivierung dieser Option erreichen, dass Sie mit dem Ruder Ihr Schiff nach links und rechts steuern können. Die Rollbewegungen des Schiffes werden dann durch die X-Achse (links/rechts) Ihres Joysticks bzw. Ihrer Maus gesteuert.

Geschwindigkeitsregler benutzen:

Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie an Ihrem Eingabegerät einen Geschwindigkeitsregler (Throttle) haben und diesen benutzen wollen.

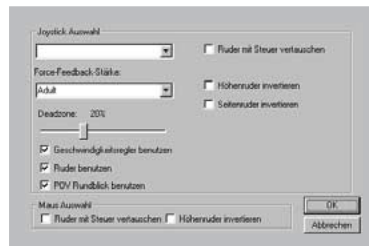
Ruder benutzen:

Verfügen Sie über Ruderpedale oder über einen Joystick mit Ruderfunktion, aktivieren Sie diese Option, wenn Sie die Ruderfunktion benutzen möchten. Lesen Sie auch den Abschnitt **Ruder mit Steuer vertauschen**.

POV-Rundblick benutzen:

Verfügt Ihr Joystick über ein POV (Coolie-Hat), so können Sie ihn dazu benutzen, um Ihre Sicht aus dem Cockpit zu steuern (Tastatur: Ziffernblock). Aktivieren Sie dazu diese Option.

Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu bestätigen und das Menü zu verlassen oder klicken Sie auf **Abbrechen**, um gemachte Änderungen zu verwerfen.

**GRAFIKKARTE / 3D-KARTE:::~::~:**

Hier können Sie Einstellungen entsprechend Ihrer Grafikkarte oder 3D-Karte vornehmen. Die meisten Einstellungen werden während des Spiels ständig von der **Automatic Quality Control (AQC)** an Ihre Hardware angepasst, um immer eine optimale Framerate sicherzustellen. Darüber hinaus können Sie hier folgende Einstellungen verändern:

Grafikkarte:

Verfügen Sie über mehr als eine Grafikkarte oder eine separate 3D-Beschleunigerkarte, so können Sie hier einstellen, welche Grafikkarte das Spiel benutzen soll. Klicken Sie auf den Pfeil neben dem Textfeld und wählen Sie die gewünschte Grafikkarte aus.

3D-Beschleuniger: Hier können Sie die Methode der 3D-Beschleunigung auswählen. Voreingestellt ist Direct3D HAL. Verändern Sie diese Einstellung nicht!

Achtung: X-tension setzt einen 3D HAL (Hardwarebeschleunigung durch Direct 3D) voraus. Es ist nicht möglich, X-tension mit einer der Softwareemulationen zu spielen.

Texturformat/erweitertes (transparentes) Texturformat:

Hier können Sie das Format der für die Objekte verwendeten Texturen bestimmen. Standard ist 16 bit RGB, R:5, G:6, B:5, A:0, wobei 16 bit die Farbtiefe der Texturen bezeichnet und die anderen Zahlen die Aufteilung der 16 bit angeben (Rot, Grün, Blau, Alphakanal). Verfügen Sie über einen genügend schnellen Rechner oder eine schnelle Grafikkarte, sollten Sie das Texturformat versuchsweise auf 32 bit Farbtiefe einstellen. Wählen Sie hierzu die Einstellung 32 bit RGB, R:8, G:8, B:8, A:0 oder eine Ähnliche. Beachten Sie aber, dass diese Einstellung erheblich mehr Grafikspeicher benötigt und daher nicht auf allen Systemen funktioniert! 32 oder 24 bit Texturen bringen nur in Verbindung mit 32 oder 24 bit Bildschirmauflösung (siehe unten) die optimale Qualität.

Auflösung:

Stellen Sie hier die gewünschte Bildschirmauflösung für das Spiel ein. Klicken Sie auf den Pfeil neben dem Textfeld und wählen Sie die gewünschte Auflösung. Wird das Spiel daraufhin zu langsam, sollten Sie die Auflösung wieder verringern.

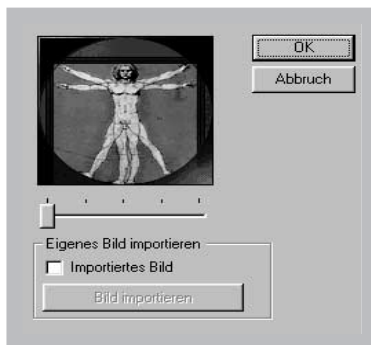
Im Fenster/Vollbild:

Legen Sie hier fest, ob das Spiel im Fenstermodus oder im Vollbildmodus laufen soll. Nicht alle Grafikkarten unterstützen den Fenstermodus.



LOGO AUSWÄHLEN:::.....

Mit diesem Menüpunkt bestimmen Sie das Logo, welches im Spiel auf Ihren Raumschiffen, Fabriken und anderen Besitztümern zu sehen ist. Wählen Sie mit dem Schieberegler eines der vorgegebenen Logos aus, oder importieren Sie ein eigenes Bild im JPG-Format mit der Funktion **Logo importieren**. Das Logo wird in einer Größe von 128 x 128 Pixeln dargestellt.



SPIELSTAND LADEN:::.....

Mit diesem Bildschirm können Sie Ihre im Spiel abgeschlossene Bergungsver-sicherung einlösen oder mit anderen Worten: einen Spielstand laden. Wählen Sie dazu mit den Pfeiltasten einen der maximal zehn abgespeicherten Spielstände aus und bestätigen Sie mit [EINGABE], um ihn zu laden.

Folgende Informationen finden sich in der Statuszeile eines abgespeicherten Spielstandes (von links nach rechts):

- Name des Sektors, in dem gespeichert wurde,
- X/Y-Koordinate des Sektors in dem gespeichert wurde,
- Versionsnummer des Spieles, mit dem der Spielstand gespeichert wurde (bzw. Sternchen, falls mit aktueller Spielversion übereinstimmend),
- d) Angabe der im Spiel verstrichenen Zeit in Stunden, Minuten und Sekunden.



.....:SCREENSHOT-VERZEICHNIS AUSWÄHLEN

:17:

Nach Anwahl dieses Punktes können Sie ein Verzeichnis auswählen, in das X-tension nach Drücken der Taste F9 Bildschirmfotos speichert! Achtung, bei der Verwendung dieses Features werden große Datenmengen auf Ihre Festplatte geschrieben. Stellen Sie sicher, dass genügend Platz vorhanden ist!

.....:SPIEL VERLASSEN IN INTRO

Das Spiel wird beendet und das Intro erneut gestartet.

.....:PROGRAMM BEENDEN

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Spiel sofort zu verlassen und zur Windows-Oberfläche zurückzukehren.

.....:ZURÜCK INS SPIEL

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um an die Stelle des Spiels zurückzugelangen, von der aus Sie das Optionsmenü aufgerufen haben.

.....:TASTATURBELEGUNG

Hier können Sie die vorgebene Tastatur- und/oder Joystickbelegung Ihren Eingabegeräten und Wünschen anpassen. Klicken Sie auf die Aktion, deren Belegung Sie ändern möchten, und drücken Sie die neue Taste, Maustaste oder den neuen Joystickknopf. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu bestätigen und das Menü zu verlassen, oder klicken Sie auf **Abbrechen**, um gemachte Änderungen zu verwerfen. **ACHTUNG:** Die Belegung Ihrer Tastatur kann nur eingeschränkt verändert werden. Lediglich Sondertasten können umdefiniert werden, die in der Anleitung vorgegebenen Tasten liegen fest!

Folgende Funktionen lassen sich umbelegen:

Strg links	[LASER FEuern]	Seite 58
Strg rechts	[RAKETE FEuern]	Seite 61
T	[ZIELAUTOMATIK]	Seite 28
A	[BESCHLEUNIGEN]	Seite 23



:18:

V	[BREMSEN]	Seite 23
F	[FRACHTAUSWAHL]	Seite 23
O	[FRACHTLUKE ÖFFNEN]	Seite 23
C	[COMM MIT ZIEL]	Seite 36
Umschalt + J	[TURBO BOOST]	Seite 66
	[KAMERA WEITER]	Seite 30
	[KAMERA ZURÜCK]	Seite 30
Alt links	[ZOOM]	Seite 63
J	[SINZA]	Seite 63
I	[INFO ÜBER ZIEL]	Seite 40
Alt rechts	[SEITWÄRTSBEWEGUNG]	Seite 64
EINGABE	[HAUPTMENÜ]	Seite 34
N	[NAVIGATIONSKARTE]	Seite 29
P	[INFO ÜBER SPIELER]	Seite 42
S	[INFO ÜBER SPIELERSCHIFF]	Seite 40
UMSCHALT + N	[GALAXIS-KARTE]	Seite 37
F1, F2	[ANSICHT UMSCHALTEN]	Seite 29

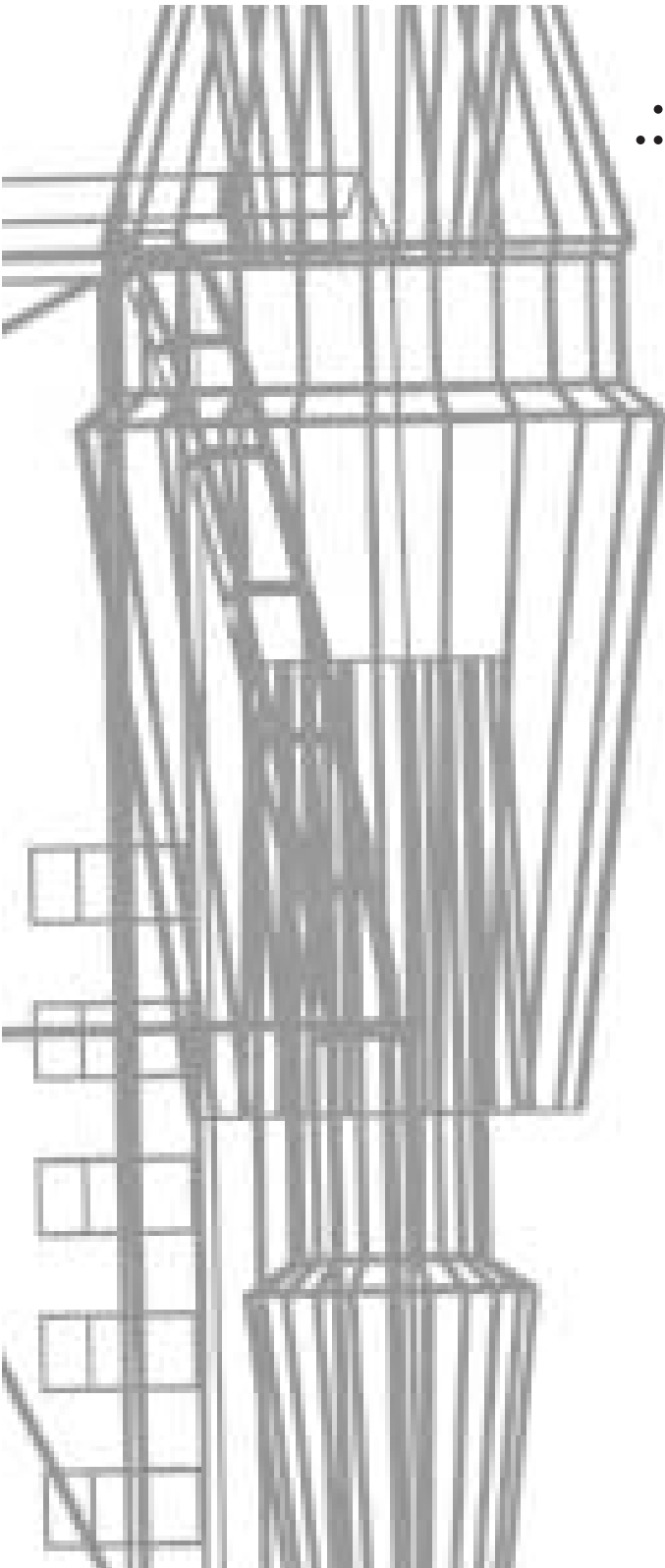
	Maus	Tastatur	Joystick
Laser feuern	Left	LCtrl	Button 1
Rakete feuern			Button 3
Zielauswahl		Space	Button 2
Beschl. Bremsen			
Frachtauswahl			Button 9
Frachtluke öffnen			Button 5
Comm mit Ziel			
Turbo Boost			Button 6
Kamera weiter			
Kamera zurück			
Zoom	Mid	LAlt	Button 10
S.I.N.Z.A.			Button 8
Info über Zielobjekt			
Strafe	Right	RAlt	Button 4
Hauptmenü		Return	Button 7
Navigationkarte			
Info über Ihr Schiff			
Galaxiekarte			
Ansicht umschalten			

Nur spezielle Tasten der Computertastatur können mit dieser Matrix umbelegt werden. z.B. Strg, Alt oder Shift.

OK

Abbrechen

.....SECTION 4



:20:

RÜCKKEHR ZU DEN SEKTOREN, DIE DIE WELT BEDEUTEN:.....

Vieles hat sich ereignet, seit ein unerwarteter Zwischenfall Sie in eine entfernte und unerforschte Region der Galaxis verschlagen hat - jenen Bereich, der auf der Erde als das "X-Universum" bekannt ist. Verteilt über zahllose Raumsektoren hat sich hier eine unvergleichliche, interstellare Zivilisation entwickelt, bestehend aus vielen verschiedenen, intelligenten Spezies, die untereinander Handel betreiben, mehr oder minder gütlich miteinander auskommen und deren buchstäblicher Wohlstand die Sektoren des "X-Universums" geradezu mit Leben und Aktivität überquellen lässt - wie sonst nirgends im All.

In X - Beyond the Frontier haben Sie entscheidend dazu beigetragen, die einzige große Gefahr, die all dem regen Treiben drohte, die Furcht erregenden Xenon - auch bekannt als Terraformer - zu bekämpfen und zurückzudrängen. Ihr eigenes Handelsimperium, das Sie auf Ihrer langen Suche nach dem Weg zur Erde aufgebaut haben, wächst und floriert; Sie haben Freundschaft geschlossen mit vielen seltsamen Kreaturen, so auch mit den Gonern, Nachkommen von Erdenmenschen, und im Prinzip könnten Sie sich nun ausruhen und es sich gut gehen lassen.

Wenn es nicht noch ein Problem gäbe: denn eigentlich müssten Sie endlich Ihrer vorgesetzten Dienststelle Bericht erstatten. Doch trotz all der fantastischen Aufrüstungen, die der experimentelle Shuttle zwischenzeitlich erhalten hat, ist und bleibt der Sprungantrieb - der einzige Weg zurück zur Erde - zerstört. Schweren Herzens entschließen Sie sich deshalb, Ihre Freunde, die Goner und die Argonen, um Hilfe zu bitten.

Während man nun auf Argon Prime den experimentellen Shuttle Stück für Stück auseinander nimmt, um das Geheimnis des Sprungantriebes zu ergründen und ihn vielleicht reparieren zu können, ergreifen Sie die Gelegenheit, mit einem kleinen Raumschiff, das man Ihnen in der Zwischenzeit überlässt, Ihre neugewonnenen Freunde aufzusuchen, alternative Handelsrouten zu erkunden und weitere Abenteuer zu erleben!

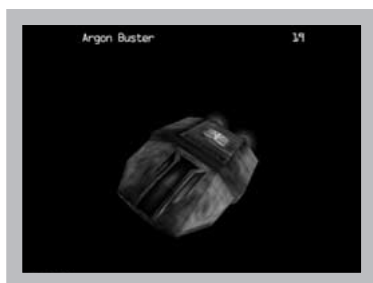
IHR SCHIFF:.....

Die Regierung von Argon Prime stellt Ihnen einen Argon Buster der Klasse M4 zur Verfügung. Es handelt sich hierbei um ein modernes Allroundschiff, das nicht bloß zum Handel mit kleineren Warenmengen geeignet ist, sondern auch in kleineren Raumkämpfen bestehen kann. Da das argonische Militär, das mit der Ausrüstung Ihres neuen Schiffes beauftragt wurde, Ihnen für die große Hilfe im zurückliegen-

den Kampf gegen die Xenon sehr verbunden ist, wurde Ihr Argon Buster auch gleich mit einer ganzen Reihe von Erweiterungen versehen, die Ihnen die Rückkehr ins All erleichtern werden:

.....:VORINSTALLIERTE ERWEITERUNGEN

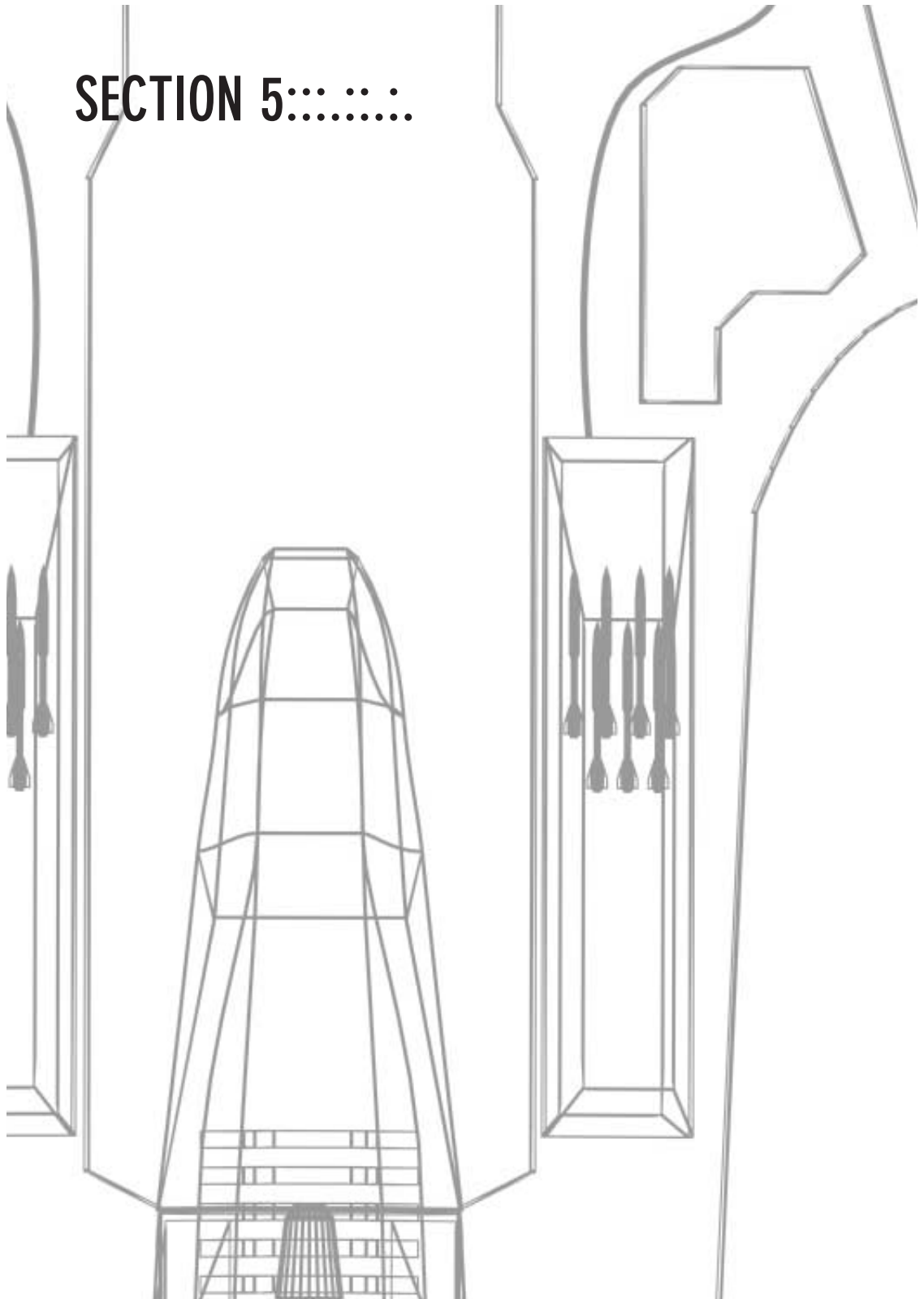
- Singularitäts-Zeitverzerrungs-Antrieb (SINZA)
- 32 Einheiten Frachtraumkapazität (17 Erweiterungen und 15 Einheiten Grundausstattung)
- 2 Alpha-Impulsstrahlen-Emitter
- Taktisches Navigationssystem
- 1 x 1 MW Schild
- 8-faches Triebwerkstuning
- 15 Ruderoptimierungen
- Turbo-Boost



:21:



SECTION 5:.....



Flug- und Lagekontrolle:

Obwohl Sie in X-tension viele unterschiedliche Schiffstypen mit voneinander abweichenden Flugeigenschaften besitzen und selbst steuern können, gibt es doch einige grundlegende Prinzipien bei Steuerung und Anzeige, die alle Schiffe gemein haben:

Mit Hilfe der Tasten [BESCHLEUNIGEN] und [BREMSEN] an Ihrem Joystick oder der Tasten [A] bzw. [Y] auf Ihrer Tastatur ändern Sie die Schubvorgabe Ihres Schiffes; die automatische Schubkontrolle beginnt augenblicklich zu reagieren und bringt das Schiff auf die von Ihnen gewünschte Geschwindigkeit. Natürlich reagieren die einzelnen Schiffstypen verschieden schnell und erreichen unterschiedliche Endgeschwindigkeiten; die genauen Angaben hierzu finden Sie in den Schiffsinformationen, die Sie über die Taste [INFO ÜBER ZIEL] oder die Menüs abrufen können. Selbstverständlich ist es auch möglich, die Triebwerke Ihrer Schiffe aufzurüsten! Mit der Taste [TAB] geben Sie Höchstschub vor, mit [BACKSPACE] fahren Sie Ihre Triebwerke auf Nullschub zurück. Das Rollen Ihres Schiffes im oder gegen den Uhrzeigersinn erreichen Sie durch das Betätigen der Tasten [Q] und [W] auf Ihrer Tastatur. Wenn auch vielleicht nicht sofort ersichtlich, ist dies eine für Navigation und Kampf unerlässliche Funktion, ohne die moderner Raumflug nicht denkbar wäre.

Automatische und manuelle Frachtkontrolle

Die Frachtkontrolle der modernen Raumschiffe ist weitestgehend automatisiert. Sollten Sie an einer Station andocken, geschieht alles Weitere automatisch. Frachtstücke werden selbsttätig ge- und entladen. Sie müssen das gewünschte Produkt nur mit den Pfeiltasten nach oben und unten auswählen und mit den Pfeiltasten nach rechts und nach links die erforderliche Menge festlegen, die ein- oder ausgeladen werden soll. Bestätigen Sie Ihre Aktion mit [EINGABE], oder brechen Sie sie mit [ESC] ab.

Wenn Sie jedoch im Weltraum Fracht manuell aufnehmen wollen, müssen Sie zunächst die Frachtluke öffnen, indem Sie am Joystick die Funktion [FRACHTLUKE ÖFFNEN] auslösen, bzw. die Taste [O] drücken. Aber Vorsicht: Ist die Frachtluke offen, werden Ihre Schutzschilde deaktiviert. Fliegen Sie jetzt über einen Frachtcontainer oder Ähnliches, damit dieser in die Frachtschleuse gezogen wird. Nach wenigen Sekunden wird die Fracht automatisch in den Frachtraum transportiert und die Frachtluke geschlossen.

Möchten Sie manuell Fracht abwerfen, so beladen Sie die Frachtschleuse mit der Taste [F]. Wählen Sie im Frachtmenü [Seite 37] mit den Pfeiltasten die gewünsch-



te Ware aus, die in die Luke befördert wird. Öffnen Sie dann die Frachtluke mit [FRACHTLUKE ÖFFNEN] bzw. [O]. Die Fracht wird daraufhin abgeworfen.

Schiff verlassen und betreten

Wenn Sie Ihr Schiff verlassen möchten, drücken Sie [UMSCHALT + E]. Ihr Raumanzug ist nicht nur mit einem Lebenserhaltungssystem ausgerüstet, sondern auch mit einem voll manövrierfähigen Jetpack. Steuern Sie mit den gewohnten Funktionen [BESCHLEUNIGEN], [BREMSEN] sowie [Q] und [W] durch den leeren Welt-raum, aber seien Sie vorsichtig: Sie sind nun völlig auf sich alleine gestellt und höchst verwundbar, denn Ihr Raumanzug besitzt nur minimale Schilde und keine Waffen! Sobald Sie im Raumanzug unterwegs sind, können Sie durch erneutes Drücken von [UMSCHALT + E] ein anvisiertes Schiff betreten, das in Ihrer unmittelbaren Nähe ist - entweder eines Ihrer eigenen oder eines, dessen Piloten Sie zuvor zur Aufgabe bewegt haben. Mit dem separat erhältlichen Upgrade "Transporter" [Seite 65] können Sie diese Prozedur umgehen.

Sonstige Steuerelemente und Hotkey-Liste

Als Raumpilot wissen Sie, wie wichtig es ist, körperlich und geistig voll einsatzbereit zu sein. Halten Sie deshalb unbedingt die von der Gewerkschaft vorgeschriebenen Pausen ein, indem Sie, je nach Bedarf, [Umschalt + P] betätigen oder für längere Pausen mit [Umschalt + Q] X-tension verlassen.

Mit [Umschalt + L] können Sie jederzeit eine im Spiel abgeschlossene Bergungsversicherung einlösen, die den Zustand Ihres Schiffes sowie Ihre persönlichen Werte wieder auf den Stand bei Abschluss der jeweiligen Versicherung zurücksetzt (Spielstand laden).

Hier noch einmal die Zusammenfassung der Hotkeys:

A / Y	Geschwindigkeit
Q / W	Rollen
TAB	Maximalschub
BACKSPACE	Nullschub
J	S.I.N.Z.A.
T	Ziel anvisieren
E	Nächsten Gegner anvisieren
BILD HOCH	Nächstes Ziel
BILD RUNTER	Vorheriges Ziel
O	Frachtluke öffnen/schließen

F	Fracht aufnehmen/abwerfen
STRG	Laser feuern
M	Rakete wählen
L	Rakete starten
I	Ziel-Info
C	Ziel rufen
S	Schiffsstatus
P	Pilotenstatus
D	Docking-Computer
U	ZIPER
UMSCHALT + E	Schiff verlassen/anvisiertes Schiff entern
EINGABE	Bordcomputer Hauptmenü
N	Navigationskarte
UMSCHALT + N	Galaxis-Karte
UMSCHALT + L	Versicherungspolice einlösen
UMSCHALT + S	Bergungsversicherung abschließen (Spielstand speichern), sofern dieses Upgrade vorher beim Gonertempel erworben wurde. ACHTUNG: Es ist darüber hinaus jederzeit möglich, in einer Station zu speichern. Dort einfach das entsprechende Menü anwählen!
UMSCHALT + P	Pause
UMSCHALT + Q	Spiel beenden
ESC	Menü schließen
ENTF	Alle Menüs schließen
POS1	Maximalen Wert wählen
ENDE	Minimalen Wert wählen
F1	Cockpit-Ansicht
F2	Außen-Ansicht
F3	Kamera aussetzen
F4	Ansicht nach hinten
V	Ansicht wechseln
F5	Ekliptik-Projektor
F9	Bildschirmfoto speichern (vorher muss in den Optionen ein Verzeichnispfad dafür definiert worden sein!)
UMSCHALT + 1	Ihre Flügel männer greifen Ihr nächstes Ziel an

:25:



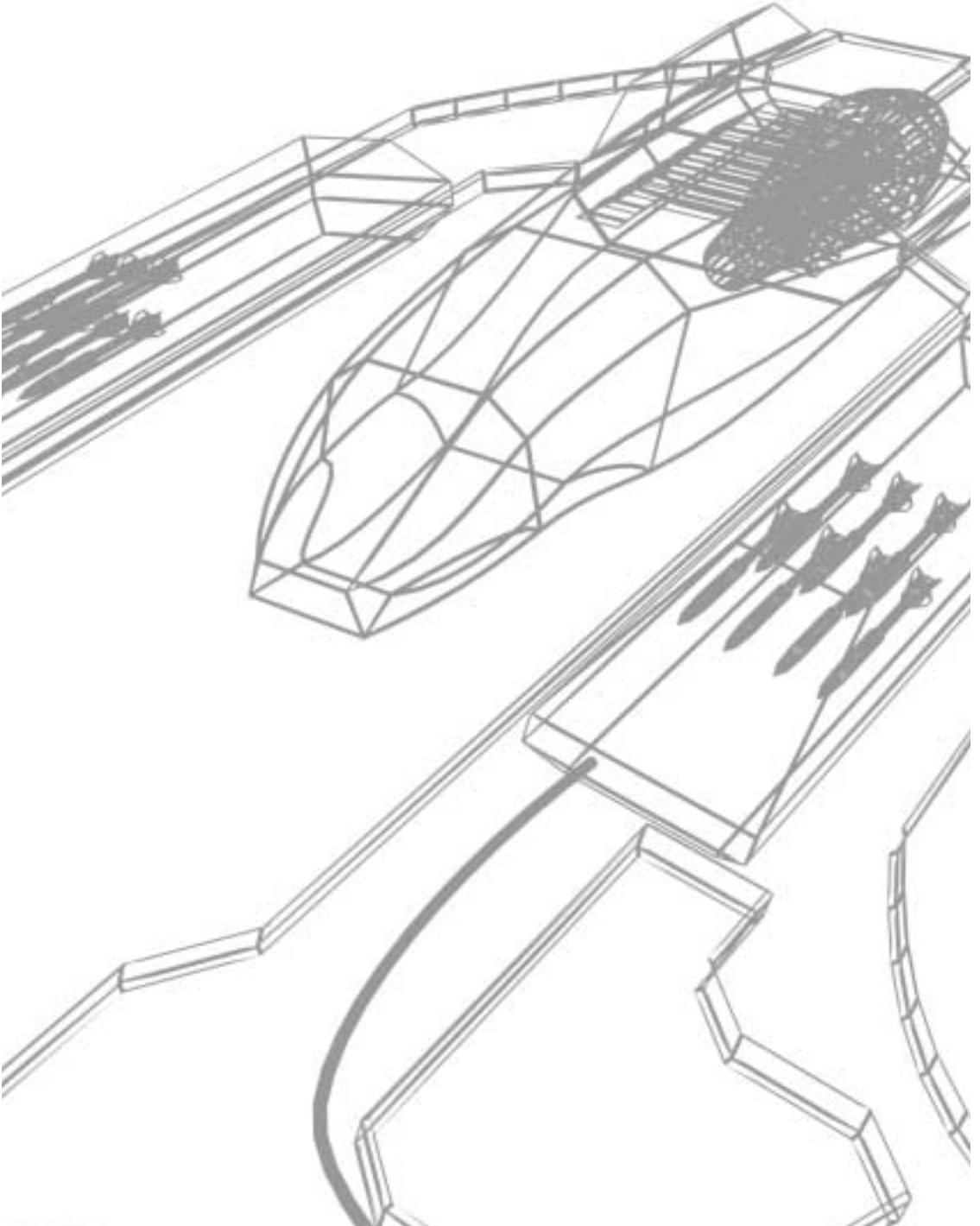
:26:

UMSCHALT + 2
UMSCHALT + 3
UMSCHALT + 4

Ihre Flügelmänner verteidigen Sie
Ihre Kampfdrohnen greifen Ihr nächstes Ziel an
Ihre Kampfdrohnen verteidigen Sie

ACHTUNG: Dies sind lediglich Hilfstasten, um Ihre Flügelmänner schneller befehligen zu können. Komplexere Befehle werden über das Dialogmenü [C] erteilt!

.....SECTION 5B



Zielerfassung und Gefechtsleitstand:

Um die Aufmerksamkeit Ihres Computers gezielt und effektiv auf Objekte im umgebenden Raum zu lenken, benutzen Sie die Funktionen der Zielautomatik: nächsten Gegner anvisieren [E], Ziel anvisieren [T], nächstes Ziel [BILD HOCH] sowie vorheriges Ziel [BILD RUNTER]. Nachdem Sie ein Ziel auf diese Weise markiert haben, könnten Sie z.B. eine Rakete darauf abfeuern, doch die Bedeutung des ausgewählten Zieles geht bei X-tension weit darüber hinaus: Sie können das ausgewählte Ziel anfunken (Taste [C] bzw. Dialog-Menü), Informationen darüber einholen (Taste [I] bzw. Info-Menü) und viele weitere Aktionen durchführen, die Ihnen durch die Kontextmenüs (siehe Hauptmenü!) zur Verfügung gestellt werden. Beachten Sie aber, dass die Reichweite der Zielerfassung begrenzt ist!

Im Kampf stehen Ihnen verschiedene Möglichkeiten offen, sich zu verteidigen oder einen eigenen Angriff zu starten. Feuern Sie Ihren Laser mit der Taste [LASER FEUERN] am Joystick oder [Strg] auf der Tastatur ab. Wählen Sie unter Ihren verschiedenen Raketentypen mit der Taste [M] den für Ihre Zwecke am besten geeigneten Typ aus und feuern Sie ihn mit [L] auf das markierte Ziel ab. Im Waffenmenü finden Sie weitere Informationen und Möglichkeiten, das Kampfverhalten Ihres Schiffes anzupassen, indem Sie z.B. die Laserbuchten mit anderen Waffen ausrüsten.

Funktionsweise des Gravidars

Alle Raumschiffotypen sind mit einem modernen, auf Gravitationswellen beruhenden Ortungssystem ausgestattet, das auch als Gravidar bekannt ist (Gravitations-Radar). Das Gravidar ist mit einer ausführlichen Datenbank gekoppelt, sodass es anvisierte Objekte anhand ihrer Signatur in der Regel eindeutig klassifizieren kann. Die Identifikationsnummer eines anvisierten Objektes wird in Ihrem Cockpit angezeigt. Sollten Sie in kriegerische Auseinandersetzungen verwickelt werden, aktualisiert der Schiffcomputer die Zieldatenbank, sodass alle gegnerischen Schiffe entsprechend markiert werden. Die Markierungen Ihres Zielerfassungssystems werden dann rot dargestellt, sobald Sie ein feindliches Schiff anvisiert haben. Sie können auch [E] drücken, um automatisch das Ihnen am nächsten gelegene feindliche Schiff anzuvisieren.

Zusätzlich zu Ihrem Kurzstreckenscanner, der es Ihnen erlaubt, die anvisierten Objekte zu identifizieren, verfügen Sie über einen Langstreckenscanner, dessen Ergebnisse auf Ihrem Gravidarschirm angezeigt werden. (Der Gravidarschirm kann sich bei verschiedenen Raumschiffotypen an unterschiedlichen Stellen befinden, aber Sie werden ihn als wichtigstes Orientierungsinstrument im tiefen Weltall kaum übersehen.) Objekte, die bereits gescannt wurden, erhalten je nach Typ ein

spezielles Symbol. Unbekannte Objekte werden durch einen einheitlichen Platzhalter dargestellt. Ihre eigene Position wird durch den Punkt in der Mitte des Gravidars festgelegt. Alle anderen Objekte werden relativ zu Ihrer Position angezeigt. Befindet sich ein Objekt über Ihnen, so wird eine Linie von dem Objekt herunter bis zu Ihrer Ebene dargestellt. Je länger die Linie ist, desto weiter befindet sich das Objekt über Ihnen. Analog dazu verfügen Objekte, die sich unter Ihnen befinden, über eine Linie, die vom Symbol des Objektes hoch zu Ihrer Ebene reicht. Alle Linien enden auf Ihrer Ebene. Befindet sich ein Objekt in Ihrer Ebene, so wird keine Linie eingezeichnet. Objekte, die sich in Flugrichtung befinden, sind dann im Gravidar über dem Punkt eingeblendet, der Ihre Position markiert. Analog dazu befinden sich Objekte, die links von Ihnen im Radar erscheinen, auch tatsächlich links von Ihnen, Objekte, die rechts von Ihnen im Radar erscheinen, rechts von Ihnen und Objekte, die unter Ihnen im Gravidar erscheinen, hinter Ihnen. Wechseln Sie das Ziel, so blinkt das Symbol für das neue Ziel kurz im Gravidarbildschirm und wird dort heller dargestellt.

Galaxis-Karte, Sektorübersicht und Navigationskarte

Der ausgeklügelte Bordcomputer Ihres Schiffes verfolgt und speichert automatisch alle Sektoren, die Sie während Ihres Fluges durch das X-Universum besuchen. Zusätzlich zu dem Namen der Sektoren werden auch weitere, wichtige Informationen abgespeichert, wie z.B. die Bevölkerungsdichte eines Sternensystems, zu welcher Spezies es gehört und zu welchen anderen Sektoren die einzelnen Sprungtore führen. Rufen Sie die Galaxis-Karte mit [Umschalt + N] auf. Jetzt können Sie mittels der Pfeil-Tasten einen der von Ihnen bereits besuchten Sektoren auswählen und mit [EINGABE] zur Sektorübersicht wechseln. In der Sektorübersicht listet Ihr Bordcomputer alle Objekte auf, die sich in diesem Sektor befinden. Wählen Sie mit den Pfeiltasten ein Objekt aus und drücken Sie erneut [EINGABE], um weiterführende Informationen darüber zu erhalten. Sind über ein Objekt noch keine weiteren Informationen gespeichert, wird es als unbekannt gekennzeichnet. Die Navigationskarte, die Sie mit der Funktion [NAVIGATIONSKARTE] an Ihrem Eingabegerät oder der Taste [N] aufrufen können, ist im Prinzip eine vereinfachte, auf zwei Dimensionen reduzierte Version des Gravidarbildschirms, mit der Sie sich einen ungefähren Überblick über die Situation in einem Sektor verschaffen können. Aber Vorsicht: lernen Sie lieber, den Gravidarbildschirm zu deuten, da dieser Ihnen erweiterte, überlebenswichtige Informationen liefert!

Kamerakontrolle und Rundumsicht

Als ausgebildeter Testpilot sind Sie selbstverständlich in der Lage, Ihr Raumschiff nur mit Hilfe der Instrumente zu navigieren. Dennoch ist es oft - besonders in Gefechtssituationen, in denen es auf Sekundenbruchteile ankommt - erforderlich, auch eine genaue, visuelle Bestätigung aller Geschehnisse zu erhalten. Ganz da-





von abgesehen, wollen Sie sich natürlich auch an der Schönheit des Weltraums erfreuen - oder warum sind Sie Raumpilot geworden? Um auch jedes letzte Detail sehen zu können, gibt es eine ganze Reihe von Optionen:

Aktivieren Sie mit der Taste [F1] die Cockpitsicht. In dieser Ansicht können Sie unter Benutzung der Zahlentasten auf dem Zehnerblock oder des Coolie-Hats auf Ihrem Joystick auch in andere Richtungen blicken, z.B. aus den Seitenfenstern hinaus. Mit [F2] gelangen Sie in die Außenansicht und mit [F3] starten Sie eine externe Kamera, die dann dem jeweiligen anvisierten Ziel folgt. Das Ziel kann sowohl in der Außen- als auch in der Kameraansicht gewechselt werden, indem Sie mit den Tasten [Bild hoch] und [Bild runter] ein anderes Ziel anvisieren. Mit den Tasten [4] und [6] des Zehnerblocks können Sie eine Kamera um das Objekt herum rotieren lassen; mit den Tasten [8] und [2] des Zehnerblocks können Sie an das Objekt heran- bzw. davon wegzoomen.

Information und Kommunikation

Folgende Kontrollen sind eine Ergänzung zur Zielerfassung. So können Sie mit der Taste [S] Informationen über Ihr eigenes Schiff erhalten. Sie erfahren hier unter anderem Ihren momentanen Standort, Art- und Zustand Ihrer Laser bzw. Schilde, Ihren Raketenbestand, installierte Schiffserweiterungen sowie welche Fracht sich an Bord befindet.

Den Pilotenstatus, also Ihre eigenen, persönlichen Daten, fragen Sie mit der Taste [P] ab. Hier erfahren Sie Details über Ihre Flugzeit, Ihren Kontostand usw. Auch werden hier vom Computer die automatischen Logbucheinträge zur späteren Referenz festgehalten.

Drücken Sie [INFO ÜBER ZIEL] bzw. die Taste [I], um in den Informationsbildschirm zu gelangen, in dem wichtige Informationen über das anvisierte Ziel dargestellt werden. Sie können hier sowohl Informationen sowohl über anvisierte Schiffe als auch anvisierte Stationen erhalten. Die Schiffsinformationen enthalten Angaben wie Klasse und ID des Schiffes, Name des Piloten, Schild- und Laserausrüstung, Raketenbestückung und Ladung. Der Informationsbildschirm für Raumstationen enthält entsprechend andere, wichtige Daten.

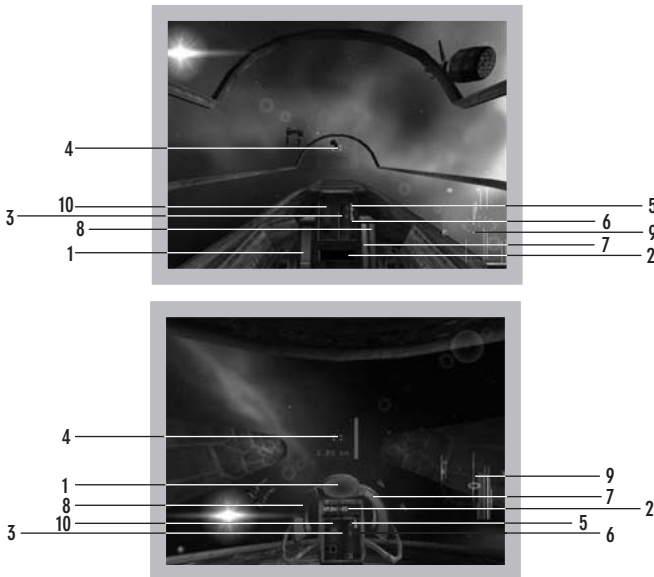
Um das anvisierte Ziel anzufunkeln, drücken Sie [C]. Sie gelangen dann in den Kommunikationsbildschirm, in dem Sie entsprechende Anfragen formulieren können. Wählen Sie mit den Pfeiltasten hoch und runter eine Nachricht aus und verschicken Sie sie, indem Sie [EINGABE] drücken.

:.....ANZEIGEN IM VERGLEICH ARGON BUSTER / BORON AAL

:31:

Wenn Sie zum ersten Mal das in das Cockpit eines anderen Schiffes steigen, werden Sie feststellen, dass fremde Spezies auch sehr unterschiedliche Auffassungen von Ästhetik und Design haben können. Da aber der Raumflug an jeden Piloten prinzipiell die gleichen Anforderungen stellt - unabhängig davon, ob er nun den Argonen, Boronen, Teladi, Paraniden oder Split angehört -, werden Sie schnell feststellen, dass die grundlegenden Bedien- und Navigationsinstrumente in jedem Cockpit vorhanden und erkennbar sind.

An der folgenden Gegenüberstellung können Sie die immer gleich bleibenden Grundprinzipien sehr gut erkennen:



- SCHUBKONTROLLE:** hier wird Ihre aktuelle sowie die von Ihnen voreingestellte Geschwindigkeit grafisch dargestellt. Während eines Andockmanövers wird zudem noch die maximale Andockgeschwindigkeit mit einem grünen Markierungsbalken angezeigt.
- ZIEL-ID:** Hier können Sie die Identifikationsnummer des zur Zeit anvisierten Ziels ablesen.
- LADELUKE:** Hier wird angezeigt, ob Ihre Ladeluke offen oder geschlossen ist. Vorsicht: Ist die Ladeluke offen, sind Ihre Schilde deaktiviert!
- FADENKREUZ:** Nehmen Sie mit dem Fadenkreuz gewünschte Ziele ins Visier. Anvisierte Ziele werden zusätzlich auf dem Bildschirm markiert, bzw. sehen Sie

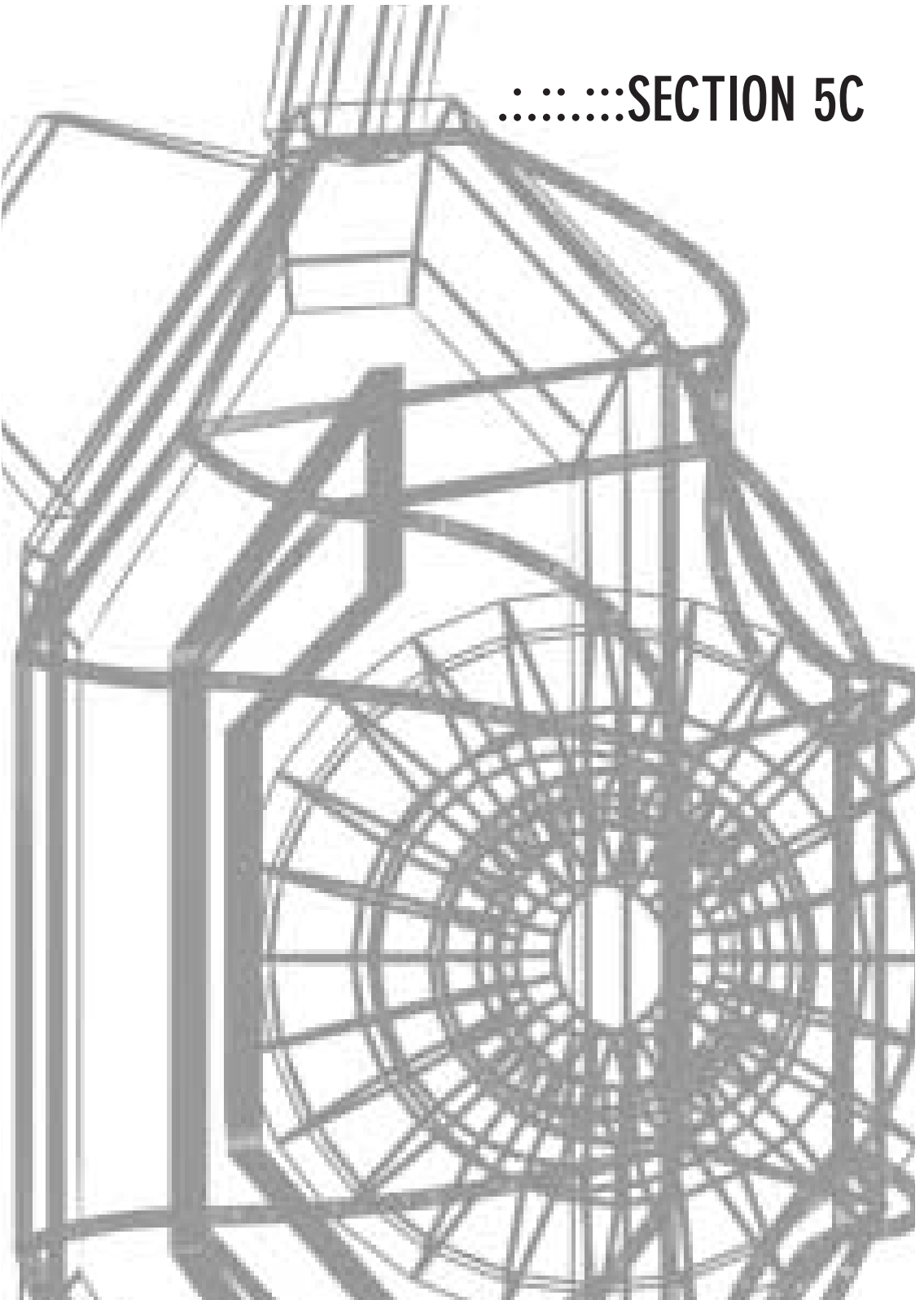




Pfeile, die in die Richtung des anvisierten Zieles weisen, sollte es sich nicht innerhalb Ihres Sichtfeldes befinden.

5. **LASER:** Ihr Schiff kann – vom Bautyp abhängig – mit zwei oder mehr Laserkanonen ausgerüstet werden. Hier werden die Laserkanonen symbolisch dargestellt.
6. **RAKETEN:** Haben Sie Raketen an Bord, so erscheint hier ein Symbol für die jeweils ausgewählte Rakete. Darunter sehen Sie die Anzahl der verfügbaren Raketen dieses Typs.
7. **LASERENERGIE:** Hier wird die Laserenergie grafisch dargestellt. Sobald Sie Ihre Laser abfeuern, nimmt diese Energie ab und der Balken wird kürzer. Die Energie wird jedoch langsam wieder aufgeladen, wenn Sie das Feuer einstellen.
8. **SCHILDENERGIE:** Hier wird die Schildenergie visuell dargestellt. Auch die Schildenergie wird, wie die Laserenergie, automatisch aufgeladen. Vorsicht: Aktivieren Sie Ihre Turbo-Triebwerke, so entladen sich dadurch Ihre Schilde langsam!
9. **GRAVIDAR:** Hier werden die Informationen Ihres Langstreckenradars eingeblendet.
10. **SINZA:** Dieses Feld zeigt Ihnen die Aktivierungsstufe eines eventuell eingebauten SINZA-Antriebs an. [Seite 63]

.....SECTION 5C



:...:BERGUNGSVERSICHERUNG (SPEICHERN)

:35:

Nachdem Sie im Tempel der Goner eine Bergungsversicherung abgeschlossen haben, können Sie jederzeit mit der Taste [UMSCHALT + S] oder über den entsprechenden Menüpunkt in Ihrem Bordcomputer den Spielstand abspeichern. Wählen Sie eine freie Zeile mit den Pfeiltasten und drücken Sie [EINGABE]. Neben dem Namen des aktuellen Sektors wird auch die galaktische Koordinate, die Versionsnummer des Spieles sowie die bisher verstrichene Spielzeit mit abgespeichert. ACHTUNG: Es ist darüber hinaus jederzeit möglich, kostenfrei in einer Station zu speichern. Dort einfach das entsprechende Menü anwählen!



:...:BESTER EINKAUFS- / VERKAUFSPREIS

Diese sehr nützlichen Erweiterungen [Seite 54] erreichen Sie über das Hauptmenü Ihres Bordcomputers.

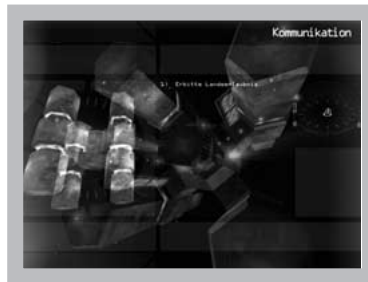
In einer übersichtlichen Tabelle werden hier folgende Werte aufgelistet (von links nach rechts): Art der Ware - Anzahl Einheiten in Ihrem Frachtraum - günstigster Preis pro Einheit in Credits - Ort, wo dieser Preis gezahlt wird - Normalpreis in Credits.

Benutzen Sie die Tasten [BILD HOCH] und [BILD RUNTER], um zur vorherigen oder nächsten Seite zu gelangen.



Das Dialogmenü erreichen Sie entweder bei anvisierten Objekten über die Taste [C], über den Menüpunkt "Kommunikation" im Info-Bildschirm oder direkt vom Hauptmenü aus. Über die Galaxis- und Sektorenkarte können Sie auch mit Objekten kommunizieren, die sich in anderen Sektoren befinden - allerdings nur, wenn Sie dort zuvor einen Relais-Satelliten platziert haben [Seite 62].

Das Dialogmenü enthält - situationsabhängig - eine Auswahl verschiedener Kommunikationsoptionen - von der einfachen Bitte um Landeerlaubnis bei Stationen, über die Aufforderung an einen anderen Piloten, sein Schiff aufzugeben, bis hin zu detaillierten Anweisungen zur Fernsteuerung Ihrer eigenen Schiffsflotte, Kampf-drohnen, Geschütztürmen etc. Benutzen Sie die Pfeiltasten [RAUF], [RUNTER] und [EINGABE] oder die entsprechende Zifferntaste auf Ihrer Tastatur, um die gewünschte Option auszuwählen.



EIGENTUM:.....

Dieses - sehr wichtige - Menü erreichen Sie über den entsprechenden Punkt in Ihrem Bordcomputer. Es listet die Ihnen gehörenden Schiffe, Fabriken, Stationen und Satelliten auf, gibt Auskunft über Namen, momentanen Aufenthaltsort, zur Zeit ausgeführten Befehl und im Falle von Fabriken auch über die zur Zeit auf Halde liegende Menge des jeweiligen Produktes, dessen Verkaufspreis und die der Fabrik zur Verfügung stehenden Geldmittel.

Benutzen Sie die Pfeiltasten und [EINGABE] um ein Objekt auszuwählen. Jetzt können Sie Fabriken in allen Details fernsteuern [Handelsmenü, Seite 38] und auch Ihre Schiffe aus der Ferne befehligen [Dialogmenü, Seite 36]. Auch Objekte in anderen Sektoren können ferngesteuert werden - sofern Sie im jeweiligen Sektor zuvor einen Relais-Satelliten stationiert haben [Seite 62].

Im Info-Balken auf der linken Seite informiert Sie Ihr Bordcomputer über allgemeine Daten, die zu dem jeweiligen Sektor vorliegen.

Mit den Tasten [POS1] und [ENDE] können Sie in die Karte hinein- bzw. aus ihr herauszoomen, um eine bessere Übersicht zu erhalten. Drücken Sie die Taste [EINGABE], um in die Sektorkarte [Seite 41] des markierten Sektors zu wechseln.



HANDELSMENÜ:.....

Das Handelsmenü ist neben dem Hauptmenü Ihres Bordcomputers eine der wichtigsten Schaltzentralen in X-tension. Von hier aus steuern Sie Ihre Fabriken, weisen ihnen Geldmittel für den Ressourcen-Ankauf zu, entscheiden über den Verkaufs- und Einkaufspreis von Produkten und führen Finanztransaktionen durch.

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, das Handelsmenü aufzurufen:

1. Bei fremden Fabriken und Stationen gelangen Sie erst nach der Landung über das Stationsnetz zum Handelsmenü. Selbstverständlich stehen Ihnen hier nicht die erweiterten Möglichkeiten zur Verfügung, die Sie bei eigenen Fabriken nutzen können.
2. Bei eigenen Fabriken im momentanen Sektor können Sie das Menü ebenfalls nach der Landung aufrufen - oder, viel bequemer, ohne zuvor zu landen, ferngesteuert über Ihren Bordcomputer. Öffnen Sie dazu dessen Hauptmenü mit der Taste [EINGABE], wählen Sie den Menüpunkt "Eigentum" [Seite 36] und dann die Station oder Fabrik, deren Handelsmenü Sie aufrufen möchten. Optional können Sie die Station auch über die Sektorkarte [Seite 41] anwählen.
3. Auch die Handelsmenüs von eigenen Fabriken in anderen Sektoren können aufgerufen werden. Voraussetzung hierzu ist allerdings, dass Sie zuvor einen Relais-Satelliten [Seite 62] in dem betreffenden Sektor stationiert haben. Wenn dies gegeben ist, verfahren Sie so, wie unter Punkt 2 beschrieben.

Die Bedienung des Handelsmenüs folgt - wie die aller Menüs in X-tension - einfachen, gut durchdachten Prinzipien:

Benutzen Sie die Pfeiltasten [RAUF] und [RUNTER], um den Markierungsbalken zu positionieren. Mit den Pfeiltasten [LINKS] und [RECHTS] können Sie die angegebenen Werte jeweils um eine Einheit erhöhen oder verringern, die Tasten [POS1] und [ENDE] lassen die Einheiten sofort auf die maximal bzw. minimal möglichen Werte springen. Wenn Sie die Pfeiltaste gedrückt halten, beschleunigt sich die Veränderung des Wertes schrittweise. Dabei erhöht sich die Schrittgröße automatisch. Sie können für Fälle, in denen Sie sofort eine große Schrittweite benutzen wollen, diese auch einfach zuerst mit den Zahlentasten eintippen. Geben Sie zum Beispiel 100 ein, verändern Sie den Mengenbalken mit jedem Drücken der Pfeiltasten um 100 Einheiten (ob nun Fracht oder z. B. Credits).

Verändern Sie unter **Produkt-Verkaufspreis** den Preis, den Ihre Fabrik für ein bestimmtes Produkt verlangen soll. Rechts von dem Wert sehen Sie den Durchschnittspreis, den das entsprechende Produkt normalerweise hat.

Mit **Ressourcen-Preislimit** verändern Sie den Preis, zu welchem Ihre Fabrik maximal die benötigten Produktionsmittel einkaufen soll. Indirekt beeinflusst dieser Betrag auch die Anzahl der Sprünge, die ein Handelsschiff zurücklegen muss, um die gewünschte Ressource zum geforderten Preis zu erhalten.

Tipp: Je niedriger das Ressourcen-Preislimit, desto mehr Sprünge müssen in der Regel ausgeführt werden und desto länger dauert es, bis die Fabrik ihre Ressourcen aufgefrischt hat, um mit der Produktion fortzufahren. Dies gilt natürlich nur für den Fall, dass Sie ein für Sie arbeitendes Schiff die Ressourcen beschaffen lassen. Sollten Sie selbst die Ressourcen manuell zur Fabrik bringen, so haben diese Einstellungen keine Bedeutung!

Mit dem Punkt **Geldtransfer** überweisen Sie der Fabrik Geldmittel zum Einkauf von Ressourcen oder transferieren Credits von der Fabrik auf Ihr Konto. **WICHTIG:** Die Fabrik muss genügend Credits haben, damit automatisch für sie arbeitende Frachter Ressourcen einkaufen können. Geht Ihrer Fabrik das Geld aus, so wird sie früher oder später nicht mehr weiterproduzieren können!



INFO-MENÜ:.....

Sie erreichen dieses Menü normalerweise über die Anwahl eines Objektes von der Sektorkarte oder direkt über die Taste [INFO] an Ihrem Eingabegerät, die Taste [I] auf der Tastatur oder über den entsprechenden Menüpunkt im Bordcomputer.

Das Info-Menü enthält alle verfügbaren Informationen über ein anvisiertes Objekt und bietet - je nach Art des Objektes - verschiedene, weiterführende Auswahlmöglichkeiten.

Neben Informationen über Standort, Klasse, Kennung, Pilotenname und Schildstärke bei Schiffen, finden Sie hier auch Angaben zu Produkten, Ressourcen, Lagerbestand und Preisen bei Fabriken sowie über gelandete Schiffe und solche im Besitz der jeweiligen Fabrik. Desweiteren können Sie auch von hier das Dialogmenü [Seite 36] aufrufen, um einen Kommunikationskanal zu öffnen.



LOGBUCH:.....

Das Logbuch kann über das Hauptmenü Ihres Hauptcomputers eingesehen werden und liefert Ihnen Informationen über alle wichtigen Ereignisse.

SCHIFFSINFORMATION:.....

Dieses Menü gibt Ihnen Übersicht und Kontrolle über die wichtigsten Aspekte Ihres gegenwärtigen Schiffes, inklusive der Bestückung Ihrer Waffen- und Raketenbüchsen. Außerdem können Sie Ihrem Schiff hier einen individuellen Namen geben.

Rufen Sie das Menü entweder über die Taste [S] auf Ihrer Tastatur oder über das Hauptmenü Ihres Bordcomputers [Seite 34] auf.

Diese Übersichtskarte können Sie entweder über das Hauptmenü Ihres Bordcomputers direkt aufrufen oder von der Galaxis-Karte [Seite 37] aus erreichen.

Im Info-Bereich auf der linken Seite wird die zweidimensionale Übersichtskarte des Sektors, in dem Sie sich zur Zeit aufhalten, dargestellt und auf der rechten Seite befindet sich die Liste aller in diesem System vorhandenen Objekte. Mit den Pfeiltasten [RAUF] und [RUNTER] bewegen Sie den Markierungsbalken über das Sie interessierende Objekt; der Bordcomputer zieht eine Linie von der jeweiligen Zeile zu dem entsprechenden Punkt in der Übersichtskarte. Ist Ihrem Computer das Objekt bekannt, wird seine Bezeichnung angeführt und Sie können mit [EINGABE] erweiterte Informationen beziehen. Ist es unbekannt, wird es als "unbekanntes Objekt" aufgeführt und weitere Details sind nicht verfügbar.

Wenn Sie die Sektorenkarte über die Galaxis-Karte aufrufen, erhalten Sie auch Informationen über entfernte Sektoren - sofern Sie dort zuvor einen Relais-Satelliten [Seite 62] stationiert haben.

Mit der Taste ENDE können Sie weiter in die Sektoransicht hineinzoomen, wobei dann das angewählte Objekt automatisch in den Mittelpunkt rückt und alle anderen Objekte relativ dazu positioniert werden. Der mit ENDE angewählte Zoomfaktor kann in mehreren Stufen von 1x bis 8x verändert werden (dies wird Ihnen immer oben links in der Karte angezeigt). Mit der POS1-Taste können Sie darüber hinaus aus der Draufsicht in eine Seitenansicht des Sektors wechseln. Einige der wichtigsten Informationen über die verschiedenen Schiffe und Fabriken, die sonst nur in den folgenden Untermenüs zu erfahren sind, können auch hier direkt abgelesen werden. So sehen Sie bei eigenen Schiffen zum Beispiel oben links deren momentanen Kommandomodus und am rechten Bildrand können Sie die momentane Schildstärke des Schiffes erkennen (wichtig, um Kämpfe Ihrer Schiffe auch aus der Entfernung mehrerer Sektoren mit Hilfe von Relais-Satelliten zu überwachen!)



PILOTENINFO:.....:

Diese Übersicht können Sie entweder über das Hauptmenü Ihres Bordcomputers [Seite 34] aufrufen oder über die Taste [P] auf Ihrer Tastatur.

Sie erhalten detaillierte Auskunft über Ihre Titel bei den verschiedenen Völkern, die Trefferstatistik, Zugriff auf das Logbuch und alle anderen wichtigen Informationen.

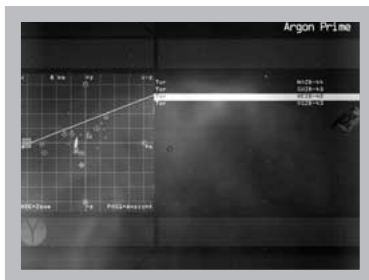


SPRUNGANTRIEB:.....:

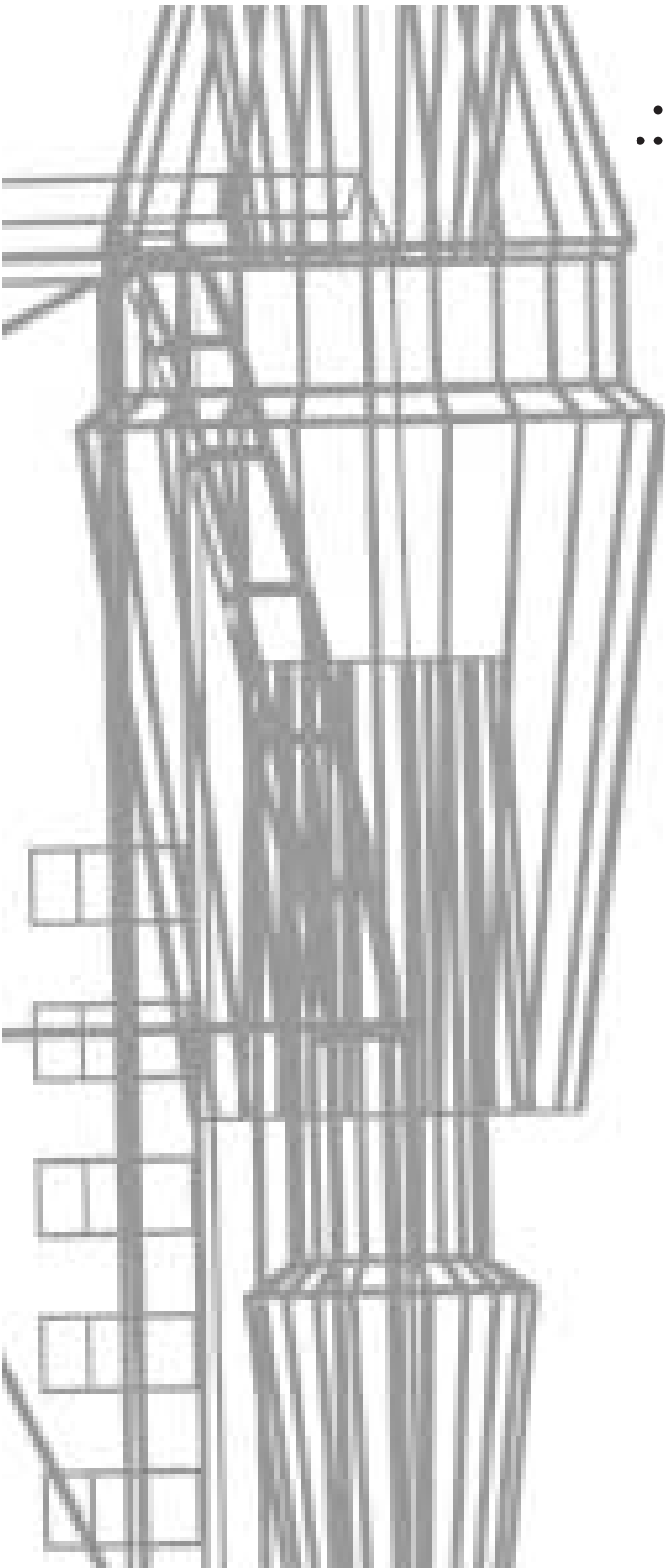
Der Sprungantrieb ermöglicht es Ihnen, bestimmte Sektoren auf dem direkten Weg zu erreichen, ohne erst die zwischen Start- und Zielpunkt liegenden Sonnensysteme durchqueren zu müssen [Seite 64].

Benutzen Sie den Sprungantrieb, indem Sie das Hauptmenü Ihres Bordcomputers mit der Taste [EINGABE] [Seite 34] öffnen und in der Sektion "Navigation" den Punkt "Sprungantrieb" wählen. Nun wird die Liste der Ihnen bekannten Sektoren eingeblendet. Selektieren Sie Ihren Zielsektor und drücken Sie erneut [EINGABE]. Jetzt erscheint die Auswahl des Zielsprungtores. Markieren Sie Ihr Zielsprungtor und bestätigen Sie ein weiteres Mal mit [EINGABE]. Nun wird der Sprungantrieb aktiviert und der Raumsprung initiiert.

HINWEIS: Beachten Sie, dass bis zum Sprung einige Sekunden vergehen. Außerdem verbraucht der Antrieb sehr viel Energie; ein ausreichender Vorrat an Energiezellen im Frachtraum ist die Voraussetzung für einen erfolgreichen Sprung.



.....SECTION 6



SCHRITT FÜR SCHRITT ERLÄUTERUNGEN FÜR ANGEHENDE KAUFECHESEN:.....

Zu Beginn des Spieles befinden Sie sich an Bord eines Argon Buster, der Ihnen von der argonischen Regierung als Ersatz für den in Untersuchung befindlichen X-Shuttle überlassen worden ist. Der Argon Buster ist ein Schiff der Klasse M4 und wurde vom argonischen Militär bereits mit einigen der wichtigsten Upgrades versehen - sehr zu Ihrer positiven Überraschung. [Seite 21]

Obwohl Sie mit dieser grundlegenden Ausstattung nicht mehr völlig am Ende der Nahrungskette stehen, ist es nicht ratsam, gleich in schwere Kämpfe einzugreifen. Vielmehr sollten Sie zunächst einmal ein wenig Handel treiben, um Ihr Schiff mit den erzielten Gewinnen an der einen oder anderen Stelle sinnvoll aufzurüsten.

Zum Handel bieten sich Ihnen eine große Zahl von Gütern an und eine nahezu unüberschaubare Zahl von möglichen Handelsrouten; doch angesichts der Tatsache, dass Ihr Startkapital nicht mehr als 1000 Credits beträgt, sollten Sie sich am Anfang erst einmal auf die günstigeren Waren konzentrieren.

Tipp: Der Handel mit billigeren Waren ergibt einen höheren Erlös in Prozent pro Einheit - der Handel mit teureren Waren hingegen einen höheren Erlös in Credits pro Einheit.

Eine der günstigsten Waren für den aufstrebenden Weltraumhändler ist Energie. Energie wird als Rohstoff (Ressource) von allen Fabriken benötigt, deshalb werden Sie auch nicht lange suchen müssen, um einen Abnehmer dafür zu finden. Ausnahme zu dieser Regel sind natürlich Ausrüstungsdocks und Handelsstationen, die ja selbst keine Fabriken sind und daher auch keine Energie ankaufen.

Mit diesen grundlegenden Informationen im Hinterkopf sollten Sie es sich zu Ihrer ersten Aufgabe machen, einen Ort zu finden, an dem Sie günstig Energie kaufen können. Energie wird von Sonnenkraftwerken hergestellt, von denen Sie in fast jedem Sektor mindestens eines finden werden. Im Sektor **Argon Prime**, in dem Sie sich zu Beginn des Spieles befinden, sind sogar gleich zwei dieser Kraftwerke zu finden.



Um sich nun ein Gefühl für die Preisentwicklung der Ware "Energie" anzueignen, sollten Sie zunächst einmal zu einigen Kraftwerken fliegen, dort ermitteln, wie viele produzierte Energieeinheiten auf Lager liegen und vergleichen, wie sich dies auf die Preise auswirkt.

Werfen Sie jetzt einen Blick aus dem Cockpitfenster; vermutlich sehen Sie einige kleinere, bewegliche Punkte in großer Entfernung - dies sind andere Schiffe, über die Sie sich zur Zeit noch nicht den Kopf zerbrechen müssen; wenn Sie möchten, können Sie den anderen Piloten aber gerne kurz zuwinken. Darüber hinaus werden Sie mehr oder weniger weit entfernt einige größere, unbewegliche Installationen erkennen - dies sind Fabriken oder Stationen.

Benutzen Sie Ihr Eingabegerät (also Joystick, Curstortasten oder Maus), um das Schiff jetzt in die Richtung einer dieser Installationen zu drehen und betätigen Sie die Taste [BESCHLEUNIGEN], die in der Voreinstellung auf dem Buchstaben [A] Ihrer Tastatur liegt, um Fahrt aufzunehmen. Dauert Ihnen der Flug zu lange, können Sie den Singularitäts-Zeitverzerrungs-Antrieb mit der Taste [SINZA] an Ihrem Eingabegerät bzw. [J] auf der Tastatur hinzuschalten. Der Flug wird durch die Zeitkomprimierung um den Faktor 10 beschleunigt, lassen Sie also Vorsicht walten und schalten Sie den SINZA möglichst vor einer Kollision mit Ihrem Ziel durch erneutes Betätigen der Taste [SINZA] bzw. [J] wieder ab! Vergessen Sie auch nicht, das normale Triebwerk auf Null-Schub herunterzufahren: dies erreichen Sie durch [BREMSEN] bzw. [Y] oder [BACKSPACE] auf Ihrer Tastatur.

Manövrieren Sie Ihr Schiff jetzt so, dass die angesteuerte Station unter Ihrem Ziel-fadenkreuz zu liegen kommt. Sind Sie nahe genug herangekommen, betätigen Sie die Taste [ZIELAUTOMATIK] bzw. [T], um das Objekt als Ziel auszuwählen. Sobald das Objekt einmal auf diese Weise anvisiert wurde, wird es von Ihrem Bordcomputer augenblicklich erkannt und klassifiziert. Ihr Cockpit identifiziert es nun anhand seiner ID-Nummer, das Gravidar und die Galaxis-Karte [N] geben nun, statt des bisher angezeigten Symbols für "unidentifizierte Objekte", das dem entsprechenden Objekt zugeordnete Symbol.

Ist dem Computer die ID eines Objektes erst einmal bekannt, können Sie weitere Angaben darüber abrufen. Dazu öffnen Sie das Info-Menü [Seite 40], welches Sie entweder über die Taste [INFO ÜBER ZIEL] bzw. [I] auf der Tastatur aufrufen können, oder aber über das Hauptmenü Ihres Bordcomputers (Taste [EINGABE], Sektion "Zielobjekt", Menüpunkt "Info-Menü").





Ausgehend von diesem Menü können Sie nun weitere Informationen zu den aktuellen Handelsdaten der gegenwärtig anvisierten Station oder Fabrik abrufen.



Nachdem Sie sich mit den obigen Menüs ausreichend vertraut gemacht haben, richten Sie Ihr Augenmerk auf andere Stationen oder Fabriken. Benutzen Sie im Zielflug erneut die Taste [ZIELAUTOMATIK] bzw. [T], bis das gewünschte Objekt anvisiert ist. Identifizieren Sie auf diese Weise mehrere Fabriken und Stationen in einem Sektor. Sobald Sie ein Sonnenkraftwerk identifiziert haben, sollten Sie dort landen, um die von außen erkennbare Menge mit dem Verkaufspreis zu vergleichen. Öffnen Sie jetzt einen Kommunikationskanal, indem Sie entweder die Taste [C] benutzen oder aber mit [EINGABE], Sektion "Zielobjekt", Unterpunkt "Menü" das Kommunikations-Menü Ihres Bordcomputers aufrufen [Seite 36]. Erbitten Sie Landeerlaubnis mit dem Menüpunkt Nummer 1.



Kurz, nachdem die Station die Landeerlaubnis erteilt hat, leuchtet eine grün blinkende Lichterkette auf, die den Landekorridor in Richtung Schleuse markiert, und die riesigen Tore beginnen sich langsam zu öffnen. Steuern Sie Ihr Schiff vorsich-

tig auf der Mittellinie zwischen den Landelichtern auf die Schleuse zu. Achten Sie darauf, dass Sie beim Einflug in die Schleusenkammer nicht schneller fliegen, als es die grüne Markierungslinie auf Ihrer Geschwindigkeitsanzeige im Cockpit [Seite 31] vorgibt!



Nachdem Sie eine erfolgreiche Landung durchgeführt haben, wird Ihr Schiff an die Versorgungs- und Datenleitungen der Station angeschlossen (Sie können die Video-Sequenzen jederzeit mit der Taste [ESC] abbrechen, um den Vorgang zu beschleunigen). Sie befinden sich jetzt im Hauptmenü der Station und sollten zu nächst einmal einen Spielstand speichern.



Um den Spielstand zu speichern, schließen Sie eine Bergungsversicherung ab und wählen dann im Spielstandsmenü einen der zehn möglichen Speicherplätze. Mit der Auswahl des Speicherplatzes erhält Ihr Spielstand auch automatisch den Namen des Sektors, in dem Sie sich momentan befinden und wird zusätzlich mit den Koordinaten, Zeitangaben und der Angabe über die Spielversion, mit der gespeichert wurde, versehen ("*" falls aktuelle Version).



:47:



:48:

Nun, da Sie eine Bergungsversicherung abgeschlossen haben, wenden wir uns wieder dem eigentlichen Zweck unserer Landung zu. Wählen Sie vom Hauptmenü der Station das Handelsmenü an. Wie Sie sehen, steht hier der Markierungsbalken sofort auf dem einzigen Produkt dieser Fabrik - der Energie. Beachten Sie vor allem den Preis, den das Kraftwerk im Moment für eine Einheit Energie verlangt.

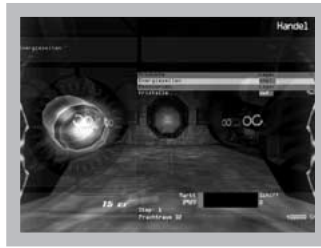


Kaufen Sie nun eventuell erst einmal einige, wenige Einheiten Energie - aber geben Sie nicht allzu viele Ihrer spärlich bemessenen Credits aus - vielleicht herrscht ja gerade in diesem Sonnenkraftwerk ein Mangel an Energie und der Preis ist völlig überzogen. Benutzen Sie die Pfeiltasten auf Ihrer Tastatur, um die Menge an Energieeinheiten, die Sie erwerben möchten, auszuwählen. Variieren Sie die Menge zwischen 0 Einheiten und einem Maximum, das sich jeweils entweder aus den Ihnen verfügbaren Geldmitteln, Ihrer Frachtkapazität oder der in der jeweiligen Fabrik verfügbaren Menge an Einheiten ergibt (Letzteres wird aber wohl solange noch nicht eintreten, wie Sie nur ein vergleichsweise kleines Schiff der M4-Klasse fliegen).

Sollten Sie sehr viele Einheiten auf einmal kaufen wollen, benutzen Sie die Tasten [POS1] bzw. [ENDE], um den Mengenbalken in einem Schritt auf Maximum oder Minimum einzustellen. Sobald Sie die gewünschte, zu kaufende Menge eingestellt haben, betätigen Sie die Taste [EINGABE]. Erst jetzt werden die Waren in Ihren Frachtraum geladen und die Credits der Fabrik gutgeschrieben.

Verlassen Sie nach getätigtem Handel das Handelsmenü und dann das Hauptmenü der Station mit der Taste [ESC] - Ihr Schiff leitet nun die Startprozedur ein (wiederum können Sie hier die Video-Sequenzen mit [ESC] abbrechen, um den Vorgang zu beschleunigen).

Steuern Sie Ihr Schiff nun weiter durch den Sektor und erkunden Sie nach dem oben beschriebenen Prinzip weitere Fabriken und Stationen, bis Sie ein zweites Kraftwerk entdecken. Überprüfen Sie auch hier wieder Menge und Preis der zum Verkauf angebotenen Energieeinheiten.



Wie Sie an diesem Vergleich erkennen können, entwickelt sich der Preis von Energie in Abhängigkeit von der Menge um einen Normalpreis von ca. 16 Credits. Da die meisten Kraftwerke jedoch mehr als die durchschnittliche Menge an Energieeinheiten lagern, liegt der Abgabepreis meist unter diesen 16 Credits - in guten Fällen, wie oben zu sehen, sogar deutlich darunter.

In Bezug auf Energie sollten Sie bereits jetzt genug wissen, um zu erkennen, dass ein Energiepreis von nur 7 oder 8 Credits wirklich sehr günstig ist; die schlaue Kaufschse zögert hier nicht, den ganzen Frachtraum mit Energie zu füllen und sie andernorts gegen einen ansehnlichen Profit zu verkaufen. Auf eine ganz ähnliche Weise wie bei der Energie verfahren Sie auch bei anderen Gütern - doch dazu später mehr.

Wie eingangs schon angesprochen, wird es Ihnen nicht schwer fallen, einen Käufer für Ihre Energie zu finden, da nahezu alle Fabriken Energie für die Produktion höherwertiger Güter benötigen. Fliegen Sie also die umliegenden Fabriken an und achten Sie auf den Energie-Balken im Infomenü - je kürzer der Balken, desto geringer die Energie-Menge, die der Fabrik noch zur Verfügung steht - und, ganz klar: desto höher auch der Preis, den man Ihnen für Ihre Energieeinheiten zahlt. Im günstigsten Fall wird Ihnen ein Preis von über 20 Credits pro Einheit geboten - und damit erzielen Sie einen Gewinn von ca. 10 Credits pro Energieeinheit. Das ist wirklich nicht zu verachten und macht den Aufwand mehr als wett!

Der Verkauf von Energieeinheiten oder Waren jeglicher Art funktioniert im Prinzip genauso, wie der weiter oben beschriebene Einkauf von Gütern. Hier noch mal zur Auffrischung die ganze Prozedur im Telegrammstil:

Fabrik mit [ZIELAUTOMATIK] bzw. [T] anvisieren, Landeerlaubnis mit [C] verlangen und anhand der Lichterkette landen; dann Handelsmenü auswählen, mit den Pfeiltasten [RAUF] und [RUNTER] die Ressource **Energie** anwählen und per Pfeiltaste [LINKS] bzw. [RECHTS] die zu verkaufende Menge einstellen (vermutlich beabsichtigen Sie, alle in Ihrem Laderaum befindlichen Einheiten auf einmal zu verkaufen. Drücken Sie einfach die Taste [ENDE] auf Ihrer Tastatur). Bestätigen Sie den Verkauf mit einem elektronischen Handschlag - sprich, der [EINGABE]-Taste. Staunen Sie über Ihre ersten Einkünfte an harten Credits, die rechts unten im Menü angezeigt werden!

Jetzt, wo Sie auf dem besten Wege sind, ein Händler zu werden, stellen Sie sich sicherlich die große, weltbewegende Frage, die sich jeder angehende Kaufmann im X-Universum stellt, sofern er nicht mit einer grünen Stirnscuppe und gelben Echsenaugen auf die Welt kam:

Wie investiere ich meine ersten Gewinne?

Wie beim Handeln bieten sich Ihnen auch bei dieser Frage wieder nahezu unendlich viele Möglichkeiten und es gibt nicht "den" besten Weg. Was genau für Sie die ideale Anschaffung ist, hängt von Ihren Vorlieben im Spiel ab. Wenn Sie die etwas härtere Schiene fahren wollen, können Sie natürlich jederzeit damit anfangen, Ihr Schiff mit stärkeren Waffen und effektiveren Schilden auszurüsten. Jedes Ausrüstungsdock hat eine breite Palette von Lasern, Schilden und Raketen im Angebot - aber auch spezialisierte Upgrades.



Denken Sie daran, dass die Ausrüstungsdocks anderer Völker Ihnen andere Upgrades und Waffen verkaufen können als die Argonen, auf deren Territorium Sie sich zu Beginn des Spieles aufhalten. Es gibt also auch in dieser Hinsicht eine ganze Menge zu entdecken - lassen Sie sich nicht aufhalten, ziehen Sie los und finden Sie heraus, was das X-Universum Ihnen zu bieten hat!

Für den Fall jedoch, dass in Ihrem Blut doch das teladianische Profit-Gen schwimmt, bieten sich Ihnen vor allem zwei Möglichkeiten an. Zum einen können Sie den Frachtraum Ihres Schiffes schrittweise aufrüsten. Laderaumerweiterungen werden in jeder Handelsstation angeboten - aber ebenso wie bei Triebwerks- und Ruderoptimierungen hängt der Preis einer einzelnen Laderaumerweiterung immer vom momentanen Ausbaustadium Ihres Schiffes ab. Je näher Sie die Aufrüstung Ihres Schiffes in Richtung des absoluten Maximum (dem sprichwörtlichen "geht-nicht-mehr") vorantreiben, desto teurer wird jede weitere Erweiterung. Dennoch:

Tipp: Ein größerer Frachtraum ermöglicht es Ihnen, in kürzerer Zeit mehr Credits zu erwirtschaften. Die ursprünglichen 30 Einheiten Ihres Argon Busters lassen sich auf bis zu 150 Frachteinheiten erweitern.

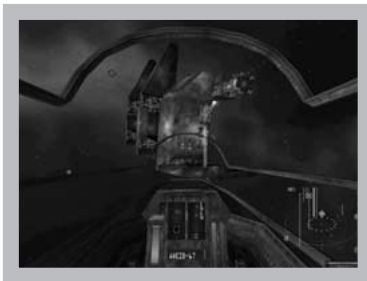
Aus dem stetig und überproportional steigenden Preis für zusätzliche Laderaumerweiterungen ergibt sich aber, dass es nicht unbedingt sinnvoll ist, jedes Schiff bis an sein Maximum hochzurüsten. Denn in X-tension gibt es eine sehr viel spannendere Alternative:

Den Erwerb eines eigenen Frachtschiffes der Klasse TS!

Was wie der Jugendtraum eines Teladi-Zöglings klingt, wird hier Realität! Es gibt mehr als 30 verschiedene Schiffe, die Sie selbst fliegen können und jedes davon besitzt seine ganz individuellen Eigenschaften.

Zum Handeln auf großem Fuße bietet es sich zu diesem Zeitpunkt an, eventuell eines der verschiedenen TS-Schiffe zu kaufen. Wo erwirbt man ein solches, niegel-nagel-neues Schiff? Natürlich in einer Schiffswerft! Jedes der Völker in X-tension betreibt mehrere solcher Schiffswerften, aber trotzdem sollten Sie sich gut merken, wo sich diese befinden, da ihre Standorte strategisch äußerst wichtig sind!

Wie alle Völker haben auch die Argonen eine Schiffswerft in ihrem Heimatsektor Argon Prime; da Sie sich ohnehin zur Zeit noch in diesem Sektor aufhalten, dürfte diese Werft für Sie also nicht allzu schwer zu finden sein. Also - nichts wie hin!



Wie Sie sich sicherlich schon gedacht haben, verkauft die argonische Schiffswerft natürlich nur Schiffe aus eigener Produktion. Bevor Sie sich also für den Kauf eines bestimmten Schiffes entscheiden, sollten Sie vielleicht zunächst einmal bei den Werften der anderen Völker vorbeischaun, um einen Blick auf die Eigenschaften der dortigen, vergleichbaren Schiffe zu werfen - vielleicht gefällt Ihnen eines von diesen ja besser! Wenn Sie gewieft sind, müssen Sie nicht einmal so weit fliegen, um Schiffe zu vergleichen. Sagen wir, das Raumschiff Ihrer Träume ist entweder ein **Argon Lifter** oder ein **Boron Aal**, beide der Klasse TS, doch Sie können sich noch nicht so recht entscheiden, welches Sie ab sofort in Ihrer Garage stehen haben wollen. Um diese Schiffe nun miteinander zu vergleichen, müssen Sie nicht unbedingt bis zu den Boronen fliegen - schauen Sie sich einfach hin- und wieder mit der Sektorenkarte [Seite 41] in Ihrem Sektor um - besonders in den Grenzsektoren zu den Boronen können Sie häufig solche Frachter antreffen.





Sobald Sie auf der Sektorenkarte ein Sie interessierendes Schiff wie z.B. den oben erwähnten boronischen Transporter sehen, wählen Sie dieses über die Pfeiltasten hoch/runter an, um dessen technische Daten in Erfahrung zu bringen.

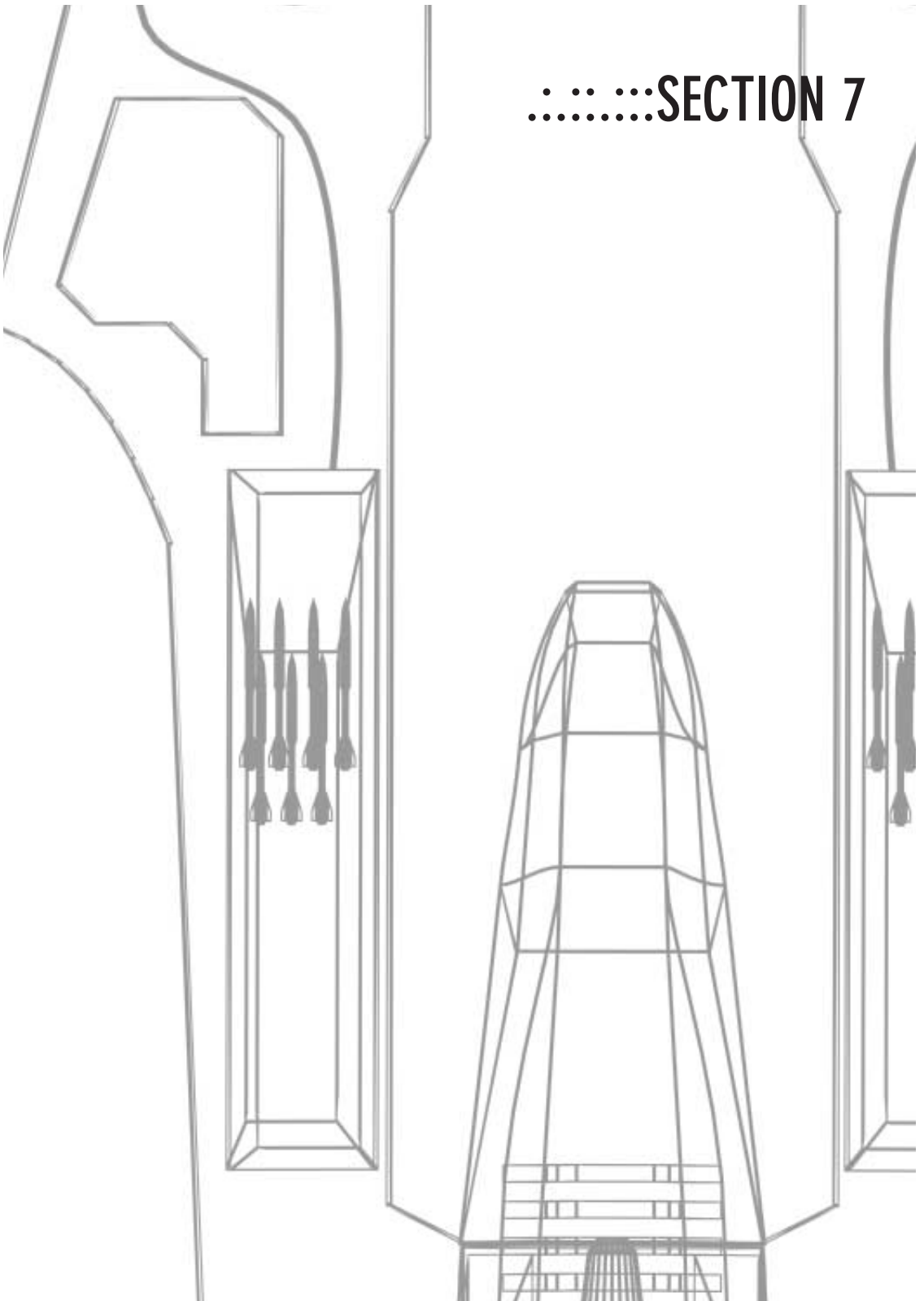
So finden Sie heraus, was Sie wissen müssen, und sind schon bald stolzer Besitzer eines großen Frachtraumschiffes, das Ihnen viel Ansehen und Profit einbringen wird!

FABRIKBESITZER IN FÜNF MINUTEN

Nicht nur Teladi, sondern auch Argonen und andere Völker der Gemeinschaft der Planeten träumen den Traum eines gesicherten Einkommens durch eine eigene Fabrik. Auch Sie können sich diesen Traum erfüllen - sofern Sie das nötige Kleingeld zum Erwerb einer Fertigungsanlage besitzen. Wie gehen Sie vor? Suchen Sie sich zunächst einen Frachter der TL-Klasse (oder kaufen Sie einen, falls Ihnen die Credits lose in der Hand bzw. Klaue liegen) und beauftragen Sie ihn, Ihnen zu folgen. Achtung: Wenn Sie keinen eigenen Frachter benutzen, sondern einen angemieteten, wird Ihnen eine bestimmte Summe berechnet, die sich an der Anzahl der durchquerten Sprungtore orientiert. Sobald der große, schwerfällige Transporter Ihnen folgt, fliegen Sie zu einer Schiffswerft. Dort entscheiden Sie sich für eine Fabrik - oder nehmen einfach die hübscheste, die Sie finden können - und lassen sie in den Container des Frachters laden. Sodann legen Sie ab und zischen los zum Bestimmungsort der Fabrik - der auch durchaus in einem anderen Sektor liegen darf! Hier befahlen Sie dem Frachter, Ihre neue Fertigungsanlage abzuladen und voilà - der Bau beginnt!

Herzlichen Glückwunsch, jetzt sind Sie Eigentümer einer eigenen Fabrik!

.....SECTION 7



BERGUNGSVERSICHERUNG:::::.

Das **Wort der Barmherzigkeit** befindet sich schon seit urdenklichen Zeiten im **Buch der Wahrheit**, dem heiligen Buch der Goner. Doch erst seit die argonische Regierung die Goner in jüngster Zeit offiziell anerkannt hat, konnte Noah Gaffelt, der Oberste Hüter der Sekte, durch zähe Verhandlungen mit teladianischen und argonischen Versicherungsgesellschaften, das universelle Exklusivrecht auf diese begehrte Versicherungsform erlangen. Die Bergungsversicherung ist in X-tension deshalb ausschließlich im Tempel der Goner zu erhalten (obwohl das Spiel auch weiterhin in jeder Station gespeichert werden kann).

Ist die Police erst einmal abgeschlossen, kann der Pilot das Spiel im Unterschied zur Speichermöglichkeit innerhalb der regulären Stationen jederzeit und an jedem Ort, selbst im freien Weltall, über das Hauptmenü seines Bordcomputers [Seite 34] (Taste [EINGABE], Menüpunkt "Benutze Bergungsversicherung") oder durch die Tastenkombination [UMSCHALT + S] speichern.

Wo erhältlich: Tempel der Goner
Durchschnittlicher Preis: 320 Credits

BESTER EINKAUFSPREIS/ SCHNÄPPCHEN-FINDER:::::.

Auf die Frage, warum diese Software-Erweiterung nicht zusammen mit der Erweiterung "Bester Verkaufspreis" in einem einzigen Paket angeboten werde, antwortete ihr Entwickler, **Isemados Sibasomos Sissandras IV**, dass "der Markt dafür noch nicht reif" sei. Argonische Software-Häuser warfen dem Patenhalter und Enkel des großen Ceos Geldschneiderei vor, was dieser mit der teladianischen Entsprerung eines Lächelns quittierte.

Das Upgrade ermöglicht es Ihnen, den günstigsten Anbieter einer bestimmten Ware zu ermitteln. Sie finden die Funktion "Bester Einkaufspreis" unter dem Abschnitt "Navigation", indem Sie mit der Taste [EINGABE] das Hauptmenü Ihres Bordcomputers [Seite 34] aufrufen.

Wo erhältlich: Teladi Ausrüstungsdocks
Durchschnittlicher Preis: 12800 Credits

.....:BESTER VERKAUFSPREIS

:55:

Diese Software-Erweiterung ermöglicht es Ihnen, für bestimmte Güter den am besten zahlenden Abnehmer zu ermitteln. Ursprünglich von **Isemados Sibasomos Sissandras IV**, dem Enkel des großen Ceos, für teladianische **AutoBroker** entworfen, hat sich diese semi-intelligente Subroutine schnell zu einem der größten Verkaufsschlager des Teladi-Unternehmens entwickelt.

Einmal installiert, können Sie diese Erweiterung unter dem Punkt "Navigation" im Hauptmenü (Taste [EINGABE]) Ihres Bordcomputers [Seite 34] finden.

Wo erhältlich: Teladi Ausrüstungsdocks

Durchschnittlicher Preis: 11200 Credits

.....:DOCKING-COMPUTER

Diese von den Paraniden entwickelte Erweiterung ermöglicht es Ihrem Bordcomputer, den Leitstrahl einer Station zu erfassen und das Schiff ohne manuelle Interaktion sicher zu landen. Das alleine ist schon nützlich; wirklich erstaunlich ist jedoch die Fähigkeit des paranidischen Docking-Computers, selbst dann eine kontrollierte Landung durchzuführen, wenn eine Station kein Leitsignal bereitstellt!

Nachdem die Erweiterung installiert ist, können Sie sie sowohl aus dem Hauptmenü Ihres Bordcomputers [Seite 34] heraus aufrufen (Taste [EINGABE], Sektion "Target"), aus dem Info-Menü [Seite 40] einer anvisierten Station (Taste [I]) oder aber direkt durch Drücken der Taste [D]. Der automatische Andock-Vorgang kann bei Entfernungen von bis zu ca. 5 km zu einer Station ausgelöst werden.

Wo erhältlich: Paranidisches Ausrüstungsdock

Durchschnittlicher Preis: 10800 Credits

.....:EKLIPTIK-PROJEKTOR

Oft ist es nützlich, die genaue Bahnebene der Planeten in einem Sonnensystem (auch **Eklptik** genannt) zu kennen. Dieses Gerät bedient sich der fortgeschrittenen Holografie-Techniken der Boronen, um die Ebene der Ekliptik als eine Art Schachbrettmuster in das Sichtfeld des Piloten einzublenden. Lassen Sie sich aber nicht irritieren: die Projektion wirkt zwar so real, als sei das "Schachbrett" wirklich dort draußen und Ihr Schiff könnte dagegen stoßen; aber das kann natürlich



nicht geschehen, da es sich nur um eine technisch hoch entwickelte Projektion handelt.

Aktivieren Sie den Ekliptik-Projektor mit der Taste [F5].

Wo erhältlich: Boronische Ausrüstungsdocks

Durchschnittlicher Preis: 4896 Credits

FRACHTSCANNER:::::.

Ursprünglich zur vereinfachten Zollkontrolle von passierenden Schiffen entwickelt hat dieses Gerät nicht unwesentlich zur Ausbreitung des Piratentums im X-Universum beigetragen; heutzutage findet man keinen Schmuggler oder Freibeuter mehr, der nicht einen Frachtscanner mit sich führt. Dieses Upgrade ermittelt die exakten Informationen über die von fremden Schiffen geladene Fracht und funktioniert sowohl im aktuellen Sektor als auch über die Sektorengrenzen hinweg - sofern Sie im Zielsektor einen Satelliten stationiert haben.

Sie finden die erweiterten Daten über die Fracht im Schiffsinformationsmenü Ihres Hauptcomputers [Seite 40], das Sie mit der Taste [EINGABE] öffnen können.

Wo erhältlich: Ausrüstungsdocks

Durchschnittlicher Preis: 15360 Credits

FRACHTRAUM-ERWEITERUNGEN:::::.

Bei der Frachtraum-Erweiterung handelt es sich um eine fortgeschrittene Methode der Subraum-Komprimierung, die auf relativistischen Effekten im Zusammenhang mit singularitäts-induzierter Raumzeit-Krümmung beruht. In diesem Zusammenhang ist es vielleicht erwähnenswert, dass der paranidische Wissenschaftstheologe **Hochwürden Kulmanckelselt** die Behauptung aufgestellt hat, dass nur Lebewesen mit drei, sechs oder neun Augen die Funktionsweise der Subraumkomprimierung vollständig zu begreifen in der Lage seien.

Diese Erweiterung ist staffelbar und kann die Kapazität des Frachtraums bis zu einem bestimmten, vom jeweiligen Schiffstyp abhängigen Maximum steigern. Da die Erweiterung mit jeder neuen Staffelungs-Stufe aufwendiger wird, steigt der Preis jeweils überproportional an.

Wo erhältlich: Ausrüstungsdocks und Handelsstationen

Durchschnittlicher Preis: Siehe Schiffsdatenbank

.....:GESCHÜTZTURM

:57:

Diese mit starker Feuerkraft ausgestatteten Orbital-Laser eignen sich hervorragend, um wertvolle Installationen wie z.B. Fabriken gegen Angreifer zu verteidigen. Piloten von der Erde werden sich an das historische SDI-Programm erinnert fühlen, das im frühen 19. oder 20. Jahrhundert (Historiker sind sich hier noch nicht ganz sicher) für Aufsehen gesorgt hatte.

Der Geschützturm kann mit speziellen Kommandos einer Fabrik zugeordnet werden und verbleibt stationär an dem Ort, an dem er ausgesetzt wurde. Weitere Anweisungen steuern die Freund-/Feind-Erkennung des Geschützturms. Der Orbital-Laser kann sich zwar nicht aus eigener Kraft bewegen und dreht sich bloß langsam um seine Achse, um neue Ziele zu erfassen, doch durch seine hohe Feuerkraft stellt er bei geschickter, strategischer Platzierung mehrerer Einheiten eine nahezu undurchdringliche Verteidigungslinie dar.

Wo erhältlich: Viele Handelsstationen
Durchschnittlicher Preis: 38400 Credits

.....:HANDELSCOMPUTER-ERWEITERUNG

Diese zunächst von teladianischen Kaufeichen vorgeschlagene und später von Argonen und Paraniden voneinander unabhängig realisierte Erweiterung, fügt dem Info-Menü einer anvisierten Station [Seite 40] detaillierte Angaben über die jeweils lokal verfügbaren Güter und Preise hinzu. Diese Informationen können sowohl im aktuellen Sektor als auch über die Sektorengrenze hinweg bezogen werden, sofern Sie im Zielsektor einen Relais-Satelliten [Seite 62] ausgesetzt haben.

Wo erhältlich: Ausrüstungsdocks der Teladi, Argonen und Paraniden
Durchschnittlicher Preis: 5120 Credits

.....:KAMPFDROHNEN

Ähnlich den in der **Gemeinschaft der Planeten** auch heute noch häufig eingesetzten Nachrichtendrohnen, handelt es sich bei den Kampfdrohnen im Prinzip um sehr kosteneffektive, unbemannte Mini-Raumschiffe. Sie verfügen zwar nur über einen relativ energiearmen Schutzschirm und schwache Laser; aber aufgrund ihrer starken Beschleunigung und der Möglichkeit, eine größere Anzahl dieser hochma-



növrierfähigen Einheiten gesammelt fernzusteuern, stellen sie eine ernst zu nehmende Alternative zu bemannten Großkampfschiffen dar. Die Steuerung und Befehlsausgabe erfolgt, analog zu den Kampfschiffen, über das Kommunikations-Menü [Seite 36] Ihres Bordcomputers.

Wo erhältlich: Viele Handelsstationen
Durchschnittlicher Preis: 1152 Credits

LASER- UND ENERGIEGESCHÜTZE:.....

Da Partikelgeschütze und Energiewerfer laut dem einseitigen Split-Waffen-Moratorium von Nif-Nakh aus dem Jahre 600 "nicht unter das Kriegswaffenkontrollgesetz" fallen, hat sich im X-Universum inzwischen eine breite Palette von Energiewaffen etabliert. Zwischen reinen Asteroidenlasern mit geringem Energiedurchsatz und schweren Geschützbatterien, mit denen sich ganze Monde pulverisieren lassen, hat der wehrhafte Pilot eine große, nur von Geldbeutel und Schiffstyp abhängige Auswahl.

Der Laser wird mit der Taste [STRG] bzw. [LASER FEuern] an Ihrem Eingabegerät ausgelöst.

Wo erhältlich: Handelsstationen, Ausrüstungsdocks, Laserschmieden.

Typ	Durchschn. Preis
Alpha-Impulsstrahlen-Emitter	768
Beta-Impulsstrahlen-Emitter	1536
Gamma-Impulsstrahlen-Emitter	3840
Alpha-Partikelbeschleunigerkanone	7680
Beta-Partikelbeschleunigerkanone	15360
Gamma-Partikelbeschleunigerkanone	38400
Alpha-Energieplasmawerfer	76800
Beta-Energieplasmawerfer	153600
Gamma-Energieplasmawerfer	unbekannt

FRACHTRAUM-LEBENSERHALTUNGSSYSTEM:.....

Von all den Dingen, die Sie im Laderaum Ihres Schiffes transportieren können, sind sicherlich lebendige Wesen das fragilste Gut. Schon die interplanetare Konferenz über Sicherheit und Zusammenarbeit im Weltraum (IKSZ) von 614 empfahl dringend, die für alle Raumschiffe der **Gemeinschaft der Planeten** verpflichtende Einführung dieses Systems, jedoch konnte man zum damaligen Zeitpunkt noch

nicht vorhersehen, dass vor allem Piraten und Menschenhändler diese gut gemeinte Empfehlung in die Tat umsetzen würden. Die von der IKSZ verlangte gesetzliche Regelung allerdings konnte bis auf den heutigen Tag nirgends verbindlich durchgesetzt werden.

Um havarierte Piloten in Ihren Frachtraum aufzunehmen, bedienen Sie sich des Frachtmenüs Ihres Bordcomputers [Seite 37].

Wo erhältlich: Piratenstationen
Durchschnittlicher Preis: 1600 Credits

.....:MINEN

Von der Boronenrechts-Charta und anderen, dem Wohl des Individuums verpflichteten Vereinbarungen geächtet, werden die verheerenden Weltraum-Minen dennoch häufig verwendet, um Fabriken und andere Installationen zu sichern. Was diese stationären Sprengsätze neben ihrer hohen Vernichtungswirkung besonders gefährlich macht, ist die fehlende Freund-/Feind-Erkennung - eine Eigenheit, die sie für Verbündete und Gegner zu gleichermaßen tödlichen Fallen werden lassen kann. Die Minen können mit besonderen Kommandos von Ihrem Bordcomputer aus angesteuert werden. Aber Vorsicht! Zu häufig lauteten die letzten Worte eines im Umgang mit Raum-Minen zu leichtfertigen Piloten "keine Sorge, ich habe alles unter Kon..."

ACHTUNG: Besitz im Territorium der Argonen und Boronen nicht gestattet!

Wo erhältlich: Handelsstationen der Teladi, Split und Paraniden sowie Minen-Produktionsstätten
Durchschnittlicher Preis: 8640 Credits

.....:MINERALIEN-SCANNER

Diese Erweiterung der Sensoren-Phalanx Ihres Schiffes ist unverzichtbar, wenn Sie den Auf- und Ausbau von Erzminen planen und die natürlichen Ressourcen von Asteroiden ausschöpfen wollen. Über die Taste [I] oder das Info-Menü Ihres Bordcomputers [Seite 40] erhalten Sie detaillierte Angaben über die Art und Menge der in einem anvisierten Asteroiden vorhandenen Rohstoffe.

Wo erhältlich: Ausrüstungsdocks
Durchschnittlicher Preis: 21568 Credits



TAKTISCHES NAVIGATIONSSYSTEM:::::..

Die Navigationskarte, die Sie mit der Funktion [NAVIGATIONSKARTE] an Ihrem Eingabegerät oder der Taste [N] aufrufen können, ist im Prinzip eine vereinfachte, auf zwei Dimensionen reduzierte Version des Gravidarbildschirms [Seite 28], mit der Sie sich einen ungefähren Überblick über die Situation in einem Sektor verschaffen können. Aber Vorsicht - lernen Sie lieber, den Gravidarbildschirm zu deuten, da dieser Ihnen erweiterte, überlebenswichtige Informationen liefert!

Wo erhältlich: Handels- und Ausrüstungsdocks

Durchschnittlicher Preis: 512 Credits

POLIZEI-LIZENZEN:::::..

Als die Bedrohung durch Piraten, Schmuggler und andere Unternehmens-Saboteure in einem bedenklichen Umfang zuzunehmen begann, versuchten zunächst die Teladi, ihre militärischen und zivilen Exekutiv-Kräfte zu verstärken, um der Gefahr zu begegnen. Schnell mussten die Echsenabkömmlinge jedoch erkennen, dass nur ein viel zu kleiner Teil ihrer Artgenossen dazu bereit war, den Taschenrechner aus der Klaue zu geben, um das Unternehmen mit der Waffe zu verteidigen. Der große Ceos **Ilamaneos Lilandrya Ominares II** verfügte daher im Jahre 629, Polizei-Lizenzen an jeden zu verkaufen, der sich um die Sicherheit des Unternehmens verdient machen wollte. Als dieser Ansatz sich als enorm erfolgreich herausstellte, kopierten zunächst die Argonen diese Idee (Ceos Ominares verlangte Lizenz-Zahlungen, wurde aber abgewiesen), dann die Boronen, die Paraniden und zuletzt die Split. Heutzutage sind Polizei-Lizenzen aus dem Alltag der **Gemeinschaft der Planeten** nicht mehr wegzudenken.

Für jeden Abschuss eines Feindes des betreffenden Volkes, bei dem Sie eine Polizei-Lizenz erworben haben, wird Ihnen eine bestimmte Summe gutgeschrieben - und natürlich steigt auch Ihr Ansehen bei diesem Volk. Aber achten Sie genau darauf, auf wen Sie feuern - die Polizei-Lizenz kann Ihnen schneller wieder entzogen werden, als Sie "Split" sagen können.

Wo erhältlich: Handelsdocks des jeweiligen Volkes

Durchschnittlicher Preis: 4320 Credits

ACHTUNG: Diese Lizenz wird automatisch aberkannt, wenn Sie gegen die Bestimmungen des jeweiligen Volkes verstoßen!

.....RAKETEN

:61:

Auch Raketen fallen nach dem einseitigen Split Waffen-Moratorium aus dem Jahre 600 [Seite 58] nicht unter das Kriegswaffenkontrollgesetz.

Wählen Sie eine Rakete mit [M] aus und starten Sie sie mit [RAKETE FEuern] an Ihrem Eingabegerät bzw. [STRG RECHTS] auf Ihrer Tastatur.

Wo erhältlich: Handelsstationen, Ausrüstungsdocks, Fabriken.

Die verschiedenen Raketentypen unterscheiden sich in vielen Punkten wie Wendigkeit, Reichweite, Feuerkraft etc. Die folgende Aufstellung gibt nur eine grobe Unterteilung der Raketen nach Kategorien wieder:

Typ	Stärke	Durchschn. Preis
Moskito	500	192
Wespe	1000	576
Libelle	5000	1152
Hummel	10000	2880
Hornisse	50000	5760

.....RUDEROPTIMIERUNG

Diese Erweiterung dient dazu, Ihr Schiff wendiger und leichter manövrierbar zu machen. Dies wird Ihnen vor allem in kritischen Kampfsituationen helfen. Abhängig vom Schiffstyp gibt es jedoch einen Maximalwert, über den hinaus keine Ruderoptimierung mehr durchgeführt werden kann. Diese Erweiterung kann bei unterschiedlichen Schiffstypen, in Abhängigkeit von der Gesamtmasse des Fahrzeuges, voneinander eklatant abweichende Ergebnisse erzielen. Die technisch-physikalischen Details finden Sie in der Schiffsinformation [Seite 40] Ihres Bordcomputers.

Wo erhältlich: Jede Handelsstation

Durchschnittlicher Preis: Variiert mit der Ausbaustufe



SATELLITEN:::::.

Obwohl die überlichtschnelle Funktechnik erst kürzlich entwickelt und kommerziell verfügbar gemacht wurde, haben sich bereits unzählige Anwendungen herauskristallisiert, die eine Vielzahl von neuen, ungeahnten Möglichkeiten eröffnen. Zu den vielleicht wichtigsten, neuen Anwendungen zählen sicher die fernsteuerbaren Relais-Satelliten. Von einigen wenigen, kurzsichtigen Händlern noch immer unterschätzt, stellen die Satelliten das wichtigste Werkzeug zur strategischen Kontrolle des eigenen Handelsimperiums dar.

Über jeden Sektor, in dem Sie einen Satelliten platziert haben, können Sie nun detaillierte Informationen erhalten, indem Sie ihn über die Galaxis-Karte anwählen [Seiten 29 und 37]. Neben Angaben über alle bekannten und unbekannten Objekte in dem entfernten Sektor haben Sie auch die Möglichkeit, mittels der Handels- und Frachtmenüs [Seiten 37 und 38] Transaktionen ferngesteuert durchzuführen, für die Sie bisher vor Ort sein mussten. Diese Erweiterung ist ein unverzichtbares Muss für jede ernsthafte Kaufchse!

Wo erhältlich: Viele Handelsstationen

Durchschnittlicher Preis: 3840 Credits

SCHILDE:::::.

Es gibt eine Vielzahl von Schilden, von denen – wie einst der Sonderbeauftragte des Patriarchen von Chin, Cho t'Nnt, formulierte – "auch das stärkste niemals stark genug" ist.

Zu beachten ist, dass nicht jeder Schild in jedes Schiff eingebaut werden kann. Je nach Typ gibt es eine maximal mögliche Ausbaustufe!

Wo erhältlich: Ausrüstungsdocks

Stärke	Durchschn. Preis
1 MW	2880
5 MW	34560
25 MW	414720 Typisch nur für große M1/M2 Schiffe!
125 MW	unbekannt Nur bei sehr großen Schiffen bzw. Installationen!

.....SICHTVERBESSERUNGSSYSTEM

:63:

Von den Argonen während des Boronen-Krieges entworfen, brachte dieses, auf einer artifiziellen Gravitationslinse beruhende System den Kampfpiloten einen nicht zu unterschätzenden Vorteil, da es die Erkennung weit entfernter Schiffe vereinfachte. Später wurde dieses System auch im kommerziellen Bereich eingeführt und weiterentwickelt. Von Piloten und Händlern begrüßt, sorgte es jedoch für Unmut unter der Priesterkaste der Paraniden, die das "falsche dritte Auge" als eine Verhöhnung der **heiligen Dreidimensionalität** empfanden. Seit dem 113. paranidischen Konzil ist dieser Streit jedoch beigelegt.

Aktivieren Sie das Sichtverbesserungssystem mit der Taste [ALT-LINKS] oder der mittleren Maus-Taste.

Wo erhältlich: Ausrüstungsdocks der Boronen und Teladi
Durchschnittlicher Preis: 3040 Credits

.....SINGULARITÄTS-ZEITVERZERRUNGSANTRIEB

Dieser Antrieb basiert auf den relativistischen Raum- und Zeitverzerrungsphänomenen, wie sie in der Nähe von Singularitäten und bei Annäherung an die Lichtgeschwindigkeit c beobachtet werden. Der SINZA stellt eine Erweiterung des normalen Antriebs dar und kann im vollen Betrieb die Reisezeit bis auf ein Zehntel verkürzen. Eine mit diesem Antrieb verbundene Einschränkung besteht darin, dass der Pilot während der Zeitkomprimierung den Kurs und die Geschwindigkeit nur noch minimal ändern kann. Jede größere Kurskorrektur schaltet deswegen den SINZA sofort ab. Man hat bisher keine unerwünschten Nebenwirkungen dieser Antriebsform entdeckt - abgesehen davon, dass die **Profitgemeinschaft teladianischer Banken** (PTB) wegen der Möglichkeit der unfairen Ausnutzung des Zinsvorteils durch die Zeitverzerrung eine Beschwerde beim **Interplanetaren Gerichtshof** eingereicht hat.

Aktivieren Sie den SINZA mit der Taste [SINZA] an Ihrem Eingabegerät bzw. der Taste [J] auf Ihrer Tastatur.

Wo erhältlich: Handels- und Ausrüstungsdocks
Durchschnittlicher Preis: 144 Credits



Während Sie in Ihrem Argon Buster neue Abenteuer in den farbigen Nebeln der **Halmnan-Aurora** und anderen Orten des X-Universums erleben, arbeiten in der argonischen Schiffswerft die fähigsten Köpfe aller Völker unentwegt an der Enträtselung des Sprungantriebs des irdischen X-Shuttles. Doch selbst den scharfsinnigsten Wissenschaftlern der Boronen bleibt das Geheimnis des torlosen Sprungantriebs verschlossen - sehr zu deren Verdruss. Wie war es möglich, dass dieser kleine, blaue Planet namens Erde, seit Jahrhunderten abgeschnitten von der **Gemeinschaft der Planeten**, ein derart fortschrittliches Prinzip entwickeln konnte? Die Antwort bleibt zunächst im Dunkeln. Nach langer Zeit unermüdlicher Forschung beginnt sich jedoch zumindest ein Teilerfolg abzuzeichnen: den Ingenieuren der Boronen und Argonen gelingt es, einen verlässlichen Sprungantrieb zu entwickeln, der sich von einem beliebigen Punkt im Weltall auf ein bekanntes Sprungtor justieren lässt. Das ist zwar noch weit vom völlig torlosen Raumsprung entfernt, aber dennoch schon ein unschätzbare Vorteil, der von den an den Forschungen beteiligten Teladi rasch zu Credits gemacht wird: schon relativ kurze Zeit nach dem technischen Durchbruch wird der Sprungantrieb kommerziell verfügbar - und von den Goner in Lizenz verkauft.

Obwohl das hinter dem Sprungantrieb stehende Prinzip unerhört kompliziert ist, gestaltet sich dessen Benutzung denkbar einfach: öffnen Sie das Hauptmenü Ihres Bordcomputers mit der Taste [EINGABE] [Seite 34] und wählen Sie in der Sektion "Navigation" den Punkt "Sprungantrieb". Nun wird die Liste der Ihnen bekannten Sektoren eingeblendet. Wählen Sie Ihren Zielsektor aus und drücken Sie erneut [EINGABE]. Jetzt erhalten Sie die Auswahl des Zielsprungtores. Selektieren Sie Ihr Zielsprungtor und bestätigen Sie ein weiteres Mal [EINGABE]. Nun wird der Sprungantrieb aktiviert und der Raumsprung initiiert.

HINWEIS: Beachten Sie, dass bis zum Sprung einige Sekunden vergehen - die Benutzung des Sprungantriebes als letzte Fluchtmöglichkeit vor Angreifern ist somit nicht unbedingt ratsam. Außerdem verbraucht der Antrieb sehr viel Energie; ein ausreichender Vorrat an Energiezellen im Frachtraum ist die Voraussetzung für einen erfolgreichen Raumsprung.

Wo erhältlich: Tempel der Goner
Durchschnittlicher Preis: unbekannt Credits

:...:::STEUERDÜSEN-ERWEITERUNG

Mit den zusätzlichen Steuerrüsen (im Raumfahrer-Jargon auch Lagekontrollrüsen bzw. Justierdüsen genannt) ist es möglich, Ihrem Schiff einen seitlichen Schub zu

verleihen. Dies ist in vielen Kampfsituationen und anderen, schwierigen Flugmanövern sehr nützlich. Je wendiger Ihr Schiff ist und je besser es sich steuern lässt, desto stärker wirkt sich diese Erweiterung aus. Aktivieren Sie die Steuerdüsen-Erweiterung mit der Taste [SEITWÄRTSBEWEGUNG] an Ihrem Eingabegerät oder der rechten Maustaste.

Wo erhältlich: Ausrüstungsdocks der Paraniden, Boronen und Split
Durchschnittlicher Preis: 5600

.....TRANSPORTER

Ein weiteres Ergebnis der Forschungen am irdischen X-Shuttle ist der **erweiterte Quantentransporter**, der die komplette Quantenfunktion eines lebenden Wesens einem Trägerstrahl aufmodulieren und über kurze Entfernungen (bis ca. 5 km) übermitteln kann. Lange Zeit für zwar theoretisch möglich, aber praktisch undurchführbar gehalten, wird der Transporter meistens zum Überbrücken kurzer Distanzen z.B. zwischen zwei Raumschiffen verwendet. Damit erübrigen sich lästige Weltraumspaziergänge in Raumanzügen - und oftmals auch die Benutzung von Beibooten.

Um den Transporter zu verwenden, reicht es, wenn das Ausgangs-Schiff mit dieser Erweiterung ausgestattet ist. Beamen Sie sich mit der Taste [UMSCHALT + E] in ein anvisiertes Schiff. Denken Sie aber daran, dass Sie von dort nicht auf demselben Wege zurückkehren können - es sei denn, das Zielschiff ist ebenfalls mit dem Quantentransporter ausgestattet.

Wo erhältlich: Tempel der Goner
Durchschnittlicher Preis: unbekannt Credits

.....TRIEBWERKSTUNING

Mit dieser Erweiterung können Sie die Endbeschleunigung Ihres Schiffes erhöhen. Bei den meisten Piloten ist es gängige Praxis, den Antrieb je nach finanziellen Mitteln mehrfach zu "tunen", wobei es jedoch in Abhängigkeit vom Schiffstyp eine oberste Grenze für die Zahl der möglichen Triebwerks-Erweiterungen gibt. Beachten Sie auch, dass der Unterschied in der durch Tuning erzielbaren Endbeschleunigung je nach Gesamtmasse des jeweiligen Schiffes äußerst stark variieren kann!



Wo erhältlich: Jede Raumstation
Durchschnittlicher Preis: Abhängig von der Ausbaustufe!

TURBO-BOOST:.....

Beim herkömmlichen **Materie/Antimaterie-Antrieb** (M/AM) gelingt es immer wieder einzelnen Partikeln, der Reaktionskammer zu entkommen, ohne vollständig in Energie umgewandelt zu werden. An dieser Stelle greift die - überraschenderweise ursprünglich von den Paraniden bei den Boronen in Auftrag gegebene - Turbo-Boost-Erweiterung ein. Durch ein spezielles Polarisationsverfahren wird sichergestellt, dass restlos alle Partikel in Beschleunigungsenergie umgesetzt werden. Das Ergebnis ist eine im direkten Vergleich deutlich höhere Endbeschleunigung.

Leider gibt es jedoch zwei kleinere Einschränkungen, die von den boronischen Entwicklern absichtlich implementiert wurden, um die Benutzung des Turbo-Boosts als Waffe auszuschließen: Zum einen zieht der Boost kontinuierlich Energie von den Schilden ab, sodass die sichere Benutzung dieser Erweiterung nur kurze Zeit möglich ist, bevor die Schutzschirme zusammenbrechen. Zum anderen entfaltet der Turbo-Boost eine starke, ungerichtete kinetische Energie, die vom Lagekontrollsystem des Schiffes nur unter heftigen Erschütterungen und optischen Verzerrungserscheinungen wieder ausgeglichen werden kann.

Aktivieren Sie den Turbo-Boost mit der Taste [TURBO-BOOST] an Ihrem Eingabegerät oder mit der Taste [B] bzw. [TAB] auf Ihrer Tastatur.

Wo erhältlich: Ausrüstungsdocks
Durchschnittlicher Preis: 640

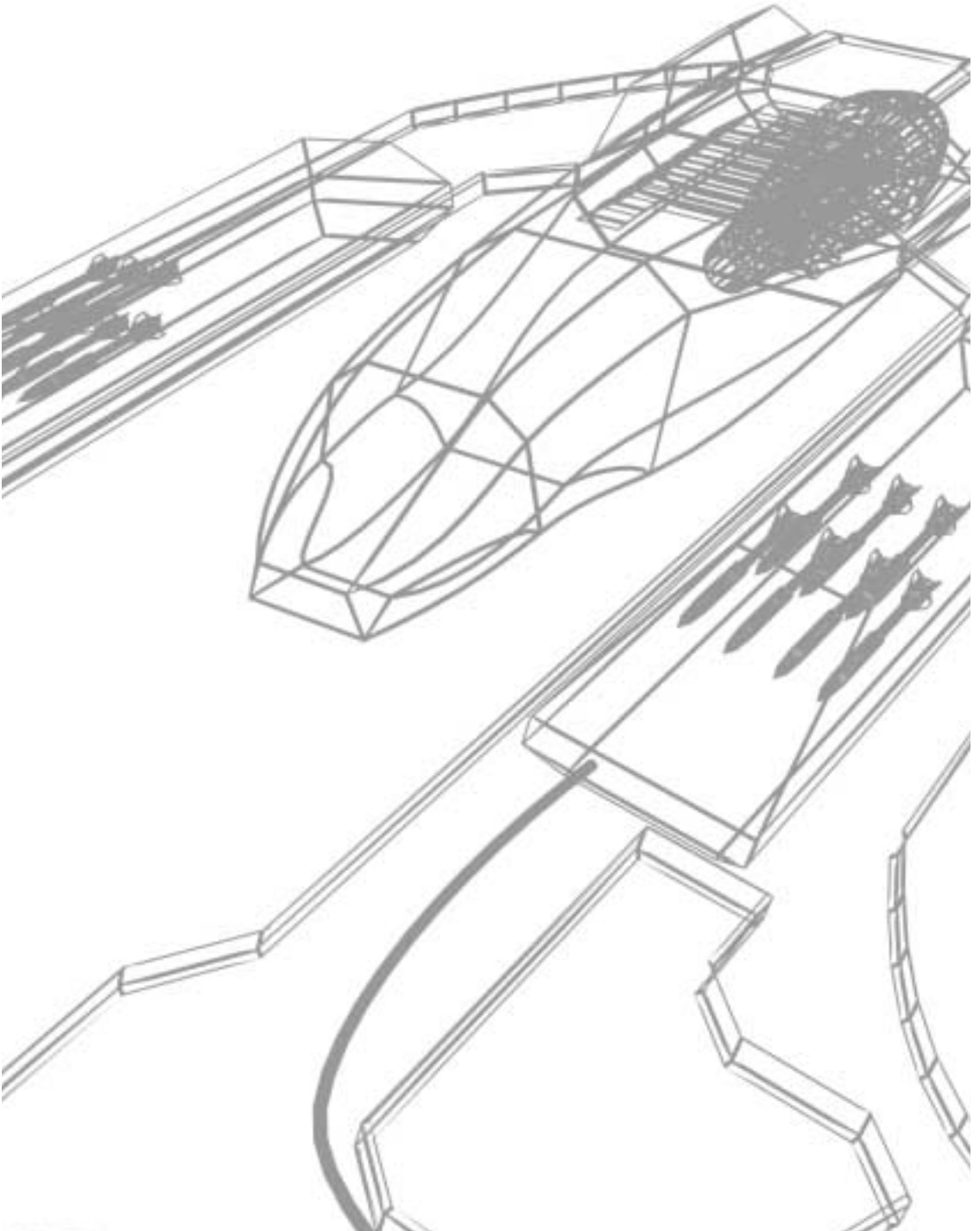
ZIEL-PROJEKTIONS-ERWEITERUNG:.....

Allgemein unter der Bezeichnung ZIPER bekannt, ermöglicht dieses Gerät dem Bordcomputer die genaue Ausrichtung auf ein anvisiertes Ziel und die automatische Anpassung an dessen Geschwindigkeit. Der ZIPER ist sehr beliebt bei Kampfpiloten.

Aktivieren Sie den ZIPER mit der Taste [U] auf Ihrer Tastatur.

Wo erhältlich: Ausrüstungsdocks von Teladi und Split
Durchschnittlicher Preis: 38448 Credits

SECTION 8:::.....

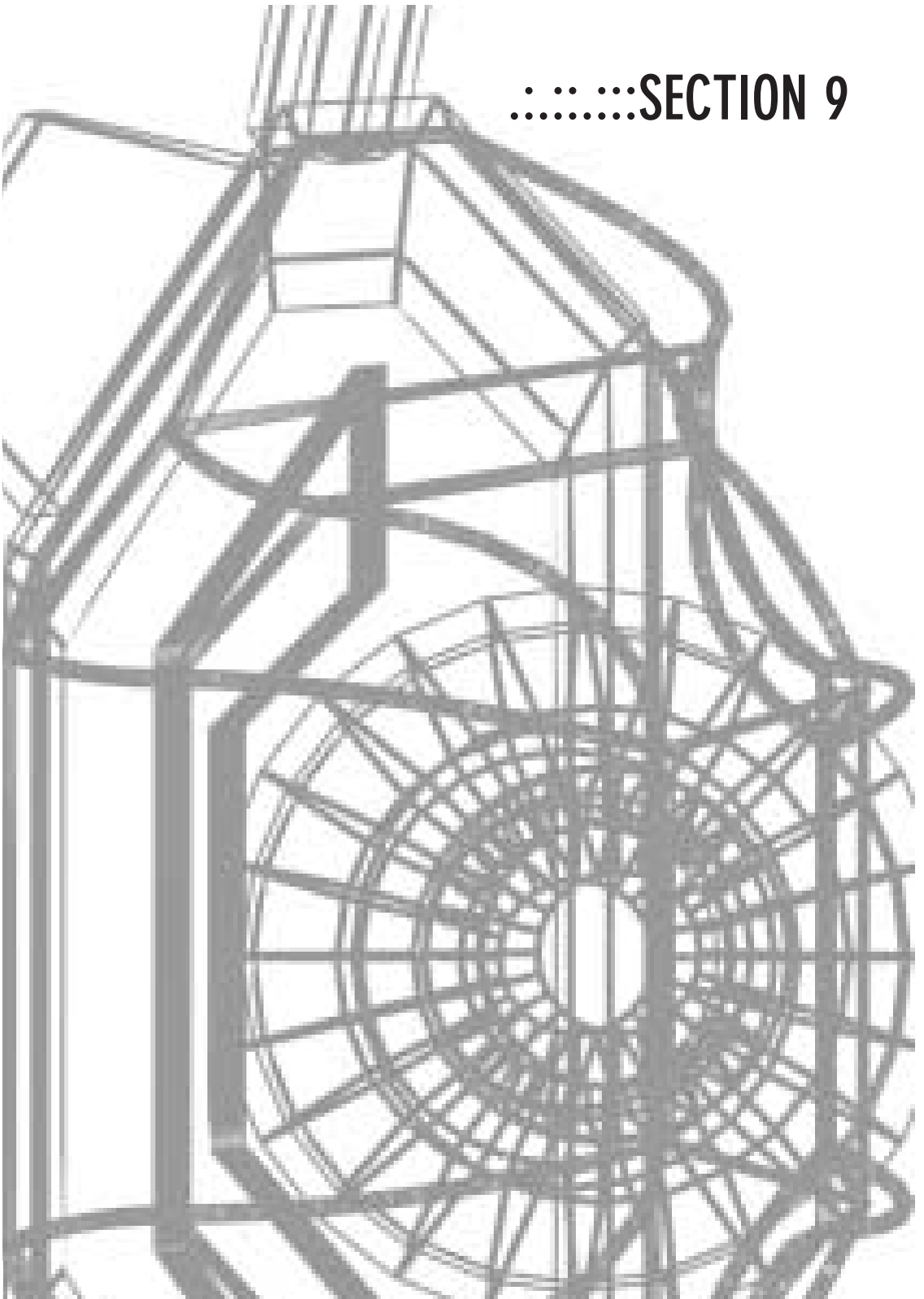


Im Folgenden finden Sie eine Tabelle aller Schiffe, die gegenwärtig in Serie von den Schiffswerften der Völker der Gemeinschaft der Planeten hergestellt werden. Mit Ihrem Raumflug-Patent können Sie jedes dieser Schiffe führen, egal, ob Sie es nun rechtmäßig erworben, im Kampf erobert oder auf andere Art und Weise ergaunert haben.

Aber bedenken Sie – diese Liste zeigt nur die Schiffe, die offiziell in den Sektoren der Gemeinschaft kreuzen. Tatsächlich gibt es darüber hinaus noch eine ganze Reihe anderer Modelle, Modifikationen und Spezialanfertigungen aus Vergangenheit und Gegenwart, denen Sie auf Ihren Flügen begegnen werden!

Klasse/Spezies/Typ	Geschw. m/s	Aufr. um:	Beschl. m/s ²	Fracht- raum	Aufr. um:
TL: Argon Mammut	12300	300%	1200	5000	-
TS: Argon Transporter	10550	200%	800	500	1500
M1: Argon Eins	5220	300%	80	-	-
M2: Argon Titan	14130	300%	1400	-	-
M3: Argon Elite	15400	50%	1600	20	200
M4: Argon Buster	12220	160%	1600	15	100
M5: Argon Discoverer	18140	500%	2500	10	50
TL: Split Elefant	12620	300%	1210	5000	-
TS: Split Muli	10800	100%	800	800	1200
M1: Split Raptor	5410	300%	81	-	-
M2: Split Python	13410	300%	2210	-	-
M3: Split Mamba	15410	70%	1510	20	200
M4: Split Skorpion	6641	150%	1610	15	100
M5: Split Wolf	24410	300%	5410	10	50
TL: Paravid Herkules	12710	300%	1220	5000	-
TS: Paravid Ganymed	10757	100%	800	600	1400
M1: Paravid Zeus	5710	300%	82	-	-
M2: Paravid Odysseus	29710	300%	5220	-	-
M3: Paravid Prometheus	21710	50%	620	20	30
M4: Paravid Poseidon	12710	120%	1620	15	100
M5: Paravid Pegasus	110000	300%	50200	2	5

.....SECTION 9



:.....:DIE SIEBEN EI-GRÜNEN REGELN DES ANGEHENDEN HÄNDLERS

:71:

Betreff: Anhang zur Betriebsverordnung des Teladi-Unternehmens

Oh frisch geschlüpfter Kollege, erst dann wirst du eine wahre Kaufechse sein, wenn du diese Regeln getreulich befolgst:

1. **Beginne in Bescheidenheit:** Handle zunächst mit Energie oder Nostropöl, bevor du zu anderen Waren übergehst, denn aller Anfang ist klein!
2. **Erweitere mit Bedacht:** Investiere in den Ausbau der Frachtkapazität deines Schiffes – aber überlege genau und übertreibe es nicht!
3. **Großes Schiff, großer Profit:** Zögere nicht, ein Frachtschiff der Klasse TS zu erwerben, sobald deine Kreditlinie es erlaubt – denn ein Frachter ist des Teladis Zier!
4. **Beachte die Mischkalkulation:** Handle mit vielen, verschiedenen Produkten und nutze die Frachtkapazität deines Schiffes effizient, um dein Risiko zu minimieren.
5. **Gemeinsam mehr erreichen:** Bilde einen Handelskonvoi mit mehreren Schiffen und mache deinen Namen bekannt in allen Sektoren!
6. **Eigene Farm ist Goldes wert:** Wähle einen günstig gelegenen Sektor und errichte deine eigene Sonnenblumenfarm.
7. **Nachfrage vor Nachsehen:** Prüfe vor dem Bau einer Fabrik immer erst die Nachfrage nach einem Produkt, damit du nicht das Nachsehen hast!

i.A.

Bomandrolas Sisinfinos Niandeles VIII

Verkaufsleiter SE



AUFRUF AN DIE, WELCHE WILDEN MUTES SIND:::.....

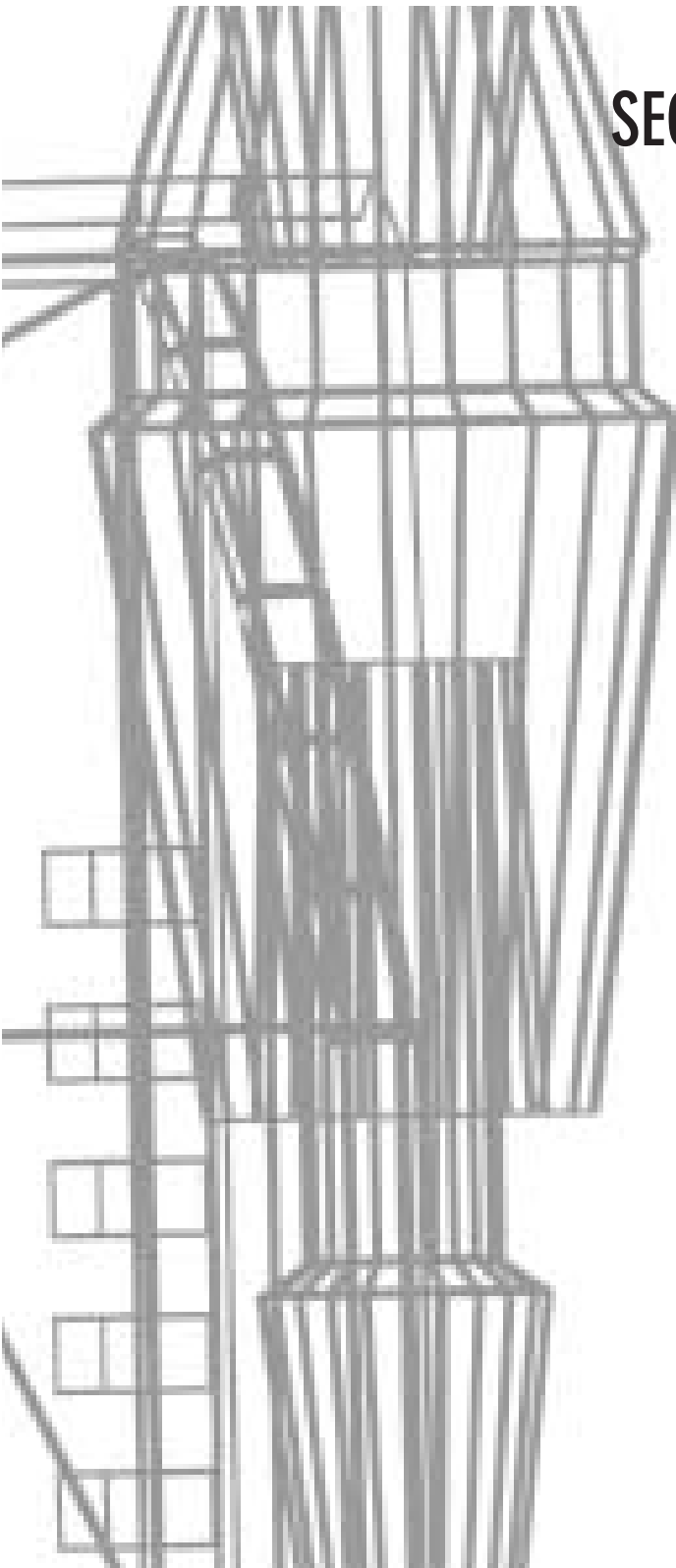
Betreff: Schlussplädoyer des überführten Piraten-Anführers Kyo t'Nnt

Wie ich stark und unbezwingbar geworden bin, will er wissen? Ich kann es ihm sagen, und höret auch ihr aufmerksam zu, wilder Piratennachwuchs aller Spezies:

1. Die Waffen der Gegner schweigen nie; darum rüstete ich alle meine Schiffe mit den stärksten Schilden aus, die mit schwarzen Credits zu bekommen waren!
2. Ehre ist für die, die sie sich leisten können! Solange meine Schilde noch nicht stark genug waren, schwiegen meine Waffen und ich sammelte wertvolle Überreste und herumtreibende Fracht von Gefechten ein, deren Ausgang ich aus sicherer Entfernung abwartete.
3. Viele Schiffe eroberte ich in all der Zeit, doch zwei waren mir die liebsten: Eines schnell und wendig, das andere mit starken Schilden und wehrhaften Lasern.
4. Piloten, die in einem Gefecht mit mir ihr Schiff feige verließen, wussten, dass ich sie aus dem leeren Raum erretten würde. Ist es dann nicht mehr als gerecht, dass ich sie als Gegenleistung gegen gute Credits auf dem Sklavenmarkt verkauft habe?
5. Mein großer Erfolg, den meine Nachfolger unaufhaltsam weiterführen werden, liegt in meinen Schild- und Laserfabriken, die mich unabhängig von allen anderen machten!

Aus dem Protokoll der elften Kammer des
Tribunals der Gemeinschaft der Planeten

SECTION 10:::~::~:



CREDITS:.....

X-TENSION IS WRITTEN,
DESIGNED AND PROGRAMMED BY:

**Director**

Bernd Lehahn

Lead Programmer

Martin Brenner

Lead Designer

Alexander Preuss

Programming

Bernd Lehahn

Martin Brenner

Thomas Götz

Marco Nowara

Additional Programming

Adrian Jesshope

Onno Paap

Thomas Maier

Sector Design

Chia-Chen Wu

Executive Producer

Ole Mogensen

Beta Tester

Ivan Tefalco

Arnold Klima

Herbert R. Hohenburger

Jeffrey Alan Bordeaux

Mirko Reimers

Adrian Rudnik

Assistant Producer

Thomas "what's new" Buchhorn

Music

Thomas E. Petersen

Thomas Mogensen

Sound Effects

PC Music

Chris Huelsbeck

Matthias Steinwachs

Novel "Farnham's Legend"

Helge Kautz

Novel Layout

Anja Untiet

X10sn manual

Helge Kautz

Bernd Lehahn

Proof reading

Max Steller

Intro sequence voice

Marcel Gröner

Voices recorded at

G&G Tonstudios Kaarst

Product Manager

Antje Sprekeler

International Coordination

Antje Sprekeler

Ole Mogensen

Public Relations

Rainer Galuschka

Production

Jörgen Schlegel

Packaging & novel cover design

Heiko Höpfner

Manual design

Heiko Höpfner

Ramona Wimmer

Technical Assistant

Bernd Kurtz

Tool development Assistance

Michael Lantzen

Christoph Oellers

Testlab Redmond USA

Chris und Bettina Münch

Office

Hannelore Lehahn

Print (Manual)

:typografik, Köln

Print (Packaging)

Schräder

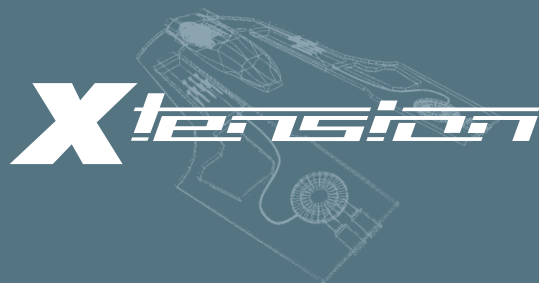
Print (Farnham's Legend)

:typografik, Köln

... und versäumen Sie nicht den spannenden Roman zum Spiel: "Farnhams
Legende" - jetzt in Ihrer Spieleschachtel. Schauen Sie nach!

:75:





WWW.EGOSOFT.COM • WWW.THQ.DE
WWW.BEYONDTHEFRONTIER.COM



© 2000 THQ and EGOSOFT. All rights reserved. Developed by EGOSOFT. Published by THQ.

