

TRADERE



ANLEITUNG

TRADERS

Produced by: Markus Grimmer

Amiga und Atari ST Version

Programmed by: Andre Wuethrich

Concept and Idea: Andre Wuethrich, Markus Grimmer

Graphics and Animations: Andre Wuethrich

Music and Sound FX: Michael Tschoegl, Andre Wuethrich

PC Version

Programmed by: Bob Smith

Original Graphics by: Andre Wuethrich

Graphics conversion: Arnt Hasch

Music and Sound FX: Michael Tschoegl with 'MACS Sound FX'

Instructions by: Andre Wuethrich

Package Illustration: Michael Tschoegl

Package design: Markus Grimmer

Disk duplication: Copytec England

Amiga is a registered trade-mark of Commodore.

Atari ST is a registered trade-mark of Atari.

TRADERS as well as all names and all other elements of the booklet and the game

are the Copyright of LINEL Switzerland

Published by: Performa 1991, all rights reserved

T R A D E R S - A N L E I T U N G

TEIL I

EINLEITUNG.....	4
DAS ERSTE MAL.....	4
DIE MENUES.....	5

TEIL II

VORBEMERKUNGEN ZUM TEIL II.....	10
BILANZ-SEQUENZ.....	10
KATASTROPHEN-SEQUENZ.....	11
ANBAU-SEQUENZ.....	11
SPEZIAL-MELDUNGEN-SEQUENZ.....	17
RAKETEN-SEQUENZ.....	17
WACHSTUM-SEQUENZ.....	19

TEIL III

VORBEMERKUNGEN ZUM TEIL III.....	19
ROBOTER-EINKAUFS-SEQUENZ.....	20
ABWEHR-SEQUENZ.....	22
ROBOTER-KAMPF-SEQUENZ.....	23

TEIL IV

HANDEL-SEQUENZEN.....	25
PRODUKTE-EINSAMMEL-SEQUENZ.....	28
SCHNECKENABGABE-SEQUENZ.....	28
EINKAUFS-STRASSE-SEQUENZ.....	29
WETTBEWERB-SEQUENZ.....	31
DEFEKTE DISKETTE.....	32

TEIL I: VORSPIEL

EINLEITUNG

FAT-STAR ist der Name des Planeten, auf dem sich dieses Abenteuer abspielt. Vor 2000 Jahren hiess er noch 'ERDE'. Nach dem Aussterben der Saurier und anderem Unge-ziefer ist der Planet nun ein halbwegs akzeptabler Wohnort. Vor allem 'Austr-Alien' ist eine schoene Gegend. Leider duerfen nur die erfolgreichsten Plubber dort wohnen. Die Plubber sind die Bewohner von FAT-STAR. Sie sind von fremden Planeten hergereist. Es gibt vier Rassen: Rote von FORD-AM-ERIKA, gelbe von CHI-NAH, braune aus AFRAKI und blaue unbekannter Herkunft. Alle haben den Traum, weg von FatMike nach Austr-Alien zu kommen. Dass sie Oel saufen sollte Euch nicht versichern.

FatMike, das ist der Herrscher von FAT-STAR, ein Nachfolger von genmanipulierten Weinberg-Schnecken. Sein voller Name ist 'Tao FatMike der Stutzige' und er hat seine 'normalen' Artgenossen zum Fressen gern. Ausserdem rauft er sich gerne mit den Cansizyanern. Man sollte sich nicht mit ihm anlegen. Schnecken (die normalen) sind auf FAT-STAR etwas

besonderes. Leider gibt es auf diesem Planeten fast keine mehr, und daher sind sie heilig. Fuer Euch, nicht fuer FatMike. (Falls Du also mal spazieren gehst, so pass auf, wo Du hintrittst. Sonst koenntest Du in 2000 Jahren mal Aerger bekommen.) Aerger bekommst Du auch, wenn Du keine Schnecken besitzt. Auf FAT-STAR bezahlt man damit naemlich die Vermoegens-Steuer. Wenn Du gar kein Vermoegen hast, tut das nichts zur Sache.

Aber wir wollen nicht noch mehr Vewirrung stiften. Ziel des Spiels ist es, durch geschicktes Anbauen von Feldern, taktisches Handeln mit Produkten und allerlei Gemeinheiten gegen die Konkurrenz sein Vermoegen zu erhoehen. Derjenige Plubber, der als erster eine zu Beginn ausgemachte Vermoegens-Grenze ueberschreitet, darf nach Austr-Alien.

DAS ERSTE MAL

ERSTELLEN EINER SICHERHEITS KOPIE

Um das Programm benutzerfreundlich zu halten und den Preis nicht unnoetig zu erhoehen, wurde auf einen Kopier-Schutz verzichtet. Wir meinen: Vertrauen gegen Vertrauen.

Es ist zu empfehlen, von der Original-Diskette eine Kopie herzustellen und dann nur mit dieser Kopie zu spielen. Die Original-Diskette laesst sich mit dem Workbench- bzw. Desktop-Kopier-Programm oder mit jedem anderen CopyProgramm duplizieren. Bitte gib' keine Kopien an Drittpersonen weiter.

WIE MAN ANFAENGT

Bei Deinem ersten Spiel auf FAT-STAR wirst Du vieles nicht auf Anhieb verstehen. Du bist ja ein Mensch und kein Plubber (oder?). Am schnellsten lernt man dieses Spiel begreifen, wenn man es spielt und gleichzeitig diese Anleitung liest. Du kannst jederzeit die Taste 'P' fuer Pause druecken, wenn's Dir zu schnell wird.

Du solltest zu Beginn ein paarmal im Level 1 spielen. Der Spiel-Ablauf ist dann relativ langsam und viele komplizierte Sequenzen werden einfach ausgelassen.

Eine andere Moeglichkeit ist, ein Demonstrations-Ablauf zu starten. Dazu werden einfach alle Plubber auf Computersteuerung eingestellt. *Wichtig:* Die Traders-Diskette muss immer im Laufwerk bleiben!

Achtung: Solltest Du in Deinem Computer nur 512 KB Speicher zur Verfuegung haben, so empfehlen

wir, saemtliche Zusatzlaufwerke auszuschalten.

CODE-ABFRAGE

Vor dem eigentlichen Programmstart wird nach einem Code gefragt. Dieser mussueber die Ziffern-Tasten beim Zahlenblock (rechts auf der Tastatur) eingegeben werden. Auf dem Bildschirm werden ein Buchstabe (A-H) und einne Zahl (0-31) angezeigt. Diese geben die Position des Codes auf der Farb-Tabelle an. Ein Code besteht aus 4 Symbolen. Wird z.B. der Code D-20 verlangt, so findest Du auf dieser Tabellen Position drei mal das blaue Quadrat plus den roten Kreis. Somit muesste man die Ziffernfolge 4-4-4-2 eingeben. Wird eine falsche Ziffern-Taste betaetigt, so blockiert das Programm. In diesem Falle muss das Programm neu gestartet werden. Fuer die Sicherheitsabfrage bitten wir Dich um Verstaendnis.

DIE SEQUENZEN

Das Computerspiel TRADERS besteht aus 4 Spiel-Teilen, die in einzelne Sequenzen unterteilt sind. Diese Sequenzen sind passiv oder aktiv. In den passiven kann der Spieler und dessen Plubber nicht direkt ins Geschehen eingreifen.

Bestimmte Sequenzen laufen jede Spiel-Runde ab, andere nur sporadisch.

In den Menues lassen sich bestimmte Sequenzen oder gar Spiel-Teile komplettan- oder ausschalten.

KOMMUNIKATION MIT DEM PLUBBER

Du kannst mit demPlubber mittels Joystick oder ueber die Tastatur kommunizieren. In der folgenden Anleitung tauchen 5 Begriffe immer wieder auf, um kurz nach Luft zu schnappen: JOY-LINKS, JOY-RECHTS, JOY-RAUF, JOY-RUNTER und JOY-KNOPF. Sie geben an, wie der Joystick-Griff gedruickt werden muss, um den jeweils beschriebenen Effekt zu erzielen. Dabei steuert Spieler 1 den roten Plubber mit dem Joystick im Port 0 (Maus-Port). Der gelbe Plubber wird mit dem Joystick in Port 1 kontrolliert. Spieler 3 arbeitet mit dem braunen und Spieler 4 mit dem blauen Plubber zusammen und koennen wahlweise die Joysticks in Port 2 und 3 (Joystick-Adapter an der Parallel-Schnittstelle nur für Amiga und Atari ST) oder die Tastatur benutzen. Wird letzteres gewaehlt, kommen folgende Tasten zu Ehren: Bei Spieler 3 die Cursor-Tasten und als Feuer-Knopf beim Amiga wahlweise 'RECHTS-SHIFT'

oder die '0' auf dem Zehnerblock und beim Atari 'LINKS-SHIFT' oder 'INSERT'. Bei Spieler 4 (nur Amiga) 'Q' und 'A' fuer rauf/runter, 'X' und 'Y' (bzw 'Z') fuer links/rechts sowie 'TABULATOR' oder die Leer-Taste als Feuer-Knopf-Prothese.

Wie man den 4-Joystick-Adapter aktiviert, verraten wir hemmungslos im Kapitel 'DIE MENUES'.

SO WIRD TRADERS AUF DIE HARD-DISK INSTALLIERT

Amiga: Die Workbench laden und den Ordner 'TRADERS DATA' auf die Hard-Disk kopieren. Diese muss mit DH0: ansprechbar sein. Falls sich die HardDisk nicht selbst ins System einbinden kann, muss der HardDisk-Treiber in den Ordner 'EXPANSION' auf der Traders-Kopie-Diskette kopiert werden. Diesen HardDisk-Treiber solltest Du auf der Diskette finden, die der HardDisk beilag.

Wer sich mit dem CLI auskennt, kann die 'startup-sequence' so umaendern, dass auch das Intro- und das Traders-Hauptprogramm von der HardDisk geladen wird. Starte nun die Diskette ganz normal auf.

Atari: Desktop laden und den Ordner 'TRADATA' auf HardDisk kopieren. Nun einfach vor dort starten.

HILFS-TASTEN

Mit "P" kann das Spiel pausiert werden.

Beim Atari kann mit der Leertaste zwischen PAL- und NTSC-Auflösung gewechselt werden.

DIE MENUES

WANN ERSCHEINEN DIE MENUES

Gleich nach dem Aufstarten des Spiels oder wenn in der BILANZ-SEQUENZ die HELP-Taste abgenutzt wird.

WAS IST ZU TUN

Hier koennen alle Parameter verstellt werden, bis auf die ZimmerTemperatur. Dazu stehen 4 Menues zur Verfuegung: das HAUPT-MENUE, das LEVEL-MENUE, das PREFERENCES-MENUE und das winzige DISK-MENUE.

DAS HAUPT-MENUE

Bei TRADERS spielen immer 4 Plubber mit, daher sind 4 Mitspieler vonnoeten. Falls jedoch nicht 4 Personen gefunden werden und auch Deine Meerschweinchen noch nicht als Ersatz taugen, so ist meistens Dein Computer bereit, fuer die fehlenden Freunde einzuspringen.

Mit F1-F4 kann nun der SpielerTyp eingestellt werden, naemlich 'Mensch' oder 'Computer' ('Meerschweinchen' haben wir vorerst mal weggelassen).

Mit F6-F8 kommst Du in den Genuss der 3 weiteren Menues, mit F11 koennen die Joystick-Griffe vorgewaermt werden und mit RETURN (das ist die Taste, welche sagt, geh' erst weit runter und biege dann nach links ab) wird das Spiel gestartet. Dabei sollte zum Computer ein Sicherheitsabstand von 2 Metern nicht unterschritten werden.

DAS LEVEL-MENUE

Hier kannst Du einstellen, wie sehr Du Dich aergern moechtest. Mit F1 wird der Level bestimmt, er hat eine Reichweite von 1 (viel Aegerger) bis 4 (ganz viel Aegerger). In den ersten 1000 Spielen (+/- 995) solltest Du den Level lieber auf 1 belassen. In diesem Level sind grosse Teile des Programmes inaktiv, was das Einarbeiten erleichtert. Es ist aber empfehlenswert, so nach und nach leichtsinnig in die hoeheren Level vorzustossen. Da nur im 4. Level die wirklich heissen Spiele mit allen Programm-Teilen stattfinden. Die Komplexitaet ist dann relativ hoch (ueber 10 Meter).

Fuer Individualisten und Leute vom Bau gibt es noch den 'User-Level',

bei dem man sich den Level selber zusammenbauen kann. Jede noch so pikante Kombination folgender Parameter ist erlaubt:

ComputerIQ: Bestimmt, wie scharf die vom Computer gesteuerten Plubber denken koennen. 'Gemein' bedeutet scharf wie eine Rasierklinge, 'naiv' scharf wie ein Schneeball. Wenn alle 4 Spieler menschlicher Natur sind, ist dieser Faktor so bedeutungsvoll wie ein Kaugummi auf der Strasse.

OelAbgabe: Ein Flag, das AN oder AUS sein kann. Die Bedeutung erklaren wir vielleicht spaeter in der ANBAU-SEQUENZ.

KampfRoboter: Kann auch nur AN oder AUS sein. Wer's lieber friedlich mag, soll das besser auf AUS lassen. Die Erklaerung findest Du im TEIL III.

SaphirHandel: Auch hier sind keine halben Sachen erlaubt: AN oder AUS. Die Bedeutung folgt im Kapitel EINKAUFS-STRASSE-SEQUENZ.

Katastrophen: Wenn auf AN, koennen ungemuetliche Dinge passieren. Siehe KATASTROPHEN-SEQUENZ.

PiratenGefahr: Je hoeher der Faktor eingestellt wird, umso gefaehrlichere RaumPiraten tummeln sich um FAT-STAR (siehe RAKETEN-SEQUENZ).

Mit RETURN gehts wieder zum Haupt-Menue.

DAS PREFERENCES-MENUE

Alles, was von den anderen 3 Menues verstossen wurde, hat sich hier im Preferences-Menue versammelt. Lebenswichtige Parameter hausen hier friedlich neben Banalitaeten:

StartGeld: Bestimmt, wieviel Bargeld jeder Plubber zu Beginn des Spiels hat (und manche weniger erfahrene Plubber haben am Schluss des Spiels noch gleichviel, haha).

ZielVermoegen: Hier laesst sich der totale Vermoegens-Wert einstellen, der zum Sieg des Spielers und zum Ende des Spiels fuehrt. 10'000\$ sind zuwenig, 20'000\$ sind der normale Durchschnitt normal, 50'000\$ sind zuviel und 80'000 sind gar nicht moeglich, aetsch!

LottoGewinne: Dieser Parameter gibt an, ob die GeldBeträge, die beim Gewinnen im Lotto ausgezahlt werden, tief oder hoch oder weder noch sind. Hohe Gewinne fuehren dazu, dass der Verlauf des Spiels stark vom Glueck abhaengt. Mehr zum Lotto folgt im Kapitel EINKAUFS-STRASSE-SEQUENZ.

EinkaufsZeit: Hiermit laesst sich einfach einstellen, wie lange die EINKAUFS-STRASSE-SEQUENZ dauert. Normal sind 10 Sekunden, Anfaenger sollten sich ruhig 30 Sekunden goennen.

LandModus: Das Landgebiet kann zufaellig oder real generiert werden. Wird ZUFALL gewaehlt, so werden Berg-, Wald-, und Wuesten-Felder ohne Ordnung hingesetzt. Bei REALEm Modus ergeben sich meistens Schwerpunkte, indem sich z.B. eine Berg-Kette oder ein grosses Wuesten-Gebiet bildet.

RoboterZyklus: Dieser Parameter kommt nur zum Einsatz, wenn im LevelMenue das RoboterFlag auf AN gesetzt wurde. Dann naehmlich bestimmt er, wie oft die ROBOTER-SEQUENZEN erscheinen. Wird 3 eingestellt, so kommen sie jede dritte SpielRunde, bei 1 immer.

SpielfeldGroesse: Mit allen 4 Cursor-Tasten laesst sich die X- und Y-Ausdehnung des Landes festlegen. Schachspieler stellen hier 8x8 ein, alle anderen was sie wollen. Wenigstens 36 Felder sollten es sein.

SteuerKontrolle: Wenn Spieler 3 oder 4 oder beide menschlicher Art sind, kann hier eingestellt werden, ob mit Joystick oder mit Tastatur gesteuert wird. Ersteres ist nur sinnvoll bei angeschlossenem 4-Joystick-Adapter. Bei der Atari-Version kann Spieler 4 nicht ABER die Tastatur gesteuert werden.

Durch RETURN kannst Du Dich verabschieden aber vergiss nicht den Computer auszuschalten.

DAS DISK-MENUE

Spielstand abspeichern und laden heissen die Bewohner dieses Menues.

Das Abspeichern ist nach jeder Spiel-Runde moeglich.

SEHR WICHTIG: Bei der Diskette sollte das Fensterchen (Schreibschutz) die Laeden geschlossen haben, damit die Diskette beschrieben werden kann.

ANDERENFALLS KANN DAS PROGRAMM BLOCKIEREN!

Im weiteren ist zu beruecksichtigen, dass beim Laden eines alten Spielstandes ein eventuell im Speicher befindliches Spiel sofort geloescht wird.

NACHTRAEGLICHES VERAENDERN DER PARAMETER

Es ist moeglich, auch NACH dem Starten des Spiels jeweils am Ende einer Spielrunde die Parameter zu veraendern. Dazu betaetigt man in der BILANZ-SEQUENZ die HELP-Taste. Bitte beachte, dass Start-Geld und Spielfeld-Groessen nicht mehr revidiert werden koennen. Das unterbrochene Spiel kann fortgesetzt werden, indem im Haupt-Menu wie gehabt RETURN und danach 'A' gedrueckt wird.

TEIL II: ANBAU

VORBEMERKUNGEN ZUM TEIL II

In diesem ersten Teil des eigentlichen Spiels geht es darum, durch taktisches Anbauen von Feldern moeglichst viele Waren zu produzieren. Diese koennen im Teil IV verkauft oder spaeter selber genutzt werden.

BILANZ-SEQUENZ

WANN ERSCHEINT DIE SEQUENZ

Wenn es regnet, Mittwoch ist, Du ein blaues Auto besitzt, weisse Rosen zuechtest und ueber 777 Computerspiele besitzt, dann kommt sie nie. Ansonsten immer.

WAS IST ZU TUN

BilanzKurve anschauen, Kopf schuettern, JOY-KNOPF betaetigen.

VERMOEGENS-LISTE

Im unteren Bereich siehst Du eine Aufstellung aller VermoegensWerte der Mitspieler. Das waeren:

Geld...zeigt, wieviel Bargeld Du besitzt.

LAND...informiert, wieviel alle Deine Felder insgesamt wert sind. Jedes LandFeld ist gleichviel wert, unabhengig davon, ob und was angebaut wurde und welchem Spieler es gehoert.

WAREN...gibt den augenblicklichen GeldWert all Deiner Produkte an.

SAPHL...ist der Wert aller Saphire und Kaefer in Deinem Besitz.

Falls das SaphirFlag AUS ist, steht hier immer 0.

DIV...teilt die diversen VermoegensWerte mit. Das sind einerseits alle Raketen, egal ob aufgestellt oder nicht, und zum anderen das Oel in der Flasche Deines Plubbers. Letzteres jedoch nur, wenn das OelFlag AN ist.

VERMOEGENS-KURVE

Hier erkennst Du das Vermoegens-Verhaeltniss zwischen den 4 Plubbern in den letzten 40 SpielRunden. Nicht erschrecken, wenn mal eine weisse Horizontal-Linie auftaucht: diese zeigt das im Menue eingestellte ZielVermoegen an. Wenn die BilanzKurve eines Spielers diese ueberschreitet, wird das Spiel mit grosser Wahrscheinlichkeit in der naechsten Runde zu Ende gehen.

Beim ersten Erscheinen der BILANZ-SEQUENZ ist uebrigens noch keine Kurve eingezeichnet.

RUECKKEHR INS MENUE

In der BILANZ-SEQUENZ hast Du die Moeglichkeit, freiwillig in die MENUES zurueckzuspringen, indem Du die HELP-Taste sanft drueckst. Das ist dann sinnvoll, wenn Du...

Parameter veraendern willst. Du kannst zum Beispiel das Ziel-Vermoegen erhoehen, die Einkaufs-Zeit verstellen oder die Katastrophen ausschalten. Oder wenn ein Mitspieler sich traenenueberstroemt weigert, weiterzuspielen, so kann man den vollwaisen Plubber einfach der Kontrolle des Computers ueberlassen.

das Spiel abspeichern willst, um in ein paar Jahren wieder weiterzuspielen.

kapitulierst und nochmal von vorne beginnen moechtest oder einen Spielstand einladen willst, bei dem Du ganz sicher gewinnen wirst. Beachte dazu auch 'DIE MENUES: NACHTRAEGLICHES VERAENDERN DER PARAMETER'.

KATASTROPHEN SEQUENZ

WANN ERSCHEINT DIE SEQUENZ

Selten und immer dann, wenn man sie nicht brauchen kann.

WAS IST ZU TUN

Zuschauen, verzweifeln, schreien, Computer abschalten und Ping-Pong spielen.

Nachdem die tragische Meldung am Bildschirm hingeschrieben wurde, sollten alle Spieler JOY-KNOPF betaeligen.

ANBAU-SEQUENZ

WANN ERSCHEINT DIE SEQUENZ

Kommt leider gnadenlos jede Woche. Genau wie der Montag.

WAS IST ZU TUN

- 1: JOY-KNOPF taetigen.
- 2: Wenn Du noch kein Haus hast: Haus bauen.
- 3: Wenn Du ein neues Feld bekommen sollst: Neues Feld waehlen.
- 4: Wenn Du Lust hast: Felder bebauen.
- 5: Wenn Du Geld brauchst: Ein Feld verkaufen.
- 6: Wenn Du fertig bist: Mit Deinem Plubber nach Hause gehen.

BAUEN EINES HAUSES

Auf FAT-STAR gibt es zwar Maden, aber Nomaden sind nicht erwuenscht. Daher brauchst Du als

erstes ein Haeuschen fuer Deinen Plubber. Dieses kann nur auf einem freien Wiesenfeld gebaut werden und darf nicht direkt links oder rechts von einem anderen Haus zu stehen kommen. Das Landfeld, auf dem dieses Haus schliesslich steht, geht randvollautomatisch in Deinen Besitz ueber. Du erkennst das an der punktierten UmgrenzungsLinie, die in Deiner HoheitsFarbe dargestellt wird. Diese Linie zeigt die Grenze Deines PrivatGebietes. Kein anderer Spieler kann Felder innerhalb dieses Bereiches benutzen.

Steuern kannst Du Deinen Plubber mit JOY-LINKS, -RECHTS, -RAUF und -RUNTER. Es genuegt, den Joystick kurz in die gewueschte Richtung anzutippen, und schon laeuft Dein Plubber zum naechsten Feld. Ins Wasser geht er uebrigens nicht, denn 'Der Weisse Hai XVI' war sehr realistisch. Mit Druck auf JOY-KNOPF wird das Haus gebaut.

WAHL EINES NEUEN FELDES

Schau zum Deinem runden AnzeigeFenster im Pergament. Wenn sich unten-links von der Oelflasche ein kleines Rechteck-Symbol befindet, ist FatMike bereit, Dir ein zusaetzliches LandFeld zu schenken.

Zu Beginn des Spieles ist FatMike uebrigens Euch allen freundlich

gesinnt, und so bekommt Ihr alle ein weiteres LandFeld.

Auch LandFelder sind nicht gerne einsam, und daher muss jedes neue Feld an Dein altes Gebiet angrenzen. Steuerung: Wie beim Waehlen des Haus-Feldes den Plubber zum gewuenschten Feld steuern und JOY-KNOPF druecken.

BEBAUEN VON FELDERN

Und was nuetzt nun ein solches leeres Feld? Gar nichts. Falls Du aber was darauf anbaust, wird dieses Feld auch etwas produzieren. Oder auch nicht. Aber dazu kommen wir spaeter. Zum Anbauen hast Du 4 verschiedene Moeglichkeiten, die gleich beschrieben werden. Noch weiter unten steht, wie gesteuert und angebaut wird.

DIE 4 ANBAU-ARTEN

***Putzige PolmiHaeschen**, die den ganzen Tag Loecher graben und nach Wasser suchen. Nun sind diese Hasen aber wie die Steuerbehoerden im 20. Jahrhundert: sie saugen sich viel mehr ab, als sie eigentlich brauchen. Und daher kannst Du das ueberschuessige Wasser verkaufen oder fuer eigene Zwecke benutzen. Leider sind PolmiHasen sehr schuechtern, und daher ist es nicht leicht, sie zu

fangen. Man braucht dazu das pikante **JojiParfum**, mit dem man sie anlocken kann. Und wenn man sie erst mal im Gehege hat, dann fressen sie, was das Zeug haelt. Und zwar nur allerfeinste **MabbaRosen**, eine seltene Blumensorte auf FAT-STAR. Wenn Du ihnen nichts zum fressen gibst, so graben sie auch nicht nach Wasser. Basta. Vielleicht laesst Du es besser bleiben mit den Haeschen?

***WasserBecken.** In diesen und nur in diesen entstehen naehmlich die schon vorgestellten **MabbaRosen**, die von den **PolmiHasen** so verehrt werden. Daher kann man diese Blumen oft fuer gutes Geld an Besitzer von HasenGehegen verkaufen. Ein solches Wasser-Becken zu betreiben hat 4 Haken: Erstens ist zum Bau Suesswasser notwendig, sonst wachsen keine **MabbaRosen**. Daher kannst Du Dich nicht aus dem Meer bedienen, sondern musst Dich an Besitzer von **PolmiHasen** wenden, denn die haben das richtige Wasser. Vielleicht geben sie es Dir gratis. Wahrscheinlich aber nicht. Und zweitens weigern sich die eingebildeten **MabbaRosen** zu wachsen, wenn Du nicht regelmaessig **JojiParfum** ins Wasser gibst. Und drittens ist alles viel komplizierter als es sich anhoert. Und viertens gehen wir jetzt lieber schnell zur naechsten Moeglichkeit

ueber:

***Ein Beet von MabbaRosen.** Jawohl, diese Bluemchen sind naehmlich recht anpassungsfaeig: sie wachsen auch auf dem Land. Allerdings vermehren sie sich dort nicht, das tun sie nur im Wasser. (Bei den Menschen war es genau umgekehrt: kein Wunder, dass sie ausgestorben sind!) Produzieren tun diese BlumenBeete - Du ahnst es schon - das beruehmte **JojiParfum**. Und zwar bedingungslos! Ohne Verzoegerung! Pausenlos!

Aber das war gelogen. Natuerlich brauchst Du erstmal ein ganzes Buendel **MabbaRosen**, um ein Beet anzulegen. Und natuerlich wollen die Bluemchen dauernd mit Suesswasser begossen werden. Und zwar bedingungslos!

Ohne Verzoegerung! Pausenlos...

***Und das ist die letzte Moeglichkeit,** ein Feld zu nutzen: eine **Rakete** aufstellen. Diese produzieren zwar nichts und brauchen auch nichts. Stattdessen fliegen sie. Und zwar auf einen fremden Planeten Deiner Wahl. Dort sucht die randvollautomatische RoboterBesatzung nach **Schnecken** und bringt die Gefundenen mit zurueck nach FAT-STAR. Wozu diese **Schnecken** gut sind, erfahrst Du spaeter. Wie die **Schnecken**, so ist auch der Rasen auf FAT-STAR heilig. Und da Raketen beim Start ein dickes Loch

in den Boden brennen, ist es nicht erlaubt, sie auf einem Wiesenfeld aufzustellen.

WIE WIRD ANGEBAUT

Um nun etwas von diesen vier Moeglichkeiten anzubauen, muss Du erstmal Deinen Plubber zum gewuenschten Feld steuern, und dann JOY-KNOPF druecken. Es macht Pip und in der PergamentRolle erscheint ein kleiner Monitor, in dem 'QUIT' steht. Mit JOY-RAUF und -RUNTER kannst Du nun auswahlen, was Du anbauen moechtest. Auf dem Monitor siehst Du oben ein kleines Symbol fuer den Anbau und darunter 2 Balken, durch die eine senkrechte Linie fuehrt. Um die Bedeutung davon besser verstehen zu koennen, nehmen wir mal an, dass ein WasserBecken gebaut werden soll.

Der obere Balken zeigt an, ob Du genuegend BauMaterial (in unserem Fall Wasser) besitzt, um den gewuenschten Anbau herzurichten. Die Laenge des Balkens gibt an, wieviele WasserBecken Du erstellen koenntest.

Angenommen, Du hast auf anderen Feldern bereits einige BlumenBeete aufgestellt, dann benoetigen diese zum produzieren ebenfalls Wasser! Du musst also aufpassen, das Du nicht zuviel Wasser zum Bauen

verbrauchst, denn sonst wuerden die MabbaRosen sehr sehr boese werden. Die **weisse** senkrechte Linie im Balken gibt nun an, wieviel Wasser Du bereits fuer Deine Beete benoetigst. Je weiter rechts sie auf dem Balken liegt, umso mehr Wasser wird schon benoetigt. Beachte auch die Farbe des Balkens: **Blau** bedeutet, das Du hemmungslos noch mindestens ein Wasserloch bauen kannst, ohne dass die MabbaRosen-Beete in Streik treten. **Gelb** bedeutet, dass Dein WasserBesitz ganz genau reicht fuer die Blumen: ein zusaetzliches WasserBecken wuerde einen WasserMangel bewirken! Und **rot** schliesslich verkuendet, dass nicht mal Deine BlumenBeete genuegend mit Wasser versorgt sind!

Der untere Balken hat eine recht aehnliche Bedeutung. Er zeigt an, ob genuegend Material fuer das Produzieren vorhanden ist. WasserBecken brauchen staendig Parfum: die Balkenlaenge zeigt also den ParfumBesitz an. Die **weisse** senkrechte Linie informiert, wieviel Deine WasserLoecher insgesamt schon benoetigen, um MabbaRosen produzieren zu koennen. Die Farbe des Balkens hat die gleiche Bedeutung wie im oberen. **Blau** bedeutet also, dass Dein Vorrat an JojiParfum ausreicht, um noch mindestens ein WasserBecken zusaetzlich zu

erstellen usw.

Bei den Raketen werden keine Balken angezeigt, sondern nur die Anzahl Raketen, die Dir zur Verfügung stehen und noch aufgestellt werden koennen. Falls Dein Plubber auf einem WiesenFeld steht, wird das RaketenSymbol nicht gezeigt.

Ein Feld wird bebaut, sobald Du JOY-KNOPF betaetigst. Vorausgesetzt natuerlich, Du besitzt genuegend BauMaterial. Dieses wird sofort vom Vorrat abgezogen. Mehrmals hindereinander den Anbau des gleichen Feldes zu aendern, ist also nur zum Vorteil fuer Deine Konkurrenz!

Falls Du es Dir im letzten Moment anders ueberlegst, geh' auf 'QUIT' und betaetige JOY-KNOPF.

EINFLUESSE AUF DIE PRODUKTION

1: Einfluss der Landschaft.

Jedes Feld hat eine von 4 moeglichen Gebietsformen. Diese sind: Wiesen, Wuesten, Wald und Berg. Nicht jede GebietsArt ist fuer jeden Anbau gleich gut geeignet. Ob nun ein Feld viel oder wenig produziert, haengt stark davon ab, ob die GebietArt fuer den aufgestellten Anbau gut, mittel oder schlecht geeignet ist. Was wie geeignet ist, haben wir leider

vergessen. Auf die Raketen hat das Gebiet uebrigens logischerweise keinen Einfluss.

2: Felder mit dem gleichen Anbau.

Dass zwei Felder mit dem gleichen Anbau mehr produzieren als eins allein versteht sich von selbst. Aber die Produktion ist nicht einfach doppelt so hoch. Je mehr Felder Du von mit demselben Anbau versiehst, umso steiler wird die Produktions-Kurve ansteigen! Denn in TeamWork laeuft alles besser! Es lohnt sich also, moeglichst viel vom selben Zeug anzubauen.

3: Prozentmaessiger Anteil

Wenn Du 5 Felder hast, und auf allen HasenGehege anbaust, so ist die WasserProduktion ergiebiger als wenn du 10 Felder hast, von denen 5 mit Hasen und die anderen 5 mit BlumenBeeten bebaut sind. Die Hasen sind dann naehmlich ein bisschen beleidigt! Wo kaemen wir denn da hin, wenn Du neben ihnen noch mit anderem Zeug handelst! Analog verhaelt es sich mit allen anderen AnbauArten. Wer also im Spiel verlieren will, sollte sich nicht spezialisieren.

4: Genuegend Material fuer Wachstum.

Sehr wichtig! Denn sonst wachsen Deine Produkte sogut wie Christbaeumchen in der Wueste.

5: Wetter

Wenn die Sonne scheint, werden die

Hasen faul und die MabbaRosen fleissig. Den WasserBecken ist das egal (die Sonne).

Bei Wind jedoch fliegt den Blumen das Parfum weg, waehrend das Wasser in den Becken durchgewirbelt und dadurch das hineingeleerte Parfum besser verteilt wird. Das erhoehrt die MabbaRosen-Produktion. Die Hasen machen sich nichts aus dem Wind.

Bei Regen wird das Wasser in den Becken verdueinnt und es wachsen weniger Blumen darin. Hingegen fangen die Hasen begeistert die Tropfen auf. MabbaRosen kuemern sich nicht um Regen.

Eine HitzeWelle bewirkt dasselbe wie Sonnenschein, nur in hoeherem Masse.

Hurrican und Schnee sind die Extremformen von Wind und Regen.

UEBERSICHTS-TABELLEN

Zum besseren Verstaendniss hier nochmal die gegenseitigen Abhaengigkeiten der Produkte und der Einfluss des Wetters zusammengefasst:

	WasserBecken	HasenGehege	RosenBeet
BauProdukt	Wasser	Parfum	Rosen
BetriebsProdukt	Parfum	Rosen	Wasser
ErtragProdukt	Rosen	Wasser	Parfum
Sonne/Hitze	neutral	schlecht	gut
Wind/Sturm	gut	neutral	schlecht
Regen/Schnee	schlecht	gut	neutral

BauProdukt: Was wird als BauMaterial benoetigt?

BetriebsProdukt: Was wird als staendiges BetriebsMaterial benoetigt?

ErtragProdukt: Was wird produziert?

FELDER VERKAUFEN

Musst Du nur, wenn Du willst. Wenn ja, einfach mit dem Plubber zum ungeliebten Feld schleichen und JOY-KNOPF betätigen. Dann JOY-RUNTER, bis sich in Deinen Monitor ein grosses 'S' breitmacht. Darunter steht der Wert des Feldes. Ein weiteres JOY-KNOPF kennzeichnet den Verstossenen und Du kannst wieder Deinen Plubber steuern. Falls Du im letzten Moment Mitleid bekommst, einfach JOY-RAUF bis zum 'QUIT', dann JOY-KNOPF.

Es sei noch erwäht, dass nur solche Felder verkauft werden koennen, die von der Konkurrenz erreichbar sind! Zudem kann in jeder Runde nur maximal 1 Feld verstossen werden.

NACH HAUSE GEHEN

Nach getaner Arbeit solltest Du schnellstens nach Hause, sonst verpasst Du den Krimi. Zudem gibts noch einen kleinen GeldBonus von FatMike, weil Du so brav warst. Steuern Deinen Plubber vor Dein Haus und betätige JOY-KNOPF.

VERBRAUCH VON OEL

Falls Du naiverweise das OelFlag auf AN gestellt hast, hat Dein Plubber

auf seiner Wanderung einen Riesendurst. Um von einem Feld ins andere zu laufen, verbraucht er einen Liter Oel aus der Vorrats-Flasche. Diese wird im Pergament oben angezeigt. Falls sie leer ist, kann Dein Plubber nicht mehr weiter. FatMike holt ihn dann zwar mit dem FlugAuto ab, aber zur Strafe bekommst Du keinen GeldBonus. Diesen Bonus erhaelt jeder Plubber immer dann, wenn er selbst den Weg zum Haus zurueckfindet. Wer also von Beginn an kein Oel besitzt, sollte sofort JOY-KNOPF druecken.

SPEZIAL-MELDUNGEN-SEQUENZ

WANN ERSCHEINT DIE SEQUENZ

Ab und Zu. Je mehr Du sie erwartest, desto sicherer kommt sie nicht.

WAS IST ZU TUN

Lachen oder weinen und dann JOY-KNOPF bitte.

RAKETEN-SEQUENZ

WANN ERSCHEINT DIE SEQUENZ

Immer dann, wenn mindestens ein Spieler mindestens eine Rakete auf mindestens einem Feld aufstellt.

WAS IST ZU TUN

Deine Raketen sollen ja nicht einfach ein paarmal um FAT-STAR kreisen, sondern Schnecken von anderen Planeten entfuehren. Im Gegensatz zu den Menschen, die sich mit dem langweiligen Mond begnuegen mussten, kannst Du Dein Ziel aus 12 Planeten von der Milch-O-Bahn waehlen.

Mit JOY-LINKS und -RECHTS kannst Du Deinen randvollautomatischen Raketen ein Ziel vermitteln und mit JOY-KNOPF den Planeten als besetzt kennzeichnen. Dabei solltest Du darauf achten, ob sich auf dem Planeten nicht schon CONAM-Piraten herumtummeln, denn die lieben die Einsamkeit und reagieren etwas unangemessen, wenn Besuch kommt. Alle solchen Planeten sind rechts mit einem kleinen 'P' gekennzeichnet. Falls die Piraten jedoch vom gleichen HeimatPlaneten stammen, wie einer von Euch, dann wird das 'P' in der Farbe dieses Spielers dargestellt. Dieser Spieler ist dann herzlich willkommen auf dem Planeten!

Es koennen uebrigens nicht zwei Spieler auf den gleichen Planeten fliegen. Deine Wahl, programmiert per Joy-Knopf Deine Raketen auf den richtigen Kurs.

BOESE UEBERRASCHUNGEN

Die Raketen sind randvollautomatisch gesteuert und weichen auf dem Flug allen Hindernissen wie DeathStars und anderem Krimskrams aus. Nur einem nicht: den grausamen unerbitterlichen RAMBI-Piraten! Und von denen gibt es unzaehlige, naehmlich drei. Der erste ist gefaehrlich. Der zweite ist gefaehrlicher als der erste, und der dritte ist so gefaehrlich wie die beiden anderen zusammen mal Pi.

Eigentlich haben sie gar nichts gegen Euch. Aber vor langer langer Zeit, da landeten mal 40 Piraten auf FAT-STAR und wollten FatMike seinen Planeten wegnehmen. Einfach so. Der erklaerte ihnen ausfuehrlich, dass das einfach so nicht geht, und so flogen alle drei Piraten wieder weg. Offenbar waren sie sehr angetan von FatMike, denn seitdem freuen sie sich immer, wenn eine Rakete von FAT-STAR losfliegt. Diese wird dann mit ein paar feierlichen Bollerschuessen begruesst. Leider kommt es zu unfreundlichen Szenen, wenn ein solcher Schuss zufaellig die gleiche Flugbahn fuer sich beansprucht wie eine Eurer Raketen.

Ab und zu fliegt eine Rakete in die beruechtigte Bermuda-Pyramide-Zone und dann ist es nicht ganz ausgeschlossen, das sie nicht mehr

zurueckkehrt.

Aber keine Sorge: Ein Geruecht sagt, das vor 130 Jahren mal eine durchgekommen sei.

NETTE UEBERRASCHUNGEN

Sobald Deine Raketen gelandet sind, sucht die randvollautomatische RoboterBesatzung nach Schnecken. Dabei findet sie manchmal auch Oel (nur wenn das OelFlag AN ist) oder Kaefer (wenn das SaphirFlag AN ist). Falls was gefunden wird, so wird dies randvollautomatisch in den Raketen verstaut und zuruecktransportiert.

WACHSTUM-SEQUENZ

WANN ERSCHEINT DIE SEQUENZ

In 99'999 von 100'000 Faellen.

WAS IST ZU TUN

Zuerst mal solltest Du auf das Wetter achten. Das purzelt naehmlich nur so durcheinander auf FAT-STAR, ist jedoch wesentlich fuer die Produktion auf Deinen Feldern mitverantwortlich. In den Monitoren wird der Besitz aller 4 Produkte angezeigt. Der senkrechte Balken rechts davon gibt an, wie hoch die Produktion Deines ersten Feldes ist. Mit JOY-RECHTS wird

jeweils die Leistung des naechsten Feldes angezeigt. Beachte dabei Deinen Plubber: dieser springt immer auf das gerade gepruefte Feld, damit es nicht davonlaufen kann. Zudem kannst Du so genau erkennen, welche Felder wieviel produzieren (wenn ueberhaupt) und was. Jedes Feld produziert zwischen 0 und 60 Einheiten. Die Faktoren fuer die Leistung findest Du im Kapitel 'ANBAU-SEQUENZ: EINFLUESSE AUF DIE PRODUKTION'.

Falls Du die Produktion Deiner Felder im Schnellverfahren anschauen moechtest, kannt Du jederzeit JOY-KNOPF betaetigen.

TEIL III: ROBOTER

VORBEMERKUNGEN ZUM TEIL III

Hier geht es darum, sich gegen Angriffe von KampfRobotern zu wappnen, die von anderen Spielern eingesetzt werden, und darum, selbst solche Roboter zusammenzubauen.

Jeder Spieler besitzt nur einen Roboter. Ein solcher Roboter besteht immer aus 3 Faktoren: dem Fahrwerk, dem Rumpf, der immer auch eine eingebaute Kanone enthaelt, und dem Kopf mit elektronischem Gehirn. Jeder der

Faktoren besitzt zwei Faehigkeiten:

Kopf:

- a)Intelligenz fuers Ausrauben von gegnerischen ProdukteLagern.
- b)Intelligenz fuers Ausrauben von GeldKammern.

Rumpf:

- a) Energiewirkung der Kanone.
- b) Reichweite der Kanone.

Fahrwerk:

- a) DrehWendigkeit des Roboters.
- b)FahrGeschwindigkeit des Roboters.

Wie gut diese Faehigkeiten ausgepraegt sind, haengt von der Qualitaet des eingekauften Teils ab.

ROBOTER-EINKAUF SEQUENZ

WANN ERSCHEINT DIE SEQUENZ

Wenn das RoboterFlag AUS ist: nie.
Ansonsten relativ immer.

WAS IST ZU TUN

In dieser Sequenz koennen eine vielzahl an AngriffsWaffen, Abwehr-Anlagen und Munition eingekauft werden. Die Kosten dafuer uebernimmt FatMike. Wieviel Geld er den Spielern zur Verfuegung stellt, bestimmt deren GesamtVermoege: menschlich kontrollierte Plubber erhalten 10% ihres gesamten Vermoegens, computergesteuerte

Spieler je nach eingestelltem ComputerIQ etwas mehr. Wer also 4500\$ an Vermoegeen aufweist, bekommt 450\$ zugeteilt.

Dieses Geld wird NICHT vom Barvermoegeen der Spieler abgezogen, und es kann ausschliesslich fuer den Einkauf von Angriffs- oder Abwehr-Waren eingesetzt werden. Nicht genutztes Geld wird von FatMike sofort wieder eingezogen.

STEUERN DES FLUGAUTOS

Das AntigravMobil Deines Plubbers kann mit JOY-LINKS und -RECHTS kontrolliert werden. Ein Geschaefft wird mit JOY-RAUF betreten und mit JOY-RUNTER verlassen. Die Steuerung ist somit derjenigen der EINKAUFSTRASSE-SEQUENZ sehr aehnlich.

ALLGEMEINE INFORMATIONEN ZUM KAUF

Waren koennen in 4 Geschaefften eingekauft werden: Im ROBO-STORE sind alle Kopf- Rumpf- und Fahrwerk-Teile fuer den Zusammenbau eines Roboters erhaeltlich. Im AMMU-SHOP kannst Du Munition fuer Deinen Roboter und fuer Deine LaserWerfer kaufen, im BRIDGES-Geschaefft bekommst Du Bruecken und im DEFENCE-WORKS alle Arten von Abwehr-

Anlagen. Nach dem Betreten eines Ladens kann mit JOY-LINKS und -RECHTS die gewünschte Ware ausgesucht und mit JOY-KNOPF gekauft werden. Mit JOY-RAUF kann der Einkauf im TurboModus getätigt werden. Sinnvoll ist dies beispielsweise, wenn eine grosse Menge Munition gewünscht ist.

Für jede Ware gibt es eine maximale Anzahl-Grenze, so können zum Beispiel maximal 2 Brücken und maximal 7 Laser-Werfer eingekauft werden. Rechts oben im kleinen Monitor Deines AnzeigeKastens wird die aktuelle Ware und der Preis desselben angezeigt. Wird der Preis rot dargestellt, so reicht Dein Geld nicht. Der Geldvorrat steht unten rechts.

ROBOTER-TEILE (ROBO-STORE)

Für jeden Faktor sind 7 verschieden teure Teile erhältlich. Der Wert des alten Teiles wird dabei vom Preis abgezogen. Tauscht man also ein wertvolles Teil gegen ein billigeres, so wird Geld zurueckgezahlt. Die Zustände aller 3 Faktoren Deines Roboters werden rechts vom Roboter-Gesamt-Bild mittels Balken angezeigt. Diese Balken vertreten die 6 Fähigkeiten des Roboters, deren Bedeutung bei 'VORBEMERKUNGEN ZUM TEIL III' erklärt worden sind.

MUNITION (AMMU-SHOP)

Der Roboter kann mit 2 Arten von Munition bestückt werden: Mit normaler Munition und mit AntiRobo-Raketen. Erstere ist billiger, hat eine wesentlich kleinere Zerstörungskraft, kann aber universell eingesetzt werden. So können z.B. gegnerische Abwehranlagen nur mit normaler Munition bekämpft werden. AntiRobo-Raketen haben einen eingebauten Sucher, und fliegen selbständig zum nächstliegenden FeindRoboter. Ihre Wirkung ist verheerend.

Im weiteren kann hier auch LaserEnergie für die LaserWerfer gekauft werden. Deren Wirkung und Treffsicherheit ist relativ klein, daher sind grössere Mengen zu empfehlen.

BRUECKEN (BRIDGES)

Dieser Laden ist auf Brücken spezialisiert. Solche Brücken können eingesetzt werden, um eine Verbindung zwischen zwei Ufern zu erstellen. Einmal aufgestellte Brücken können danach nicht mehr zerstört werden. Man sollte nie vergessen, dass auch der Gegner Deine Brücken benutzen kann!

ABWEHR-ANLAGEN (DEFENCE WORKS)

Der WarenSpeicher und die GeldKammer sollten vor Angriffen geschuetzt werden. Dazu stehen 3 Arten von AbwehrAnlagen zur Verfuegung, naehmlich LaserWerfer, RoboSperren und Mauern. LaserWerfer beschuessen selbstaendig alle nahenden gegnerischen Roboter, sofern sie mit LaserEnergie geladen sind (siehe 'KAUFEN VON MUNITION'). RoboSperren funktionieren wie Minen: sie explodieren, sobald ein FeindRoboter ueber sie faehrt. Sie wirken nur einmal. Mit Mauern schliesslich lassen sich Roboter stoppen und das Lager vor Granaten schuetzen.

Die Feuergeschwindigkeit der LaserWerfer laesst sich erhoehen, indem ein FeuerLeitSystem dazu-gekauft wird. Davon sind 4 verschiedene Typen erhaeltlich: Typ A bis Typ D. Sie sind nach einmaligem Einsatz verbraucht.

ABSCHLIESSEN DER SEQUENZ

Wenn Du alles eingekauft hast, solltest Du zum PUB ganz links im Bild fliegen. Dort kannst Du abwarten und Tee oder Schlimmeres trinken, bis sich alle Plubber hier versammelt haben. Dann naehmlich wird die Sequenz beendet.

A B W E H R - S E Q U E N Z

WANN ERSCHEINT DIE SEQUENZ

Immer dann, wenn das RoboterFlag auf AN ist und wenn mindestens ein Spieler einen kampffaeihigen Roboter besitzt.

WAS IST ZU TUN

Hier gilt es, die eingekauften AbwehrAnlagen so um das eigene Lager zu positionieren, dass dieses moeglichst gut geschuetzt ist. Deine Anlagen koennen von Deinem eigenen Roboter ueberfahren werden, Gegner werden gestoppt.

POSITIONIEREN VON ANLAGEN

Um die Art der AbwehrAnlage zu waehlen, musst Du Deinen Cursor auf den Parkplatz (P) Deines Roboters positionieren und JOY-KNOPF betaeligen. Die Umrandung Deiner AnzeigeTafel beginnt zu blinken. Mit JOY-LINKS und -RECHTS kann die Anlage bestimmt und mit JOY-KNOPF aktiviert werden. Nun kann die Position gewaehlt und mit JOY-KNOPF die aktuelle Anlage gesetzt werden. Erlaubte Positionen sind Wiesen- oder Baum-Felder. Es ist erlaubt, schon bestehende Anlagen durch

neue zu ersetzen. Die alten werden dann automatisch wieder in das Vorrats-Arsenal uebernommen.

SPEZIELLE HINWEISE

LaserWerfer haben nur eine sehr kleine Reichweite und sollten daher mit Mauern vor FeindBeschuss geschuetzt werden. Diese Mauern koennen bis zu 6-malig ueber-einandergestapelt werden, um die Staerke zu erhoehen. Eine ganze Mauern- oder RoboSperren-Kette kann errichtet werden, indem die gewuenschte JOY-Richtung gleichzeitig mit JOY-KNOPF getaetigt wird.

BEENDEN DER SEQUENZ

Beim Aussuchen der gewuenschten Anlage kann auch QUIT gewaehlt

werden. Sobald dies alle Spieler getan haben, verabschiedet sich die Sequenz.

ROBOTER-KAMPF SEQUENZ

WANN ERSCHEINT DIE SEQUENZ

Wenn die ABWEHR-SEQUENZ erschienen ist, kommt immer auch deren grosser Bruder: die Kampf-Sequenz.

WAS IST ZU TUN

Verteidige Dein Lager oder attackiere feindliche Lager. Wenn es einem Roboter gelingt, ein gegnerisches Lager zu sprengen, so wird dieses ausgeraubt.

BEDEUTUNG DER ANZEIGE-TAFEL

Die Zustaende aller 3 RoboterFaktoren werden unter der GrossAufnahme Deines Roboters mittels Balken dargestellt:

Faktor:	KOPF	RUMPF	FAHRWERK
Faehigkeiten:	Waren rauben Geld rauben	KampfKraft SchussWeite	Wendigkeit Geschwindigkeit

Gleich darunter wohnt noch die Anzeige fuer die Anzahl StandardGranaten, die Anzahl AntiRobo-Raketen und die Information, ob Dir noch mindestens eine Bruecke erhaben zu Diensten steht (niedliches kleines Quadrat, links).

STEUERN DES ROBOTERS

Zu Beginn befindet sich Dein Roboter im unterirdischen Hangar. Durch JOY-KNOPF wird er auf den RoboParkplatz (Gebuehren: 5\$/h) gebeamt. Wenn jedoch der Roboter ueber keine StandardMunition verfuegt oder wenn alle 6 FaehigkeitsBalken auf 0 stehen, ist kein Einsatz moeglich!

Nun laesst er sich mit JOY-RAUF vorwaerts bewegen, mit JOY-RUNTER rueckwaerts. Die Geschwindigkeit haengt von Zustand des Fahrwerks ab. Beachte, das die RueckwaertsGeschwindigkeit nur 50% der MaximalGeschwindigkeit betraegt. Drehen laesst sich der Roboter mit JOY-LINKS und RECHTS. Das ist auch waehrend des Fahrens moeglich.

ABFEUERN VON GRANATEN UND ANTI-ROBO-RAKETEN

Durch kurzes Antippen von JOY-KNOPF kann eine StandardGranate auf die Reise geschickt werden. Den grossen Bruder davon kann man folgen lassen, indem JOY-KNOPF solange gehalten wird, bis sich der Roboter schwarz faerbt. Dann sofort loslassen. Uebrigens lassen sich AntiRobo-Raketen nur einsetzen, wenn auch ein feindlicher Roboter auszumachen ist. Sonst bleibt die

Rakete daheim.

Mit den StandardGranaten koennen Baueme, feindliche AbwehrAnlagen oder Lager, sowie andere Roboter zerstoeert oder beschaedigt werden. Das Ziel muss sich in der Naehe befinden, um eine Wirkung zu erzielen. Ausgenommen davon sind gegnerische Roboter, die auch in grosser Entfernung bekaempft werden koennen. Die Reichweite und die Wirkungskraft der StandardGranaten haengt vom Zustand des RoboterRumpfes ab.

Die AntiRobo-Granaten ueberwinden jede Entfernung und treffen mit (fast) 100% Sicherheit. Sie ueberfliegen alle Hindernisse. Ihre Wirkungskraft ist konstant.

Wenn eine Granate oder AntiRobo-Rakete abgefeuert wurde, muss der Roboter zuerst nachladen. Seine erneute Feuer-Bereitschaft signalisiert er durch kurzes weisses aufblinken.

BRUECKEN BAUEN

Um eine Bruecke bauen zu koennen, muss eine ganze Handvoll Bedingungen erfuellt sein: Erstens musst Du mindestens eine Bruecke besitzen. Zweitens muss Dein Roboter so stehen, das er entweder genau nach Norden, Sueden, Westen oder Osten schaut. Nord-Osten waere z.B. nicht erlaubt, denn

Bruecken werden nur horizontal und vertikal erstellt. FatMike besteht naemlich auf ein harmonisches Landschafts-Bild!

So, und nun muss Dein Roboter natuerlich vor einem Ufer stehen, und jenseits des Wassers muss auch ein Ufer sein! Eine Bruecke von einem Ufer zu einer schon bestehenden Bruecke geht nicht. Und umgekehrt auch nicht. Und von Bruecke zu Bruecke auch nicht. Und vom Ufer zum Bildschirmrand geht erst recht nicht!

Jetzt wird JOY-KNOPF gedrueckt. Aber nicht loslassen! Nun wird der Roboter schwarz. Nicht loslassen! Der Roboter bekommt wieder Farbe. Loslassen! Alles klar? Nicht? Komisch, wieso denn nicht?

AUSRAUBEN VON GEGNERISCHEN LAGERN

Die 4 grossen quadratischen Gebaeude sind die Lager der Spieler, worin Geld und Waren gespeichert sind. Gelingt es einem Roboter, ein solches mittels StandardGranate zu zerstoenen, kann er es ausrauben. Je intelligenter der Roboter ist, umso mehr kann er an Beute mitschleppen. Diese Beute wird in der Anzeige-Tafel des siegreichen Spielers fuer ein paar Sekunden dargestellt. Sie kann nicht mehr zurueckerobert

werden, auch nicht durch Zerstoenen des Roboters oder durch Gegenangriff auf das Lager des Eroberers.

HEIMKEHREN ZUM HANGAR UND SEQUENZ BEENDEN

Der Roboter wird in den Hangar zurueckgebeamt, wenn er sich auf den Parkplatz stellt und JOY-KNOPF solange taetigt wie beim Bau einer Bruecke. Falls bei einem Einsatz die StandardMunition ausgeht oder wenn alle 6 FaehigkeitsBalken auf 0 sind, wird der Roboter ebenfalls zum Hangar zurueckgebeamt. Mit JOY-RAUF kann man den Roboter nun in den WarteZustand versetzen. Diesen kann man jederzeit durch JOY-RUNTER sofort wieder aufheben. Die Sequenz wird beendet, wenn sich alle Spieler im WarteZustand befinden.

TEIL IV: GELD VERDIENEN UND ANLEGEN

H A N D E L - S E Q U E N Z E N

WANN ERSCHEINEN DIE SEQUENZEN

Immer. Es sei denn, Du machst vorher einen Reset oder Du probierst aus, wie lange es Dein Computer ohne Luft unter Wasser aushaelt. Dann nicht.

WAS IST ZU TUN

In den 4 HANDELS-SEQUENZEN kannst Du mit den 4 verschiedenen Produkten handeln. (Aha, daher der Name dieses Spiels!) Neu ist, das hier gegen die Zeit gespielt wird, Du solltest also Deinem Verstand oberste Task-Prioritaet zugestehen! Die Produkte werden immer hintereinander und in der gleichen Reihenfolge abgefertigt und zwar in dieser: Wasser - MabbaRosen - Parfum - Schnecken. Jede Sequenz ist dabei in zwei Teile gegliedert: zuerst musst Du Dich entscheiden, ob Du das aktuelle Produkt kaufen oder verkaufen moechtest. Beides geht nicht! Danach versuchen sich Kaeufer und Verkaeuer auf einen Preis zu einigen. Wenn das gelingt, gehen eine abmachbare Anzahl ProdukteEinheiten vom Verkaeuer zum Kaeufer ueber.

ANZEIGE DES PRODUKTE- BESITZES

Wird mit Wasser oder Parfum gehandelt, so wird dieses in grossen durchsichtigen GlasBehaeltern gelagert, wobei Du am Pegelstand grob erkennst, wie es um Deinen Besitz steht. Die 4 Glasbehaelter haben die Farben rot, gelb, braun und blau. Die 4 Plubber sind auch rot, gelb, braun und blau. Wem nun

welche Flasche gehoert, kannst Du durch intensives Nachdenken rausknobeln.

Darunter findest Du meistens zwei bunte Zahlen. Die erste verrae Dir freundlicherweise Deinen Bargeld-Besitz, waehrend die zweite nochmal den WarenBesitz angibt, diesmal aber vulcanisch genau. Manchmal findest Du im unteren Teil Deines GlasBehaelters eine niedliche schwarze Linie angebracht, die Dir mitteilt, wieviel Du von diesem Produkt selber benoetigst, damit Deine Felder in der naechsten Runde wieder etwas produzieren. Achte darauf, das sie moeglichst nicht im Trockenem liegt!

Beim Handeln mit MabbaRosen oder Schnecken siehst Du anstelle der Glasflaschen feste Behaelter, deren Inhalt an Waagen angezeigt wird. Ist der Behaelter leer, so steht der weisse Zeiger auf links-unten. Je mehr Einheiten des aktuellen Produktes Du besitzt, umso mehr dreht sich dieser Zeiger im Uhrzeigersinn weiter. Der farbige Zeiger gibt an, wieviel Du selber benoetigst. Irgendwo steht noch Dein GeldBesitz und die genaue Anzahl an Produkten.

...

WAHL ZWISCHEN KAEUFER UND VERKAEUFER

Achte zuerst auf den grossen Monitor: Mit welchem Produkt wird gehandelt? Dann pruefe, ob Du einen WarenMangel oder -Ueberschuss hast. Beachte: Wenn Du vorhast, in der naechsten Runde z.B. viele WasserBecken anzulegen, so musst Du wesentlich mehr Wasser (zum bauen) kaufen, als die Notwendigkeits-Grenze anzeigt. Denn diese bezeichnet nur, was fuers Wachstum benoetigt wird. Das Programm weiss ja nicht, was Du vorhast!

Mit JOY-RAUF gesellst Du Dich zu den Verkaeufern, mit JOY-RUNTER zu den Kaeufern. In einem kleinen Behaelter mit roter oder gruener Fluessigkeit wird die noch zur Verfuegung stehende Zeit angezeigt. Bei hohem Level ist diese sehr knapp!

DER PRODUKTE-HANDEL

Hier haben sich die WarenBehaelter oder -Flaschen der Kaeufer links im Bild angesiedelt, die der Verkaeufers rechts. Die Mitte gehoert Euch.

Hier kann mit JOY-RAUF oder -RUNTER der Lift oder das SaugRohr Deines Plubbers bewegt werden. Die Position bestimmt Dein Preisangebot, das auf der Lift-

Plattform oder am SaugRohrEnde steht. Die Kaeufer sind hierbei unten, die Verkaeufers oben. Sobald sich nun ein Kaeufer mit einem Verkaeufers im Preis einig sind, startet ein Waren-Transfer. Dieser dauert solange, bis der Kaeufer mit dem Preis runtergeht. Oder der Verkaeufers rauf. Oder der Kaeufer seinen Tank voll hat. Oder der Verkaeufers seinen leer. Oder der Kaeufer zuwenig Geld hat. Oder der Verkaeufers zuviel (ah nein, das doch nicht). Dabei steigert sich die Geschwindigkeit des Transfers, also Achtung!

Es ist auch moeglich, das mehrere Kaeufer zum gleichen Preis einkaufen oder mehrere Verkaeufers verkaufen oder beides. Es bekommt und gibt dann jeder schoen demokratisch den gleichen Anteil.

Gehandelt wird immer in 10er-Paeckchen. Wer also z.B. 83 Schnecken hat, kann nur 8x verkaufen!

Auch hier wird die vorraetige Zeit durch den kleinen Glasbehaelter mitgeteilt.

BESONDERHEITEN

1: Auch FatMike kauft Produkte. Aber er laesst nicht mit sich handeln. Sein fester Preis steht unten an der LiftAnlage. Er kauft alles ein, was man ihm bietet!

2: Wenn der Verkäufer soviel verkauft, dass sein WarenBesitz auf unter 10 sinkt, scheidet er randvollautomatisch aus dem Handel aus. Er kann sich uebrigens auch selbst ausscheiden lassen, indem er JOY-KNOPF betätigt.

3: Angenommen, der Käufer hat 100\$ und steht auf dem Preis von 70\$. Sobald er ein weiteres WarenPaket einkauft, schrumpft sein GeldBesitz auf 30\$. Sein Lift oder SaugRohr fährt dann AUTOMATISCH runter zu diesem Preis, auch wenn der Spieler JOY-RAUF tätigt! Dieses Phaenomen hat also nichts mit einem Maschinenschaden zu tun.

4: Wenn der Käufer mehr als 990 Einheiten des Produktes besitzt, kann er nichts mehr einkaufen, da seinem ProdukteBehälter die Waren bis zum Hals stehen. Sein Lift fährt randvollautomatisch nach unten.

5: Wenn ein Käufer mit seinem Lift/SaugRohr ueber die obere Preisgrenze hinausfährt, passiert folgendes: Alle Lifte und SaugRohre bleiben zwar stehen, aber der Preis steigt weiter! Auch FatMike erhöht seinen Preis! Sobald jedoch alle Käufer unter den neuen Preis FatMikes sinken, setzt dieser sein Preisangebot wieder auf seinen alten Stand. So leicht lässt er sich naehmlich nicht uebers Ohr hauen!

PRODUKTE- EINSAMMEL-SEQUENZ

WANN ERSCHEINT DIE SEQUENZ

Zwischen nie und immer. Meistens dann, wenn auf den Feldern kaum noch was wächst, und FatMike dadurch nichts mehr kaufen kann (er verkauft das Zeug naehmlich mit 999% Preisaufschlag weiter, und den Gewinn erhält eine arme verstossene gen-manipulierte Schnecke auf FAT-STAR).

WAS IST ZU TUN

Versuche, mit Deinem Plubber moeglichst viele Waren einzusammeln, die FatMike kunterbunt in die Gegend verstreut hat. Sammle am besten das ein, was Du selber am noetigsten brauchst. Gesteuert wird der Plubber gleich wie in der ANBAU-SEQUENZ.

SCHNECKENABGABE SEQUENZ

WANN ERSCHEINT DIE SEQUENZ

Freu Dich nicht, wenn sie nicht kommt. Sonst kannst Du Dich nie freuen.

WAS IST ZU TUN

FatMike kennst Du ja. Er ist der freundliche Besitzer von FAT-STAR ("Maechtigster Herrscher ueber alle Sterne und alle Universen und alles andere!", wie er sich selbst mit gesundem Selbstvertrauen nennt). Bescheiden wie er ist, verlangt er ueberhaupt nichts von Euch. Ausser ein bisschen entgegenkommende totale Unterwerfung. Und ein paar wenige Schnecken pro SpielRunde zum Wohle der All-Gemeinheit (=FatMike).

Das also sollst Du tun: FatMike grosszuegig und freiwillig eine Handvoll Schnecken schenken.

WIE SCHENKE ICH GROSSZUEGIG UND FREIWILLIG SCHNECKEN AN FAT-MIKE

In den GlasRoehrchen wird Dein SchneckenBesitz angezeigt und darunter steht die Anzahl nochmal auf 4 Stellen nach dem Komma genau. Mit dem Stab zeigt Dir FatMike, ueber wieviel Schnecken er sich freuen wuerde. Er macht meistens 3 Angebote. Bist Du mit einem Vorschlag einverstanden, so taetige JOY-KNOPF. Und wenn nicht, dann nicht.

Wenn Du kaltherzig alle 3 Angebote FatMikes ablehnst... aber nein, so unhoeftlich bist Du doch nicht,

stimmts? Und wenn doch, so zerstoert Dir FatMike ein paar von Deinen Feldern.

Wenn Du zwei- oder mehrmals hintereinander frech zum Herrscher von FAT-STAR bist, wird er Dir gar das BesitzRecht zu Feldern absprechen! Uebrigens: In dem Falle, dass sich ALLE Spieler solidarisch gegen FatMike verschworen, koennt Ihr was ERLEBEN!!!

EINKAUFS-STRASSE SEQUENZ

WANN ERSCHEINT DIE SEQUENZ

Falls sie mal nicht kommt, hast Du Anspruch auf den Praesidenten-Sitz im weissen Haus (oder Waisenhaus?).

WAS IST ZU TUN

Nichts oder maximal 5 Dinge:

1. Auf der Strasse herumhetzen. Da gegen die Zeit gespielt wird, gehts zu wie beim Weihnachts-Schlussverkauf der frueheren Menschen!
2. Beim Lotto mitspielen. Das ist eine gute Methode, um sein Geld rasant zu erhoehen. Oder noch rasanter zu verlieren.
3. Oel kaufen. Musst und kannst Du

aber nur, wenn das OelFlag AN ist.
4. Raketen kaufen.

5. Mit Saphiren und Kaefern handeln. Das geht nur, wenn das SaphirFlag AN ist.

Oben rechts laeuft eine Uhr, steht sie auf 12, so ist die Sequenz zu Ende. Die Zeit laesst sich im PreferencesMenue einstellen.

STEUERN DES PLUBBERS

Mit JOY-LINKS und -RECHTS kannst Du ihn kontrollieren wie in der ANBAU-SEQUENZ. Ein Gebaeude kann man betreten mit JOY-RAUF, verlassen kann man selbes mit JOY-RUNTER.

BEIM LOTTO MITSPIELEN

Betrete mit Deinem Plubber das HolzGebaeude ganz links. Das geht jedoch nur, wenn die am Gebaeude angebrachte Uhr noch nicht auf 0 steht. Du musst vier Felder einfärben, entweder rot oder blau. Mit JOY-LINKS waehlst Du rot, mit JOY-RECHTS blau. Nach dem Ausfuellen aller 4 Felder wird von Dir randvollautomatisch der LottoEinsatz eingezogen (steht links-unten in der PergamentRolle) und Dein Plubber wird rausgeworfen.

Du kannst jetzt weitere Geschaefte

taetigen. Du kannst aber auch jederzeit schon vorher das Gebaeude verlassen.

Sobald der LottoCounter auf 0 steht, wird unten im Bild das Ergebniss angezeigt. Wenn Du 0 richtig gesetzt hast, bekommst Du nichts, bei 1 oder 2 Richtigen das Doppelte von nichts, bei 3 die Haelfte. Wenn Du alle 4 Farben richtig getippt hast, bekommst Du randvollautomatisch den GeldBetrag, der ganz oben am LottoGebaeude angezeigt wird.

OEL KAUFEN

Oel gibts beim OelTurm, wo sonst. Wenn jedoch das OelFlag auf AUS ist, ist dieser nicht vorhanden. Der OelVorrat ist begrenzt, ihr koennt aus komplizierten mengen-technischen Gruenden nur maximal soviel Oel kaufen, wie gefunden wurde. Und keinen Tropfen mehr!

Die Plubber tragen beim Bebauen ihrer Felder auf dem Ruecken einen kleinen

OelTank, in dem nach kurzer Suche bis zu 40 Liter Oel Platz finden. Mit JOY-KNOPF wird Oel gekauft, mit JOY-RECHTS auch, aber im Schnellverfahren. Der Preis pro Liter Oel steht in der PergamentRolle.

RAKETEN KAUFEN

Schicke Deinen Plubber dorthin, wo die vielen Raketen warten. Mit JOY-KNOPF wird eine Rakete gekauft. Der Preis pro Rakete steht im Pergament. Das war's.

MIT SAPHIREN HANDELN

Wenn das SaphirFlag AN ist, steht das blaue SaphirHandel-Haus ganz rechts, ansonsten nirgends.

Auf dem Planeten MATT wohnt ein gen-manipulierter Regenwurm Namens SmallMatt, dessen LieblingsSpeise LineliKaefer sind. Diese werden zu und ab von der randvollautomatischen Robo-Besatzung Eurer Raketen gefunden. Ihr koennt sie bei der Mattschen Botschaft gegen Saphire umtauschen (die Kaefer, nicht die Besatzung). Auf MATT ist naehmlich GeldBesitz verboten (wer doch hat, zahlt 5000\$ Busse an SmallMatt). Und die Saphire lassen sich auf FAT-STAR verkaufen.

Beachte zuerst die Zahl am Gebaeude: sie gibt an, wieviele Kaefer zur Zeit ein Saphir wert ist. Ist die Zahl hoch, so lohnt sich der Umtausch von Saphiren in Lineli-Kaefer (mit JOY-LINKS). Und umgekehrt ist es bei tiefem Wert sinnvoll, Kaefer in Saphire zu tauschen (mit JOY-RECHTS). In der

PergamentRolle steht ganz rechts, wieviel ein Saphir in Dollar wert ist.

Ist er hoch, kannst Du durch SaphirVerkauf (mit JOY-KNOPF) viel Geld machen. Uebrigens ist es empfehlenswert, nie alle Kaefer und Saphire in Geld zu verwandeln, da Du vielleicht lange Zeit keine neuen Kaefer mehr finden wirst. Du kannst uebrigens maximal 10 Saphire und 2000 Kaefer besitzen.

WETTBEWERB SEQUENZ

WANN ERSCHEINT DIE SEQUENZ

Jede dritte SpielRunde.

WAS IST ZU TUN

Wer am meisten Schnecken besitzt, erhaelt von FatMike einen Preis. Und zwar einen GeldBetrag, oder - bei mindestens 70 Schnecken - ein zusaetzliches LandFeld! Der oder die Sieger werden angezeigt, danach alle Spieler JOY-KNOPF druecken. Falls ein Preis-Feld gewonnen wurde, so kann der Sieger dieses aussuchen. Es MUSS NICHT an sein Gebiet angrenzen! Wenn Deine Folder also mal voellig eingeschlossen sein sollten, koennte es sich lohnen, sehr viele Raketen aufzustellen, um auf einen Sieg im Wettbewerb zu hoffen.

CODE 91 LINEL

	A	B	C	D	E	F	G	H
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
21								
22								
23								
24								
25								
26								
27								
28								
29								
30								
31								

© 1991 Linel Switzerland

Decoding:
Code Lösung:



7 8 9
4 5 6
1 2 3

T R A D E R `S DECODED BY THE BLACK F U T U R E

A/	B/	C/	D/	E/	F/	G/	H/
0/	1624/	6896/	9288/	1759/	3496/	2949/	8855/5642/
1/	8427/	7351/	6955/	9538/	8857/	4217/	4841/6489/
2/	4566/	3977/	3189/	4296/	7624/	6311/	6871/2217/
3/	1699/	7519/	6865/	5932/	8173/	8435/	6853/2923/
4/	2746/	4385/	9238/	5981/	6293/	7164/	2581/8719/
5/	7232/	4543/	7912/	7118/	8347/	9357/	2137/7474/
6/	7744/	9298/	1741/	6248/	8145/	1371/	1775/8817/
7/	9573/	9538/	9334/	3794/	7655/	3778/	4365/6554/
8/	1916/	2944/	4884/	8795/	8384/	2673/	6145/7273/
9/	9912/	3712/	2277/	2233/	2949/	6519/	1447/3925/
10/	8934/	1211/	2996/	2896/	7845/	8276/	6386/8326/
11/	2328/	9874/	7891/	4664/	2546/	6776/	6188/3397/
12/	2398/	8859/	5542/	6989/	4945/	9995/	7548/7242/
13/	1285/	1476/	7964/	2542/	7593/	3494/	9522/2565/
14/	7889/	8668/	7894/	4343/	7869/	3865/	7618/3551/
15/	2314/	3926/	6951/	5128/	7166/	4847/	8663/7662/
16/	1333/	4341/	3643/	6516/	1828/	9453/	5732/1578/
17/	2617/	9418/	6458/	8891/	6885/	2236/	3657/7522/
18/	9729/	6879/	4568/	8978/	4439/	1996/	2255/1239/
19/	8199/	8536/	4257/	5641/	4158/	7847/	3743/2552/
20/	2986/	1496/	9374/	4442/	3143/	8764/	5225/3772/
21/	1795/	5222/	5169/	1949/	7647/	3439/	9487/1617/
22/	5366/	5716/	3961/	8687/	1538/	5336/	1111/6541/
23/	6862/	9581/	6898/	9719/	8941/	2283/	5958/5467/
24/	1887/	8255/	4365/	7427/	2418/	5372/	8471/3515/
25/	7525/	9677/	5779/	9744/	4953/	9198/	3117/5159/
26/	9937/	1658/	9411/	8677/	3676/	4584/	3895/6635/
27/	3143/	6841/	2736/	8187/	9476/	9759/	7253/6273/
28/	2933/	2573/	9524/	9551/	1144/	5683/	8876/8388/
29/	7194/	1327/	6917/	5745/	4345/	9166/	4179/2589/
30/	2465/	4278/	4742/	1114/	3747/	7564/	1415/5168/
31/	3149/	4584/	7859/	8173/	4774/	6845/	7767/6611/

A VERY HARD WORK OK I HOPE YOU HAVE FUN !!!!!!!