

Durch Tastendruck auf die 'Pfeil-nach-links'-Taste (oben links auf der Tastatur) kann die Charaktereingabe abgebrochen werden.

Ansonsten wird die Eingabe des Charakternamens erwartet. Danach können Punkte für die verschiedenen Eigenschaften des Charakters verteilt werden.

Es können maximal 40 Punkte auf folgende Eigenschaften verteilt werden:

1. Kraft : Entscheidend für die Fähigkeiten des Charakters, im Kampf anzugreifen.
2. Geschicklichkeit : Entscheidend für die Fähigkeiten des Charakters, sich im Kampf zu verteidigen.
3. Intelligenz : Entscheidend für die Fähigkeiten des Charakters im Umgang mit Computern und für die Intensität einiger Psikraftanwendungen.
4. Psikraft ist ein Phänomen der Metaphysik und Metapsyche. Durch Psikraft können Aktionen des Angriffs, der Verteidigung, der Beeinflussung, der Heilung der Fernkommunikation und vieles mehr hervorgerufen werden. Bei jedem Einsatz von Psikraft verringern sich jedoch die Pspunkte und damit die Fähigkeiten des Charakters für weitere Psianwendungen. Die Begabung für Psi ist bei allen Menschen sehr unterschiedlich ausgeprägt, und wahre Psimeister sind selten.

Nach der Verteilung der Punkte auf die Charaktereigenschaften kann die Rasse des Charakters gewählt werden. Die verschiedenen Rassen haben unterschiedliche Begabungen für bestimmte Aufgaben, so daß durch geschickte Wahl der Rasse die Punkteverteilung für die Charaktereigenschaften entscheidend verbessert werden kann. Folgende Rassen sind im erforschten Universum bekannt :

#### RASSEN:

1. Mensch : Zeichnet sich durch relativ große Intelligenz aus und ist das einzige bekannte Wesen mit nennenswerten Psifähigkeiten. Jedoch häufig schwach und nicht sehr geschickt.

2. Roboter : Keine einfachen Automaten, sondern seit Gründung der Akademie von Ntex im Jahr 781 N.I.G. sehr weit entwickelte künstliche Intelligenzen. Roboter besitzen heute gute Fähigkeiten im Umgang mit Computern und eine Intelligenz, die der eines Menschen fast gleich kommt, in puncto Geschicklichkeit sind sie sogar überlegen. Jedoch besteht ein Mangel an Kreativität und Psikraft.

3. Cyborg : Die kybernetische Mischung aus Roboter und Mensch. Seit dem Konzil von Djier Chabo im Jahr 11521 N.I.G. ist die Herstellung von Cyborgs offiziell verboten, wird jedoch in den Randsektoren weiter toleriert, da Cyborgs die Fähigkeiten von Menschen und Robotern in sich vereinen.

Vorsicht: Cyborgs verachten die reinen Menschen und betrachten auch die hochentwickelten Roboter nur als Handlanger. Sie handeln meist nur im eigenen Interesse, das sich in Machtgier äußert.

4. Klon : Klone werden beinahe im gesamten Imperium als Arbeiter eingesetzt, die sich durch herausragende Kraft und Geschicklichkeit auszeichnen. Die großen Fortschritte der Gentechniker von Gaitoin in den letzten Jahrhunderten bei der Klonung von Menschen konnten dennoch den Verlust der Intelligenz und der Psikraft der Produkte nicht verhindern.

5. Lizard : Die einzige Intelligenzform in der Galaxis, die sich neben den Menschen selbständig entwickelt hat. Lizards haben sehr große Kräfte und eine ungeheure Geschicklichkeit. Nennenswerte Psikräfte konnten bis jetzt nicht festgestellt werden. Die Intelligenz ist nur durchschnittlich. Lizards haben viel mit den Klonen gemein, verfolgen jedoch häufig eigene Ziele.

Nach der Wahl der Rasse des Charakters erfolgt schließlich noch die Wahl der Klassifikation, die ebenfalls Einfluß auf die Verteilung der Punkte auf die Charaktereigenschaften hat. Folgende Klassifikationen oder Berufe stehen zur Auswahl, die jeweils die Charaktereigenschaften verstärken, die in diesem Beruf am meisten gebraucht werden.

- Klassifikationen:
1. Soldat
  2. Informatiker
  3. Robotiker
  4. Gentechniker
  5. Ntechniker
  6. Energetiker
  7. Söldner
  8. Raumpilot

Mit der Wahl der Klassifikation ist die Erstellung des Charakters beendet, und der geschaffene Charakter wird abgespeichert. Danach befindet sich der Spieler wieder im Anfangsmenü.

#### Anmerkungen zur Charaktererstellung:

- Für jeden neu geschaffenen Charakter wird der entsprechende alte Charakter mit der entsprechenden Charakternummer UNWIEDERBRINGLICH gelöscht.

- Für jeden neuen Charakter befindet sich im Ausrüstungsregister eine Grundausrüstung, bestehend aus einem Dolch, einem Beinkleid (Hose) und einem Siegelring. Diese Gegenstände befinden sich nur im Register und sind noch nicht im Gebrauch des Charakters (Ausrüstungen und Gebrauch siehe unten)

- Die Ausrüstung eines gelöschten Charakters bleibt erhalten und kann von einem neuen Charakter übernommen werden.

- Wird ein toter oder lebender Charakter aus der Gruppe der vier Charaktere neu geschaffen, so befinden sich alle Charaktere wieder in der Ausgangsposition an Bord des Frachtkreuzers. Eine abgespeicherte Position geht verloren, Ausrüstungen bleiben jedoch unbeeinflußt.

- Man sollte sich also überlegen, ob man einen toten Charakter durch einen neuen ersetzt.

#### Sonstiges Allerlei zu den Charakteren :

- Zu Beginn befindet sich jeder Charakter im Level 1, hat 0 Erfahrungspunkte, 20 Lebenspunkte und 10 IWE (Imperiale Währungseinheiten) Geld

- Im Verlauf des Spiels gewinnen die Charaktere Erfahrung und Geld in Kämpfen. Die Erfahrungspunkte können an einem Terminal, das durch das Imperiale Wappen gekennzeichnet ist, umgewandelt werden in eine Erhöhung des Levels und eine damit verbundene Regenerierung der Pspunkte, einer anderen Charaktereigenschaft und der Lebenspunkte. Zu Beginn des Spiels befinden sich die Charaktere direkt neben einem solchen Terminal.

- Dasselbe Imperiale Wappen kennzeichnet auch den Ausgang des Raumschiffes oder die Übergänge von einer Sektion der Kolonie-Stadt in die nächste. Der Übergang kann nur erfolgen, wenn sich alle lebenden Charaktere auf dem Wappen befinden.

- Es empfiehlt sich eine ausgewogene Auswahl der Begleiter, der Nutzen der Psikraft sollte jedoch nie unterschätzt werden.

#### **IV. Suche starten/fortsetzen:**

Nach Wahl dieses Menüpunktes aus dem Anfangsmenü beginnt das eigentliche Spiel, bzw. das Spiel wird an der zuletzt abgespeicherten Stelle fortgesetzt.

Auf dem Bildschirm erscheint das Hauptbild, das sich aus folgenden Komponenten zusammensetzt :

#### Bildschirmaufbau:

Der Grafikteil (oben links): Hier erscheint zunächst das Bild des Raumkreuzers bzw. der Raumstadt, je nachdem, wo die Charaktere sich befinden. Im Verlauf des Spiels erscheinen an dieser Stelle der Situation entsprechende Grafiken, die zur Erklärung oder genaueren Beschreibung der jeweiligen Situation dienen.

Der Charakterteil (unten links): Hier befinden sich vier Fenster, die jeweils die nähere Umgebung eines Charakters zeigen. Die Fenster verteilen sich folgendermaßen auf die vier Charaktere :

Charakter 1 : oberes linkes Fenster  
Charakter 2 : oberes rechtes Fenster  
Charakter 4 : unteres rechtes Fenster

Das Fenster des Charakters, der momentan an der Reihe ist, erscheint weiß umrahmt.

Entsprechend der Bewegung des Charakters im Spielfeld scrollt der Fensterinhalt mit. Der jeweilige Charakter befindet sich immer im Zentrum des jeweiligen Fensters.

Der Textteil (unten rechts): Hier erscheint die jeweilige Charakternummer bzw. die Zahl der Schritte, die der Charakter noch machen kann bis der nächste an der Reihe ist (Näheres siehe unten).

Ebenso werden dort im Verlauf des Spiels Texte erscheinen, die als Hinweis oder nähere Erklärung der jeweiligen Situation dienen.

Der Iconteil (oben rechts): Hier befinden sich sechs Icons (Erklärung siehe unten). Die Steuerung der Bewegung der Charaktere erfolgt direkt in den entsprechenden Fenstern, die Steuerung des übrigen groben Spielverlaufs erfolgt über diese Icons. Das momentan selektierte Icon ist blau, die übrigen gelb. Das blaue Icon (d.h. eigentlich die Blaufärbung, die das selektierte Icon kennzeichnet, soviel Ordnung muß sein) kann mit dem Joystick über die sechs Icons bewegt werden. Die Wahl der Aktion, für die das selektierte Icon steht, erfolgt durch Knopfdruck.

Anmerkung: Das Spiel wird über einen Joystick am Port 2 gesteuert !

Dies zum Grundaufbau des Bildschirms, je nach Situation werden aber Teile dieses Bildschirms von anderen Fenstern überlagert oder ganz andere Bildschirme erscheinen, also ... wenn einmal der Überblick flöten geht oder gar nichts mehr läuft, hilft meist ein unverfänglicher Druck auf die RETURN-Taste weiter, auch wenn das Programm nicht ausdrücklich dazu auffordert!