


# SCHLEICHFAHRT



®

[www.bluebyte.de](http://www.bluebyte.de)

**VOM TAGESLICHT VERGESSEN, VON DER FINSTERNIS BEHERRSCHT!**



## **Marken- und Urheberrecht**

© 1996-2000 Blue Byte Software. Die beiliegende Software ist durch deutsches und internationales Urheber- und Markenrecht geschützt. Darüber hinaus sind Grafik, Logos, Layout und Texte urheberrechtlich sowie das eingetragene Kennzeichen „Blue Byte“ markenrechtlich geschützt. „Microsoft™“, „Windows®“, und „MS-DOS™“ sind eingetragene Marken der Microsoft Corporation. Die verwendeten Produktnamen sind teilweise eingetragene Marken der jeweiligen Produzenten und als solche gekennzeichnet.

Kein Teil dieser Veröffentlichung darf ohne schriftliche Genehmigung von Blue Byte in jeglicher Art und Weise vervielfältigt, gesendet, übertragen oder in eine andere Sprache übersetzt werden. Eine Vermietung dieses Computerprogramms ist nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung von Blue Byte Software zulässig.

Zu widerhandlungen werden straf- und zivilrechtlich verfolgt.

## **Haftungsausschluß**

Blue Byte Software haftet nicht für Schäden einschließlich Folgeschäden, insbesondere für keine Schäden an Hardware und Software des Benutzers, die dem Benutzer der von ihr vertriebenen Software entstehen, gleich, ob dieser Schaden durch von ihr produzierte, lizenzierte oder in sonstiger Weise benutzte Software verursacht wurde.

# 1. Credits

## **Produzent:**

Thomas Hertzler

## **Projektleiter:**

Thomas Häuser  
Bernhard Ewers

## **Konzept und Design:**

MASSIVE Developments

## **Chefdesigner, Technische Leitung:**

Alexander Jorjas

## **3D-Engine/Simulation:**

Ingo Frick

## **Zusätzliche Simulation:**

Alexander Jorjas

## **Programm:**

Alexander Jorjas

## **Zusätzliche Programmierung:**

Marco Fischer  
Jurie Horneman

## **Story:**

Helmut Halfmann

## **Story-Assistent:**

Mansour Ardebili-Maleki

## **3D-Modelle:**

Peter Steinhäuser

## **Licht, Texturen, Animationen:**

Oliver Weirich

## **Zusätzliche 3D-Modelle:**

Tobias Weingärtner

## **Zusätzliche Animationen:**

Lars Müller

## **Zusätzliche Grafiken:**

Christian Reismüller

## **Missionen:**

Adam Sprys  
Thorsten Knop  
Erik Simon  
Arnd Beenen

### **Test:**

Peter Okorn

### **Musik und Soundeffekte:**

Oliver Weirich

### **Zusätzliche Musiken:**

Wolfgang Schwerdt

Andreas Liebeskind

Jörg Stolte

J.S. Bach

### **Handbuch Texte und Layout, Texte Waffenhbuch:**

Thomas Friedmann

### **Sprachaufnahmen:**

Haiko Ruttmann

Wolfgang Walk

### **Meister des Wortes:**

Wolfgang Walk

### **Sprecher:**

Bert Cöll

Christine Kellner

Eric Hansen

Nancy Buell

### **Layout und Packung, Layout Waffenhbuch:**

Michael Dreher

Andreas Kähler

### **Videoproduktionen:**

Thorsten Knop

Michael Dreher

Wolfgang Walk

Haiko Ruttmann

Besonderer Dank an

Anette & Lucas, Gisela & Fötus VO.35, Susan, Esther, Freunde und Familien, Jakska Skelin, Salatbar der Mensa der Uni Kaiserslautern, Pizzeria „Da Vanna e Piero“, Mark Vybiral, Frank Bingel, Christoph + Yvonne, ASB Baudat.

... warum ich nicht meine Methode bekanntgebe, unter Wasser zu bleiben und wie lang ich ohne Nahrung auskommen kann

... wegen der bösen Natur des Menschen, der diese Methode zum Töten verwenden würde, indem er unter Wasser Schiffe vernichtet und sie zum Sinken bringt und dadurch auch die Menschen darin umkommen würden.

Leonardo da Vinci (1452–1519)

**Dieses Spiel ist Marco Fischer gewidmet.**

## **2. Vorwort**

Liebe Spieler,

als wir an einem stürmischen Novembertag im Jahre 1993 in einem kleinen Ort an der Nordseeküste den Grundstein für dieses Projekt legten, war uns nicht bewußt, wieviel von uns, unseren Persönlichkeiten, unseren Erfahrungen, kurz: unseres Lebens, wir investieren würden.

Dieser Teil von uns hat die Welt von SCHLEICHFAHRT geprägt und geformt – wir sind in jedem Augenblick des Spiels.

Und wir sind uns sicher, daß sich das in Ihrer Freude an diesem Spiel widerspiegeln wird.

**Das MASSIVE-Team**

### 3. Über dieses Handbuch

Dieses Handbuch und das Waffenbuch sollen Ihnen einen möglichst schnellen, aber auch umfassenden Einblick in die Bedienung und die Details von SCHLEICHFAHRT geben.

Das Handbuch ist folgendermaßen aufgebaut:

Nach den Installationsanweisungen finden Sie eine kurze Zusammenfassung der geschichtlichen Situation, in der das Spiel stattfindet.

Da diese Historie äußerst spannend und aufschlußreich ist, haben wir für den interessierten Leser im darauffolgenden Kapitel einige Geschichtsdokumente zusammengestellt, die zum einen die einzelnen Geschehnisse und zum anderen einige der großen Machtblöcke in Aqua näher beschreiben. Die beigefügte Weltkarte hilft Ihnen, die einzelnen Orte und Bereiche besser zuzuordnen.

Im Anhang finden Sie darüber hinaus noch ein Kapitel über Kampfstrategien, eine tabellarische Chronologie der Abläufe mit den wichtigsten Ereignissen sowie ein Glossar mit Fremdwörtern und Ausdrücken, die in den Geschichtstexten verwendet werden.

Ab Seite 38 wird Ihnen die Oberfläche und die Bedienung des Spiels Schritt für Schritt erklärt. Folgen Sie hier einfach den Anweisungen des Handbuchs.



**Hinweis:** Dieses Symbol finden Sie an mehreren Stellen im Handbuch. Hier werden Sie auf wichtige Sachverhalte hingewiesen, die Sie unbedingt beachten sollten.



**Tip:** Wenn Sie auf dieses Symbol stoßen, bekommen Sie wertvolle Tips und Ratschläge, die Ihnen helfen werden, das Spiel erfolgreich zu bestehen.

Im Waffenbuch finden Sie eine detaillierte Auflistung aller Waffensysteme und Ausrüstungsgegenstände inklusive einiger Hinweise für deren Einsatzmöglichkeiten. Mit Hilfe des Waffenbuchs sollten Sie in der Lage sein, Kauf und Kampftaktiken vorausschauend und effizient zu planen.

Nun wünsche ich Ihnen viel Spaß beim Lesen!

Thomas Friedmann, Autor

## 4. Inhaltsverzeichnis

|                                   |    |
|-----------------------------------|----|
| <b>1. Credits</b>                 | 3  |
| <b>2. Vorwort</b>                 | 5  |
| <b>3. Über dieses Handbuch</b>    | 6  |
| <b>4. Inhalt</b>                  | 7  |
| <b>5. Installation</b>            | 11 |
| Installation unter MS-DOS™        | 11 |
| Installation unter Windows®       | 12 |
| Das Installationsprogramm         | 12 |
| Soundkarte einstellen             | 13 |
| Zusätzliche Informationen         | 13 |
| <b>6. Die Geschichte von Aqua</b> | 14 |

|   |    |
|---|----|
| <b>7. Geschichtliche Aufzeichnungen</b> | 16 |
| Das Ende der Menschheit                 | 16 |
| Die Entstehung Aquas                    | 18 |
| Das Shogunat                            | 21 |
| Die Atlantische Föderation              | 25 |
| Die Clansunion                          | 33 |
| Die EnTrOx-Corporation                  | 38 |
| Die Tornado-Zone                        | 41 |
| <b>8. Einstieg ins Spiel</b>            | 44 |
| Starten unter MS-DOS™                   | 44 |
| Starten unter Windows® 95               | 44 |
| Das Startmenü                           | 46 |
| Neues Spiel                             | 46 |
| Spielstand laden                        | 46 |
| Training                                | 46 |
| Optionen                                | 46 |
| Spiel verlassen                         | 47 |
| Das Dialogsystem                        | 47 |
| Das Notebook                            | 49 |
| Aufträge/Hinweise/Missionen             | 49 |
| Laden/Speichern                         | 49 |
| Optionen                                | 50 |



|                                    |    |
|------------------------------------|----|
| Seekarte                           | 52 |
| Beenden                            | 52 |
| Spiel beenden                      | 52 |
| Das Depot                          | 54 |
| Reparieren                         | 56 |
| Ausrüstungsgegenstände kaufen      | 56 |
| Ausrüstungsgegenstände verkaufen   | 57 |
| Reisen in Aqua                     | 58 |
| <b>9. Kämpfen</b>                  | 59 |
| Das Cockpit                        | 60 |
| Tastaturbelegung im Kampf          | 69 |
| Joystickbelegung im Kampf          | 73 |
| <b>10. Kampfstrategien</b>         | 74 |
| Tips zur Steuerung                 | 74 |
| Trägheit der Masse                 | 74 |
| Strömungen im Aufwind              | 75 |
| Beschleunigen/Abbremsen            | 75 |
| Kämpfen im Rückwärtsgang           | 75 |
| Der Hang zur Bodennähe             | 76 |
| Auf den Rücken gefallen            | 76 |
| Tips zum Einsatz der Waffensysteme | 76 |

|                                |     |
|--------------------------------|-----|
| Lärm – die etwas andere Waffe  | 76  |
| Die unwiderstehliche Torch     | 77  |
| Subsonics als Lockvogel        | 77  |
| Gut, besser, Buzzer            | 78  |
| Wieselflinke Bodengegner       | 78  |
| Feurige Geschütztürme          | 78  |
| <b>11. Chronologie</b>         | 79  |
| <b>12. Glossar</b>             | 85  |
| <b>13. Technischer Hinweis</b> | 89  |
| <b>Das Waffen-Handbuch</b>     |     |
| <b>1. Schiffe</b>              | 90  |
| <b>2. Torpedos</b>             | 94  |
| <b>3. Magazine</b>             | 105 |
| <b>4. Geschütze</b>            | 107 |
| <b>5. Software</b>             | 111 |
| <b>6. Sensoren</b>             | 114 |
| <b>7. Defensivsysteme</b>      | 116 |
| <b>8. Generatoren</b>          | 118 |
| <b>9. Gegner</b>               | 120 |
| <b>10. Glossar</b>             | 122 |
| <b>11. Index</b>               | 124 |
| <b>12. Notizen</b>             | 125 |

## 5. Installation

### **Achtung!**

Auf der Spiel-CD befindet sich eine Datei namens LIESMICH.TXT. Sie enthält wichtige Hinweise, die ins Handbuch nicht mehr aufgenommen werden konnten. Bitte lesen Sie diese Datei zuerst sorgfältig durch!

Um SCHLEICHFAHRT spielen zu können, müssen Sie MS-DOS™ ab Version 5.0 oder Windows® 95 auf Ihrem PC installiert haben. Außerdem benötigen Sie neben einer Microsoft™-kompatiblen Maus auf der Festplatte, auf der Sie das Spiel installieren wollen, mindestens 35 MB freien Festplattenspeicher.

### **Installation unter MS-DOS™**

1. Schalten Sie Ihren Computer ein, und legen Sie die Spiel-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk.
2. Nach Abschluß des Boot-Vorgangs (achten Sie darauf, daß die CD-ROM-Treiber geladen sind) wechseln Sie auf Ihr CD-ROM-Laufwerk. Tippen Sie dazu in der MS-DOS™-Eingabeaufforderung den Laufwerksbuchstaben Ihres CD-ROMs gefolgt von einem Doppelpunkt ein und drücken Sie [RETURN]. Bsp.: „D:“ [RETURN]
3. Geben Sie „INSTALL“ [RETURN] ein. Es erscheint das Startmenü des Installationsprogramms.
4. Folgen Sie den Anweisungen im Abschnitt „Das Installationsprogramm“.

### Installation unter Windows® 95

1. Schalten Sie Ihren PC ein, und booten Sie ihn unter Windows® 95.
2. Legen Sie die Spiel-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk.
3. Im erscheinenden Menü wählen Sie „Schleichfahrt installieren“, um das Installationsprogramm zu starten.
4. Folgen Sie den Anweisungen im Abschnitt „Das Installationsprogramm“.



**Hinweis:** Achten Sie bitte auch darauf, daß Ihre Soundkarte unter Windows® 95 korrekt installiert ist. Anweisungen hierzu entnehmen Sie der Online-Hilfe von Windows® 95.

Sollten Sie später Änderungen an Ihren Einstellungen vornehmen wollen, rufen Sie bitte erneut das Schleichfahrt-Installationsprogramm auf und ändern Sie auch hier die entsprechenden Parameter.



**Hinweis:** Wenn Sie den Menüpunkt „News installieren“ wählen, erhalten Sie Informationen über unsere aktuellen Spiele.

### Das Installationsprogramm

1. Wählen Sie den Menüpunkt „Schleichfahrt installieren“.
2. Geben Sie nun das Laufwerk an, auf dem Sie Schleichfahrt installieren wollen. Sie können nur Laufwerke wählen, auf denen auch tatsächlich genügend Platz für die Installation vorhanden ist.
3. Als nächstes haben Sie die Möglichkeit, einen Zielpfad für die Installation einzugeben. Bestätigen Sie auch hier mit [RETURN]. Anschließend werden die für das Spiel benötigten Daten auf Ihre Festplatte kopiert.

### Soundkarte einstellen

1. Wählen Sie im nächsten Schritt den Menüpunkt „Soundkarte einstellen“. Das nun erscheinende Setup-Programm ist aus lizenztechnischen Gründen in Englisch – bitte haben Sie dafür Verständnis.
2. Sollten Sie eine Soundkarte besitzen, bestätigen Sie den Menüpunkt „Select and configure digital audio driver“ und fahren Sie mit Punkt 3 fort. Ansonsten wählen Sie bitte „No digital audio“ und gehen zu Punkt 5.
3. Es erscheint eine Liste handelsüblicher Soundkarten. Wählen Sie die in Ihrem PC eingebaute Soundkarte aus. Sollten Sie sie nicht in der Liste vorfinden, wählen Sie „Creative Labs Soundblaster or 100 % compatible“. Damit funktionieren die meisten Soundkarten – wahrscheinlich auch Ihre.
4. Mit dem Menüpunkt „Attempt to configure sound driver automatically“ wird Ihre Soundkarte nun automatisch erkannt und konfiguriert.  
  
Sollten hier Probleme auftauchen, können erfahrene PC-Anwender versuchen, die Soundkarte manuell zu konfigurieren („Skip auto-detection and configure sound driver manually“). Weniger versierten Spielern empfehlen wir, einen anderen Soundkarten-Treiber auszuwählen („Select a different sound driver“) und erneut die automatische Erkennung zu versuchen.
5. Wurde Ihre Soundkarte schließlich erfolgreich erkannt, bestätigen Sie mit „OK“ und verlassen Sie mit „Done“ das Setup-Programm.

### Zusätzliche Informationen

Sollten Sie lesen. Lohnt sich.



**Tip:** Wenn Sie technische Probleme oder Fragen zum Spielablauf von SCHLEICHFAHRT haben, wenden Sie sich bitte an unsere Hotline. Bitte notieren Sie sich vor Ihrem Anruf alle wichtigen Systemdaten Ihres Rechners. Dazu gehören Hardwareausstattung wie installierte Sound- und Grafikkarte, Hauptspeicher und evtl. vorhandene Zusatzhardware wie AVI-Beschleuniger sowie die bei Ihnen verwendete Software, um Treiberprobleme schneller analysieren zu können.

Sie erreichen unsere Hotline unter:

Telefon: +49 (0) 208. 450 29-29

Mo. – Do. 15.00 bis 19.00

Fax: +49 (0) 208. 450 29-99

Fr. 15.30 bis 19.30

Email: [hotline@bluebyte.de](mailto:hotline@bluebyte.de)



**Hinweis:** Auf unserer Internet-Seite können Sie sich jederzeit über die neusten Produkte von Blue Byte informieren! Wählen Sie dazu: <http://www.bluebyte.de> oder <http://www.bluebyte.com>

## 6. Die Geschichte von Aqua

In den zwanziger Jahren des 21. Jahrhunderts, als die Rohstoffe auf der Erde immer knapper wurden und ein Ende der Ressourcen abzusehen war, begannen die Menschen, Jagd auf die Rohstoffe auf dem Grund der Meere zu machen. Viele Länder errichteten Tiefseestationen vor ihren Küsten, in denen Arbeiter und Ingenieure dem Meer seine Schätze entrisen. Doch die Erträge waren bei weitem nicht ausreichend, um den wachsenden Bedarf zu decken. Als die Bodenschätze der Oberfläche zu Ende gingen, begann eine Zeit der Zerstörung und der Kriege. Im Kampf um die letzten vorhandenen Rohstoffe zerbrachen Bündnisse, entzweiten sich Länder und entbrannten alte Konflikte von neuem.



Mit zunehmender Grausamkeit und Sinnlosigkeit vernichtete der Mensch jegliche Lebensgrundlage auf der Erdoberfläche. Nukleare Waffen vollendeten jene Zerstörung, die dem Menschen durch seine industriellen Ausdünstungen nur unvollständig gelungen war. Als schließlich auch der letzte Funke Hoffnung auf ein Überleben der Menschheit erloschen war, flüchtete man in die Tiefe der Meere.

Aus den ehemaligen Abbaustationen wurde die letzte Zuflucht derer, die das Glück hatten, den Preis für den Eintritt in die Welt unter Wasser bezahlen zu können. Zurück blieben die Ärmsten der Armen, zum Tode verurteilt in einer verwüsteten, von Radioaktivität verseuchten Welt. Die Kontinente waren vom ansteigenden Meeresspiegel überflutet und durch den eintretenden nuklearen Winter mit einer meterdicken Eisschicht überzogen. Eine 40 Meter dicke Schicht aus abgestorbenem organischem Material, die sogenannte POM-Schicht, bedeckte die Meere, und kein Sonnenstrahl durchdrang mehr den Partikelgürtel, der die Hemisphäre verdunkelte.

Die Menschheit versank in einer Finsternis ohne Geschichte. Und doch erhob sie sich noch ein letztes Mal zu neuem Leben. Dem einzigen Leben in einer toten Welt. Diese Welt war des Menschen Schöpfung, und er taufte sie Aqua. Heute, im Jahr 2661, lebt die Menschheit in gigantischen Städten unter Wasser. Im Laufe der Jahrhunderte haben sich die alten Machtblöcke der Oberflächenzeit mehr oder minder unverändert wieder stabilisiert.

Es gibt unter anderem die Aquatorien der kapitalistischen, demokratisch regierten Atlantischen Föderation, die oligarchisch verwaltete arabische Clansunion und das monarchistisch beherrschte russo-japanische Shogunat. Außerdem hat sich in der von Oberflächenstürmen und Unwettern zerwühlten Tornado-Zone im Südpazifik ein anarchistischer Haufen von Söldnern, Piraten, Freibeutern und Gesetzlosen angesammelt. Immer bereit, gegen ein entsprechendes Honorar Freund und Seele zu verkaufen.



**Hinweis:** Im folgenden Kapitel haben wir Ihnen einige historische Dokumente zusammengestellt, welche die Entwicklung der wichtigsten Machtblöcke Aquas näher beschreiben. Eine Studie der Dokumente wird dringend empfohlen, damit Sie mehr über die bestehenden Kulturen und

Machtverhältnisse erfahren. Diese Informationen werden Ihnen bei Ihren zahlreichen Missionen sehr von Nutzen sein. Ungeduldige Spieler, die es eilig haben, in das Geschehen einzugreifen, erfahren ab Seite 38, wie sie die erste Mission starten können.

## 7. Geschichtliche Aufzeichnungen



**Hinweis:** Zu Ihrer besseren Orientierung verweisen die hochgestellten Zahlen auf die jeweilige Region auf der Weltkarte.

### Das Ende der Menschheit

Ausschnitt aus einer Rede zum 550. Jahrestag des Ocean-Settlements (gehalten vom Vizeadministrator der Atlantischen Föderation, Neopolis 20, anno 2611)

„Das Jahr 2061 wird mittlerweile von den Bewohnern der Atlantischen Föderation als Schwelle zwischen kontinentaler und subozeanischer Kultur angesehen. Mit der Konstitution des ersten unabhängigen Parlaments im damaligen Nordatlantischen Bündnis begannen wir, uns politisch und wirtschaftlich von der Oberwelt zu lösen. Ein Schritt, der für die Ermöglichung einer dauerhaften Existenz in unseren Siedlungen unterhalb des Meeresspiegels unabdingbar war.

Noch tobte auf den Kontinenten der nukleare Krieg, während Erdteile wie Australien und Südamerika schon seit drei Jahrzehnten unbewohnbar waren.

Will man den Anfangspunkt finden, jenes Ereignis, das alle anderen Ereignisse nach sich gezogen hatte, so wird man schnell scheitern. Der Untergang der Welt, wie sie unsere Urahnen kannten, kam schleichend. Noch vor dem Abwurf der ersten H-Bombe Indiens auf Pakistan stand die Oberflächenwelt bereits vor dem politischen,



ökonomischen und ökologischen Bankrott.

Waren es die Krisenherde in den damals gerade unabhängig gewordenen Staaten der ehemaligen Sowjetunion, die instabile Situation auf dem Balkan oder die Massenflucht der Menschen aus Australien, dem Kontinent, der damals am schlimmsten vom fortschreitenden Abbau der Ozonschicht betroffen war?

Waren es die fundamentalistischen Glaubenskriege, wie sie im Nahen Osten oder in Südamerika ausgetragen wurden, die den Beginn des Untergangs einleiteten? Oder waren es die mit immer martialischeren Mitteln geführten Wirtschaftskriege zwischen den USA und Japan?

Wir wissen es nicht.

Die Menschheit begann damals, sich selbst zu hassen. Für alle Untaten und Grausamkeiten, die sie sich selbst zugefügt hatte.

Nukleare Waffensysteme in Verbindung mit modernsten, computergesteuerten Zielsystemen wurden international gehandelt und verschoben. Eine ethische Kontrollinstanz scheiterte endgültig mit dem Zusammenbruch der UNO im Januar 2030.

Im selben Jahr fiel die erste H-Bombe auf Pakistan.

Es war, als würden plötzlich alle schwelenden Kriegen- und Krisenherde rund um den Globus auf einmal explodieren. Gleichzeitig wurden zu dieser Zeit massive Auswüchse der klimatischen Katastrophe beobachtet. Das Eis der Polkappen schmolz um über 30 Prozent, und bislang gemäßigte Klimazonen heizten sich auf, was die Vermehrung von Orkanen zur Folge hatte. Küstenlinien wurden durch den Anstieg des Meeresspiegels ins Landesinnere verschoben, ganze Länder vom Wasser der Ozeane überflutet. Südostasien wurde überrannt von der größten Massenflucht in der Menschheitsgeschichte, der sogenannten australischen Kontinentalflucht, da das Leben in Ozeanien unmöglich geworden war. Japan antwortete auf die Invasion der Klimaflüchtlinge schließlich mit militärischen Mitteln.

## Die Entstehung Aquas

---

Der Kampf um die letzten schwindenden Rohstoffe auf den Kontinenten wurde mittlerweile hemmungslos und mit allen militärischen Mitteln ausgetragen. Alte Bündnisse zerbrachen, und am Ende des Jahres 2030 konnte man insgesamt über fünfzig Kriegsgebiete auf der Erdoberfläche zählen.

Im Jahr 2050 hatte sich die Zahl der Kriegsgebiete bereits verdreifacht, wobei in den meisten Fällen Nuklearwaffen eingesetzt wurden.

Es gab ihn tatsächlich, den weltweiten, aber dennoch örtlich begrenzten Atomkrieg. Nach und nach wurden schließlich auch neutrale Staaten mit einbezogen, sei es durch Annexion oder durch die Folgen des nun beginnenden nuklearen Winters.

Seit Jahren durchschnitten keine Sonnenstrahlen mehr den Partikelgürtel, der sich als Folge der zahllosen atomaren Explosionen um den gesamten Erdball gelegt hatte. Selbst Australien, zuvor durch das Ozonloch zum Glutofen des Planeten geworden, erlebte eine Eiszeit. Eine Eiszeit, die ihre Kälte allerdings nur über bereits ausgebombte Städte und nuklear verseuchte Wüsten verströmen konnte.

Seuchen und Epidemien besorgten den Rest.

Im Jahr 2100, nach siebzig Jahren systematischer Zerstörung, Verschmutzung und Verseuchung der Erdoberfläche, begann dann die letzte Flucht der Überlebenden in die Ozeane. [...]“

## Die Entstehung Aquas

Zusammenfassung der Geschichte subozeanischer Besiedlung (vorgetragen vom Minister für Äußeren Dialog des Shogunats, Svesda Vostock 10, anno 2357)

„Schon vor dem großen Krieg, der die komplette Zerstörung der Erdoberfläche zur Folge hatte, arbeiteten weltweit Ingenieurteams an der geplanten Ausbeutung der Ozeane. Dort in der Tiefe, fernab der Probleme und Auseinandersetzungen der Oberwelt, sahen realistisch denkende Wissenschaftler, Politiker und Konzerne die Zukunft der

Menschheit. Hier eröffnete sich ihnen ein schier endloses Reservoir an Rohstoffen und Energie.

Die Volksrepublik China, Urvater unseres heutigen Shogunats, begann seinerzeit in 6.000 Metern Tiefe an den Abhängen des Marianengrabens (10) mit ihren Tiefseeversuchen.

Gleiches geschah im europäisch-atlantischen Raum (20), vor der Küste Nordamerikas, im Pazifik (22) sowie im Golf von Bengalen (03).

Am 11. Oktober des Jahres 2014 erfuhr die Welt schließlich von der ersten dauerhaft tiefseetauglichen Erzabbau- und Versuchsstation der Chinesischen Volksrepublik. Zhong, „Das Zentrum“, ist selbst heute, nach über 300 Jahren, noch voll funktionstüchtig und gilt als Prototyp der später errichteten Stationen. Die Anstrengungen der anderen Machtblöcke waren bald schon von ähnlichem Erfolg gekrönt, und so wuchsen überall in den letzten Vorkriegsjahren die Tiefseehabitats, Stationen, Dörfer, ja, sogar kleine Städte auf dem Grund der Meere.

Die Erschließung von Aqua war – und das wurde allen beteiligten Nationen sehr schnell klar – auch ein Wettlauf mit der Zeit. Die Erdoberfläche lag schon lange verwundet bloß, ohne schützende Ozonschicht, ohne klimaregulierende Regenwälder, ohne trinkbares Wasser, heimgesucht von tödlichen Epidemien durch mutierte Viren, Artensterben und Krebserkrankungen.

Während der politische wie auch der soziale Unfriede an der Oberfläche durch den unaufhaltsamen Wahn einer individualistisch geprägten Gesellschaft zum Krieg ausartete, arbeiteten und lebten in der Zeit vor 2030 bereits an die fünfzigtausend Menschen in Aqua.

Und das Leben in den damaligen Stationen war hart.

Die subozeanische Medizin war zu dieser Zeit praktisch noch nicht existent. Menschen starben in der Helium-Stickstoff-Sauerstoff-Hochdruckatmosphäre an Embolien, Sauerstoffvergiftungen, Zerebralinarkten und Knochennekrosen.



Und dennoch:

Während oben die ersten Bomben fielen, schlossen sich hier unten Ingenieure, Planer und Arbeiter zusammen, bauten weitere Stationen, sorgten auf oft abenteuerliche Weise für Rohstoffnachschub von der Oberfläche, schmuggelten Technik und ganze Industrien hinab in die Tiefe.

Manche Nationen glaubten nicht ernsthaft genug an den Sieg des Menschen über die Tiefe, über die Dunkelheit, den Druck und die unzähligen anderen Gefahren. Doch jene, welche in die Vision investierten, überlebten und wurden belohnt.

Denn das, was viele nicht für möglich hielten, gelang in Aqua: Man konnte es vermeiden, den Krieg der Oberfläche hinab in die Tiefe zu tragen. Wenn auch unsere Welt heute immer noch keine friedfertige ist, so sorgte letztlich alleine dieser Umstand für das Überleben der Menschheit und das Erblühen unserer Kultur. Das, und vielleicht die Tatsache, daß ein weltweiter Krieg unter Wasser bis ins heutige Jahrhundert technisch noch gar nicht möglich ist. Die Distanzen sind einfach zu weit, um einen Krieg mit Schiffen führen zu können, die sich mit höchstens 40 km/h fortbewegen können. [...]

Das Jahr 2100 war der Beginn einer neuen Epoche.

Die Überlebenden der Nuklearkriege flüchteten in die Ozeane und lösten somit eine gewaltige Krise aus, denn das Fassungsvermögen der bis dahin errichteten Stationen und Städte reichte natürlich bei weitem nicht aus, um alle aufnehmen zu können. Es kam zu Konkurrenzkämpfen, zu Allianzen, zu kriegerischen Begegnungen, aber alles in allem hat am Ende doch die Vernunft gesiegt.

Heute blicken wir auf diese Ereignisse im Bewußtsein zurück, die Gefahren eines Lebens unter Wasser besiegt zu haben. Das Shogunat wird auch weiterhin im Lichte seines erlauchten Kaisers nach vorne blicken, denn es gilt, noch sehr viele und große Herausforderungen zu meistern, welche die Tiefe an uns stellt.“

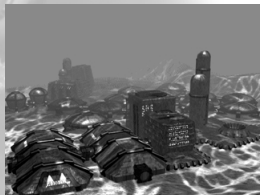
### Das Shogunat

Aufzeichnungen zur Entstehung des Shogunats, militärisches Geheimarchiv des Shogunats (unbekannter Verfasser, anno 2660, Akte 211, Auszug)

„[...] Aus den unabhängigen Tiefsee-Versuchsstationen der Japaner, Chinesen und Russen im Nordpazifik wurde im Jahr 2055 ein loser Verbund gegründet, der das Überleben der subozeanischen Bürger sichern sollte.

Während eben diese Nationen auf der Oberfläche im nuklearen Gefecht miteinander lagen und sich gegenseitig zu vernichten suchten, bildete sich in Aqua ein gut strukturiertes Verkehrs-, Handels- und Informationsnetz zwischen den einzelnen Stationen, Dörfern und den ersten Kleinstädten.

Gemeinsam wurden Schmuggelkommandos ausgebildet, die regelmäßig zur Oberfläche fuhren, um dort illegal und unter Lebensgefahr neue Technologien und Materialien zu besorgen.



Gegen Ende des 21. Jahrhunderts war der Nordpazifische Verbund weitgehend autark und unabhängig vom Nachschub durch die Oberfläche. Die ehemaligen Schmuggelkommandos wurden daher zu einer militärisch-polizeilichen Eingreif- und Schutztruppe umgeformt.

Das Jahr 2100 war geprägt durch die dramatischen Einwanderungsströme der Oberflächenbewohner, die vor der inzwischen völligen Zerstörung der Erdoberfläche flohen und ihr Heil in den Unterwasserstationen suchten. Die Platzkapazitäten im Nordpazifik waren schnell aufgebraucht, und die Atemgasproduktion konnte die Nachfrage nicht mehr befriedigen. Um einen Ausweg zu finden, bemühte man sich gemeinsam mit den Stationen des Nordatlantik und des Indischen Ozeans um eine schnelle, möglichst vielversprechende Lösung.

## Das Shogunat

---

Auf der Florida-Konferenz 2106 beschlossen diese drei Bündnisse, eine zentrale und unabhängige Kontrolle der Energie- und Atemgasproduktion anzustreben. Als Sitz dieser Behörde, die sich EnTrOx (Energy-Transport-Oxygen) nannte, wurde der Golfstrom in der Straße von Florida 17 ausgewählt. Gleichzeitig wurden alle Kernreaktoren und Helinox-Produktionsstätten unter deren Kontrolle gestellt. [...]

Während die Situation durch den Einwanderungsstrom mit der Zeit immer kritischer wurde, sorgten die ersten Parlamente hier im Nordpazifik dafür, daß tribalistische Strömungen möglichst geringe Chancen hatten. Schon bald schlossen sich die Stationen von Russen, Japanern und Chinesen unter der Führung des Parlamentspräsidenten von Svesda Vostock<sup>10</sup>, Long Guiwen, zu einer zentral regierten Einheit zusammen, die ab 2108 die Macht im gesamten Nordpazifischen Bündnis innehatte.

Doch die Flüchtlingsströme brachten auch die gefährlichen Vorurteile der Oberfläche mit in die Tiefe, und so wurde schnell klar, daß ohne eine Umerziehung der Menschen und ohne eine starke Führung die Existenz Aquas schnell gefährdet sein würde. Dies war der Zeitpunkt, zu dem Long Guiwen seine ganze politische Größe ausspielen konnte. Von einer Woge der Weisheit getrieben, ernannte Long sich selbst zum Konduktator, und dank seiner guten Beziehungen zur militärisch-polizeilichen Eingreiftruppe konnte er den Frieden in Aqua über vier Jahrzehnte halten.

Er errichtete eine Art konstitutioneller Monarchie im Nordpazifik, deren Zentrum die Stadt Svesda Vostock<sup>10</sup> im Japangraben bildete.

Unter Longs Herrschaft gedieh das Bündnis. Technische Projekte zur Energiegewinnung und Nahrungsmittelherstellung wurden aus dem Boden gestampft, das Militär extrem gestärkt, die Atemgasproduktion weitgehend autarkisiert.



Wohlstand zog in die Tiefe ein. Kostspielige Erziehungsprojekte legten den Grundstein für einen wehrhaften Frieden und das Auswahlssystem des späteren Shogunats. Das Konduktat war auch direkt an der Entwicklung des ersten Kernfusionsreaktors im Golf von Florida 17 beteiligt, beendete dann allerdings im Jahre 2135 die internationale Zusammenarbeit am Projekt zur Energiegewinnung durch Kernfusion. Die Gefahr, durch einen schnellen Schlag der Atlantischen Föderation von der Energieversorgung abgeschnitten zu werden, war zu groß geworden. Außerdem ging zuviel der Energie auf dem weiten Weg von der Straße von Florida bis in den Nordpazifik verloren.

Auch hier bewies sich der große Weitblick unseres Konduktators Long, der die Notwendigkeit einer völligen Unabhängigkeit des Konduktats früher erkannte als manch anderer.

Verständlich also die große Liebe unseres gesamten Volkes zu seinem großen Führer, den es bald als Kaiserliche Hoheit verehrte, denn er brachte Sicherheit, Überlebensgarantie, Wohlstand und Stabilität ins Konduktat.

Mit dem Tode Long Guiwens ging die Macht auf dessen halbjapanischen Sohn Akira über, der in den folgenden Jahrzehnten das Fundament der Long-Dynastie festigte und aus dem Konduktat eine massive Monarchie mit einem weisen, ewigen und einheitlichen Gesetzeskodex entwickelte.

Im Jahre 2178 ernannte Long Akira sich selbst zum Shogun, und aus dem Konduktat wurde offiziell das Shogunat. An seiner Spitze steht der göttliche Shogun, dessen Macht sich vom Vater auf den Sohn überträgt und dessen Wort göttliches Gesetz ist. Ihm zur Seite steht dabei ein Stab von Militärs, anfänglich alles Mitglieder der Long-Familie, später darüber hinaus auch linientreue Offiziere aus allen drei Nationalitäten.

Das Militär wurde in den folgenden Jahrhunderten auch zum wichtigsten Bestandteil und Hauptarbeitgeber unseres Shogunats ausgebaut. Es gibt im Shogunat kein höheres Ziel für den männlichen und weiblichen Bürger als den Rang eines Offiziers seiner Kaiserlichen Armee.

Das Militär war und ist also das tragende Gerüst des Shogunats. Jeder Untertan, gleich welchen Geschlechts, durchläuft mindestens fünf Jahre eine Schule der Kriegskünste bis hin zur Ausbildung zu einem der niedrigen militärischen Ränge. Während der Ausbildungszeit beobachtet eine Kommission die Absolventen und teilt sie je nach Lage

einer Spezialabteilung zu, wo sie entweder zu einfachen Soldaten, Samurai, Kampfschiffpiloten, Kapitänen oder Geheimdienstoffizieren ausgebildet werden. [...]

Um sich nicht der Gefahr einer Überindividualisierung auszusetzen, schuf der Shogun in seiner großen Weisheit die Schule des Volkes, in der alle Bürger lernen, das Göttliche ihres Führers zu erkennen und ihm in allem zu folgen, was auch immer er von ihnen verlangt. Gleichzeitig werden hier alle Bürger des Shogunats von ihrem dritten Lebensjahr an beobachtet, so daß auch nicht das geringste Talent verschenkt wird, das dem Wohle unseres Staates dienen könnte. Durch diese frühe Auswahl und Förderung der Untertanen ist der Nachwuchs an Arbeitern, Beamten, Militärs und Wissenschaftlern innerhalb des Shogunats dauerhaft kontrolliert und gesichert. [...]

Wenn auch stets die hohen Ränge eines Militärs oder die Laufbahn als hoher Beamter die erstrebenswertesten Ziele innerhalb des Shogunats waren und sind, so ist doch jeder Untertan stolz, ein Teil des Ganzen zu sein. Arbeitslosigkeit, Armut, Verbrechen und Drogenmißbrauch, wie sie in der kapitalistischen Atlantischen Föderation an der Tagesordnung sind, gibt es nicht. Über die mentale Gesundheit der Untertanen wacht ein Stab von Wissenschaftlern und Beamten, die, falls es nötig sein sollte, stimmungsaufhellende und motivationsfördernde Vitamine in das Trinkwasser mischen.

Den Wissenschaftlern kommt eine Sonderstellung innerhalb des Shogunats zu. Da man ihrer Staatstreue durch ihre Ausbildung gewiß sein kann, genießen sie eine größere Geistesfreiheit als andere Untertanen. Unsere göttliche Führung hat schon früh erkannt, daß es förderlicher ist, einem forschenden Gehirn größere geistige Freiräume zuzugestehen. Die herausragenden Ergebnisse sprechen für sich. So gelang es bereits im Jahre 2617, ein geheimes geothermisches Kraftwerk im Marianengraben 10 zu errichten und kurz darauf ein funktionierendes Erdbebenfrühwarnsystem zu entwickeln. [...]

Seit dem letzten Krieg in Aqua in den Jahren 2625 bis 47 und der darauffolgenden Friedenskonferenz in „New Bombay“, der Hauptstadt der Clansunion 04, sind allerdings viele Soldaten, Samurai und Kampfpiloten unterbe-



schäftigt. Die Mehrzahl wurde einer Umschulung unterzogen und einige für ein internationales Friedenscorps abkommandiert. Dennoch blieb ein Rest, der sich den friedlichen Zeiten nicht anpassen konnte. Letztere bilden eine Gruppe, die sich „Ronin“ nennt, „Menschen auf der Woge“, angelehnt an die herren- und arbeitslosen Samurai des japanischen Mittelalters.

Eine staatliche Säuberungsaktion konnte den Großteil der Ronin aufgreifen und zur Umerziehung in die Krankenstationen im Ochotskischen Meer 07 verbannen. Diejenigen aber, die der Geheimpolizei entgingen, bildeten Untergrundzellen oder flüchteten über die Grenzen des Shogunats, um sich im Südpazifik in der anarchistischen Tornado-Zone niederzulassen. Als Söldner, Freibeuter oder Warlords. [...]

Heute ist die Machtstruktur des Shogunats stabiler denn je. Immer noch herrscht im göttlichen Einklang die Dynastie der Longs, und die friedliche Koexistenz der Machtblöcke in Aqua garantiert eine ungestörte Weiterentwicklung der Wissenschaften und Technologien. Die Beziehungen zum politischen Hauptgegner des Shogunats, der Atlantischen Föderation, sind inzwischen kühl und sachlich. Kultureller Austausch kommt so gut wie nicht vor, während der Handel mit der Clansunion, aber auch mit der Föderation immer wichtiger wird. Ein Sonderproblem bilden nach wie vor die viel zu vielen, in Friedenszeiten überflüssig gewordenen Militärs, deren Aktivitäten nun durch einen Spezialausschuß des Shoguns streng überwacht werden. [...]"

## Die Atlantische Föderation

Aufzeichnungen des Ministeriums für Geschichte und Altertumsforschung, Atlantische Föderation (Die Geschichte Aquas, Ausgabe 2660, Kapitel 4, Zusammenfassung):

„Ähnlich dem östlichen Shogunat schlossen sich im Westen die Versuchsstationen der Amerikaner und Europäer im Jahr 2044 zu einem losen Verbund im Aqatorium des nördlichen Atlantik zusammen. In erster Linie waren es größere Industriekonzerne, die bereits an der Oberfläche hinlänglich über Macht und

Kapital verfügten, die den Ausbau der Forschungs-, Entwicklungs-, Wohn-, und Rohstoffabbaustationen vorantrieben.

Mochte auch an der Oberfläche der Krieg toben, so galten im Gegensatz dazu hier unten in Aqua die Gesetze von Fortschritt und menschlicher Evolution. Mit enormem Eifer wurde die Erschließung der Ozeane vorangetrieben. Experimente zur Nahrungsgewinnung, Wasseraufbereitung, Energieversorgung und Atemgasproduktion fruchteten recht bald, so daß das Aquatorium schon früh über völlige Autarkie gegenüber der Oberfläche verfügte.

Im Jahr 2061 wurde der Zusammenschluß der mittlerweile hochtechnisierten Stationen der USA und Europas durch die Konferenz im Westeuropäischen Becken 20 gefestigt. Als Zentrum wurde die großflächige Wohn- und Abbaustation „Neopolis“ im Golf von Biskaya 20 bestimmt. Ein gewähltes Parlament übernahm die Administration des Bündnisses, und man begann bald darauf mit der Errichtung eines Heeres, um eventuelle Gefahren von der Oberfläche oder seitens der östlichen Aquatorien abwehren zu können.



Die nun herrschende Stabilität innerhalb des Nordatlantischen Bundes nahmen zahlreiche weitere Konzerne von der Oberfläche zum Anlaß, um hier zu investieren und neue Habitate zu errichten. Ein stetiges schnelles Wachstum des Aquatoriums war die Folge.

Weitsichtige Politiker ließen eine geheime Militärbasis in der Nähe des Nordpols 18 errichten, um einen Vorposten am Eingang der Nordwestpassage zu besitzen, der Schutz vor eventuellen Übergriffen aus dem Osten bieten konnte. Gleichzeitig verfügte man so über eine technisch hochgezüchtete Eingreifbasis für einen möglichen Erstschlag. Mit der Gründung des östlichen Konkuktats im Jahr 2110 war eine solche Basis auch höchst notwendig. Während in der folgenden Zeit das Atlantische Bündnis durch die Eigeninitiative, die Zuversicht und den Tatendrang der Bewohner nach vorne getrieben wurde, gaben die Entwicklungen auf der Oberfläche zu zunehmender Besorgnis Anlaß. Im Rahmen einer zunehmenden Tribalisierung ehemaliger Bündnisse war in den ehemaligen

Gebieten der Europäischen Union, des Balkans und der Gemeinschaft Unabhängiger Staaten (GUS) ein erbitterter Krieg ausgebrochen, der bislang zwar noch mit konventionellen Waffen ausgetragen wurde, jedoch wurde mit dem Einsatz chemischer Kampfstoffe bereits ebenso gedroht wie mit dem Einsatz ballistischer Nuklearwaffen.

Der Wirtschaftskrieg zwischen den USA und Japan war hingegen schon längst zu einem Nuklearkrieg ausgeartet. Neutronenbomben hatten auf beiden Seiten bereits große Teile der Bevölkerungen vernichtet. Gewaltige Seefechte beherrschten den Südpazifik, und als Resultat des Konflikts zwischen Arabern und Israelis im Nahen Osten verdunkelten Tausende von brennenden Ölquellen die Atmosphäre.

Flüchtlingsströme in die Äquatorien setzten ein. Zuerst beschränkte sich das Nordatlantische Bündnis darauf, nur diejenigen aufzunehmen, die für ein Leben unter Wasser nützlich sein konnten: Arbeiter, Ingenieure, Wissenschaftler und Konzerne, die Material, Rohstoffe oder andere Technik mit in die Tiefe bringen konnten.

Doch schon bald war dem ständig anwachsenden Flüchtlingsstrom mit einfachen Mitteln kein Einhalt mehr zu gebieten. Um der dramatisch wachsenden Überbevölkerung der Stationen entgegenzuwirken, setzte sich das Bündnis mit militärischen Mitteln zur Wehr. Es kam zu erbitterten Seeschlachten, in denen Flüchtlingsboote bis in den Südpazifik abgedrängt wurden, wo sie entweder in den Seeschlachten zwischen Japan und den USA aufgegeben wurden oder sich gerade noch in eine der wenigen Abstiegsschleusen der dortigen im Aufbau befindlichen Stationen der späteren Tornado-Zone retten konnten.

Gleichzeitig wurde in Neopolis 20 fieberhaft an der Errichtung neuer Auffanglager gearbeitet, um wenigstens einem Teil der Flüchtlinge Zuflucht gewähren zu können. Wer das Glück hatte, aufgenommen zu werden, mußte seine Arbeitskraft dem Wohl der Allgemeinheit zur Verfügung stellen und beim Bau der neuen Stationen mitwirken. Auf diese Weise gelang es, in den folgenden zehn Jahren hinreichenden Lebensraum für alle zu schaffen.

Nach und nach stabilisierte sich dann die Lage. Wirtschaftliche Interessen drängten sich wieder in den Vordergrund, und die Konzerne, die sich unter Wasser etabliert hatten, traten wieder miteinander in Wettbewerb. Erste Handels-Expeditionen in das Arabische Meer zur Clansunion brachten Geld, Rohstoffe und wirtschaftlichen Aufschwung.

Während der Florida-Konferenz 2106 bekräftigten die teilnehmenden subozeanischen Nationen ihren Willen zur Zusammenarbeit. Gemeinsam mit Vertretern der östlichen Allianzen sowie der indisch-arabischen Nationen errichteten Techniker des Nordatlantischen Bündnisses als Resultat der Verhandlungen in der Straße von Florida 17 gigantische Turbinenfelder zur Energiegewinnung, mächtige Wasseraufbereitungsanlagen sowie ein Forschungszentrum für Kernfusion und Atemgasproduktion. Als übergeordnete, internationale Behörde wurde die EnTrOx geschaffen, deren Aufgabe die Kontrolle und Verwaltung dieser Ressourcen war.

Als sich 2110 Long Guiwen im Osten zum Alleinherrscher des Nordpazifischen Bündnisses aufschwang und mit dem Konduktat aus dem ehemals unabhängigen Bündnis einen politisch autarken Machtblock schmiedete, beschlossen die Nationen des Nordatlantischen Bundes eine noch engere Zusammenarbeit, die im Jahre 2112 in der Gründung der Atlantischen Föderation gipfelte.

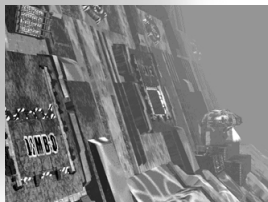
Ein demokratisch gewähltes Parlament, an dessen Spitze der Präsident der Föderation steht, sowie Ministerräte, Ausschüsse und Oppositionsparteien sollten die Einhaltung und Weiterentwicklung demokratischer Grundprinzipien gewährleisten.

Im Jahr 2135 brach im Osten Konduktator Long durch die Errichtung eigener Kernreaktoren den Vertrag über die gemeinsame Nutzung der Kernfusion, womit in der Atlantischen Föderation die große Zeit der Söldnerheere begann. Das Prinzip von Kosten und Nutzen regierte fortan nicht nur die Wirtschaft, sondern auch die Armee. Soldaten standen gut im Sold, wurden kostspielig ausgebildet und an strategisch wichtigen Punkten in Aqua stationiert. Die Ausrufung des Shogunats 2178 krönte schließlich die monarchistischen Entwicklungen im Nordpazifik. Es hatte sich damit ein Machtblock manifestiert, dessen politische Ziele und Ansichten zum demokratischen Verständnis der Föderation in krassem Gegensatz standen. Die Existenz eines schlagkräftigen und einsatzbereiten Heeres gewann damit zunehmend an Bedeutung.

Im Laufe der folgenden Jahrzehnte festigte sich innerhalb der Föderation das kapitalistisch-demokratische Bewußtsein, während gleichermaßen ein dichtes soziales Netz gesponnen wurde, da der harte Konkurrenzkampf

auch Opfer forderte: Schwache, Kranke und Menschen, die den Anforderungen des kapitalistischen Systems nicht gewachsen waren. Das Schulsystem wurde ausgebaut, Universitäten wurden errichtet und eine Gewaltenteilung etabliert. Oberste Macht jedoch war und blieb die Wirtschaft, denn nur sie besaß die finanziellen Mittel, das Staatsgefüge zu erhalten und wachsen zu lassen.

Im Laufe des 23. Jahrhunderts geriet das sich bis dahin selbst tragende System allerdings an seine Grenzen. Über 100 Jahre lang war die Wirtschaft getragen worden vom Kampf gegen eine lebensfeindliche Umwelt, von ständig gefordertem Erfindungsgeist und dem ständig wachsenden Bedürfnis einer wachsenden Bevölkerung nach immer mehr Wohlstand. Als dieser Wohlstand erreicht war und sich der Bevölkerungszuwachs in dekadenter Satttheit auflöste, geriet das bis dahin stabile System ins Wanken. Immer mehr Menschen fielen einer steigenden Produktivität zum Opfer, der kein realer Kaufkraftzuwachs mehr gegenüberstand. Als direkte Folge begann das soziale Netz weitmaschiger zu werden. Wie schon zur Jahrtausendwende war das einzige Rezept die Produktion von Armut. Viele fielen in ein bodenloses Nichts, waren zum Betteln gezwungen. Die Arbeitslosigkeit wuchs ebenso schnell wie die Kriminalitätsrate. Der Absatzmarkt der Föderation wurde zu klein, die Handelswege in die anderen Aquatorien waren zu mühsam, langsam und gefährlich. Eine Konzentration der Märkte hin zu oligarchischen Strukturen war die Folge. Wenige Konzerne beherrschten die Finanzmärkte und das Parlament und unterdrückten alles, was sich ihren Interessen entgegenstellte. Dem Aufschwung folgte zunächst Stagnation und dann die Krise. Statt dessen blühten Drogenhandel, Prostitution und Piraterie. Das organisierte Verbrechen, welches bald überhand nahm, wurde durch Sondereinsatzkommandos hart bekämpft, und wer sich retten konnte, zog sich schließlich in das Gebiet um Gibraltar <sup>21</sup> zurück, hinter dessen Meerenge schnell eine schier unbezwingbare Festung von Piraten und Freibeutern errichtet wurde. Als Folge der Piraterie kam der Überseehandel völlig zum Erliegen. Das dunkle Zeitalter begann.



Zur Verteidigung ihrer Frachtschiffe, Personentransporte und Standorte gegen die zahlreichen Überfälle der Gesetzlosen heuerten immer mehr Konzerne Söldner an. Der kriminelle Abschaum unter den Kuppeln von Neopolis wurde schnell als paramilitärische Privatarmee rekrutiert. Zahlreiche Affären, unter ihnen der noch heute oft erwähnte EnTrOx-Skandal, erschütterten den Glauben an die Selbstreinigungskraft der Demokratie. Die noch arbeitende Mehrheit stimmte auf Befehl ihrer Arbeitgeber für die liberalen Parteien, die jegliches Eingreifen von kontrollierenden Instanzen in die Wirtschaft ablehnten. Längst gab es Rezepte, wie die lang anhaltende Krise zu bewältigen sei. Aber alle hätten das Ende der oligarchischen Strukturen und damit der absoluten Macht der Konzerne bedeutet. Es war diese Macht der Konzerne, welche die an sich unhaltbaren Zustände bis ins 26. Jahrhundert hinein aufrechterhielt.

Bis im Jahr 2544 Leo van der Waal, Vorstand des gleichnamigen Familienkonzerns, anfang, diese Zustände anzuprangern und in der Folge mit der von ihm kontrollierten UFT (Union of Free Trading) aus dem Regierungsbündnis aussicherte, um mit den opponierenden Sozialisten eine neue Regierung zu bilden.

Selbst der Zerschlagung der Konzerne, einem Hauptanliegen der Sozialisten, stimmte er zu. Seine einzige Bedingung war die Privatisierung der längst bis zur Bedeutungslosigkeit aufgeblähten EnTrOx-Behörde gewesen, die zwar das Monopol auf die Atemgasproduktion innehatte, aber auch nach erfolgter Privatisierung damit keinen Gewinn machen durfte.

Erst Jahre später wurde klar, daß Leo van der Waal kein uneigennütziger Reformler war, sondern daß er mit seiner Handlungsweise ganz andere, äußerst egoistische Ziele verfolgte. Als Folge seiner Popularität und der langsam in Schwung kommenden Erneuerung der Wirtschaft, der sinkenden Arbeitslosigkeit und dem wieder steigenden Wohlstand gelang es seiner UFT, zur tonangebenden Macht im Regierungsbündnis zu werden. Zwanzig Jahre nach der Zerschlagung der Konzerne ging ohne die UFT nichts mehr. In diesem Augenblick kam es zum EnTrOx-Putsch.

Der Zerschlagung des eigenen Konzernes hatte Van der Waal vorgebeugt, indem er schon vorher ein unüberschau-

bares Geflecht aus Schein- und Tarnfirmen gegründet hatte, die den Konzern nach der Zerschlagung fast unverändert, aber für die Öffentlichkeit völlig unbemerkt, fortführten. Diese Firmen begannen in den folgenden Jahren, nach und nach EnTrOx-Aktien zu kaufen, bis diese Firma endgültig in der Hand des Van der Waal-Clans war.

Im Jahre 2565 erklärte Leo van der Waal die totale Unabhängigkeit des EnTrOx-Aquatoriums in der Straße von Florida 17. Er drohte, einem aggressiven Akt seitens der Föderation mit einer sofortigen Einstellung der Atemgaslieferungen zu begegnen. Mit den gleichen Mitteln werde er jeden Versuch unterbinden, das Atemgasmonopol zu durchbrechen oder die Geschäftstätigkeit des Van der Waal-Konzerns einzuschränken, der ab sofort einfach EnTrOx heiße. Ansonsten baue er auf die gewohnt guten Geschäftsbeziehungen.

Von einem Tag auf den anderen hatte sich die Atlantische Föderation zum Sklaven der EnTrOx gemacht. Allerdings war Van der Waal zu gerissen, um die Kuh zu schlachten, die ihm die Milch gab. Das wirtschaftliche Wohlergehen der Föderation war in seinem Interesse, und so geriet die „Zusammenarbeit“ zum beiderseitigen Erfolg, so daß Pläne zur Entmachtung von EnTrOx bald von der politischen Tagesordnung verschwanden. Und als mit Hilfe der Gewinne der Atemgasproduktion die Sprungschifftechnologie entstanden war, gab es nicht wenige, die eigentlich gar nichts dagegen hatten, von EnTrOx beherrscht zu werden.

Diese 500 Meter langen Sprungschiffe waren in der Lage, eine Geschwindigkeit von bis zu 900 km/h zu erreichen, und ihrer Erfindung verdankt Aqua den größten wirtschaftlichen Aufschwung seit seiner Gründung.

Und es verdankt ihnen den ersten großen Krieg.

Seitdem die Erdoberfläche verloren war, hatte Handel zwischen den Machtblöcken nur in sehr begrenztem Maß stattgefunden. Mit den riesigen und schnellen Sprungschiffen gab es plötzlich die Möglichkeit, Waren über größere Strecken zu transportieren. Und plötzlich gab es beides: weltweiten Handel und weltweiten Protektionismus. Und aus letzterem entstand der erste Krieg unter Wasser, der sogenannte Diggerkrieg.

## Die Atlantische Föderation

---

Der Streit um jene Diggerstationen, deren Stickstoffproduktion lebenswichtig für die Herstellung synthetischer Nahrung ist, entfachte zu Beginn des 27. Jahrhunderts mit zunehmender Härte. Es kam immer wieder zu kleineren Grenzgefechten zwischen dem Shogunat, der Föderation und der durch ihre Mittellage reich gewordenen indisch-arabischen Clansunion. Sämtliche Schlichtungsversuche auf diplomatischer Ebene versagten. Alte Ressentiments aus der Zeit der Oberflächenkriege tauchten wieder auf und verhinderten eine friedliche Lösung der Konflikte.

Im Jahr 2625 schließlich griffen Truppen des Shogunats eine Diggerstation der Atlantischen Föderation bei der Kapverdenschwelle 22 an und verursachten damit eine Grenzverletzung, die von Seiten der Föderation nicht hingenommen werden konnte. Es kam zu einem Krieg zwischen Föderation und Shogunat, der das gesamte politische Gleichgewicht Aquas ins Schwanken brachte.

Die Clansunion bemühte sich um einen neutralen Standpunkt, wurde aber aufgrund ihrer Lage in Gebieten mit sehr hohen Rohstoffvorkommen immer wieder in die Kämpfe verwickelt. Doch trotz der Verbissenheit, mit der die Machtblöcke um die Rohstoffe stritten, wurden keine der vorhandenen nuklearen Waffen eingesetzt.

Dennoch kam es im Jahr 2647 zur Katastrophe. Ein fusionsgetriebenes Schlachtschiff des Shogunats explodierte unter dem Beschuß föderierter Truppen direkt vor New Bombay 04, der Hauptstadt der Clansunion, und drohte das gesamte Aquatorium zu verseuchen.

Durch den Schock dieses Ereignisses wacherüttelt, bemühte man sich schnellstens um einen Waffenstillstand. Diplomatische Gespräche wurden eingeleitet, und es kam zu einer Friedenskonferenz in New Bombay, wo nach langen und zähen Verhandlungen die Grenzen der einzelnen Machtblöcke neu gesteckt wurden.

Der daraus resultierende Friedensvertrag ist auch heute, im Jahr 2660, noch gültig.

Die Clansunion erhielt als Kriegsentschädigung von den anderen Machtblöcken große finanzielle und industrielle Hilfen für den Wiederaufbau ihrer Hauptstadt auf einer schwebenden und ausbalancierten Plattform, seither „Floating Bombay“ genannt.



In den darauffolgenden Friedenszeiten wanderten viele der durch den Friedensschluß arbeitslos gewordenen Söldner in die Tornado-Zone ab oder schlossen sich den Piraten von Gibraltar an. [...]“

### Die Clansunion

Artikel zur Gründung der Clansunion von Mohandas Karamchand, Vorsitzender des Presserates der Clansunion, erschienen 2660.

„[...] Als im Jahr 2030 die erste H-Bombe auf Befehl der indischen Regierung auf Pakistan geworfen und der Gebiets- sowie Glaubenskrieg der beteiligten Gruppen nunmehr in verheerenden Gefechten ausgetragen wurde, war der Schock in den subozeanischen Stationen des Arabischen Meeres 02 groß. Hier unten im Indischen Ozean, zwischen der arabischen Halbinsel und Indien, hatte man längst alle nationalistischen und religiösen Vorurteile abgelegt und arbeitete eng zusammen an der Erschließung der Ozeane.

Aus Furcht, die neue subozeanische Welt könne durch das Chaos auf der Oberfläche zunichte gemacht werden, schloß man sich recht früh zu einem Verbund indisch-arabischer Interessen zusammen. In ihrem Bestreben gestärkt fühlten sich die teilhabenden Nationen (u. a. auch Pakistan, Libanon und Israel) durch die Solidarität der anderen Tiefseestationen im Nordpazifik und im Atlantik gegenüber den Oberflächenstaaten.

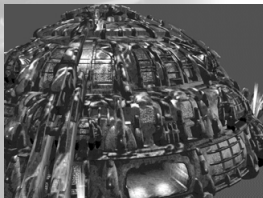
Ähnlich wie in den Anfangsjahrzehnten des späteren Shogunats begann auch hier – Mitte des 21. Jahrhunderts – eine mit größter Energie betriebene Aufbauphase, ausgelöst durch die immer dramatischer werdende Situation auf der Oberfläche. In Hochgeschwindigkeit errichtete man neue Habitate, die Platz für die anhaltenden Flüchtlingsströme boten.

So gab es bereits 2050 im Arabischen Meer einen sogenannten Familienrat, welcher die Aufgabe hatte, Angehörige der hier lebenden Familien, Kasten und Volksstämme von der Oberfläche in die Tiefe zu schmuggeln, um sie vor

dem sicheren Untergang zu bewahren. Vom Familienrat einberufene Soldatenräte organisierten den Transfer von Rohstoffen, Technologien und Industriezubehör in die Tiefen des Ozeans.

Im Jahre 2100, als die letzte große Flüchtlingswelle begann, existierten im Indischen Ozean schon vierzehn verschiedene Familienräte, in welche die Immigranten je nach Herkunft eingegliedert wurden.

Die komplizierte und konfliktreiche Geschichte der beteiligten Nationen auf der Oberfläche hatte die Bewohner der einzelnen Stationen gelehrt, daß eine Vermischung der verschiedenen Völker, Kasten und Familienclans auch in der Tiefe zu Problemen führen mußte. Die Oberhäupter der vierzehn Familien sowie deren übergeordneter Familienrat beschlossen deshalb, eine zentrale Administration zu gründen. Innerhalb von fünfzehn Jahren baute man hierfür ein großes Verwaltungszentrum im Aquatorium des Zentralindischen Beckens 04, das in den Geschichtsbüchern fortan unter den Namen „Jerusalem 2“, „New Bombay“ oder „Floating Bombay“ Erwähnung fand.



Die flachen und radioaktiv verseuchten Gewässer des Roten Meeres 01 schienen einen unerschöpflichen Vorrat an Mineralien, Erdöl und anderen Bodenschätzen zu beherbergen. Begünstigt durch diesen Umstand, wurde der Handel mit Rohstoffen in den kommenden Jahrhunderten zur Haupteinnahmequelle der Familien. So waren es auch die Administratoren des Indischen Aquatoriums, die als erste in Aqua den Aufbau einer eigenen Handelsflotte betrieben. Im Gegensatz zu den Aquatorien des Nordpazifiks und des Atlantiks konzentrierte man sich hier nicht auf die Errichtung einer kostspieligen Zentralarmee, sondern vielmehr auf die Vorteile eines funktionierenden Handels, eines gut organisierten Transportwesens und einer hochentwickelten Kommunikationstechnik.

Auf der Florida-Konferenz, als die drei großen Bündnisse beschlossen, gemeinsam an einer übergeordneten Energie- und Atemgasproduktion sowie an einem gemeinsamen Transportwesen zu arbeiten, waren die Vertreter

des indisch-arabischen Aquatoriums vor allem wegen ihrer Kompetenzen in Sachen Transport sehr gefragt. Von ihnen kam auch der Vorschlag, ein dichtes Netz von bewachten Schnelltransportverbindungen einzurichten, welches ganz Aqua umspannen und die einzelnen Aquatorien miteinander verbinden sollte.

Während die vierzehn Familienräte am wirtschaftlichen Ausbau ihrer Aquatorien arbeiteten, bemerkten sie nicht die zunehmende innenpolitische Instabilität. Zu groß war der Unterschied der hier lebenden Nationen und Kulturen, als daß es auf Dauer zu einem gesicherten Frieden kommen konnte. Kleinere Reibereien sowie gewalttätige Übergriffe in den Neben- und Außenstationen waren zunehmend an der Tagesordnung.

Im Unterschied zu den Aquatorien im Osten und Westen, die bereits gefestigte Staatsformen ausgebildet hatten, war die Struktur innerhalb der alliierten Familien zu heterogen, um einen gesicherten Frieden zu gewährleisten. Zu einer Verschärfung der Konflikte kam es dann, als eine Technologie entwickelt wurde, die einen Massenabbau der begehrten Manganknollenfelder im Südost-Pazifik O6 ermöglichte. Die einzelnen Familienclans stritten sich mit zunehmend vehementeren Mitteln um die gewinnbringenden Schürfrechte und scheuten auch vor Gewalt nicht mehr zurück.

Im Jahr 2185 kam es schließlich zum offenen Bürgerkrieg, bei dem mehrere Außenstationen am Rande des Pazifischen Ozeans zerstört wurden. Das Shogunat und die Atlantische Föderation sandten Vermittler in die Krisengebiete, doch am Ende kam es zur Spaltung. Zwei Familien verließen die lose Allianz der Familienräte und wanderten in die technisch unterentwickelten Aquatorien der Tornado-Zone ab, wo sie umgehend ein gewaltiges Söldnerheer zusammenstellten und billige Arbeitskräfte für den Abbau der Manganknollen rekrutierten.

Schließlich wurde 2200 als Resultat einer langen und debattenreichen Konferenz im Zentralindischen Becken aus den verbleibenden Familien die Clansunion gegründet, ein enger Zusammenschluß der Clanoberhäupter und Familienältesten. Man beschloß, als Zeichen des Neuanfangs die Hauptstadt „New Bombay“ zu nennen und regierte fortan mit Zuckerbrot und Peitsche.

Als wichtigste Aufgaben des vereinten Familienrates galten die Erhaltung des innenpolitischen Friedens sowie die Intensivierung des Handels und Rohstoffabbaus. Nachdem die ersten Hürden genommen waren, gelang es recht bald, Ruhe und Zufriedenheit in das einstmals zersplitterte Reich zu bringen. Innerhalb der nächsten Jahrhunderte wurden die Bürger der Clansunion reich und satt. Sie beschäftigten sich fortan hauptsächlich mit der Verzierung ihrer Existenz und schafften es, viel Licht in die Finsternis der subozeanischen Tiefe zu bringen.

Nach der Erfindung der Sprungsterne Anfang des 27. Jahrhunderts gründeten sie im Malaiischen Archipel O4 ein gigantisches Vergnügungszentrum mit internationalem Flair und stampften eine beachtliche Tourismusindustrie aus dem Meeresboden, die mit Schlagworten wie „Oberflächensimulation“, „Lichtferien“ und „Smaragdfestival“ erfolgreich Kunden anlockte.



Die Führungsebenen des Shogunats und der Atlantischen Föderation entdeckten diese Einrichtungen schon bald als geeignetes Mittel, um ihre leitenden Manager und Militärs von Zeit zu Zeit in den schillernden Gewässern der Clansunion abzulenken und zu motivieren. So entstanden bald auch eine Reihe hoch komfortabler Konferenzstätten und Ferienattraktionen, die gerne genutzt und besucht wurden. Die Clansunion wurde dadurch zur politischen Pufferzone zwischen den beiden großen Machtblöcken des Ostens und des Westens, was auch darin seinen Ausdruck fand, daß der Friedensvertrag von 2650 in New Bombay O4 geschlossen wurde. Intensiver Handel, die ständigen Begegnungen von Vertretern des Shogunats und der Föderation innerhalb der Clansunion sowie eine zunehmend zu beobachtende allgemeine Dekadenz der Unionsbürger legten den Grundstein für einen völlig neuen Handelszweig.

Illegaler Technologietransfer, Software-Schmuggel, Waffen- und Menschenhandel, Drogengeschäfte sowie die weltweit berühmte „Know-how-Börse“ brachten die Clansunion einerseits in Verruf, festigten andererseits allerdings auch ihre Stellung als „Macht der Mitte“, denn es gab bald nichts, was es in diesen Gewässern nicht für Geld gegeben hätte. Abgesehen vom Know-how für die Sprungschiffe, das nach wie vor tief in den Tresoren der EnTrOx-Corporation lagert ...

Als Welthandelszentrum bereits akzeptiert, schwang sich die Union nun auch zum „Weltinformationszentrum“ auf und ist seitdem ein Synonym für militärische, politische und industrielle Spionage.

Während es im Jahr 2625 zwischen dem Shogunat und der Atlantischen Föderation zum Krieg kam, bemühte sich die Clansunion weitgehend erfolgreich um eine neutrale, vermittelnde Position. Es galt, die Bodenschätze des Roten Meeres sowie die schier unerschöpflichen Vorkommen an Titan zu schützen, eines der wichtigsten Materialien in Aqua. Trotz ihrer neutralen Position wurde durch die erbitterten Gefechte der beiden großen Machtblöcke die Infrastruktur der Clansunion, welche militärisch den großen Kontrahenten nichts entgegenzustellen hatte, weitgehend zerstört. Zur Katastrophe kam es dann, als ein fusionsgetriebenes Schlachtschiff des Shogunats unmittelbar vor New Bombay, der Hauptstadt der Clansunion, von föderierten Truppen abgeschossen wurde und das gesamte Aquatorium Gefahr lief, radioaktiv verseucht zu werden.

Aufgeschreckt durch dieses Ereignis, wurde auf einer eiligst einberufenen Friedenskonferenz in New Bombay ein Waffenstillstand geschlossen und die Grenzen der einzelnen Machtblöcke neu verteilt. Zudem einigten sich die Mächte auf eine Wiedergutmachung an die Union. Es war allgemein klar, daß diese ihre Stellung als „Macht der Mitte“ nicht verlieren durfte, denn ebendies wurde auch als Garant für den erhofften Frieden für unabdingbar erachtet. Ingenieure aller Mächte errichteten eine freischwebende, energieautarke Plattform, worauf die Wohnstationen, Verwaltungsgebäude und Konzernehallen verankert wurden. Aus New Bombay wurde „Floating Bombay“, eine Stadt voller Wunder und sehenswerter Touristenattraktionen.

Heute, im Jahr 2660, ist die Clansunion eine politisch stabile Macht in Aqua, wirtschaftlich äußerst gefestigt, wenn auch zu einem großen Teil durch den illegalen Handel mit Know-how, Waffen und Industrie.“

### Die EnTrOx-Corporation

Die Historie der EnTrOx Corporation, Auszug einer Rede von Dr. Jonathan Barks, leitender Direktor Public Relations bei EnTrOx 17, anno 2661.

„[...] Im Jahre 2105 wurde von den drei großen Machtblöcken Aquas, der indisch-arabischen Allianz, dem Nordpazifischen Bündnis sowie dem Nordatlantischen Bündnis eine staatsübergreifende und weitgehend unabhängige Kommission zur Entwicklung neuer Energietechniken, Transportmöglichkeiten und Methoden zur Atemgasproduktion gegründet. Ein Gremium von Ingenieuren und Wissenschaftlern arbeitete zunächst intensiv an der Optimierung der noch jungen Kernfusionstechnik unter der Leitung von Alexander Chang, eines intimen Vertrauten des späteren Konduktators Long Guiwen.

Weitere Arbeitsgruppen wurden in den folgenden Jahren gegründet. Die Vertreter des indisch-arabischen Aquatoriums drängten vor allem auf die Entwicklung neuer, zuverlässiger und schneller Transportsysteme, die einen weltweiten Handel erleichtern würden, während sich die Wissenschaftler des Atlantischen Bündnisses auf die Optimierung der Techniken zur Atemgasproduktion spezialisierten.

Im Jahr 2135 brach das Konduktat im Nordpazifik mit der im Jahr 2106 vereinbarten „Internationalen Konvention zur Überwachung der Energiegewinnung durch Kernfusion“, indem es eigenständig Fusionsreaktoren entwickelte und in seinem Aquatorium errichtete.

Diese Eigenmächtigkeit zerstörte das Projekt als internationale Angelegenheit. Die Clansunion drohte mit der Rücknahme aller Wissenschaftler und Forschungsgewinne, und obwohl immer noch Probleme mit der Unverträglichkeit der üblichen Atemgasgemischungen auftraten, die ein zentrales Entwicklungsprojekt gefordert hätten, kam es zum Bruch. Auch die Schwierigkeiten eines schnellen Transports unter Wasser, einer ausreichenden Nahrungs- und Energieproduktion sowie viele technische Probleme beim Abbau von Rohstoffen waren noch nicht gelöst. Ab dem Jahr 2142 war die Forschungsstation in der Straße von Florida 17 schließlich nur noch eine Behörde der Atlantischen Föderation.

Energy-Transport-Oxygen, kurz EnTrOx, wie diese Behörde genannt wurde, arbeitete zu Beginn mit überraschender Effizienz. Bis zum Jahr 2200 wurden weltweit Lizenzen zur Gewinnung von Kernfusionsenergie verkauft sowie die Herstellung des Helinox-Atemgases durch die Entwicklung eines völlig neuen Inertgases (Helium 17) ermöglicht. Die Herstellung dieses Atemgaszusatzes ist ein bis heute gehütetes Geheimnis. Sämtliche negativen Nebenwirkungen der bis dahin üblichen Atemgase konnten damit vermieden werden.



Sprunghaft stieg die Lebenserwartung der Bewohner Aquas, und selbst das monarchistische Shogunat kam nicht umhin, bei der EnTrOx einzukaufen, die deshalb bald wieder unter internationale Kontrolle gestellt werden sollte. Die Atlantische Föderation sträubte sich gegen diese Absichten und fand sich lediglich dazu bereit, in der „Breathing Gas Convention“ von 2213 international gültigen Lizenzverträgen zuzustimmen, in denen die Versorgung mit Helinox als internationales Recht festgeschrieben wurde.

In der Folge entstanden überall in Aqua Gebäude der EnTrOx, die als extraterritoriale Gebiete betrachtet wurden und von denen aus EnTrOx die Stationen der Welt mit Atemgas belieferte. Zur Sicherung dieser Produktionsstätten und zum Schutz des Konzerns vor Werksspionage und Sabotage gründete die Behörde recht bald eine schlagkräftige und hochtechnisierte Polizeieinheit, Entropol genannt.

Weiterhin aber war die EnTrOx eine Behörde der Atlantischen Föderation. Um die alleinige Kontrolle über sie behalten zu können, mußte sich die Föderation allerdings dazu verpflichten, mit Helinox keine Gewinne zu machen.

Diese letzte Bedingung führte in der Folge dazu, daß sich die EnTrOx zu einer gewaltigen Behörde aufblähte, die nur noch einen Zweck hatte, nämlich die Überschüsse zu verzehren, welche trotz aller Verträge und Preiskontrollen anfielen. Und bald hatte sich ein Mechanismus in Gang gesetzt, der aus der EnTrOx ein schwerfälliges Monster machte, in dem jeder Forschungsansatz so lange durch Berge von Bestimmungen und Verordnungen gesiebt wurde, bis nichts mehr von ihm übrig blieb.

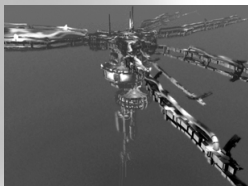
Bis Leo van der Waal kam.

Dieser Mann kann heute als das größte Wirtschaftsgenie aller Zeiten bezeichnet werden. Nicht nur, daß er die über 200 Jahre währende Stagnation der Atlantischen Föderation beendete. Nein, auch die Rettung der EnTrOx für das Wohl der Menschheit kann ihm keiner absprechen.

Nachdem er auf politischem Wege erreicht hatte, daß die EnTrOx an die Börse ging, erwarb der Van der Waal-Konzern mit Sitz in Neopolis 20 zwischen 2545 und 2557 das Aktienmonopol und machte sich mitsamt dieser Firma am 12. März 2565 in der Straße von Florida international unabhängig.

Die Machtblöcke glaubten, diesem Coup hilflos zusehen zu müssen, hatte doch Leo van der Waal mit dem Atemgas die Existenz Aquas in der Hand. Doch nur Böswillige behaupten, daß er diese Macht im Ernstfall auch tatsächlich eingesetzt hätte, um seine Interessen durchzusetzen.

Im Privatbesitz änderte sich das Bild der EnTrOx rasant. Mit den Gewinnen aus der Helinox-Produktion konnte es sich van der Waal leisten, die besten Wissenschaftler der ganzen Welt zu bezahlen. Die Erfolge ließen nicht lange auf sich warten. Aufbauend auf den im Behördensumpf untergegangenen Ergebnissen, gelang es, bis zum Beginn des 27. Jahrhunderts die bahnbrechende Technologie der „Sprungschiffe“ zu entwickeln: 500 Meter lange Schiffe, die eine Unterwassergeschwindigkeit von bis zu 900 km/h erreichen. Erst mit dieser auf den dipolaren Eigenschaften des Wassermoleküls basierenden Technologie war Aqua wieder in der Lage, internationalen Handel zu treiben. Schnell überzog ein dichtes Netz sogenannter „Entropoints“, an denen die Sprungschiffe an- und ablegen konnten, ganz Aqua, und für die ganze Welt brach eine goldene Zeit des Aufschwungs an.



Leider können die Menschen offensichtlich nicht in Frieden miteinander leben, wenn der andere mehr besitzt als man selbst. Und so kam es mit der Einführung des Welthandels im Jahre 2625 auch zum ersten Handelskrieg. Und obwohl die EnTrOx die Preise für den Transport von Waffen drastisch



erhöhte, dauerte dieser Krieg mehr als zwanzig Jahre und fand erst im Frieden von New Bombay sein hoffentlich endgültiges Ende.

Heute, im Jahr 2661, ist EnTrOx nicht nur der weltweit größte und mächtigste Konzern. Er ist sich auch der Verantwortung bewußt, die dieser Umstand mit sich bringt. So ist für uns eine moderate Preisgestaltung genauso wichtig, wie wir uns der Tatsache bewußt sind, daß atmen und handeln Menschenrechte sind. Daß die Menschen diese Rechte wahrnehmen können, dafür sorgen wir hier bei EnTrOx.“

### Die Tornado-Zone

Bericht des Ministeriums für Äußere Angelegenheiten, Atlantische Föderation (Zur Lage der Tornado-Zone; Ausgabe vom 2.11.2643).

„Mit den großen Flüchtlingswellen um 2100 wuchsen im Pazifischen Ozean die gesetzlosen Aquatorien, die heute allgemein als Tornado-Zone bezeichnet werden. Hier sammelten sich Vertriebene aller Machtblöcke, Abenteurer, Glücksritter, Piraten und Kriminelle.

Das größte Machtkonstrukt dieser Aquatorien lag im Jahr 2200 mitten im Pazifik, südöstlich von Hawaii 12, und unterlag einer Art Willkürherrschaft zweier später verfeindeter Clansoberhäupter aus dem indisch-arabischen Teil Aquas. Die beiden Familien, die der Clansunion nicht beigetreten waren, versuchten mittels gestohlener Technologie die Manganknollenfelder dieses Aquatoriums auszubeuten, was ihnen sicherlich auch gelungen wäre, hätten sie sich nicht so schnell entzweit und kriegerisch bekämpft. Seitdem übernimmt der Stärkste bzw. der am besten Bewaffnete den Abbau der begehrten Rohstoffe.

Die Tornado-Zone ist eine explosive Mischung aus erstzunehmenden Handelspartnern, ausbeuterischen Warlords und umherziehenden arbeitslosen Söldnern und Ronin. Hier wie sonst nirgendwo in Aqua gilt das Gesetz des

## Die Tornado-Zone

---

Stärkeren. Allerlei Geldeinnahmequellen konnten sich im Laufe der Jahrhunderte herausbilden, so auch die heutzutage durchaus ernstzunehmenden Produktionsstätten chemosynthetischen Eiweißes um die Hot Vents vor Galapagos (13).

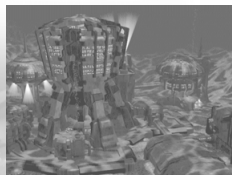
Ein Sprichwort besagt: „Was du nicht in der Clansunion kaufen kannst, kriegst du in der Tornado-Zone. Was du nicht in der Tornado-Zone kriegst, gibt es nirgendwo.“ Ob es sich um modernste Waffen-, Ortungs- oder Sonarschutzsysteme handelt, um die neueste Geschützsoftware, die besten Kampfboote oder die blutigsten Killer: Hier wird JEDER fündig.

Die Tornado-Zone ist ein unbeherrschbares, gefährliches, aber auch skurriles Aquatorium, um das sich im Laufe der Zeit die verrücktesten Legenden und Geschichten gebildet haben.

Hier sollen angeblich die oberflächennahen Gewässer nicht ganz so radioaktiv verseucht sein (was ein SEHR böses Gerücht ist), hier soll die alles verdunkelnde, aus abgestorbenen Kleinstorganismen bestehende POM-Schicht, die über allen Ozeanen der Welt liegt, nicht so dicht und lichtundurchlässig sein, wie in anderen Teilen Aquas (was höchstens in tornado-zerwühlten Gebieten der Fall sein dürfte, die aber gerade durch diesen Umstand besonders radioaktiv gefährdet sind), hier soll es noch Fische, Wale, Haie und andere Meeresorganismen geben (was höchstens in der Nähe der Hot Vents<sup>(13)</sup> der Fall ist; aber auch DORT beschränkt sich ozeanisches Leben nur auf wenige chemosynthetisch funktionierende Würmer, Muscheln und Krebse).

Dialoge einzelner vernünftiger Machthaber mit der Clansunion, dem Shogunat und mit der Atlantischen Föderation sind zwar durchaus nicht unüblich, doch beschränken sich diese weitgehend auf Preisverhandlungen für chemosynthetisches Eiweiß, Manganknollenprodukte sowie Dienste und Schmuggelwaren aller Art.

Eine Sonderstellung der staatsneutralen Aquatorien hat zweifelsohne die „Machina Antarctica“<sup>15</sup> inne, im Südpolarbecken vor der Küste der Antarktis gelegen. Mit der Privatisierung der EnTrOx Corporation wandten sich einige hochqualifizierte Wissenschaftler von den gewinnorientierten Methoden der „Van der Waals“ ab und gründeten in den eisigen Gewässern der Südpolar-Region eine unabhängige Forschungsstation.



Anfänglich waren sie von kleinen Aufträgen aus der Tornado-Zone abhängig und stellten ihre Dienste auch den großen Machtblöcken zur Verfügung. Mit der Zeit wurde die kleine Station jedoch zu einem großen, weltweit geachteten Zentrum „reiner Forschung“, das sich unter anderem die evolutionäre Anpassung des gasatmenden Menschen zum Ziel gesetzt hatte. In den Großstädten in Aqua verbreiteten die Medien später auch allerlei Schauernmärchen über die „verrückten Wissenschaftler am Südpol“. Angeblich sollten sie an der Erschaffung eines flüssigkeitsatmenden Menschen ohne Schultern und dergleichen arbeiten.

Trotz ihres zweifelhaften Ursprungs schafften es die Wissenschaftler der Machina Antarctica, daß die EnTrOx Corporation im Jahre 2615 innerhalb ihres Aquatoriums einen geregelten Sprungpunkt errichtete, was die Anbindung der Stationen an das große Verkehrsnetz ermöglichte.



70 Prozent ihrer Arbeit verbringen die geheimnisumwobenen Forscher mit der Entwicklung freier Ideen, zum Teil von lächerlicher Nutzlosigkeit für das suboceanische Leben. Mit den restlichen zweckgebundenen 30 Prozent ihrer Arbeit finanzieren sie ihre Stationen und Projekte, versorgen sich mit Rohstoffen und Technologie. Es heißt, daß sie immer noch verbissen versuchen, das geheime Antriebssystem der Sprungschiffe zu kopieren.

Vertreter der Machtblöcke stellen sich aus eben diesem Grunde gut mit den schrulligen Technokraten, denn nichts käme ihnen gelegener, als das Transportmonopol von EnTrOx zu sprengen.“

### 8. Einstieg ins Spiel

So, jetzt kann es eigentlich losgehen.

#### Starten unter MS-DOS™

Wechseln Sie in das Verzeichnis auf Ihrer Festplatte, in dem Sie Schleichfahrt installiert haben. Geben Sie „SF“ ein, und drücken Sie die [RETURN]-Taste, um das Spiel zu starten.

#### Starten unter Windows® 95

Wechseln Sie mit dem Explorer in das Verzeichnis, in dem Sie Schleichfahrt installiert haben. Doppelklicken Sie mit der linken Maustaste auf die Datei „SF.EXE“, um das Spiel zu starten.

Die Hauptperson des Spieles nennt sich Emerald „Dead-Eye“ Flint. Ein Söldner, der früher einmal zu den besten Kampfpiloten in ganz Aqua gehörte. Seinen Namen „Dead-Eye“ verdiente er sich, als er für die Anarchisten der Tornado-Zone eine ganze Armada von Polizeibooten des Shogunats samt und sonders zu den Fischen schickte.



Er traf alles, was in die Reichweite seiner Geschütze kam, und hätten die Menschen nicht alles ausgerottet, was ihnen jemals die Zähne gezeigt hatte, hätte er wohl einem Hai auf 1.000 Meter Entfernung den hohlen Zahn mit einem Hartmantelgeschöß plombieren können.

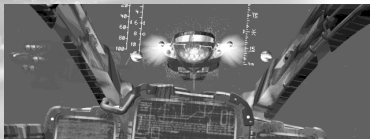
Heute, im Jahr 2661, da die verschiedenen Machtblöcke in einem mehr oder weniger stabilen Frieden leben, sind harte Zeiten für die Söldnerheere angebrochen. Man mußte dankbar sein für jeden Job, sei er auch noch so langweilig und sinnlos.

Wie so viele seiner Kollegen hielt sich auch Flint mit Gelegenheitsjobs mehr schlecht als recht über Wasser. Moral und Gewissen galten ihm hierbei herzlich wenig, solange am Ende die Kasse stimmte. Mit dieser Einstellung war Flint bisher auch immer einigermaßen erfolgreich gewesen.

Doch sein letzter Job ging gründlich schief!

Flint sollte im Auftrag von El Topo, einem der mächtigen, meist im verborgenen agierenden Drahtzieher Aquas, einen Schwefeltransporter vom Bengalischen Golf 03 ins Argentinische Becken 24 eskortieren. Schwefel ist in Aqua eigentlich ein recht uninteressantes Ziel für Piraten und Freibeuter, und so war es um so verwunderlicher, daß sich Flint plötzlich einer kleinen Armada von Gefechtsbooten unter Shogunatsflagge gegenüber sah. Schneller, als seine Torpedos das Wasser durchschneiden konnten, wurde der Transporter geentert und sein eigenes Schiff von zahllosen Geschossen durchlöchert.

Flint hatte Glück im Unglück und überlebte den Angriff durch die Tatsache, daß der Überfall von seiner wohl ältesten Feindin, der Ronin Hong Long, geleitet wurde. Mit ihr hatte ihn schon immer eine Art Haßliebe verbunden, und sie war es jetzt auch, die seine Rettungskapsel aufgesammelt hatte, mit der er in letzter Sekunde sein zerstörtes Schiff verlassen konnte. Zwar war das darauffolgende Gespräch nicht gerade höflicher Art gewesen, doch als sie ihn nun mit einem Tank voller Atemgas aus der Schleuse in den Ozean jagte, dachte er zurück an die gemeinsame Zeit in den Ochotskischen Strafkolonien 07, als sie beide sogar so etwas wie romantische Gefühle füreinander empfunden hatten.



Kurz bevor sein Atemgas zur Neige ging, las ein vorbeikommender Erzfrachter der Atlantischen Föderation Flint auf und brachte ihn ins Argentinische Becken. Hier, wo der ganze Schlamassel seinen Anfang nahm, steht ihm nun ein sicher wenig angenehmes Gespräch mit seinem Auftraggeber bevor, und dies ist auch der Zeitpunkt, an dem Sie, lieber Spieler, in die Rolle von Emerald „Dead-Eye“ Flint schlüpfen, um ihn aus seiner Misere zu retten.

Sie werden lernen müssen, was es heißt, Söldner zu sein und sich den Lebensunterhalt im Kampf verdienen zu müssen. Immer darauf bedacht, genug Geld zu verdienen für neue Waffensysteme, Zubehörteile und Raketen. Immer auf der Hut, da Sie nie sicher sein können, wer denn nun Ihr Feind und wer Ihr Freund ist. Sie werden viele Leute kennenlernen und hoffen, daß Sie von dem einen oder anderen einen lohnenden Auftrag bekommen.

Und Sie werden bald feststellen, daß Sie mitten im größten Abenteuer Ihrer Zeit stecken!

### **Das Startmenü**

Nach dem Vorspann erscheint das Startmenü, in dem Sie folgende Möglichkeiten haben:

#### **Neues Spiel**

Startet ein neues Spiel.

#### **Spielstand laden**

Sie laden einen zuvor gespeicherten Spielstand.

#### **Training**

Hier können Sie verschiedene Einzelmissionen starten, um Ihr Verhalten und Geschick im Kampf zu verbessern. Diesen Punkt können Sie auch wählen, wenn Sie „einfach mal so zwischendurch“ etwas Unterhaltung haben wollen.

#### **Optionen**

Sollten Sie einen Joystick an Ihren PC angeschlossen haben, müssen Sie diesen kalibrieren, bevor Sie eine Mission starten.

Wählen Sie dazu den Menüpunkt „Joystick kalibrieren“, und folgen Sie den Anweisungen des Kalibrierprogrammes.

### Spiel verlassen

Beendet das Spiel.

Um in das große Abenteuer einzusteigen, wählen Sie nun bitte „Neues Spiel“.



Am Anfang befinden Sie sich in Magellan, einer Abbaustation der Atlantischen Föderation im Argentinischen Becken 24. Auf Ihrem Notebook erhalten Sie gerade per EnCom einen Anruf von Perry Lasalle, dem Sekretär Ihres Auftraggebers El Topo, dessen Schwefeltransporter Sie soeben verloren haben.

Ihr Notebook haben Sie während Ihrer Aufenthalte in den verschiedensten Stationen und Machtblöcken Aquas stets zur Hand. Hier speichern Sie unter anderem wichtige Nachrichten und Aufträge, können eine Seekarte des Gebiets, in dem Sie sich gerade befinden, abrufen oder auch per EnCom von Leuten angerufen werden. So wie jetzt gerade von Perry Lasalle.

Bevor Sie im übernächsten Abschnitt die Bedienung des Notebooks kennenlernen, noch ein paar Worte zu den Gesprächen, die Sie immer wieder führen werden.

### Das Dialogsystem

Wenn Sie sich mit jemandem unterhalten, sei es persönlich oder per EnCom, erscheint ein Dialogfenster, in dem Sie im oberen Teil lesen können, was Ihr Gesprächspartner Ihnen gerade zu sagen hat. Im unteren Teil sehen Sie die Worte, die wir Ihnen in der jeweiligen Situation als Antwort in den Mund legen. Durch Klicken mit der Maus auf den gewünschten Text geben Sie diese Worte von sich.



Manche Gespräche verlaufen sehr linear, und Sie haben nur eine mögliche Antwort zur Auswahl. Hier können Sie eigentlich nichts falsch machen.

Andere Gespräche jedoch sind weniger einfach. Sie haben mehrere Antwortmöglichkeiten zur Auswahl, von denen Sie sich für eine entscheiden müssen. Hier sollten Sie unbedingt beachten, daß Sie mit vielen Personen nur einmal reden können! Seien Sie also vorsichtig mit dem, was Sie sagen. Eine Beleidigung an der falschen Stelle kann Sie einen wertvollen Auftrag kosten. Wenn Sie aber zu freundlich sind, könnten Sie Ihren Ruf als Haudegen und Kämpfer verlieren und ebenfalls nicht engagiert werden.

Nun, es liegt an Ihnen, was Sie tun. Auf jeden Fall können Sie nicht wie bei anderen Spielen so lange probieren, bis die richtige Antwort erscheint. Wahrscheinlich müssen Sie das Spiel sogar mehrmals spielen, um wirklich ALLE Missionen durchlaufen zu können. Wenn Sie es sich aber nicht gerade vorsätzlich mit ALLEN Leuten verscherzen, dürften Sie in keine Sackgasse geraten, aus der es keinen Ausweg mehr gibt.



**Hinweis:** Auch andere haben Freunde. Wenn Sie jemanden aufs tiefste beleidigen, kann es durchaus sein, daß er dies seinen Bekannten erzählt und Sie so auch bei denen schlechte Karten haben. Was wiederum wertvolle Aufträge kosten kann ...

Verfolgen Sie die Gespräche immer sehr sorgfältig. Sie werden immer wieder wichtige Hinweise erhalten, die Ihnen weiterhelfen können.

Wenn Sie nun das wenig erbauliche Gespräch mit Perry Lasalle beendet haben, sehen Sie Magellan mit seinen drei Hauptgebäuden vor sich. Rechts unten in der Ecke des Bildschirms erkennen Sie Ihr Notebook, als kleines Symbol dargestellt.



Aktivieren Sie es jetzt bitte durch einen Klick mit der linken Maustaste.



## Das Notebook

Sie können das Notebook immer dann verwenden, wenn Sie sich in einer Station aufhalten und nicht gerade auf der Suche nach Personen oder Aufträgen in den dortigen Lokationen unterwegs sind. Sind Sie mit dem Schiff unterwegs oder befinden Sie sich im Kampf, haben Sie ebenfalls keinen Zugriff auf dieses nützliche Gerät.



Folgende Programme können Sie mit dem Notebook aktivieren:

### **Aufträge / Hinweise / Missionen**

Dieses Programm speichert automatisch alle wichtigen Hinweise und alle Aufträge, die Sie im Verlauf Ihrer Gespräche mit anderen Personen bekommen. Wenn Sie also einmal in der Geschichte den Faden verloren haben, können Sie hier nachschlagen.

### **Laden / Speichern**

Mit diesem Programm können Sie Ihren aktuellen Spielstand speichern oder das Spiel an einer zuvor gespeicherten Stelle fortsetzen.

#### **• Laden**

Wählen Sie den Programmpunkt „Spielstand laden“. Es erscheint eine Liste aller bisher gespeicherten Spielstände. Suchen Sie sich den gewünschten per Mausklick aus, und bestätigen Sie Ihre Wahl.

#### **• Speichern**

Um ein Spiel zu speichern, wählen Sie den entsprechenden Programmpunkt an. Es erscheint eine Liste aller Spielstände, in der Sie durch Anklicken wählen können, welchen Sie überschreiben oder neu anlegen wollen.

Beim Überschreiben eines bereits bestehenden Spielstandes werden Sie zur Sicherheit noch einmal gefragt, ob Sie das auch wirklich wollen.

Nun können Sie noch eine eigene Bezeichnung eingeben und durch [RETURN] oder Klick auf den „Speichern“-Button den Vorgang abschließen. Mit „Abbrechen“ brechen Sie den Vorgang ab, ohne zu speichern.

### Optionen

Dieses Programm erlaubt Ihnen zum Beispiel, das Spiels an die Geschwindigkeit Ihres Computersystems anzupassen.

#### • Sound

Durch Anklicken der einzelnen Menüpunkte können Sie hier die Lautstärke regulieren, die Stereokanäle vertauschen, die CD-Musik während der 3D-Missionen an- und ausschalten und die Anzahl der Stimmen (gleichzeitig hörbare Soundeffekte) einstellen.

#### • 3D-Grafik

Mit den hier angebotenen Optionen können Sie die Qualität und damit die Geschwindigkeit der Grafikdarstellung während der Missionen einstellen.

#### •• Halbzeilenmodus

Die 3D-Grafik wird im Halbzeilenmodus dargestellt, wobei nur jede zweite horizontale Linie gezeichnet wird. Geschwindigkeitsvorteil: etwa 25 %

#### •• Schattierung

Sie wählen zwischen gouraud- und flachschattierter Darstellung. Geschwindigkeitsvorteil flachschattiert: etwa 25 %

### •• **Perspektivenkorrektur**

Schaltet die Berechnung verzerrungsfreier Texturen an oder aus.

Geschwindigkeitsvorteil nicht verzerrungsfrei: etwa 20 %

### •• **Cockpit**

Schaltet die Darstellung des Cockpits Ihres Schiffes ein oder aus.

Geschwindigkeitsvorteil mit Cockpit: etwa 25 %

### • **Filme**

Im gesamten Verlauf des Spiels werden Sie immer wieder Filmsequenzen sehen, welche die Geschichte weiter erzählen und Ihnen wichtige Informationen zum Spielgeschehen liefern. Diese Filme können nicht ausgeschaltet werden. Einige andere Filmsequenzen wiederholen sich in bestimmten Situationen. Diese können Sie hier deaktivieren.



**Hinweis:** Sie können jeden Film durch Drücken von [ESC] oder einer Maustaste abbrechen.

### •• **Autopilotfilme**

Erscheinen immer dann, wenn Sie per Autopilot zu einem anderen Ort fahren.

### •• **Anflugfilme**

Zeigen, wie Sie sich mit Ihrem Schiff einer Station nähern.

### •• **Hafenfilme**

Zeigen Ihr Schiff, wie es im Hafendock liegt, kurz vor dem Auslaufen.

### • **Eingabegeräte**

### •• Steuerung

Hier stellen Sie ein, mit welchen Eingabegeräten Sie Schleichfahrt spielen wollen.

Sie haben die Wahl zwischen den Kombinationen Maus mit Tastatur und Joystick mit Tastatur.

### •• Joystick-Typ

Sollten Sie mit einem Joystick spielen, geben Sie hier an, um was für einen Typ es sich dabei handelt. Zur Auswahl stehen Ihnen ein normaler Joystick mit zwei Feuerknöpfen sowie ein Thrustmaster®-kompatibler Joystick mit vier Feuerknöpfen.

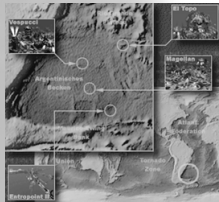
### • Beenden

Sie beenden das Programm zur Anpassung des Spiels und kehren in das Hauptmenü des Notebooks zurück.

### Seekarte

Dieses Programm liefert Ihnen eine Seekarte der Region, in der Sie sich gerade befinden. Im Hintergrund erkennen Sie die globale Position des Gebietes, während Sie gleichzeitig im Vordergrund eine Ausschnittsvergrößerung mit den hier befindlichen Stationen sehen.

Klicken Sie auf die Karte, um diesen Programmpunkt zu beenden.



### Beenden

Sie schließen das Notebook.

### Spiel beenden

Mit diesem Programm beenden Sie das Spiel.

So, jetzt da Sie mit den Funktionen des Notebooks vertraut sind, können Sie es fürs erste wieder schließen. Vor sich sehen Sie wieder Magellan mit seinen Lokationen „Hangar“, „Mannschaftsraum“ und „Dock“.

Begeben Sie sich nun in den Mannschaftsraum. Klicken Sie dazu den gleichlautenden Schriftzug an.



Es öffnet sich ein Fenster, in dem neben den Räumlichkeiten mehrere Personen zu sehen sind. Personen, die mit einem Namen gekennzeichnet sind, können Sie ansprechen. Probieren Sie das gleich mal aus (am besten, bevor der Sportler mit seinen Gewichten lahme Arme bekommt ...), und sprechen Sie Linda Krull an.

Im folgenden Dialog erhalten Sie von Linda den Hinweis, einen Mann namens Crosshead in Vespucci aufzusuchen und mit ihm zu sprechen. Diesen Hinweis finden Sie auch später in Ihrem Notebook wieder.

Sie können jetzt auch noch mit den anderen Anwesenden plaudern, wenn Sie wollen. Den Mannschaftsraum verlassen können Sie durch Anwählen des Schließen-Symbols in der linken oberen Fensterecke oder indem Sie mit der rechten Maustaste in das geöffnete Fenster klicken.

Sobald Sie den Mannschaftsraum verlassen haben, meldet sich Ihr Auftraggeber El Topo per EnCom und erteilt Ihnen in einem mehr oder weniger freundlichen Gespräch den Auftrag, seinen Sekretär Perry Lasalle in Vespucci abzuholen und zu ihm in sein Asylum zu bringen.

Da Sie sich mit El Topo wieder gutstellen müssen, bleibt Ihnen keine andere Wahl. Begeben Sie sich ins Dockgebäude, wo neben dem Eingangstor zum Dock, in dem Ihr Schiff auf Sie wartet, ein Waffenhändler steht.

Sprechen Sie diesen an.



### Das Depot

Waffenhändler sind allgemein für das Depot und damit für die Ausrüstung der Schiffe zuständig. Bei ihnen können Sie Ihr Schiff reparieren, mit besseren Energiesystemen versorgen, Torpedos kaufen, Waffensysteme nachrüsten etc.

Doch so schön und notwendig es auch sein mag, den heißesten Nachbrenner unter der Haube und das Neuste vom Neusten in den Torpedomagazinen zu haben: Umsonst ist der Tod, und der kostet das Leben!

Die Währung in Aqua heißt Credits, und für jedes Teil, das Sie kaufen, wird der nette Herr vom Personal seine Credits haben wollen. Sie müssen also ständig darauf bedacht sein, genug Bares auf dem Konto zu haben, sonst werden Sie schon bald keine Chance mehr haben, im Kampf zu bestehen.



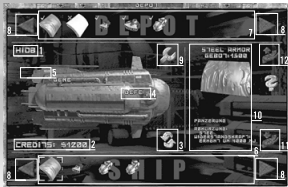
**Hinweis:** Geld verdient sich ein Söldner durch das erfolgreiche Ausführen von Aufträgen. Versuchen Sie also stets, lohnende Aufträge zu erhalten und diese auch möglichst kostengünstig und zufriedenstellend abzuschließen. Dann sollten Sie eigentlich auch wenig Geldsorgen haben.



**Tip:** Wildes Herumballern kostet eine Menge Geld. Versuchen Sie lieber, Ihre Gegner durch wenige gezielte Schüsse außer Gefecht zu setzen. Ihr Geldbeutel wird es Ihnen danken.

Wenn Sie den Anweisungen des Handbuchs gefolgt sind, sehen Sie jetzt das Depotfenster vor sich.

In der Mitte des Fensters sehen Sie das Schiff, mit welchem Sie gerade unterwegs sind. Der Name Hiob (1) bedeutet an sich nichts Gutes, aber lassen Sie sich davon nicht abschrecken. Wenn Sie erfolgreich sind, wird man Ihnen bestimmt bald besseres Material anvertrauen.



Unter dem Schiff erkennen Sie Ihren Kontostand (2). Durch Klicken auf Symbol (3) drehen Sie Ihr Boot auf die Rück- bzw. Vorderseite.



**Hinweis:** Es macht einen großen Unterschied, auf welcher Seite Ihres Schiffes sich ein Waffensystem befindet. Ein Geschützturm, der auf der Unterseite angebracht ist, kann z. B. keine Ziele bekämpfen, die sich über Ihnen befinden und umgekehrt.

Je nach Bauart verfügt ein Schiff über mehrere Slots, bei denen Sie die Möglichkeit haben, die vorhandenen Systeme auszutauschen oder zu erweitern. Die Hiob ist ein relativ kleines Schiff einfacher Bauart und verfügt nur über vier Slots. Jeweils einen für ein Torpedomagazin mit Torpedos TORP, für Defensivwaffen DEFE (4), Antriebsgeneratoren GENE (5) und einen, der eine Bordkanone GUN aufnehmen kann. Größere Schiffe können Sie auch noch mit ein oder zwei programmierbaren Geschütztürmen TUR1 und TUR2 ausrüsten.



**Hinweis:** Im Waffenbuch finden Sie eine detaillierte Auflistung sämtlicher Waffensysteme und Zubehörteile, die man in Aqua kaufen kann. Bedenken Sie nur, daß nicht in jedem Depot alles vorrätig sein kann und man deshalb manchmal lange Wege in Kauf nehmen muß, um sich spezielle Wünsche zu erfüllen. Mit einem roten Kreuz gekennzeichnete Teile (7) können in Ihr momentanes Schiff aus technischen Gründen nicht eingebaut werden.

Am unteren Fensterrand (6) sehen Sie alles, was sich bereits in dem gerade gewählten Slot an Bord Ihres Schiffes befindet.

Wenn Sie auf das Torpedomagazin TORP klicken, erscheint hier das Torpedomagazin der Hiob, welches bereits mit einigen Torpedos bestückt ist, während Sie bei der Bordkanone GUN eine Vendetta I mit 900 Schuß Munition vorfinden.

Am oberen Fensterrand erscheint das Angebot des Waffenhändlers (7), passend zum gerade ausgewählten Slot. Sollte der Platz für das verfügbare Sortiment nicht ausreichen, können Sie mit den Richtungspfeilen (8) den darge-

stellten Ausschnitt verschieben. Je weiter rechts sich ein Gegenstand in der Liste befindet, desto leistungsfähiger ist er in der Regel.



**Tip:** Mit der Zeit werden Sie lernen, welche Waffen gegen welchen Gegner am erfolgreichsten sind. Beispielsweise kann ein schnelles Torpedo für einen langsamen Gegner auch zu schnell sein, während ein langsames, aber enorm durchschlagkräftiges Big Bang III-Torpedo völlig ungeeignet ist für ein kleines, wendiges Schiff.

Hinweise hierzu finden Sie auch im Anhang oder erhalten Sie von Personen, die Sie im Spiel treffen.

### Reparieren

Um Teile Ihres Schiffes zu reparieren, klicken Sie auf Symbol (9) und wählen in dem erscheinenden Menü das zu reparierende Element aus.



### Ausrüstungsgegenstände kaufen



**Hinweis:** Die Art und Qualität der Ausstattung und Bewaffnung Ihres Schiffes wird zu einem großen Teil über Erfolg oder Mißerfolg Ihres nächsten Auftrags entscheiden. Überlegen Sie also gut, mit welchen Waffen Sie den nächsten Kampf zu führen gedenken. Einige Personen können Ihnen sogar Hinweise darauf geben, welche Arten von gegnerischen Einheiten Ihnen in bestimmten Gebieten Aquas begegnen werden. Schlagen Sie solche Warnungen nicht in den Wind!

Um neue Teile zu kaufen, aktivieren Sie zuerst den Slot, den Sie ausrüsten wollen. Klicken Sie dann im Angebot des Waffenhändlers (7) einmal mit der linken Maustaste auf den Gegenstand, der Sie interessiert. Um Ihnen die Entscheidung zu erleichtern, erscheint jetzt eine detaillierte Darstellung (10) inklusive Preis und einiger wichtiger technischer Details.



Wenn Sie mit der Auswahl einverstanden sind und genug Geld haben, können Sie den Kauf jetzt durch einen Klick auf (11) perfekt machen.



**Hinweis:** Beachten Sie bitte, daß jeder Slot nur eine begrenzte Kapazität hat. Verfügt Ihr Schiff z. B. über ein Torpedomagazin mit Platz für nur zwei Torpedos, so können Sie darin auch nur zwei Torpedos unterbringen. Wenn Sie mehr wollen, müssen Sie ein größeres Magazin kaufen.



**Hinweis:** Kaufen Sie Geschütztürme ohne Software, können Sie sie im Prinzip nur als zusätzliche Bordkanonen einsetzen. Sie können sie entweder synchronisiert mit der Bordkanone auf ein Ziel schießen lassen (siehe „Tastaturbelegung im Kampf“, [F5] – [F12]), oder aber Sie schalten Sie ab.

Mit der richtigen Software ausgestattet, wird ein Geschützturm jedoch zu einer selbständig handelnden Waffe, die eigenständig Ziele sucht und bekämpft.



Die erhältlichen Softwarevarianten unterscheiden sich in erster Linie durch die Art der Zielobjekte, welche sie suchen und bekämpfen. Je höher die Versionsnummer (und damit der Preis) eines Programms ist, desto treffsicherer und schneller wird ein davon gesteuerter Geschützturm seine Gegner bekämpfen.

Zusätzlich zu den bisherigen Möglichkeiten können Sie einen Geschützturm mit Hilfe von Software nun auch noch auf Ihr eigenes, gerade aufgefaßtes Ziel ansetzen, oder Sie können ihn selbständig ein eigenes Ziel suchen und bekämpfen lassen.

Bitte beachten Sie, daß ein Softwareprogramm immer nur einen Geschützturm steuern kann. Haben Sie mehrere Türme in Ihr Schiff eingebaut, müssen Sie auch für jeden eine eigene Software kaufen.

### Ausrüstungsgegenstände verkaufen

Einen Gegenstand, der sich in einem Ihrer Slots befindet (6), verkaufen Sie durch Anwählen und dann mit einem Klick auf (12) an den Depotverwalter.

Sobald Sie die Hiob nach Ihren Vorstellungen ausgestattet haben, verlassen Sie das Depotfenster durch Betätigen des Schließen-Symbols in der linken oberen Fensterecke oder durch Klicken mit der rechten Maustaste innerhalb des Fensters.

Jetzt sollten Sie langsam mit der Ausführung Ihres Auftrags beginnen und sich auf den Weg nach Vespucci machen, wo Perry Lasalle schon auf Sie wartet. Klicken Sie hierzu auf das Eingangstor zum Dock.

## Reisen in Aqua

Um innerhalb einer bestimmten Region in Aqua von Station zu Station zu reisen (in welcher Region Sie sich gerade befinden, sehen Sie auf der Seekarte in Ihrem Notebook), verwenden Sie den jetzt erscheinenden Autopiloten. Wählen Sie einfach mit der Maus den gewünschten Zielort an (in diesem Fall Vespucci), und Ihre Reise kann beginnen.



**Hinweis:** Wenn Sie eine Region verlassen wollen, benötigen Sie ein Ticket für einen Transport mit einem der gigantischen Sprungschiffe oder aber Sie müssen auf einem Schiff anheuern, das in der Lage ist, große Entfernungen unter Wasser zurückzulegen.

Bedenken Sie, daß die verschiedenen Aquatorien zum Teil Tausende von Kilometern voneinander entfernt sind. Ein normales Schiff mit einer Höchstgeschwindigkeit von wenigen Stundenkilometern würde ewig brauchen, um diese Entfernungen zurückzulegen. Abgesehen von den Gefahren, die abseits der üblichen Routen auf Sie lauern ...

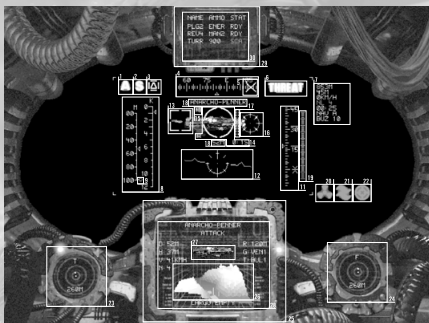
Sobald Sie in Vespucci angekommen sind, können Sie sich auf die Suche nach Perry Lasalle machen. Trotz der Dringlichkeit Ihres Auftrages sollten Sie sich aber auch die Zeit nehmen, mit den anderen Leuten auf der Station ein paar Worte zu wechseln. Vielleicht hat der eine oder andere ja nützliche Informationen für Sie auf Lager.

Wenn Sie Lasalle gefunden haben, begeben Sie sich zum Dock und starten Sie Richtung El Topos Asylum.



## 9. Kämpfen

Unterwegs werden Sie schnell feststellen, daß nicht nur Sie selbst eine gewisse Abneigung gegen die arrogante und unsympathische Art Ihres Passagiers haben. Plötzlich werden Sie von einem Schiff der Anarchisten attackiert, welche die sofortige Auslieferung Perry Lasalles verlangen.



Hätten Sie nicht einen Auftrag zu erfüllen, würden Sie den Anarchisten diesen Gefallen ja gerne tun, aber unter den gegebenen Umständen ist es Ihre Pflicht, Lasalle zu beschützen und heil bei El Topo abzuliefern.

### Das Cockpit

Bevor Sie sich in den Kampf stürzen, drücken Sie „p“, um das Spiel anzuhalten. Jetzt können Sie in aller Ruhe das Cockpit mit seinen Anzeigen studieren.

In der Darstellung nebenan sehen Sie eine komplette Übersicht aller möglichen Anzeigen. Manche der beschriebenen Anzeigen sind situationsbedingt auf Ihrem Bildschirm momentan nicht zu sehen.

#### 1 **Autopilot**

Mit dem Autopiloten fahren Sie automatisch zu einem bestimmten Zielpunkt. Erscheint und blinkt, wenn Sie die Mission erfüllt haben und der Autopilot verfügbar ist.



#### 2 **Status des aktiven Sonars (Sensors)**

Das aktive Sonar sendet Ortungssignale aus, um Objekte, die sich in Ihrer Nähe befinden, aufzuspüren. Hat es ein Objekt erfaßt, kann es anhand der empfangenen Signale weitere Informationen anzeigen.

Beachten Sie, daß Ihre Gegner mit der entsprechenden Ausrüstung die Signale Ihres Sonars ebenfalls wahrnehmen können. Wenn Sie sich also an jemanden anschleichen wollen, sollten Sie tunlichst vorher das aktive Sonar ausschalten (siehe „Tastaturbelegung im Kampf“).



Sonar befindet sich in der Aufwärmphase.



Sonar ist aktiv und tastet die Umgebung ab.

Nicht sichtbar: Sonar ist abgeschaltet.

#### 3 **Status der Schiffspanzerung**

Vorne, hinten, links und rechts

Grün: 50% - 100%



Gelb: 25% - 50%  
 Rot: 0% - 25%  
 Kurzzeitig weiß: Ihr Schiff wurde gerade an dieser Stelle getroffen.

## 4 Kompaß



## 5 Navigationspunkt

Zeigt die Richtung an, in der Sie den angepeilten Navigationspunkt erreichen.



## 6 THREAT

Bedrohung; blinkt, wenn sich ein Torpedo im Anflug auf Ihr Schiff befindet. Gleichzeitig hören Sie einen Warnton.

Gelb: Torpedo kann durch Abwurf eines Buzzers abgelenkt werden.  
 Rot: Torpedo kann nicht durch Abwurf eines Buzzers abgelenkt werden.



**Hinweis:** Die Farbanzeigen gelten immer für das Torpedo, welches Ihrem Schiff am nächsten ist.



**Tip:** Manchmal reicht schon ein lautes Geräusch, z. B. eines Ihrer Torpedos, um ein gegnerisches Torpedo abzulenken.

## 7 Positionsanzeigen

853M Wasserhöhe über dem Schiff  
 45M Höhe des Schiffs über Boden  
 0KM/H Geschwindigkeit  
 NL4 Geräuschpegel Ihres Schiffes (je höher der Wert, desto lauter ist Ihr Schiff)



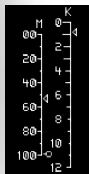
|        |                                       |
|--------|---------------------------------------|
| 00:25  | Verstrichene Zeit seit Missionsbeginn |
| NAV A  | Angepeilter Navigationspunkt          |
| BUZ 10 | Anzahl von Buzzern, die Sie besitzen  |



**Hinweis:** Ihr normaler Motor erzeugt einen Geräuschpegel von 3 Punkten. Bei eingeschaltetem, aktivem Sonar erhöht sich der Geräuschpegel, und Sie sind für Gegner mit passivem Ortungssystem früher zu erkennen. Ihr Geräuschpegel kann durch einen Silator oder eine Noise Reduction Skin gesenkt werden (siehe Waffenbuch).

### 8 Tiefenmesser

Zeigt die Tiefe Ihres Schiffes an, aufgeteilt in Meter (M) und Kilometer (K).



### 9 Entfernung zum Boden

Sollten Sie weniger als 50 Meter vom Boden entfernt sein, wird hier die Tiefe des Meeresbodens unter Ihrem Schiff angezeigt.



### 10 ALERT

Alarm; blinkt, wenn eine Ihrer Panzerungen unter 15% gefallen ist und ein Systemzusammenbruch droht oder das Schiff extremer Radioaktivität ausgesetzt ist.



### 11 Winkelanzeige

Steigungs-/ Neigungswinkel Ihres Schiffes zum Horizont (amberfarben markiert).



### 12 Fadenkreuz

Zeigt an, wohin Ihr Schuß gehen wird. Die seitlichen Flügel zeigen die



horizontale Lage Ihres Schiffes an, wobei die kleinen Ecken immer zum Horizont (Waagerechte) zeigen.

### 13 Sonarerfassung

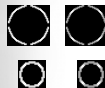
- Groß:** Objekt wird von Ihrem eigenen aktiven Sonar erfaßt; zusätzliche Informationen werden angezeigt (nur bei eingeschaltetem aktiven Sonar).
- Klein:** Objekt wird von den Schiffssensoren passiv erfaßt.
- Rot:** feindliches Objekt (nur, wenn Ihr aktives Sonarsystem Freund und Feind unterscheiden kann)
- Grün:** freundliches Objekt (nur, wenn Ihr aktives Sonarsystem Freund und Feind unterscheiden kann)



### 14 Zielerfassung (Locking)

Die Zielerfassung dient zum einen Ihrer Orientierung im Kampf, damit Sie immer wissen, wo sich Ihr Gegner gerade befindet. Zum anderen nehmen auch Ihre Torpedos – sofern sie über ein eingebautes Zielerfassungssystem verfügen – ein aufgefaßtes (gelocktes) Ziel ins Visier, sobald sie abgefeuert werden.

- Groß:** Objekt wird aktiv erfaßt (nur bei eingeschaltetem aktiven Sonar).
- Klein:** Objekt wird von den Schiffssensoren passiv erfaßt.
- Gelb:** Torpedo schaltet das Objekt auf. Die Restzeit, die das Torpedo zur Aufschaltung benötigt, sehen Sie rechts neben der Entfernungsanzeige (siehe auch 18).
- Rot:** Torpedo hat Ziel aufgeschaltet.



Blinkt rot / grün bzw. gelb / grün, wenn Sie eine befreundete Einheit aufgefaßt haben. Das rote „R“ erscheint, wenn sich Ihr Gegner in Reichweite Ihrer Geschütze befindet.

### 15 Ortungssystem des aufgefaßten Gegners

Gelb: Ihr Gegner verfügt über ein passives Ortungssystem

Rot: Ihr Gegner verfügt über ein aktives Ortungssystem



**Hinweis:** Sollte Ihr Gegner nur über ein passives Ortungssystem verfügen, können Sie sich an ihn heranschleichen. Je leiser Ihr Schiff ist (Geräuschpegel siehe oben, 7), desto später kann Sie Ihr Gegner orten.



**Tip:** Wenn Sie Ihren Schiffsmotor und Ihr aktives Sonar ausgeschaltet haben, kann Sie ein Gegner, der nur über ein passives Ortungssystem verfügt, überhaupt nicht wahrnehmen. Wenn dann noch eine Strömung in der Nähe ist...

### 16 Vorhaltepunkt

Berechneter Zielpunkt. Hierhin müssen Sie zielen, um den Gegner zu treffen (sofern er seinen momentanen Kurs beibehält).



### 17 Kinetisches Schild des Gegners

Nur sichtbar bei eingeschaltetem aktiven Sonar (und sofern Ihr aktives Sonarsystem diese Fähigkeit besitzt). Der blaue Balken zeigt gesondert an, wie stark die elektromagnetischen Schilde des Gegners noch sind (wichtig beim Einsatz von elektromagnetischen Waffen).



### 18 Gegnertyp

Zeigt den Namen und die Entfernung Ihres Gegners an. Nur sichtbar bei eingeschaltetem aktiven Sonar (und sofern Ihr aktives Sonarsystem diese Fähigkeit besitzt).





## 19 Energie

Energievorrat Ihres Schiffes. Plasmawaffen, der Booster und in geringem Maß auch normale Waffen verbrauchen Energie, die vom Antriebssystem (GENE) Ihres Schiffes gespeist wird. Je besser dieses Antriebssystem ist, desto schneller wird die Energie wieder aufgefrischt.



## 20 Radioaktivitätswarnung

Erscheint, wenn Sie sich in einem radioaktiv verseuchten Bereich befinden. Je tiefer Sie in einen solchen Bereich eindringen, desto schlimmere Auswirkungen wird dies auf Ihre Bordsysteme haben. Sehen Sie also zu, daß Sie ein radioaktiv verseuchtes Gebiet möglichst schnell wieder verlassen.



## 21 Strömungswarnung

Erscheint, wenn sich im Umkreis von 50 Metern eine Strömung befindet.



## 22 Sonarwarnung

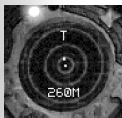
Wenn dieses Symbol erscheint, wurden Sie von einem Gegner als Zielobjekt aufgefaßt.



## 23 Sonarschirm 1

Zeigt alle Objekte in einem bestimmten Radius, die von Ihren Ortungssystemen wahrgenommen werden. Ihr eigenes Schiff befindet sich immer im Mittelpunkt der Anzeige, die mit einem Farbkennungssystem ausgestattet ist.

- Gelb: Ihr eigenes Schiff
- Rot: Feindliches Objekt
- Rot blinkend: Torpedo
- Grün: Freundliches Objekt
- Grau: Aufgefaßtes Ziel



Bei diesem TOP-Sonar sehen Sie alles, was sich rings um Ihr Schiff herum befindet, erkennen aber nicht die Höhe der georteten Objekte. Sie können die Darstellungreichweite mit „[ALT] r“ ändern.

### 24 Sonarschirm 2

Wie Sonarschirm 1, jedoch handelt es sich hierbei um einen FRONT-Sonar. Auf diesem Schirm erkennen Sie alle georteten Objekte, die sich vor Ihrem Schiff befinden. Die Position der Objekte in Relation zum Mittelpunkt spiegelt deren Höhe im Vergleich zu Ihrem Schiff wider.



### 25 Großes Multifunktionsdisplay

Auf dem großen Multifunktionsdisplay werden sämtliche für Sie wichtigen Informationen eingeblendet.



### 26 Voxelsonar

Zeigt einen bestimmten Bereich um Ihr Schiff herum in schematisierter Darstellung. Ihr eigenes Schiff befindet sich immer im Mittelpunkt der Anzeige, die mit einem Farbkennungssystem ausgestattet ist. Die Höhe der einzelnen Linien gibt die Höhe des entsprechenden Objekts über Grund an.

- Gelb: Ihr eigenes Schiff
- Rot: Feindliches Objekt
- Rot blinkend: Torpedo
- Grün: Freundliches Objekt
- Grau: Aufgefaßtes Ziel
- Blau: Strömung
- Ocker: Gebäude



## 27 Bild des Gegners

Zeigt ein Bild des aufgefaßten Gegners aus der Sicht Ihres Schiffes. Dadurch können Sie in etwa erkennen, welches Manöver Ihr Widersacher gerade ausführt. Die Anzeige hängt von der Leistungsfähigkeit des Sensors ab, den Sie in Ihrem Schiff installiert haben.



## 28 Gegnerinformationen

Hier werden Ihnen detaillierte Informationen über das aufgefaßte Objekt angezeigt. Die Anzeige hängt von der Leistungsfähigkeit des Sensors ab, den Sie in Ihrem Schiff installiert haben.

|       |   |
|-------|---|
| D     | Entfernung des Objekts (Distance) zu Ihrem Schiff |
| H     | Höhe des Objekts über dem Meeresboden             |
| V     | Geschwindigkeit des Objekts (Velocity)            |
| N     | Geräuschpegel des Objekts (Noise level)           |
| R     | Reichweite des gegnerischen Sonars                |
| G     | Art des installierten Geschützes des Gegners      |
| T     | Art der Torpedos des Gegners                      |
| Cargo | Fracht, die das aufgefaßte Schiff mit sich führt  |



**Hinweis:** Verfügt Ihr Gegner über ein aktives Sonar, wird bei „R“ die exakte Entfernung angezeigt, ab der Ihr Gegner Sie bemerkt. Verfügt er hingegen nur über ein passives Sonar, wird hier die Entfernung angezeigt, ab der Ihr Gegner Sie bei einem Geräuschpegel Ihres Schiffes von 3 Punkten bemerkt. Ist Ihr Geräuschpegel niedriger, werden Sie erst später bemerkt!

### 29 Kleines Multifunktionsdisplay

Je nach Schiff verfügen Sie über ein oder zwei dieser Anzeigesysteme. Die einzelnen Anzeigen schalten Sie mit den Funktionstasten um (siehe „Tastaturbelegung im Kampf“).



### 30 Textübersicht über die Waffensysteme

Eine Schnellübersicht, bei der Art und Status der einzelnen Waffensysteme abgelesen werden können.

Folgende Abkürzungen werden hierbei verwendet:

|       |   |
|-------|---|
| NAME: | Name des Waffensystems                          |
| AMMO: | Munition (Ammunition)                           |
| ENER: | Energie; wird durch das Antriebssystem gespeist |
| zahl: | Anzahl noch verfügbarer Schüsse                 |



**Hinweis:** Ist das angezeigte Waffensystem ein Torpedomagazin, sehen Sie hier die Abkürzung für das geladene Torpedo.

**STAT:** Status

Bei Torpedomagazinen:

|      |                              |
|------|------------------------------|
| ARM: | Wird gerade geladen (Arming) |
| EMP: | Leer (Empty)                 |
| FIR: | Feuert gerade (Firing)       |
| JAM: | Ist gestört (Jammed)         |
| RDY: | Bereit (Ready)               |
| WAI: | Wartet (Waiting)             |

### Bei Geschütztürmen:

|      |   |
|------|---|
| ARM: | Wird gerade geladen (Arming)                  |
| FIR: | Schießt gerade (Firing)                       |
| JAM: | Ist gestört (Jammed)                          |
| LOC: | Faßt Ziel auf (Locking)                       |
| SCA: | Sucht sich ein Ziel (Scanning)                |
| STP: | Gestoppt                                      |
| SYN: | Synchronisiert mit dem, was Sie selbst machen |

### Bei Bordkanonen:

|      |                              |
|------|------------------------------|
| ARM: | Wird gerade geladen (Arming) |
| ENE: | Wartet auf Energie           |
| EMP: | Leer (Empty)                 |
| FIR: | Feuert gerade (Firing)       |
| JAM: | Ist gestört (Jammed)         |
| RDY: | Bereit (Ready)               |

So, über das Cockpit und seine Funktionen sollten Sie jetzt Bescheid wissen. Wie Sie Ihr Schiff steuern können, mit welchen Tasten Sie ein Torpedo abfeuern oder wie Sie die verschiedenen Anzeigen des Cockpits umschalten können, erfahren Sie im nächsten Kapitel.



## Tastaturbelegung im Kampf

Sollten Sie in der Hitze des Gefechts vergessen haben, wie Sie einen bestimmten Befehl erteilen, drücken Sie „h“, um das Spiel anzuhalten und eine Liste der unten aufgeführten Tastaturbefehle zu erhalten.

## Tastaturbelegung

---

|               |   |
|---------------|---|
| ESC           | Mission abbrechen; Spieloptionen einstellen                         |
| Cursor oben   | Steuerung des Bootes, Nase nach unten                               |
| Cursor unten  | Steuerung des Bootes, Nase nach oben                                |
| Cursor links  | Steuerung des Bootes, links drehen                                  |
| Cursor rechts | Steuerung des Bootes, rechts drehen                                 |
| SPACE         | Bordkanone abfeuern   |
| TAB           | Torpedo abfeuern  |
| RETURN        | Nächstes Torpedo auswählen  |
| BACKSPACE     | Buzzer abwerfen   |
| d             | Buzzer abwerfen   |
| a             | Beschleunigen. Beschleunigt nur solange, wie Taste gedrückt bleibt. |
| y             | Abbremsen. Bremsst nur solange, wie Taste gedrückt bleibt.          |
| s             | Erhöhe Geschwindigkeit um 10 km/h                                   |
| '             | Erhöhe Geschwindigkeit um 10 km/h                                   |
| x             | Reduziere Geschwindigkeit um 10 km/h                                |
| ß             | Reduziere Geschwindigkeit um 10 km/h                                |
| c             | Reduziere Geschwindigkeit auf 0 km/h                                |
| ^             | Motor an-/ausschalten   |
| q             | Booster aktivieren/deaktivieren                                     |

|         |  |   |
|---------|--|---|
| r       | Aktives Sonar an/aus   |   |
| [ALT] r | Anzeigebereich der Sonarschirme ändern   |   |
| l       | Objekt im Zielbereich auffassen  |   |
| t       | Nächstes Objekt auffassen (durchschalten der georteten Objekte)                |   |
| j       | Nächsten Angreifer auffassen   |   |
| g       | Nächstes angreifendes Torpedo auffassen  |   |
| u       | Denjenigen Gegner auffassen, der Ihrem Schiff am nächsten ist                  |   |
| [ALT] s | Freundliche Einheiten im Sonar anzeigen an-/aus                                |   |
| [ALT] t | Freundliche Torpedos im Sonar anzeigen an-/aus                                 |   |
| m       | Funkmeldungen abrufen  |   |
| b       | Missionsbriefing abrufen   |   |
| F1      | Anzeigen des Status der starren Kanone auf dem Monitor als Grafik / Übersicht  |  |
| F2      | Anzeigen des Status des Torpedomagazins auf dem Monitor als Grafik / Übersicht |  |
| F3      | Anzeigen des Status der Turmkanone 1 auf dem Monitor als Grafik / Übersicht    |   |
| F4      | Anzeigen des Status der Turmkanone 2 auf dem Monitor als Grafik / Übersicht    |   |



**Hinweis:** Durch zweimaliges Drücken der obigen Funktionstasten (F1-F4) wechseln Sie von einer grafischen Anzeige zu einer Textübersicht (siehe „Das Cockpit“, 30).


Sofern ein programmierbarer Geschützturm installiert ist:

- F5      Befehl an Turmkanone 1: Greife mein Ziel an (nur mit Software)
- F6      Befehl an Turmkanone 1: Schieße gleichzeitig mit mir auf mein Ziel
- F7      Befehl an Turmkanone 1: Suche und bekämpfe eigenes Ziel (nur mit Software)
- F8      Befehl an Turmkanone 1: Keine Aktionen ausführen (Vorgabe)
  
- F9      Befehl an Turmkanone 2: Greife mein Ziel an (nur mit Software)
- F10     Befehl an Turmkanone 2: Schieße gleichzeitig mit mir auf mein Ziel
- F11     Befehl an Turmkanone 2: Suche und bekämpfe eigenes Ziel (nur mit Software)
- F12     Befehl an Turmkanone 2: Keine Aktionen ausführen (Vorgabe)
- o      Turmkanonen Befehlsmenü
- i      Anzeige des Status der Schiffspanzerung auf dem kleinen Monitor;  
durch zweimaliges Drücken erscheint der Status der Waffensysteme  
und – wenn vorhanden – der Reparatereinheit.



**Hinweis:** Durch eine starke Beschädigung Ihrer Schiffspanzerung können auch die Waffensysteme in Mitleidenschaft gezogen werden. Im vorderen Bereich Ihres Schiffes befinden sich Ihre Bordkanone und das Torpedomagazin, während eventuell vorhandene Geschütztürme von Treffern an den Seiten und am hinteren Teil Ihres Schiffes betroffen sind. Im Statusschirm erkennen Sie daher zum einen Ihre Schiffspanzerung ARMO an der schwächsten Stelle, den Zustand Ihrer Bordkanone GUN, Ihres Torpedomagazins TORP und der Geschütztürme TUR1 und TUR2 (falls vorhanden). Sollten Sie über eine Reparatereinheit verfügen, können Sie mit „[ALT] i“ auswählen, welcher Teil Ihres Schiffes repariert werden soll. Wählen Sie „automatic“, wird die Reparatereinheit die Reparaturen automatisch der Reihe nach durchführen.





|             |   |
|-------------|---|
| n           | Nächsten Navigationspunkt anwählen  |
| [ALT] n     | Navigationspunkt locken   |
| [ALT] a     | Autopilot; nur verfügbar, wenn Autopilot aktiv ist (A blinkt )                  |
| [ALT] z     | Steuerungsmodell wechseln (freie Steuerung, Bodensteuerung und Deckensteuerung) |
| p           | Pause   |
| h           | Hilfebildschirm   |
| [ALT] p     | Bildschirmphoto erstellen; 24 Bit TGA-Format                                    |
| [ALT] 1 - 4 | Musikstücke auf der CD anwählen   |
| [ALT] 0     | Musik ausschalten   |

### Joystickbelegung im Kampf

|                 |                                       |
|-----------------|---------------------------------------|
| Joystick vor    | Steuerung des Bootes, Nase nach unten |
| Joystick zurück | Steuerung des Bootes, Nase nach oben  |
| Joystick links  | Steuerung des Bootes, links drehen    |
| Joystick rechts | Steuerung des Bootes, rechts drehen   |
| Button 1        | Bordkanone abfeuern                   |
| Button 2        | Objekt im Zielbereich auffassen       |
| Button 3        | Torpedo abfeuern                      |
| Button 4        | Nächstes Torpedo auswählen            |

Jetzt sollten Sie eigentlich mit dem Spiel soweit vertraut sein, daß Sie auf keine weitere Hilfe mehr angewiesen sind. Drücken Sie ein zweites Mal „P“, um den Pause-Modus zu verlassen (falls Sie sich überhaupt noch dort befinden) und setzen Sie das Spiel fort.

Den folgenden Kampf sollten Sie ohne große Probleme bewältigen können, doch seien Sie sicher: Die große Herausforderung wartet noch auf Sie!

Viel Spaß beim Spielen!

Blue Byte und das **MASSIVE**-Team

## 10. Kampfstrategien

Im folgenden Kapitel finden Sie einige Tips und Strategien, die Ihnen bei Ihren Missionen von größtem Nutzen sein können. Da die Welt von SCHLEICHFAHRT auf realen physikalischen Gesetzen basiert, können und sollen hier auch nur einige der Möglichkeiten wiedergegeben werden, die vorhanden sind, um Gegner auszumanövrieren, auszu-tricksen und zu besiegen. Probieren Sie am besten selbst mal aus, was alles möglich ist. Sie werden staunen!

### Tips zur Steuerung

#### Trägheit der Masse

Bei der Steuerung Ihres Bootes wird das Trägheitsverhalten und die Reibung (Windschnittigkeit) der Schiffsoberflächen simuliert. Sie werden dies merken, wenn Sie mit voller Geschwindigkeit in eine Kurve gehen und Ihr Boot noch ein gutes Stück geradeaus driftet. Auch können Sie nicht aus dem Stand von 0 auf 100 beschleunigen oder umgekehrt von 100 auf 0 abbremsen. Diesen Effekt können Sie sich zunutze machen. Denn nicht nur Ihr eigenes

Boot, sondern auch Ihre Gegner und sämtliche Torpedos sind davon betroffen! Probieren Sie ruhig mal aus, was passiert, wenn Sie mit einem schnellen, aber trägen Torpedo im Nacken senkrecht auf den Meeresgrund zurasen und im letzten Moment Ihr Schiff nach oben ziehen ...

Die verschiedenen Schiffe, die Sie im Verlauf des Spieles steuern werden, verfügen auch über unterschiedliche Trägheits- und Steuerungseigenschaften. Sie werden schnell merken, welche Vorteile ein schnittiges Schiff mit starkem Antrieb gegenüber einem relativ lahmen Kasten wie der Hiob hat ...

### **Strömungen im Aufwind**

Strömungen können Sie gezielt zum Manövrieren verwenden. Schwimmen Sie mit einer Strömung mit, können Sie unter Umständen sogar den Motor Ihres Schiffes ausschalten (wodurch natürlich Ihre Lautstärke abnimmt ...) und sich an gegnerischen Einheiten vorbei treiben lassen. Sollten Sie versuchen, gegen den Strom zu schwimmen, werden Sie feststellen, daß dies unter Umständen gar nicht so einfach ist und Sie echte Probleme beim Manövrieren bekommen könnten. Dieses Problem haben allerdings auch Ihre Gegner ...

Beachten Sie, daß auch Torpedos von Strömungen abgelenkt werden! Wenn Sie also ein Torpedo gegen eine allzu starke Strömung abschießen, könnte dieser Schuß im wahrsten Sinne des Wortes nach hinten losgehen!

### **Beschleunigen / Abbremsen**

In der Hektik eines Unterwasserkampfes sollten Sie es vorziehen, die Geschwindigkeit immer manuell mit „a“ oder „y“ zu regeln. Bei diesen Tasten beschleunigen / bremsen Sie nur solange, wie Sie diese Tasten gedrückt halten. Dadurch können Sie schneller und präziser manövrieren.

### **Kämpfen im Rückwärtsgang**

Eine wichtige Eigenschaft aller Ihrer Schiffe ist die Möglichkeit, rückwärts zu schwimmen. Rückwärts schwimmen können Sie, indem Sie permanent abbremsen („y“ oder „x“), da dies unter Wasser nicht durch Bremsklötze, sondern durch einen Rückwärtsschub erfolgt. Ist dieser Schub stark genug, beginnt Ihr Boot rückwärts zu fahren. Im Rückwärtsgang ist es Ihnen z. B. möglich, ein Torpedo, das frontal auf Sie zukommt, mit der Bordkanone unter

Beschuß zu nehmen und abzuschießen. Auch Gegner sind so unter Umständen besser zu treffen. Mit etwas Geschick wird es Ihnen auch gelingen, unter Ausnutzung der Schiffsträgheit mittels Rückwärtsschub auf der Stelle zu wenden oder Gegner auszumanövrieren.

### **Der Hang zur Bodennähe**

Werden Sie von Gegnern angegriffen, die Torpedos mit Ortungssystemen auf Sie abschießen, können Sie versuchen, sich in Bodennähe zu halten und durch schnelle Lenkmanöver die Torpedos gegen einen Berg oder auf andere Objekte zu lenken.

Auch bodengebundene Gegner sind von einer Position knapp über Meeresgrund besser zu bekämpfen.

### **Auf den Rücken gefallen**

Sie haben die Möglichkeit, Ihr Schiff auf den Rücken zu drehen („[ALT] z“) und in der Rückenlage zu steuern. Dies ist vor allem dann von Vorteil, wenn sich Geschütztürme an der Unterseite Ihres Schiffes befinden. Positionsbedingt können diese von dort aus nur Gegner unterhalb Ihres Schiffes bekämpfen.

Drehen Sie Ihr Schiff auf den Rücken, und halten Sie sich in Bodennähe. So haben Sie zum einen Deckung vom Meeresboden, zum anderen können Ihre Geschütztürme nun diejenigen Ziele bekämpfen, die über Ihnen schwimmen. Eine Unterstützung, auf die Sie nicht verzichten sollten!

### **Tips zum Einsatz der Waffensysteme**

#### **Lärm – die etwas andere Waffe**

Passive Ortungssysteme orten alles, was auf irgendeine Art wahrnehmbare Geräusche verursacht. Eine entscheidende Rolle spielt hier zum einen die Lautstärke der Lärmquelle, zum anderen deren Entfernung zum Ortungssystem, da auch unter Wasser die Lautstärke mit zunehmender Entfernung abnimmt.

Diesen Sachverhalt können Sie ausnutzen!

Torpedos, die über ein lautstärkeabhängiges Ortungssystem verfügen (siehe Waffenbuch; „Ablenkung: Buzzer/ laute Objekte“), richten sich immer auf die Objekte aus, die den meisten Lärm verursachen.

Mit etwas Geschick können Sie so einen gegnerischen Torpedo durch den Abschluß eines Ihrer eigenen Torpedos von Ihrem Schiff weglocken.

Ob dieser Trick funktioniert, hängt letztlich davon ab, ob Ihr abgeschossener Torpedo für den gegnerischen Torpedo lauter ist als Ihr Schiff. Dies wird wiederum beeinflusst von der Lautstärke Ihres Schiffes (Motorgeräusch und aktives Sonar), seiner Entfernung zum gegnerischen Torpedo sowie der Lautstärke Ihres Torpedos und seiner Entfernung zum gegnerischen Torpedo.

Richtig eingesetzt, kann so beispielsweise ein billiger Stanley-Torpedo einen Bull Shark vom Kurs abbringen und – wenn Sie gut gezielt haben – sogar auf Ihren Gegner lenken!



### Die unwiderstehliche Torch

Dieses spezielle Waffensystem können Sie verwenden, um neben manchen Torpedos auch Gegner mit passivem Ortungssystem (dazu gehören u. a. auch Panzer und Geschütztürme) abzulenken. Werfen Sie eine Torch ab, wird sie, solange sie aktiv ist, all diese Einheiten anziehen wie das Licht die Fliegen.

Vielleicht können Sie sich vorstellen, welche Wirkung eine Cluster Bomb inmitten einer derartigen Versammlung haben kann ...



### Subsonics als Lockvogel



Diese Art von Torpedo ist sehr langsam, dafür aber auch sehr laut und stark gepanzert. Sie können diesen Torpedo somit nicht nur als Waffe, sondern auch im Rahmen eines Ablenkungsmanövers einsetzen. Sehen Sie sich z. B. einem großen Gegner gegenüber, der alle Ihre Torpedos mit seinen Geschützen pulverisiert, können Sie versuchen, zuerst einen Big Bang-

Torpedo und direkt danach einen Subsonic auf die Reise zu schicken. Der Subsonic wird durch seinen Lärm die Aufmerksamkeit des Gegners auf sich ziehen und damit dem Big Bang eine mehr oder weniger ungestörte „Zieleinfahrt“ ermöglichen.

### Gut, besser, Buzzer



Dieses Defensivsystem erzeugt laute Geräusche und zieht damit die Aufmerksamkeit zahlreicher Torpedos auf sich (siehe Waffenbuch; „Ablenkung: Buzzer“). Ein Buzzer wird von Ihrem Schiff aus leicht nach hinten geworfen und sinkt dann zu Boden. Haben Sie erstmal einen Buzzer abgeworfen, sollten Sie zusehen, daß Sie Land gewinnen, da Sie sonst unter Umständen unfreiwilliges Ziel der auf den Buzzer zuschwimmenden Torpedos werden könnten.

Wenn Sie übrigens einem großen, langsamen Gegner einen üblen Streich spielen wollen: Werfen Sie doch einfach mal einen Buzzer über ihm ab ...

### Wieselflinke Bodengegner



Wenn überhaupt, dann sollten Sie gegen Bodengegner Torpedos ohne Ortungssystem verwenden. Für die meist flinken und wendigen Bodeneinheiten sind gelenkte Torpedos in der Regel zu träge. Sie würden nutzlos am Meeresgrund zerschellen.

### Feurige Geschütztürme



Sehen Sie sich einem bodenstationierten Geschützturm mit passivem Ortungssystem gegenüber, können Sie folgende Taktik anwenden: Fassen Sie den Geschützturm auf, und schießen Sie einen gelenkten Torpedo so ab, daß er, um den Turm zu erreichen, einen weiten Bogen beschreiben muß. Würde er sich in direkter Richtung auf den Geschützturm zu bewegen, würde er mit der nächsten Salve getroffen und zerstört werden. Daher ist auch der Einsatz un gelenkter Torpedos hier relativ nutzlos ...

Wenn sich nun den Geschützturm auf den Torpedo ausrichtet, um ihn zu zerstören, können Sie ihm mit Ihren Bordkanonen oder einem zweiten Torpedo den Rest geben.

## 11. Chronologie

- bis 2014      Erste Tiefseeversuche der VR China in 6.000 m Tiefe an den Abhängen des Marianengrabens  
Ähnliche Versuche im europäisch-atlantischen Raum, vor der Küste Nordamerikas sowie im Golf von Bengalen  
Ziel: Ausbeutung der Ressourcen unter dem Meeresspiegel
- 2014            Erste dauerhaft tiefseetaugliche Erzabbau- und Versuchsstation der Chinesischen Volksrepublik an den Hängen des Marianengrabens
- bis 2030        Krisen in den unabhängigen Staaten der ehemaligen Sowjetunion  
Balkan politisch äußerst instabil  
Beginnende Massenflucht aus Australien aufgrund des zunehmenden Abbaus der Ozonschicht  
Fortschreitende Vernichtung des Regenwaldes  
Zunahme von Epidemien und Krebserkrankungen  
Glaubenskriege erschüttern den Nahen Osten und Südamerika  
Ausufernde Wirtschaftskriege zwischen den USA und Japan  
Zunehmend illegaler Handel mit nuklearen Waffensystemen

### Verstärkte Errichtung von Tiefseestationen

- 2030 Zusammenbruch der UNO  
Indien wirft erste H-Bombe auf Pakistan; zahlreiche Krisenherde beginnen zu eskalieren  
Tiefseestationen im Indischen Ozean schließen sich trotz der oberirdischen Konflikte zu einem Verbund indisch-arabischer Interessen zusammen  
Australische Kontinentalflucht; Bewohner des Kontinents flüchten Richtung Südostasien  
Japan reagiert auf Massenflucht mit militärischen Mitteln  
Folgen der Klimakatastrophe treten zutage: Eis der Polkappen schmilzt um über 30 %, Aufheizung der Atmosphäre, starke Zunahme von Orkanen und Unwetterkatastrophen, Küstengebiete werden von steigendem Meeresspiegel überflutet
- 2044 Tiefseeversuchsstationen der Amerikaner und Europäer im nördlichen Atlantik schließen sich zu einem losen Verbund zusammen
- 2050 Über 100 Krisengebiete auf dem Globus, meist mit Einsatz nuklearer Waffen  
Folgen des nuklearen Winters unübersehbar; Partikelgürtel in der Hemisphäre verhindert ein Durchdringen der Sonnenstrahlen; Treibhauseffekt kehrt sich zur Kältekatastrophe um  
Zahlreiche Seuchen und Virusepidemien dezimieren die Menschheit
- 2055 Unabhängige Tiefseeversuchsstationen der Japaner, Chinesen und Russen schließen sich zu einem losen Nordpazifischen Bündnis zusammen; es bildet sich ein gut strukturiertes Netz zwischen den einzelnen Stationen



- 2061 Festigung des Nordatlantischen Verbundes auf der Konferenz im Westeuropäischen Becken. Neopolis im Golf von Biskaya wird Zentrum des Bündnisses, das sich durch Konstitution eines provisorischen, gewählten Parlaments politisch von den Oberflächenstaaten löst
- bis 2100 Geheime Militärbasis des Nordatlantischen Verbundes wird in der Nähe des Nordpols errichtet
- Das Nordpazifische Bündnis ist wirtschaftlich weitgehend autark und unabhängig vom Nachschub durch die Oberfläche; Gründung einer militärisch-polizeilichen Eingreif- und Schutztruppe im Nordpazifischen Bündnis
- 2100 Überlebende der Oberflächenzerstörung fliehen in die Meeresstationen
- Kapazitätsprobleme führen zu Konkurrenzkämpfen und kriegerischen Begegnungen zwischen den einzelnen Unterwasser-Allianzen
- Im Pazifischen Ozean führt der Flüchtlingsstrom zur Errichtung zahlreicher neuer, gesetzloser Aquatorien in der sog. Tornado-Zone
- 2105 Internationale Handelsbeziehungen zwischen den Aquatorien sind durch lange Transportzeiten stark eingeschränkt
- Gründung einer staatsübergreifenden und weitgehend unabhängigen Kommission zur Entwicklung neuer Energietechniken, Transportmöglichkeiten und Atemgasproduktionen durch die drei großen subozeanischen Bündnisse: die indisch-arabische Allianz im Arabischen Meer, das Nordpazifische Bündnis sowie das Nordatlantische Bündnis

- 2106 Auf der Florida-Konferenz wird die internationale Kontrolle und Erforschung der Energie- und Atemgasproduktion im Golfstrom in der Straße von Florida beschlossen
- 2110 Auf der Konferenz von Kamchatka wird zwischen den angehörenden Stationen das Nordpazifische Bündnis bekräftigt und unter die Führung des Chinesen Long Guiwen gestellt  
Long schwingt sich dank seiner guten Beziehungen zu den militärisch-polizeilichen Eingreiftruppen zum Alleinherrscher auf; er selbst nennt sich Konduktor; Zentrum seiner konstitutionellen Monarchie im Nordpazifik ist die Stadt Svesda Vostock im Japangraben; Long Guiwen gilt als Gründer der Long-Dynastie
- 2112 Das Nordatlantische Bündnis schließt sich anlässlich der Gründung des Konduktats in der Atlantischen Föderation zusammen; dessen Regierung bildet ein demokratisch gewähltes Parlament, an dessen Spitze der Präsident der Föderation steht; Ministerräte, Ausschüsse und Oppositionsparteien gewährleisten den Erhalt demokratischer Prinzipien
- 2135 Konduktor Long bricht mit der Errichtung unkontrollierter Kernreaktoren den auf der Florida-Konferenz unterzeichneten Vertrag zur gemeinsamen Kontrolle der Kernfusion  
Als Reaktion auf diesen Vertragsbruch werden die militärischen Einheiten der Föderation verstärkt; Die Bedeutung der Söldnerheere nimmt stark zu
- 2142 Die ehemals internationale Kontroll- und Forschungsstation in der Straße von Florida wird nach dem Konflikt von 2135 zu einer Behörde der Atlantischen Föderation und erhält den Namen EnTrOx (Energy-Transport-Oxygen); Aufgabe der EnTrOx ist es, eine Lösung der anhaltenden Probleme bei der Zusammensetzung des Atemgases zu finden

- 2152 Nach dem Tode Long Guiwens übernimmt sein Sohn Akira die Macht; Unter seiner Führung wird aus dem Konduktat eine massive Monarchie, an deren Spitze Akira steht
- 2178 Long Akira ernannt sich selbst zum Shogun; Aus dem früheren Konduktat wird nun auch offiziell ein hierarchisch äußerst streng gegliedertes Shogunat, an deren Spitze der Shogun steht; Seine Macht wird durch das Erbrecht weitergegeben
- 2185 Bürgerkrieg zwischen den einzelnen Familien des indisch-arabischen Bundes wegen ungeklärter Schürfrechte; mehrere Außenstationen werden zerstört; Spaltung des Bundes
- 2193 Wissenschaftlern der EnTrOx gelingt die Synthese des Edelgases Helium 17, mit dem beinahe alle Probleme der konventionellen Atemgase vermieden werden
- 2200 Die verbleibenden Familien und Clans des indisch-arabischen Bundes schließen sich in der Clansunion zusammen
- 2213 Abschluß der „Breathing Gas Convention“, in welcher der EnTrOx das weltweite Monopol über die Atemgasproduktion zugestanden wird
- bis 2544 Wirtschaftliche Stagnation und Krisenzeiten  
Die einzelnen Machtblöcke verfallen mehr und mehr in einen Status der Isolation  
Großkonzerne übernehmen die wirtschaftliche und politische Macht innerhalb der Atlantischen Föderation
- 2544 Leo van der Waal, Vorsitzender des Van der Waal-Konzerns, übernimmt durch eine Koalition seiner UFT-Partei mit der sozialistischen Opposition die Regierungsmacht in der

### Atlantischen Föderation

In der Folge kommt es zur Zerschlagung der Großkonzerne und zu einem rasanten wirtschaftlichen Neubeginn

Die EnTrOx wird privatisiert und geht an die Börse

- bis 2565 Van der Waal bringt die EnTrOx-Aktien zu mehr als 99 % in seinen Besitz
- 2565 Van der Waal besetzt den Hauptsitz der EnTrOx in der Straße von Florida und erklärt die politische Unabhängigkeit des Konzerns; Durch das Atemgasmonopol der EnTrOx wird die Atlantische Föderation abhängig von van der Waal
- 2587 Ehemalige Wissenschaftler der EnTrOx gründen mit der finanziellen Hilfe unbekannter Geldgeber aus der Tornado-Zone eine Forschungsstation im Südpolarmeer, die „Machina Antarctica“
- 2598 Der EnTrOx gelingt die Herstellung eines Schiffsprototyps, der eine Unterwassergeschwindigkeit von 900km/h erreichen kann
- bis 2611 Aufbau eines flächendeckenden Netzes von „Sprungsternen“, den sog. „Entropoints“, an denen die neuen, 500 Meter langen Schiffe an- und ablegen können  
Beginn eines neuen Welthandels und - als Folge davon - Beginn eines neuen Protektionismus
- 2617 Wissenschaftler des Shogunats errichten ein geheimes geothermisches Kraftwerk im Marianengraben

## Gleichzeitig Entwicklung eines Erdbebenfrühwarnsystems

- 2625 Truppen des Shogunats greifen eine Diggerstation der Atlantischen Föderation bei der Kapverdenschwelle an  
Beginn kriegerischer Auseinandersetzungen zwischen Shogunat und Atlantischer Föderation
- 2647 Vor New Bombay explodiert ein fusionsgetriebenes Schlachtschiff des Shogunats unter dem Beschuß föderierter Truppen und droht das gesamte Aquatorium radioaktiv zu verseuchen  
Beginn von Waffenstillstandsgesprächen und Friedensverhandlungen
- 2650 Friedenskonferenz in New Bombay, auf der ein Friedensvertrag zwischen den drei großen Machtblöcken unterzeichnet wird
- 2661 Zeitpunkt, an dem das Spiel beginnt

## 12. Glossar

- Aquatorium** Zusammenschluß mehrerer Unterwasserstationen; Staatsgebiet
- Atlantische Föderation** parlamentarische Demokratie; Hauptstadt: Neopolis im Westeuropäischen Becken; Nebenzentren sind Außenposten in der Dänemarkstraße und im Argentinischen Becken, die geheime Militärbasis „Naval Base“ jenseits des nördlichen Polarkreises

sowie eine Diggerstation an der Kapverdenschwelle am Nordatlantischen Rücken; entstanden aus Versuchsstationen der Amerikaner und der Europäer

**autark**

unabhängig

**biogen**

aus abgestorbenen Lebewesen gebildet

**Clansunion**

Oligarchie; Hauptstadt: Floating Bombay (auch Jerusalem 2 oder New Bombay) im Zentralindischen Becken; Nebenzentren sind der Außenposten im Golf von Bengalen, das Rohstoffzentrum „Rotes Meer“, ein Außenposten im Indischen Ozean am Macquarie-Rücken sowie das berühmte Vergnügungszentrum am Malaiischen Archipel; entstanden aus den Stationen der indisch-arabischen Staaten (u. a. Pakistan, Libanon und Indien)

**Diggerstationen**

„Goldgräberstationen“; produzieren durch Abbau der POM-Schicht Stickstoff für die Herstellung synthetischer Nahrung

**EnCom**

digitales Datennetz der EnTrOx

**Entropoints**

Stationen, an denen die 500 Meter langen Sprungschiffe an- und ablegen können

**Entropol**

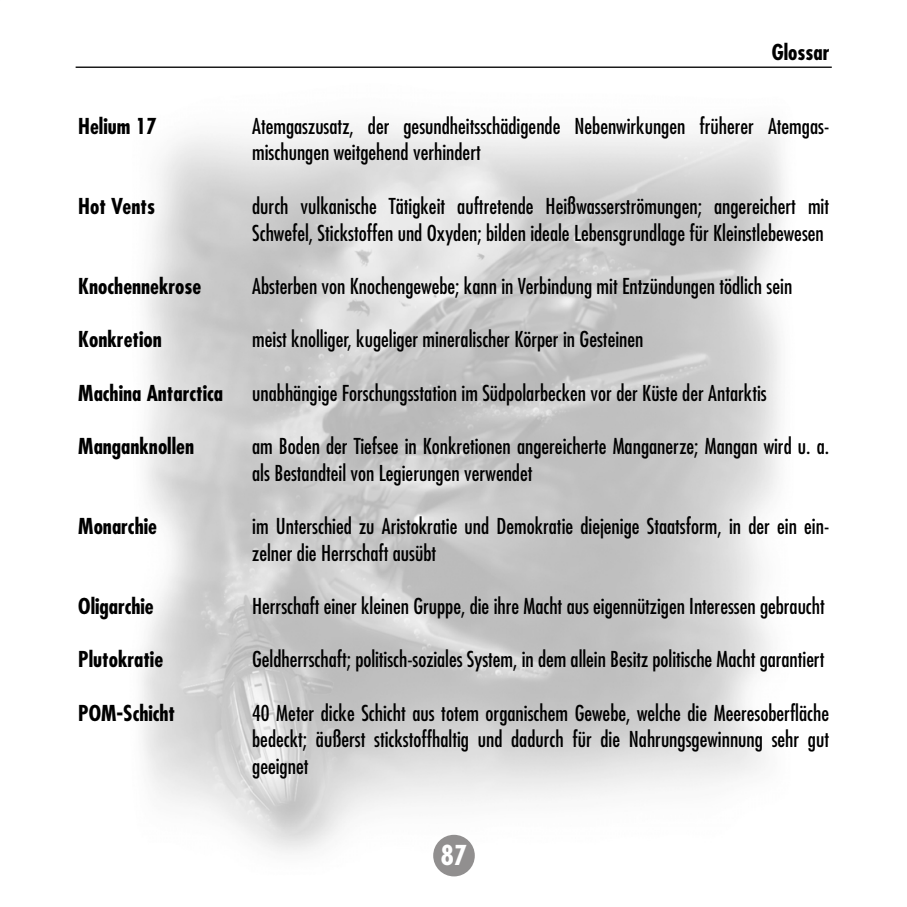
militärische Sicherheitspolizei der EnTrOx

**EnTrOx**

Energy-Transport-Oxygen; multinationaler Konzern mit Transportmonopol; im Golf von Mexiko vor der Küste Floridas gelegen; im Besitz der Familie van der Waal

**Habitat**

kapselförmige Unterwasserstation, in der Aquanauten wohnen können



|                           |  |
|---------------------------|--|
| <b>Helium 17</b>          | Atemgaszusatz, der gesundheitsschädigende Nebenwirkungen früherer Atemgas-mischungen weitgehend verhindert   |
| <b>Hot Vents</b>          | durch vulkanische Tätigkeit auftretende Heißwasserströmungen; angereichert mit Schwefel, Stickstoffen und Oxyden; bilden ideale Lebensgrundlage für Kleinstlebewesen       |
| <b>Knochennekrose</b>     | Absterben von Knochengewebe; kann in Verbindung mit Entzündungen tödlich sein  |
| <b>Konkretion</b>         | meist knolliger, kugeliger mineralischer Körper in Gesteinen   |
| <b>Machina Antarctica</b> | unabhängige Forschungsstation im Südpolarbecken vor der Küste der Antarktis  |
| <b>Manganknollen</b>      | am Boden der Tiefsee in Konkretionen angereicherte Manganerze; Mangan wird u. a. als Bestandteil von Legierungen verwendet   |
| <b>Monarchie</b>          | im Unterschied zu Aristokratie und Demokratie diejenige Staatsform, in der ein einzelner die Herrschaft ausübt   |
| <b>Oligarchie</b>         | Herrschaft einer kleinen Gruppe, die ihre Macht aus eigennützigen Interessen gebraucht   |
| <b>Plutokratie</b>        | Geldherrschaft; politisch-soziales System, in dem allein Besitz politische Macht garantiert  |
| <b>POM-Schicht</b>        | 40 Meter dicke Schicht aus totem organischem Gewebe, welche die Meeresoberfläche bedeckt; äußerst stickstoffhaltig und dadurch für die Nahrungsgewinnung sehr gut geeignet |

|                       |  |
|-----------------------|--|
| <b>Ronin</b>          | Menschen auf der Woge; ehemalige Soldaten, Samurai und Kampfpiloten; nach Ende der Kriege als Söldner, Freibeuter und Warlords hauptsächlich in der Tornado-Zone zu finden   |
| <b>Sedimente</b>      | durch Ablagerungen entstandene Boden- oder Gesteinsschicht   |
| <b>Shogunat</b>       | monarchistische Regierungsform; Hauptstadt: Svesda Vostock im Nordpazifischen Becken; Nebenzentren sind eine Militärbasis im Aleutengraben sowie ein Forschungs- und Energiegewinnungszentrum im Marianengraben; entstanden aus Tiefseestationen der Japaner, Chinesen und Russen  |
| <b>Technokraten</b>   | Gruppe von Wissenschaftlern, die in der Machina Antarctica eigenen Forschungen nachgehen. Ursprünglich ehemalige Mitarbeiter der EnTrOx, die sich nach deren Privatisierung mit den gewinnorientierten Methoden des Konzerns nicht anfreunden konnten und sich zur Erhaltung einer freien Wissenschaft selbständig machten   |
| <b>Tornado-Zone</b>   | Gebiet im Südostpazifik, welches seinen Namen zum einen wegen der Oberflächenstürme wie auch wegen der Unberechenbarkeit seiner Bewohner trägt; Hauptzentren liegen am Südpazifischen Rücken, an den umkämpften Manganknollenfeldern des Zentralpazifiks, an den Kontinentalabhängen vor Südamerika, am Ostpazifischen Rücken vor Galapagos sowie im Südpolarbecken (Machina Antarctica); anarchisches Aquatorium, in dem sich Gesetzlose, Piraten und Freibeuter niedergelassen haben |
| <b>Tribalisierung</b> | Zersplitterung in einzelne Stämme oder/und, Volksgruppen   |
| <b>Tsunami</b>        | plötzliche Meereswelle im Pazifik, die durch geologische Veränderungen des Meeresbodens entsteht; hat verheerende Auswirkung auf die Küstengebiete   |



**Zerebralinfarkt**

Blutunterbrechung im Großhirn; meist tödlich

**13. Technischer Hinweis**

Um Schleichfahrt auf Ihrem PC spielen zu können, benötigen Sie eine VESA-kompatible Grafikkarte oder eine entsprechende Treiber-Software (VESA BIOS-Erweiterung genannt). Diese Software finden Sie normalerweise auf der mitgelieferten Treiberdiskette Ihrer Grafikkarte. Ist dies nicht der Fall, fragen Sie am besten beim Hersteller Ihrer Grafikkarte oder bei Ihrem PC-Händler nach.

Sollten Sie dennoch keinen geeigneten VESA-Treiber zur Verfügung haben, versuchen Sie es mit dem SciTech Display Doctor (allgemein bekannt als UniVBE) der Firma SciTech Software, Inc.

Sie finden SciTech im World Wide Web unter „<http://www.scitechsoft.com>“, bei Comuserve unter „GO VESA“ und bei AOL unter dem Schlüsselwort „VESA“.

Von dort können Sie eine Shareware-Version des Programmes downloaden.



**Tip:** Wir empfehlen ein VESA BIOS in der Version 2.0 oder höher. Ab dieser Version wird die Daten-transfertrate zur Grafikkarte deutlich erhöht, wodurch das Spiel in den Kampfsequenzen flüssiger läuft.

# 1. SCHIFFE

### HIOB

|                  |                                       |
|------------------|---------------------------------------|
| KLASSE:          | SCOUT                                 |
| NAME:            | HIOB                                  |
| PANZERUNG:       | 16000 MJ                              |
| GESCHWINDIGKEIT: | VORWÄRTS 70 km/h<br>RÜCKWÄRTS 40 km/h |
| BESCHLEUNIGUNG:  | 4,4 m/s <sup>2</sup>                  |
| LÄNGE:           | 7,2 m                                 |



Die HIOB ist aufgrund ihrer Bauweise relativ langsam und träge.

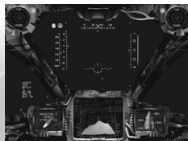
Das erste Modell der HIOB-Klasse wurde schon vor Jahrzehnten in der Tornado-Zone entwickelt und kann schon allein wegen seines Alters mit modernen Kampfschiffen kaum mehr mithalten.

Wegen ihrer geringen Größe und der ziemlich schlechten Statik können in die HIOB weder Geschütztürme noch hochwertige Maschinen oder Waffensysteme eingebaut werden.

Dies ist mitunter der Grund, warum sich nur die tollkühnsten oder ärmsten Söldner in so ein Veteranenschiff wagen.

**GATOR**

|                  |                                       |
|------------------|---------------------------------------|
| KLASSE:          | SCOUT                                 |
| NAME:            | GATOR                                 |
| PANZERUNG:       | 24000 MJ                              |
| GESCHWINDIGKEIT: | VORWÄRTS 95 km/h<br>RÜCKWÄRTS 55 km/h |
| BESCHLEUNIGUNG:  | 10,0 m/s <sup>2</sup>                 |
| LÄNGE:           | 8,4 m                                 |



Bei der GATOR-Klasse handelt es sich um ein recht neues Modell aus der Atlantischen Föderation, bei dessen Entwicklung vor allem dem Bedarf von hohen Geschwindigkeiten und guter Panzerung Rechnung getragen wurde. Auf der Unterseite der GATOR befindet sich außerdem ein Einbau-Slot für Geschütztürme.

Auffälligstes Merkmal der GATOR sind die seitlichen Flügel, mit deren Hilfe anders als bei herkömmlichen Unterseebooten Antrieb erzeugt wird.

Die Vorteile, die man durch das Einsparen von Ballasttanks gewonnen hatte, gingen jedoch durch das Einbüßen von Wendigkeit zum Teil wieder verloren.

### ZORN

|                  |                                       |
|------------------|---------------------------------------|
| KLASSE:          | BOMBER                                |
| NAME:            | ZORN                                  |
| PANZERUNG:       | 36000 MJ                              |
| GESCHWINDIGKEIT: | VORWÄRTS 96 km/h<br>RÜCKWÄRTS 68 km/h |
| BESCHLEUNIGUNG:  | 10,0 m/s <sup>2</sup>                 |
| LÄNGE:           | 18,2 m                                |



Bei der ZORN handelt es sich um den Umbau eines ehemaligen Bomberschiffes der Atlantischen Föderation, der auf die Steuerung durch einen einzelnen Piloten zugeschnitten ist.

Der Platz, der durch den Verzicht auf eine größere Besatzung gewonnen wurde, wurde zum Einbau von zusätzlichen Antriebsturbinen genutzt. Dadurch kann die ZORN im Vergleich zu herkömmlichen Bombern eine beachtliche Geschwindigkeit erreichen.

Das Schiff verfügt über eine sehr starke Panzerung und bietet die Möglichkeit, sowohl auf der Ober- als auch an der Unterseite Geschütztürme zu installieren.

Die Wendigkeit der ZORN ist angesichts der Masse des Schiffs überraschend hoch.

**SUCCUBUS**

|                  |  |
|------------------|--|
| KLASSE:          | BOMBER                                 |
| NAME:            | SUCCUBUS                               |
| PANZERUNG:       | 48000 MJ                               |
| GESCHWINDIGKEIT: | VORWÄRTS 110 km/h<br>RÜCKWÄRTS 70 km/h |
| BESCHLEUNIGUNG:  | 13,1 m/s <sup>2</sup>                  |
| LÄNGE:           | 14,6 m                                 |



Bei der **SUCCUBUS** handelt es sich um das teuerste und modernste Schiff in ganz Aqua. Ein Prototyp, der nach Plänen der EnTrOx von Technikern der Atlantischen Föderation gebaut wurde.

Durch den Einsatz des geheimen Dipol-Antriebs, der bisher nur bei den Sprungschiffen eingesetzt wurde, erreicht die **SUCCUBUS** eine extrem hohe Geschwindigkeit und Wendigkeit.

Durch die zusätzliche Möglichkeit, zwei Geschütztürme zu installieren, wird die **SUCCUBUS** zu einer äußerst gefährlichen Waffe.

## 2. TORPEDOS

### STANLEY I

|                       |                       |
|-----------------------|-----------------------|
| GRUPPE:               | TORPEDO               |
| NAME:                 | STANLEY I             |
| ABKÜRZUNG:            | STA1                  |
| ORTUNGSSYSTEM:        | KEINS                 |
| AUFSCALTZEIT:         | 0 sec                 |
| ABLENKUNG:            | NICHT MÖGLICH         |
| MANÖVRIERFÄHIGKEIT:   | UNGELENKT             |
| LAUTSTÄRKE:           | 2                     |
| MAX. GESCHWINDIGKEIT: | 202,5 km/h            |
| LEBENSDAUER:          | 4 sec                 |
| DURCHSCHLAGSKRAFT:    | KINETIC IMPACT 8000MJ |

Gut im Nahkampf gegen schnelle Panzer und sehr nahe Schiffe.



### STANLEY II

|                       |                        |
|-----------------------|------------------------|
| GRUPPE:               | TORPEDO                |
| NAME:                 | STANLEY II             |
| ABKÜRZUNG:            | STA2                   |
| ORTUNGSSYSTEM:        | KEINS                  |
| AUFSCALTZEIT:         | 0 sec                  |
| ABLENKUNG:            | NICHT MÖGLICH          |
| MANÖVRIERFÄHIGKEIT:   | UNGELENKT              |
| LAUTSTÄRKE:           | 2                      |
| MAX. GESCHWINDIGKEIT: | 405,25 km/h            |
| LEBENSDAUER:          | 6 sec                  |
| DURCHSCHLAGSKRAFT:    | KINETIC IMPACT 10000MJ |

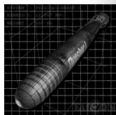
Gut im Nahkampf gegen schnelle Panzer und sehr nahe Schiffe.



**THRESHER SHARK I**

|                       |                       |
|-----------------------|-----------------------|
| GRUPPE:               | TORPEDO               |
| NAME:                 | THRESHER SHARK I      |
| ABKÜRZUNG:            | THR1                  |
| ORTUNGSSYSTEM:        | PASSIV                |
| AUFSCALTZEIT:         | 2 sec                 |
| ABLENKUNG:            | BUZZER/LAUTE OBJEKTE  |
| MANÖVRIERFÄHIGKEIT:   | SCHLECHT              |
| LAUTSTÄRKE:           | 2                     |
| MAX. GESCHWINDIGKEIT: | 78,8 km/h             |
| LEBENSDAUER:          | 9 sec                 |
| DURCHSCHLAGSKRAFT:    | KINETIC IMPACT 8000MJ |

Läßt sich sehr leicht durch Geräusche ablenken; schaltet sich oft direkt nach dem Abfeuern auf ein anderes Ziel auf. Sollte nur eingesetzt werden, wenn wenige oder nur ein Gegner vorhanden sind.

**THRESHER SHARK II**

|                       |                        |
|-----------------------|------------------------|
| GRUPPE:               | TORPEDO                |
| NAME:                 | THRESHER SHARK II      |
| ABKÜRZUNG:            | THR2                   |
| ORTUNGSSYSTEM:        | PASSIV                 |
| AUFSCALTZEIT:         | 2 sec                  |
| ABLENKUNG:            | BUZZER/LAUTE OBJEKTE   |
| MANÖVRIERFÄHIGKEIT:   | SCHLECHT               |
| LAUTSTÄRKE:           | 2                      |
| MAX. GESCHWINDIGKEIT: | 146,3 km/h             |
| LEBENSDAUER:          | 9 sec                  |
| DURCHSCHLAGSKRAFT:    | KINETIC IMPACT 10000MJ |

Läßt sich sehr leicht durch Geräusche ablenken; schaltet sich oft direkt nach dem Abfeuern auf ein anderes Ziel auf. Sollte nur eingesetzt werden, wenn wenige oder nur ein Gegner vorhanden sind.



### BULL SHARK I

|                       |                        |
|-----------------------|------------------------|
| GRUPPE:               | TORPEDO                |
| NAME:                 | BULL SHARK I           |
| ABKÜRZUNG:            | BULL                   |
| ORTUNGSSYSTEM:        | PASSIV                 |
| AUFSCHALTZEIT:        | 3 sec                  |
| ABLENKUNG:            | BUZZER / LAUTE OBJEKTE |
| MANÖVRIERFÄHIGKEIT:   | SCHLECHT               |
| LAUTSTÄRKE:           | 2                      |
| MAX. GESCHWINDIGKEIT: | 101,3 km/h             |
| LEBENSDAUER:          | 10 sec                 |
| DURCHSCHLAGSKRAFT:    | KINETIC IMPACT 16000MJ |

Läßt sich sehr leicht durch Geräusche ablenken; schaltet sich oft direkt nach dem Abfeuern auf ein anderes Ziel auf. Sollte nur eingesetzt werden, wenn wenige oder nur ein Gegner vorhanden sind.

Die BULL SHARK-Familie hat im Gegensatz zur THRESHER SHARK-Familie höhere Durchschlagskraft-Werte. Sinnvoll ist der Einsatz eines BULLSHARK I, wenn kleinere Gegner mit einem Schlag zerstört werden sollen.



### BULL SHARK II

|                       |                        |
|-----------------------|------------------------|
| GRUPPE:               | TORPEDO                |
| NAME:                 | BULL SHARK II          |
| ABKÜRZUNG:            | BUL2                   |
| ORTUNGSSYSTEM:        | PASSIV                 |
| AUFSCHALTZEIT:        | 3 sec                  |
| ABLENKUNG:            | BUZZER / LAUTE OBJEKTE |
| MANÖVRIERFÄHIGKEIT:   | SCHLECHT               |
| LAUTSTÄRKE:           | 2                      |
| MAX. GESCHWINDIGKEIT: | 163,1 km/h             |
| LEBENSDAUER:          | 10 sec                 |
| DURCHSCHLAGSKRAFT:    | KINETIC IMPACT 20000MJ |

Läßt sich sehr leicht durch Geräusche ablenken; schaltet sich oft direkt nach dem Abfeuern auf ein anderes Ziel auf. Sollte nur eingesetzt werden, wenn wenige oder nur ein Gegner vorhanden sind.

Die BULL SHARK-Familie hat im Gegensatz zur THRESHER SHARK-Familie höhere Durchschlagskraft-Werte. Sinnvoll ist der Einsatz eines BULL SHARK II, wenn kleinere Gegner oder kleinere Bomber zerstört werden sollen.





**TIGER SHARK I**

|                       |                        |
|-----------------------|------------------------|
| GRUPPE:               | TORPEDO                |
| NAME:                 | TIGER SHARK I          |
| ABKÜRZUNG:            | TIG1                   |
| ORTUNGSSYSTEM:        | FORTGESCHRITTEN PASSIV |
| AUFSCHALTZEIT:        | 2 sec                  |
| ABLENKUNG:            | BUZZER                 |
| MANÖVRIERFÄHIGKEIT:   | GUT                    |
| LAUTSTÄRKE:           | 2                      |
| MAX. GESCHWINDIGKEIT: | 112,5 km/h             |
| LEBENSDAUER:          | 15 sec                 |
| DURCHSCHLAGSKRAFT:    | KINETIC IMPACT 10000MJ |

Dieser Torpedo stellt einen guten Kompromiß zwischen Manövrierfähigkeit und Geschwindigkeit dar. Die TIGER SHARK-Familie läßt sich durch einen weiterentwickelten passiven Sensor nur von BUZZERN ablenken und verfügt über eine gute Manövrierfähigkeit.

**TIGER SHARK II**

|                       |                        |
|-----------------------|------------------------|
| GRUPPE:               | TORPEDO                |
| NAME:                 | TIGER SHARK II         |
| ABKÜRZUNG:            | TIG2                   |
| ORTUNGSSYSTEM:        | FORTGESCHRITTEN PASSIV |
| AUFSCHALTZEIT:        | 2 sec                  |
| ABLENKUNG:            | BUZZER                 |
| MANÖVRIERFÄHIGKEIT:   | GUT                    |
| LAUTSTÄRKE:           | 2                      |
| MAX. GESCHWINDIGKEIT: | 180,0 km/h             |
| LEBENSDAUER:          | 15 sec                 |
| DURCHSCHLAGSKRAFT:    | KINETIC IMPACT 12000MJ |

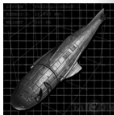
Auch schnellere Gegner lassen sich mit diesem Torpedo gut bekämpfen.



### MAN EATER I

|                       |                        |
|-----------------------|------------------------|
| GRUPPE:               | TORPEDO                |
| NAME:                 | MAN EATER I            |
| ABKÜRZUNG:            | MAN1                   |
| ORTUNGSSYSTEM:        | FORTGESCHRITTEN PASSIV |
| AUFSCALTZEIT:         | 2 sec                  |
| ABLENKUNG:            | BUZZER                 |
| MANÖVRIERFÄHIGKEIT:   | SEHR GUT               |
| LAUTSTÄRKE:           | 2                      |
| MAX. GESCHWINDIGKEIT: | 112,6 km/h             |
| LEBENSDAUER:          | 20 sec                 |
| DURCHSCHLAGSKRAFT:    | KINETIC IMPACT 12000MJ |

Mit dem MAN EATER I gelang es zum ersten Mal, ein Torpedo mit außergewöhnlicher Manövrierfähigkeit, relativ hoher Durchschlagskraft und einem erweiterbaren passiven Sensor zu konstruieren. Die MAN EATER-Familie gehört zu den beliebtesten und gefährlichsten Waffensystemen in Aqua.



### MAN EATER II

|                       |                        |
|-----------------------|------------------------|
| GRUPPE:               | TORPEDO                |
| NAME:                 | MAN EATER II           |
| ABKÜRZUNG:            | MAN2                   |
| ORTUNGSSYSTEM:        | FORTGESCHRITTEN PASSIV |
| AUFSCALTZEIT:         | 2 sec                  |
| ABLENKUNG:            | BUZZER                 |
| MANÖVRIERFÄHIGKEIT:   | SEHR GUT               |
| LAUTSTÄRKE:           | 2                      |
| MAX. GESCHWINDIGKEIT: | 202,6 km/h             |
| LEBENSDAUER:          | 20 sec                 |
| DURCHSCHLAGSKRAFT:    | KINETIC IMPACT 14000MJ |

Ein Meisterwerk der Waffentechnologie in Aqua: Der MAN EATER II hat zusätzlich zu den ohnehin schon gefürchteten Eigenschaften des kleinen Bruders eine sehr hohe Geschwindigkeit und wird so zu einem Torpedo erster Wahl.



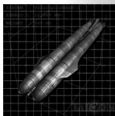
**HAMMERHEAD SHARK**

|                       |                        |
|-----------------------|------------------------|
| GRUPPE:               | TORPEDO                |
| NAME:                 | HAMMERHEAD SHARK       |
| ABKÜRZUNG:            | HAMM                   |
| ORTUNGSSYSTEM:        | OPTISCH                |
| AUFSCALTZEIT:         | 2 sec                  |
| ABLENKUNG:            | NICHT MÖGLICH          |
| MANÖVRIERFÄHIGKEIT:   | SEHR GUT               |
| LAUTSTÄRKE:           | 3                      |
| MAX. GESCHWINDIGKEIT: | 225,1 km/h             |
| LEBENSDAUER:          | 25 sec                 |
| DURCHSCHLAGSKRAFT:    | KINETIC IMPACT 10000MJ |

Mit dem HAMMERHEAD SHARK gelang es einer kleinen Waffenschmiede in der Tornado Zone, ein System zu entwickeln, das selbst den MAN EATER II in Hinsicht Treffergenauigkeit und Manövrierfähigkeit übertrifft.

Allerdings muß dafür die hohe Lautstärke und eine nicht ganz so hohe Durchschlagskraft in Kauf genommen werden.

Dieses Torpedo wird nur sehr selten angeboten.

**FLASH SHARK I**

|                       |                                    |
|-----------------------|------------------------------------|
| GRUPPE:               | TORPEDO                            |
| NAME:                 | FLASH SHARK I                      |
| ABKÜRZUNG:            | FLA1                               |
| ORTUNGSSYSTEM:        | FORTGESCHRITTEN PASSIV             |
| AUFSCALTZEIT:         | 2 sec                              |
| ABLENKUNG:            | BUZZER                             |
| MANÖVRIERFÄHIGKEIT:   | SEHR GUT                           |
| LAUTSTÄRKE:           | 1                                  |
| MAX. GESCHWINDIGKEIT: | 168,8 km/h                         |
| LEBENSDAUER:          | 15 sec                             |
| DURCHSCHLAGSKRAFT:    | KINETIC IMPACT 1000MJ<br>EMP 200MJ |

Die Mitglieder der FLASH SHARK-Familie sind alle relativ schnelle und wendige Torpedos, die nur zum Zwecke der Schädigung oder Zerstörung der Bordelektronik des Opfers konstruiert wurden.



(EMP = Electro Magnetic Pulse)

### FLASH SHARK II

|                       |                                    |
|-----------------------|------------------------------------|
| GRUPPE:               | TORPEDO                            |
| NAME:                 | FLASH SHARK II                     |
| ABKÜRZUNG:            | FLA2                               |
| ORTUNGSSYSTEM:        | FORTGESCHRITTEN PASSIV             |
| AUFSCALTZEIT:         | 2 sec                              |
| ABLENKUNG:            | BUZZER                             |
| MANÖVRIERFÄHIGKEIT:   | SEHR GUT                           |
| LAUTSTÄRKE:           | 1                                  |
| MAX. GESCHWINDIGKEIT: | 225,1 km/h                         |
| LEBENSDAUER:          | 15 sec                             |
| DURCHSCHLAGSKRAFT:    | KINETIC IMPACT 1000MJ<br>EMP 400MJ |

FLASH SHARKS sind sehr leise, sowohl im Anflug als auch beim eigentlichen Einschlag. Der Gegner wird geräuschlos ausgeschaltet, was besonders bei Infiltrationsaufträgen im feindlichen Gebiet von Nutzen ist.



(EMP = Electro Magnetic Pulse)

### FLASH SHARK III

|                       |                                    |
|-----------------------|------------------------------------|
| GRUPPE:               | TORPEDO                            |
| NAME:                 | FLASH SHARK III                    |
| ABKÜRZUNG:            | FLA3                               |
| ORTUNGSSYSTEM:        | FORTGESCHRITTEN PASSIV             |
| AUFSCALTZEIT:         | 2 sec                              |
| ABLENKUNG:            | BUZZER                             |
| MANÖVRIERFÄHIGKEIT:   | SEHR GUT                           |
| LAUTSTÄRKE:           | 1                                  |
| MAX. GESCHWINDIGKEIT: | 281,3 km/h                         |
| LEBENSDAUER:          | 15 sec                             |
| DURCHSCHLAGSKRAFT:    | KINETIC IMPACT 1000MJ<br>EMP 600MJ |

Die kinetische Durchschlagskraft der FLASH SHARKS ist kaum nennenswert.



(EMP = Electro Magnetic Pulse)

**BIG BANG I**

|                       |                        |
|-----------------------|------------------------|
| GRUPPE:               | TORPEDO                |
| NAME:                 | BIG BANG I             |
| ABKÜRZUNG:            | BIG1                   |
| ORTUNGSSYSTEM:        | OPTISCH                |
| AUFSCALTZEIT:         | 5 sec                  |
| ABLENKUNG:            | NICHT MÖGLICH          |
| MANÖVRIERFÄHIGKEIT:   | SCHLECHT               |
| LAUTSTÄRKE:           | 3                      |
| MAX. GESCHWINDIGKEIT: | 39,4 km/h              |
| LEBENSDAUER:          | 30 sec                 |
| DURCHSCHLAGSKRAFT:    | KINETIC IMPACT 40000MJ |

Die BIG BANG-Familie wurde zum Zwecke des Angriffs und Vernichtens von schwer gepanzerten Fahrzeugen, Schiffen oder Gebäuden konstruiert.

Aufgrund der sehr niedrigen Geschwindigkeit ist für BIG BANGS das Treffen eines schnellen Zieles reine Glückssache (aber aus nächster Nähe durchaus möglich).

**BIG BANG II**

|                       |                        |
|-----------------------|------------------------|
| GRUPPE:               | TORPEDO                |
| NAME:                 | BIG BANG II            |
| ABKÜRZUNG:            | BIG2                   |
| ORTUNGSSYSTEM:        | OPTISCH                |
| AUFSCALTZEIT:         | 6 sec                  |
| ABLENKUNG:            | NICHT MÖGLICH          |
| MANÖVRIERFÄHIGKEIT:   | SCHLECHT               |
| LAUTSTÄRKE:           | 3                      |
| MAX. GESCHWINDIGKEIT: | 50,6 km/h              |
| LEBENSDAUER:          | 30 sec                 |
| DURCHSCHLAGSKRAFT:    | KINETIC IMPACT 60000MJ |

Ein großer Nachteil der BIG BANG-Familie ist ihre hohe Lautstärke während des Anflugs, was sie zu einem begehrten Zielobjekt für passiv ortende Bewacher werden läßt. Sehr lange Anflugstrecken enden daher meist mit einem Abschluß des Torpedos.



### SUBSONIC I

|                       |                       |
|-----------------------|-----------------------|
| GRUPPE:               | TORPEDO               |
| NAME:                 | SUBSONIC I            |
| ABKÜRZUNG:            | SUB1                  |
| ORTUNGSSYSTEM:        | KEINS                 |
| AUFSCHALTZEIT:        | 0 sec                 |
| ABLENKUNG:            | NICHT MÖGLICH         |
| MANÖVRIERFÄHIGKEIT:   | UNGELENKT             |
| LAUTSTÄRKE:           | 4                     |
| MAX. GESCHWINDIGKEIT: | 42,8 km/h             |
| LEBENSDAUER:          | 30 sec                |
| DURCHSCHLAGSKRAFT:    | KINETIC IMPACT 1000MJ |

Bei der SUBSONIC-Familie handelt sich um langsame Systeme, die in ihrer Lautstärke selbst die BIG BANGS übertreffen, jedoch nur einen Bruchteil von deren Durchschlagskraft besitzen.

Dieses Waffensystem dient in erster Linie der Ablenkung von gegnerischen Einheiten, speziell von Geschütztürmen, die nur einen passiven Sensor besitzen.



### SUBSONIC II

|                       |                       |
|-----------------------|-----------------------|
| GRUPPE:               | TORPEDO               |
| NAME:                 | SUBSONIC II           |
| ABKÜRZUNG:            | SUB2                  |
| ORTUNGSSYSTEM:        | KEINS                 |
| AUFSCHALTZEIT:        | 0 sec                 |
| ABLENKUNG:            | NICHT MÖGLICH         |
| MANÖVRIERFÄHIGKEIT:   | UNGELENKT             |
| LAUTSTÄRKE:           | 4                     |
| MAX. GESCHWINDIGKEIT: | 54,0 km/h             |
| LEBENSDAUER:          | 30 sec                |
| DURCHSCHLAGSKRAFT:    | KINETIC IMPACT 1000MJ |

Erfahrene Söldner setzen dieses Waffensystem gerne in Verbindung mit der BIG BANG-Familie ein. Ein SUBSONIC dient dabei als Ablenkung für den Gegner und bietet einen Schallmantel für den vorausgehenden BIG BANG.



**LEECH I**

|                       |                                    |
|-----------------------|------------------------------------|
| GRUPPE:               | TORPEDO                            |
| NAME:                 | LEECH I                            |
| ABKÜRZUNG:            | LEE1                               |
| ORTUNGSSYSTEM:        | OPTISCH                            |
| AUFSCALTZEIT:         | 2 sec                              |
| ABLENKUNG:            | NICHT MÖGLICH                      |
| MANÖVRIERFÄHIGKEIT:   | EXTREM GUT                         |
| LAUTSTÄRKE:           | 1                                  |
| MAX. GESCHWINDIGKEIT: | 292,5 km/h                         |
| LEBENSDAUER:          | 25 sec                             |
| DURCHSCHLAGSKRAFT:    | KINETIC IMPACT 1000MJ<br>EMP 800MJ |

Dieses Produkt der Nobel-Waffenschmiede "KILLTEK" ist im Moment eher noch als Prototyp oder Experiment zu sehen.

"KILLTEK" gelang es zwar, einen unglaublich manövrierfähigen Torpedo zu konstruieren, erreichte aber nicht das Ziel, eine ähnlich hohe Durchschlagskraft wie die der MAN EATER-Familie der "DELPHOS Corporation" zu implementieren. Lediglich die EMP Technologie der hauseigenen FLASH SHARKS konnte in leicht verbesserter Form eingesetzt werden.



(EMP = Electro Magnetic Pulse)

**LEECH II**

|                       |                                     |
|-----------------------|-------------------------------------|
| GRUPPE:               | TORPEDO                             |
| NAME:                 | LEECH II                            |
| ABKÜRZUNG:            | LEE2                                |
| ORTUNGSSYSTEM:        | OPTISCH                             |
| AUFSCALTZEIT:         | 2 sec                               |
| ABLENKUNG:            | NICHT MÖGLICH                       |
| MANÖVRIERFÄHIGKEIT:   | EXTREM GUT                          |
| LAUTSTÄRKE:           | 1                                   |
| MAX. GESCHWINDIGKEIT: | 292,5 km/h                          |
| LEBENSDAUER:          | 30 sec                              |
| DURCHSCHLAGSKRAFT:    | KINETIC IMPACT 1000MJ<br>EMP 1200MJ |

Die LEECH-Familie ist noch sehr teuer und nur selten zu bekommen.



(EMP = Electro Magnetic Pulse)

### CLUSTER BOMB

|                       |                                   |
|-----------------------|-----------------------------------|
| GRUPPE:               | TORPEDO / SPECIAL                 |
| NAME:                 | CLUSTER BOMB                      |
| ABKÜRZUNG:            | CLUS                              |
| ORTUNGSSYSTEM:        | KEINS                             |
| AUFSCHALTZEIT:        | 0 sec                             |
| ABLENKUNG:            | NICHT MÖGLICH                     |
| MANÖVRIERFÄHIGKEIT:   | UNGELENKT                         |
| LAUTSTÄRKE:           | 2                                 |
| MAX. GESCHWINDIGKEIT: | 202,5 km/h                        |
| LEBENSDAUER:          | 6 sec                             |
| DURCHSCHLAGSKRAFT:    | KINETIC IMPACT ON AREA<br>15200MJ |

Torpedoförmige Splitterbombe. Dieses Waffensystem richtet verheerenden Schaden beim Aufschlag auf dem Meeresboden an. Je nach Aufschlagwinkel wird ein mehr oder weniger großes Areal mit Schrapnellen und kleinen Satelliten-sprengköpfen bedeckt.



### TORCH

|                       |                       |
|-----------------------|-----------------------|
| GRUPPE:               | TORPEDO / SPECIAL     |
| NAME:                 | TORCH                 |
| ABKÜRZUNG:            | TORC                  |
| ORTUNGSSYSTEM:        | KEINS                 |
| AUFSCHALTZEIT:        | 0 sec                 |
| ABLENKUNG:            | NICHT MÖGLICH         |
| MANÖVRIERFÄHIGKEIT:   | UNGELENKT             |
| LAUTSTÄRKE:           | 1                     |
| MAX. GESCHWINDIGKEIT: | 202,5 km/h            |
| LEBENSDAUER:          | 6 sec                 |
| DURCHSCHLAGSKRAFT:    | KINETIC IMPACT 1000MJ |

Bei einem Aufschlag auf dem Meeresboden verglüht dieses System langsam unter starker Abgabe von Schallwellen und gleißendem Licht. Dadurch werden Gegner angelockt, die passive Ortungssysteme einsetzen.

Die TORCH wird oft in Verbindung mit der CLUSTER BOMB eingesetzt.





### 3. Magazine

#### MAGAZIN I

GRUPPE: MECHANISCHES TORPEDO MAGAZIN  
 NAME: MAGAZIN I  
 ABKÜRZUNG: MAG1  
 KAPAZITÄT: 4  
 NACHLADEZEIT: 5,0 sec  
 ROBUSTHEIT: NIEDRIG



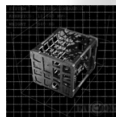
#### MAGAZIN II

GRUPPE: MECHANISCHES TORPEDO MAGAZIN  
 NAME: MAGAZIN II  
 ABKÜRZUNG: MAG2  
 KAPAZITÄT: 6  
 NACHLADEZEIT: 4,0 sec  
 ROBUSTHEIT: NIEDRIG



#### MAGAZIN III

GRUPPE: MECHANISCHES TORPEDO MAGAZIN  
 NAME: MAGAZIN III  
 ABKÜRZUNG: MAG3  
 KAPAZITÄT: 8  
 NACHLADEZEIT: 4,0 sec  
 ROBUSTHEIT: MITTEL



#### MAGAZIN IV

GRUPPE: MECHANISCHES TORPEDO MAGAZIN  
 NAME: MAGAZIN IV  
 ABKÜRZUNG: MAG4  
 KAPAZITÄT: 10  
 NACHLADEZEIT: 4,0 sec  
 ROBUSTHEIT: MITTEL



### REVOLVER I

GRUPPE: REVOLVER TORPEDO MAGAZIN  
NAME: REVOLVER I  
ABKÜRZUNG: REV1  
KAPAZITÄT: 6  
NACHLADEZEIT: 3,0 sec  
ROBUSTHEIT: MITTEL



### REVOLVER II

GRUPPE: REVOLVER TORPEDO MAGAZIN  
NAME: REVOLVER I  
ABKÜRZUNG: REV2  
KAPAZITÄT: 8  
NACHLADEZEIT: 2,0 sec  
ROBUSTHEIT: MITTEL



### REVOLVER III

GRUPPE: REVOLVER TORPEDO MAGAZIN  
NAME: REVOLVER III  
ABKÜRZUNG: REV3  
KAPAZITÄT: 10  
NACHLADEZEIT: 2,0 sec  
ROBUSTHEIT: HOCH



### REVOLVER IV

GRUPPE: REVOLVER TORPEDO MAGAZIN  
NAME: REVOLVER IV  
ABKÜRZUNG: REV4  
KAPAZITÄT: 12  
NACHLADEZEIT: 2,0 sec  
ROBUSTHEIT: HOCH



## 4. GESCHÜTZE

### VENDETTA I

|                    |                           |
|--------------------|---------------------------|
| GRUPPE:            | GESCHÜTZ                  |
| NAME:              | VENDETTA I                |
| ABKÜRZUNG:         | VEN1                      |
| ENERGIEVERBRAUCH:  | SEHR GERING               |
| NACHLADEZEIT:      | 0,3 sec                   |
| REICHWEITE:        | 105 m                     |
| DURCHSCHLAGSKRAFT: | KINETIC IMPACT 2 X 140 MJ |

Dieses Waffensystem feuert zwei Projektile pro Salve ab. Die VENDETTA I besitzt lange Nachladezeiten, niedrige Durchschlagskraft und geringe Reichweite. Ein sinnvoller Einsatz für die VENDETTA I findet sich hauptsächlich als autarker Geschützturm zur Abwehr von gegnerischen Torpedos.



### VENDETTA II

|                    |                          |
|--------------------|--------------------------|
| GRUPPE:            | GESCHÜTZ                 |
| NAME:              | VENDETTA II              |
| ABKÜRZUNG:         | VEN2                     |
| ENERGIEVERBRAUCH:  | SEHR GERING              |
| NACHLADEZEIT:      | 0,3 sec                  |
| REICHWEITE:        | 105 m                    |
| DURCHSCHLAGSKRAFT: | KINETIC IMPACT 3 X 140MJ |

Die VENDETTA II verfügt über dieselben Eigenschaften wie die VENDETTA I, allerdings werden drei statt zwei Projektile pro Salve abgefeuert.



### VENDETTA III

|                    |                          |
|--------------------|--------------------------|
| GRUPPE:            | GESCHÜTZ                 |
| NAME:              | VENDETTA III             |
| ABKÜRZUNG:         | VEN3                     |
| ENERGIEVERBRAUCH:  | SEHR GERING              |
| NACHLADEZEIT:      | 0,3 sec                  |
| REICHWEITE:        | 105 m                    |
| DURCHSCHLAGSKRAFT: | KINETIC IMPACT 4 X 140MJ |

Die VENDETTA III verfügt über dieselben Eigenschaften wie die VENDETTA I, allerdings werden vier statt zwei Projektile pro Salve abgefeuert.



### MAXIMUM IMPACT I

|                    |                           |
|--------------------|---------------------------|
| GRUPPE:            | GESCHÜTZ                  |
| NAME:              | MAXIMUM IMPACT I          |
| ABKÜRZUNG:         | MAXI                      |
| ENERGIEVERBRAUCH:  | SEHR GERING               |
| NACHLADEZEIT:      | 0,3 sec                   |
| REICHWEITE:        | 141 m                     |
| DURCHSCHLAGSKRAFT: | KINETIC IMPACT 2 X 300 MJ |

Genau wie bei der VENDETTA-Familie handelt es sich bei der MAXIMUM IMPACT-Familie um Geschütze, die Projektile abfeuern.

Die MAXIMUM IMPACT I nutzt als Munition ultrahocherhitze Hartmantelgeschosse, was sich an der rotglühenden Aura der Projektile erkennen läßt.



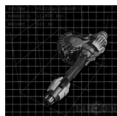
## MAXIMUM IMPACT II

|                    |                           |
|--------------------|---------------------------|
| GRUPPE:            | GESCHÜTZ                  |
| NAME:              | MAXIMUM IMPACT II         |
| ABKÜRZUNG:         | MAX2                      |
| ENERGIEVERBRAUCH:  | SEHR GERING               |
| NACHLADEZEIT:      | 0,2 sec                   |
| REICHWEITE:        | 141 m                     |
| DURCHSCHLAGSKRAFT: | KINETIC IMPACT 2 X 400 MJ |

Die MAXIMUM IMPACT II nutzt als Munition ultra-hocherhitzte Uranerngeschosse, die grünlich glühend die Mündungsrohre verlassen.

Durch technische Optimierungen konnte gegenüber der MAXIMUM IMPACT I die Nachladezeit deutlich reduziert werden.





**KEINE  
INFORMATIONEN  
VERFÜGBAR**



**KEINE  
INFORMATIONEN  
VERFÜGBAR**



**KEINE  
INFORMATIONEN  
VERFÜGBAR**



**KEINE  
INFORMATIONEN  
VERFÜGBAR**



**KEINE  
INFORMATIONEN  
VERFÜGBAR**



**KEINE  
INFORMATIONEN  
VERFÜGBAR**

## 5. SOFTWARE

### TORPEDO CLAW V1.6

|                     |                      |
|---------------------|----------------------|
| GRUPPE:             | GESCHÜTZ-SOFTWARE    |
| NAME:               | TORPEDO CLAW V1.6    |
| ABKÜRZUNG:          | TC16                 |
| TREFFERGENAUIGKEIT: | DURCHSCHNITTLICH     |
| ZIELE:              | ANGREIFENDE TORPEDOS |

Die erhältlichen Softwarevarianten unterscheiden sich in erster Linie durch die Art der Zielobjekte, welche sie suchen und bekämpfen.

Je höher die Versionsnummer (und damit der Preis) eines Programmes ist, desto treffsicherer und schneller wird ein davon gesteuerter Geschützturm seine Gegner bekämpfen.



### TORPEDO CLAW V2.1

|                     |                      |
|---------------------|----------------------|
| GRUPPE:             | GESCHÜTZ-SOFTWARE    |
| NAME:               | TORPEDO CLAW V2.1    |
| ABKÜRZUNG:          | TC21                 |
| TREFFERGENAUIGKEIT: | HOCH                 |
| ZIELE:              | ANGREIFENDE TORPEDOS |



### TORPEDO CLAW V3.6

GRUPPE: GESCHÜTZ-SOFTWARE  
NAME: TORPEDO CLAW V3.6  
ABKÜRZUNG: TC36  
TREFFERGENAUIGKEIT: SEHR HOCH  
ZIELE: ANGREIFENDE TORPEDOS



### PUNISHER V1.0

GRUPPE: GESCHÜTZ-SOFTWARE  
NAME: PUNISHER V1.0  
ABKÜRZUNG: PU10  
TREFFERGENAUIGKEIT: GERING  
ZIELE: FEINDLICHE SCHIFFE/FAHRZEUGE



### PUNISHER V1.4

GRUPPE: GESCHÜTZ-SOFTWARE  
NAME: PUNISHER V1.4  
ABKÜRZUNG: PU14  
TREFFERGENAUIGKEIT: DURCHSCHNITTLICH  
ZIELE: FEINDLICHE SCHIFFE/FAHRZEUGE



### PUNISHER V2.2

GRUPPE: GESCHÜTZ-SOFTWARE  
NAME: PUNISHER V2.2  
ABKÜRZUNG: PU22  
TREFFERGENAUIGKEIT: HOCH  
ZIELE: FEINDLICHE SCHIFFE/FAHRZEUGE





**ERASER V0.8**

GRUPPE: GESCHÜTZ-SOFTWARE  
 NAME: ERASER V0.8  
 ABKÜRZUNG: ER08  
 TREFFERGENAUIGKEIT: SEHR GERING  
 ZIELE: TORPEDOS UND  
 SCHIFFE/FAHRZEUGE

**Eraser V1.0**

GRUPPE: GESCHÜTZ-SOFTWARE  
 NAME: ERASER V1.0  
 ABKÜRZUNG: ER10  
 TREFFERGENAUIGKEIT: GERING  
 ZIELE: TORPEDOS UND  
 SCHIFFE/FAHRZEUGE

**ERASER V1.4**

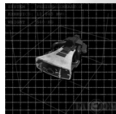
GRUPPE: GESCHÜTZ-SOFTWARE  
 NAME: ERASER V1.4  
 ABKÜRZUNG: ER14  
 TREFFERGENAUIGKEIT: DURCHSCHNITTLICH  
 ZIELE: TORPEDOS UND  
 SCHIFFE/FAHRZEUGE



## 6. SENSOREN

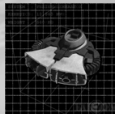
### SPY I

|                         |        |
|-------------------------|--------|
| GRUPPE:                 | SENSOR |
| NAME:                   | SPY I  |
| ABKÜRZUNG:              | SPY1   |
| EMPFINDLICHKEIT:        | GERING |
| ERKENNUNG PANZERUNG:    | NEIN   |
| ERKENNUNG FREUND/FEIND: | NEIN   |
| ERKENNUNG BEWAFFNUNG:   | NEIN   |
| ERKENNUNG AKTIVITÄT:    | NEIN   |
| EINSCHALTVERZÖGERUNG:   | 12 sec |



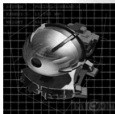
### SPY II

|                         |        |
|-------------------------|--------|
| GRUPPE:                 | SENSOR |
| NAME:                   | SPY II |
| ABKÜRZUNG:              | SPY2   |
| EMPFINDLICHKEIT:        | MITTEL |
| ERKENNUNG PANZERUNG:    | JA     |
| ERKENNUNG FREUND/FEIND: | JA     |
| ERKENNUNG BEWAFFNUNG:   | NEIN   |
| ERKENNUNG AKTIVITÄT:    | NEIN   |
| EINSCHALTVERZÖGERUNG:   | 10 sec |



**SPY III**

|                         |         |
|-------------------------|---------|
| GRUPPE:                 | SENSOR  |
| NAME:                   | SPY III |
| ABKÜRZUNG:              | SPY3    |
| EMPFINDLICHKEIT:        | HOCH    |
| ERKENNUNG PANZERUNG:    | JA      |
| ERKENNUNG FREUND/FEIND: | JA      |
| ERKENNUNG BEWAFFNUNG:   | JA      |
| ERKENNUNG AKTIVITÄT:    | JA      |
| EINSCHALTVERZÖGERUNG:   | 8 sec   |

**SPY IV**

|                         |           |
|-------------------------|-----------|
| GRUPPE:                 | SENSOR    |
| NAME:                   | SPY IV    |
| ABKÜRZUNG:              | SPY4      |
| EMPFINDLICHKEIT:        | SEHR HOCH |
| ERKENNUNG PANZERUNG:    | JA        |
| ERKENNUNG FREUND/FEIND: | JA        |
| ERKENNUNG BEWAFFNUNG:   | JA        |
| ERKENNUNG AKTIVITÄT:    | JA        |
| EINSCHALTVERZÖGERUNG:   | 6 sec     |

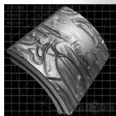


## 7. DEFENSIVSYSTEME

### STEEL ALLOY ARMOR

GRUPPE: PANZERUNG  
NAME: STEEL ALLOY ARMOR  
ABKÜRZUNG: STEE  
WIDERSTANDSKRAFT: ERHÖHT UM 4000 MJ

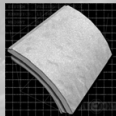
Panzerung mit sehr hohem Gewicht.



### CERAMIC ARMOR

GRUPPE: PANZERUNG  
NAME: CERAMIC ARMOR  
ABKÜRZUNG: CERA  
WIDERSTANDSKRAFT: ERHÖHT UM 7000 MJ

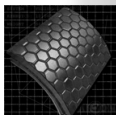
Panzerung mit niedrigem Gewicht.



### CARBON ARMOR

GRUPPE: PANZERUNG  
NAME: CARBON ARMOR  
ABKÜRZUNG: CARB  
WIDERSTANDSKRAFT: ERHÖHT UM 13000 MJ

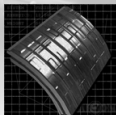
Panzerung mit sehr niedrigem Gewicht.



### TITANIUM ARMOR

GRUPPE: PANZERUNG  
NAME: TITANIUM ARMOR  
ABKÜRZUNG: TITA  
WIDERSTANDSKRAFT: ERHÖHT UM 15000 MJ

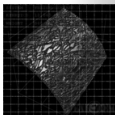
Panzerung mit extrem hohem Gewicht.



### NOISE REDUCTION SKIN

GRUPPE: DEFENSIVSYSTEM  
 NAME: NOIS REDUCTION SKIN  
 ABKÜRZUNG: NOIS

WIRKUNG: Reduziert Absonderung von Schall durch spezielle Außenbeschichtung, erschwert eine passive Ortung durch Gegner.



### BUZZER

GRUPPE: DEFENSIVSYSTEM  
 NAME: BUZZER  
 ABKÜRZUNG: BUZZ

WIRKUNG: Lenkt bestimmte Torpedos ab.



### FIXER

GRUPPE: AUTOMATISCHES REPARATURSYSTEM  
 NAME: FIXER  
 ABKÜRZUNG: FIXE

WIRKUNG: Repariert selbständig defekte Panzerungen und Waffensysteme, jedoch nur bis zu maximal 75%.



## 8. GENERATOREN

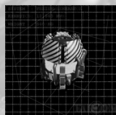
### SMALL BLOCK

GRUPPE: GENERATOR  
NAME: SMALL BLOCK  
ABKÜRZUNG: SMAL  
AUFLADEZEIT: 5.0 sec



### MEDIUM BLOCK

GRUPPE: GENERATOR  
NAME: MEDIUM BLOCK  
ABKÜRZUNG: MEDI  
AUFLADEZEIT: 3.0 sec



### BIG BLOCK

GRUPPE: GENERATOR  
NAME: BIG BLOCK  
ABKÜRZUNG: BIGB  
AUFLADEZEIT: 1.0 sec



### SILATOR

GRUPPE: DEFENSIVSYSTEM

NAME: SILATOR

ABKÜRZUNG: SILA

WIRKUNG: Reduziert die Absonderung der Geräusche der Generatoren, erschwert dadurch eine Ortung für Gegner mit passivem Ortungssystem.



### BOOSTER

GRUPPE: ANTRIEBSBESCHLEUNIGUNG

NAME: BOOSTER

ABKÜRZUNG: BOOS

ENERGIEVERBAUCH: 1.0 sec

WIRKUNG: Beschleunigt auf doppelte Maximalgeschwindigkeit.



## 9. GEGNER

### GESCHÜTZTÜRME / TORPEDOTÜRME

Diese bodenstationierten Einheiten gibt es in vier verschiedenen Ausführungen, die sich in der Stärke ihrer Panzerung und Bewaffnung unterscheiden. Während die konventionellen Geschütztürme mit Projektilwaffen bestückt sind, können Torpedotürme, die oft zum Schutz von Wegstrecken oder Arealen eingesetzt werden, mit den unterschiedlichsten Torpedos geladen sein. Dieser Umstand macht sie zu einem besonders gefährlichen Vertreter ihrer Waffengattung. Geschütztürme und Torpedotürme verfügen über eingeschränkte passive Ortungssysteme, die nur in einem gewissen Bereich Geräusche wahrnehmen können. Haben sie jedoch einmal ein Objekt wahrgenommen, nehmen sie es sofort unter Beschuß, egal, ob es sich dabei um ein Schiff oder ein Torpedo handelt.

Ein Schwachpunkt dieser von allen Machtblöcken Aquas eingesetzten Waffe ist die relativ langsame Drehgeschwindigkeit beim Ausrichten auf ein gegnerisches Objekt.



### PANZER

Zum Angriff von speziellen Gegnern und zum Schutz von potentiellen Bodenzielen werden in ganz Aqua Panzer eingesetzt. Den Nachteil der Bodengebundenheit machen sie durch eine nur schwer durchdringbare Panzerung wett.

Panzer werden in drei verschiedenen Varianten hergestellt. Von schnellen, schwach bewaffneten Buggys bis hin zu den schweren Panzern, die ihre Trägheit durch extrem starke Panzerung und Waffensysteme ausgleichen.

Aufgrund ihrer Beweglichkeit sind die meisten Panzer in der Lage, Torpedos auszuweichen, die dann am Meeresboden zerschellen.





## SCOUTS

Jeder Machtblock in Aqua verfügt über eigene, ganz spezielle Varianten dieses kleinen und wendigen Bootstyps. Die stärkste Waffe der Scouts ist ihre Schnelligkeit, mit deren Hilfe sie auch vermeindlich stärkeren Gegnern das Leben schwer machen können. Als Waffensysteme verfügen die Scouts nur über Torpedos und Bordkanonen, da wegen ihrer geringen Größe keine Geschütztürme eingebaut werden können. Um die relativ schwache Panzerung auszugleichen, sind Scouts in der Lage, Buzzer zum Schutz vor feindlichen Torpedos einzusetzen. Die Piloten der Scouts werden in den verschiedenen Machtblöcken unterschiedlich geschult, weswegen sich auch ihre Kampftaktiken und Angriffsrichtungen unterscheiden.



## BOMBER

Eines der gefährlichsten Schiffe in Aqua sind die Bomber. Ausgestattet mit einer starken Panzerung und passiv ortenden Geschütztürmen, die alles und jeden aufs Korn nehmen und somit als Flankendeckung fungieren, ist es kaum möglich, einem Bomber allzu nahe zu kommen.

Ebenso wie Scouts sind Bomber in der Lage, Buzzer zum Schutz vor feindlichen Torpedos abzuwerfen. Bei einem frontalen Angriff setzt ein Bomber selbst gerne und oft Torpedos ein.

Einzige Schwachstelle dieser schwimmenden Festung ist die relativ niedrige Geschwindigkeit.

Um einen Bomber schnell zu erledigen, braucht selbst ein erfahrener Pilot BULL SHARK- oder BIG BANG- Torpedos.



## 10. GLOSSAR

**PANZERUNG** (Schiffe): Die Panzerung wird mit einem Energie-Äquivalent in Mega Joule angegeben. Das heißt, die Panzerung kann einer kinetischen Einschlagskraft dieser Energiemenge widerstehen.

**ORTUNGSSYSTEM** (Torpedos): Torpedos können auf 4 Arten ausgestattet sein: kein Ortungssystem, passives, fortgeschritten-passives und optisches Ortungssystem. Je nach Grad lassen sich die Torpedos von ihrem Ziel ablenken.

**AUFSCALTZEIT** (Torpedos): Die Zeit, die der Torpedo benötigt, um sein Ziel zu erfassen.

**MANÖVRIERFÄHIGKEIT** (Torpedos): Gibt die Wendigkeit des Torpedos an. Ist von Bedeutung, um Hindernissen (Berge etc.) auszuweichen.

**ABLENKUNG** (Torpedos): Gibt an, durch welche Objekte der Torpedo von seinem ursprünglichen Ziel abgelenkt werden kann. Die Ablenkung ist abhängig vom ORTUNGSSYSTEM des Torpedos.

**LAUTSTÄRKE** (Torpedos): Grad der Lautstärke von 0 (still) bis 4 (sehr laut). Je lauter ein Torpedo ist, desto mehr zieht er die Aufmerksamkeit auf sich.

**LEBENSDAUER** (Torpedos): Gibt an, wie lange der Torpedo wirksam ist. Wird die Zeit überschritten, stürzt der Torpedo ab.

**DURCHSCHLAGSKRAFT** (Torpedos/Geschütze): Energie, die beim Aufschlag entsteht. Man unterscheidet kinetische (KINETIC IMPACT, verursacht Schäden an der Panzerung) und elektromagnetische Energie (EMP, Electro Magnetic Pulse, beschädigt oder zerstört die Bordelektronik).

**NACHLADEZEIT** (Magazine): Zeit, die das Magazin benötigt, um einen Torpedo nachzuladen.

**ROBUSTHEIT** (Magazine): Gibt an, inwieweit das Magazin vor Schäden geschützt ist.

**EMPFINDLICHKEIT** (Sensoren): Gibt an, wie gut der Sensor noch leise, entfernte Objekte wahrnehmen kann.

**ERKENNUNG PANZERUNG** (Sensoren): Gibt an, ob der Sensor in der Lage ist, Schäden am Gegner zu erkennen.

**ERKENNUNG FREUND/FEIND** (Sensoren): Fähigkeit des Sensors, Verbündete und gegnerische Objekte zu unterscheiden, und diese farblich zu markieren.

**ERKENNUNG BEWAFFNUNG** (Sensoren): Möglichkeit, die Bewaffnung eines Objekts anzuzeigen.

**ERKENNUNG AKTIVITÄT** (Sensoren): Fähigkeit, den momentanen Auftrag bzw. die Tätigkeit eines Gegners zu erfassen.

**WIDERSTANDSKRAFT** (Defensivsysteme): Wert, um den die ursprüngliche Panzerung eines Schiffes erhöht wird.

**AUFLADEZEIT** (Generatoren): Zeit, die der Generator benötigt, um das normale Energieniveau des Schiffes wiederherzustellen.

- BIG BANG I 15  
BIG BANG II 15  
BIG BLOCK 32  
BOMBER 35  
BOOSTER 33  
BULL SHARK I 10  
BULL SHARK II 10  
BUZZER 31
- CARBON ARMOR 30  
CERAMIC ARMOR 30  
CLUSTER BOMB 18
- ERASER V0.8 27  
ERASER V1.0 27  
ERASER V1.4 27
- FIXER 31  
FLASH SHARK I 13  
FLASH SHARK II 14  
FLASH SHARK III 14
- GATOR 5  
GESCHÜTZTÜRME 34
- HAMMERHEAD SHARK 13  
HIOB 4
- LEECH I 17
- LEECH II 17
- MAGAZIN I 19  
MAGAZIN II 19  
MAGAZIN III 19  
MAGAZIN IV 19  
MAN EATER I 12  
MAN EATER II 12  
MAXIMUM IMPACT I 22  
MAXIMUM IMPACT II 23  
MEDIUM BLOCK 32
- NOISE REDUCTION SKIN 31
- PANZER 34  
PUNISHER V1.0 26  
PUNISHER V1.4 26  
PUNISHER V2.2 26
- REVOLVER I 20  
REVOLVER II 20  
REVOLVER III 20  
REVOLVER IV 20  
SCOUTS 35  
SILATOR 33  
SMALL BLOCK 32  
SPY I 28  
SPY II 28  
SPY III 29
- SPY IV 29  
STANLEY I 8  
STANLEY II 8  
STEEL ALLOY ARMOR 30  
SUBSONIC I 16  
SUBSONIC II 16  
SUCCUBUS 7
- THRESHER SHARK I 9  
THRESHER SHARK II 9  
TIGER SHARK I 11  
TIGER SHARK II 11  
TITANIUM ARMOR 30  
TORCH 18  
TORPEDO CLAW V1.6 25  
TORPEDO CLAW V2.1 25  
TORPEDO CLAW V3.6 26  
TORPEDOTÜRME 34
- VENDETTA I 21  
VENDETTA II 21  
VENDETTA III 22
- ZORN 6



Blue Byte Software, Inc.

8140 North Mopac, Suite IV-230 • Austin • TX 78759 • USA

Technical Hotline: +44 (0) 16 04 25 90 90

hotline@bluebyte.com • www.bluebyte.com

Blue Byte Software GmbH & Co. KG

Eppinghofer Straße 150 • 45468 Mülheim an der Ruhr • Deutschland

Technische Hotline: +49 (0) 208.4 50 29-29 • Telefax: +49 (0) 208.4 50 29-99

hotline@bluebyte.de • www.bluebyte.de



®

**www.bluebyte.de**