

MILLENNIUMTM

Return To Earth

empire
S O F T W A R E

MILLENNIUMTM

Return To Earth

CONTENTS • INHALT • CONTENIDO

ENGLISH	3 - 24
DEUTSCH	25 - 48
ESPAÑOL	49 - 72

MILLENNIUM
RETURN TO EARTH

© 1991 Paragon Software
All Rights Reserved

Game Design
Ian Bird

Written by
Ian Bird

Programming by
Ian Bird • Glenn Dill

Computer Graphics by
Steve Suhy • Quinno Martin • Frank Schurter

Lead Playtesting by
Paul Conklin • Glenn Dill

Manual and Supplements Written by
Paul Conklin • F.J. Lennon

European Manual and Supplement Layout by
Antony J. Bond

Technical Instructions

IBM-PC/PCXT/PCAT/PS2 and COMPATIBLES;
TANDY 1000/3000

NOTE: All DOS commands are presented in this technical supplement surrounded by brackets []. Anything appearing between these brackets should be entered exactly as written. Commands surrounded by <> indicate key strokes such as <enter> or <space bar>. Commands surrounded by () indicate the general nature of the information you should enter, but not specific information itself. All DOS commands are also separated from other text in this technical supplement, either by several spaces or a full line. For instance, the command

[md] (directory name) <enter>

would instruct you to enter the DOS command md (for make directory), followed by the name you wish to give to the new directory, followed by pressing the <enter> key on your keyboard.

GETTING STARTED

Booting The Game From A Floppy Disk

1. Boot your machine using the DOS disk.
2. Before starting Millennium, you must make backup disks of all the diskettes that came in the box. See the section titled Creating Backup Copies of the Game for specific instructions on making backup diskettes. Place the originals in a safe place.
3. Insert the A disk of Millennium in drive A (or whatever drive is applicable to your machine).
4. Make sure that the DOS prompt is addressing the drive containing disk A. To begin loading the game, type [Mill] <enter> at the prompt.

Hard Disk Installation And Booting

To install the game to your hard drive, you should create a directory where you will copy the game. To create a directory, do the following:

1. From the C: prompt, type [md] (directory name) <enter>
-

Example:md Millennium <enter>

2. From the C: prompt, you can access the directory you created by typing [cd\
(directory name) <enter>

Example:cd\Millennium<enter>

3. Once you have created a directory and accessed that directory, copy the files from all disks into the directory you created. This can be done by inserting a disk into drive A and typing:
[xcopy a: *.* /s] <enter>

This DOS command copies all files from the A drive into the directory you created on the hard drive. Repeat this command for the remaining game disks. Be sure the appropriate game disk is in the appropriate drive before entering the DOS command.

4. Once you are finished copying the files onto the hard drive, store the original diskettes in a safe place. Make sure the DOS prompt is addressing the directory containing your game, and then type:
[Mill] <enter>

If you are using floppy drives to play Millennium, you will need to create backup copies of the game. To create backups, you will need blank, formatted disks. Format the disks using the DOS command:
[format a:] <enter>

Make sure none of the Millennium game disks are in the drive when you execute this command. Format the same number of disks that came with the game.

Now use the DOS diskcopy command to copy the game disks to the newly formatted disks. From a single drive, type: [diskcopy a: a:] <enter> and follow the prompts for inserting and switching disks in the A drive.

If you have two disk drives, insert the game disk into drive A and the blank, formatted disk into drive B. Then type: [diskcopy a: b:] <enter>

You will need a full 640k of memory to run this program. When you run the program, you will need to set one of the following sound modes for the game: PC SPEAKER, ROLAND, COVOX, ADLIB or SOUNDBLASTER. The graphics mode will automatically be selected by the program, according to your system's setup.

Creating Backup Copies
Of The Game

Installation Options

Interface Options

Millennium can be played from the keyboard or with a mouse. An explanation of each is provided in the Game Player's Manual. NOTE: A joystick option is not supported.

SAVING AND RESTORING GAMES

Saving Games — A game can be saved anytime during play. To save a game, select the File Access Icon, then the Save Game option from the menu. There are four Save Game positions to choose from. The current game being played is saved under the Save Game position selected.

Restoring Games — A saved game can be restored at any point during play. To restore a game, select the File Access Icon, then the Load Game option from the menu. Select one of the four game positions you wish to restore.

COMMODORE AMIGA 500/1000/2000/3000

NOTE: Millennium will work on any Amiga with at least 512K of memory and a floppy disk drive. If you only have 512k of memory, it will be necessary to disconnect any external drives and peripherals and ensure that no other programs are installed on your system.

Millennium can only be played from the floppy disks and CANNOT be installed on a hard drive.

GETTING STARTED

Booting The Game From A Floppy Disk

1. Turn on your machine. Insert the Millennium disk into any disk drive at the Workbench prompt. The game will autoboot within a few seconds and will start playing the introduction sequence.

Making Backup Copies Of The Disks

1. Make sure the original disks are write-protected. (You should be able to see through the write-protect tab).
 2. Use the duplicate option on the Amiga Workbench to make a copy of the disk.
-



Millennium can only be played with a mouse. No keyboard or joystick options are available.

Interface Options

Saving Games — A game can be saved at any point during play. Before you can save a game position, you must have a blank, formatted disk. You can format a blank disk by inserting it into the disk drive and selecting the File Access Icon and then by selecting the Format M2.2 option. You can then save a game by selecting the File Access Icon, inserting the blank, formatted disk into the disk drive and selecting the Save option. You have four Save Game positions to choose from once you have selected the Save option.

SAVING AND RESTORING GAMES

Restoring Games — A saved game can be restored at any point during play. To restore a game, insert the Save Game disk into the disk drive and select the File Access Icon. You will then select the LOAD option from the menu and choose the game position you wish to restore.

The following changes to the game were not incorporated into the Amiga version:

NOTES FOR AMIGA PLAYERS

1. The Amiga version of Millennium: Return To Earth can only be played with a mouse. A keyboard interface was not added.

2. Number six, File Access Icon, under the Game Icons, operates as follows for the Amiga:
When the File Access Icon is selected, you are presented with a menu of three options. They are:

All Done. Select this option to return to the Moon Base screen.

Save Game. Select this option to save the game currently being played. When selected, another menu of four save game options is displayed. Place the arrow cursor on the save game option you wish the current game being played to be saved to and press the left mouse button.

NOTE: A maximum of only four games may be saved.

Load Game. Select this option to load a previously saved game. When selected, a menu of the saved games is displayed. Place the arrow cursor on the saved game you wish to load and press the left mouse button.

3. Under the section titled Star Ships, the fighter ships do not have the same instrumentation on their control panels. The only three instruments the ship has are the range indicator, the arrow indicators and a radar screen showing you where the enemy ship is located in comparison to your fighter.

4. Under the section titled Star Ships, the Grazer in the Amiga version does not have a computer icon. The ship must be manually controlled when mining asteroids.

ATARI ST

Insert the first game disk into the internal or first disk drive and switch on or reset the machine. When the desktop appears, locate and double click on the `Mill.Prg` file. The game will now load.



January, 2200 A.D.

January 29, 2200 A.D. Every available telescope on Earth was pointed at the constellation Gemini to observe the incoming Object. Every scientific mind frantically searched for an answer, a solution to the most chilling crisis in history. The crew of Luna Base 1, hard at work on revolutionary scientific experiments on the Moon's Sea of Tranquility, was ordered to focus all attention on the crisis, instructed to correlate and verify all of Earth's observations. Physicists and mathematicians frantically calculated and filed the ocean of information that poured in from all sources, keeping strict account of the Object's steady approach for the history books.

Its estimated mass was more than 20 trillion tons; its velocity and trajectory were painstakingly calculated. The results were sadly confirmed. Earth stood directly in the Object's path. The point of impact was difficult to estimate, but experts predicted a terrifying, apocalyptic hypothesis: the Object would collide with Earth somewhere in the northern Pacific ocean.

The only practical attempt to divert the Object's course had been futile. A team of specially-trained explosive experts landed on the Object and planted a massive nuclear charge. In order to miss Earth, the Object needed to be diverted 10,000 miles. But the nuclear blast failed to measurably shift the course of the Object, and the final hope of Earth was extinguished.

It was too late. Superpower warheads were programmed for specific enemy targets; reprogramming the missiles would take far too much time. Even if the missiles could have been reprogrammed, they could not solve the crisis; in fact, they would only intensify it. A 20 trillion ton object, smashed into a million pieces, would produce a deadly shower of million-ton debris across the globe. Earth stood a better chance of fighting a monster than an army of giants. As the people of Earth braced themselves, every weapon of mass destruction upon which man had spent so much time, effort and money suddenly became infinitesimal and insignificant.

Everyone on Lunar Base 1 witnessed the event with a horrified, shocked gaze. The predictions were correct. The Object plummeted to Earth and smashed a hole straight through the Pacific ocean, spewing billions of gallons of water vapor into the atmosphere. Like a bullet through glass, the Object's velocity was unaffected and it plowed through layer after layer of Earth, eventually embedding into the



inner crust, cracking it wide open. As the Object came to rest, the planet suffered the devastating after-effects.

The underlying magma core, now unleashed, ran wild over what used to be the sea bed, splattering millions of tons of molten lava behind a stream of superheated steam. As the remaining ocean flooded in to fill the gaping hole, it vaporized instantly from the searing heat. It seemed an unstoppable process. Shock waves ran across the planet and Earth rang like a bell. Violent earthquakes, of a magnitude unknown to man, split more of the Earth's crust, scattering more debris, dust and steam across the globe. Winds raged in a frenzy, carrying great plumes of debris far into space and across the surface of the planet. The human race fought for its life, choking on the poison gasses and savage, swirling air. Slowly, but surely, the blue-grey disk turned darker and darker. Life ebbed away and civilization ceased to exist...

The crew of Lunar Base 1 no longer had a home to return to.



Introduction to the Main Scenario

You are the Commander of Luna Base 1. You and your crew are all that remain of the shattered human race. At first you were simply a lunar research chief, but now your objective has changed radically. Instead of a minor research station, Luna Base 1 must now become a functioning, congenial society in order to support the survival of mankind.

Terraforming — the remolding of other planets into Earth-like clones — is still a science in its infancy. Now you must use the process on your own world before any form of life can be re-established. The barren resources of the moon are not sufficient to achieve the re-colonization of Earth, so other planets must be explored, settled and possibly even conquered before enough vital materials are gathered for the terraforming process and the rebirth of life on Earth.

As Commander of Luna Base 1, you must oversee the restructuring plan, making sure that the interstellar colonies you establish survive unscathed. At the same time, you must also gather enough resources for future colonization, which will ultimately lead to the terraforming of Earth. Along the way, you will discover other objects that may be useful in your quest, and even an enemy alien race that must be destroyed before Earth can be reborn.

Only you, the Commander of Luna Base 1, can lead what remains of the human race and its culture to a new and revived prosperity. It's a tremendous, difficult, pressure-filled task only you can attempt.

You are mankind's last thread of hope. Good Luck!!

Game Play

GAME ICONS

There are ten main game control icons, located at the top of the screen. Each is identified by name — in the upper right corner of the screen — as the arrow cursor is moved across each individual icon.

To select an icon with the mouse, simply position the arrow cursor on the desired icon and press the left mouse button. With the keyboard, use the numeric keypad arrow keys or the function keys — F1 through F10 — to move the arrow cursor to the desired icon and press the "5" key on the numeric keypad to select it. To return to the Moon Base screen, press the right mouse button or the <Delete> key.

NOTE: CTRL + K toggles between keyboard mode and mouse mode. If using a keyboard, holding the SHIFT key down while using the arrow keys on the numeric keypad speeds up the movement of the arrow cursor.

The icons, listed in the order they appear, from left to right, are:



1. *Moon Base Icon.* Select this icon to obtain a view of Moon Base and the seven departments accessible on this base. You may also access this screen by pressing the right mouse button or the <Delete> key.



2. *Colonies Icon.* Select this icon to obtain a list of the colonies that are established on other planets or moons. You may access any one of these colonies by placing the arrow cursor on the name of the colony and pressing the left mouse button or the "5" key on the numeric keypad.



3. *Craft Roster.* Select this icon to obtain a list of all ships currently in service. You may access any ship on the list to receive information on the status of the craft or to obtain control of it. If a ship is based on a colony, the base screen of the planet or moon is displayed. To select a ship, place the arrow cursor on the name of the craft you wish to view and press the left mouse button or the "5" key on the numeric keypad.



4. *Data Base Icon.* Select this icon to obtain a list of the planets and their moons that are contained within the solar system. You may access information about the planets and moons by placing the arrow cursor on the name of the one you wish to view and pressing the left mouse button or the "5" key on the numeric keypad.

NOTE: A planet or moon must be researched before there is any information available on it.



5. *Bulletin Board Icon.* Select this icon to obtain a list of the most recent achievements and events that have occurred.



6. *File Access Icon.* Select this icon to save or load a game, turn the sound on or off, start a new game or quit the game currently being played. When this icon is selected, you are presented with two menus. The menus and the options under each are:



Save or Load Game Menu

The menu displayed on the left side of the screen allows you to save a game or load a previously saved game. The Load Game option, on the left side of the menu, is represented by green dots under the category "L". The Save Game option, on the right side of the screen, is represented by red dots under the category "S". The game day of the saved game(s) are listed between these two options. To load or save a game, simply position the arrow cursor on the corresponding colored dot and press the left mouse button or the "5" key on the numeric keypad of the keyboard.

NOTE: A maximum of four games can be saved.

Miscellaneous Menu

Sound Option. Allows you to turn the sound on or off. To do this, place the arrow cursor on the dot to the left of the option and press the left mouse button or "5" on the numeric keypad of the keyboard.

New Game Option. Allows you to start a new game. To select this option, position the arrow cursor on the dot to the left of it and press the left mouse button or "5" on the numeric keypad of the keyboard.

Quit Game Option. Allows you to return to the DOS prompt. To do this, place the arrow cursor on the dot to the left of the option and press the left mouse button or "5" on the numeric keypad of the keyboard.



7. *Log Icon.* Select this icon to obtain a chart of your CTR (Civilization Technology Rating). Your CTR is based on the number of spacecraft currently in service, the number of colonies that have been established and the combined population of all colonies.



8. *Zoom Out.* Select this icon to obtain a view of the inner and outer solar system. From the Moon Base screen select the icon to display the inner solar system. Select the icon again to display the outer system. From the outer system, the center is called the Inner System and contains the sun, Mercury, Venus, Earth and Mars. The outer regions of the system contain Jupiter, Saturn, Uranus, Neptune and Pluto.

As the arrow cursor is moved over each planet, the planet name is displayed in the upper right corner of the screen. If you move the arrow cursor onto a planet and press the left mouse button or the "5" key on the numeric keypad, a screen of the planet and its surrounding moons is displayed. Then, if you position the arrow cursor on the planet or one of its moons and press the left mouse button or the "5" key on the numeric keypad, the planet or moon, its orbital ring, and any ships in orbit are displayed.



9. *Advance Hour Icon.* Select this icon to advance the time by one hour. The time is displayed at the end of the row of main game icons.



10. *Advance Day Icon.* Select this icon to advance the day by one. The day is displayed directly below the time.

MOON BASE STATIONS

There are seven stations that comprise the Moon Base. These seven stations must be utilized in order to progress through the game. As the arrow cursor is moved onto each station, the name of the station is displayed in the upper right corner of the screen.

These stations include:

Energy Station. Select the Energy Station to obtain a view of the solar generator (SolaGen). When



the game begins, the station is being operated on battery power, with an MKI SolaGen in storage. SolaGens must be constructed in order to supply more power to the stations on the base. There are ten different models of the SolaGen and each time a larger SolaGen is put into operation, solar panels are added to the generator. To place a larger SolaGen into operation, simply place the arrow cursor on the SolaGen to be used and press the left mouse button or the "5" key on the numeric keypad.

On the left side of the screen is information about the current status of the station. This information includes: power source and output of the SolaGen currently being utilized, how much of the power is being used by the base and the number of each model of SolaGen that is currently inactive and in storage.

NOTE: An Energy station and a SolaGen MKI are provided to every colony when it is established on another planet or moon.

When viewing the Moon Base screen, the Energy icon at the bottom of the screen indicates the status of the Energy station. If the icon is red, the base is currently running on battery power or utilizing most of the SolaGen's output. If the icon is green, a SolaGen is supplying sufficient power to the base with an abundance of power to spare.

Life Support Station. Select the Life Support Station to obtain a view of the life support nodules. When the game begins the only housing for the population on Moon Base is the main life support station, which will house 100 people. Nodules must be constructed in order to increase the population of Moon Base and, more importantly, the overall population of the human race. Moon Base can support up to six nodules with a population of 600; bases established on other planets and moons can only support one nodule with a population of 100. On the Moon, each time a nodule is built, it is attached to the main life support station.

In the lower left corner of the screen is information concerning the status of the Life Support station. This information includes: the number of nodules currently being utilized, the type of atmosphere the nodules are providing for the population, life type (i.e. — Human, Martian, Humanoid, etc.), total capacity of the current life support station and the current population of the base.

NOTE: A life support station and one nodule are provided to every colony when it is established on another planet or moon.

When viewing the screen of Moon Base, the Life Support Icon at the bottom of the screen indicates the status of the Life Support Station. If the icon is red, there are less than 25 people living on the base. If the icon is yellow, there are between 26 and 49 people on the base and if the icon is green, there are more than 49 people living on the base.

Production Station. Select the Production Station to obtain a view of the Production area. Everything you must build to progress through the game is constructed here. At the beginning of the game, the only objects you may build are probes, SolaGen MKIs, and nodules — these objects have already been researched. You must research the rest of the equipment you need at the Research station before it can be built.

To view the list of items that may be constructed, position the arrow cursor on the monitor above the chair and press the left mouse button or the "5" key on the numeric keypad. If an item name is displayed in red, the object has been researched, but not yet built. If the item name is yellow, the object is partially built, and if the item name is green, at least one of this object has been constructed.

NOTE: An item must be researched before it is added to the list.

To select an item to be built, simply position the arrow cursor on the name of the item and press the left mouse button or the "5" key on the numeric keypad. A small window then appears with the mineral requirements for construction of the item. If the minerals are available, construction of the item begins and a picture of the object is displayed on the platform to the right of the screen. If there is a shortage of minerals, the same window appears, but the deficient mineral(s) appear in red. Insufficient power may be another reason for being unable to construct an item.

At the bottom of the screen is some basic information about the status of any item currently being constructed. This information includes: the progress of completion, represented by a percentage and the amount of power required to build the object.

When viewing the Moon Base screen, the Production Icon at the bottom of the screen indicates the status of this station. If the icon is yellow, the production area is currently constructing an object. If the icon is green, the station is in idle mode, or not building anything at the present time.



NOTE: The Production Station can only be found on the moon. You cannot build this station on any other planets or moons.

Defense Station. Select the Defense station to obtain a view of the fighter bay. There are three icons in this station.

1. *Base Fighter Reserve Icon.* Displays the number of fighters currently available. When under attack, place the arrow cursor on the Fighter Icon and press the left mouse button or the "5" key on the numeric keypad to launch the fighters.

2. *Orbital Laser Reserve Icon.* Displays the number of orbital lasers currently available. When under attack, place the arrow cursor on the Orbital Laser Icon and press the left mouse button or the "5" key on the numeric keypad to activate the lasers. Combat data is relayed to you via a message box displayed in the upper right corner of the screen.

3. *Exit Icon.* Select this icon to return to the base screen of the planet or moon you are currently on.

Casualty reports, damage reports and mineral store losses are displayed on the black screen. Directly below the screen is an icon labeled Tracking. During an attack, the number of enemy fighters being tracked is displayed here.

When viewing the screen of Moon Base, the Defense icon at the bottom of the screen indicates the status of the Defense station. If the icon is red, you are being attacked and should man the Defense station. If the icon is yellow, you have no fighters or orbital lasers in reserve, and a green icon represents a neutral stage.

NOTE: Fighters and orbital lasers cannot be used simultaneously.

Resources Station. Select the Resources Station to obtain a view of the resource miner. The on/off switches are located in the upper left corner of the screen. To turn the miner on or off, position the arrow cursor on the desired option and press the left mouse button or the "5" key on the numeric keypad.

Once the miner is turned on, it will start to gather and stockpile minerals.

On the right side of the screen— under the category “Kg/Day” — are the minerals that can be mined on the specific planet or moon. The numbers under this category represent amounts of the specific minerals, in kilograms, that can be mined in one day. The numbers that appear under the Stock category represent the amount of specific minerals — in kilograms — that are stockpiled on the planet or moon.

You must establish colonies on other planets and moons in order to mine all of the minerals you need to progress through the game. Minerals are used to construct every item or piece of equipment you require. You may also acquire minerals by mining asteroids.

When viewing the Moon Base screen, the Resources Icon at the bottom of the screen indicates the status of the resource miner. If the icon is red, the miner is turned off. If the icon is green, the miner is turned on.

NOTE: There must be at least 50 people present on a planet or moon before mining operations may begin.

Research Station. Select the Research Station to gain access to the file folders of equipment and other items displayed here. There are five folders, each representing a different category of items. To select a specific folder, position the arrow cursor on the name of the folder and press the left mouse button or the “5” key on the numeric keypad. To select an item to be researched, position the arrow cursor on the name of the item and press the left mouse button or the “5” key on the numeric keypad. A folder labeled Project is then displayed with the name of the item being researched and the percentage of research completed.

The folders, listed in the order they appear, from left to right, include:

1. *Colonization.* Select this folder to obtain a list of all of the planets and moons in the solar system. If the name of the planet or moon appears in red, it has not been explored or researched yet. If the name is displayed in yellow, a probe has landed on the planet or moon and it can be researched. If the name appears in green, the planet or moon has been researched and information is available. If the name is displayed in white, a colony has already been established there. If a probe has been sent to a planet,



and the research has been completed, you can view the information the probe obtained by positioning the arrow cursor on the name of the planet or moon and pressing the left mouse button or the "5" key on the numeric keypad. The available information consists of: an evaluation (whether the planet can be inhabited or not) and the minerals that can be mined from it.

NOTE: This same information can be viewed from the Data Base icon.

2. *Transportation.* Select this folder to obtain a list of the transportation ships. Ship names that appear in yellow have not yet been researched. Names appearing in green have been researched and may be constructed in the Production Station. The ships under this category include: Probe, Grazer, Waverider, Carrack, S.I.O.S, Fleet Carrier and Juggernaut. Information available on these ships include: the name of the ship, its weight and the production requirements needed to produce one ship.

3. *Weapons.* Select this folder to obtain a list of the weapons. The weapon names that appear in yellow have not been researched yet. Names displayed in green have been researched and may be constructed in the Production Station. The weapons under this category include Fighters and Orbital Lasers. Information available on these weapons includes: the name of the weapon, its weight and the production requirements needed to produce one of these items.

4. *Energy.* Select this folder to obtain a list of the generators (SolaGens). The next model of SolaGen does not appear on the list until the model before it has been researched. There are ten different models of the SolaGen, ranging from the MKI, the least powerful, to the MKX, the most powerful. Information available on the SolaGens includes: the name of the generator, its weight and the production requirements needed to produce one SolaGen.

5. *Supplements.* Select this folder to obtain a list of miscellaneous items. The item names that appear in yellow have not been researched yet and names displayed in green have been researched and may be constructed in the Production Station. Items included under this category are: Nodule, used to house the population of a base; Bunker, a storage area placed under the flight bays; Vaccine, used to cure diseases on other settled planets or moons; and Terraformer, used on Earth to restore the planet.

Information available on the items includes the name of the object, its weight and the production requirements needed to produce one of these items.

When viewing the Moon Base screen, the Research Icon at the bottom of the screen indicates the status of this station. If the icon is yellow, the research area is currently obtaining information on an object. If the icon is green, the station is in idle mode, or not researching anything at the present time.

NOTE: Before any planets can be settled, or any equipment or objects can be built, they must be researched.

Flight Bays. Select the Flight Bays to obtain a view of the eight docking bays available. Any ships built are placed in the bays when construction is complete; each bay will hold one ship. On the left side of the screen is a list of the eight bays and the name of the ship currently occupying each.

As the arrow cursor is moved across the bays, the corresponding bay number appears in the upper right corner of the screen. To access a ship, simply position the arrow cursor on the desired bay and press the left mouse button or the "5" key on the numeric keypad. After a flight bay has been selected, a screen of the particular ship in the bay is displayed. There are six icons displayed at the bottom of this screen. Listed in the order they appear, from left to right, they are:

1. *Ship Name Icon.* Each ship is automatically assigned a name after its production is complete, but you may select this icon to give the ship a different name. Using the keyboard, type the name of the ship (up to 9 characters).

2. *Assign Crew Icon.* Select this icon to assign a crew to the ship.

3. *Equipment Icon.* Select this icon to obtain a listing of the equipment available for transport. To transfer an item into the ship's cargo bay, position the arrow cursor on the arrow to the left of the item's name and press the left mouse button or the "5" key on the numeric keypad. Cargo can also be transferred to the base stores by using the same button presses and keystrokes as above, but you must remember to place the arrow cursor on the arrow to the right of the item name. The number of each



individual item that you Leave or Take is displayed under the corresponding category.

Also displayed on the cargo screen, at the bottom, is the weight of each individual object; this weight is displayed as the arrow cursor is placed on the item name, and the amount of cargo a ship can carry. As the ship's cargo bay is emptied or filled, this number decreases or increases to let you know the amount of cargo space available.

NOTE: Not all ships can carry equipment or minerals.

4. *Mineral Icon.* This icon works in the same manner as that of the Equipment Icon. The only difference is that instead of the cargo screen listing equipment items, a mineral list is displayed.

5. *Launch Ship Icon.* Select this icon to launch a ship into orbit.

NOTE: A ship must be assigned a crew before it can be launched.

6. *Dismantle Ship Icon.* Select this icon to dismantle the ship presently docked in the flight bay.

There is also a window displayed on the right side of the same screen that the above icons appear inside of. The window contains information about the ship that is currently occupying the bay. This information includes: service bay number, planet or moon that the flight bay is located on, type of ship in the bay, name of the ship, minimum crew number, actual number of crew assigned, capacity of the ship's cargo bay, actual payload the ship currently has in its cargo hold, and the type of lifeform on the particular planet or moon.

There are two types of ships in the game: Fighters and Transports. Listed below are the ships and the tasks they are designed to perform.

Fighter. The fighter is a manned ship used to defend the colonies you have established. When a colony is under attack, go to the defense station and select the *Fighter Icon*. By selecting the icon, all your fighters are launched and engaged in combat.

When in combat, a 3-D view is displayed. To battle an enemy fighter, simply position the crosshair

STAR SHIPS

Fighters

cursor on his ship and press the left mouse button or the "5" key on the numeric keypad to fire. The fighter instrument panel, at the bottom of the screen, contains the following instruments:

Range indicator: this displays the distance between the enemy ship and your fighter. **Laser charge:** every time the laser is fired, the charge diminishes. When your lasers are exhausted, you must wait for them to recharge before you can fire again. **The number indicator, displayed in green:** the number of fighters — from your squadron — currently engaged in combat. **The number indicator, displayed in red:** the number of enemy fighters present in the area. Both these number indicators decrease as fighters are destroyed. The arrow indicators are valuable instruments that let you know the position of the enemy fighter you are engaging in combat; your ship automatically adjusts its course to the enemy fighter's course.

Orbital Laser. The orbital laser is an unmanned, automated satellite. It is designed to protect your newly established colonies. When the Orbital Laser Icon is selected, one laser in orbit is activated and automatically tracks and destroys enemy craft. Each laser is destroyed after it fires one laser burst.

Transports

Probe. A Probe is an unmanned craft launched to a planet or moon to gather information. Once the Probe has reached its destination, it must be told to land on the surface of the planet or moon before it can start gathering and relaying data about the world.

There are three icons on the Probe's control panel — in the lower right corner of the screen — that are used to control the craft. They are:



1. **Land Ship Icon.** Select this icon to land the craft. To select the icon, simply position the arrow cursor on the icon and press the left mouse button or the "5" key on the numeric keypad.

NOTE: A ship must be in a planet or moon's orbit before it can land.



2. **Destination Icon.** Select this icon to give the ship a destination after it has been launched and is in orbit. If you do not give a ship a destination, it remains in orbit of the planet or moon it is launched from. To select this icon, place the arrow cursor on it and press the left mouse button or the "5" key on

the numeric keypad.

After the icon is selected, a list of the planets and moons are displayed. Select a destination for the craft by placing the arrow cursor on the name of the planet or moon you want it to land on and pressing the left mouse button or the "5" key on the numeric keypad.

3. *Autopilot Icon* - Select this icon when you want to exit the ship being viewed.

Grazer. The Grazer is used to transport minerals. Its main function is for mining asteroids. This craft requires a crew of four and has a 250 ton cargo capacity. The same three icons used in the Probe are also used in the Grazer, but the Grazer also displays three icons in the lower left section of the control panel. They are:



1. *View Cargo Icon.* Select this icon to obtain a list of the ship's cargo.



2. *Dump Cargo Icon.* Select this icon to eject all cargo in the ship's hold into space.



3. *Computer Icon.* Select this icon to turn the navigation computer on and off. When the computer is turned on the ship will automatically fly to the asteroid belt and scan for mineable asteroids. Once it has found one, it will return to the moon, land, unload the minerals, then fly back out to the asteroid belt. This process continues until you turn the navigation computer off.

If the computer is turned off, you will have to tell the ship to go to the asteroid belt, which asteroid to bring back to the moon, and also when to land on the moon to unload its cargo. The ship is on manual control when the computer is turned off.

NOTE: The Grazer must be in orbit before the computer can be engaged and initially told where to go.

Waverider. The Waverider is a small cargo ship that can transport either minerals or equipment. The craft requires a crew of 10 and has a cargo capacity of 50 tons. The same icons that the Probe and Grazer use, with the exception of the Computer Icon, are also found in this ship.

Carrack. The Carrack is a large cargo ship that can transport either minerals or equipment. The craft requires a crew of 80 and has a 1000-ton cargo capacity. The same icons that the Probe and Grazer use, with the exception of the Computer Icon, are also found in this ship.

S.I.O.S. The S.I.O.S. is an unmanned craft used for establishing colonies. It carries all equipment, personnel and materials needed to set up a colony on another planet or moon. The same three icons that the Probe uses can also be found in the S.I.O.S.

Fleet Carrier. The Fleet Carrier is an enormous craft that can only carry equipment in its cargo bay. No minerals can be loaded onto the ship. The craft requires a crew of 160 and has a 1050-ton cargo capacity. The same icons found in the Probe are also found in this ship, but the Fleet Carrier also has one other icon: the Launch Fighter Icon. This is the only ship that may deploy fighters during space travel or while in orbit.



1. *Launch Fighter Icon.* Select this icon to deploy all fighters from the carrier.

Juggernaut. The Juggernaut is actually a modified version of the Fleet Carrier. A Fleet Carrier must be modified in order to transport the Terraformer to Earth. The Juggernaut is an unmanned craft with a cargo capacity of 2065 tons.



DEUTSCH ANLEITUNG

Technische Hinweise

IBM-PC, PC-XT, PC-AT, PS/2 und KOMPATIBLE;
TANDY 1000/3000

HINWEIS: Alle DOS-Befehle werden in diesem technischen Anhang in eckigen Klammern [] eingeschlossen dargestellt. Was zwischen diesen Klammern steht, muß genau so eingetippt werden. Befehle zwischen spitzen Klammern <> bedeuten Tasten, die Sie drücken müssen, wie <Enter> oder <Leertaste>. Befehle in runden Klammern () zeigen Ihnen die allgemeine Natur der Information, die Sie eintippen müssen, doch nicht die spezifische Information selbst. Alle DOS-Befehle sind in diesem technischen Anhang auch vom umgebenden Text abgesetzt, entweder durch mehrere Leertasten oder eine ganze Zeile. Zum Beispiel würde der Befehl

[md] (Verzeichnis) <Enter>

Sie anweisen, den DOS-Befehl md (make directory = Verzeichnis erstellen) einzutippen, gefolgt vom Namen, den Sie dem neuen Verzeichnis geben wollen, gefolgt von einem Druck auf die Enter-Taste Ihrer Tastatur.

1. Starten Sie Ihren Computer mit einer DOS-Diskette auf.
2. Bevor Sie Millennium starten, müssen Sie Backup-Kopien von allen Disketten machen, die in der Schachtel waren. Siehe den Abschnitt "Erstellen von Backup-Kopien des Spiels" für spezifische Anweisungen hierfür. Bewahren Sie die Originale an einem sicheren Platz auf.
3. Legen Sie die A-Diskette von Millennium in Laufwerk A: ein (oder ein entsprechendes Laufwerk, das für Ihre Maschine zutrifft).
4. Stellen Sie sicher, daß das DOS-Zeichen dem Laufwerk entspricht, in dem sich die A-Diskette befindet. Zum Laden des Spiels tippen Sie [Mill] <Enter>.

VORBEREITUNG

Starten des Spiel von einer
Diskette

Installation und Spielstart von der Festplatte

Um das Spiel auf Ihrer Festplatte zu installieren, sollten Sie ein Verzeichnis erstellen, in das Sie dann das Spiel kopieren. Um ein Verzeichnis zu erstellen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Vom C:-Zeichen, tippen Sie `[md] (Verzeichnis) <Enter>`

Beispiel: `md Millennium<Enter>`

2. Vom C:-Zeichen aus können Sie auf Ihr neu erstelltes Verzeichnis zugreifen, indem Sie `[cd] (Verzeichnis) <Enter>` tippen.

Beispiel: `cd\Millennium<Enter>`

3. Nachdem Sie das Verzeichnis erstellt und aufgerufen haben, kopieren Sie die Dateien von allen Disketten in dieses Verzeichnis. Beispielsweise können Sie eine Diskette in Laufwerk A: einlegen und `[xcopy a: *.* /s] <Enter>` tippen.

Dieser DOS-Befehl kopiert alle Dateien von der Diskette in Laufwerk A: in das Verzeichnis, das Sie auf der Festplatte erstellt haben. Wiederholen Sie diesen Befehl für die restlichen Spieldisketten. Vergewissern Sie sich, daß die richtige Spieldiskette im richtigen Laufwerk ist, bevor Sie den DOS-Befehl eingeben.

4. Nachdem Sie alle Dateien auf die Festplatte kopiert haben, bewahren Sie die Originaldisketten an einem sicheren Platz auf. Vergewissern Sie sich, daß das DOS-Zeichen das Verzeichnis anzeigt, das Ihr Spiel enthält, dann tippen Sie: `[Mill] <Enter>`

Erstellen von Backup- Kopien des Spiels

Wenn Sie Millennium von Disketten-Laufwerken aus spielen wollen, müssen Sie Backup-Kopien des Spiels erstellen. Hierzu benötigen Sie leere, formatierte Disketten. Formatieren Sie die Disketten, indem Sie den DOS-Befehl `[format a:] <Enter>` verwenden.

Vergewissern Sie sich gründlich, daß sich bei Ausführung dieses Befehls keine Millennium-Spieldisketten in diesem Laufwerk befinden. Formatieren Sie die gleiche Zahl von Disketten, wie sie in der Spielpackung enthalten sind.

Nun verwenden Sie den DOS-Befehl `diskcopy`, um die Spieldisketten auf die neu formatierten Disketten zu kopieren. Bei einem einzigen Laufwerk tippen Sie `[diskcopy a: a:] <Enter>` und folgen den Aufforderungen zum Einlegen und Wechseln von Disketten in Laufwerk A.



Wenn Sie zwei Laufwerke haben, legen Sie die Spieldiskette in Laufwerk A ein, die leere, formatierte Diskette in Laufwerk B. Dann tippen Sie: `[diskcopy a: b:] <Enter>`

Sie benötigen volle 640K Speicher, um dieses Programm laufen zu lassen. Während des Programmlaufs müssen Sie einen der folgenden Sound-Modi für das Spiel setzen: PC LAUTSPRECHER, ROLAND, COVOX, ADLIB oder SOUNDBLASTER. Der Grafik-Modus wird entsprechend der Konfiguration Ihres Systems automatisch vom Programm gewählt.

Millennium kann von der Tastatur aus oder mit einer Maus gespielt werden. Eine Erklärung beider Modi findet sich im Spieler-Handbuch. HINWEIS: Für dieses Spiel gibt es keine Joystick-Option.

Spiele speichern — Ein Spiel kann jederzeit gespeichert werden. Um ein Spiel zu speichern, wählen Sie das Dateizugriffs-Ikon, dann die "Spiel speichern"-Option aus dem Menü. Sie können unter vier Speicherpositionen wählen. Das gerade gespielte Spiel wird unter der gewählten Position gespeichert.

Spiele laden — Ein gespeichertes Spiel kann jederzeit wieder geladen werden. Um ein Spiel zu laden, wählen Sie das Dateizugriffs-Ikon, dann die "Spiel laden"-Option aus dem Menü. Wählen Sie eine der vier Positionen, um das gewünschte, dort gespeicherte Spiel zu laden.

COMMODORE AMIGA 500/1000/2000/3000

HINWEIS: Millennium funktioniert auf jedem Amiga mit mindestens 512K Speicher und einem Disketten-Laufwerk. Wenn Sie nur 512K Speicher haben, müssen Sie alle externen Laufwerke und Peripheriegeräte abschalten und sicherstellen, daß keine anderen Programme in Ihrem System installiert sind.

Millennium kann nur von Disketten gespielt werden und KANN NICHT auf einer Festplatte installiert werden.

Installations-Optionen

Schnittstellen-Optionen

**SPEICHERN UND LADEN
VON SPIELEN**

VORBEREITUNG

Laden des Spiels von
einer Diskette

1. Schalten Sie Ihren Computer ein. Beim Workbench-Zeichen legen Sie die Millennium-Diskette in ein beliebiges Laufwerk ein. Das Spiel lädt sich automatisch in ein paar Sekunden und spielt dann die Einführungssequenz.

Erstellen von Backup-
Kopien des Spiels

1. Stellen Sie sicher, daß die Original-Disketten schreibgeschützt sind. (Sie sollten durch den Schreibschutz-Schieber hindurchsehen können.)

2. Verwenden Sie die Duplizier-Option des Amiga Workbench, um eine Kopie der Diskette zu erstellen.

Schnittstellen-Optionen

Millennium kann nur mit einer Maus gespielt werden. Es gibt keine Tastatur- oder Joystick-Optionen.

SPEICHERN UND LADEN VON SPIELEN

Spiele speichern — Ein Spiel kann jederzeit gespeichert werden. Bevor Sie eine Spielposition speichern können, müssen Sie eine leere, formatierte Diskette haben. Sie können eine Diskette formatieren, indem Sie sie in das Laufwerk einlegen, das Dateizugriffs-Ikon wählen und dann die Format M2.2-Option. Sie können dann ein Spiel speichern, indem Sie das Dateizugriffs-Ikon wählen, die leere Diskette in das Laufwerk einlegen und dann die "Spiel Speichern"-Option wählen. Nachdem Sie "Spiel Speichern" gewählt haben, können Sie unter vier Speicherpositionen wählen.

Spiele laden — Ein gespeichertes Spiel kann jederzeit wieder geladen werden. Um ein Spiel zu laden, legen Sie Spiel-Speicherdiskette in das Laufwerk ein und wählen das Dateizugriffs-Ikon. Dann wählen Sie die "Spiel Laden"-Option aus dem Menü und suchen sich diejenige Position aus, von der Sie das gespeicherte Spiel laden wollen.

Die folgenden Änderungen am Spiel sind nicht in die Amiga-Version integriert worden:

HINWEISE FÜR AMIGA-SPIELER

1. Die Amiga-Version von Millennium, "Return To Earth", kann nur mit einer Maus gespielt werden. Eine Tastatur-Schnittstelle ist nicht implementiert worden.

2 Nummer sechs, Dateizugriffs-Ikon, unter den Spiel-Ikonen, funktioniert für den Amiga wie folgt: Wenn das Dateizugriffs-Ikon gewählt ist, erscheint ein Menü mit drei Optionen. Diese sind:

Alles erledigt. Wählen Sie diese Option, um zum Mondbasis-Bildschirm zurückzukehren.

Spiel Speichern. Wählen Sie diese Option, um das gerade gespielte Spiel zu speichern. Ein weiteres Menü mit vier Speicher-Optionen erscheint. Bewegen Sie den Pfeilzeiger auf die Speicher-Option, unter der Sie Ihr gerade laufendes Spiel speichern wollen, dann drücken Sie die linke Maustaste. HINWEIS: Es können maximal vier Spiele gespeichert werden.

Spiel laden. Wählen Sie diese Option, um ein vorher gespeichertes Spiel zu laden. Es erscheint ein Menü mit den gespeicherten Spielen. Bewegen Sie den Pfeilzeiger auf das gespeicherte Spiel, das Sie laden wollen, dann drücken Sie die linke Maustaste.

3. Im Abschnitt über Raumschiffe besitzen die Fighter-Schiffe nicht die gleiche Instrumentenausrüstung. Sie haben nur einen Reichweiten-Anzeiger, den Pfeil-Anzeiger und einen Radarschirm, der zeigt, wo das feindliche Schiff sich im Verhältnis zu Ihrem Fighter befindet.

4. Im Abschnitt über Raumschiffe hat der Grazer in der Amiga-Version kein Computer-Ikon. Das Schiff muß beim Schürfen von Asteroiden von Hand gesteuert werden.

ATARI ST

Legen Sie die erste Spieldiskette in das interne oder erste Laufwerk ein, dann schalten Sie den Computer ein oder starten ihn neu auf. Wenn der Desktop erscheint, suchen Sie die Datei `Mill.Prg` und klicken Sie zweimal auf ihr Icon. Das Spiel lädt sich nun automatisch.

Januar 2200 A.D.

29. Januar 2200 A.D. Jedes auf der Erde nur verfügbare Teleskop war auf die Gemini-Konstellation gerichtet, um das herannahende Objekt zu beobachten. Jeder, der auch nur ein bißchen wissenschaftlichen Verstand besaß, suchte krampfhaft nach einer Antwort, einer Lösung der erdrückendsten Krise der Geschichte. Die Besatzung von Mondbasis 1, schwer beschäftigt mit revolutionären wissenschaftlichen Experimenten im Mare Tranquillitatis des Mondes, wurde beauftragt, all ihre Aufmerksamkeit auf die Krise zu lenken und alle auf der Erde gemachten Beobachtungen zusammenzustellen und zu überprüfen. Physiker und Mathematiker rechneten wie wild, um die Flut von Information, die von überall her einströmte, zu ordnen und - für spätere Geschichtsbücher - in die Form eines exakten Berichts über die ständige Annäherung des Objekts zu bringen.

Seine geschätzte Masse war größer als 20 Trillionen Tonnen; seine Geschwindigkeit und Annäherungsbahn wurden äußerst sorgfältig berechnet. Es war traurig, aber wahr: die Erde befand sich direkt in der Bahn des Objekts. Es war schwierig, den genauen Punkt des Zusammenstoßes zu bestimmen, doch Experten machten eine fürchterliche, apokalyptische Voraussage: das Objekt würde irgendwo im nördlichen Pazifik mit der Erde kollidieren.

Der einzige praktische Versuch, den Kurs des Objekts zu ändern, war vergeblich gewesen. Ein Team von speziell ausgebildeten Sprengstoffexperten landete auf dem Objekt und plazierte eine massive nukleare Ladung. Um die Erde nicht zu treffen, mußte das Objekt 10000 Meilen aus seiner Bahn gebracht werden. Doch die Atomexplosion schaffte es nicht, den Kurs des Objekts meßbar zu beeinflussen, und die letzte Hoffnung der Erde war dahin.

Es war zu spät. Die Sprengköpfe der Supermächte waren auf spezifische Feindziele programmiert; die Raketen umzuprogrammieren hätte zu viel Zeit gekostet. Selbst wenn die Raketen hätten umprogrammiert werden können, konnten sie die Krise nicht lösen; im Gegenteil, sie hätten sie nur noch verschlimmert. Ein 20 Trillionen Tonnen schweres Objekt, in eine Million Stücke zerhauen, würde einen tödlichen Regen von Millionen Tonnen Schutt über den ganzen Erdball verursachen. Die Erde hatte eine bessere Chance, ein einziges Monstrum zu bekämpfen als eine Armee von Giganten. Als die Erdbewohner nun all ihre Kräfte zusammennahmen, wurden alle Massenvernichtungswaffen, für



die die Menschheit so viel Zeit, Mühe und Geld aufgewendet hatte, auf einmal klitzeklein und unbedeutend.

Jedermann auf Mondbasis 1 folgte dem Ereignis mit Schock und Entsetzen im Blick. Die Vorhersagen waren korrekt. Das Objekt stürzte auf die Erde und schlug ein Loch geradewegs durch den Pazifik, Milliarden Tonnen Wasserdampf in die Atmosphäre speiend. Wie eine Kugel durch Glas, blieb die Geschwindigkeit des Objekts unbeeinflusst, und es pflügte durch Schicht um Schicht der Erdkruste, bis es sich in die innere Kruste einbettete und sie weit aufriß. Als das Objekt zur Ruhe kam, erlitt der Planet die vernichtenden Nachwirkungen.

Der nun entfesselte innere Magmakern lief wild über den früheren Meeresboden und spritzte Millionen Tonnen geschmolzener Lava hinter einem Strom superheißen Dampfs. Als der Rest des Ozeans einfloß, um das gährende Loch zu füllen, verdampfte er augenblicklich durch die sengende Hitze. Es schien ein unaufhaltbarer Prozeß. Schockwellen liefen über den Planeten und die Erde läutete wie eine Glocke. Heftige Erdbeben von der Menschheit bisher unbekannter Stärke spalteten die Erdkruste immer weiter und streuten mehr Schutt, Staub und Dampf über den Globus. Winde rasten wie wahnsinnig und wehten riesige Staubfahnen weit in den Raum hinein und über die ganze Erdoberfläche. Die menschliche Rasse kämpfte um ihr Leben, erstickend an giftigen Gasen und wilder, wirbelnder Luft. Langsam, aber sicher, wurde die blaugraue Scheibe dunkler und dunkler. Das Leben ebte dahin und die Zivilisation war nicht mehr...

Die Besatzung von Mondbasis 1 hatte keine Heimat mehr, zu der sie hätte zurückkehren können.

Einführung in das Haupt-Szenarium

Sie sind der Kommandant von Mondbasis 1. Sie und Ihre Mannschaft sind alles, was von der zerschmetterten menschlichen Rasse übrig ist. Zuerst waren Sie einfach nur ein Chef der Mondforschung, doch jetzt hat sich Ihr Ziel radikal verändert. Statt einer kleinen Forschungsstation muß Mondbasis 1 nun eine funktionsfähige, der Aufgabe angemessene Gesellschaft werden, das Überleben der Menschheit zu sichern.

Terraformen — das Umformen anderer Planeten in erdgleiche Klone — ist eine Wissenschaft, die noch in den Kinderschuhen steckt. Jetzt müssen Sie diesen Prozeß auf Ihre eigene Welt anwenden, bevor irgendeine Lebensform dort wieder Platz finden kann. Die dürtigen Ressourcen des Mondes reichen nicht aus, um die Erde wieder zu kolonisieren, daher müssen andere Planeten erforscht, besiedelt und möglicherweise sogar erobert werden, bevor genügend lebenswichtiges Material für den Prozeß des Terraformens und die Wiedergeburt von Leben auf der Erde gesammelt ist.

Als Kommandant von Mondbasis 1 müssen Sie den Restrukturationsplan überwachen und sicherstellen, daß die interstellaren Kolonien, die Sie aufbauen, unversehrt überleben. Gleichzeitig müssen Sie auch genügend Ressourcen für zukünftige Kolonisierungen sammeln, was am Ende zum Terraformen der Erde führt. Auf Ihrem Weg werden Sie Dinge entdecken, die für Ihre Aufgabe von Nutzen sein können, und sogar eine feindliche außerirdische Rasse, die vernichtet werden muß, bevor die Erde wiedergeboren werden kann.

Nur Sie, der Kommandant von Mondbasis 1, können das, was von der menschlichen Rasse und ihrer Kultur übriggeblieben ist, zu neuer und wiederbelebter Blüte führen. Es ist eine kolossale, schwierige, erdrückende Aufgabe, die nur Sie angehen können.

Sie sind der letzte Hoffungsstrahl der Menschheit. Viel Glück!!



Spielanleitung

Am oberen Rand des Bildschirms befinden sich zehn Haupt-Spielsteuerungs-Ikone. Jedes einzelne Ikon wird durch seinen Namen — in der oberen rechten Ecke des Bildschirms — identifiziert, wenn der Pfeilzeiger über es bewegt wird.

Um ein Ikon mit der Maus zu wählen, bewegen Sie einfach den Pfeilzeiger auf das gewünschte Ikon und drücken Sie die linke Maustaste. Mit der Tastatur, benutzen Sie die Pfeiltasten auf dem numerischen Tastenfeld oder die Funktionstasten — F1 bis F10 — um den Pfeilzeiger auf das gewünschte Ikon zu bewegen, dann drücken Sie die "5"-Taste auf dem numerischen Tastenfeld, um es zu wählen. Um zum Mondbasis-Bildschirm zurückzukehren, drücken Sie die rechte Maustaste oder die <Delete>-Taste.

HINWEIS: CTRL + K schaltet zwischen Tastatur- und Mausmodus hin und her. Wenn Sie die Tastatur benutzen, können Sie die SHIFT-Taste gedrückt halten, während Sie die Pfeiltasten auf dem numerischen Tastenfeld verwenden, um die Geschwindigkeit des Pfeilzeigers zu erhöhen.

Die Ikone sind, von links nach rechts auf dem Bildschirm:

1. *Mondbasis*. Wählen Sie dieses Ikon, um eine Übersicht über die Mondbasis und die sieben auf dieser Basis zugänglichen Abteilungen zu erhalten. Sie können diesen Bildschirm auch durch Drücken der rechten Maustaste oder der <Delete>-Taste abrufen.



2. *Kolonien*. Wählen Sie dieses Ikon, um eine Liste der Kolonien zu erhalten, die auf anderen Planeten oder Monden etabliert sind. Sie können auf jede dieser Kolonien zugreifen, indem Sie den Pfeilzeiger auf den Namen der Kolonie bewegen und dann die linke Maustaste oder die "5"-Taste auf dem numerischen Tastenfeld drücken.



3. *Schiffs-Dienstplan*. Wählen Sie dieses Ikon, um eine Liste aller Schiffe zu erhalten, die gegenwärtig im Dienst sind. Sie können auf jedes Schiff in der Liste zugreifen, um Informationen über



SPIEL-IKONE

seinen Zustand zu erhalten oder um seine Kontrolle zu übernehmen. Wenn ein Schiff auf einer Kolonie basiert ist, wird der Basis-Bildschirm des Planeten oder Monds angezeigt. Um ein Schiff zu wählen, bewegen Sie den Pfeilzeiger auf den Namen des Schiffes, das Sie sich ansehen wollen und drücken die linke Maustaste oder die "5"-Taste auf dem numerischen Tastenfeld.



4. *Datenbasis.* Wählen Sie dieses Ikon, um eine Liste der Planeten und Monde zu erhalten, die im Sonnensystem enthalten sind. Sie erhalten Information über Planeten und Monde, indem Sie den Pfeilzeiger auf den Namen des Planeten oder Monds bewegen, den Sie sich ansehen wollen und dann die linke Maustaste oder die "5"-Taste auf dem numerischen Tastenfeld drücken.

HINWEIS: Ein Planet oder Mond muß erforscht sein, bevor irgendwelche Information über ihn erhältlich ist.



5. *Schwarzes Brett.* Wählen Sie dieses Ikon, um eine Liste der allerneuesten Erfolge und Ereignisse zu erhalten.



6. *Dateizugriff.* Wählen Sie dieses Ikon, um ein Spiel zu speichern oder zu laden, den Sound an- oder abzuschalten, ein neues Spiel zu starten oder das laufende Spiel zu beenden. Wenn dieses Ikon gewählt ist, erscheinen zwei Menüs. Diese Menüs und die unter ihnen erhältlichen Optionen sind:

Menü Spiel Speichern oder Laden

Das an der linken Seite des Bildschirms angezeigte Menü ermöglicht es Ihnen, ein Spiel zu speichern oder ein vorher gespeichertes Spiel zu laden. Die "Spiel Laden"-Option auf der linken Seite des Menüs wird durch grüne Punkte unter der Kategorie "L" dargestellt, die "Spiel Speichern"-Option auf der linken Seite dagegen durch rote Punkte unter der Kategorie "S". Spieltage gespeicherter Spiele sind zwischen diesen beiden Optionen aufgeführt. Um ein Spiel zu laden oder zu speichern, bewegen Sie einfach den Pfeilzeiger auf den entsprechenden farbigen Punkt und drücken dann die linke Maustaste oder die "5"-Taste auf dem numerischen Tastenfeld der Tastatur.

HINWEIS: Es können maximal vier Spiele gespeichert werden.

Menü Verschiedenes

"Sound"-Option. Läßt Sie den Sound an- oder abschalten. Hierzu bewegen Sie den Pfeilzeiger auf den Punkt links von der Option und drücken dann die linke Maustaste oder die "5"-Taste auf dem numerischen Tastenfeld der Tastatur.

"Neues Spiel"-Option. Hiermit können Sie ein neues Spiel starten. Um diese Option zu wählen, bewegen Sie den Pfeilzeiger auf den Punkt links von der Option und drücken dann die linke Maustaste oder die "5"-Taste auf dem numerischen Tastenfeld der Tastatur.

"Spiel Beenden"-Option. Bringt Sie auf die DOS-Ebene zurück. Hierzu bewegen Sie den Pfeilzeiger auf den Punkt links von der Option und drücken dann die linke Maustaste oder die "5"-Taste auf dem numerischen Tastenfeld der Tastatur.

7. *Logbuch*. Wählen Sie dieses Ikon, um eine Übersicht über Ihren ZTS (Zivilisation-Technologie-Stand) zu erhalten. Ihr ZTS basiert auf der Anzahl von Raumschiffen, die gegenwärtig im Dienst sind, der Anzahl von etablierten Kolonien und der Gesamtbevölkerung aller Kolonien.



8. *Zoom*. Wählen Sie dieses Ikon, um eine Sicht des inneren und äußeren Sonnensystems zu erhalten. Vom Mondbasis-Bildschirm wählen Sie dieses Ikon, um das innere Sonnensystem zu zeigen. Wählen Sie das Ikon nochmals, um das äußere Sonnensystem darzustellen. Vom äußeren System aus wird das Zentrum inneres System genannt und enthält die Sonne, Merkur, Venus, die Erde und Mars. Die äußeren Regionen des Systems enthalten Jupiter, Saturn, Uranus, Neptun und Pluto.



Wenn der Pfeilzeiger über einen Planeten bewegt wird, erscheint dessen Name in der oberen rechten Ecke des Bildschirms. Wenn Sie den Pfeilzeiger auf einen Planeten bewegen und dann die linke Maustaste oder die "5"-Taste auf dem numerischen Tastenfeld drücken, erscheint ein Bildschirm mit dem Planeten und seinen Monden. Wenn Sie dann den Pfeilzeiger auf den Planeten oder einen seiner Monde bewegen und die linke Maustaste oder die "5"-Taste auf dem numerischen Tastenfeld drücken, werden der Planet oder Mond, seine eigene Umlaufbahn und alle Schiffe in Umlaufbahnen um ihn angezeigt.



9. Eine Stunde weiter. Wählen Sie dieses Icon, um die Zeit um eine Stunde weiterzurücken. Die Zeit wird am Ende der Reihe von Haupt-Spiel-Iconen angezeigt.



10. Einen Tag weiter. Wählen Sie dieses Icon, um den Tag um einen Tag vorzurücken. Der Tag wird direkt unter der Zeit angezeigt.

MONDBASIS-STATIONEN

Die Mondbasis besteht aus sieben Stationen. Diese sieben Stationen müssen verwendet werden, um durch das Spiel hindurch vorwärtszukommen. Wenn Sie den Pfeilzeiger auf eine Station bewegen, wird deren Name in der oberen rechten Ecke des Bildschirms angezeigt.

Diese Stationen umfassen:

Energie-Station. Wählen Sie die Energie-Station, um eine Sicht auf den Solargenerator (SolaGen) zu erhalten. Bei Beginn des Spiels läuft die Station mit Batteriebetrieb, mit einem SolaGen MKI am Lager. Mehr SolaGens müssen gebaut werden, um die Stationen der Basis mit mehr Strom zu versorgen. Es gibt zehn verschiedene Modelle von SolaGens, und jedesmal, wenn ein größerer SolaGen in Betrieb genommen wird, werden Solarzellen zum Generator hinzugefügt. Um einen größeren SolaGen in Betrieb zu nehmen, bewegen Sie einfach den Pfeilzeiger auf den SolaGen, der benutzt werden soll, und drücken Sie dann die linke Maustaste oder die "5"-Taste auf dem numerischen Tastenfeld.

Auf der linken Seite des Bildschirms findet sich Information über den gegenwärtigen Status der Station. Diese Information umfaßt: Energiequelle und Leistung des gerade benutzten SolaGens, wieviel der Leistung von der Basis benutzt wird, und die Anzahl aller verschiedenen Modelle von SolaGen, die gerade nicht in Betrieb und gelagert sind.

HINWEIS: Eine Energie-Station und ein SolaGen MKI gehören mit zur Grundausrüstung jeder Kolonie, die auf einem anderen Planeten oder Mond gegründet wird.

Wenn Sie sich den Mondbasis-Bildschirm anschauen, so zeigt das Energie-Icon unten auf dem Schirm den Status der Energie-Station an. Wenn das Icon rot ist, läuft die Basis gerade auf Batterie

oder verschluckt den größten Teil der Leistung des SolaGens. Wenn das Ikon grün ist, liefert der SolaGen genügend Leistung an die Basis, mit einem guten Überschuß in Reserve.

Wohn-Station. Wählen Sie Wohn-Station, um eine Übersicht über die Wohn-Nodule zu erhalten. Bei Spielbeginn ist die einzige Wohnmöglichkeit für die Bevölkerung der Mondbasis die Haupt-Wohn-Station, die 100 Leuten Unterkunft bieten kann. Weitere Nodule müssen gebaut werden, um die Bevölkerung auf der Mondbasis zu vergrößern und, noch wichtiger, die Gesamtbevölkerung der menschlichen Rasse. Mondbasis kann bis zu sechs Nodule mit einer Bevölkerung von zusammen 600 unterhalten, Basen auf anderen Planeten und Monden dagegen nur ein Nodul mit einer Bevölkerung von 100. Auf dem Mond wird jedes neu gebaute Nodul an die Haupt-Wohn-Station angeschlossen.

In der unteren linken Ecke des Bildschirms findet sich Information über den Status der Wohn-Station, und zwar: Anzahl gerade benutzter Nodule, Typ der Atmosphäre, die die Nodule ihrer Bevölkerung zur Verfügung stellen, Lebensstyp (d.h. — menschlich, Marsbewohner, Humanoid usw.), Gesamtkapazität der Wohn-Station und gegenwärtige Bevölkerung.

HINWEIS: Eine Wohn-Station und ein Nodul gehören zur Grundausstattung jeder auf einem anderen Planeten oder Mond neu gegründeten Kolonie.

Auf dem Mondbasis-Bildschirm zeigt das Wohn-Station-Ikon den Status der Wohn-Station an. Wenn das Ikon rot ist, leben weniger als 25 Leute auf der Basis. Ist das Ikon gelb, sind es zwischen 26 und 49 Leute, ist es dagegen grün, dann leben mehr als 49 Leute auf der Basis.

Produktions-Station. Wählen Sie die Produktions-Station, um einen Überblick über das Produktionsgebiet zu erhalten. Alles, was Sie bauen müssen, um im Spiel weiterzukommen, wird hier gebaut. Zu Beginn des Spiel sind die einzigen Objekte, die Sie bauen können, Sonden, SolaGen MKIs und Nodule — diese Objekte sind schon erforscht. Sie müssen alle weitere Ausrüstung, die Sie benötigen, in der Forschungs-Station erst erforschen, bevor sie gebaut werden kann.

Um die Liste aller Objekte zu sehen, die gebaut werden können, bewegen Sie den Pfeilzeiger auf den Monitor über dem Sessel, dann drücken Sie die linke Maustaste oder die "5"-Taste auf dem numerischen Tastenfeld. Wenn ein Name in Rot erscheint, ist das Objekt erforscht, aber noch nicht gebaut worden. Ist der Name gelb, ist das Objekt teilweise fertiggestellt, ist der Name grün, dann ist mindestens ein Exemplar dieses Objekts bereits gebaut worden.

HINWEIS: Ein Gegenstand muß erforscht sein, bevor er der Liste hinzugefügt werden kann.

Um ein Objekt zu wählen, das gebaut werden soll, bewegen Sie einfach den Pfeilzeiger auf den Namen des Objekts, dann drücken Sie die linke Maustaste oder die "5"-Taste auf dem numerischen Tastenfeld. Es erscheint nun ein kleines Fenster mit den Mineralien-Anforderungen für den Bau des Objekts. Wenn die Mineralien zur Verfügung stehen, beginnt der Bau des Objekts, und ein Bild des Objekts wird auf der Plattform rechts auf dem Bildschirm gezeigt. Wenn Mineralien fehlen, wird dasselbe Fenster gezeigt, doch die mangenden Mineralien erscheinen in Rot. Ungenügende Energie kann ein weiterer Grund dafür sein, daß ein Objekt nicht gebaut werden kann.

Unten auf dem Bildschirm finden sich einige grundlegende Informationen über den Status aller Objekte, die gerade im Bau befindlich sind, und zwar: ein Prozentsatz, der anzeigt, wie weit der Bau des Objekts fortgeschritten ist und die Energie, die notwendig ist, um das Objekt zu bauen.

Auf dem Mondbasis-Bildschirm zeigt das Produktions-Ikon unten auf dem Bildschirm den Status dieser Station. Wenn das Icon gelb ist, ist das Produktionsgebiet gerade dabei, ein Objekt zu bauen. Ist das Icon grün, so ist die Station untätig, d.h. zum gegenwärtigen Zeitpunkt baut sie nichts.

HINWEIS: Die Produktions-Station gibt es nur auf dem Mond. Sie können diese Station nicht auf anderen Planeten oder Monden aufbauen.

Verteidigungs-Station. Wählen Sie die Verteidigungs-Station, um eine Übersicht über das Kampfschiff-Dock zu erhalten. In dieser Station gibt es drei Ikone.

1. *Kampfschiff Reserve Icon.* Zeigt die Anzahl der gegenwärtig zur Verfügung stehenden Kampfschiffe an. Wenn Sie angegriffen werden, bewegen Sie den Pfeilzeiger auf das Kampfschiff-Ikon, dann drücken Sie die linke Maustaste oder die "5"-Taste auf dem numerischen Tastenfeld, um die Kampfschiffe starten zu lassen.

2. *Orbitale Laser Reserve Icon.* Zeigt die Anzahl der gegenwärtig zur Verfügung stehenden orbitalen Laser an. Wenn Sie angegriffen werden, bewegen Sie den Pfeilzeiger auf das orbitale Laser-Ikon, dann drücken Sie die linke Maustaste oder die "5"-Taste auf dem numerischen Tastenfeld, um die



Laser zu aktivieren. Kampfdaten werden Ihnen über ein Nachrichtenfeld übermittelt, das in der oberen rechten Ecke des Bildschirms angezeigt wird.

3. *Exit Ikon.* Wählen Sie dieses Ikon, um zum Basis-Bildschirm des Planeten oder Monds zurückzukehren, auf dem Sie sich gerade befinden.

Berichte über Todes- und Unfälle, Beschädigungen und Verluste an Mineralien werden auf dem schwarzen Bildschirm angezeigt. Direkt darunter findet sich ein Ikon mit der Bezeichnung "Tracking". Während eines Angriffs wird hier die Anzahl der verfolgten feindlichen Kampfschiffe angezeigt.

Auf dem Mondbasis-Bildschirm, zeigt das Verteidigungs-Ikon unten auf dem Bildschirm den Status der Verteidigungs-Station. Wenn das Ikon rot ist, werden Sie angegriffen und sollten die Verteidigungs-Stationen bemannen. Ist das Ikon gelb, haben Sie keine Kampfschiffe oder orbitale Laser in Reserve, ein grünes Ikon dagegen bedeutet einen neutralen Status.

HINWEIS: Kampfschiffe und orbitale Laser können nicht gleichzeitig benutzt werden.

Bergbau-Station. Wählen Sie die Bergbau-Station, um eine Übersicht über den Schürfer zu erhalten. Die Ein-/Ausschalter finden sich in der linken oberen Ecke des Bildschirms. Um den Schürfer ein- oder auszuschalten, bewegen Sie den Pfeilzeiger auf die gewünschte Option, dann drücken Sie die linke Maustaste oder die "5"-Taste auf dem numerischen Tastenfeld. Nachdem der Schürfer eingeschaltet ist, beginnt er Mineralien abzubauen und einzulagern.

Auf der rechten Seite des Bildschirms — unter der Kategorie "kg/Tag" — sind die Mineralien aufgelistet, die auf dem spezifischen Planeten oder Mond abgebaut werden können. Die Zahlen unter dieser Kategorie bedeuten Mengen der spezifischen Mineralien, in Kilogramm, die an einem Tag abgebaut werden können. Die Zahlen, die unter der Kategorie "Lager" erscheinen, bedeuten die Menge spezifischer Mineralien — in Kilogramm — die auf dem Planeten oder Mond eingelagert sind.

Sie müssen Kolonien auf anderen Planeten und Monden etablieren, um alle diejenigen Mineralien abzubauen, die Sie benötigen, um im Spiel weiterzukommen. Mineralien werden verwendet, um jedes einzelne Stück Ausrüstung zu bauen, das Sie brauchen. Sie können auch Mineralien erhalten, indem Sie Asteroiden abbauen.

Auf dem Mondbasis-Bildschirm zeigt das Bergbau-Ikon unten auf dem Bildschirm den Status des Schürfers an. Wenn das Icon rot ist, ist er ausgeschaltet, ist das Icon grün, dann ist der Schürfer eingeschaltet.

HINWEIS: Es müssen mindestens 50 Leute auf einem Planeten oder Mond anwesend sein, bevor mit Abbau-Operationen begonnen werden kann.

Forschungs-Station. Wählen Sie die Forschungs-Station, um sich Zugang zu den Akten über Ausrüstung und andere Dinge zu verschaffen, die hier zur Einsicht ausliegen. Es gibt fünf Mappen, jede für eine andere Kategorie von Dingen. Um eine spezifische Mappe zu wählen, bewegen Sie den Pfeilzeiger auf den Namen der Mappe, dann drücken Sie die linke Maustaste oder die "5"-Taste auf dem numerischen Tastenfeld. Um einen Gegenstand zu wählen, der erforscht werden soll, bewegen Sie den Pfeilzeiger auf seinen Namen, dann drücken Sie die linke Maustaste oder die "5"-Taste auf dem numerischen Tastenfeld. Eine Akte mit dem Etikett "Projekt" wird gezeigt, sie enthält den Namen des zu erforschenden Objekts und den Prozentsatz seiner bisherigen Erforschung.

Die Mappen, in der Reihenfolge, in der sie von links nach rechts erscheinen, sind:

1. *Kolonisierung.* Wählen Sie diese Mappe, um eine Liste aller Planeten und Monde im Sonnensystem zu erhalten. Erscheint der Name eines Planeten oder Mondes in Rot, ist er noch nicht erforscht worden. Erscheint der Name in Gelb, ist eine Sonde auf dem Planeten oder Mond gelandet und er kann erforscht werden. Erscheint der Name dagegen in Grün, ist der Planet oder Mond erforscht und Information ist erhältlich. Wenn der Name in Weiß erscheint, ist bereits eine Kolonie dort etabliert. Wenn eine Sonde zu einem Planeten gesandt wurde und die Erforschung abgeschlossen ist, können Sie die Information, die die Sonde gesammelt hat, abrufen, indem Sie den Pfeilzeiger auf den Namen des Planeten oder Mondes bewegen und dann die linke Maustaste oder die "5"-Taste auf dem numerischen Tastenfeld drücken. Die erhältliche Information besteht aus: einer Bewertung (ob der Planet bewohnbar ist oder nicht) und den Mineralien, die dort geschürft werden können.

HINWEIS: Die gleiche Information kann auch vom Datenbasis-Ikon aus abgerufen werden.



2. *Transport.* Wählen Sie diese Mappe, um eine Liste der Transportschiffe zu erhalten. Schiffsnamen, die in Gelb erscheinen, sind noch nicht erforscht. Namen in Grün sind erforscht und können in der Produktions-Station gebaut werden. Die Schiffe dieser Kategorie sind u.a.: Probe, Grazer, Waverider, Carrack, S.I.O.S, Fleet Carrier und Juggernaut. Über diese Schiffe erhältliche Information umfaßt: den Namen des Schiffs, sein Gewicht und die erforderlichen Produktionsmittel, um ein Schiff davon bauen zu können.

3. *Waffen.* Wählen Sie diese Mappe, um eine Liste von Waffen zu erhalten. Waffen, deren Namen in Gelb erscheinen, sind noch nicht erforscht. Waffen mit grünen Namen sind erforscht und können in der Produktions-Station gebaut werden. Waffen in dieser Kategorie sind u.a. Kampfschiffe und orbitale Laser. Information über die Waffen besteht aus Name der Waffe, Gewicht und den erforderlichen Produktionsmitteln, um ein Exemplar davon bauen zu können.

4. *Energie.* Wählen Sie diese Mappe, um eine Liste der Generatoren (SolaGens) zu erhalten. Das nächsthöhere Modell eines SolaGens erscheint nicht auf der Liste, bevor das Modell davor nicht erforscht ist. Es gibt zehn verschiedene Modelle des SolaGens, vom MKI, dem am wenigsten leistungsfähigen, bis zum MKX, dem leistungsfähigsten. Information über die SolaGens besteht aus: dem Namen des Generators, seinem Gewicht und den erforderlichen Produktionsmitteln, um einen SolaGen bauen zu können.

5. *Zusätzliches.* Wählen Sie diese Mappe, um eine Liste verschiedener Dinge zu erhalten. Dinge, deren Namen in Gelb erscheinen, sind noch nicht erforscht, Dinge mit grünen Namen sind erforscht und können in der Produktions-Station hergestellt werden. Diese Kategorie enthält u.a.: Nodule, Unterkunft für die Bevölkerung einer Basis; Bunker, Lagerraum unter Raumschiff-Docks; Impfstoffe zum Heilen von Krankheiten auf anderen besiedelten Planeten oder Monden; und Terraformer, auf der Erde eingesetzt, um den Planeten wiederherzustellen.

Informationen über diese Dinge bestehen aus Name, Gewicht und den erforderlichen Produktionsmitteln, um ein Exemplar herstellen zu können.

Auf dem Mondbasis-Bildschirm zeigt das Forschungs-Ikon unten auf dem Bildschirm den Status der Forschungs-Station an. Ist das Ikon gelb, erhält die Forschungs-Station gerade Informationen über ein Objekt. Ist es grün, so ist die Station untätig, d.h. zum gegenwärtigen Zeitpunkt erforscht sie nichts. HINWEIS: Bevor irgendwelche Planeten besiedelt oder irgendwelche Ausrüstung oder andere Dinge hergestellt werden können, müssen sie erforscht sein.

Raumschiff-Docks. Wählen Sie dieses Ikon, um eine Übersicht über die acht verfügbaren Docks zu erhalten. Alle Schiffe werden in die Docks gebracht, sobald ihr Bau vollendet ist; ein Schiff pro Dock. Auf der linken Seite des Bildschirms ist eine Liste der acht Docks und der Schiffe, die sich momentan darin befinden.

Wenn Sie den Pfeilzeiger über die Docks bewegen, erscheint die Docknummer in der oberen rechten Ecke des Bildschirms. Um auf ein Schiff zuzugreifen, bewegen Sie einfach den Pfeilzeiger auf das gewünschte Dock, dann drücken Sie die linke Maustaste oder die "5"-Taste auf dem numerischen Tastenfeld. Nachdem ein Dock gewählt ist, erscheint ein Bildschirm mit dem darin befindlichen Schiff. Am unteren Rand dieses Bildschirms werden sechs Ikone angezeigt; von links nach rechts sind dies:

1. *Schiffsnamen-Ikon.* Jedes Schiff erhält automatisch einen Namen, sobald seine Konstruktion beendet ist, doch Sie können dieses Ikon wählen, um dem Schiff einen anderen Namen zu geben. Tippen Sie den Namen des Schiffs auf der Tastatur (maximal 9 Buchstaben).

2. *Mannschafts-Ikon.* Wählen Sie dieses Ikon, um dem Schiff eine Besatzung zuzuweisen.

3. *Ausrüstungs-Ikon.* Wählen Sie dieses Ikon, um eine Liste der Ausrüstungsgegenstände zu erhalten, die für den Transport verfügbar sind. Um ein Objekt in den Laderaum des Schiffs zu bringen, bewegen Sie den Pfeilzeiger auf den Pfeil links vom Namen des Objekts, dann drücken Sie die linke Maustaste oder die "5"-Taste auf dem numerischen Tastenfeld. Ladung kann auch vom Schiff in die Lager der Basis gebracht werden. Gehen Sie dabei genauso vor wie oben, doch bewegen Sie den Pfeilzeiger auf den Pfeil rechts vom Namen des Objekts. Die Anzahl aller einzelnen Objekte, die Sie entladen oder laden können, wird unter der entsprechenden Kategorie angezeigt.



Unten auf dem Ladungs-Bildschirm wird das Gewicht jedes einzelnen Objekts angezeigt, sobald sich der Pfeilzeiger auf ihm befindet, sowie das Gewicht an Ladung, das das Schiff transportieren kann. Während der Laderaum des Schiffes gefüllt oder geleert wird, nimmt diese Zahl ab oder zu, um Ihnen anzuzeigen, welche Ladekapazität noch verfügbar ist.

HINWEIS: Nicht alle Schiffe können Ausrüstung oder Mineralien transportieren.

4. *Mineralien-Ikon* Dieses Ikon arbeitet auf die gleiche Weise wie das Ausrüstungs-Ikon. Der einzige Unterschied ist, daß statt einer Ausrüstungsliste eine Liste von Mineralien angezeigt wird.

5. *Schiffsstart-Ikon*. Wählen Sie dieses Ikon, um Ihr Schiff in eine Umlaufbahn zu starten.

HINWEIS: Ein Schiff muß eine Besatzung haben, bevor es gestartet werden kann.

6. *Schiffs-Abwrack-Ikon*. Wählen Sie dieses Ikon, um das gerade gedockte Schiff abzuwracken.

Auf der rechten Seite desselben Bildschirms wird auch ein Fenster gezeigt, in dem die oben erwähnten Ikone erscheinen. Dieses Fenster enthält Informationen über das Schiff, das gegenwärtig gedockt ist. Diese Information besteht aus: Docknummer, Planet oder Mond, auf dem sich das Dock befindet, gedockter Schiffstyp, Mindestbesatzung, gegenwärtige Besatzung, Kapazität des Laderaums, gegenwärtige Ladung im Laderaum und Typ der Lebensform auf dem speziellen Planeten oder Mond.

Es gibt zwei Schiffstypen im Spiel: Kampfschiffe und Transporter. Es folgt eine Liste der Schiffe und der Aufgaben, für die Sie bestimmt sind.

RAUMSCHIFFE

Fighter. Der Fighter ist ein bemanntes Schiff zur Verteidigung der Kolonien, die Sie etabliert haben. Wenn eine Kolonie angegriffen wird, gehen Sie zur Verteidigungs-Station und Wählen das Fighter-Ikon. Hiermit werden alle Ihre Fighter gestartet und beginnen zu kämpfen.

Kampfschiffe

Während des Kampfs wird eine 3-D-Sicht gezeigt. Um einen feindlichen Fighter zu bekämpfen, bewegen Sie einfach den Fadenkreuz-Zeiger auf sein Schiff, dann drücken Sie die linke Maustaste oder die "5"-Taste auf dem numerischen Tastenfeld, um zu feuern. Das Fighter-Instrumentenbrett, unten auf dem Bildschirm, enthält die folgenden Instrumente:

Reichweiten-Anzeiger: zeigt die Entfernung zwischen feindlichem Schiff und Ihrem Fighter. **Laser-Ladung:** jedesmal, wenn der Laser abgefeuert wird, nimmt die Ladung ab. Wenn Ihre Laser entladen sind, müssen Sie warten, bis sie wieder aufgeladen sind, bevor Sie von neuem feuern können. Die Ziffernanzeige in Grün: die Anzahl Fighter — Ihres Geschwaders — die momentan am Kampf beteiligt sind. Die Ziffernanzeige in Rot: die Anzahl feindlicher Schiffe im Kampfgebiet. Beide Ziffernanzeigen nehmen ab, wenn Fighter zerstört werden. Die Pfeil-Zeiger sind wertvolle Instrumente, die Ihnen die Position des feindlichen Schiff anzeigen, mit dem Sie in einen Kampf eintreten wollen. Ihr Fighter stellt seinen Kurs automatisch auf den des feindlichen Kampfschiffs ein.

Orbitaler Laser. Der orbitale Laser ist ein unbemannter, automatisierter Satellit. Er ist dafür gebaut, Ihre neu etablierten Kolonien zu schützen. Wenn das Orbitaler Laser-Ikon gewählt ist, wird ein in Umlaufbahn befindlicher Laser aktiviert und erkennt und zerstört automatisch feindliche Schiffe. Jeder Laser wird durch das Feuern eines Laserstoßes zerstört.

Transport

Probe. Eine Probe ist ein unbemanntes Schiff, das zu einem Planeten oder Mond geschickt wird, um Information zu sammeln. Sobald die Probe ihr Ziel erreicht hat, muß sie angewiesen werden, auf der Oberfläche des Planeten oder Mondes zu landen, bevor sie anfangen kann, Daten über diese Welt zu sammeln und weiterzuleiten.

Das Instrumentenbrett der Probe hat — in der unteren rechten Ecke des Bildschirms — drei Ikone, mit denen das Schiff gesteuert werden kann. Dies sind:



1. **Schiff landen Ikon.** Wählen Sie dieses Ikon, um das Schiff zu landen. Um das Ikon zu wählen, bewegen Sie einfach den Pfeilzeiger auf das Ikon, dann drücken Sie die linke Maustaste oder die "5"-Taste auf dem numerischen Tastenfeld.



HINWEIS: Ein Schiff muß sich in einer Umlaufbahn um den Planeten oder Mond befinden, bevor es landen kann.

2. *Ziel-Ikon.* Wählen Sie dieses Icon, um dem Schiff ein Ziel zuzuweisen, nachdem es gestartet und in seiner Umlaufbahn ist. Wenn Sie dem Schiff kein Ziel zuweisen, bleibt es in der Umlaufbahn um den Planeten oder Mond, von dem aus es gestartet ist. Um das Icon zu wählen, bewegen Sie einfach den Pfeilzeiger auf das Icon, dann drücken Sie die linke Maustaste oder die "5"-Taste auf dem numerischen Tastenfeld.



Nachdem das Icon gewählt ist, erscheint eine Liste von Planeten und Monden. Wählen Sie ein Ziel, indem Sie den Pfeilzeiger auf den Namen des Planeten oder Mondes bewegen, auf dem das Schiff landen soll, dann drücken Sie die linke Maustaste oder die "5"-Taste auf dem numerischen Tastenfeld.

3. *Autopilot Icon.* Wählen Sie dieses Icon, wenn Sie das Schiff, dessen Übersicht Sie gerade sehen, verlassen wollen.



Grazer. Der Grazer wird zum Transport von Mineralien benutzt. Seine Hauptfunktion ist, Asteroiden zu schürfen. Dieses Schiff benötigt vier Mann Besatzung und hat eine Ladekapazität von 250 Tonnen. Dieselben drei Ikone, die für die Probe gebraucht wurden, finden auch beim Grazer Verwendung, doch der Grazer zeigt noch drei weitere Ikone in der unteren linken Ecke des Instrumentenbretts an. Dies sind:

1. *Ladungs-Ikon.* Wählen Sie dieses Icon, um eine Liste der Schiffsladung zu erhalten.



2. *Wegwerf-Ikon.* Wählen Sie dieses Icon, um die gesamte Ladung in den Raum zu entleeren.



3. *Computer-Ikon.* Wählen Sie dieses Icon, um den Navigationscomputer ein- oder auszuschalten. Wenn der Computer eingeschaltet ist, fliegt das Schiff automatisch zum Asteroidengürtel und sucht nach schürfbaren Asteroiden. Sobald es einen gefunden hat, schürft es ihn, fliegt zum Mond zurück, landet, entlädt die Mineralien und fliegt dann zum Asteroidengürtel zurück. Dieser Vorgang wiederholt sich, bis Sie den Navigationscomputer abschalten.

Wenn der Computer ausgeschaltet ist, müssen Sie das Schiff anweisen, daß es zum Asteroidengürtel zu fliegen, welchen Asteroiden es zum Mond zurückbringen und auch, wann es auf dem Mond landen soll, um zu entladen. Solange der Computer ausgeschaltet ist, wird das Schiff von Hand gesteuert.

HINWEIS: Der Grazer muß sich in einer Umlaufbahn befinden, bevor der Computer eingeschaltet und auf ein Ziel programmiert werden kann.

Waverider. Der Waverider ist ein kleines Lastschiff, das entweder Mineralien oder Ausrüstung transportieren kann. Es benötigt 10 Mann Besatzung und hat eine Ladekapazität von 50 Tonnen. Mit Ausnahme des Computer-Ikons, werden auch bei diesem Schiff alle Ikone von Probe und Grazer benutzt.

Carrack. Die Carrack ist ein großes Lastschiff, das entweder Mineralien oder Ausrüstung transportieren kann. Es benötigt eine 80 Mann starke Besatzung und hat eine Ladekapazität von 1000 Tonnen. Mit Ausnahme des Computer-Ikons, werden auch bei diesem Schiff alle Ikone von Probe und Grazer benutzt.

S.I.O.S. Die S.I.O.S. ist ein unbemanntes Schiff zum Aufbau von Kolonien. Sie transportiert alle Ausrüstung, Personal und Material, die benötigt werden, um eine Kolonie auf einem anderen Planeten oder Mond zu etablieren. Die S.I.O.S. verwendet dieselben drei Ikone wie die Probe.

Fleet Carrier. Der Fleet Carrier ist ein enormes Schiff, das in seinem Laderaum nur Ausrüstung transportieren kann. Es benötigt 160 Mann Besatzung und hat eine Ladekapazität von 1050 Tonnen. Dieses Schiff verwendet dieselben Ikone wie die Probe, doch es hat noch ein weiteres Icon: das Fighter starten-Icon. Es ist in der Tat das einzige Schiff, das während eines Raumflugs oder in einer Umlaufbahn Fighter einsetzen kann.



1. *Fighter starten-Icon.* Wählen Sie dieses Icon, um von Fleet Carrier aus alle Fighter starten zu lassen.

Juggernaut. Der Juggernaut ist eine modifizierte Version des Fleet Carrier. Ein Fleet Carrier muß modifiziert werden, um den Terraformer zur Erde transportieren zu können. Der Juggernaut ist ein unbemanntes Schiff mit einer Ladekapazität von 2065 Tonnen.





MANUAL ESPAÑOL

Notas Información de garantía

Suplemento técnico IBM-PC/PC XT PC AT/PS 2 y COMPATIBLES

Nota: todos los comandos DOS se presentan en este suplemento técnico rodeados por corchetes []. Cualquier cosa que aparezca entre estos corchetes debe introducirse exactamente como esté escrito. Los comandos rodeados por <> indican pulsaciones como <Return> (Enter o Intro) o <espacio>. Los comandos rodeados por () indican la naturaleza general de la información que debe introducirse, pero no información específica en sí. Todos los comandos DOS están también separados de otro texto en este suplemento técnico, bien por varios espacios o por una línea completa. Por ejemplo, el comando [

`md] (nombre de directorio) <return>`

se utilizaría para introducir el comando de DOS md (para crear directorio), seguido del nombre que desearas dar al nuevo directorio, seguido por una pulsación de la tecla <return> en el teclado.

1. Arranca tu ordenador utilizando el disco del DOS.
2. Antes de ejecutar Millenium, debes hacer copias de seguridad de los disquetes que vienen en la caja. Consulta la sección "Cómo hacer copias de seguridad del juego" para obtener instrucciones detalladas sobre cómo crear disquetes de seguridad. Coloca los originales en un lugar seguro.
3. Inserta el disco A de Millenium en la unidad A (o la unidad que corresponda en tu ordenador).
4. Asegúrate de que el inductor DOS señala a la unidad que contiene el disco A. Para comenzar a cargar el juego, teclea `[Mill] <Return>` en el inductor.

Para instalar el juego en tu disco duro, debes crear un directorio en el que copiar el juego. Para crear un directorio, haz lo siguiente:

PARA EMPEZAR

Arranque del juego desde un disco flexible

Instalación y arranque en disco duro

1. Desde el inductor C:, teclea [md] (nombre de directorio) <Return>
Ejemplo: md Milleniun <Return>
2. Desde el inductor C:, puedes acceder al directorio que has creado tecleando [cd\] (nombre de directorio) <return>
Ejemplo: cd\Milleniun <return>
3. Una vez que hayas creado un directorio y accedido a ese directorio, copia los ficheros de todos los discos al directorio que has creado. Esto puede hacerse insertando un disco en la unidad A y tecleando [copy a:*. *] <return> Este comando DOS copia todos los ficheros de la unidad A en el directorio que has creado en el disco duro. Repite este comando con el resto de los discos del juego. Asegúrate de que el disco de juego apropiado está en la unidad apropiada antes de introducir el comando DOS.
4. Una vez que hayas terminado de copiar los ficheros al disco duro, guarda los disquetes originales en un lugar seguro. Asegúrate de que el inductor DOS señala al directorio que contiene el juego, y teclea [Mill] <return>

Cómo hacer copias de seguridad del juego

Si estás utilizando discos flexibles para jugar a Millenium, necesitarás crear copias de seguridad del juego. Para crear estas copias necesitarás discos con formato y vacíos. Da formato a los discos utilizando el comando DOS: [format a:] <return>

Asegúrate de que ninguno de los discos de juego de Millenium está en la unidad cuando ejecutes este comando. Da formato a tantos discos nuevos como vengan con el juego.

Ahora utiliza el comando DOS diskcopy para copiar los discos de juego a los discos a los que acabas de dar formato. Con una única unidad, teclea: [diskcopy a: a:] <return> y sigue las indicaciones para insertar y cambiar discos en la unidad A. Si tienes dos unidades de disco, inserta el disco de juego en la unidad A y el disco vacío en la unidad B. Teclea: [diskcopy a: b:] <return>

Opciones de instalación

Necesitarás los 640 Kb de memoria para ejecutar este programa. Cuando ejecutes el programa, necesitarás elegir uno de los siguientes modos de sonido para el juego: Altavoz PC, Roland, Covox, AdLib o Soundblaster. El modo gráfico será seleccionado automáticamente por el programa, de acuerdo con la configuración de tu sistema.



Puedes jugar a Millenium con el teclado o con un ratón. En el manual de juego se explica cada caso. NOTA: no se soporta la opción de joystick.

Grabación de juegos Puedes grabar un juego en cualquier momento. Para grabar un juego selecciona el icono acceso a ficheros, elige la opción Save game (grabar juego). Hay cuatro posiciones de grabación para elegir. La partida que estás jugando se grabará en la posición de que elijas. Carga de juegos Puedes cargar un juego en cualquier momento. Para cargar un juego, selecciona el icono de acceso a ficheros y la opción Load game (cargar juego) del menú. Elige una de las cuatro posiciones de juego.

Commodore Amiga 500/1000/2000/3000

NOTA: Millenium funcionará en cualquier Amiga con al menos 512 Kb de memoria y unidad de disco flexible. Si sólo tienes 512 Kb de memoria, será necesario desconectar cualquier unidad externa y periféricos para asegurarte de que ningún otro programa está instalado en el sistema. Sólo se puede jugar a Millenium desde los discos flexibles, NO se puede instalar en un disco duro.

Conecta tu máquina. Inserta el disco de Millenium en cualquier unidad de disco en el inductor del Workbench. El juego se cargará automáticamente en unos pocos segundos y comenzará a mostrar la secuencia de introducción.

1. Asegúrate de que los discos originales están protegidos contra escritura (debes poder ver a través de la ventana de protección).
2. Utiliza la opción duplicate del Amiga Workbench para hacer una copia del disco.

Opciones de interface

GRABAR Y CARGAR JUEGOS

PARA EMPEZAR

Arranque del juego desde un disco flexible

Cómo hacer copias de seguridad del juego

Opciones de interface

Sólo puedes jugar a Millenium con ratón. No hay disponibles opciones de joystick o teclado.

GRABAR Y CARGAR JUEGOS

Grabación de juegos Puede grabarse un juego en cualquier momento. Antes de poder grabar una posición de juego, debes tener un disco vacío, con formato. Puedes dar formato a un disco insertándolo en la unidad y eligiendo el icono de acceso a ficheros y luego la opción Format M2.2. Entonces puedes grabar el juego utilizando el icono de acceso a ficheros, insertando el disco vacío y con formato en la unidad y seleccionando la opción Save (grabar). Tienes cuatro posiciones para grabar juegos. Carga de juegos Puedes cargar Un juego en cualquier momento. Para cargar un juego, inserta el disco del juego grabado en la unidad y selecciona el icono de acceso a ficheros. Selecciona entonces la opción Load (cargar) juego del menú y elige una de las cuatro posiciones de juego.

NOTAS PARA JUGADORES EN AMIGA

Los siguientes cambios del juego no se incluyeron en la versión para Amiga:

1. La versión para Amiga de Millennium: Return to Earth sólo puede utilizarse con ratón. No se incorporó interface de teclado o joystick.
2. El icono seis, icono de acceso a fichero, en la sección Iconos de juego, funciona en el Amiga de la siguiente forma: Al seleccionar el icono de acceso a fichero, se te presentará un menú con tres opciones.

Son: All done. Elige esta opción para volver a la pantalla de la Base Lunar.

Save Game. Selecciona esta opción para grabar el juego en curso. Cuando esté seleccionada, aparecerá otro menú de cuatro opciones de grabar juego. Coloca el cursor en la opción de grabar juego en la que deseas que se grabe el juego y pulsa el botón izquierdo del ratón. NOTA: puede grabarse un máximo de cuatro juegos.

Load Game. Selecciona esta opción para cargar un juego previamente grabado. Cuando esté



seleccionada, aparecerá un menú de los juegos grabados. Coloca el cursor en el juego que desees cargar y pulsa el botón izquierdo del ratón.

3. Bajo la sección titulada Naves espaciales, las naves de combate no tienen la misma instrumentación en sus paneles de control. Los únicos tres instrumentos que la nave tiene son el indicador de distancia, los indicadores flecha y una pantalla de radar que muestra dónde está la nave enemiga en relación a tu nave.

4. Bajo la sección titulada Naves espaciales, el grazer en la versión de Amiga no tiene icono de ordenador. La nave debe controlarse manualmente cuando se estén explotando asteroides.

Enero, 2200 D.C.

Todos los telescopios operativos de la Tierra estaban dirigidos a la constelación Gemini para observar el objeto que se acercaba. Todas las mentes científicas buscaban frenéticamente una respuesta, una solución a la más temible crisis de la historia. La tripulación de Lunar Base 1, trabajando en revolucionarios experimentos científicos en el mar de la Tranquilidad de la Luna, recibió órdenes de centrar toda su atención en la crisis, con el objetivo de contrastar y verificar todas las observaciones de la Tierra. Físicos y matemáticos calculaban frenéticamente y archivaban el océano de información que llegaba de todas las fuentes, tomando estrictas notas de la constante aproximación del Objeto para los libros de historia.

Su masa estimada era de más de 20 trillones de toneladas; su velocidad y trayectoria estaban dolorosamente calculadas. Los resultados estaban tristemente confirmados. La Tierra estaba justo en la trayectoria del Objeto. El punto de impacto era difícil de estimar, pero los expertos predecían una terrorífica, apocalíptica hipótesis: el Objeto colisionaría con la Tierra en algún lugar del norte del océano Pacífico.

La única oportunidad práctica de desviar la trayectoria del Objeto había sido inútil. Un equipo de expertos en explosivos especialmente entrenados aterrizó en el Objeto y plantó una carga nuclear masiva. Para evitar la Tierra, el objeto debería ser desviado 15.000 kilómetros. Pero la carga nuclear no consiguió cambiar el rumbo del Objeto de forma notable; la última esperanza para la Tierra estaba agotada. Era demasiado tarde. Las cabezas nucleares de guerra de las superpotencias estaban programadas para objetivos enemigos específicos; reprogramar los misiles llevaría demasiado tiempo. Incluso si los misiles pudieran haberse reprogramado, no podrían haber resuelto la crisis; de hecho, sólo la intensificarían. Un objeto de 20 trillones de toneladas, dividido en un millón de trozos, produciría una mortal lluvia de partículas de millones de toneladas por todo el globo. La Tierra tenía una mayor oportunidad de luchar con un monstruo que con un ejército de gigantes. Mientras la gente de la Tierra se abrazaba entre sí, las armas de destrucción masiva en las cuales el hombre había gastado tanto tiempo, esfuerzo y dinero de pronto se convirtieron en infinitesimales e insignificantes.

Todas las personas de Lunar Base 1 presenciaron el acontecimiento con una mirada de terror,



impresionados. Las predicciones eran correctas. El Objeto cayó en picado sobre la Tierra e hizo un agujero a través del océano Pacífico, expulsando billones de litros de vapor de agua a la atmósfera. Como una bala atravesando cristal, la velocidad del Objeto no se vio afectada y se abrió camino capa tras capa de la Tierra, incrustándose finalmente en la corteza interna, dejándola abierta. Cuando el Objeto se detuvo, el planeta sufrió los devastadores efectos.

El núcleo interno de magma, ahora desatado, corrió sin control sobre lo que fue la hidrosfera, creando millones de toneladas de lava fundida tras una corriente de vapor supercaldeado. Cuando lo que quedaba de océano fluyó para llenar el agujero, se evaporó instantáneamente por el terrible calor. Parecía un proceso imparable. Olas de agitación recorrían el planeta y la Tierra vibraba como un timbre. Violentos terremotos, de una magnitud desconocida para el hombre, dividieron más la corteza de la Tierra, levantando más partículas, polvo y vapor por todo el globo. Los vientos soplaban con furia, arrastrando gran cantidad de partículas al espacio y por la superficie del planeta. La raza humana luchó por su vida, ahogándose con los gases venenosos y el aire viciado, turbulento. Lentamente, pero sin parar, el disco azul-gris se fue oscureciendo más y más. La vida desapareció y la civilización dejó de existir...

La tripulación de Lunar Base 1 ya no tenía un hogar al que regresar.

Introducción al escenario principal

Eres el comandante de Lunar Base 1. Tú y tu tripulación sois todo lo que queda de la abatida raza humana. Al principio eras sencillamente el jefe de una investigación lunar, pero ahora tu objetivo ha cambiado radicalmente. En vez de una pequeña estación de investigación, Lunar Base 1 debe ahora convertirse en una sociedad funcional, con el objetivo de apoyar la supervivencia de la humanidad.

La terraformación (remodelación de otros planetas en clónicos similares a la Tierra) es aún una ciencia en su infancia. Ahora debes utilizar el proceso en tu propio mundo antes de poder restablecer cualquier forma de vida. Los escasos recursos de la Luna no son suficientes para lograr la recolonización de la Tierra, así que hay que explorar, colonizar y posiblemente incluso conquistar otros planetas antes de recolectar suficientes materiales vitales para el proceso de terraformación y el renacimiento de la vida en la Tierra.

Como comandante de Lunar Base 1, debes supervisar el plan de reestructuración, asegurándote de que las colonias interestelares que establezcas sobrevivan ilesas. Al mismo tiempo, debes también recoger suficientes recursos para una futura colonización, que llevará al final a la terraformación de la Tierra. Por el camino, descubrirás otros objetos que pueden ser útiles en tu misión, e incluso una raza alienígena enemiga que deba ser destruida para poder regenerar la Tierra.

Sólo tú, el comandante de Lunar Base 1, puedes dirigir lo que queda de la raza humana y su cultura a una nueva y renacida prosperidad. Es una tarea tremendamente difícil, con gran presión, que sólo tú puedes afrontar. Tú eres la última brizna de esperanza de la humanidad. ¡Buena suerte!



El juego

Hay diez iconos de control del juego principal, situados en la parte superior de la pantalla. Cada uno está identificado por un nombre (en la parte superior derecha de la pantalla) cuando la flecha del cursor se mueve sobre cada icono.

Para seleccionar un icono con el ratón, coloca la flecha del cursor en el icono deseado y pulsa el botón izquierdo del ratón. Con el teclado, utiliza las flechas del teclado numérico o las teclas de función (F1 a F10) para mover la flecha del cursor al icono deseado y pulsa la tecla "5" del teclado numérico para seleccionarlo. Para volver a la pantalla de la Base Lunar, pulsa el botón derecho del ratón o la tecla <Retroceso>.

NOTA: CTRL (Control) + K cambia entre los modos de teclado y ratón. Si utilizas el teclado, pulsando la tecla de mayúsculas mientras usas las teclas de flechas del teclado numérico se acelera el movimiento de la flecha del cursor.

Los iconos, mostrados en el orden en que aparecen, de izquierda a derecha, son:

1. *Icono de Base Lunar.* Selecciona este icono para obtener una vista de la Base Lunar y los siete departamentos accesibles de esta base. También puedes acceder a esta pantalla pulsando el botón derecho del ratón o la tecla <Retroceso>.



2. *Icono de colonias.* Selecciona este icono para obtener una lista de las colonias establecidas en otros planetas o lunas. Puedes acceder a cualquiera de estas colonias colocando la flecha del cursor en el nombre de la colonia y pulsando el botón izquierdo del ratón o la tecla "5" del teclado numérico.



3. *Lista de naves.* Selecciona este icono para obtener una lista de todas las naves actualmente en servicio. Puedes acceder a cualquier nave de la lista para recibir información del estado de la nave o para obtener el control sobre ella. Si una nave está situada en una colonia, aparecerá la pantalla base del planeta o luna. Para seleccionar una nave, coloca la flecha del cursor en el nombre de la nave que



ICONOS DE JUEGO

quieres ver y pulsa el botón izquierdo del ratón o el "5" del teclado numérico.



4. *Icono de base de datos.* Selecciona este icono para obtener una lista de los planetas y sus lunas situadas en el sistema solar. Puedes acceder a información sobre los planetas y lunas colocando la flecha del cursor en el nombre de lo que deseas ver y pulsando el botón izquierdo del ratón o el "5" del teclado numérico.

NOTA: para que exista información sobre un planeta o luna hay que investigarlo antes.



5. *Icono de tablón de anuncios.* Selecciona este icono para obtener una lista de los más recientes logros y acontecimientos ocurridos.



6. *Icono de acceso a ficheros.* Selecciona este icono para cargar o grabar un juego, activar o desactivar el sonido, comenzar un nuevo juego o salir del juego. Cuando se selecciona este icono aparecen dos menús. Los menús y las opciones de cada uno son:

Menú de grabar o cargar juego (save o load)

El menú que aparece en el lado izquierdo de la pantalla te permite grabar un juego o cargar un juego previamente grabado. La opción de carga (load), en el lado izquierdo del menú, está representada por puntos verdes bajo la categoría "L". La opción de grabación (save), en el lado derecho de la pantalla, está representada por puntos rojos bajo la categoría "S". El día de juego de los juegos grabados aparece entre estas dos opciones. Para cargar o grabar un juego, coloca la flecha del cursor en el punto de color correspondiente y pulsa el botón izquierdo del ratón o el "5" del teclado numérico.

NOTA: pueden grabarse un máximo de cuatro juegos.

Menú de opciones varias (miscellaneous)

Opción de sonido (sound). Te permite activar o desactivar el sonido. Para hacer esto, coloca la flecha del cursor en el punto a la izquierda de la opción y pulsa el botón izquierdo del ratón o el "5" del teclado numérico.

Opción de juego nuevo (new game). Te permite comenzar un juego nuevo. Para seleccionar esta



opción coloca la flecha del cursor en el punto a la izquierda de la opción y pulsa el botón izquierdo del ratón o el "5" del teclado numérico.

Opción de salir del juego (quit game). Te permite volver al inductor DOS. Para hacer esto, coloca la flecha del cursor en el punto a la izquierda de la opción y pulsa el botón izquierdo del ratón o el "5" del teclado numérico.

7. *Icono de registro.* Selecciona este icono para obtener un diagrama de tu PTC (Puntuación de Tecnología de Civilización). Tu PTC está basado en el número de naves espaciales en servicio, el número de colonias que se han establecido y la población combinada de todas las colonias.



8. *Reducir aumento.* Selecciona este icono para obtener una vista del sistema solar interior y exterior. Desde la pantalla de la Base Lunar elige el icono para mostrar el sistema solar interior. Elige el icono de nuevo para mostrar el sistema exterior. Desde el sistema exterior, el centro se llama Sistema Interior y contiene al sol, Mercurio, Venus, Tierra, y Marte. Las regiones exteriores del sistema contienen a Júpiter, Saturno, Urano, Neptuno y Plutón.



Cuando mueves la flecha del cursor sobre un planeta, su nombre aparece en la parte superior derecha de la pantalla. Si mueves el cursor a un planeta y pulsas el botón izquierdo del ratón o el "5" del teclado numérico, aparecerá una pantalla del planeta y las lunas que lo rodean. Si colocas entonces el cursor en el planeta o una de sus lunas y pulsas el botón izquierdo del ratón o el "5" del teclado numérico, aparecerán el planeta o luna, su anillo orbital, y las naves en órbita.



9. *Icono de avanzar hora.* Selecciona este icono para avanzar una hora. La hora se muestra al final de la fila de iconos del juego principal.



10. *Avanzar día.* Selecciona este icono para avanzar un día. El día se muestra justo encima de la hora.

ESTACIONES DE LA BASE LUNAR

Hay siete estaciones que forman la Base Lunar. Debes utilizarlas para poder avanzar en el juego. Cuando mueves el cursor sobre una estación, su nombre aparece en la esquina superior derecha de la pantalla. Estas estaciones son:

Estación de energía (energy station). Selecciona la estación de energía para obtener una vista del generador solar (SolaGen). Cuando comienza el juego, la estación funciona mediante baterías, con un SolaGen MKI en depósito. Deben construirse SolaGens para suministrar más energía a las estaciones de la base. Hay diez modelos distintos de SolaGen y cada vez que se pone en funcionamiento un SolaGen mayor, se añaden paneles solares al generador. Para poner en funcionamiento un SolaGen mayor, coloca la flecha del cursor en el SolaGen que quieres utilizar y pulsa el botón izquierdo del ratón o el "5" del teclado numérico.

En el lado izquierdo de la pantalla hay información sobre el estado actual de la estación. Esta información incluye: fuentes de energía y producción del SolaGen actualmente en uso, qué parte de la energía se está utilizando en la base y el número de cada modelo de SolaGen actualmente inactivo y en depósito.

NOTA: cuando se establece en otro planeta o luna una colonia, se proporcionan una estación de energía y un SolaGen MKI.

En la pantalla de la Base Lunar, el icono de energía de la parte inferior de la pantalla indica el estado de la estación de energía. Si el icono está rojo, la base está funcionando con energía de baterías o utilizando casi toda la producción del SolaGen. Si el icono está verde, el SolaGen suministra suficiente energía a la base con abundante cantidad de energía de reserva.

Estación de soporte de vida (life support station). Selecciona la estación de soporte de vida para obtener una vista de los módulos de soporte de vida. Cuando el juego comienza la única vivienda para la población de la Base Lunar es la estación de soporte de vida principal, que puede albergar a 100 personas. Deben construirse módulos para incrementar la población de la Base Lunar y, más importante, la población total de la raza humana. La Base Lunar puede soportar hasta seis módulos con una población de 600; las bases establecidas en otros planetas y lunas pueden soportar sólo un módulo con una población de hasta 100. En la Luna, cada vez que se construye un módulo, se incorpora

a la estación de soporte de vida principal.

En la esquina inferior de la pantalla hay información relacionada con el estado de la estación de soporte de vida. Esta información incluye: número de nódulos utilizados actualmente, tipo de atmósfera que los nódulos ofrecen a la población, tipo de vida (humana, marciana, sulfuroide, etc.), capacidad total de la estación de soporte de vida y población actual de la base.

NOTA: cuando se establece en otro planeta o luna una colonia, ésta comienza con una estación de soporte de vida y un nódulo.

En la pantalla de la Base Lunar, el icono de soporte de vida de la parte inferior de la pantalla indica el estado de la estación de soporte de vida. Si el icono está rojo, hay menos de 25 personas viviendo en la base. Si el icono es amarillo, hay entre 25 y 49 personas en la base y si el icono está verde, hay más de 49 personas en la base.

Estación de producción (production station). Selecciona la estación de producción para obtener una vista del área de producción. Todo lo que debes construir para avanzar en el juego se construye aquí. Al principio del juego, los únicos objetos que puedes construir son sondas, SolaGens MKI, y nódulos. Estos objetos ya han sido investigados. Debes investigar el resto del equipo que necesites en la estación de investigación antes de poder construirlos.

Para ver la lista de objetos que pueden construirse, coloca la flecha del cursor en el monitor de encima de la silla y pulsa el botón izquierdo del ratón o el "5" del teclado numérico. Si el nombre de un objeto aparece en rojo, el objeto ha sido investigado pero aún no se ha construido o hubo problemas de producción con el último. Si el nombre del objeto está en amarillo, el objeto está parcialmente construido, y si el nombre del objeto es verde, se ha construido al menos uno de estos objetos.

NOTA: debe investigarse un objeto antes de que se añada a la lista.

Para seleccionar un objeto que se desea construir, coloca la flecha del cursor en el nombre del objeto y pulsa el botón izquierdo del ratón o el "5" del teclado numérico. Aparecerá una pequeña ventana con los requisitos de mineral para la construcción del objeto. Si los minerales están disponibles, la construcción del objeto comienza y se muestra un dibujo del objeto en la plataforma de la derecha de la pantalla. Si hay escasez de minerales, aparecerá la misma ventana, pero con el mineral escaso en rojo. Una cantidad de energía insuficiente también puede ser una razón que impida

la construcción de un objeto.

En la parte inferior de la pantalla hay información básica sobre el estado de cualquier objeto actualmente en construcción. Esta información incluye: estado de la fabricación, representado por un porcentaje, y cantidad de energía que se precisa para completar el objeto.

En la pantalla de Base Lunar, el icono de producción de la parte inferior de la pantalla indica el estado de esta estación. Si el icono es amarillo, el área de producción está actualmente construyendo un objeto. Si es verde, la estación está parada, sin construir nada en ese momento.

NOTA: la estación de producción sólo se encuentra en la luna. No puede construirse esta estación en otros planetas o lunas.

Estación de defensa (defense station): Selecciona la estación de defensa para obtener una vista del hangar de combate. Hay tres iconos en esta estación.

1. *Icono de naves de combate de la base.* Muestra el número de naves de combate disponibles. Cuando recibas un ataque, coloca el cursor en el icono de naves de combate y pulsa el botón izquierdo del ratón o el "5" del teclado numérico para lanzar las naves de combate.

2. *Icono de láseres orbitales.* Muestra el número de láseres orbitales disponibles. Cuando recibas un ataque, coloca el cursor en el icono de láseres orbitales y pulsa el botón izquierdo del ratón o el "5" del teclado numérico para activar los láseres. Recibirás los datos del combate a través de una ventana de mensajes situada en la esquina superior derecha de la pantalla.

3. *Icono de salida.* Selecciona este icono para volver a la pantalla base del planeta o luna en que estés.

Los informes de víctimas, informes de daños y pérdidas de reservas de mineral se muestran en la pantalla negra. Justo bajo la pantalla hay un icono con el nombre Seguimiento (tracking). Durante un ataque, el número de naves de combate enemigas detectadas aparece aquí.

En la pantalla de la Base Lunar, el icono de defensa en la parte inferior de la pantalla indica el estado



de la estación de defensa. Si el icono está rojo, estás siendo atacado y deberías ocupar la estación de defensa. Si el icono está amarillo, no tienes naves de combate o láseres orbitales de reserva, y un icono verde representa un estado neutral.

NOTA: no pueden utilizarse simultáneamente las naves de combate y los láseres.

Estación de recursos (resources station). Selecciona la estación de recursos para obtener una vista del minero. Los conmutadores para activar o desactivar están en la parte superior de la pantalla. Para conectar o desconectar al minero, coloca el cursor en la opción deseada y pulsa el botón izquierdo del ratón o el "5" del teclado numérico. Una vez que el minero está funcionando, comenzará a recolectar y acumular materiales.

En el lado derecho de la pantalla (bajo el título Kg/Day) están los minerales que pueden extraerse en ese planeta o luna. Los números bajo este título indican las cantidades de cada mineral, en kilos, que pueden extraerse en un día. Los números que aparecen bajo el título Almacenado (stock) representan la cantidad de cada mineral (en las unidades utilizadas en producción) que están almacenadas en el planeta o luna. Debes establecer colonias en otros planetas y lunas para extraer todos los minerales que necesitas para avanzar en el juego. Los minerales se utilizan para construir todos los objetos o piezas de equipo que necesitas.

También puedes conseguir minerales explotando asteroides. En la pantalla de la Base Lunar, el icono de recursos de la parte inferior de la pantalla indica el estado del minero. Si el icono está rojo, el minero está inactivo. Si está verde, el minero está funcionando.

NOTA: debe haber al menos 50 personas en un planeta o luna para que puedan comenzar las operaciones de explotación minera. Estas operaciones requieren 30 kilovatios de potencia.

Estación de investigación (research station). Selecciona la estación de investigación para acceder a los ficheros de equipo y otros objetos mostrados aquí. Hay cinco carpetas, cada una representa una categoría de objetos. Para elegir una carpeta, coloca el cursor en el nombre de la carpeta y pulsa el botón izquierdo del ratón o el "5" del teclado numérico. Para seleccionar un objeto que desees sea investigado, coloca el cursor en el nombre del objeto y pulsa el botón izquierdo del ratón o el "5" del teclado numérico. Aparecerá entonces una carpeta con el nombre Proyecto (project)

con el nombre del objeto que está siendo investigado y el porcentaje de la investigación ya realizada. Las carpetas, mostradas en el orden en que aparecen, de izquierda a derecha, son:

1. *Colonización* (colonization). Selecciona esta carpeta para obtener una lista de los planetas y lunas del sistema solar. Si el nombre del planeta o luna aparece en rojo, no ha sido explorado o investigado aún. Si el nombre aparece en amarillo, una sonda ha aterrizado en el planeta o luna y puede investigarse. Si el nombre aparece en verde, se ha investigado el planeta o luna y hay información disponible. Si el nombre está en blanco, se ha establecido ya una colonia allí. Si se ha enviado una sonda a un planeta y la investigación ha terminado, puedes ver la información que la sonda obtuvo colocando el cursor en el nombre del planeta o luna y pulsando el botón izquierdo del ratón o el "5" del teclado numérico. La información disponible es: una evaluación (de si el planeta puede habitarse o no) y los minerales que pueden extraerse de él. NOTA: esta misma información puede verse con el icono de base de datos.

2. *Transporte* (transportation). Selecciona esta carpeta para obtener una lista de las naves de transporte. Las naves cuyos nombres aparecen en amarillo no han sido aún investigadas. Las naves cuyos nombres aparecen en verde han sido investigadas y pueden ser construidas en la estación de producción. Las naves en esta categoría son: sonda, Grazer, Waverider, Carrack, S.I.O.S., transporte de flota y juggernaut. La información disponible de estas naves incluye: el nombre de la nave, su peso y los requisitos de producción para producir una nave.

3. *Armamento* (weapons). Selecciona esta carpeta para obtener una lista de la armas. Las armas cuyo nombre aparece en amarillo no han sido investigadas aún. Los nombres que aparecen en verde son de armas que ya han sido investigadas y que pueden construirse en la estación de producción. Las armas en esta categoría son naves de combate y láseres orbitales. La información disponible de estas armas incluye: el nombre del arma, su peso y los requisitos de producción para producir uno de estos objetos.

4. *Energía* (energy). Selecciona esta carpeta para obtener una lista de los generadores (So



laGens). El siguiente modelo de SolaGen no aparecerá en la lista hasta que el modelo anterior haya sido investigado. Hay diez modelos distintos de SolaGen, que van del MKI, el menos potente, al MKX, el más potente. La información disponible sobre los SolaGens incluye: el nombre del generador, su peso y los requisitos de producción para producir un SolaGen.

5. *Suplementos* (supplements). Selecciona esta carpeta para obtener una lista de objetos variados. Los objetos cuyo nombre aparece en amarillo no han sido investigados aún. Los nombres que aparecen en verde son de objetos que ya han sido investigados y que pueden construirse en la estación de producción. Los objetos incluidos en esta categoría son: nódulo, utilizado para albergar a la población; bunker, área de almacenamiento colocada bajo los hangares de vuelo; vacuna, utilizada para curar enfermedades en otros planetas o lunas colonizados; y terraformador, utilizado en la Tierra para restaurar el planeta. La información disponible sobre los objetos incluye: el nombre del objeto, su peso y los requisitos de producción para producir uno de estos objetos.

En la pantalla de la Base Lunar, el icono de investigación de la parte inferior de la pantalla indica el estado de esta estación. Si el icono está amarillo, el área de investigación está obteniendo información de un objeto. Si el icono está verde, la estación está ociosa, sin investigar nada actualmente.

NOTA: antes de colonizar un planeta, o poder construir cualquier equipo u objeto, éstos deben ser investigados.

Hangares de vuelo (flight bays). Selecciona los hangares de vuelo para obtener una vista de los ocho hangares disponibles. Las naves ya construidas se coloca en los hangares; cada uno puede contener una nave. En el lado izquierdo de la pantalla hay una lista de los ocho hangares y el nombre de la nave que ocupa cada una.

Cuando el cursor se mueve por los hangares, el número correspondiente aparece en la esquina superior derecha de la pantalla. Para acceder a una nave, coloca el cursor en el hangar deseado y pulsa el botón izquierdo del ratón o el "5" del teclado numérico. Una vez que se ha seleccionado un hangar de vuelo, aparecerá una pantalla de la nave que hay en el hangar. Hay seis iconos en la parte

inferior de esta pantalla. Mostrados en el orden en que aparecen, de izquierda a derecha, son:

1. *Icono de nombre de la nave.* Cada nave recibe un nombre automáticamente una vez que su producción ha terminado, pero puedes seleccionar este icono para dar a la nave un nombre distinto. Utilizando el teclado, teclea el nombre de la nave (hasta 9 caracteres).

2. *Icono de asignar tripulación.* Selecciona este icono para asignar una tripulación a la nave.

3. *Icono de equipo.* Selecciona este icono para obtener un listado del equipo disponible para transporte. Para pasar un objeto a la bodega de carga de la nave, coloca el cursor en la flecha situada a la izquierda del nombre del objeto y pulsa el botón izquierdo del ratón o el "5" del teclado numérico. La mercancía puede también pasarse a los almacenes utilizando el mismo método, pero colocando el cursor en la flecha a la derecha.

El número de cada objeto que cojas o dejes aparece bajo la categoría correspondiente. También en la pantalla de carga, abajo, aparece el peso de cada objeto: este peso se muestra cuando el cursor se coloca en el nombre del objeto, y la cantidad de mercancía que una nave puede llevar. Según la bodega de la nave se llena o vacía, este número decrece o crece para que sepas la cantidad de espacio disponible en la bodega.

NOTA: no todas las naves pueden llevar equipo o minerales.

4. *Icono de mineral.* Este icono funciona de la misma forma que el icono de equipo. La única diferencia es que en vez de aparecer objetos y equipo en la pantalla de carga aparece una lista de minerales.

5. *Icono de lanzar nave.* Selecciona este icono para poner una nave en órbita. NOTA: una nave debe tener asignada una tripulación para poder partir.

6. *Icono de dismantelar nave.* Selecciona este icono para dismantelar la nave amarrada al hangar de vuelo.

Hay también una ventana en el lado derecho de la misma pantalla que los iconos. La ventana



contiene información sobre la nave que está ocupando el hangar. Esta información incluye: número de servicio del hangar, planeta o luna en que está situado el hangar, tipo de nave del hangar, nombre de la nave, número mínimo de tripulantes, número de tripulantes asignados, capacidad de la bodega de la nave, carga actual que la nave tiene en su bodega, y tipo de forma de vida del planeta o luna.

Hay dos tipos de naves en el juego: de combate y de transporte. A continuación se describen las naves y las tareas para las cuales fueron diseñadas.

NAVES ESPACIALES

Nave de combate. La nave de combate es una nave tripulada utilizada para defender las colonias que has establecido. Cuando una colonia sufra un ataque, ve a la estación de defensa y selecciona el icono de combate. Seleccionando este icono, todas tus naves de combate despegan y son enviadas a combatir.

Naves de combate

Mientras estás en combate, se muestra una vista tridimensional. Para disparar a una nave enemiga, coloca el cursor sobre ella y pulsa el botón izquierdo del ratón o el "5" del teclado numérico.

El panel de instrumentos de combate, en la parte inferior de la pantalla, contiene los siguientes instrumentos:

Indicador de distancia: muestra la distancia que hay entre la nave enemiga y la tuya. Carga láser: cada vez que se dispara el láser, la carga disminuye. Cuando los láseres están descargados, debes esperar a que se recarguen antes de poder dispararlos de nuevo. El número indicador, en verde: número de naves de combate (de tu escuadrón) actualmente envueltas en un combate. El número indicador, en rojo: número de naves de combate enemigas actualmente en el área. Estos dos números se reducen cuando las naves de combate son destruidas. Los indicadores de flecha son valiosos instrumentos que te permiten conocer la posición de las naves de combate enemigas a las que te estás enfrentando en el combate; tu nave ajustará automáticamente su rumbo al rumbo de la nave enemiga.

Láser orbital. El láser orbital es un satélite no tripulado, automatizado. Está diseñado para proteger las nuevas colonias que establezcas. Al seleccionar el icono Láser Orbital, se activa un láser en órbita que automáticamente localiza y destruye naves enemigas. Se destruye tras disparar una ráfaga de láser.

SONDA

Una sonda es una nave no tripulada que se lanza a un planeta o luna para recoger información. Una vez que la sonda ha llegado a su destino, debe decirse que aterrice en la superficie del planeta o luna antes de que pueda comenzar a recoger y transmitir información sobre el mundo.

Hay tres iconos en el panel de control de la sonda (en la esquina inferior derecha de la pantalla) que se utilizan para controlar la nave. Son:



1. *Icono de aterrizar nave.* Elige este icono para aterrizar la nave. Para seleccionar el icono, coloca el cursor sobre el icono y pulsa el botón izquierdo del ratón o el "5" del teclado numérico.



2. *Icono de destino.* Elige este icono para dar a la nave un destino una vez que haya sido lanzada y esté en órbita. Si no das un destino a la nave, seguirá en la órbita del planeta o luna desde donde se ha lanzado. Para seleccionar el icono, coloca el cursor sobre el icono y pulsa el botón izquierdo del ratón o el "5" del teclado numérico. Una vez que hayas seleccionado el icono, aparecerá una lista de planetas y lunas. Elige un destino para la nave colocando el cursor en el nombre del planeta o luna en que quieres aterrizar y pulsa el botón izquierdo del ratón o el "5" del teclado numérico.



3. *Icono de piloto automático.* Selecciona este icono cuando quieras salir de la vista de la nave.

Grazer. El grazer se utiliza para transportar minerales. Su función principal es explotación de asteroides. Esta nave requiere una tripulación de cuatro personas y tiene una capacidad de carga de 250 toneladas. Los tres iconos de la sonda se utilizan también en el grazer, pero el grazer tiene además otros tres iconos en la parte izquierda inferior del panel de control.



Son:

1. *Icono de ver carga.* Selecciona este icono para obtener un listado de la mercancía de la nave.
2. *Icono de soltar carga.* Selecciona este icono para expulsar toda la carga de la bodega de la nave al espacio.
3. *Icono de ordenador.* Selecciona este icono para activar o desactivar el ordenador de navegación. Cuando el ordenador está activado la nave volará automáticamente al cinturón de asteroides y buscará asteroides con mineral extraíble. Cuando haya encontrado uno, volverá a luna, aterrizará, descargará los minerales y volverá al cinturón de asteroides. Este proceso continuará hasta que desactives el ordenador de navegación.

Si el ordenador está desactivado, tendrás que indicar a la nave que vaya al cinturón de asteroides, qué asteroide llevar de vuelta a la luna, y dónde aterrizar en la luna para descargar su mercancía. La nave estará en control manual cuando el ordenador esté desactivado.

NOTA: el grazer debe estar en órbita antes de poder activar el ordenador e indicar inicialmente dónde ir.

Waverider. El waverider es una pequeña nave de carga que puede transportar tanto minerales como equipo. La nave requiere una tripulación de 10 personas y tiene una capacidad de carga de 50 toneladas. Se utilizan los mismos iconos que con la sonda y el grazer, excepto el icono de ordenador.

Carrack. Es una gran nave de carga que puede transportar tanto minerales como equipo. La nave precisa una tripulación de 80 personas y tiene una capacidad de carga de 1000 toneladas. Se utilizan los mismos iconos que con la sonda y el grazer, salvo el icono de ordenador.

S.I.O.S. El S.I.O.S. es una nave no tripulada utilizada para establecer colonias. Lleva todo el equipo, personal y materiales necesarios para levantar una colonia en otro planeta o luna. Se utilizan los mismos tres iconos que con la sonda.



Transporte de flota. El transporte de flota es una enorme nave que sólo puede llevar equipo en su bodega de carga. No pueden cargarse minerales en la nave. La nave precisa una tripulación de 160 personas y tiene una capacidad de 1050 toneladas. Se utilizan los mismos tres iconos que con la sonda, pero el transporte de flota tiene otro icono más: el icono de lanzar nave de combate. Esta es la única nave que puede lanzar naves de combate durante un viaje espacial o mientras está en órbita.



1. *Icono de lanzar nave de combate.* Selecciona este icono para lanzar todas las naves de combate desde el transporte.

Juggernaut. El juggernaut es una versión modificada del transporte de flota. Debe modificarse el transporte de flota para poder llevar el terraformador a la Tierra. El juggernaut es una nave no tripulada con una capacidad de carga de 2065 toneladas.



empire

S O F T W A R E