



AMIGA
All Models

100%

ELITE

Command your Cobra space ship in a fantastic voyage of discovery and adventure, a supreme test of your combat, navigational and entrepreneurial skills.

Trade between countless planets, using the proceeds to equip your ship with heat-seeking missiles, beam lasers and other weapons – corporate states can be approached without risk, but unruly anarchies may be swarming with space pirates.



Black market trading can be lucrative but could result in skirmishes with local police and a price on your head!

However you make your money, by fair means or foul, you must blast onwards through space annihilating pirate ships and hostile aliens as you strive to earn your reputation as one of the Elite!



Firebird is a Trade Mark of
British Telecommunications Plc.
Elite is a Trade Mark of Acornsoft Ltd.
© Acornsoft 1984 © BT 1985/88

firebird
FIREBIRD SOFTWARE WELLINGTON HOUSE
UPPER ST MARTIN'S LANE LONDON WC2H 9DL



Screenshots taken from ATARI ST version



Made in the U.K.

FLUGHANDBUCH FÜR RAUMHÄNDLER





Veröffentlicht von Telecomsoft

Europa:
Telecomsoft
First Floor
64-76 New Oxford Street
London
WC1A 1PS

Telecomsoft und Rainbird sind eingetragene Warenzeichen von
British Telecommunications plc

ELITE

Für ATARI ST & AMIGA

Originalprogramm von IAN BELL und DAVID BRABEN

Atari ST/AMIGA-Version von Mr Micro

Paket-Design: The FTF Agency

Printed by CREATIVE ADVERTISING & PRINTING

Dokumentation nach dem Originalmaterial © Acornsoft Ltd 1984, mit Genehmigung von
Acornsoft

Deutsche Übersetzung: Alpha, Cambridge

Elite ist ein Warenzeichen von Acornsoft Ltd.

Software, Dokumentation und Design der Produkte von Telecomsoft und angeschlossenen Softwarehäusern unterliegen dem Urheberrecht. Alle Rechte bleiben vorbehalten. Die Software darf weder ganz noch teilweise kopiert oder in irgendeiner Form vervielfältigt und verbreitet werden. Der Verkauf erfolgt unter der Bedingung, daß sie ohne ausdrückliche Genehmigung von Seiten des Urheberrechtsinhabers auch nicht verliehen wird.

INHALTSVERZEICHNIS

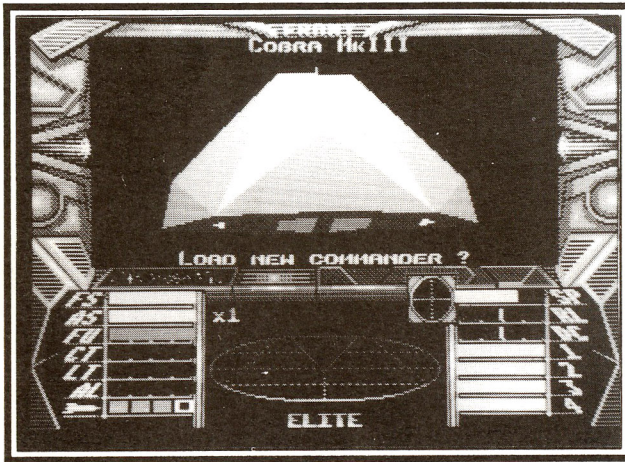
1.	Zur Einführung	5
2.	Navigieren und Fliegen	11
	Flug- und Navigationskontrollen	
	Verlassen der Weltraumstation	
	Kurs auf den Zielplaneten	
	Ausflüge in andere Galaxien	
	Lande-prozedur (Docking)	
3.	Interplanetarisches Reisen	25
	Kämpfen im Weltraum	
	Kontrollen und Taktik	
	Mögliche Feinde	
	Ausrüsten der Cobra Mk III	
	Bewaffnung und andere	
	Ausrüstungsgegenstände	
	Wie man an eine Ausrüstung für das Schiff kommt	
4.	Intergalaktischer Handel	40
	Handel	
	Piraterie	
	Prämienjagd	
5.	Die politischen Richtungen im Universum	49
	Die Auswirkungen für den Handel	
	Nichtmenschliche Rassen	
6.	Kleiner Führer zur Identifikation der Schiffe	54
7.	Piloten Logbuch	67



ZUR EINFÜHRUNG

ZUR EINFÜHRUNG

Wir begrüßen Sie an Bord der Cobra Mk III, einem Handels- und Kampfraumschiff. Es wurde für Sie von Faulcon deLacy Spaceways bereitgestellt, im Einvernehmen mit der Galaktischen Föderation Bewohnter Planeten (GFBP), deren Pilotenexamen für intergalaktischen Flug Sie soeben mit Bravourbestanden haben. Die zum Lieferumfang gehörende Begleitdokumentation soll Sie mit dem Raumfahrzeug und allen Aspekten der Raumfahrt vertraut machen, sowohl mit dem Kampf als auch mit dem Handel, und sollte alles Wissenswerte enthalten.



Zu Beginn Ihrer Karriere steht Ihnen die folgende Ausrüstung zur Verfügung: ein nach vorn gerichteter Impulsstrahler, drei selbststeuernde Raketen, Brennstoff für 7 Lichtjahre und ein Startkapital von 100 Credits (CR); Sie befinden sich in einer Weltraumstation im Orbit des Planeten Lave und sind abflugbereit.

Die Cobra Mk III ist das beste der Handels- und Kampfschiffe der Mittelklasse mit mittlerer Ladekapazität — ein geradezu ideales Schiff für Kauffahrer-Neulinge, die ihr Glück machen wollen, oder für Kämpfer, die am Beginn ihrer Laufbahn stehen und gezwungen sind, die Mittel sowohl für neue Waffen als auch für andere Schiffsausrüstungsgegenstände aufzubringen. Das Schiff ist äußerst manövrierfähig, hat einen für den Hyperraumtransit wichtigen hohen Stabilisationsfaktor C, kann Quirinium H-Brennstoff in ausreichender Menge für einen Sprung von 7 Lichtjahren fassen und verfügt über einen Anschluß an die Automatischen Handelssysteme der Weltraumstationen. Darüber hinaus ist es durch zwei Ziemann-Energie-Schutzschirme geschützt,

Die Cobra MkIII ist vorn und hinten mit Ziemann-Schutzschirmen ausgestattet, sie hat 4 Öffnungen im Rumpf für einen Schnellfeuer-Impulsstrahler der Firma Ingram, ein Lance&Ferman "Such&Kill"-Raketensystem, ein Holo-Direkt- und ein weltraumtaugliches gravitations verzerrungssicheres Kommunikationssystem, sowie Einrichtungen für eine Frachtraumerweiterung.

die von vier Energiespeichern gespeist werden, und besitzt einen starken Schnellfeuer-Impulsstrahler am Vorderrumpf. Die Flug-kontrollsysteme sind erstklassig und einfach zu handhaben, außerdem ist die Kommandobrücke mit einem Direkt-Holo-und einem wel-traumtauglichen, gravitationsverzerrungsfreien Kommunikationssystem ausgestattet. Seine mannigfaltigen lebensunterstützenden Funktionen sind anpassungsfähig und garantieren ein Höchstmaß an Bequemlichkeit — sowohl bei kommerziellen Transaktionen als auch bei Jagdunternehmungen.

Pilotenlizenzen werden nur auf dem Planeten Lave ausgestellt; Sie können daher von Glück reden, daß Sie sich ausgerechnet in einer Coriolis-Station im Orbit dieses Planeten befinden. Lave ist eine reiche, landwirtschaftlich orientierte Diktatur, aber dank einer gewissen Stabilität eine leidlich sichere Welt, um dort mit den Geschäften zu beginnen. Die Galaktische Föderation und die Behörden von Lave erlauben Lande- und Start-Übungsmanöver an allen Weltraumstationen, und Sie tun gut daran, von dieser Möglichkeit ausgiebig Gebrauch zu machen.

DIE EINRICHTUNG EINER COBRA MK III

Die Cobra ist in erster Linie ein Ein-Mann-Handelsschiff, kann aber eine zweite Person aufnehmen, vorausgesetzt, diese Person hat normale menschliche oder humanoide Maße und Formen. Das Schiff besteht aus 5 Hauptzonen, die im folgenden kurz beschrieben werden.

Der Frachtraum nimmt den Hauptteil der Schiffsmitte ein; die Ladeluken öffnen sich nach unten. Die Ladekapazität einer nicht-ausgebauten Cobra beträgt 20 Tonnen (20 1-Tonnen-Container). Zusätzlicher Laderaum kann geschaffen werden, indem man den Frachtraum vergrößert; die Manövrierfähigkeit wird dadurch nicht beeinträchtigt. Die Container hängen an magnetischen Vorrichtungen im Stauraum, zwei unbemannte Landungsfahrzeuge nehmen den Platz in der Mitte ein.

Die Kommando-Brücke enthält Sitzplätze für den Piloten und den Co-Piloten, ein medizinisches Versorgungszentrum, den Eingang zur Rettungskapsel, den Abstieg zu den Wohnräumen, einen Spezialschrank für Raumanzüge, den Rettungsmasken-Koffer, Anschlußmöglichkeiten für ein automatisches Andocksystem und den Behälter für eine Handwaffe. Die Stirnwand wird vom Radarschirm, der Steuer-Konsole und dem Monitor des Hauptsystems beansprucht.

Der Antriebs-Sektor beherbergt die Steuermechanik, die Lichtgeschwindigkeits-motoren (Prinzip Krüger) und den

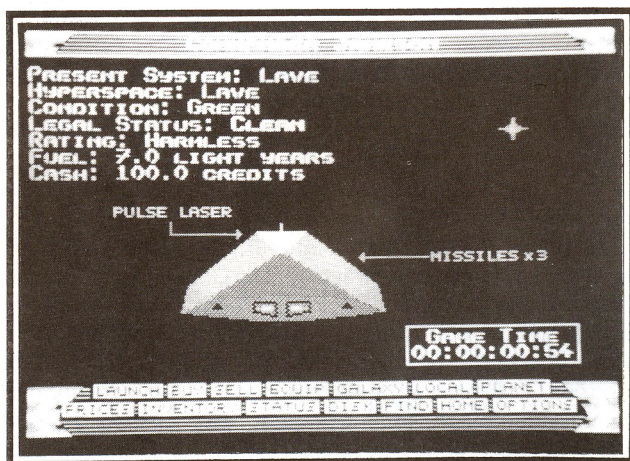
ZUR EINFÜHRUNG

Irrikon-Unterlichtantrieb. Hier sind auch die Befestigungen für die rückwärtigen Strahler, die ECM-Kapsel, die Ziemann-Schutzschirm-Generatoren, die Energie-Speicher und die Brennstoff-Kondensatoren für die "Magische Zone" (Quirium) untergebracht und ferner die Luken zum Einstieg in die einzelnen Bereiche und zum Ausstieg in den Weltraum. Die Radioaktivität ist hoch.

Der Wohn- Uund Hygeine-Bereich befindet sich unter der Hauptbrücke und kann durch einen Gravitationsschacht erreicht werden. Es gibt zwei Schlafkojen, Nahrungsmittelspender, einen Abfallentsorger (auf den sogar bei den hochgiftigen Kupfer-Ausdünstungen der Aonianere Verlaß ist), gefühlsechte Entspannungspolster und Videos.

Die Versorgungsebene verläuft entlang des ganzen Schiffs. Hier sind sämtliche Energiespeicher für die Strahler und die Raketenrampen mit Verbindungs-Kanälen zur Außenhülle untergebracht. Ferner befinden sich die Funkanlagen hier sowie die Rettungskapsel mit ihren lebenserhaltenden Systemen (mit einem separaten Eingang von der Kommando-Brücke), Kryogentanks (2) und vierzig Kubikmeter Faksim-Umwelt für den Notfall.

DIE STATUS-SEITE



Die 'Einschätzung' (Rating) eines neuen Piloten ist 'harmlos' (harmless), sein 'Status' ist 'sauber' (clean)

Die Bezeichnung "System" bezieht sich auf das Planetensystem, in welchem sich Ihr Schiff gegenwärtig befindet, während unter "Hypersystem" das nächste System verstanden wird, das mit Hyperraum-Sprung erreichbar ist. Es gibt vier mögliche "Zustände: ANGEDOCKT bedeutet, daß Sie an einer Weltraum-Station des "Systems" festgemacht

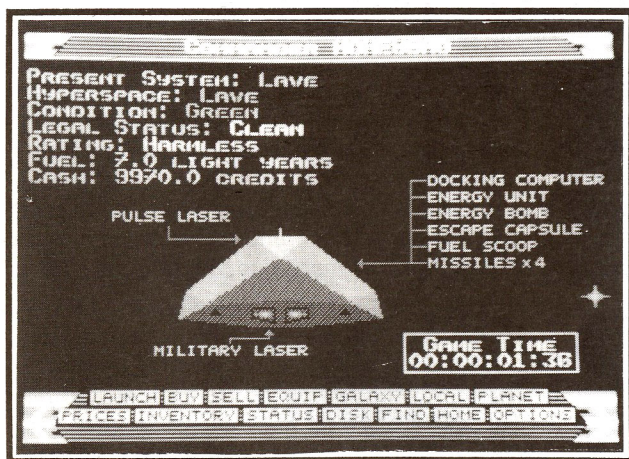
haben; GREEN signalisiert daß keine unmittelbare Gefahr besteht; YELLOW zeigt feindliche Schiffe in der Nähe an; RED warnt vor einem unmittelbar bevorstehenden Kampf mit tödlichem Risiko.

LEGAL STATUS bezieht sich auf Ihr Führungszeugnis bei der Galaktischen Polizeibehörde. Wenn er CLEAN (sauber) ist, brauchen Sie sich keine Sorgen zu machen, aber als ein OFFENDER (Straffälliger) oder - noch schlimmer - als FUGITIVE (Flüchtling, Vogelfreier) müssen Sie immer gewärtig sein, von Polizeischiffen angegriffen zu werden. RATING (Einschätzung) ist eine objektive Bewertung Ihrer bisherigen Kampfleistungen.

Ihre augenblickliche Liquidität (CASH) und der Treibstoffvorrat (FUEL) werden ebenfalls angezeigt, zusammen mit einer Liste der Ausrüstungsgegenstände (EQUIPMENT). Die STATUS-SEITE kann man immer wieder mit **F9** anfordern.

F9

Commander MONEYBAG ist recht gut bei Kasse, was einigermmaßen überraschen dürfte, wenn man berücksichtigt, daß er sich noch nichts hat zuschulden kommen lassen und noch immer als "harmlos" gilt. Die Menge an Ausrüstung, die er für sein Schiff erstanden hat, ist ebenfalls erstaunlich.



IHRE EINSCHÄTZUNG ALS KÄMPFER.

Der Status eines Elite-Kämpfers erfordert außergewöhnliche Fähigkeiten und ebensogroße Ausdauer, denn bevor man sich die notwendige stärkere Bewaffnung und die zusätzliche Cobra-Ausstattung leisten kann (wir denken hier an Dauer-Strahler, Zusatz-Raketen, Energie-Bomben, einen Anlege-Computer, einen Überlichtantrieb u.ä.), muß man schon ein tüchtiger Geschäftsmann sein. Wenn Sie das All zwischen den Sternen bereisen und anfangen zu handeln, werden Sie als Kämpfer eingestuft. Sie fangen mit HARMLESS an. Wenn Sie Ihr erstes Gefecht überleben, werden Sie als MOSTLY HARMLESS (einigermmaßen harmlos) neu eingestuft. Aber beim langsamen Aufstieg zu einem Rang,

ZUR EINFÜHRUNG

der eine wachsende Kampfbegabung zum Ausdruck bringt, werden Sie es mit vielen verschiedenen Schiffen in Gefechten in den verschiedensten Sonnensystemen aufnehmen müssen. Zunächst werden Sie als POOR (schwach), dann als AVERAGE (mittelmäßig), als ABOVE AVERAGE (überdurchschnittlich), dann als COMPETENT eingestuft. Danach werden Sie DANGEROUS (gefährlich)', schließlich DEADLY (tödlich) — und ganz zum Schluß werden einige wenige 'ELITE'.

Ihre Abschüsse werden fotografisch aufgezeichnet und über DirektKom TS zum nächsten Bundesgericht der Galaktischen Föderation gesandt. Ihre Einstufung als Kämpfererhöht sich in Abhängigkeit dieser "Kills".

Sie sind angehalten, Ihr Cobra-Schiff klug und vorsichtig zu fliegen. Es muß immer damit gerechnet werden, daß andere Piloten versuchen, ihre eigene Einstufung als Kämpfer zu verbessern, indem sie entweder unschuldige Händler oder Polizei-Vipern (die Schiffe der Polizei der Galaktischen Föderation) angreifen. Wenn Sie selbst derartig unfeinen Methoden huldigen (oder wenn Sie den Weg zum schnellen Reichtum einschlagen und mit illegalen Gütern handeln), mag sich zwar Ihre Einstufung erhöhen, Ihr rechtlicher Status aber — von CLEAN über OFFENDER zu FUGITIVE — macht Sie bei der Verbrechens-Überwachungs-Zentrale der Föderation zum Staatsfeind NR.1, und spätestens zu diesem Zeitpunkt werden Sie kaum mehr eine Minute Ruhe finden.

FUNKTIONSTASTE STATUS

F9

Aufruf der Statusseite
jederzeit mit **F9**.



NAVIGIEREN UND FLIEGEN

NAVIGIEREN

Die Galaktische Föderation ist nur eine — wenn auch die größte — von zahlreichen planetarischen Zusammenschlüssen. Sie unterhält Handelsbeziehungen und diplomatische Verbindungen zu über 2000 Planeten, verstreut über 8 Galaxien. Die politischen Verhältnisse, die auf einem Planeten herrschen, sind ein gewichtiges Kriterium bei der Planung der Handelsrouten. Dies leuchtet ohne weiteres ein, wenn man bedenkt, daß manche Welten sich in einer Phase der Anarchie befinden, was einen Besuch in einem noch dürftig ausgestatteten Schiff nicht ganz ungefährlich macht. Daß das ökonomische Profil ebenfalls ein wichtiger Aspekt ist, werden Sie im Abschnitt zum Handel noch erfahren. Welche Reiserouten Sie einschlagen, hängt natürlich zu einem wesentlichen Ausmaß davon ab, was für Ziele Sie sich im Leben gesteckt haben. Wenn Sie glauben, in Ihnen stecke das Zeug, einer der "Elite" zu werden, dann müssen Sie sich mit Vorsicht und grosser Präzision durch die Galaxien bewegen. Sie werden Ihr Raumschiff möglichst früh möglichst gut ausrüsten wollen. Wenn dem so ist, werden Sie nicht umhin können, das Kapitel über den Handel in diesem Handbuch genauestens zu studieren, um eine Route festzulegen, die es Ihnen ermöglicht, sich die Waffen zu kaufen, die Sie haben wollen. Sie werden Entscheidungen darüber zu treffen haben, wie gefährlich Sie leben wollen; allgemein kann man dabei folgende Faustregel anwenden: Je mehr Risiken Sie bereit sind, auf sich zu nehmen (indem Sie gefährliche Planeten ansteuern oder mit verbotenen Waren handeln), umso schneller können Sie, wenn alles gut geht, die Ausrüstung Ihres Schiffs vervollständigen — umso schneller kann es Sie aber auch den Hals kosten. Sie werden sehen, daß das Überleben in den 8 Galaxien eine Frage sorgfältigen Abwägens ist. Obwohl es auf den ersten Blick scheinen mag, als seien wahllose Gemetzel ein bequemer Weg, so werden Sie, wenn Ihre Geschicklichkeit und Ihre Lebenserfahrung im Weltraum reifen, bald entdecken, daß Freibeuterei eine kurzlebige Karriere mit wenig Zukunft ist. Erfolg ist eine Kombination der verschiedensten Begabungen und Fähigkeiten: diese sind zum einen kämpferischer Natur, zum andern jedoch auch intellektueller. Entscheidungsfähigkeit ist in jedem Fall wichtig.



Es gibt 8 galaktische Systeme (von denen Sie hier eines sehen), jedes mit über 250 bekannten Planeten. Ein so enormes Universum enthält nur wenig, was vollständig erfaßt werden kann, und bietet unendliche Möglichkeiten für Abenteuer.

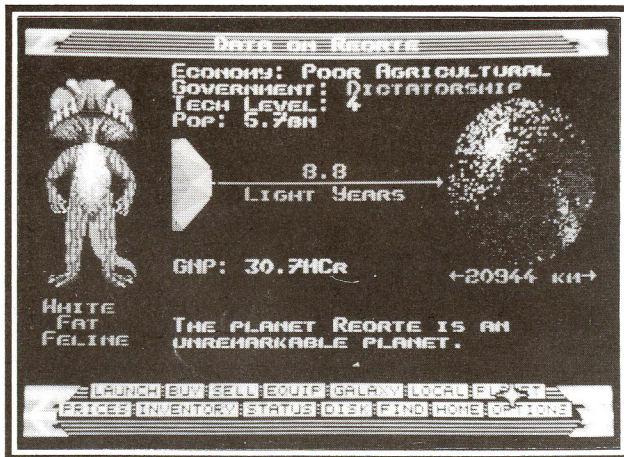
NAVIGIEREN UND FLIEGEN

Es folgt eine Beschreibung aller Instrumente und Apparate, auf die Sie angewiesen sein werden, um eine Route durch die acht galaktischen Systeme zu finden.

NAVIGATION

Bitte drücken Sie im Moment auf gar keinen Fall die **f1**-Taste. **Die Karte der Galaxis.** Die Karte zeigt alle registrierten Welten innerhalb der Galaxis und vermerkt Ihre eigene Position. Mit dem kleinen Fadenkreuz können Sie die abgebildeten Welten nach günstigen Handelsplätzen absuchen. Benutzen Sie den Joystick oder die Cursor-Kontroll-Tasten, um das kleine Kreuz auf einen der Punkte zu bewegen und drücken Sie **f7**.

Planeten-Datenbank Obwohl die Oberste Orbit Behörde (OOB) jede Haftung für die Richtigkeit der hier aufgeführten Informationen ablehnt, kann sich der Raumhändler anhand der Daten gleichwohl eine ungefähre Vorstellung davon machen, ob es einen Sinn hat, mit den Welten, deren Daten hier eingeblendet werden, Geschäftsbeziehungen aufzunehmen. Das Verzeichnis der Planeten-Daten enthält Informationen über Entfernungen, über die vorherrschende Lebensform, über den Grad der landwirtschaftlichen oder industriellen Entwicklung, wobei eine Skala, die von 1 bis 12 reicht, den Stand der industriellen und technischen Entwicklung anzeigt. Die Regierungsform, vom Staatenbund bis hin zur Anarchie, ist ein Maßstab dafür, wie riskant es ist, mit dem betreffenden System Handel zu treiben.



F5

F7

f7 ruft eine Status-Karte des betreffenden Planeten auf. Egal, ob Sie als Kopffäger unterwegs sind, oder aber den weniger gefährlichen Weg des traditionellen Kauffahrers und eher zurückhaltenden Kämpfers einschlagen, so sollte dennoch die politische und ökonomische Infrastruktur der einzelnen Planeten Ihre Route durch die Galaxis bestimmen (siehe auch das Kapitel 'Reisen und Handel zwischen den Planeten').

Erneutes Drücken von F5 bringt Sie auf die Galaktische Karte zurück, von wo aus Sie Informationen über weitere Planeten abfragen können.

Das größere der Kreuze auf der Karte zeigt, wo Ihr Schiff liegt, und der Kreis stellt die Grenzen des Gebietes dar, das Sie mit Ihrem Hyperraum-Treibstoff anfliegen können.

B Bringt das kleine Kreuz wieder mit dem großen zur Deckung.

F6 Die Karte der Umgebung. Dies ist eine sehr präzise Karte aller Planeten in der unmittelbaren Umgebung Ihres Liegeplatzes. Da die Cobra im äußersten Falle einen Überlichtsprung von 7 Lichtjahren machen kann, sollte das Ziel mit Bedacht ausgewählt werden. Mit Hilfe von Zielkreuz und anhand der Planeten-Datenbank können Sie feststellen, wo der Handel mit Risiken verbunden ist und wo Ihnen eher ein sorgloses Leben bevorsteht.

D Wenn das Kreuz aus dem Bildschirm verschwunden ist, holen Sie es mit der **B**-Taste wieder zurück. **D** zeigt an, wie weit der Planet von Ihrem Liegeplatz ist, der dem kleinen Kreuz am nächsten ist.

Tastenfunktionen

F5	Karte der Galaxis
F6	Umgebungs-Karte
D	Entfernung
B	Cursorkreuz zurückholen.
Cursortasten	Steuerung des kleinen Kreuzes auf der Umgebungskarte und der Karte der Galaxis
F7	Daten über ein Planetensystem

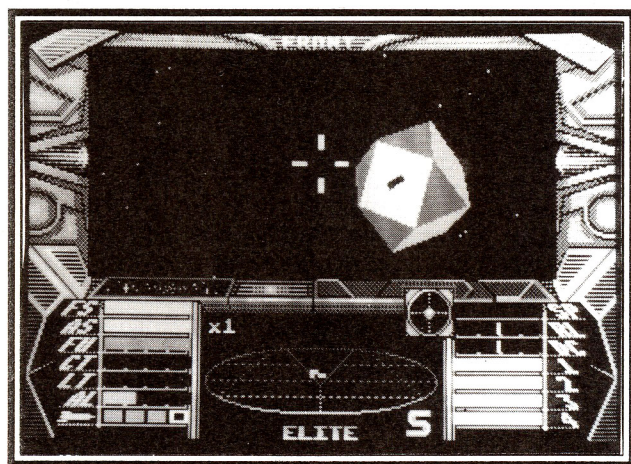
EINE CORIOLIS-WELTRAUM-STATION

Jeder bewohnte Planet, der der Galaktischen Föderation angehört, verfügt über mehrere Coriolis-Stationen, die in verschiedenen Höhen in seinem Orbits kreisen. Coriolis-Stationen sind neutrales Gebiet, das zu gleichen Teilen von der Galaktischen Föderation und von der jeweiligen Planeten-Regierung kontrolliert wird.

Neue 12-eckige Stationen (sogenannte Dodo-Stationen) ersetzen in höher entwickelten Systemen die alten Coriolis-Stationen. Die alten Stationen haben eine annähernd 6-eckige Form. Sie kreisen immer über demselben Punkt eines Planeten. Eine Seite der Station ist ständig dem Planeten zugewandt; auf dieser Seite befindet sich der Einfahrts-Tunnel.

NAVIGIEREN UND FLIEGEN

Die Coriolis-Stationen werden von den GARWEZ- (Galaktisches Raumfahrt- und Weltraum-Entwicklungszentrum) Laboratorien auf dem Planeten Vetitice gebaut. Die erste Station wurde im Jahre 2752 im Orbit des Planeten Lave installiert. Coriolis-Stationen haben starke Verteidigungsschirme (gegen Angriffe von Piraten und falsches Eindocken) und eine umfangreiche Flotte von Kampf-Vipern sowie mehrere größere Schiffe. Im Innern der Stationen ist luftleerer Raum, an den Innenflächen befinden sich Anlegeplätze und Brennstoff-Tank-Einrichtungen, aber auch Städte, Kliniken, Ackerland und Vergnügungsanlagen. Jede Coriolis-Station hat einen Durchmesser von einem Standard-Kilometer. Sie kann 2000 Raumschiffe beherbergen und eine ziemlich große Kolonie von Humanoiden versorgen.



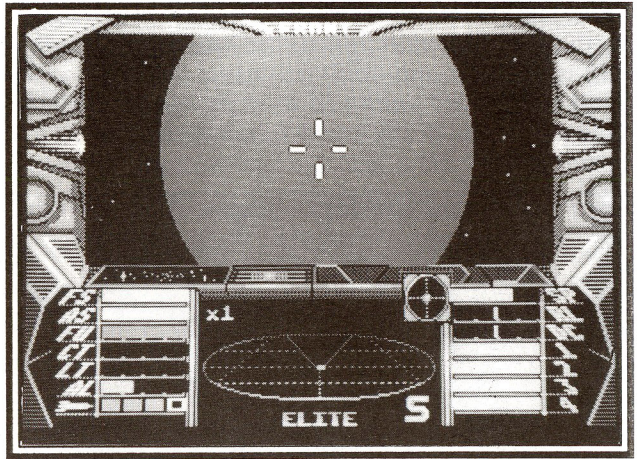
Weltraum-Stationen sind Handelsumschlagplätze für interplanetarische Handelsraumschiffe und für Landefähren. Auf ihnen gibt es außerdem Unterhaltungs- und Wohneinrichtungen für Piloten, die nicht auf dem Planeten selbst landen wollen.

START VON DER WELTRAUM-STATION

Nachdem der Pilot das Startsignal gegeben hat, muß er eine 10-sekündige Metalstabilisierung über sich ergehen lassen, die ihm hilft, die subjektive psychische Belastung beim Flug vom Anlegeplatz zur Startrampe der Coriolis-Station zu ertragen. Der Bildschirm zeigt dann ein Gittermuster, welches bei der Passage durch den Schuttschirm des Einfahrt-Tunnels der Station entsteht.

F1

Start von der Coriolis-Station und Annäherung an den Planeten Lave.



ELEMENTARE STEUERMANÖVER

Obwohl - oder gerade weil - die Cobra ein sehr manövrierfähiges, sehr schnelles Raumschiff mit hervorragenden Kampfeigenschaften ist, bedarf es einiger Übung, um es kompetent zu fliegen. Zur Beschleunigung und zum Abbremsen genügt ein leichtes Antippen der entsprechenden Tasten:

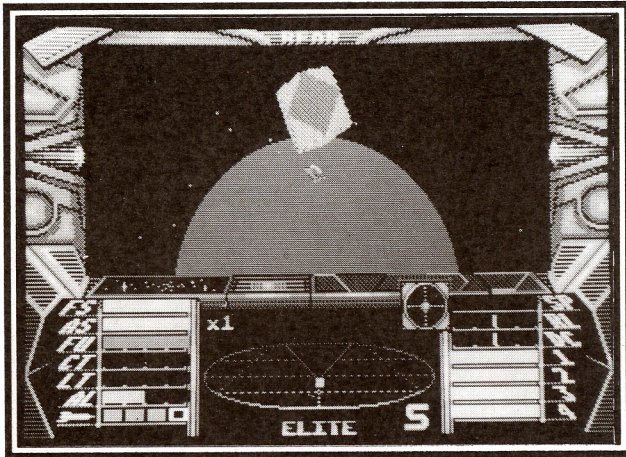
Rollen im Gegenuhrzeigersinn	- < Joystick oder Maus links
Rollen im Uhrzeigersinn	- > Joystick oder Maus rechts
Sinken	- S, Joystick oder Maus nach vorn
Klettern	- X, Joystick oder Maus zurück
Schub erhöhen	- LEERTASTE oder rechte
Maustaste	- festhalten, dann nach vorn
Schub reduzieren	- / (Schrägstrich) oder rechte Maustaste festhalten, dann zurück
Rolle beenden	- einmal rechte Maustaste klicken

Pitch- und Gierungsmanöver erfordern auf der Tastatur eine Zweifinger-Kombination (<, >, S, X).

Achten Sie auf den Punkt, der sich innerhalb des großen

NAVIGIEREN UND FLIEGEN

Kreises auf der Instrumententafel bewegt. Dies ist Ihr Kompaß; der Punkt entspricht der Position der Raumstation. Wenn er klein ist, befindet sich die Station hinter Ihnen. Wenn der Punkt groß ist und sich im Zentrum des Kreises befindet, dann sollten sie eigentlich die Raum-Station direkt vor sich sehen können.



Der Blick nach hinten auf die Coriolis-Station, wo Ihre Cobra angedockt war.

Lassen Sie zur Übung die Station aus dem Bildschirm wandern und versuchen Sie, sie mit Hilfe des Kompasses zu finden.

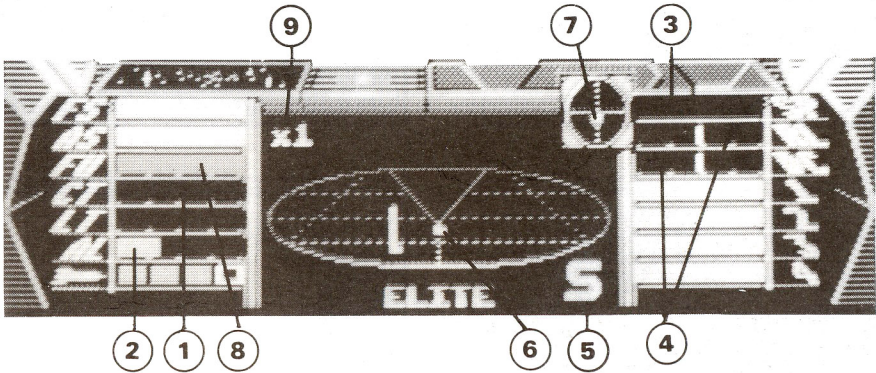
Es kann durchaus sein, daß Sie andere Schiffe der Cobra-Klasse zu Gesicht bekommen. Dabei wird es sich um Geschäftsreisende wie Sie handeln, die ohne Provokation keine aggressiven Handlungen gegen Sie unternehmen. Wenn Sie sich jedoch zu einer einschüchternden Handlung hinreißen lassen, werden sie entweder zum Angriff übergehen oder die Flucht ergreifen. Sollten Sie auf die Idee verfallen, andere Schiffe als Trainingspartner für Kämpfe zu mißbrauchen, dürfen Sie nicht erwarten, daß die Coriolis-Station angesichts solch ungesetzlichen Verhaltens ein Auge zudrückt. Nichts und niemand wird Sie angreifen, solange Sie sich in der Nähe der Station aufhalten, es sei denn, Sie fallen jemandem auf den Nerv.

Auf dem Planeten zu landen, ist nicht möglich und wenn Sie mit einem Planeten oder einer Coriolis-Station zusammenprallen, hat das (für Sie) fatale Folgen. Der Höhenmesser zeigt Ihren Abstand zum Planeten an, und Sie sollten ihn nicht zu klein werden lassen.

(Wenn Sie ein noch unerfahrener Pilot sind, haben Sie Gelegenheit, die Andock-Manöver an der Raum-Station von

Lave zu üben. Die Staatliche Behörde von Lave erlaubt eine unbegrenzte Anzahl von Trainings-Anflügen, für die sie auch keine Gebühren erhebt. Während gekmpft wird oder wenn keine frei Anlegeplätze zur Verfügung stehen, besteht die Möglichkeit zum Training nicht. Studieren Sie bitte den illustrierten Abschnitt über das Anlege-Manöver an.)

BESCHREIBUNG DER INSTRUMENTE



1
Die Kabinentemperatur steigt (und das Instrument registriert dies), wenn Ihr Schiff einer Sonne zu nahe kommt.

2
Höhenmesser. Ihre Höhe über dem Ziel-Planeten kann kritisch sein. Wenn Sie seiner Oberfläche zu nahe kommen, kann das fatale Folgen haben.

3
Der Anflug eines Planeten sollte mit Maximal-Geschwindigkeit erfolgen. Drosseln Sie sie, wenn Sie sich der Raum-Station nähern. Das Anlegen gelingt am besten bei Minimal-Geschwindigkeit.

4
Die Kreisel-Kompassse zeigen an, ob das Schiff

nach rechts oder links rollt, ob es steigt oder abtaucht.

5
S bezieht sich auf die Raumstation und bedeutet, daß Sie im Anflug auf die Station sind und sich in deren Schutzzone befinden.

6
Flug-Raster-Bildschirm. Dieses hochmoderne Instrument bildet, aus dem Blickwinkel eines dahinter/darüber stehenden Betrachters, den Raum in unmittelbarer Nähe Ihres Schiffes dreidimensional ab. Die genaue Position eines jeden Schiffes, das sich innerhalb seiner Reichweite befindet, kann ausgemacht werden.

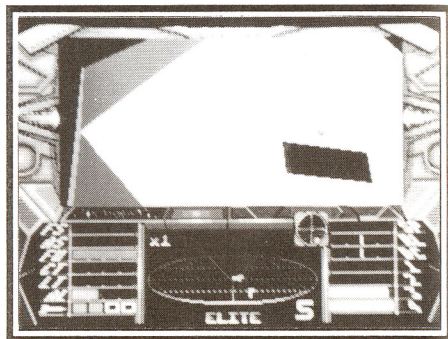
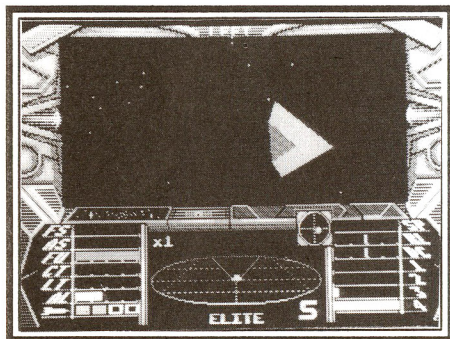
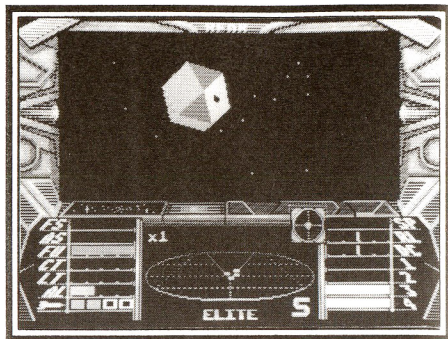
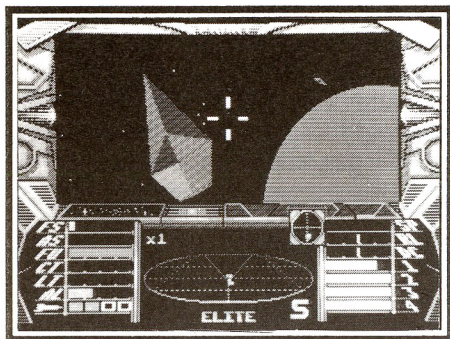
7
Kompaß. Dieses

Instrument zeigt zuerst, solange er noch nicht auf dem Haupt-Flug-Bildschirm zu sehen ist, den Ziel-Planeten an. Wenn die Raum-Station, die am nächsten zu Ihrem Schiff steht, in seine Reichweite kommt, schaltet der Kompaß auf diese um. Ein kleiner Fleck signalisiert, daß das Objekt hinter Ihnen ist, ein großer, der sich im Zentrum des Kompasses befindet, ist eigentlich ein Zeichen, daß es durch Ihren Front-Monitor zu sehen sein müßte.

8
Brennstoff-Anzeige

9
Radar-Vergrößerungsdisplay

NAVIGIEREN UND FLIEGEN



Wenn Sie die Raum-Station verlassen haben, ändern sich die Funktionen der Tasten F1, F2, F3 und F4 und bewirken nun, (in dieser Reihenfolge) Vorder- und Rückansicht und Aussicht nach rechts und links.

WIE MAN EINEN ZIELPLANTEN ANSTEUERT

Der Hyperraum und die für ihn geltenden Kontroll-Tasten.

Wenn Sie die Raumstation verlassen haben, fliegen Sie mit geringer Geschwindigkeit in einer niedrigen Umlaufbahn um den Planeten Lave. Verringern Sie dann Ihre Geschwindigkeit auf das absolute Minimum, bevor Sie das Kommando für den Hyperraum-Sprung in die Steuer-Konsole eingeben.

- H** Mit **F5** oder **F6** eine der beiden Karten einblenden; das kleine Kreuz auf einen größeren Planeten fahren; **F1** drücken, dann **H**. Nach einer kleinen Pause springen dann die Hyperraum-Motoren an.

Bei der Ankunft im neuen Planetensystem nach der Durchquerung des Hyperraums befinden Sie sich in einiger Entfernung von Ihrem Ziel. Dies entspricht den Galföd-Raumflug-Gesetzen.

- J** Selbst in den sichersten Systemen lauern unbekannte Gefahren; Sie sind daher gut beraten, wenn Sie sich dem Orbit und damit der Schutzzone der Raumstation auf dem schnellsten Wege nähern. Erhöhen Sie deshalb die Geschwindigkeit soweit es geht. Wenn Sie die Höchstgeschwindigkeit erreicht haben, können Sie den Raum-Sprung (nicht zu verwechseln mit dem Hyperraum-Sprung) nutzen (**J**). Der Raum-Sprung funktioniert wegen der auftretenden Feldüberlagerungen nicht, wenn ein anderes Schiff, ein Planet oder eine Sonne in unmittelbarer Nähe sind. In solchen Fällen ertönt ein akustisches Signal.

Bald wird der Bord-Computer die Funksignale der nächstgelegenen Raum-Station empfangen und den Kompaß auf sie, statt auf den Ziel-Planeten, einstellen. Wenn die Cobra erst einmal im Radar- und Schutzbereich der Coriolis-Station ist, wird sie vom Flug-Raster-Bildschirm übernommen. Die Verteidigungssysteme der Station würden im Falle eines Angriff zu Ihrem Schutz eingesetzt werden. Auf der Instrumenten-Tafel ist der Buchstabe 'S' solange zu sehen, wie die Raum-Station innerhalb der Reichweite des Radarschirms ist.

HYPERRAUM-FLÜGE ZWISCHEN GALAXIEN

- G and H** Hyperraum-Antriebe für Flüge von einer Galaxis zur anderen sind sehr teuer und können nur auf Planeten gekauft werden, die einen technischen Standard von mindestens 10 aufweisen. Sie sind imstande, Sie in ein Planetensystem einer ganz anderen Galaxis zu befördern (mit einer komplett neuen F5-Karte), können allerdings nur ein einziges Mal benutzt werden.

NAVIGIEREN UND FLIEGEN

Es gibt insgesamt 8 Galaxien, und wenn Sie 8 Mal zwischen ihnen hin- und hergesprungen sind, gelangen Sie wieder in die erste zurück. Der Hyperraum-Antrieb für Flüge zu anderen Galaxien wird aktiviert, indem man **G** und dann **H** drückt.

DOCKING-PROZEDUR

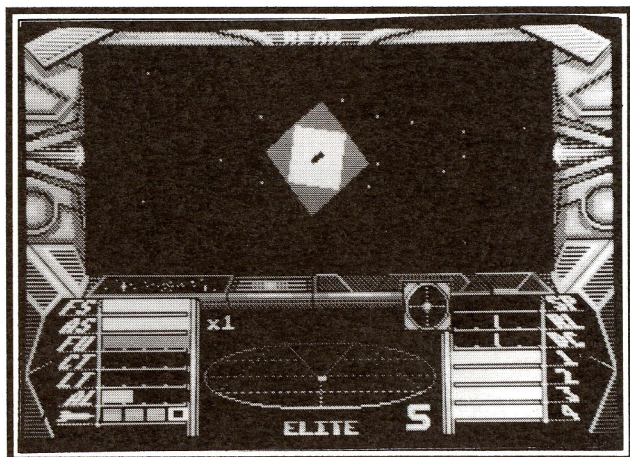
Das Anlegen an einer Coriolis-Station ist niemals einfach, solange das Schiff nicht mit einem automatischen Andocksystem ausgestattet ist (welches mit C aktiviert werden kann, wenn vorhanden). Das Trainings-Handbuch der Raumflotte empfiehlt das folgende Vorgehen:

Machen Sie die genaue Position Coriolis-Station ausfindig und nehmen Sie Kurs darauf. Die Einfahrt-Tunnel aller Stationen sind auf den Mutterplaneten gerichtet. Fliegen Sie nahe an die Station heran (behalten Sie aufmerksam den Höhenmesser im Auge!). Wenn Sie nun einen Halbkreis um die Station fliegen, müßte sich Ihr Raumschiff vor der Einfahrt befinden. Während der letzten Augenblicke vor dem Andocken sollten Sie die Geschwindigkeit auf fast Null gedrosselt haben. Unsauberes Anlegen kann fatale Folgen haben, vielleicht jedoch streifen Sie nur die Wände der Einfahrt, welches den Verlust der/des Schutz-Schirme(s) oder möglicherweise auch des Frachtguts nach sich ziehen könnte. Regulieren Sie die Rollbewegung der Cobra manuell, um sie der Rotation der Station anzupassen. Das Tor zum Einfahrt-Tunnel sollte so horizontal wie möglich vor dem Schiff liegen. Bei einem erfolgreichen Abschluß des Andockmanövers zeigt ein gerastertes Muster an, daß der Schutzschirm vor der Einfahrt zur Station durchbrochen wurde. Das Anlegen selbst geschieht automatisch.

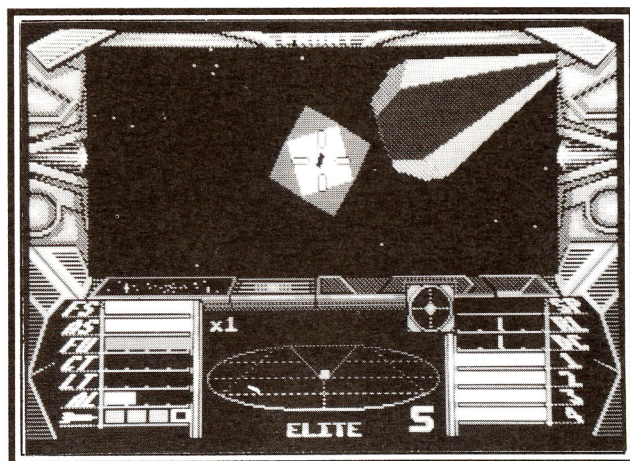
Die Eindock-Vorschriften und die Maßregeln über das Verhalten in Planeten-Umlaufbahnen sind sehr zahlreich und sind dem "GalFöd Weltraum-Codex für Orbits und Sternsysteme", herausgegeben von der Geschäftsstelle der Vereinigten Planeten, zu entnehmen.

EINDOCK-MANÖVER:
Trainieren Sie das Eindocken, bevor Sie Hyperraum-Sprünge zu anderen Welten wagen, indem sie wiederholt eine Station von Lave anfliegen.

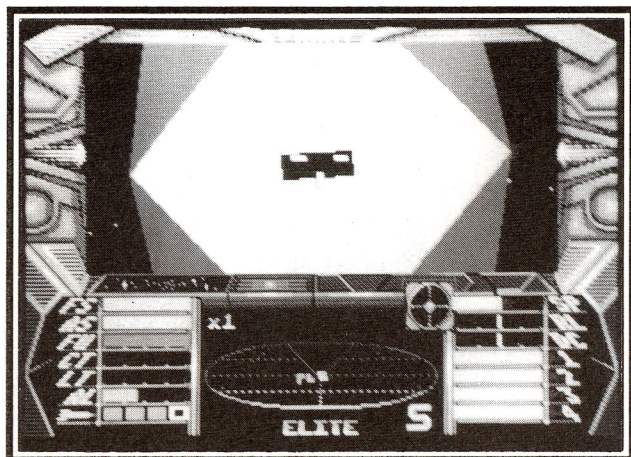
Beschleunigen Sie in Richtung auf Lave, dann gehen Sie mit der Geschwindigkeit herunter, stoppen schließlich ganz ab, vollführen danach einen Looping und müßten sich nun genau vor der Station befinden.



Wenn die Station auf Ihrem Monitor erscheint, verlangsamen Sie das Tempo mehr und mehr - zuletzt bis es gleich 0 ist. Befinden Sie sich direkt vor der Einfahrt, so korrigieren Sie die Roll-Bewegungen Ihres Schiffes mit den entsprechenden Tasten (<,>) bis der Tunnel horizontal vor Ihrem Bug erscheint.



NAVIGIEREN UND FLIEGEN



Vorausgesetzt, die Geschwindigkeit ist langsam genug, dann kann Ihnen auch ein "Kratzen" der Tunnelwände nicht viel anhaben, außer vielleicht eine Beschädigung der defensiven Schilde.

Tastenfunktionen

Flug

f1	Start
Leertaste	Beschleunigung
J	Raum-Sprung /
/ (Schrägstrich)	Reduzieren der Geschwindigkeit
<	Rollen im Gegenuhrzeigersinn
>	Rollen im Uhrzeigersinn
S	Abtauchen
X	Hochziehen
H	Hyperraum-Start
G DANN H	Sprung von einer Galaxis zur andern
C	Andock-Computer ein/aus



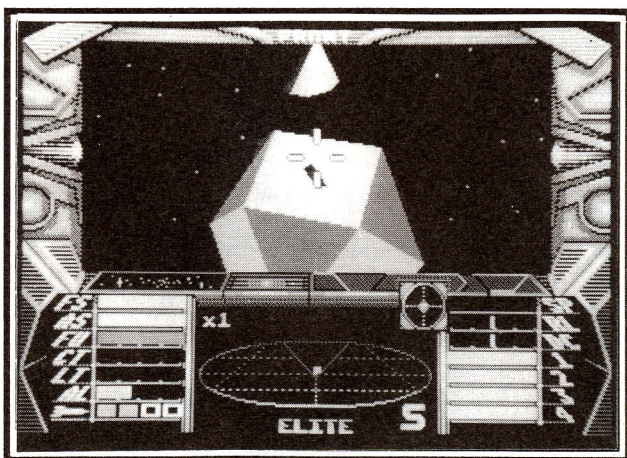
INTERPLANETARISCHES REISEN

WELTRAUM-KÄMPFE

DAS GEFECHTS-PROTOKOLL

Nicht alle Raumschiffe, die man in der Tiefe des Alls trifft, nicht einmal alle kleinen Kampf-Raumer, sind Piraten. Allerdings antworten die meisten Schiffe auf feindliche Aktionen mit ebensolchen Reaktionen. Wenn Sie ein Polizei-Schiff angreifen oder mit Schmuggelware handeln (siehe das Kapitel über den Handel), wechselt Ihr Status auf den eines OFFENDER, wenn nicht gar zu etwas Schlimmerem. Wenn Sie Piraten-Schiffe oder thargoidische Eindringlinge (oder Asteroiden) zerstören, wird Ihnen eine Belohnung ausgezahlt. Schießen Sie jedoch auf die Coriolis-Station, so werden deren Verteidigungsschiffe (Kampf-Raumer der Viper-Klasse) Sie angreifen.

Viper beim Verlassen einer Coriolis-Station, vermutlich für einen routinemäßigen Patrouillenflug.

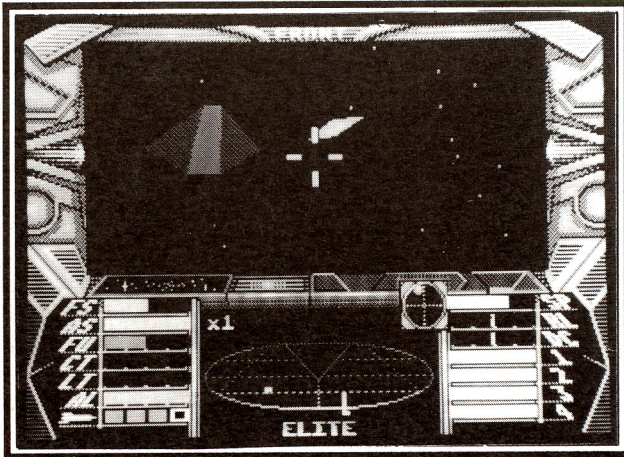


MANÖVER

Das Cobra-Handelsschiff zeichnet sich durch seine Schnelligkeit und seinen sehr engen Wendekreis aus (bei Höchstgeschwindigkeit etwas weniger eng); sie ist ein ideales Kampf-Schiff im Einsatz gegen kleinere Einheiten von feindlichen Raumschiffen. Sie übertrifft die meisten Angreifer, nicht jedoch Raketen, an Geschwindigkeit. Trudeln, Wechsel zwischen langsamem und schnellem Tempo, Tauch- und

INTERPLANETARISCHES REISEN

Pendel-Manöver sind sehr wirkungsvoll gegen die größeren, weniger manövrierfähigen Angreifer. Eine plötzliche Verminderung der Geschwindigkeit, gefolgt von einer 180 Grad-Wendung und einer blitzartigen Beschleunigung, gibt Ihnen einen enormen Vorteil gegenüber Ihren Verfolgern.



Sie sollten Ihre Feinde auch taktisch ausmanövrieren können. Schnelle Reaktionen allein reichen nicht immer aus.

GEFAHRENSIGNALE

Wenn Sie keinen Raum-Sprung in Richtung auf den Planeten durch Drücken der J-Taste ausführen können, ist ein anderes Raumschiff in der Nähe. Es könnte Ihnen gefährlich werden. Wenn der Status-Bildschirm während des Fluges auf einmal GELB oder ROT anzeigt, müssen Sie sich auf ein Gefecht gefaßt machen.

Blitzartige Strahlen auf einem der Bildschirme bedeuten, daß Ihre Cobra beschossen wird.

Das Auftreffen von Laserfeuer auf die Schutz-Schirme verursacht einen hellen, schrillen Ton. Achten Sie ganz besonders auf Laserfeuer, daß den Schiffsrumpf direkt trifft. Wenn die Schirme beschädigt sind, ertönt ein dumpf-kreisender Ton. GEFAHR!

Eine nahende Rakete wird sofort erfaßt, ihr Flug verfolgt und mit einer Warnmeldung auf dem Hauptbildschirm angezeigt. Manche Sternepiloten sind mutiger als andere; in vielen Fällen geben Piraten-Schiffe angesichts hartnäckigen Widerstands auf und suchen das Weite. Andere scheinen keine Furcht zu kennen, insbesondere gilt dies für die Raumschiffe der Thargoiden, deren Kapitänen die Angst-Drüsen operativ entfernt wurden.

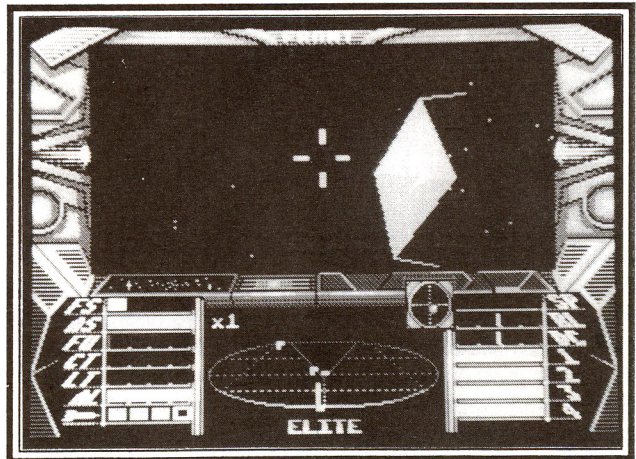
MÖGLICHE FEINDE

Einzelgänger wie die Cobra-Piloten müssen immer mit Angriffen durch andere Raumfahrer rechnen. Eine gründliche Kenntnis der Einzelgänger, Treibgut-Sammler und Kopfgeld-Jäger hat schon manchem Piloten Ärger erspart!

Kopfgeld-Jäger

Solange Sie nicht den Status eines "Flüchtigen" (FUGITIVE) erlangt haben, vor allem aber, solange Sie nicht in der Kämpfer-Rangfolge ganz oben stehen (und gleichzeitig mindestens ein "Krimineller" sind), werden sich die Kopfgeld-Jäger wegen einer Cobra Mk III nicht groß krummlegen. Doch fliegen viele Kopfgeld-Jäger selbst Cobras, weil sie eine ausgezeichnete Tarnung darstellen. Die echten Killer allerdings benutzen die geschmeidigen, hochentwickelten Fer-de-Lance-Überlichtgeschwindigkeitskreuzer, in denen sie monatelang recht bequem leben können. Kopfgeld-Jäger kann man überall außerhalb des Orbits finden, ganz besonders in der Nähe von Welten, die als "gefährlich" eingestuft sind. Sie sind ausnahmslos Kämpfer mit dem Prädikat "tödlich" oder Elite. Kopfgeld-Jäger geben sich vorüberfliegenden Schiffen selten zu erkennen, und wenn man sie zu sehr belästigt, reagieren sie mit todbringenden Attacken.

Ein von Faulcon deLacy entwickeltes Schiff, ist der Krait der Liebling der Piraten und der Kopfgänger.

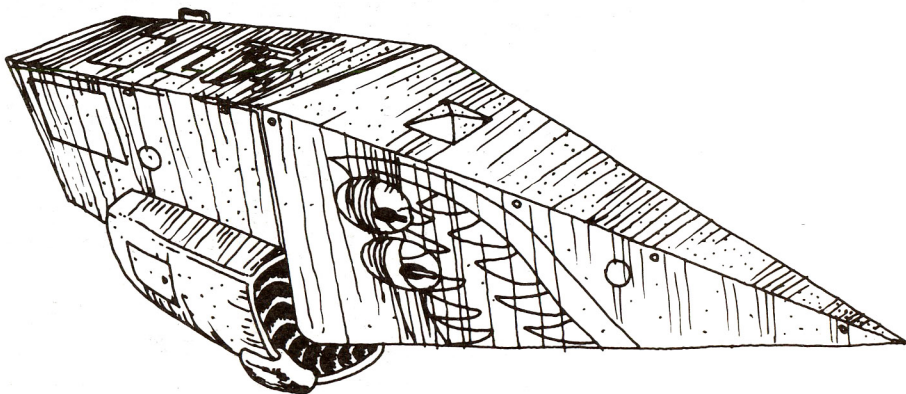


Piratenschiffe

Es gibt verschiedene Methoden, um Raumschiffe im All als Piratenschiffe zu erkennen, und dies ist lebensnotwendig, weil Piraten und andere Gesetzlose wirklich JEDES Schiff für ihre Zwecke einsetzen, von den gedrunenen "Würmern" bis hin zu den massiven Pythons. Piraten gibt es überall in der

INTERPLANETARISCHES REISEN

Galaxis, aber in großen Rudeln trifft man sie in der Umgebung von instabilen Welten, speziell von Planeten, die feudal oder anarchistisch regiert werden.



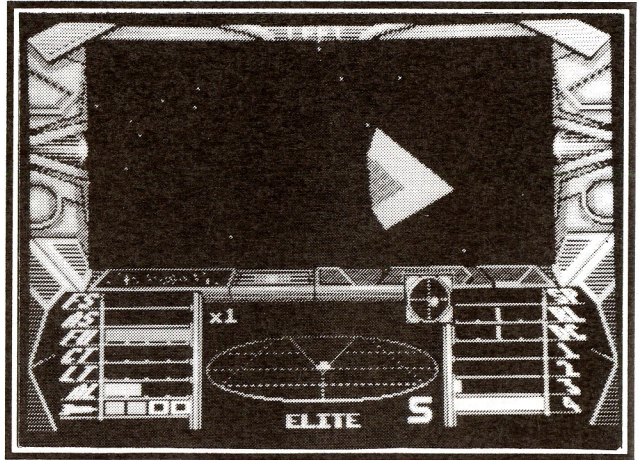
Kleine Schiffe, die sich in großer Entfernung von bewohnten Planeten herumtreiben, sind mit Sicherheit Piraten; ferner auch große Schiffe in Begleitung von verschiedenen kleinen Kampf-Raumern; und schließlich Schiffe, die nicht bereit sind, sich durch Identifikations-Signale auszuweisen. Autokratische oder von Familien-Clans regierte Planeten zahlen des öfteren ein "Schutzgeld" an die Piraten, damit sie Händler in Ruhe lassen. Piraterie ist ein weitverbreitetes und schwer zu durchschauendes Gewerbe, und jeder Kauffahrer, der Wert darauf legt, am Leben zu bleiben, sollte die verräterischen Zeichen für die Anwesenheit von Piraten deuten können.

Polizei

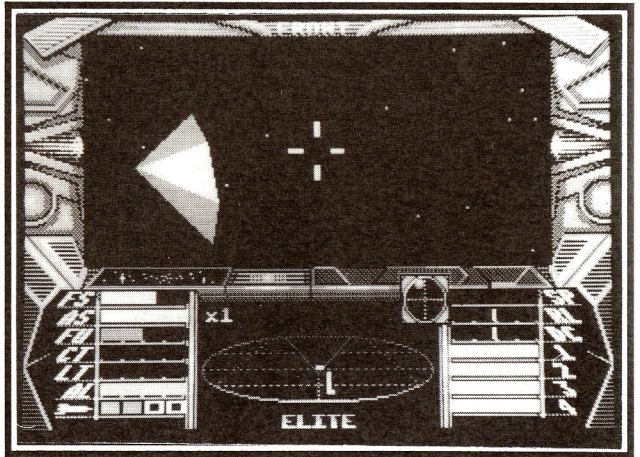
In einem so komplexen Zusammenschluß von Welten, wie ihn die Galaktische Föderation mit ihren 2040 bewohnten Planeten darstellt, kann die Polizei ebenso bedrohlich wie hilfreich sein. Das typische Polizei-Schiff ist die GH-Viper mit Impuls-Antrieb; sie ist sehr schnell und sehr wendig. Diese Schiffe befinden sich auf jeder Coriolis- bzw. Dodek-Weltraum-Station in steter Bereitschaft und können — sei es nun einen Piraten, sei es ein "vogelfreier" Kauffahrer — in Sekunden angreifen. Sie machen keine Gefangenen, sondern sie vernichten. Es gibt verschiedene Abteilungen für unterschiedliche Aufgabenbereiche — Drogenhandel, Trunkenheit im All, psychotische Schießwut, Sklavenhandel usw. — aber alle verfügen über kleine Flotten dieser sehr schnellen Viper-Patrouillen-Boote.

Ein "Haifischzahn"-Design charakterisiert diesen Weltraum-Fernkreuzer der Python-Klasse, der vermutlich von einem Freibeuter oder einem Piraten geflogen wird.

Die Polizei-Viper ist sehr wendiger, gut manövrierfähiger Kurzstrecken-Jäger.



Ein guter Schnappschuß eines Schlachtschiffes der Mamba-Klasse; diese Raumer sind gewissermaßen die Gegenstücke zu den Vipern der Polizei. Schnell und manövrierfähig, sind die Mambas groß genug, um zwei zielsuchende Raketen und 10 t Frachtgut mitzuführen.



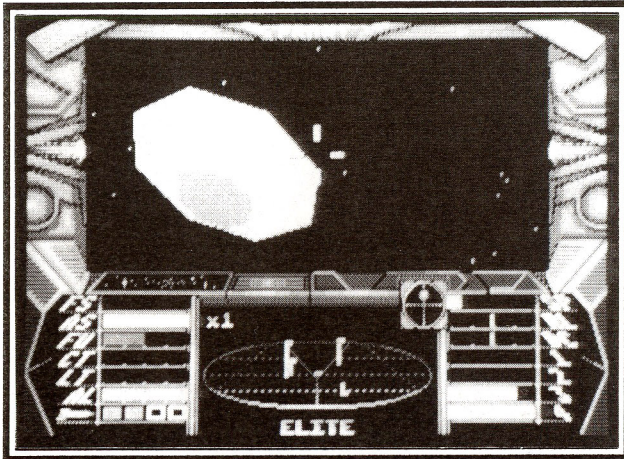
THARGONIDISCHE INVASIONSSCHIFFE UND DIE THARGONIDEN

Die Thargoiden sind die tödlichsten Feinde der Menschheit. Innerhalb der 8 Galaxien gibt es mindestens 50 Kriegsschauplätze, wo sich Menschen und Thargoniden gegenüberstehen. Diese auf dem technischen Sektor hochentwickelte insektoide Rasse befindet sich aber auch mit weiteren 17 raumfahrenden Lebensformen im Kriegszustand.

Die thargonidischen Kämpfer kennen im Gefecht keine Gnade; manche von ihnen kann man durchaus mit menschlichen Kampf-Piloten der Elite-Klasse gleichsetzen. Obwohl der größte Teil der thargonidischen Raum-Flotte

INTERPLANETARISCHES REISEN

laufend in Weltraum-Gefechte mit der Galaktischen Flotte verwickelt ist, unternehmen einige kleinere Schlacht-Schiffe gelegentlich Vernichtungsfeldzüge in von Menschen besetzte Regionen. Diese Schiffe sind extrem schnell und besitzen durchweg Anti-Raketensysteme (ARS oder ECM).



Darüber hinaus haben die meisten thargonidischen Schlachtschiffe ferngesteuerte Thargons an Bord, kleine Killer-Sonden, die mit einem einzelnen, aber sehr wirkungsvollen Impulsstrahler ausgestattet sind. Die Galaktische Flotte ist dabei, eigene weltraumtaugliche Auto-Sonden zu entwickeln und zahlt deshalb hohe Prämien für jede erbeutete Thargon-Sonde.

(Anm: Die Prämien, die für zerstörte thargonidische Invasions-Schiffe gezahlt werden, sind sehr hoch. Von thargonidischen Schlacht-Kreuzern wird gesagt, daß sie in die "Magische Zone" des Hyperraums eindringen können, um dort vorbeikommende Raum-Schiffe zu vernichten).

ANDERE WELTRAUM-TYPEN

Asteroiden-Eremiten

Es handelt sich dabei um Piraten, alternde Prämien-Jäger und sonstige Ausgestoßene, die weit draußen im Weltall ihr Leben fristen. Gewöhnlich bewohnen sie große Asteroiden, auf denen sie Leuchtfeuer errichten, um Asteroiden-Bergeleute fernzuhalten. Die GalFöd hat die Astero-Eremiten unter ihren Schutz genommen, und da die Mehrzahl der Asteroiden ausgehöhlt sind, springt ohnehin wenig dabei heraus, wenn man sie abbaut.

Die Galaktischen Banken zahlen eine stattliche Prämie für die Zerstörung eines thargonidischen Invasionssschiffes. Ihr gefährlichster Feind, der Thargonide, kann zusätzlich zu seiner eigenen Bewaffnung ferngesteuerte Killer-Sonden einsetzen (sog. 'Thargons'). Wenn Sie jedoch das 8-flächige Mutterschiff zerstört haben, sind auch die 'Thargons' keine Bedrohung mehr.

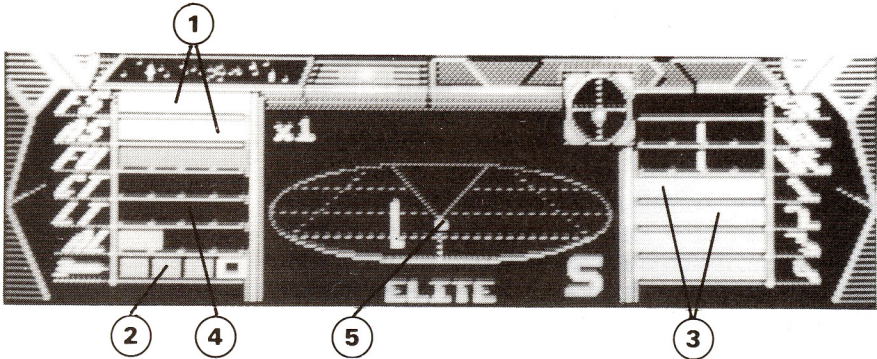
Generationen-Schiffe

Vor der Erfindung des WS-Überlicht-Antriebs (und seiner verschiedenen Weiterentwicklungen) wurden interstellare Reisen in großen Schiffen mit selbstversorgenden Systemen — Generationen-Schiffen — unternommen, von denen die meisten mittlerweile registriert sind und ständig überwacht werden. Es gibt über 70 000 von diesen Weltraum-Kolossen, die sich ihren Weg durch die Galaxis bahnen; einige von ihnen sind seit 30 Generationen unterwegs. Sich mit einem solchen Monstrum einzulassen, kann böse enden.

Altwarenhändler des Alls

Diese riesigen Fabrik-Schiffe sind überall dort zu finden, wo ein Krieg oder eine Invasion der Thargoniden oder eine Naturkatastrophe stattgefunden haben. Sie sind mehr als 75 Kilometer lang und stellen eine Lebensform für sich dar. Die "Altwarenhändler des Alls" sind große Städte im All, deren Existenz von Trümmern und Zerstörung abhängt. Sie sind schwer bewaffnet und mit ganzen Flotten von wieder in Stand gesetzten Kampf-Schiffen umgeben; man sollte ihnen um jeden Preis aus dem Wege gehen.

DIE GEFECHTS-KONSOLE



1 Die Schutz-Schirme werden von zwei mal zwei vorn und hinten befindlichen Energie-Batterien gespeist.

2. Auf dem Raketen-Anzeiger kann man die Anzahl der an Bord befindlichen Raketen ablesen; ferner, ob sie auf ein Ziel ausgerichtet sind (violett), in Ruhestellung (grün) oder gesichert und feuerbereit (rot).

3 Die Energie-Batterien verlieren rasch an Kraft, wenn die Verteidigungsschirme unter heftiges Feuer geraten. Ihre Reserven werden ebenfalls von den Strahlern und vom RAS (Raketen-Abwehr-system) verbraucht. Wenn die vierte Batterie angezapft werden

INTERPLANETARISCHES REISEN

3

muß, erscheint das Warnsignal "Energie knapp" (ENERGY LOW) auf dem Bildschirm. Unter normalen Umständen werden die Batterien automatisch durch die Absorption von radioaktiven Teilchen an der Oberfläche wieder aufgefüllt.

4

Die Strahler-Temperatur steigt, wenn sich die Strahler des Schiffes im Dauereinsatz befinden. Wenn das Strahler-Gehäuse überhitzt ist, wird, ehe das ganze System Schaden nimmt, der Strahler automatisch für eine gewisse Zeit abgeschaltet.

5

Der 3-dimensionale Schirm funktioniert so, daß Sie ein Raumschiff über oder unter, aber auch vor und hinter dem Ihren, sowie zu beiden Seiten ausmachen können. An den senkrechten Balken kann man es deutlich sehen.

ANGRIFFS-WAFFEN

Artikel	Techn.Stand	Preis (CR)
Brennstoff	überall	variiert
Rakete	überall	30
Großer Laderaum	überall	400
ECM-System	2	600
Impulsstrahler	3	400
Dauerstrahler	4	1000
Brennstofflader	5	525
Rettungskapsel	6	1000
Energiebombe	7	900
Extra-Energie-Einheit	8	1500
Andock-Computer	9	1500
Galakt. Hyperantrieb	10	5000
Bergbau-Laser	10	800
Militär-Laser	10	6000

Laser

Anfangs ist nur ein Impuls-Laser im Bug des Schiffes eingebaut, man kann also, bis man genügend Credits beisammen hat (durch Gefechte oder Handel), nicht nach hinten und auch nicht nach beiden Seiten schießen. Wie wir sehen werden, können auch Sie, wenn Sie genügend Kapital haben, den Impuls- gegen einen wirksameren Dauerstrahler eintauschen.

In der Steuerkonsole der Cobra ist ein einziger Hebel für die Bedienung der Strahler vorhanden (A). Piloten mit Joystick benutzen natürlich den Feuerknopf. Selbst wenn Sie noch über weitere Strahler verfügen, können Sie immer nur mit einem Laser zur selben Zeit feuern. Wenn ein Strahler überhitzt ist, schaltet er sich automatisch ab (Achten Sie auf die Strahler-Temperaturanzeige!).

Laser gehören zur Grundausstattung eines jeden Kampf-Raumers.

A

Impulsstrahler werden auf Planeten mit einem technischen Stand 3 (oder höher) zum Kauf angeboten (siehe das Kapitel über den Handel). Dauer-Strahler sind auf Planeten mit einem technischen Stand 4 (oder höher) zu haben. Wenn ein Dauerstrahler statt eines Impulsstrahlers eingebaut wird, wird der Preis für den Impulsstrahler nach der Installation des Dauerstrahlers zurückerstattet.

Impulsstrahler — Technische Daten.

Der Ingram Impulsstrahler Modell 1919A4 wird für den Einbau in alle Strahleranlagen empfohlen, ist aber besonders gut geeignet für Feuer nach hinten. Er feuert intermittierende Strahlen-Bündel von 600mm Länge in einem Zyklus von 1500 RoPM. Der Lauf ist aus Allutium-Fasern von höchster Qualität und mit gehärtetem QuQorian Silizium überzogen. Seine Energie bezieht er unmittelbar aus inversen Speichern, die vom Hauptantrieb gespeist werden. Jedes Strahlenbündel kann 267mm-Wände aus flux-verstärktem Metall durchschlagen.

Dauerstrahler — Technische Daten.

Dieses Ingram Modell Nr. 1928A2 wird vor allem für den Einbau in den Bug empfohlen. Dauerstrahler feuern kontinuierliche Laser-Garben, bis zu 150 davon gleichzeitig. Der Lauf ist aus Allutium, umhüllt von einer Schicht Span-Glasfasern. Wie beim 1919A4 Impulsstrahler, kommt die Energie aus dem Hauptantrieb. Dauerstrahler dringen durch 410mm FL-Metall.

Militär-Laser stellen die Spitze der modernen Waffentechnologie dar. Sie kosten auch das Fünfehnfache eines Impulsstrahlers und sind nur auf Planeten mit dem technischen Stand 10 erhältlich. Dafür aber sind sie äußerst effektive Geräte.

(Siehe auch 'Bergbau-Laser' im Kapitel "Die übrige Ausstattung".)

Militär-Laser — Technische Daten.

Reichweite und Durchschlagskraft sind zweimal so groß wie die des Ingram Modells 1928A4. Mit ihm hat sich die Firma Lance & Ferman auf dem Waffen-Markt erstmals einen Namen gemacht. Bisher ausschließlich bekannt durch ihr sehr wirkungsvolles und relativ preiswertes Raketensystem, haben sie mit dem Militär-Strahler der Waffenentwicklung in der Tat neue Impulse gegeben. Das Modell LF90 arbeitet computerunterstützt und wird mit x4SUSAT-Visieren angeboten.

Raketen

Raketen kann man überall kaufen, gleichgültig, welchen

INTERPLANETARISCHES REISEN

technischen Stand die Bestimmungs-Welt hat; es können allerdings nicht mehr als vier auf einmal mitgeführt werden. Es handelt sich um Waffen mit großer Wirkung, die in erster Linie zur Ausrüstung der schwereren Raumschiffe gehören. Ihr Schiffs-Computer warnt sie mit einem optischen Signal, wenn eine Rakete auf Sie abgefeuert wird. Bis Ihr Schiff mit einem RA-System (siehe unten) ausgestattet ist, müssen Sie den Raketen auszuweichen versuchen, da sie sonst unweigerlich bei Ihnen einschlagen. Falls eine Rakete Sie trifft, kann es passieren, daß ein voll aufgeladener Schutz-Schirm zusammenbricht, und — wenn die Schutz-Schirm-Energie ohnehin knapp ist — kann dies für Sie verhängnisvoll ausgehen.

Bevor eine Rakete abgefeuert werden kann, muß sie auf ein Ziel eingerichtet werden. Einmal abgefeuert, erreicht sie ihr Ziel und zerstört es, es sei denn, Ihr Gegner trifft eine der oben beschriebenen Gegenmaßnahmen. Die Raketenabschußvorrichtung ist sehr zuverlässig und klemmt nur selten. Raketen können in jede Richtung auf Ziele ausgerichtet werden (nach vorn, hinten, rechts, links = F1, F2, F3 oder F4). Die Befehlsfolge für einen Raketen-Abschuß wird durch Drücken der Taste T eingeleitet. Einer der kleinen rechteckigen Raketen-Kontroll-Anzeiger auf dem Steuerpult wechselt seine Farbe auf violett. Wenn irgendein Ziel ins Fadenkreuz kommt, richtet sich die Rakete darauf ein; der Raketen-Kontroll-Anzeiger leuchtet nun rot. Zusätzlich ertönt ein akustisches Signal.

Betätigen der I-Taste schaltet den Schiffs-ID-Computer ein, der Ihnen Auskunft über die Klasse des nächsten Feindschiffes gibt, das in Ihrem Fadenkreuz erscheint, und dann automatisch eine Rakete auf das betreffende Schiff einrichtet.

Mit der M-Taste feuern Sie die Rakete ab. Mit der U-Taste können Sie die Befehlsfolge jederzeit vor dem Abschuß unterbrechen.

Raketensystem — Technische Daten.

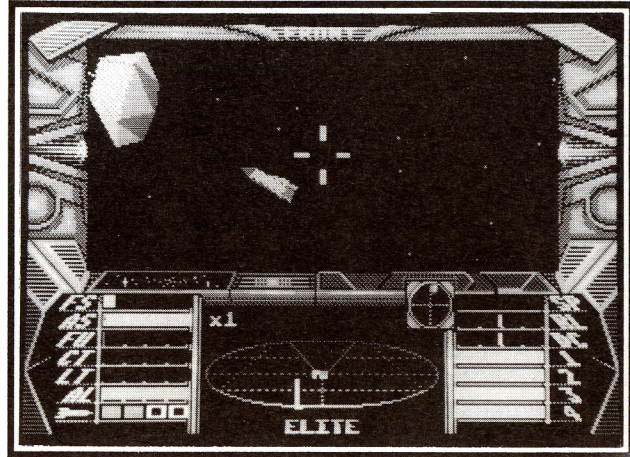
Lance & Ferman-Raketensysteme mit Selbststeuerung (4x4) werden mittlerweile für alle kleineren Handels- und Kampfschiffe empfohlen, können jedoch auch als Teil eines kompletten Waffen-Sortiments installiert werden. LF-Raketen haben 2IL-135-Steuerungssysteme, außerdem kann eine manuellen Ziel-Ansteuerung eingebaut werden. Der Sprengkopf enthält Terminal-Sprengstoff der Stärke 9, im übrigen ist die 4x4 gegen alle Gegenattacken gewappnet,

I

M und U

Raketen sind enorm wirkungsvolle Waffen, die überall preiswert zu haben sind (Preis:30 Credits). 'T' richtet die Rakete auf einen ins Blickfeld kommenden Feind aus (akustisches Signal zur Bestätigung). 'M' feuert die Rakete ab, 'U' sichert das Geschöß wieder, falls Sie es nicht abfeuern wollen. Die Energie-Speicher des Schiffes, das auf dem nebenstehenden Bild zu sehen ist, werden sogleich erheblich reduziert.

außer gegen ECM-Systeme. Der Vernichtungsgrad beträgt 7. Ein Prototyp wurde bereits im Jahre 2987, während der Innerischen Kriege, eingesetzt.



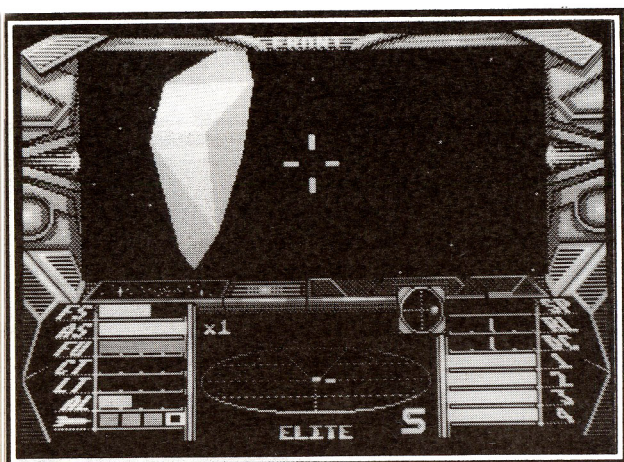
TAB

Energie-Bomben

Energie-Bomben werden auf Planeten mit einem technischen Stand von 7 und höher verkauft und können nur einmal verwendet werden. Sie werden mit der TAB-Taste aktiviert und zerstören alle anderen Schiffe, Asteroiden und Raketen in der näheren Umgebung.

Energie-Bombe — Technische Daten

Die Medusa-Pandora-Energie-Bombe mit Selbststeuerung (erhältlich auf Welten mit technischem Niveau 7 oder höher) ist eine taktische Waffe mit einem Zerstörungsgrad von 13. Sie hat einen Hitzestrahlen-Radius von 9000km. Entwickelt wurde sie von den Klaus-Kline-Werken für Gefechte, bei denen die Technik "erst-abfeuern-dann-abhauen" verwendet wird.



ABWEHR-EINRICHTUNGEN

Die Sicherheitszone

Die Zone um eine Coriolis-Station herum ist sicher. Die stationseigenen Verteidigungseinrichtungen würden Ihnen im Falle eines Angriffes sofort zu Hilfe kommen. Der Eintritt in die Sicherheitszone wird durch ein großes 'S' unter dem Kompaß angezeigt.

Schutzschirme und Energiespeicher

Ihr Schiff ist von Anfang an mit vorderen und rückwärtigen Schutzschirmen und Energiespeichern ausgerüstet. Die Schirme schützen Ihr Schiff gegen Angriffe; sie werden von den Energie-Speichern immer wieder aufgefüllt. Ständiger Beschuß schwächt die Schirme. Ist ein Schutzschirm erst einmal beschädigt, können feindliche Strahlen und Raketen-Treffer Energie direkt aus den Speichern zapfen und sogar Teile der Ladung oder der Schiffsausrüstung beschädigen. Wenn alle vier Energie-Speicher leer sind, ist auch Ihr Schiff am Ende. Der Einsatz von Strahlern oder des ECM-Systems verbraucht ebenfalls Energie.

Der Schiffs-Computer informiert Sie über jeden Defekt und warnt Sie, wenn der Energie-Pegel auf einen gefährlich niedrigen Stand absinkt.

Eine Extra-Energie-Einheit kann auf Planeten mit einem technischen Stand von 8 oder höher eingebaut werden; die Energie-Auffüllrate wird dadurch verdoppelt. Zu empfehlen ist die Energie-Einheit mit der kupferfarbenen Spitze: sie ist einmalig, nicht nur im Aussehen, sondern auch in der Lebensdauer.

Sind die Schutz-Schirme erst einmal geschwächt, können feindliche Raketen und Strahlen Energie direkt aus Ihren Energie-Speichern zapfen (die Nummern 1, 2, 3 und 4 auf Ihrer Konsole).

ENERGIE LOW kündigt für Ihr Schiff eine Katastrophe an, falls weitere Angriffe erfolgen.

Dieser Glücksvogel von einem Commander hat seine Rettungskapsel gerade noch rechtzeitig in Gang gesetzt. Seine arg zugerichtete Cobra ist im Hintergrund noch zu sehen.

Schutzschirme — Technische Daten

Die Schirme bestehen aus einem Hochspannungs-Strömungs-Netz aus ziemlich geladenen Subteilchen. Ihre schwächsten Punkte sind dort, wo die Strahler- und Raketenrohre aus der Schiffswandung herausragen und längs der Schiffsmitte, wo sich die beiden Schirme überlappen und eine exponierte Zone bilden.

E Das ECM (Electronic Counter Measures) System

Ein ECM — oder zu deutsch RAS (Raketen-Abwehrsystem) — wird ab Technik-Niveau 2 angeboten und kann, solange genug Energie zur Verfügung steht, beliebig oft benutzt werden. Wenn es mit der E-Taste aktiviert worden ist, zerstört es alle Raketen in Ihrer Nähe, einschließlich derjenigen, die Sie selbst abgefeuert haben. Einige feindliche Schiffe sind ebenfalls im Besitz dieser Errungenschaft und könnten es gegen Ihre Raketen einsetzen. Ihr Computer signalisiert durch Anzeige eines 'E' auf dem Bildschirm, wenn er RAS-Strahlung geortet hat.

Anti-Raketensystem (ECM) — Technische Daten

Es handelt sich um einen Magnet-Strahlen-Vernichter, der auf der Grundlage der Ionen-Sättigungs-Theorie von Bell und Braben arbeitet, die diese auf Riedquat 359 entwickelten. ECM-Systeme benutzen die winzigen geladenen Teilchen der interstellaren Schwerelement-Nebel, um die eigene Strahlungs-Energie wieder aufzuladen und setzen dadurch eine sich ausbreitende nukleare Kettenreaktion in Gang.

Q Die Rettungskapsel

Eine Rettungskapsel kann auf jeder Welt vom technischen Range 6 an in der Nähe Ihrer Kabine installiert werden. Wenn Sie dann während eines Kampfes Q drücken, wird die Kapsel von Bord geschleudert und zum nächsten bewohnten Planeten gelenkt, wo sie sicher zu einer Coriolis-Station gelangt. Bei einem solchen Notmanöver bleibt Ihr Kapital Ihnen erhalten, Ihr Frachtgut und Ihre Schiffsausrüstung dagegen müssen Sie abschreiben.

Immerhin sind Sie gut versichert, und diese Versicherung, deren Police überall anerkannt wird, garantiert Ihnen eine neue Cobra mit gleichwertiger Ausstattung. Die Ladung ist allerdings von der Versicherung ausgeschlossen.

Seit die individuellen ID-Nummern für Raumschiffe in den Führungszeugnissen der Polizei registriert sind (und nicht die Namen der Piloten), hat die Zerstörung Ihres Schiffes den Nebeneffekt, daß danach Ihre Weste wieder 'sauber' ist; unglücklicherweise wird diese Möglichkeit ebensooft von galaktischen Banditen wie von bedauernswerten Kauffahrern genutzt).

INTERPLANETARISCHES REISEN

Unter Umständen werden Sie am Bildschirm Zeuge, wie eine Rettungskapsel ein feindliches Schiff verläßt. Dies sollte Sie nicht stören — es sei denn, Sie kollidieren mit ihr.

Rettungskapsel — Technische Daten

Empfohlen wird der Xeeslan Fastjet LSC 7, der zwei humanoide Lebensformen für sieben Wochen bei leicht reduzierten Körperfunktionen am Leben erhalten kann.

DIE SONSTIGE AUSTRÜSTUNG

Brennstoff

Brennstoff ist überall erhältlich. Sie können Ihren Tank wieder total auffüllen (für eine Reichweite von 7 Lichtjahren - weniger ist nicht erlaubt).

Brennstoff-Lader

Brennstoff-Lader können am Schiffs-Rumpf angebracht werden, und zwar auf Planeten mit einem technischen Stand 5 (oder höher). Sie ermöglichen die Gewinnung von freiem Hyperraum-Brennstoff, wobei "die Sonne angezapft" wird; dazu müssen Sie mit hoher Geschwindigkeit auf sie zufliegen. Da die Brennstoff-Lader mächtige elektromagnetische Felder benutzen, um Sonnenwind in ihre Konverter zu leiten, können sie auch alle Art Raummüll aufnehmen. Fast alle Piratenschiffe verfügen über eine solche Anlage, so daß sie öfter ihre Beute in Stücke sprengen, um dann die Wrackteile ins Innere zu saugen, als zu versuchen, an ein fremdes Fahrzeug anzudocken.

Wenn die Brennstoff-Lader einmal installiert sind, können beliebige Güter damit geladen werden (z.B. Waren-Behälter), wenn Sie diese in der unteren Hälfte der Monitor-Fläche positionieren und direkt darauf zusteuern.

Brennstoff-Lader — Technische Daten

Brennstoff-Lader werden als unerlässlich für Reisen in die abgelegeneren Teile des Universums und in gefährliche Handels-Gebiete betrachtet. Sie haben eine Standardform und Standardanschlüsse. Sie benutzen mächtige elektromagnetische Felder, um Sonnenwind oder feinen Weltraum-Schutt in ihre ReQax-Konverter zu leiten.

Laderaum-Erweiterung

Es gibt eine Laderaum-Erweiterung zu kaufen, die die Lade-Kapazität von 20 auf 35 Tonnen erhöht.

Laderaum-Erweiterung — Technische Daten

Standard-Modell ist der Mariner-Frachtraum.

Der Andock-Computer

Man kann ihn auf allen Planeten des Technik-Stands 9 (und höher) kaufen. Er ist an das Flugkontrollsystem des Schiffes angeschlossen und gestattet ein automatisches Andocken.

C

Die Anlage wird mit der C-Taste ein- und ausgeschaltet.

Andock-Computer — Technische Daten: Das SinCorn-AutoDock-D&A-System ist ein hochentwickeltes und kostspieliges Stück Technik. Es ist mit dem Piloten auf mentaler Ebene verbunden, um ihn im Bedarfsfall während der Manöver in Tiefschlaf zu versetzen.

G DANN H

Der intergalaktische Hyperraum-Antrieb

Den intergalaktischen Hyperraum-Antrieb können Sie nur auf Planeten mit einem technischen Standard von mindestens 10 erhalten; er funktioniert nur ein einziges Mal. Den Hyperraum-Antrieb starten Sie, indem Sie zunächst G und dann H drücken.

IHA — Technische Daten Obwohl eine ganze Menge von Herstellern IHA-Motoren entwickelt hat, wird Loyalität gegenüber XeXor/Hikan angeraten, die den Standard-Antrieb liefern.

Bergbau-Laser

Wenn Sie Asteroiden abbauen wollen, brauchen Sie für Ihr Schiff Brennstoff-Lader und spezielle Bergbau-Laser. Schiffe mit dieser Ausrüstung werden als "Gürtler" bezeichnet, weil sie die Asteroiden-Gürtel nach lohnenden Objekten durchkämmen. Werden sie fündig, zerteilen sie die riesigen Gesteinsbrocken mit dem Laser in kleine Stücke, die sie dann mit dem Brennstoff-Lader in den Laderaum befördern.

Bergbau-Laser — Technische Daten Der Krüger-Bergbau-Laser Modell ARM64 Sp. hat sich sowohl als Zusatzgerät für den Handel, als auch bei kämpferischen Auseinandersetzungen bewährt. Er benutzt 200mm-Laser-Bündel mit unterschiedlicher Frequenz, die als breiter Strahl, 100 Kanäle pro Einheit, abgefeuert werden. Automatische Siebe verhindern, daß zu große Asteroiden-Trümmer in den Laderaum gelangen. Bergbau-Laser können Asteroiden bis zu einem Volumen von 2KtHH zerstören. Sie funktionieren nur zusammen mit einem Brennstoff- und Materie-Lader.

Tastenfunktionen

Im Kampf

A	Abfeuern des Lasers
T	Einrichten einer Rakete auf ein Ziel
I	Schiffs-ID-Computer
M	Abfeuern einer Rakete
U	Rakete sichern
E	Aktivierung des ECM
TAB	Abwurf einer Energiebombe
Q	Auswurf Rettungskapsel
F4	Erwerb von Ausrüstungsgegenständen



INTERGALAKTISCHER HANDEL

Die Cobra Mk III, in erster Linie ein Handelsschiff, vereint gute Kampfeigenschaften und hervorragende Manövrierfähigkeit mit beträchtlichem Laderaum (20-Tonnen-Container) und mit Einrichtungen für Ladeautomaten zur Aufnahme von Weltraum-Schutt und -Geröll sowie von über Bord gegangenen Gütern.

Die meisten Weltraumstationen haben den Handel sehr vereinfacht, um einem schnellen Umschlag von Gütern und Schiffen alle Hindernisse aus dem Weg zu räumen. Import- und Export-Tarife, die auf einigen Planeten sehr hoch sind, werden automatisch addiert bzw. subtrahiert, und dies wird bei den angezeigten Preisen berücksichtigt. Das automatische Handelssystem der Cobra erledigt keine anderen als die aufgeführten Geschäfte.

Eine Auswahl der wertvolleren exotischen Handelsgüter wird in diesem Handbuch aufgeführt; diese Köstlichkeiten allerdings erfordern die persönliche Aufmerksamkeit des Händlers und können nicht automatisch bewerkstelligt werden.

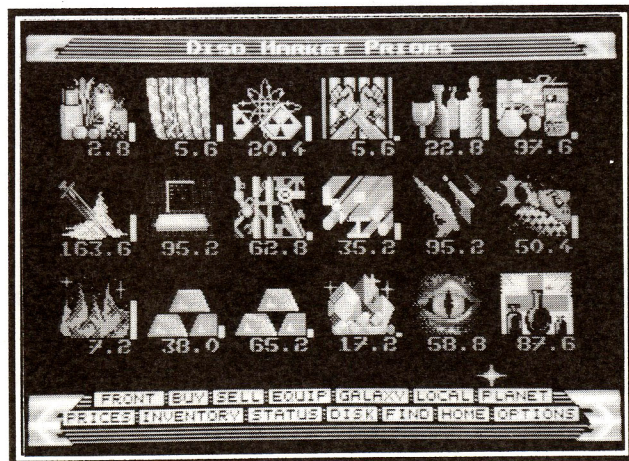
Wenn Sie festgemacht haben, sind Sie automatisch an das Auto-Handelssystem angeschlossen. Auf Ihre Aufforderung hin erscheint eine Liste der zum Verkauf angebotenen Grundhandelsgüter.

Sklaven werden im galaktischen Handel tonnenweise angeboten. Das mag ein bißchen seltsam klingen, (aber es schließt das kryogene Überlebenssystem mit ein, das sie während der Reise durch das All am Leben erhält). Der Sklavenhandel, von der Galaktischen Regierung einst fast ausgemerzt, ist gerade wieder im Aufblühen, trotz der energischen Anstrengungen der Galaktischen Polizei, ihn zu unterbinden.

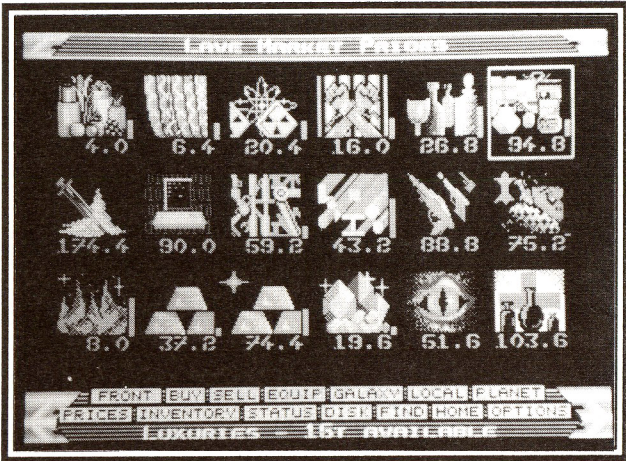
Artikel		Mittlerer Preis (in CR)
Nahrung	(einfache organische Produkte, siehe unten)	4,4 proTonne
Textilien	(Rohprodukte)	6,4 " "
Radioaktive Stoffe	(Metalle und Abfallprodukte)	21,2 " "
+Skaven	(gewöhnlich humanoid)	8,0 " "
Spirituosen	(Exotische Getränke aus außerirdischen Gewächsen)	25,2 "
"Luxusgüter	(Parfüm, Gewürze, Kaffee)	91,2 " "
+Drogen	(Tabak, Arkturisches Supergras)	114,8 " "
Computer	(intelligente Apparaturen)	84,0 " "
Maschinen	(Fabrik- und Landwirtschaftsausrüstungen)	56,4 " "
Metalle	(Industrierohstoffe)	32,8 " "
+Waffen	(kleinkalibrige Artillerie, Handstrahler etc.)	70,4 " "
Felle	(inkl. Leder; Pelze von 1000-jährigen Wompoms etc.)	56,0 " "
Mineralien	(ungereinigte Brocken mit Spurenelementen)	8,0 pro kg
Gold		37,2 " "
Platin		65,2 " "
Edelsteine	(einschließlich Schmuckwaren)	16,4 pro g
Exotica	(Artefakte, Waffen etc.)	27,0 proTonne

+ Diese Artikel sind von der Galaktischen Regierung zu verbotenen Waren erklärt worden; als Handelsgüter sind sie daher riskant.

In dieser Liste sind die Mengen der verfügbaren Artikel sowie die aktuellen Marktpreise aufgeführt. Die meisten Auto-Handelssysteme bieten ausschließlich unter Grob-Kategorien an, wie FOOD (Nahrung), MACHINERY (Maschinen), MINERALS (Mineralien) und GEMSTONES (Edelsteine).



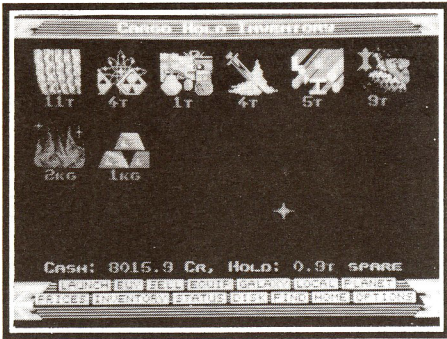
INTERGALAKTISCHER HANDEL



F8 fordert eine List der Grundhandelsgüter zu den aktuellen Marktpreisen an.

Die aufgeführten Preise sind ein festes Angebot; sie werden so lange aufrechterhalten, wie Sie sich im Handels-Modus befinden.

Der Kauf der einzelnen Artikel erfolgt umgehend.

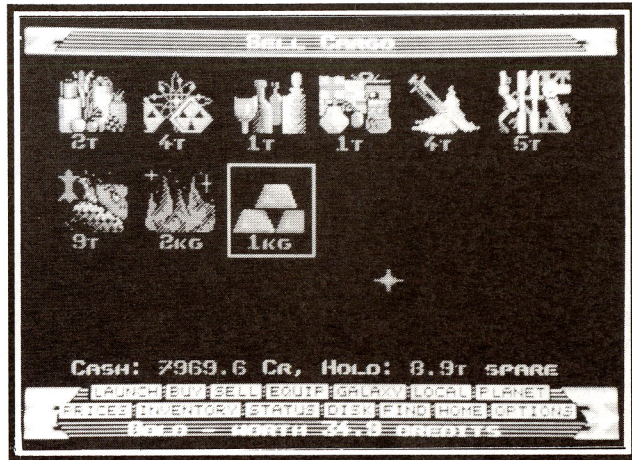


F10 zeigt den Bestand an Waren, Brennstoff und Kapital an. F3 versetzt Sie in den Kauf-Modus.

Wenn Sie etwas zu kaufen wünschen, geben Sie die Anzahl an, die Sie erstehen wollen, worauf die automatische Verladeeinrichtung den Einkauf sofort im Laderaum verstaut. Ihr Bildschirm zeigt Ihnen dann das restliche Kapital an. Das Cobra-Handelsraumschiff muß an eine Coriolis-Station angedockt sein, um Waren kaufen und verkaufen zu können. Es verfügt über keine Einrichtungen für den Handel im freien Weltraum, außer der routinemäßigen Entsorgung von Kanistern.

Wenn Sie angedockt sind, befinden Sie sich automatisch im Verkaufs-Modus, ohne daß Sie jedoch gezwungen wären, davon Gebrauch zu machen.

F2 steigt auf Verkaufsmodus um.



HANDEL

Einkaufsmodus

- F8** Liste der auf dem Zielpeten angeboten Waren
- F10** Inventar der Waren in Ihrem Besitz
- F8** Nochmalige Anzeige des Warenangebots
- F3** Waren, die Sie zu kaufen wünschen, mit der Maus, dem Joystick oder den Cursortasten auswählen, dann Feuer drücken oder eine Maustaste doppelklicken. Darauf erscheint die Aufforderung zur Eingabe der gewünschten Menge auf einer Rechnertastatur.

Verkaufsmodus

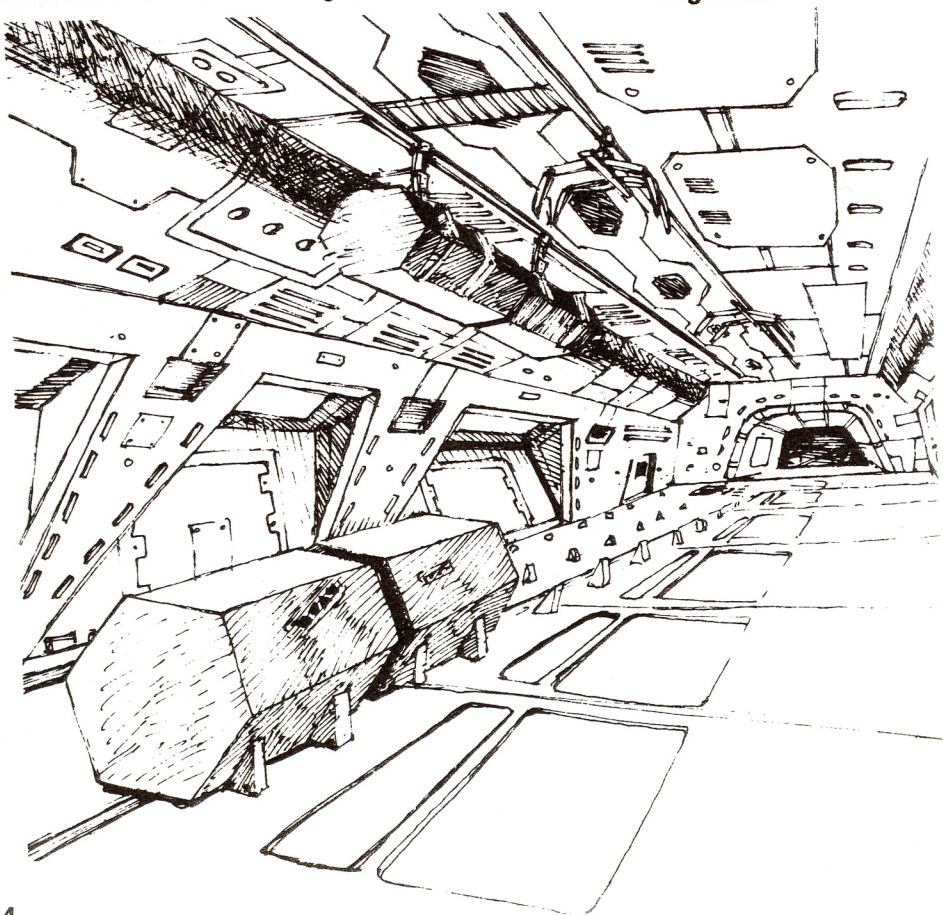
- F2** Waren, die Sie zu verkaufen wünschen, mit der Maus, dem Joystick oder den Cursortasten auswählen, dann Feuer drücken oder eine Maustaste doppelklicken. Darauf erscheint die Aufforderung zur Eingabe der Menge, die verkauft werden soll, auf einer Rechnertastatur.

HINWEISE FÜR KAUFFAHRER

Die Cobra kann mit vier Strahlern, vier Raketen und einer Energiebombe ausgestattet werden. Das dürfte ausreichen, um auch in Planetensystemen Handel zu treiben, in denen die Piraterie ein erschreckendes Ausmaß angenommen hat. Aber es wird sehr empfohlen, als Pilot erst den Rang "tödlich" zu erwerben, bevor Sie sich einer Welt nähern, die als "anarchistisch" oder als "feudal" ausgewiesen ist - besonders, wenn es sich bei Ihrer Ladung um Maschinen in Spitzenqualität oder um Luxusgüter handelt.

Als Kauffahrer Geld zu verdienen, ist alles andere als ein Kinderspiel. Solange Sie keine finanziellen Rücklagen haben, sind Sie gut beraten, wenn Sie mit Nahrungsmitteln, Textilien, Mineralien und Luxus-Gütern beginnen.

Zeichnung eines Teils des Laderaums eines interstellaren Frachters der Anakonda-Klasse. Er ist mit 750 Tonnen Fassungsvermögen der größte Frachter und wird hauptsächlich auf sicheren Handelsrouten eingesetzt.



Die Nachfrage nach einzelnen Artikeln und das Preisniveau schwankten sehr stark von Planet zu Planet, jedoch verbieten die Regeln der GalFöd den Welten, ihre Handelsbedingungen oder die Marktpreise über ihr eigenes System hinaus bekanntzugeben. Aufgrund dieser Tatsache sind alle Transaktionen eines Händlers mit einem gewissen finanziellen Risiko behaftet.

Handel ist abhängig von der Nachfrage und die Verkaufspreise richten sich nach der Nachfrage auf dem jeweiligen Planeten und dem in Umlauf befindlichen Geld. Keinen dieser Faktoren kann man vor dem Andocken richtig abschätzen.

Landwirtschaftlich ausgerichtete Planeten haben immer eine Überproduktion und deshalb maßvolle Preise; landwirtschaftliche Produkte (Nahrungsmittel) verkaufen sich gut auf industrialisierten und mittel- bis hochtechnisierten Welten. Rohstoffe und Erze lassen sich gut auf Planeten mit mittlerem technischen Standard absetzen, die gewöhnlich in der Lage sind, sie zu veredeln; mit den veredelten Produkten wiederum lassen sich Höchstpreise auf hochtechnisierten Welten erzielen.

Diese Regeln sind sehr komplex, und Anarchie und Piraterie tragen dazu bei, daß sie stetigen Änderungen unterworfen sind. Beim Handel mit einem Planeten empfiehlt es sich in jedem Fall, sein ökonomisches Profil zu berücksichtigen.

LANDWIRTSCHAFTLICH AUSGERICHTETE PLANETEN haben einen Bedarf an speziellen Lebensmitteln und Rohmaterialien, in erster Linie aber brauchen sie Landmaschinen und Ersatzteile. Wenn sie reich sind, besteht Bedarf an Luxus-Artikeln und Hi-Tech-Maschinen für den industriellen Einsatz. Sie produzieren große Mengen Nahrungsmittel und spezielle organische Dinge, wie z.B. Gewebe.

INDUSTRIALISIERTE WELTEN benötigen landwirtschaftliche Produkte; Rohmaterialien (zur Veredelung); Maschinen zum Abbau von Bodenschätzen und (falls sie wohlhabend sind:) technische Geräte von hohem Standard. Sie produzieren Gebrauchsgüter für zivilisierte Welten: Betten, Plomben und Dichtungsringe, Speicherbatterien, einfache Waffen, Dünger und massengefertigte Arzneien, etc. Denke über die Bedürfnisse eines Planeten nach. Denke darüber nach, was eine Gesellschaft am Leben erhält.

Biete einer hungrigen Welt keinen teuren Schnickschnack an.

WENN EIN ARTIKEL NICHT GENUG PROFIT ABWIRFT, DANN VERKAUFE IHN WOANDERS!

ALTERNATIVEN ZUM HANDEL

Da die Cobra sowohl als Kampf- wie auch als Handelsschiff ausgerüstet ist, mit der inhärenten Möglichkeit zum Ausbau ihrer Kampfkraft, eröffnen sich Alternativen zum Handel, die sich als gewinnbringend erweisen können, die aber andererseits unübersehbare Gefahren bergen.

PRÄMIENJAGD

Die Galaktischen Banken, die die größeren Händler-Geleitzüge versichern, zahlen hohe Prämien für jedes zerstörte Piratenschiff. Der Schiffcomputer übermittelt fotografisches Beweismaterial jedes Abschusses an die Sicherheits-Behörde der Vereinigung der Galaktischen Banken. Das Kennzeichen des zerstörten Schiffes wird dann anhand der Nummern aller bekannten Piraten-Raumschiffe identifiziert, worauf dem Prämienjäger die entsprechende Belohnung gutgeschrieben wird.

Prämienjäger benutzen in der Regel Raumschiffe der Cobra-Klasse, um sich als Kauffahrer zu tarnen. Sie stoßen einfach durch den Hyperraum in ein System vor (besonders in anarchische und feudalregierte Welten) und warten darauf, angegriffen zu werden; Voraussetzung ist, daß sie immer genug Brennstoff für einen schnellen Rückzug haben.

PIRATERIE

Piraterie ist in allen 8 Galaxien weit verbreitet, und viele Piraten sind keineswegs hartgesottene Kriminelle, sondern gescheiterte Kauffahrer, die sich aus Verzweiflung diesem Leben zugewandt haben. Um als Pirat zu überleben - indem man Fracht-Konvois und kleinere Schiffe plündert -, braucht man einen hohen Grad an Kampferfahrung; denn nicht allein die Vipern der Polizei sind hinter einem her, sondern auch andere Piratenschiffe und Prämienjäger.

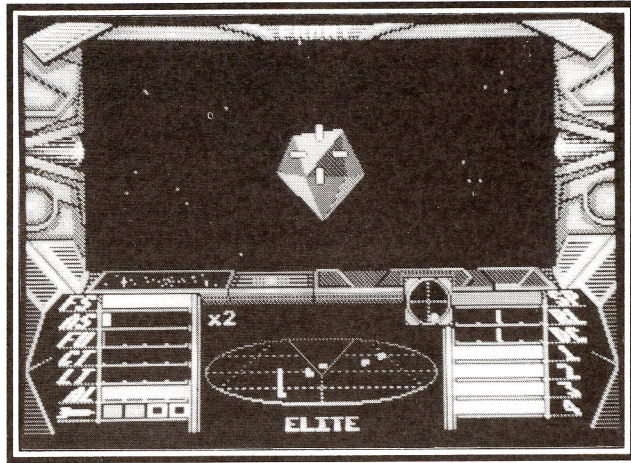
Aber es winkt eine reichliche Belohnung. Vorausgesetzt, das Piratenschiff ist mit Brennstoff-Ladern ausgestattet, können die abgeworfenen Container des angegriffenen Frachtschiffes an Bord geholt und dann verkauft werden.

ASTEROIDEN-ABBAU

Auch mit Asteroiden kann man Geld verdienen. Damit es sich wirklich lohnt, müßte die Cobra mit einem Brennstoff-Lader und einem Bergbau-Laser, Typ Felsknacker 15 (oder einem ähnlichen Gerät) ausgestattet sein. Der Bergbau-Laser kann sehr große Asteroiden in kleine Teilchen zertrümmern, und der Lader holt das verkaufsfertige Erz umgehend an Bord.

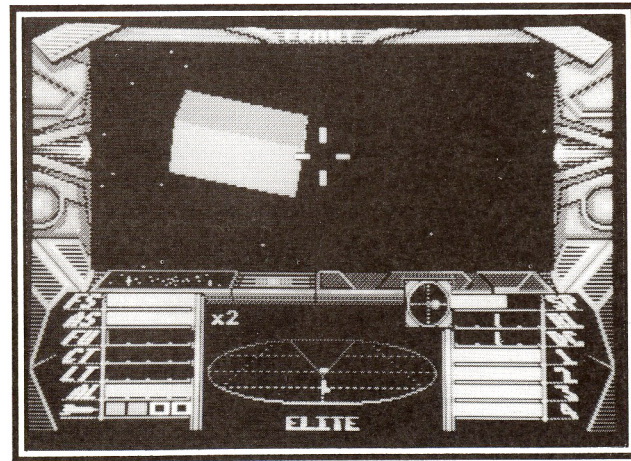
Asteroiden sind große Felsbrocken, die mit Hilfe von Bergbau-Lasern (wegen der wertvollen Spurenelemente, die sie enthalten) zu Splintern zertrümmert werden, die so klein sein müssen, daß sie vom Brennstoff-Lader in den Laderaum gesaugt werden können. Da sie eine Gefahr für die Raumfahrt darstellen, wird eine bescheidene Prämie für die Beseitigung eines Asteroiden bezahlt und als Abschub registriert (was dazu beiträgt, die Bewertung des Piloten zu erhöhen).

Während der Raumflüge wird die Fracht in Chromonstahl-Containern verstaut. Sie sind überaus widerstandsfähig und können, auch wenn das Schiff zerstört wird, unbeschädigt bleiben. Solche Container können im All von einem Brennstoff-Lader aufgenommen werden, der an der Unterseite des Schiffes angebracht ist, aber jeder Weltraum-Pilot sollte sich davor hüten, versehentlich Schmuggelware an Bord zu nehmen, da dies den 'Status' beeinträchtigt und Angriffe provoziert.



WELTRAUM-TREIBGUT

Es kommt gelegentlich vor, daß Handels-Raumschiffe zerstört werden (sei es durch Naturkatastrophen oder durch feindliche Schiffe) und ihre Fracht dann verstreut im Weltraum umhertreibt. Mit Hilfe des Brennstoff-Laders kann solches Treibgut eingesammelt werden. Der Inhalt der Container bleibt solange unbekannt, bis sie an Bord genommen und überprüft worden sind; sie können wertlos sein, aber auch ein Vermögen darstellen. Wenn sie illegale Waren enthalten, birgt der Handel mit ihnen gewisse Risiken.



(Anm. Druckausgleichende Fracht-Container sind die übliche Art, die Fracht während interplanetarischen Reisen zu

INTERGALAKTISCHER HANDEL

verstauben. Hergestellt aus HiFlux-Chomon-Stahl, fassen sie, selbst unter wechselnden Druck- und Temperatur-Verhältnissen, eine Galaktische Tonne an Waren. Man hört Geschichten von Behältern, die nach über 500 Jahren auf öden Monden gefunden wurden; manches antike Gerät stammt aus solchem "Mond-Strandgut").

ILLEGALER HANDEL

Es mag überraschen, wieviele Planeten den Kauf von verbotenen Artikeln zulassen, vor allem von Schußwaffen, Drogen (besonders Arkturianischem Supergras) und Sklaven. Sklaven werden im Kälteschlaf in Transportsärgen geliefert und stellen sich oft als alte und kränkliche Exemplare von annähernd humanoiden Lebensformen heraus. Im Unterschied dazu erlauben nur wenige Systeme den VERKAUF dieser Artikel ohne strafrechtliche Folgen.

Tastenfunktionen

Handel

F8	Markt-Preise
F10	Warenbestand
F3	Kauf-Modus/Warenhandel
F2	Verkaufs-Modus/Warenhandel



POLITISCHES PROFIL DES UNIVERSUMS

Auswirkungen auf den Handel

Wenn Sie erfolgreiche und gewinnträchtige Handelsgeschäfte betreiben wollen, werden Sie nicht darum herumkommen, mit der Cobra auch politisch instabile Planetensysteme anzufliegen. In vielen Sonnensystemen muß mit sehr reger Aktivität von Piraten und Freibeutern gerechnet werden, so daß geeignete Schutzmaßnahmen für das Schiff ergriffen werden müssen, wenn man nicht das Risiko eingehen will, daß einem die schönen Profite wieder streitig gemacht werden.

Für die Anfänger unter den Kauffahrern ist weiter unten eine kurze Zusammenfassung der politischen Verhältnisse abgedruckt; für eine ausführlichere Darstellung verweisen wir auf das Werk "Psychohistorie und Ökonomische Theorie in der Galaktischen Föderation" von Kroweki und Carr (erschienen im Jahre 2845). Die relative Sicherheit innerhalb des Hoheitsgebietes einzelner Sonnensysteme wird durch die Planeten-Regierungen oder die der Bundesstaaten bestimmt. Die Regierungsformen der 2040 registrierten Welten der Galaktischen Föderation könnte man in einer Rangfolge abnehmender Sicherheit etwa so klassifizieren:

KORPORATIVE STAATEN

DEMOKRATIEN

STAATENBÜNDE

KOMMUNISTISCHE STAATEN

DIKTATUREN

PLURALISTISCHE REGIERUNGEN

FEUDALHERRSCHAFTEN

ANARCHIEN

KORPORATIVE STAATEN

Diese Art von Staatsgebilden, wie z.B. ENGEMA UND ZAATXE, sind wohlgeordnete Welten, die in der Regel von Siedlern aufgebaut worden sind, die eine freie Marktwirtschaft

POLITISCHES PROFIL DES UNIVERSUMS

betrieben haben. Die Steuern sind hoch, und demgegenüber steht ein entsprechender Lebensstandard. Korporative Planeten sind sehr bedacht darauf, die eigene Wirtschaft zu schützen, deshalb sind die Waren teuer; dennoch besteht eine rege Nachfrage nach Luxusgütern. Oft sind Einfuhr-Lizenzen erforderlich.

Engema ist eine Agrar-Welt, die wie eine Bauerngenossenschaft regiert wird. Den Bauern werden Festpreise für ihre Produkte garantiert, unabhängig von der Qualität der Ernte, und die Verkaufspreise ändern sich kaum. Es ist ein zuverlässiger Markt und das Verhältnis zu den Kunden ist ausgezeichnet. Luxusartikel, Maschinen und Rohstoffe finden hier guten Absatz.

Zaatxe ist ein Beispiel eines reichen Industriestaats (technischer Standard 12). Er produziert Luxusartikel und ausgereifte moderne Maschinensysteme und hat sich auf die Entwicklung von Prototypen spezialisiert. Die Preise schwanken in Abhängigkeit vom zwischenstaatlichen Konkurrenzkampf, aber es ist immer eine sichere Sache, Maschinen zu kaufen, die erst kürzlich entwickelt wurden, und die in der Galaxis noch keine weite Verbreitung gefunden haben.

DIKTATUREN

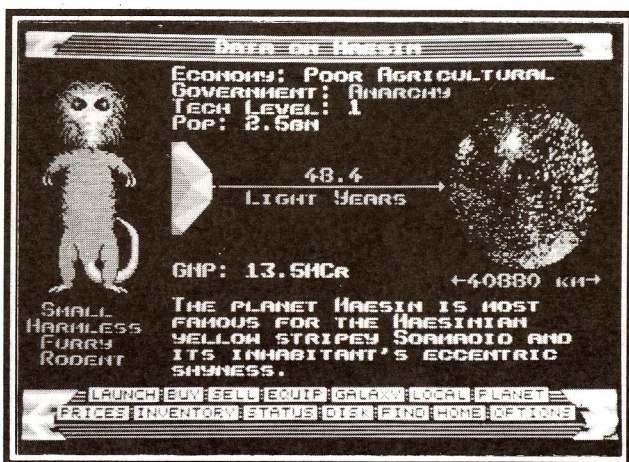
Diktaturen wie LAVE und ENZAER sind nur beschränkt vertrauenswürdige Handelspartner, aber es lohnt sich, das Risiko einzugehen (vorausgesetzt, der Kauffahrer ist gut mit Verteidigungswaffen ausgestattet und hat größere Kampferfahrung). Oft erfolgen keine Angriffe, weil die Planeten mit den Piraten entsprechende Abkommen geschlossen haben, wonach ein bestimmter Prozentsatz der eingeführten Waren von den Piraten "legal" gestohlen werden darf, wenn die Piraten im Gegenzug die Welt in Frieden lassen und ihre Schiffe vor Fremdwesen und zwielichtigen Händlern schützen. Es ist ein unsicheres Bündnis, auf das kein Verlaß ist.

Obwohl Lave eine Agrar-Welt und Enzaer ein Industrie-Planet ist, gilt auf beiden ein ähnliches Prinzip: Es existieren im Grunde zwei Märkte — einer für das einfache Volk und einer für die Aristokratie. Es wird künstlich ein hoher Lebensstandard erzeugt, eine kleine Schicht kann vom Fortschritt profitieren. Luxusgüter, Maschinen und Textilien verkaufen sich gut — in der Regel. Es besteht jedoch eine große Nachfrage nach den Gebrauchsgütern des täglichen Bedarfs, insbesondere nach Lebensmitteln, Kleidung und Rohstoffen. Diese können in großen Mengen an den Mann gebracht werden, wenn die Stimme des Volkes gerade

wieder einmal zum Protest gegen die reichen Unterdrücker aufgerufen hat.

ANARCHIEN

Hier kann ein Kauffahrer seine größten Profite machen, aber auch am schnellsten ins Gras beißen. Welten wie Onisou und Xeesenri haben riesige Raumschiff-Friedhöfe weit draußen im Weltraum, die letzten Ruhestätten für Schiffe, die kamen, um ehrlichen Handel zu treiben und die Gaunern in die Hände fielen.



Es sind dies Orte ohne Recht und Gesetz, die so geworden sind, weil sich die ersten Siedler ob der kärglichen Bodenschätze in die Haare gerieten. Welten, die der totalen Vernichtung entgingen, verdankten dies nur den unheiligen und blutigen Allianzen, die zwischen einzelnen Familienclans entstanden. Piraten und anderes Gesindel, die für Geld alles taten, wurden zum Schutz und für Meuchelmorde gedungen. Anarchistische Planeten handeln bereitwillig mit Drogen, Sklaven, Handwaffen und Exotika, und die Preise sind gut - wenn man überhaupt etwas bekommt. Derartige Welten liefern fast immer an irgendwelche unsichtbaren 'Meister', gewöhnlich 'ELITE'-Händler und -Kämpfer, die sich in die Kriminalität begeben haben, als dem schnellsten Weg, um zu Geld zu kommen. Diese Planeten stehen außerhalb aller Bündnisse und treiben Handel auf dem Schwarzen Markt der ganzen Galaxis.

Solche Welten zahlen Höchstpreise für Waren, die sie nicht selbst produzieren können, weil sie wissen, daß die Händler sie meiden. Ihre eigenen Produkte können nur auf speziellen,

POLITISCHES PROFIL DES UNIVERSUMS

illegalen Handelsplätzen abgesetzt werden: Ob Waffen, Drogen oder Abhörgeräte ... all diese illegalen Güter werden von anarchistisch regierten Planeten produziert. Wer mit derartigen Dingen handelt, kann sehr schnell ein Millionär werden — oder eine Leiche. Bestenfalls kriegt man nur den Status eines "Flüchtlings" verpaßt.

FREMDE RASSEN

Von den 2040 offiziell in der Galaktischen Konföderation registrierten Welten sind nur 45 ausschließlich von menschlichen Kolonisten bewohnt, was bedeutet, daß die Verbreitung der Menschheit anderswo auf die wenig bevölkerten Teile der Planetenoberflächen beschränkt ist. Der Erfolg bei Handelsgeschäften auf solchen Welten hängt sehr stark von der Zusammenarbeit zwischen den Menschen und den fremdrassigen Wesen ab. Die Coriolis-Stationen werden zwar von den Menschen kontrolliert, aber die Menge der Handelsgüter und ihr Preis unterliegen dem Einfluß der vorherrschenden Lebensformen.

Die meisten fremdrassigen Intelligenzen sind entweder zu primitiv oder zu scharf auf diese Transaktionen, um ernsthaft mitmischen zu können. Einige, wie z.B. die Reptiloiden von Esanbe oder die Amphiboiden von Anbeen, können den Kauffahrern das Leben ganz schön schwermachen, indem sie schachern, daß sich der Laserstrahl biegt.

Die Daten über die einzelnen Planeten enthalten auch Informationen über die Rasse der Eingeborenen.

VOGELARTIGE LEBEWESEN. Um auf entsprechen Planeten mit Produkten der fremdrassigen Bewohner zu handeln, bedarf es meist enger Beziehungen zu den Flug-Ältesten und den Nest-Ältesten, und dies ist eine Aufgabe für Ornithologen. Vogelartige Lebensformen sind im Großen und Ganzen angenehme Handelspartner, und die höchste Ehre, die einem Nicht-Angehörigen dieser Rasse zuteil werden kann, ist die Aufforderung, "seine Eier für eine Weile warm zu halten".

AMPHIBOIDEN sind für gewöhnlich viel gewitzter, als ihr feuchtes, träges Aussehen vermuten ließe. Sie sind begierig, mit Drogen oder exotischen Nahrungsmitteln zu handeln. Hautcrèmes sind immer hochwillkommen. Technisch sind sie etwas rückständig, zahlen aber hohe Preise für absurde Dinge wie vollautomatische Teiche, Quakometer, Laichfroster und Sumpf-Reinigungsgeräte.

KATZENARTIGE WESEN sind äußerst gefährlich. Unabhängig und unbeeindruckt vom politischen System der

jeweiligen Welt sind die Katzenartigen in Rudeln organisiert, feudal gesinnt und sehr schwer zu durchschauen. Alle Händler tun gut daran, Schutzanzüge zu tragen, um nicht durch Schweißabsonderung einen Nährimpuls bei diesen feindseligen und mysteriösen Lebewesen auszulösen.

Das Vertrauen eines Katzenwesens hat man erst gewonnen, wenn man aufgefordert wird, sich mit ihm zu paaren — eine gewisse Zurückhaltung dürfte deshalb am Platze sein.

INSEKTOIDEN. Die allergefährlichste insektoide Lebensform sind die Thargoiden, die im Kapitel über das Kämpfen erwähnt wurden. Insektoiden sind gewöhnlich hochintelligent und denken und handeln meist im Kollektiv. Individualität ist sehr selten bei den Insektoiden, und der Kauffahrer sollte sich hüten zu handeln, als hätte er Einzelwesen vor sich. Eine Art baut Städte aus Humus, die bis zu 6 Kilometer hoch sind und in denen über 4 Millionen Drohnen in den mittleren Regionen leben. Gerüchten zufolge erhält jeder Kauffahrer, der freiwillig durch die dunklen Gänge von der untersten Etage bis hinauf zur Spitze diesen riesigen Gebäudes steigt, den seltenen Titel eines "Besteigers der Duft-Stadt" - und wird dann lebendig verspeist. Aber der Handel mit Insektoiden kann ungeheuer gewinnbringend sein — einfach wegen der ungeheuren Anzahl potentieller Abnehmer (wenn man z.B. mit Armbanduhren handelt, kann man jedem Individuum eines geklonten Kollektivs von vielleicht 10000 2 bis 4 Uhren andrehen).

Beim Handel mit jedweder Art von nicht-menschlichen Lebensformen gilt es drei Haupt-Regeln zu beachten:

Lerne die Körpersprache der Fremdwesen beherrschen !

Vermeide Körpergeruch!

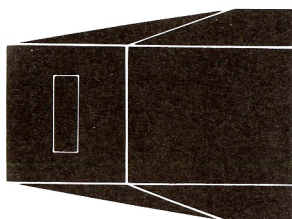
Unter dem Rückenschild können Waffen verborgen sein.

KLEINER FÜHRER ZUR IDENTIFIKATION DER RAUMSCHIFFE



Auf Ihren kommerziellen und kämpferischen Unternehmungen werden Begegnungen mit anderen Schiffen kaum ausbleiben. Sie alle, ganz gleich, ob es sich um unbewaffnete Frachtfähren oder Kriegsflottentransportschiffe handelt, stellen eine potentielle Gefahr dar, die in dem Maße zunimmt, wie die Piraterie und die Kopfjägerei im ganzen Universum mehr und mehr um sich greift.

Der kurze Führer, den wir Ihnen hier auf den Weg mitgeben, erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Er gibt lediglich einen Hinweis auf die Verschiedenartigkeit der Schiffstypen, die durch die Handels- und Raumrouten kreuzen. Die Abbildungen zeigen jeweils eine Ansicht von oben, von der Seite und von vorn, zusammen mit den Abmessungen, damit Sie sich eine realistische Vorstellung von der Größe machen können. Für ausführlichere Beschreibungen verweisen wir auf das Standardwerk "Jane's Galactic Ships and Remote Colonial Construction" (in deutsch unter dem Titel: "Alles über Galaktische Schiffe und die Kolonialisierung entfernter Welten" erschienen), 5. Ausgabe, 3205, bei Trantor House.



ADDER

Eine Entwicklung der Außerweltlichen Werkstätten, einem Unternehmen, das von ehemaligen Mitarbeitern von Spalder and Prime Inc. gegründet wurde und das seine Produktion ohne Lizenz und mit unbekanntem Firmensitz betreibt. Wegen ihrer doppelten Atmosphären-Raum-Fähigkeit ist die Adder bei Schmugglern sehr beliebt. Das Pegg'sche "Flügelfalt"-System gestattet eine optimale Landung auf planetarischen Oberflächen. Bewaffnung: eine Rakete.

ABMESSUNGEN

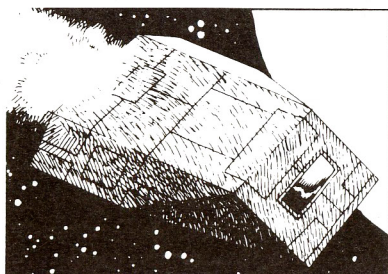
45/830ft

LADEKAPAZITÄT

2TC (Tonnenkanister)

BEWAFFNUNG

Ingram 1928 AZ
Laserstrahler Geret
Sternsucher-Rakete



BETRIEBSDATEN

2914 AD
Außerweltliche
Werkstätten)

RUMPFSPANNUNGS-FAKTOR

Tko 28

ANTRIEBSMOTOREN

AM 18 bi Thrust

BESATZUNG

2

MANÖVRIER-FÄHIGKEIT

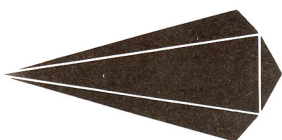
CF4 (Kurvenfaktor)

HYPERRAUM-FÄHIGKEIT

Ja

ANACONDA

Als größter bekannte Frachter, mit einem von Beerbaum and ThruSpace Inc. konzipierten Laderaum, ist die Anaconda auch der einzige Frachter, der mit Dizaoner SpaceWares Schwing-Schweb-Plattformen ausgerüstet ist. Diese Lastverteilungsmeßgeräte gestatten eine Neuverteilung der Fracht innerhalb weniger Sekunden, wenn dies zur Erhöhung der Manövrierfähigkeit angebracht scheint. Da diese großen Schiffe lediglich Laserwaffen mitführen (den 500 Gigazap Frontalfeuerimpulsstrahler) — in ganz seltenen Fällen auch Raketen —, werden sie in den meisten Fällen von Kampfflugzeugen begleitet. Im Jargon der Sternfahrer ist die Anaconda wie ein ausbrechender Asteroid gebaut und fährt sich auch wie einer.

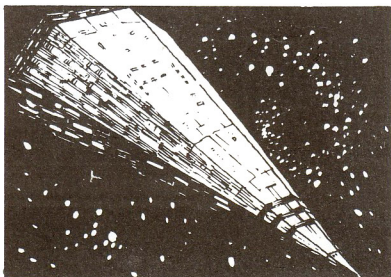


ABMESSUNGEN

170/60/75ft

LADEKAPAZITÄT

75TC (Tonnenkanister)



KLEINER FÜHRER ZUR IDENTIFIKATION DER RAUMSCHIFFE

BEWAFFNUNG

Hassoni Hi-Rad-
Frontalfeuerim-
pulsstrahler Colt-
Master Sternen-
strahler Raketen
(Geret Sternen-
sucher)

HÖCHSTGE-

SCHWINDIGKEIT

0,14LM

BETRIEBSDATEN

2856AD(RimLiner
Galactic)

MANÖVRIER- FÄHIGKEIT

CF(Kurven-faktor)3

BESATZUNG

40-72

ANTRIEBSMOTOREN

V & K 32.24
Ergmasters mit
Unter- und
Überzündrohren

RUMPFSPAN- NUNGSFAKTOR

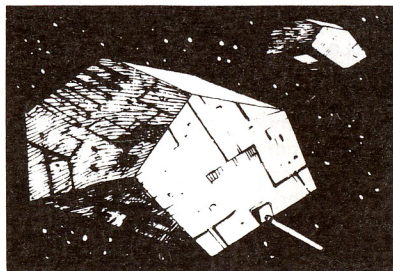
T(ensmann) J157
C-Holding Z 22-28

HYPERRAUM- FÄHIGKEIT

Ja

ASP MK II

Fahrzeug der Galaktischen Marine, entwickelt und hergestellt in den staatlichen Raumwerften. Beinhaltet geheime Selbstzerstörungsmechanismen, die ausgelöst werden, wenn die Astro-Instrumente von fremder Hand bedient werden. Die Außenbeschichtung zeichnet sich durch chamäleonartige Eigenschaften aus, die dem Schiff in jeder Umgebung eine äußerst wirkungsvolle Tarnung geben. Gebaut für Rekognoszierungsflüge und den Transport von hohem Militär, ist die ASP sehr schnell und manövrierfähig. Trotz gewisser inhärenter Risiken eignet es sich hervorragend als Piratenfahrzeug, vor allen Dingen wegen seiner Geschwindigkeit, der Tarnfähigkeit und der Hochintensitäts-Burst-Laser von Hassoni-Kruger. Die ASP II kann leistungsfähige Schildgeneratoren aufnehmen, aber nur eine Raketenkapsel.



ABMESSUNGEN

70/20/65ft

LADEKAPAZITÄT

Keine

BEWAFFNUNG

Hassoni -Kruger
Burst-Laser
Geret Sternen-
sucher-Rakete

HÖCHSTGE-

SCHWINDIGKEIT

0,40 LM

BESATZUNG

2

ANTRIEBSMOTOREN

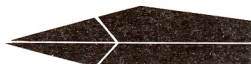
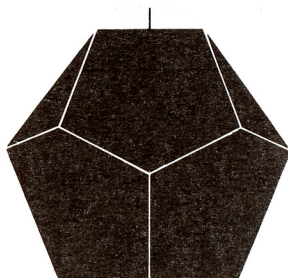
Voltaire Whiplash
HZ Impulsantrieb

RUMPFSPAN- NUNGSFAKTOR

TT16

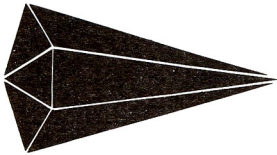
HYPERRAUM- FÄHIGKEIT

Ja



MANÖVRIER- FÄHIGKEIT

CF(Kurvenfaktor) 4



BOA CLASS CRUISER

Obwohl geringfügig kleiner als ihr Vorgänger, die Python, verfügt die Boa über eine größere Aufnahmekapazität für Frachtgut, eine klare Folge des ständigen Fortschritts im Design der Einrichtungen und Instrumente. (Man denke nur daran, daß der Renold Astrogation-Block nur mehr 1/5 so viel Platz einnimmt wie der vorher übliche Machanalian Interspatial Wayfinder.) Ein weiterer Faktor ist die kleinere Belegschaft. Im wesentlichen wurde die Boa nach den Empfehlungen von Commodore Monty gebaut, dessen 40-jährige Erfahrungen hier einfließen.

ABMESSUNGEN
115/60/65ft

LADEKAPAZITÄT
125 TC (Tonnen-
kanister)

BEWAFFNUNG
Ergon Lasersystem
Standard JK
Impulsstrahler
IFS Such- &
Jagdraketen

**HÖCHSTGESCH-
WINDIGKEIT**
0,24LM



BETRIEBSDATEN
3017 AD
(Gerege Feder-
ation SpaceWorks)

**MANÖVRIER-
FÄHIGKEIT**
CF (Kurvenfaktor) 4

BESATZUNG
15-28

ANTRIEBSMOTOREN
\$ C40KV Ames
Drive Motoren.
Suchlicht-Schub-
systeme

**RUMPFSPAN-
NUNGSFAKTOR**
T(ensmann)
Yo20
C-Holding K21-31

**HYPERRAUM-
FÄHIGKEIT**
Ja

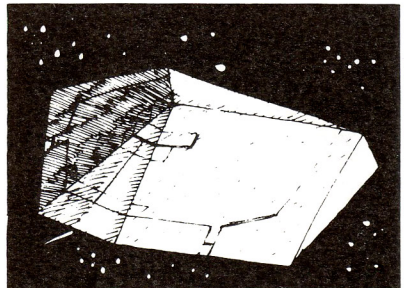


COBRA MK I

Als Kämpfer/Händler-Raumschiff, das sich jedoch auch bei Piraten immer größerer Beliebtheit erfreute, war die Mark I Cobra das erste Schiff, das für den Solo-Händler konzipiert wurde. Sein spezieller Vorzug im Zeitpunkt der Produktion (Paynou, Prossett und Salem) war der Prossett Antrieb, dessen eingebaute Nachbrenner protonverstärkte interne Schachtwände aufwies, eine Verstärkung, die inzwischen standardmäßig sowohl für interne wie auch für externe Beschichtungen auf allen von PPS hergestellten Fahrzeugen Verwendung findet.

ABMESSUNGEN
55/15/70ft

LADEKAPAZITÄT
10 TC (Tonnen-
kanister)



KLEINER FÜHRER ZUR IDENTIFIKATION DER RAUMSCHIFFE

BEWAFFNUNG

Hassoni Variscan
Lasersystem und
frühes Lance &
Ferman Raketen-
system

HÖCHSTGE- SCHWINDIGKEIT

0,26 LM

BETRIEBSDATEN

2855 AD(Paynou,
Prossett and
Salem)

MANÖVRIER- FÄHIGKEIT

CF(Kurvenfaktor) 3

BESATZUNG

1

ANTRIEBSMOTOREN

Prossett Antrieb

RUMPFSPAN- NUNGSFAKTOR

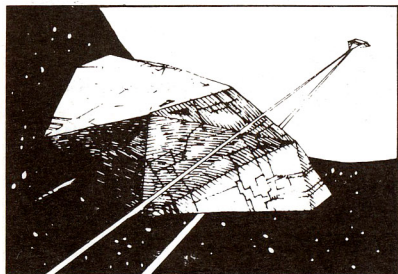
T Ji18

HYPERRAUM- FÄHIGKEIT

Ja

COBRA MK III

Größere, beliebtere Version der Cobra Mk I (die Mk 2 erreichte lediglich das Prototyp-Stadium und mußte aufgrund eines Designfehlers im Rumpf aufgegeben werden). Das Schiff zeichnet sich durch eine Reihe von speziellen Merkmalen aus, einschließlich der Ziemann Energieablenkschilde (Bug und Heck) und den Befestigungen für vier Ingram Impulsstrahler. Die Cobra ist das Lieblingsfahrzeug der "Lone-Wolf" Händler, der alten Eigenbrödlers, die auf eine Kombination von hervorragenden Kampfeigenschaften mit ausreichend Frachtraum angewiesen sind.



ABMESSUNGEN

65/30/130ft

LADEKAPAZITÄT

20 TC (Tonnen-
kanister)

BEWAFFNUNG

Ingram Lasersystem
Lance & Ferman
Seek & Kill
Raketensystem

HÖCHSTGE- SCHWINDIGKEIT

0,30LM

BESATZUNG

1 oder 2

BETRIEBSDATEN

3100 AD
(Cowell & MgRath
Schiffswerften,
Lave)

ANTRIEBSMOTOREN

Kruger "Lightfast"-
Motoren Irrikan
ThruSpace

RUMPFSPAN- NUNGSFAKTOR

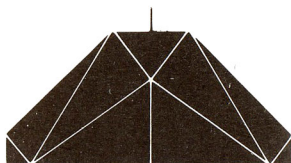
T Ji18 C-Holding
M18

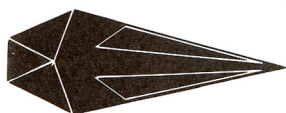
HYPERRAUM- FÄHIGKEIT

Ja

MANÖVRIER- FÄHIGKEIT

CF (Kurvenfaktor) 8





FER-DE-LANCE

Ein Fahrzeug der Zorgon Petterson Gruppe (ZettPeGe), das besonders von betuchten Prämienjägern und zweifelhaften Handelsunternehmen bevorzugt wird. Ein Raumschiff, das die neuesten technischen Errungenschaften nutzt und sich sowohl für kommerzielle Reisen (in beschränktem Umfang), für kämpferische Auseinandersetzungen und für Freizeitgestaltung eignet. Der geräumige Rumpf wird im wesentlichen von hochmodernen Waffensystemen und Verteidigungs- und Navigationsapparaturen eingenommen, was zu Lasten der Frachtraumkapazität geht. Die Wohnkabinen sind großzügig und luxuriös konstruiert und mit umfassenden Recycling-Funktionen (im wesentlichen von der Firma Owndirt, Inc.) ausgestattet, so daß längeren Aufenthalten an Bord nichts im Wege steht (ein wichtiger Aspekt bei länger dauernden Verfolgungsjagden). Der Brennstoff-Lader gehört zur Standardausrüstung, so daß eine komplette Autonomie gegeben ist.

ABMESSUNGEN

85/20/45t

LADEKAPAZITÄT

2 TC

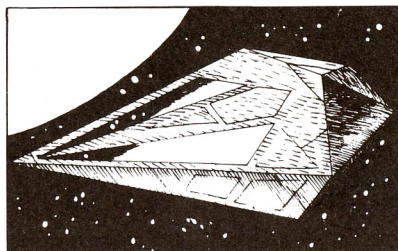
(Tonnenkanister)

BEWAFFNUNG

Ergan Laser System

IFS Seek & Hunt-

Raketen



HÖCHSTGE- SCHWINDIGKEIT

0,30LM

BESATZUNG

12

RUMPFSPAN- NUNGSFAKTOR

T(ensmann) Ji10

BETRIEBSDATEN

3100 AD

(Zorgon Petterson)

ANTRIEBSMOTOREN

Titronix Intersun

Ionic für LT

HYPERRAUM- FÄHIGKEIT

Ja

MANÖVRIER- FÄHIGKEIT

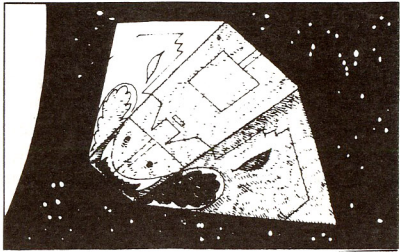
CF (Kurvenfaktor) 5



GECKO

Patentiert von Robert Bream, jedoch erst mit der Verbesserung des Originaldesigns nach dem Tod des Erfinders durch Ace and Faber in Produktion genommen. Das Design wurde später entwendet und an eine Reihe nicht ganz astreiner Hinterhof-Werkstätten verhöckert, die sich daran machten, das Schiff in vielen Varianten mit individuellem Einschlag herzustellen, um sich gegen patentrechtliche Verfolgung abzusichern. Im wesentlichen als Raumschiff für Solo-Piloten, zumeist Piraten, im Einsatz.

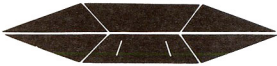
KLEINER FÜHRER ZUR IDENTIFIKATION DER RAUMSCHIFFE



ABMESSUNGEN
12/40/65ft

LADEKAPAZITÄT
3 TC
(Tonnenkanister)

BEWAFFNUNG
Ingram 1919 A4
Laser LM
Zielsuchende
Rakete



**HÖCHSTGE-
SCHWINDIGKEIT**
0,30LM

**MANÖVRIER-
FÄHIGKEIT**
CF (Kurvenfaktor) 7

ANTRIEBSMOTOREN
BreamPulse Light XL

BETRIEBSDATEN
2852 AD (Ace &
Faber, HullWorks,
Lerelace)

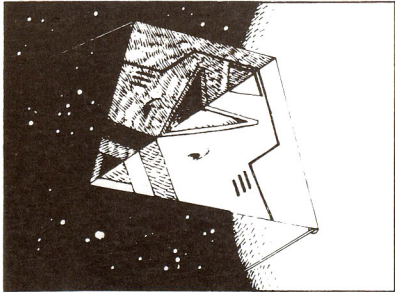
BESATZUNG
1 oder 2

**RUMPFSPAN-
NUNGSFAKTOR**
T(ensmann) 48-94
C-Holding JZ20

**HYPERRAUM-
FÄHIGKEIT**
Nicht verfügbar

KRAIT

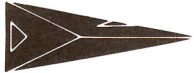
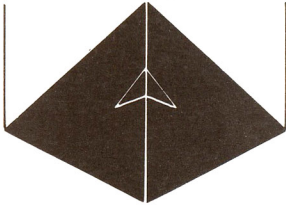
Kleines, zuverlässiges Einmann-Kampfraumschiff, das sich allgemeiner Verbreitung erfreute, bis die standardisierte Version der Mamba auf dem freien Markt verfügbar wurde. Mehrere dieser frühen von Faulcon deLacy entwickelten Raumschiffe sind noch in weit entlegenen Gegenden der Galaxis unterwegs, doch hat der Mangel an Ersatzteilen zu einem "Kannibalismus" geführt, der die Anzahl der Krait sehr stark dezimiert hat.



ABMESSUNGEN
80/20/905ft

LADEKAPAZITÄT
10 TC (Tonnen-
kanister)

BEWAFFNUNG
Ergon Lasersystem



**HÖCHSTGE-
SCHWINDIGKEIT**
0,30 LM

BETRIEBSDATEN
3027 AD
(deLacy Ship
Works, Inines)

**MANÖVRIER-
FÄHIGKEIT**
CF (Kurvenfaktor) 8

BESATZUNG

1

RUMPFSPAN- NUNGSFAKTOR

C-Holding A20-B48

HYPERRAUM- FÄHIGKEIT

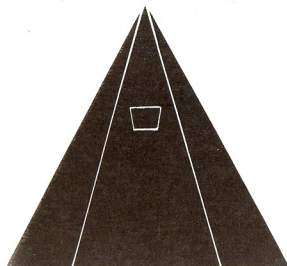
Nein

ANTRIEBSMOTOREN

deLacy Spinlonic
ZC14

MAMBA

Schlachtschiff, eine Weiterentwicklung aus "maßgeschneiderten", hauptsächlich für Rennzwecke gebauten Schiffen, die wegen ihrer hohen Geschwindigkeit und ausgezeichneten Manövrierfähigkeit von Piraten modifiziert und mit raffinierten Waffensystemen umfunktioniert wurden. Später, anlässlich der Standardisierung der verschiedenen Varianten und des Beginns der Massenproduktion durch Raddlett and Rayburn Shipyards (mit Sitz auf Reorte), wurde auch Raum für den Gütertransport vorgesehen.

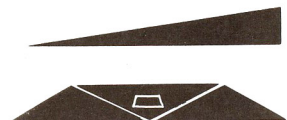


ABMESSUNGEN

55/12/65ft

LADEKAPAZITÄT

10 TC
(Tonnenkanister)



BEWAFFNUNG

Ergon-Laser

HÖCHSTGE- SCHWINDIGKEIT

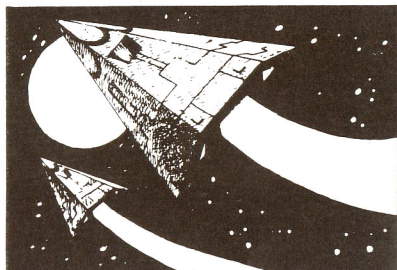
0,32LM

BETRIEBSDATEN

3110 AD
(Reorte Ship
Federation)

MANÖVRIER- FÄHIGKEIT

CF (Kurvenfaktor) 9



BESATZUNG

—

RUMPFSPAN- NUNGSFAKTOR

TKi 10
C-Holding B100+

ANTRIEBSMOTOREN

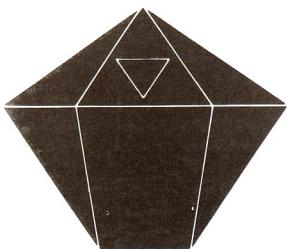
Seeklight HV
Schub

HYPERRAUM- FÄHIGKEIT

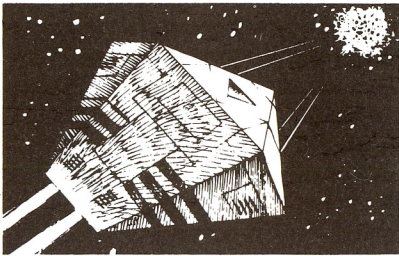
Nein

MORAY STAR BOAT

Ursprünglich als ein Untersee-Flugboot entwickelt, erkannte Marine Trench Co. in einem frühen Stadium die Möglichkeiten für eine Ausweitung ihrer Aktivitäten in den Raum. So entstand nach einer Reihe von genialischen Modifikationen und Adaptionen aus dem Moray SFB das "Sternenboot". Es wird nicht verwundern, daß dieses Allzweck-"Boot", dessen Rumpf dem Druck in Tiefen bis zu 5500 Faden widerstehen kann, ein bevorzugtes Transportmittel der aquatischen raumfahrenden Rassen ist. Zur Grundausstattung gehören: Hochleistungsfähige Dichtungsverriegelungen, 2 Torpedo Rohr/Einzelraketenkapseln und flutsichere Kabinen für Unterwasser-Lebensformen.



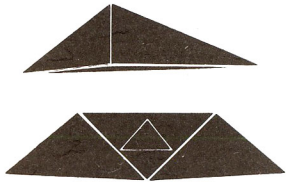
KLEINER FÜHRER ZUR IDENTIFIKATION DER RAUMSCHIFFE



ABMESSUNGEN
60/25/60ft

LADEKAPAZITÄT
7 TC (Tonnen-
kanister)

BEWAFFNUNG
Geret Sternensucher
Raketensystem



**HÖCHSTGE-
SCHWINDIGKEIT**
0,25LM

BESATZUNG
6

ANTRIEBSMOTOREN
Turbulen Quark
Re-Charger Mode
1287

BETRIEBSDATEN
3028 AD

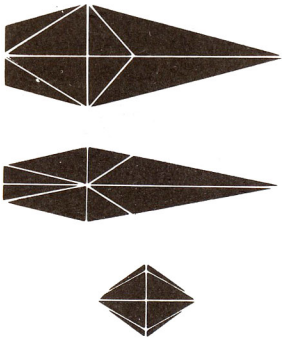
**HYPERRAUM-
FÄHIGKEIT**
Ja

**RUMPFSPAN-
NUNGSFAKTOR**
TKo 24

**MANÖVRIER-
FÄHIGKEIT**
CF (Kurvenfaktor) 4

PYTHON

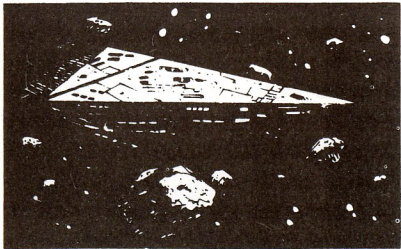
Eines der größeren Handelsschiffe aus der Produktion von Whatt and Pritney ShipConstruct im Inera Orbit. Die Wohnkabinen sind imVergleich zu den großzügigen Frachträumen und den Einrichtungen zum Transport fremder Wesen (mit komplett simuliertem exotischem Lebensraum) eng und spartanisch ausgestattet. Obwohl langsam und träge, verfügt das Schiff über leistungsfähige CC-Voltaire Schilde und Volt-Variscan Impulsstrahler, die ihm den Kosenamen "Stachelschwein des Alls" eingebracht haben. Es ist nicht ein besonders häufiges Ziel von Piratenangriffen, jedoch sehr beliebt bei Freibeutern, die es zur Lagerung ihrer zweifelhaften Güter benutzen.



ABMESSUNGEN
130/40/80ft

LADEKAPAZITÄT
100 TC (Tonnen-
kanister)

BEWAFFNUNG
Volt-Variscan
Impulsstrahler



**HÖCHSTGE-
SCHWINDIGKEIT**
0,204LM

BETRIEBSDATEN
2700 AD
(Whatt and Pritney
ShipConstruct)

**MANÖVRIER-
FÄHIGKEIT**
CF (Kurvenfaktor) 3

KLEINER FÜHRER ZUR IDENTIFIKATION DER RAUMSCHIFFE

BESATZUNG

20-30

RUMPFSPAN- NUNGSFAKTOR

T(ensmann) Yo20

HYPERRAUM- FÄHIGKEIT

Ja

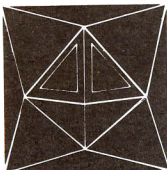
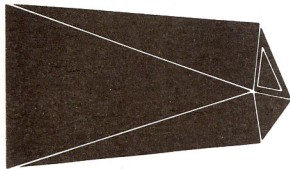
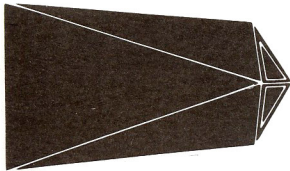
ANTRIEBSMOTOREN

4 C40K V Ames

Antrieb Exlon 75NN

Modell

C-Holding K21-31



ORBIT-FÄHREN

Diese unbewaffneten und oft unbemannten Vehikel werden unter Lizenz in jedem planetarischen System gebaut. Basierend auf einem von Saud-Kruger AstroDesign entwickelten Prototyp, werden sie für den Gütertransport zwischen Planeten und Raumstationen eingesetzt, können jedoch anhand einiger Modifikationen als Spitalschiffe oder Orbit-Gefängnisse umfunktioniert werden. Sie sind ein beliebtes Angriffsziel für kleine Gauner, weil sie ihre Frachtkanister sofort freigeben. Oft werden sie von Patrouillenschiffen begleitet.

ABMESSUNGEN

35/20/20ft

LADEKAPAZITÄT

60 TC

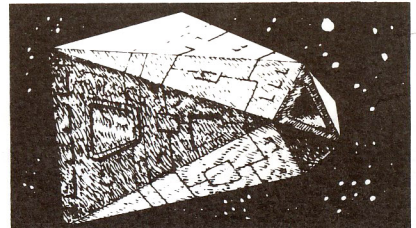
(Tonnenkanister)

BEWAFFNUNG

Keine

HÖCHSTGE- SCHWINDIGKEIT

0,08LM



BESATZUNG

6

RUMPFSPAN- NUNGSFAKTOR

TKo28

BETRIEBSDATEN

2856 AD(Saud-Kruger AstroDesign)

ANTRIEBSMOTOREN

V & K 20.20

StarMat Antrieb

HYPERRAUM- FÄHIGKEIT

Nein

MANÖVRIER- FÄHIGKEIT

CF (Kurvenfaktor) 4

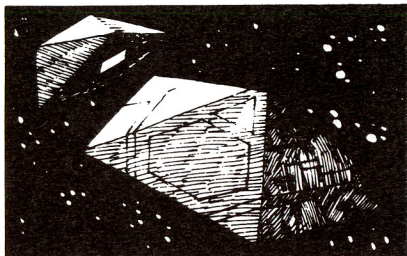
SIDEWINDER SCOUT SHIP

Entwickelt von Falcon de Lacy und gebaut in den Onrira Orbital Schiffswerften von Spalter and Starblaze Inc nach Spezifikationen der galaktischen Marine für ein Mehrzweck-Support-Fahrzeug. Hauptsächlich im Einsatz für atmosphärische und planetarische Oberflächen-Erkundungsfahrten, jedoch auch für Strafing-Expeditionen, für Rekogneszenzunternehmen und Unterstützung der Infanterie aus der Luft. (Der Sidewinder ist wegen seiner Geschwindigkeit und Wendigkeit auch bei Piraten sehr beliebt).



KLEINER FÜHRER ZUR IDENTIFIKATION DER RAUMSCHIFFE

Verfügt über eine beschränkte Interraum-Fähigkeit, nicht jedoch Hyperrau., und muß daher von anderen Schiffen transportiert werden. Der Rumpf ist zu klein für die Installation von Brennstoff-Ladern und kann nicht mehr als eine einzige Raketenkapsel aufnehmen.



ABMESSUNGEN

135/15/65ft
Keine 750 TC
(Tonnenkanister)

BEWAFFNUNG

Doppel-228-18 Laser
SucherRaketen

**HÖCHSTGE-
SCHWINDIGKEIT**
0,37LM

BETRIEBSDATEN BESATZUNG

2982 AD(Onrira
Orbital/Spalder &
Starblaze)

1

ANTRIEBSMOTOREN

deLacy Spin Ionic
MV

MANÖVRIER- FÄHIGKEIT

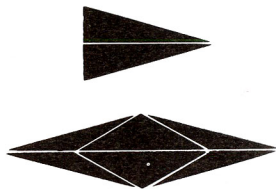
CF (Kurvenfaktor) 9

RUMPFSPAN- NUNGSFAKTOR

nicht bekannt
C-Holding C50

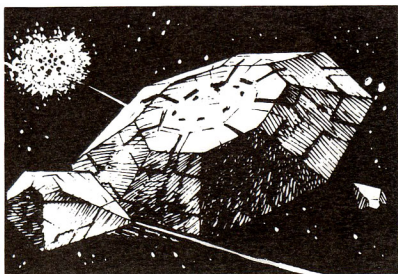
HYPERRAUM- FÄHIGKEIT

Nein



THARGOID INVASIONSSCHIFFE

Obwohl der Großteil der Thargoidischen Raumflotte im Augenblick in kämpferische Auseinandersetzungen im Intergalaktischen Raum mit der Galaktischen Marine verwickelt ist, kann es gelegentlich vorkommen, daß ihre Kriegsschiffe Ausflüge in die "menschlichen" Zonen des Alls unternehmen. Gemessen an ihrer Größe sind diese Schiffe unglaublich schnell. Sie sind immer mit ECM Systemen ausgestattet (dies war ursprünglich eine Thargoidische Erfindung zur Abwehr der von der Marine eingesetzten Raketen, die jedoch dann von der Marine kopiert wurde, nachdem Thargoidenschiffe in ihre Hände gefallen waren).

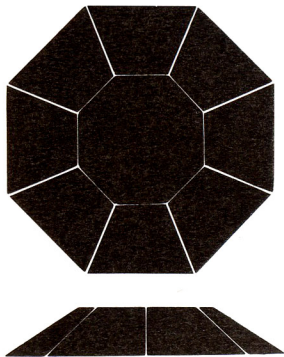


ABMESSUNGEN

180/40/180ft

BEWAFFNUNG

Sehr unterschied-
lich Anschlüsse
für die meisten
Systeme vorhanden



KLEINER FÜHRER ZUR IDENTIFIKATION DER RAUMSCHIFFE

**HÖCHSTGE-
SCHWINDIGKEIT**
0,20LM

BESATZUNG
150

**RUMPFSPAN-
NUNGSFAKTOR**
Ungewiß

BETRIEBSDATEN
Ungewiß

ANTRIEBSMOTOREN
Thargoidische
Erfindung

**HYPERRAUM-
FÄHIGKEIT**
Ja

**MANÖVRIER-
FÄHIGKEIT**
CF (Kurvenfaktor) 6

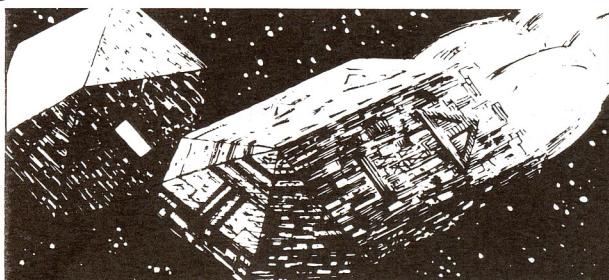
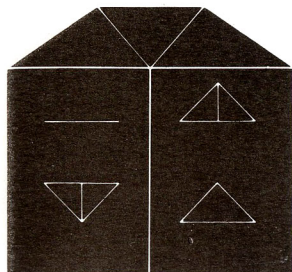
TRANSPORTER

Die Lakon Space-ways MC15 Quik-Transport Fähre ist die gängigste Raumsfähre im Mittelbereich, mit einer Reichweite von 0,1LY und einer kompletten HiGrav Ladeeinrichtung. Sie kann bis zu 100 Passagiere aufnehmen und hat eine Frachtkapazität von 10 t undefinierten Volumens. Kann auf Asteroiden und Raumstationen landen, kann die Atmosphäre dicht überfliegen und auf allen Land- und Wasserflächen landen, mit Ausnahme von Säuren.

ABMESSUNGEN
35/10/30 ft

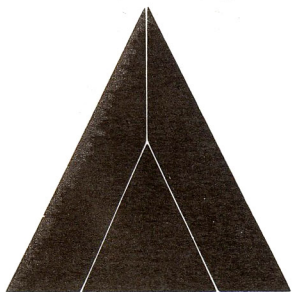
BETRIEBSDATEN

Keine Angaben, aber vermutlich vor 2500 AD. Bekanntster Prototyp wurde auf den SpaceLink Shipyards im Mars-Orbit (Alte Erde) gebaut.

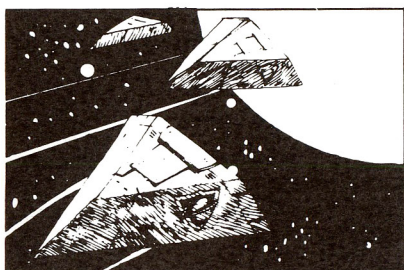


VIPER (POLIZEISCHIFF)

Als kleiner, hochmanövrierfähiger Hunter-Killer wurde die Viper eigens für die Zwecke der GalCop Raumpolizei durch Faulcon Manspace gebaut, wird jedoch mittlerweile unter Lizenz auf allen Welten mit mindestens durchschnittlichem technischem Niveau hergestellt. Die Viper ist ein Schiff für einen einzelnen Piloten, bietet jedoch bis zu zehn humanoiden Passagieren Platz. Es verfügt nicht über Frachtraum, hat jedoch eine Abschleppvorrichtung, mit der es Schiffe bis zu 140'000 MTS (einschließlich die Cobra Mk3) abschleppen kann. Dieses sehr beliebte Schiff wird auch im Rahmen von großen Fracht-Geleitzügen zu defensiven Zwecken mitgeführt.



KLEINER FÜHRER ZUR IDENTIFIKATION DER RAUMSCHIFFE



ABMESSUNGEN

55/80/50ft

LADEKAPAZITÄT

Null

BEWAFFNUNG

Ingram MegaBlast
Impulsstrahler
Sucher-Raketen



HÖCHSTGE- SCHWINDIGKEIT

0,32LM

MANÖVRIER- FÄHIGKEIT

Hoch (CF 7,4)

RUMPFSPAN- NUNGSFAKTOR

verschieden

BETRIEBSDATEN

762 AD (Falcon
Manspace,
Reorte)

BESATZUNG

1 (bis zu 10)

HYPERRAUM- FÄHIGKEIT

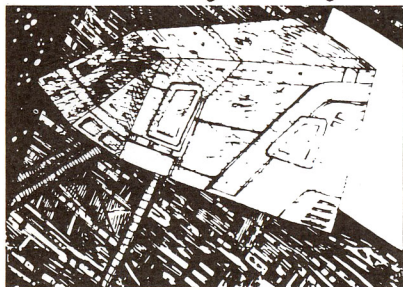
Nein

ANTRIEBSMOTOREN

deLacy Super
Thrust VC10

WORM CLASS LANDUNGSFAHRZEUG

Ein kleines Landungsfahrzeug, das auf größeren Schiffen mitgeführt wird, entweder zum Einsatz als Rettungsboot oder zur Vereinfachung der Landung. Mit seiner leichten Bewaffnung wird der WORM gelegentlich in Kampfsituationen als ein Angriffs- oder Köderfahrzeug benutzt. Hergestellt zur Erfüllung ganz spezifischer Anforderungen des Mutterschiffs, ist der WORM ein höchst flexibles und modifikationsfähiges Fahrzeug.



ABMESSUNGEN

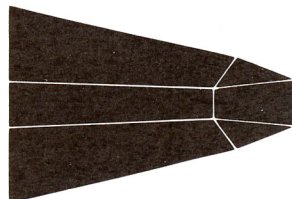
35/12/35ft

LADEKAPAZITÄT

Keine

BEWAFFNUNG

Ingram Impuls-
strahler



HÖCHSTGE- SCHWINDIGKEIT

0,23LM

BESATZUNG

2

RUMPFSPAN- NUNGSFAKTOR

Tki 10

BETRIEBSDATEN

101 AD

ANTRIEBSMOTOREN

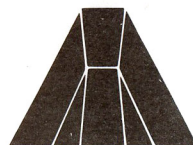
Seeklight HV
Thrust

HYPERRAUM- FÄHIGKEIT

Nein

MANÖVRIER- FÄHIGKEIT

CF (Kurvenfaktor)6



PILOTEN-LOGBUCH

Datum
Name

Dateiname
Status (kämpferisch/gesetzlich)

Aktuelle Ausrüstung:
Anschaffungen und Auslagen

Artikel/Planet

Durchschn.-Preis

Bezahlter Preis

Bestellmenge

Handelsgewinne

Abschüsse

Credits

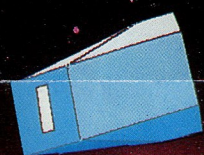
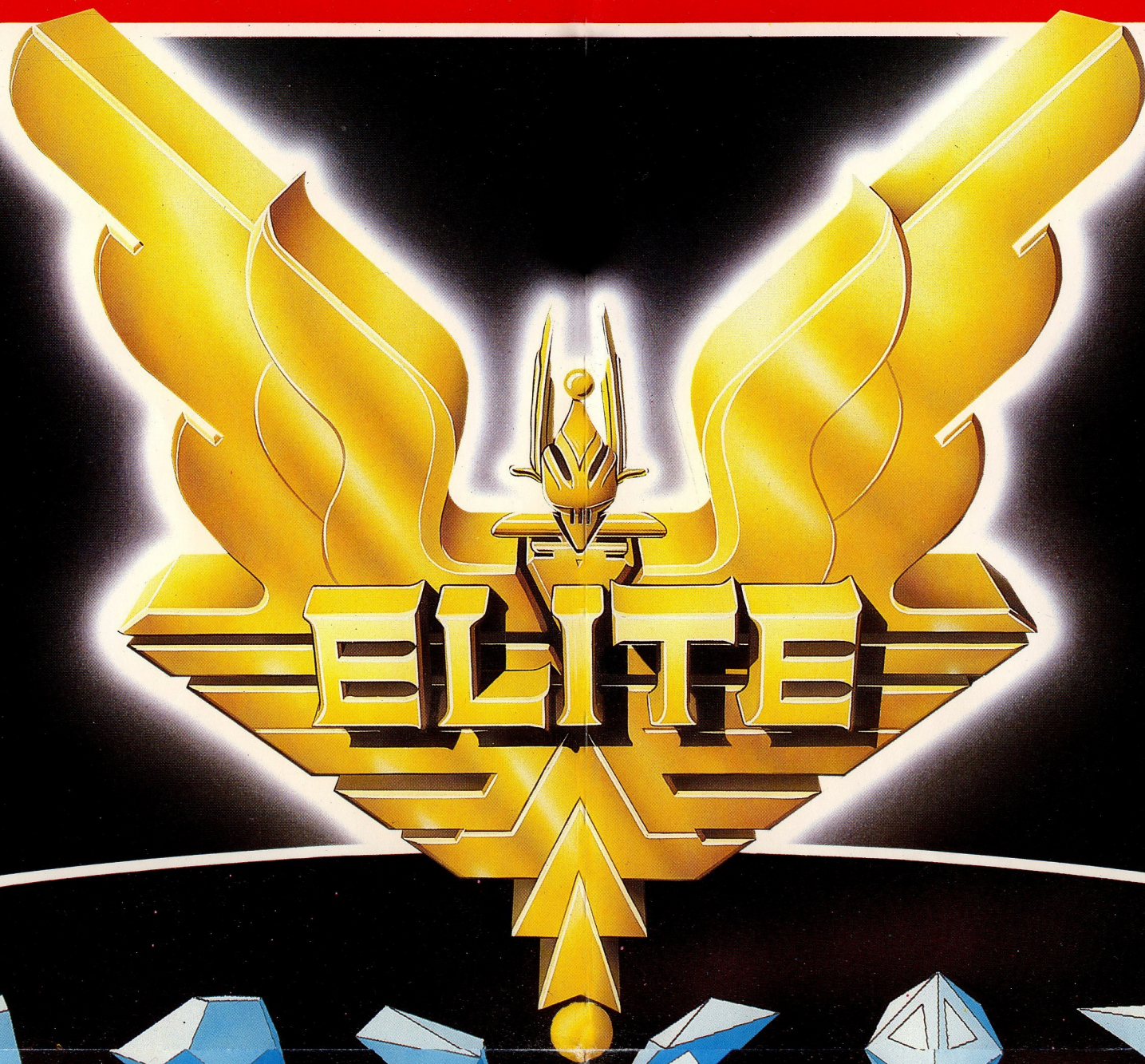
SPEZIELLE HINWEISE

Am besten fotokopieren Sie sich diese Originalseite.

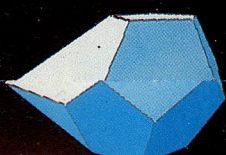


FIREBIRD SOFTWARE · WELLINGTON HOUSE
UPPER ST MARTIN'S LANE · LONDON WC2H 9DL

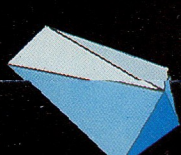
• SHIP IDENTIFICATION CHART •



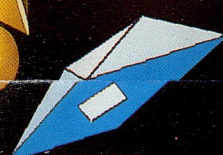
ADDER



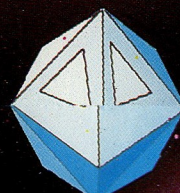
ANACONDA



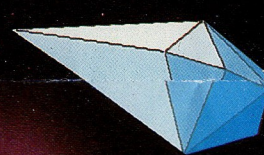
BOULDER



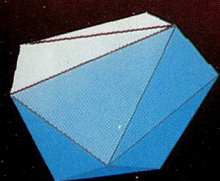
SIDEWINDER



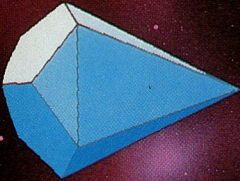
SHUTTLE



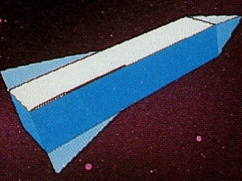
PYTHON



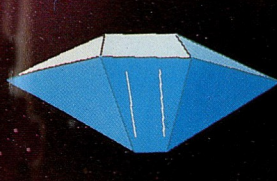
ASTEROID



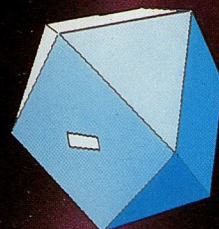
BOA



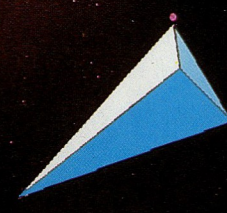
MISSILE



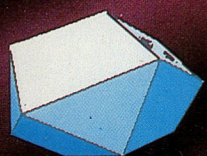
GECKO



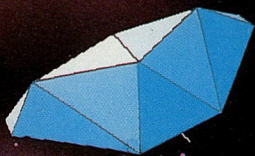
SPACE STATION



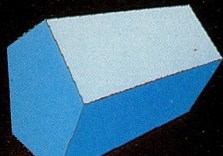
ESCAPE CAPSULE



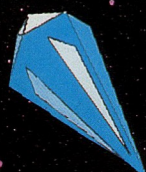
ASP



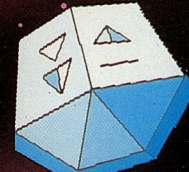
COBRA



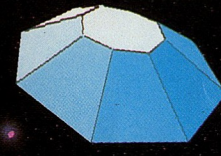
BARREL (cargo cannister)



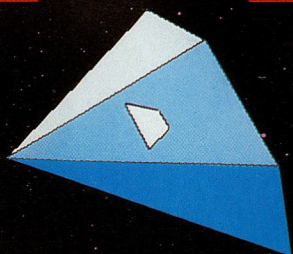
FERDELANCE



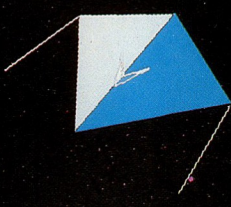
TRANSPORTER



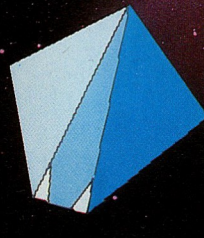
THARGOID



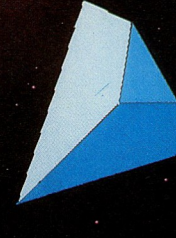
MAMBA



KRAIT



MORAY



VIPER

