

Ein Rollenspiel ?  
In Science-Fiction-Umgebung!  
Mit Actionteil?  
In deutscher Sprache!  
für  
Commodore 64 + Floppy 1541!  
Und C-128 mit Floppy 1570/1571?  
Und einen Joystick!  
Anbei Diskette 5 1/4 Zoll!  
Und Bedienungshandheft?

(c) 1989 Tronic-Verlag / Dan Dark

# IMPERIUM - Der Auftrag

## I. Hintergrundgeschichte

Ziel des Spiels ist es, eine zentrale Computerkonsole in der Weltraumstadt, der Gasminenkolonie Triton 5, zu reaktivieren. Zunächst befindet sich der Spieler mit drei Begleitern jedoch an Bord eines Frachtkreuzers und muß zunächst dafür sorgen, daß das Schiff sein Ziel erreicht und auf der Kolonie landet.

Nachdem man sich eventuell mit einigen Ausrüstungsgegenständen versorgt hat, sollte man vielleicht in Betracht ziehen, das Schiff zu verlassen und sich in der Kolonie mit dem Nötigen zu versehen, um schließlich vor die zentrale Computerkonsole zu treten.

Von Zeit zu Zeit mag es günstig erscheinen, mit dem Ministerium für Innere Verwaltung auf Drabamp Kontakt aufzunehmen und von dort einige Unterstützung zu erhalten, aber ansonsten ist der Spieler auf sich allein gestellt.

(Zum Verständnis der galakto-politischen Hintergründe sei empfohlen, die Hintergründe zu lesen)

Wir haben es geschafft (der Majestätsplural ist neuerdings nach der Imperialen Verordnung IV 3251653 AN 112 auch für Angehörige des geringen Adels üblich, daher also WIR). Also nochmal: Wir haben es geschafft. Vor einer Woche haben wir die Militärakademie von Drabamp mit einem vernünftigen Abschluß verlassen. Nicht erstaunlich genug, daß wir als Angehörige des geringen Landadels eines kleinen Planeten in einem äußeren Provinzsektor der Galaxis überhaupt einen Platz an einer der großen Akademien des Imperiums bekommen haben, nein, wir haben auch noch den Abschluß geschafft, und als Gipfel der Unmöglichkeit bietet uns der Minister für innere Verwaltung Lord Chawai dar Gurlstrar eine Mission im Auftrag des Imperators persönlich an. Der Imperator: Hai Kastaifin Abulin VIII, seit neun Jahren Kaiser des Galaktischen Imperiums, auf Vorschlag seines Vorgängers Ei Bi Em des Glücklosen vom Imperat mit einer Mehrheit von 82 % gewählt ist die größte Überraschung für das Imperiale Volk seit der Verbannung A Te A Eri's IV. des Verwegenen vor 527 Jahren.

Hai Kastaifin, den alle für einen gehorsamen Diener der hohen Adelsfamilien hielten, verfolgte von Anfang an sein Programm zur Liberalisierung des Imperiums und zur Wiederherstellung der Einheit der Galaxis. Denn kurz nachdem das Imperium seine größte Ausdehnung erreicht hatte und die ganze Galaxis bevölkert war, begann nämlich auch schon der Zerfall. Nach den drei Jahrhunderten der 97 Kaiser fingen die ersten der 2765 registrierten Mitgliedsplaneten des Imperats an, sich abzusetzen und freie Sektorenreiche zu gründen.

Bei der letzten Sitzung des Rats im Jahre 23531 N.I.G. waren nur noch 1876 Mitgliedsplaneten vertreten, und die Zahl schrumpft weiter. Um diesen Niedergang zu verhindern, hat sich Hai Kastaifin dazu entschlossen, auf die Grundlage des Imperiums, das Volk, zurückzugreifen und ein striktes Reformprogramm zu proklamieren. Diese Reformen sehen vor, die Privilegien des dekadenten Hochadels zu verringern und den einfachen Bürgern, Kaufleuten und Handwerkern mehr politische Rechte und vor allem mehr Möglichkeiten zur wirtschaftlichen Expansion zu geben und so die große Masse der Menschen für das Imperium und eine Einheit zu begeistern. Auch die hohen Familien wollen selbstverständlich die Einheit wieder herstellen und den Zerfall des Imperiums aufhalten. Jedoch sieht das Programm der Union der 13 höchsten Adelsfamilien natürlich keine Liberalisierung der Herrschaft vor. Vielmehr soll unter dem Stichwort der Restauration das alte Imperium, das nur die inneren Sektoren umfaßte, wieder hergestellt werden und dann ein Kreuzzug gegen die zu mächtig gewordenen unabhängigen Reichen geführt werden.

So verläuft durch das zerfallene Imperium ein Riß, der so tief geht, daß die hohen Familien sogar die Separation weiterer Sektoren unterstützen, nur um dem Kaiser zu schaden, nachdem es ihnen nicht gelungen ist, die Dreiviertelmehrheit zur Abwahl des Kaisers im Imperat zu erreichen. Im Imperat, der höchsten Instanz im Imperium, in die jeder Mit-

gliedsplanet für je 500 000 000 Einwohner einen Gesandten schickt, sollten ursprünglich die Freiheiten der Planeten gesichert werden. Heute jedoch kontrollieren die 13 Hochadelsdynastien beinahe 70 % der Stimmen und halten die meisten Planeten an einer Kette der Abhängigkeit.

So brodelt der Kampf, der den Planetenbund mehr gefährdet als die Separatisten, weiter in Form von Intrigen und Gegenintrigen.

Eine entscheidende Rolle dabei spielt die Imperiale Flotte, die sich jedoch ruhig verhält und praktisch gelähmt ist, da in den Offiziersreihen sowohl Angehörige des Hochadels stehen als auch Angehörige der niederen Familien, die dem Kaiser treu ergeben sind. So geht die Separation von Planeten ungehindert mit verstärkter Geschwindigkeit weiter.

Und hier schließlich kommen wir auf die Mission zurück, die uns anvertraut werden soll (endlich):

In der gesamten Galaxis sind 54 Planeten bekannt, auf denen die seltenen Gase, die als Treibstoff für die Hyperraumfahrt dienen, in hinreichender Konzentration vorhanden sind, um einen kommerziellen Abbau zu rechtfertigen. 35 von diesen Minenkolonien in den äußeren Sektoren sind bereits der Separation verfallen, und nun ist der Kontakt zur Imperialen Minenkolonie Triton 5 abgebrochen. Diese Kolonie gehört zu der Gruppe der privaten Lehen des Kaisers. Die zentralen Computersysteme dieser Kolonien werden durch die Schaltkreise in den Siegelringen der Praefekten kontrolliert und der Abbruch des Kontaktes zu Triton 5 läßt darauf schließen, daß der Praefekt ein schlimmes Ende genommen hat. Immerhin kann die Kolonie auch von den Rebellen nicht genutzt werden, da die Minensysteme nur durch einen autorisierten lebenden Siegelringträger reaktiviert werden können.

Jedoch befinden sich im Lehen des Kaisers nur noch 8 weitere Gasminenkolonien, und so muß Triton 5 um jeden Preis zurückgewonnen werden. Durch diese komplizierten Umstände erhalten wir also die Chance, in die Reihen der Siegelringträger aufzusteigen, die kleine private Armee des Kaisers. Eine durchaus gehobene Stellung, denn immerhin gibt es in der gesamten Galaxis nur etwa 17300 Siegelringträger, wenig mehr als die 16587 registrierten Gesandten der 1876 Planeten im Rat. Wir haben also nichts weiter zu tun, als diese Weltraumstadt über Triton 5 zu erreichen und die Systeme zu reaktivieren, und nichts steht unserer Karriere mehr im Weg.

Und von unserer Pflicht dem Imperium und der Loyalität dem Kaiser gegenüber einmal abgesehen, ist so ein Auftrag die einzige Chance für einen kleinen geringen Provinzadligen, in die Kreise direkt unter dem Kaiser aufzusteigen wo Ruhm, Ehre, wirklich guten Diäten und ein ruhiger Job winken.

Ein Blick auf unseren Finger, an dem der Ring glitzert, versichert uns nochmals, daß wir nicht träumen und daß wir uns, nachdem wir gestern den Ring vom Imperator persönlich erhalten haben, mit drei weiteren jungen Ringträgern, die ebenfalls aufgrund ihres Psychomusters von der Akademie engagiert wurden, heute bereits auf einem Frachtschiff nach Triton 5 befinden. Einem Frachtschiff der Tristar Space Travel and Transport, einer der drei großen Raumschiffgesellschaften, die es sich leisten können, separierte Systeme anzufliegen.

Aber von dem rauchenden Häufchen Asche vor uns, das einmal ein robotischer Informant war, wissen wir auch, daß dieses Schiff sein Ziel niemals erreichen wird, wenn es uns und unseren drei Kollegen nicht gelingt ein paar Ideen zu haben...

## II. Spiel- und Bedienungsanleitung:

Laden und Starten des Programms :

Computertyp : C-64/C-128 + Floppy 1541/1570/1571 + Joystick

Computer einschalten und Diskette einlegen.  
'LOAD"IMPERIUM",8' eingeben und das Programm mit 'RUN' starten.

Nach einiger Zeit erscheint ein Anfangsbild, nach weiterem Laden gelangt man in das Anfangsmenü mit folgenden Menüpunkten:  
A Suche fortsetzen : Ein abgespeichertes Spiel wird fortgesetzt oder ein neues begonnen (Näheres unten).

B Begleiter auswählen : Neue Charaktere erschaffen oder alte oder tote Charaktere ersetzen.

## III. Auswahl der Begleiter:

Während des Spiels steuert der Spieler maximal vier Charaktere. Vor Beginn des Spiels können diese erschaffen oder modifiziert werden.

Nach Eingabe der Charakternummer erscheint der Charakterstatus eines eventuell unter dieser Nummer gespeicherten Charakters, sofern dieser Charakter noch 'am Leben' ist.