



# WILSON 2000 MILLENNIUM

## PLAYER'S GUIDE



ELECTRIC DREAMS  
SOFTWARE

<http://www.replacementdocs.com>



# INTRODUCTION

SEPTEMBER, 2200 A.D.

There is evidence of high concentrations of iridium scattered all over Earth's sedimentary rock. Dated at some 65 million years old, one interpretation is that the planet was hit by a mass of 13 trillion tonnes. Such an event would have thrown enough dust into the atmosphere to block out sunlight for up to five years, killing almost all plant cover and most of the cold blooded reptiles in existence at this time.

This annihilation is far from unique. Many smaller scale extinctions have occurred during the history of life on Earth also coinciding with impact events.

The Earth's crust is pitted with the remains of impact craters but slowly worn down by erosion into almost insignificant blemishes.

In 1908, the Tunguz Object exploded before impact, torn apart by Earth's gravity. In 1947, the Sikhote-Alin Object made 106 craters, some over 28 miles in diameter. Although these are recent events and minor ones at that, they are hardly rarities. On average the Earth can expect a major impact event every 170,000 years. Some people would therefore say that we have been a little fortunate to have lasted over 700,000 years without such an impact. One thing is for certain, with so many asteroids in orbit between Mars and Jupiter, sooner or later another major event WILL occur, and at present we neither have the ability nor the will to produce the ability to avert such a disaster.

Every available telescope, orbital and Earth based, turned towards the constellation of Gemini to follow the incoming Object. The commanders on Luna Base 1 and the Io outpost had been ordered to divert all attention to correlating Earth's observations. Mathematicians coolly calculated and sieved through the ocean of information pouring in from all sources. Every department, as usual, keeping strict records of the Object's approach for the history books but everyone involved knew it would probably be the last chapter.

Its mass, they estimated, was more than 20,000,000,000 tonnes composed mainly of ice. Velocity and trajectory placed Earth in a direct line in 17.4 hours. Point of impact was hard to estimate but the worst possible was expected - somewhere in the northern Pacific ocean.

The only practical attempt to change the Object's course had been futile. A small, fast shuttle had rendezvoused, planted a massive nuclear charge and run away before detonation. The required shift was 10 thousand miles if the Object was to miss without causing damage. The result was not even measured by any observatories on Earth.

Nothing more could be done. Every nuclear warhead had been programmed for specific targets on enemy territory. Most less than 10,000 miles away and ALL stationary. To reprogram so many would take more time than was available

# SEPTEMBER, 2200 A.D.

and to expect them to reach a moving target was ridiculous. Even if it could have been achieved and all warheads had struck the Object, the results would have been worse. One object of 20 trillion tonnes smashed into 1000 pieces would produce a shower of 20 million tonne impacts. Better, it was decided, to fight a monster than an army of giants. Every weapon of destruction upon which man had spent so much effort suddenly became dwarfed and insignificant. Earth braced itself.

As Commander of Luna Base 1, you witnessed the event with an astonished gaze. All predictions had been correct. The Object plummeted to Earth and punched a hole straight through the Pacific throwing millions of gallons of water vapour into the atmosphere. Like a bullet through glass, the Object's velocity was unaffected and smashed into the Earth's crust cracking it wide open. With the Object's life now over, the planet's reaction was devastating.

The underlying magma core, now untethered, ran wild over what used to be the sea bed and spluttered out thousands of tonnes of molten rock behind the stream of superheated steam. As the remaining

ocean flooded in to fill the hole it vaporized instantly with the immense heat. It seemed an unstoppable process. Shock waves ran across the planet and Earth rang like a bell. Vast Earthquakes split even more of the crust adding yet more dust and steam all over the globe. Winds raged themselves up to a frenzy carrying great plumes of debris out into space and across the surface.

Slowly but surely, the blue grey disc turned darker and darker. Life ebbed away and civilization ceased to exist.

As far as you were concerned, Luna Base 1 was all that remained of the Human Race and its culture. You realised that your base must change from a minor research station in order to support the survival of mankind. Terraforming, changing other planets into Earth-like places, was still in its infancy. It now seemed that the process would have to be used on Earth itself. You also know that the resources of the Moon were not sufficient to achieve recolonization of Earth. Other planets would have to be conquered first to gather enough materials for Terraforming and the immediate survival of your race.

# INSTRUCTIONS

## LOADING THE GAME

### ATARI ST:

Insert game disc A into the disc drive and switch the computer on then follow the directions on screen.

### COMMODORE AMIGA:

Turn on the computer and insert the game disc when you see the WORKBENCH prompt. The game will then load automatically.

### MS DOS:

Insert disk then type "RUN"

## CONTROLS

The main game is controlled by using a mouse to move the pointer on screen, giving you access to the departments of the moonbase, any craft in service and various data banks at your disposal. You may also use a joystick in the second port to give you manual control of craft when necessary.

The main control icons are at the top of the screen. Each icon is identified as you point at it.



### MOON BASE

Takes you to a view of the base showing the seven departments. You may also access the base by clicking the right hand mouse button.



### COLONIES

Gives you access to any colonies you have established.



### CRAFT ROSTER

Gives information on the status and location of any craft you have built, and enables you to access control of the craft.



### DATA BASE

Gives information on the planets and moons of the solar system.



### BULLETIN BOARD

Records recent communication of achievements and events.



### FILE ACCESS

Enables you to load and save your position. You may store up to four different games on a disc. (8 on Amiga version)



### LOG

Gives your Civilisation and Technology Rating, which is based on the craft in service, the number of colonies you have established and the total population.



### ZOOM OUT

Allows you to zoom out from any screen to give a view of the entire solar system.



### ADVANCE HOUR



### ADVANCE DAY

# THE MOONBASE

The different departments of the base are accessed by pointing at the graphic representation of that department and clicking the left hand mouse button.

## RESEARCH

Before you can start to build equipment or collate data on planets or moons the projects must be researched. You may instruct the research department by selecting from seven different categories of projects.

## ENERGY

The output of this department may be increased by building and installing SolaGens.

## LIFE SUPPORT

The population of the moonbase can only be increased by building additional life support nodules.

## PRODUCTION

Projects which have been researched may be selected for production by accessing the small project monitor on the left hand side of the screen.

## DEFENCE

You may build both fighters and orbital lasers to defend the moonbase.

## RESOURCES

The reserve stock and current output of the mining departments are displayed on this screen.

## FLIGHT BAY

There are eight flight bays which can be accessed by clicking over the graphic of each bay.

# LOADING DIFFICULTIES

We are always seeking to improve the quality of our product range, and have developed high standards of quality control to bring you this product. If you experience any difficulties whilst loading it is likely to be a fault other than the product itself. We therefore suggest that you switch your computer off and repeat the loading instruction carefully, checking that you are using the correct set of instructions for your computer and software. If you still have problems consult the User handbook that accompanied your computer or consult your software dealer for advice. In the case of continued difficulty and you have checked all of your hardware for possible faults, may we suggest that you return the game to the place of purchase.

**Customer Enquiries/  
Technical Support  
0734 310003**

**ACTIVISION UK LTD,  
Blake House,  
Manor Farm Road,  
Reading RG2 0JN.**

© Computer game Ian Bird 1989  
Designed and written by Ian Bird

F.O.M.M.

Il y a de l'évidence qu'il existe de grandes concentrations d'iridium, dispersées sur la roche sédimentaire de la terre. L'un des interprétations suggère que cette planète, qui a environ 65 millions ans, était frappée par une masse de 13 trillions tonnes. Un tel événement aurait produit assez de poussière pour boucher le soleil pour jusqu'à 5 ans, détruisant à peu près toute la flore et la plupart des reptiles à sang froid qui existaient à cette époque.

Cet anéantissement n'était pas le seul. Il s'est passé plusieurs disparitions de plus petit envergure pendant l'existence de la vie terrestre qui coïncident avec des collisions.

La croûte terrestre est trouée des restes de cratères qui ont été érodé jusqu'aux tâches presque insignifiantes. En 1908, l'Objet Tunguz a explosé avant l'impact, déchiré par la pesanteur de la terre. En 1947, l'Objet Sikhote-Alin faisait 106 cratères, dont quelques uns mesuraient plus de 40 kilomètres de diamètre. Ces événements, bien qu'ils soient récents et sans grand importance, sont loin d'être rare. En moyenne, il est probable qu'il y aura une collision tous les 170,000 ans. On dirait donc que nous avons eu de la chance d'avoir duré plus de 700,000 ans sans une telle impact. Une chose est certaine: avec tant d'astéroïdes en orbite entre Mars et Jupiter, tôt ou tard un autre événement d'une importance majeure se produira et, en ce moment, nous n'avons ni la capacité ni la volonté d'éviter un tel désastre.

Chaque télescope disponible, sur la terre et en orbite, faisait face à la constellation des Gémeaux pour suivre l'Objet qui arrivait. Les commandants de la Base Lunaire 1 et l'avant-poste lo avaient été ordonné de diverter toute attention aux observations terrestres. Les mathématiciens faisaient des calculs et passaient le tas d'information, que arrivait de plusieurs sources, en revue. Comme d'habitude, chaque département avait des dossiers précis au sujet de l'approche de l'Objet, mais tout le monde savait que ce serait sans doute le dernier chapitre.

On estimait que sa masse était plus de 20,000,000,000 tonnes, et se composait principalement de la glace. Le moment de la collision serait en 17.4 heures. Il était difficile d'estimer le lieu de l'impact, mais on attendait le pire - quelque part dans l'océan Pacifique du nord. La seule tentative protique de changer la route de l'objet était futile. Une petite navette rapide avait planté une charge nucléaire et s'est retiré avant l'explosion. Il fallait déplacer l'Objet plus de 15 miles kilomètres s'il allait dépasser la terre sans faire du dommage. Le résultat n'était même pas enregistré pas les observatoires sur la terre. On ne pouvait pas faire davantage. Chaque ogive nucléaire avait été pointé sur les cibles de la territoire de l'ennemi. La plupart se trouvaient à moins de 15,000 kilomètres et chaque ogive était stationnaire. Rediriger les ogives prendrait trop de temps, et s'attendre qu'elles atteindront les cibles était ridicule.

# SEPTEMBRE, 2200 A.D.

Même si c'était possible et toute les ogives auraient frappées l'Objet, le resultat aurait été encore pire. Un seul objet de 20 trillions tonnes, brisé en 1,000 morceaux, produirait une averse d'eclats de 20 trillions tonnes. On estimait qu'il valait mieux battre un seul monstre qu'une armée de géants. Les armes de destruction, sur lesquelles l'homme avait passé tant d'efforts, étaient devenues insignifiantes. La terre s'arc-boutait.

Vous êtes le commandant de la base lunaire 1. Vous étiez, d'un regard d'étonnement, témoin de cet événement. Toutes les prédictions avaient été précises. L'Objet plongea vers la terre et fracassa sur la Pacifique, lançant des millions de litres de vapeur d'eau dans l'atmosphère. Comme une balle brisant un verre, la vitesse de l'Objet resta constant, se fêlant la croûte terrestre, produisant un trou énorme. La vie de l'Objet épuisée, la réaction de la planète était accablante. Le noyau de magma sous-jacent courait sans restriction sur ce qui avait été le fond de la mer et crachotait des milliers de tonnes de roche fondu derrière le flot de vapeur surchauffée. Quand la mer inonda le trou, elle vaporisa instantanément à cause de la chaleur

immense. Le procédé semblait sans fin. Les ondes de choc coururent à travers la planète et la terre sonna comme une cloche. Des tremblements de terre brisèrent encore plus de croûte et ajouta encore plus de poussière et de vapeur sur toute la surface du globe. le vent se mit en rage, transportant de grands morceaux de débris dans l'espace et à travers la surface.

Lentement et sûrement, le disque blue-gris se fonçait. La vie dégénérait et la civilisation cessait d'exister. En ce qui vous concerne, la base lunaire 1 et quelques avant-postes sur les planètes lointaines sont tous ce qui reste de la race humaine et sa culture. Vous avez rendu compte que votre base doit changer d'une station de recherches sans grand importance au soutien de survie de l'homme. Terraforma (changer d'autres planètes en lieux qui ressemble la terre) est un procédé encore à ses débuts. Il vous semble qu'il faut servir de ce procédé sur la terre elle-même. Vous savez aussi que les ressources de la lune sont insuffisantes d'achever la recolonisation de la terre. Il faut d'abord conquérir d'autres planètes et ramasser assez de matériel pour 'terraformer' et pour garantir la survie immédiate de votre race.



# INSTRUCTIONS

## POUR CHARGER LE JEU

### ATARI ST:

Insérez le disque A dans le lecteur et allumez l'ordinateur. Puis suivez les instructions sur l'écran.

### COMMODORE AMIGA:

Allumez l'ordinateur et insérez le disque de jeu quand le message de guidage WORKBENCH paraît.

### MS DOS:

Insérez le disque, puis tapez "RUN".

## CONTROLES

Pour contrôler le jeu principal, déplacez la souris pour bouger la flèche sur l'écran à n'importe quel vaisseau spatial en service et aux banques de données divers. La flèche vous donne accès aux départements de la base lunaire. Vous pouvez vous servir d'un joystick (connecté au deuxième port) pour avoir le contrôle manuel des vaisseaux si nécessaire.

Les icônes de contrôle principales sont montrées en haut de l'écran. Chaque icône est identifiée quand la flèche l'indique.



### BASE LUNAIRE

Vue des sept départements de la base. Vous pouvez entrer la base en touchant la souris droite.



### COLONIES

Donne accès aux colonies que vous avez établies.



### LISTE DE VAISSEAUX

Donne des renseignements sur le status et l'emplacement des vaisseaux que vous avez construits et vous permet de prendre le contrôle du vaisseau.



### BASE DES DONNEES

Donne des renseignements sur les planètes et les lunes du système solaire.



### TABLEAU D'AFFICHAGE

Enregistre la communication récente d'événements et d'accomplissements.



### ACCESS AUX FISHERS

Vous pouvez charger et sauvegarder votre position. Vous pouvez garder jusqu'à quatre jeux sur un disque. (Huit pour Amiga).



### REGISTRE

donne l'Évaluation de Civilisation et de Technologie, basée sur les vaisseaux en service, le nombre de colonies établies et la population.



### ZOOM OUT

vous permet d'obtenir une vue du système solaire entier.



### AVANCE L'HEURE



### AVANCE JOUR

# LA BASE LUNAIRE

Les départements de la base sont accédés en indiquant l'image graphique de département et touchant la souris gauche.

## RECHERCHE

Il faut rechercher un projet avant de bâtir le matériel ou de collationner des données sur les planètes. Il faut en charger le département de recherche et choisir l'un des sept catégories de projets.

## ENERGIE

La production de ce département peut être augmentée par la construction et l'installation des SolaGens.

## LOGEMENT

La population de la base lunaire ne peut être augmentée qu'en construisant des logements supplémentaires.

## PRODUCTION

Les projets qui ont été recherchés peuvent être sélectionnés pour production en accédant au moniteur des projets à gauche de l'écran.

## DEFENSE

Vous pouvez construire à la fois des vaisseaux de chasse et des lasers orbitaux pour défendre la base lunaire.

## RESSOURCES

La réserve et la production actuelle du département minière sont montrés sur cet écran.

## LIEUX DE VOL

Il y en a huit, accessible en cliquant la souris sur l'image de chaque lieu.

# DIFFICULTES DE CHARGEMENT

Nous cherchons constamment à améliorer la qualité de notre gamme de produits et nous avons développé des niveaux élevés de contrôle de qualité pour vous apporter ce produit. Si vous rencontrez des difficultés pendant le chargement, il est improbable que la faute soit autre que le produit lui-même. Nous vous suggérons donc d'éteindre votre ordinateur et de suivre à nouveau et avec soin les instructions de chargement, en vérifiant que vous utilisez bien les instructions se rapportant à votre ordinateur et à votre logiciel. Si vous avez toujours des problèmes, consultez le manuel de l'utilisateur que vous avez reçu avec votre ordinateur ou demandez l'avis de votre fournisseur de logiciel. Si les difficultés persistent après que vous ayez vérifié tout votre matériel, nous vous suggérons de renvoyer le jeu à la maison où vous l'avez acheté.

**Renseignements des clients/  
Assistance Technique  
0734 310003**

**ACTIVISION UK LTD,  
Blake House,  
Manor Farm Road,  
Reading RG2 0JN.**

© Computer game Ian Bird 1989  
Designed and written by Ian Bird

F.O.M.M.

# INTRODUZIONE

Ci sono tracce di alte concentrazioni di iridio sparse sopra tutte le rocce sedimentarie della terra. Una spiegazione è che il pianeta 65 milioni di anni fa era stato colpito da una massa di 13 trilioni di tonnellate. Un simile evento avrebbe sparso nell'atmosfera abbastanza polvere da bloccare i raggi del sole per cinque anni, uccidendo tutte le piante e gran parte dei rettili che esistevano all'epoca.

Questo annichilamento non è unico. Ci sono volute molte piccole scale di estinzioni durante la storia della vita sulla terra per coincidere con gli eventi dell'impatto.

La crosta terrestre è forata con i resti dell'impatto da crateri ma lentamente si consumano per l'erosione in insignificanti macchie.

Nel 1908, l'oggetto Tungus esplose prima dell'impatto, lacerato indipendentemente dalla gravità della terra. Nel 1947, l'oggetto Sikhote-Alin fece 106 crateri, alcuni dei quali di oltre 28 miglia di diametro. Sebbene questi siano eventi recenti e minori di quello primario, sono difficilmente cose molto apprezzate. In media la terra può attendere un grande impatto ogni 170,000 anni. Alcune persone vorrebbero tuttavia dire che siamo stati leggermente fortunati ad aver resistito per più di 700,000 anni senza un tale impatto.

Una cosa è certa, con così tanti asteroidi in orbita tra Marte e Giove, prima o poi accadrà un altro grande evento, ed al momento non abbiamo l'abilità né la voglia di sforzarci per evitare un tale disastro.

## SEPTEMBER, 2200 A.D.

Ogni telescopio disponibile, basato sull'orbita e la Terra, ha girato vicino la costellazione di Gemini per seguire gli Oggetti provenienti.

Ai comandanti della base Luna 1 ed alle vedette è stato ordinato di rivolgere tutta l'attenzione per correlare le osservazioni della terra. Matematici colorarono ed analizzarono tutte le informazioni provenienti da ogni sorgente. Ogni dipartimento come solito, apprese riservate informazioni sull'avvicinamento degli Oggetti dai libri di storia, ma ognuno disse alla conoscenza che sarebbe stato l'ultimo capitolo.

Stimarono che la loro massa era più di 20,000,000,000 di tonnellate composta principalmente di ghiaccio. Velocità e traiettoria lineare verso la terra di 17.4 ore. Il punto di impatto era difficile da stimare ma la peggiore delle ipotesi era da attendere - in qualche luogo a nord dell'oceano Pacifico.

L'unica tentativo pratico per mutare la rotta degli Oggetti era stato vano. Una piccola e veloce navicella aveva posizionato sulla rotta delle cariche

# SEPTEMBER, 2200 A.D.

nucleari ed era fuggita prima dell'esplosione. La distanza di sicurezza era di 10,000 miglia. Il risultato non era stato ancora misurato da alcun osservatorio sulla terra.

Nessuna altra cosa potrebbe essere fatta. Ogni testata nucleare era stata programmata per uno specifico obiettivo sul territorio nemico. Molte meno di 10,000 miglia di distanza e tutto era stanziato.

Per riprogrammarle una ad una ci vorrebbe più tempo di quello che resta ed attendere che gli oggetti raggiungano un obiettivo in movimento è ridicolo. Anche se si farebbe in tempo e le testate distruggessero gli oggetti, il risultato sarebbe ancora più disastroso. Un oggetto di 20 trilioni di tonnellate frantumato in 1000 pezzi produrrebbe una pioggia di 20,000,000,000 di tonnellate di impatti.

Si era deciso che era meglio sconfiggere un mostro che un'armata di giganti. Ogni arma di distruzione sopra la quale l'uomo aveva speso molti sforzi, improvvisamente divenne inutile ed insignificante. La Terra si preparava a sostenere l'urto.

In qualità del comandante della Base Lunare 1, hai assistito all'evento con uno sguardo attonito. Tutte le previsioni sono state corrette. L'Oggetto piombò sulla Terra e causò un enorme buco nell'Oceano Pacifico riversando milioni

di galloni di vapori d'acqua nell'atmosfera. Come una pallottola attraverso un vetro, la velocità dell'Oggetto non fu influenzata e si schiantò sulla crosta terrestre causando una grossa apertura. Ora con la vita dell'Oggetto terminata, la reazione del pianeta era devastante.

Il sottostante nucleo di magma, ora scosso, sputò fuori all'impassata migliaia di tonnellate di rocce fuse con grandi vapori. Sembrava un interminabile processo. Le ondate urtavano e coprivano ogni cosa. Per il Pianeta e la Terra sembrava essere suonata l'ultima campana. Le polveri ed i vapori avvolgevano la Terra. I venti raggiunsero forze devastanti. Il sole diventò sempre più rosso e si oscurò. La vita decadde e la civilizzazione cessò di esistere. Per quanto ti concerne, la Base Luna 1 ed alcune altre postazioni planetarie erano tutto ciò che restava della Razza Umana e della sua cultura. Ti accorgi che la tua base deve mutare dalla semplice stazione di ricerca per permettere la sopravvivenza del genere umano. Era assurdo cercare di trasformare gli altri pianeti in ambiente terrestre. Si voleva tentare di trasformare la Terra stessa. Sapevi inoltre che le ricerche sulla Luna non erano sufficienti per ricolonizzare la Terra. Si dovevano perciò conquistare altri pianeti per raccogliere vitali materiali per l'immediata sopravvivenza della razza umana.

# ISTRUZIONI

## ISTRUZIONI DE CARICAMENTO

### ATARI ST:

Inserite il dischetto gioco nel drive ed accendete il computer. Poi seguite le indicazioni sullo schermo.

### AMIGA:

Inserite il dischetto gioco nel drive al comando Workbench. Il gioco si caricherà in modo automatico.

### MS DOS:

Inserite il disco nel drive e poi digitate "RUN"

## CONTROLS

Il gioco principale è controllato usando il mouse che sposta il puntatore sullo schermo, dandovi la possibilità di accedere ai dipartimenti della base lunare, alle navioelle in servizio ed a vari banche dati a vostra disposizione. Potete inoltre usare il joystick nella seconda porta per pilotare manualmente la navicella quando è necessario.

Premendo il tasto ESCape in qualsiasi momento vi saranno fornite in modo automatico informazioni sulla base lunare - una utile opzione per ritornare ad un gioco precedentemente registrato (NB: Questa opzione non è implementata per la versions MS-DOS)



### MOONBASE

Vi dà la panoramica della base lunare, mostrandovi i sette dipartimenti. Potete inoltre accedere alla base cliccando il tasto destro del mouse.



### COLONIES

Vi dà l'accesso ad ogni colonia che avete stabilito.



### CRAFT ROSTER

Vi dà le informazioni sullo stato e sulla posizione di ogni navicella, e vi abilita ad accedere al suo controllo.



### DATA BASE

Vi dà informazioni sui pianeti e le lune del sistema solare.



### BULLETIN BOARD

Registra ogni comunicazione ed evento.



### FILE ACCESS

Vi abilita a caricare o registrare la vostra posizione. Potete registrare fino a quattro diversi giochi sul dischetto. (8 - Amiga)



### LOG

Vi dà il livello di Civilizzazione e Tecnologia raggiunto, il numero delle colonie stabilite e la popolazione totale.



### ZOOM OUT

Vi permette di avere la visione totale dell'intero sistema solare.



### ADVANCE HOUR -

TRASCORRERE ORE



### ADVANCE DAY -

TRASCORRERE GIORNI

# LA BASE LUNARE

At diversi dipartimenti della base si accede spostandoci il puntatore sopra e cliccando il tasto sinistro del mouse.

## RESEARCH

Prima che cominciate a costruire l'equipaggiamento o a collezionare dati sui pianeti o sulle lune il progetto deve essere studiato. Potete istruire il dipartimento della ricerca, selezionando sette diverse categorie di progetti.

## ENERGY

L'energia di questo dipartimento può essere aumentata costruendo ed installando SolaGens.

## LIFE SUPPORT

La popolazione della base lunare può solamente essere aumentata costruendo ulteriori noduli vitali.

## PRODUCTION

I progetti che sono stati ricercati possono essere selezionati per la produzione accedendo al piccolo monitor progettuale sul lato sinistro dello schermo.

## DEFENCE

Potete costruire sia laser orbitali che armati per difendere la base lunare.

## RESOURCES

Su questo schermo sono visualizzate le correnti riserve di energia dei dipartimenti minati.

## FLIGHT BAY

Ci sono otto zone di volo che possono essere raggiunte cliccando sopra il disegno di ogni zona.

# EINFÜHRUNG

Auf der gesamten Erde läßt sich im Sedimentgestein eine hohe Konzentration von Iridium nachweisen. Das Alter von etwa 65 Millionen Jahren kann jedoch nur damit erklärt werden, daß die Erde selber von einem Meteor mit einer Masse von 13 Milliarden Tonnen dieses Elements getroffen wurde. Solch ein Ereignis hätte genug Staub in die Atmosphäre gewirbelt, um für die nächsten fünf Jahre kein Sonnenlicht mehr durchzulassen. Als Folge waren fast das gesamte Pflanzenreich und nahezu alle kaltblütigen Reptilien jener Zeitepoche vom Aussterben bedroht oder betroffen.

Solch eine Katastrophe war jedoch keineswegs ein Einzelfall. Die Erde hat befeits viele kleinere Austrottungswellen gesehen, die stets mit dem Aufprall eines meteoriten im Zusammenhang standen.

Die Erdoberfläche zeigt viele Aufschlagkrater, die sich durch Erosion in fast unmemerkbare Landschaftsnarben verwandelt haben.

Im Jahre 1908 explodierte da Tunguz-Objekt kurz vor dem Aufschlag, als es durch die Erandziehung auseinandergerissen wurde. Im Jahr 1947 entstanden beim Aufschlag des Sikhote-Alin Objekts insgesamt 106 Krater, einige davon mit einem Durchmesser von mehr als 40 Kilometern. Obwohl diese Ereignisse nur kleinere Auswirkungen hatten, sind sie keineswegs eine Seltenheit. Im Durchschmitt kann die Erde etwa alle 170.000 Jahre mit einem größeren

Aufprall rechnen. Einige Wissenschaftler sagen daher, wir könnten uns glücklich schätzen, daß uns in den letzten 700.000 Jahren ein solches Ereignis erspart geblieben sei. Doch eines ist sicher. Mit so vielen Meteoriten zwischen Mars und Jupiter WIRD eines Tages genau dies Ereignis eintreten, doch gegenwärtig und in der nahen Zukunft haben wir weder die Mittel noch die Absicht, unsere Fähigkeiten auf die Verhinderung einer solchen Katastrophe zu richten.

## SEPTEMBER, 2200 A.D.

Alle vorhandenen Teleskope, auf er Erde oder in einer Umlaufbahn, waren auf das Sternbild der Zwillinge gerichtet, um die Flugbahn des sich nähernden Objekts mitzuverfolgen. Die Befehlshabenden auf der Luna-Basis 1 und auf dem lo-Außenposten wurden angewiesen, alle Aufmerksamkeit und Forschungsanstrengungen auf die Erde auszurichten. Die Mathematiker bemühten sich, die von überall her kommende Informationsflut auszusieben und die wichtigsten Daten herauszufiltern. Jede Abteilung hatte sich wie gewöhnlich zur Aufgabe gemacht, für die Geschichtsbücher vollständige Dateien über die Annäherung des Objekts zu führen, doch jedermann war sich darüber im Klaren, daß dies wahrscheinlich auch das letzte Kapitel war.

Die Masse des Objekts, so wurde geschätzt, bestand aus 20.000.000.000 Tonnen, hauptsächlich Eis. Geschwindigkeit und Flugbahn würden in 17,4 Stunden zu einer Kollision mit der Erde führen. Der genau Aufschlagspunkt

# SEPTEMBER, 2200 A.D.

war schwer abzuschätzen, doch das Schlimmste wurde erwartet - irgendwo in der nördlichen Hälfte des pazifischen Ozeans.

Der einzige Versuch, die Bahn des Objekts abzulenken, hatte sich als vergeblich erwiesen. In schneller kleiner Raumgleiter hatte sich mit einer nuklearen Sprengladung auf den Weg gemacht und diese auf dem Objekt platziert. Die benötigte Abweichung von der Flugbahn hätte verhindert werden sollen, doch nach der Explosion wurde nicht einmal die kleinste Abweichung gemessen.

Das Schicksal war unausweichlich. Alle nuklearen Sprengköpfe auf der Erde waren auf bestimmte Ziele des jeweils feindlichen Territoriums programmiert, die meisten davon auf eine Entfernung von weniger als 15,000 Kilometer, und ALLE Sprengköpfe waren fest stationiert. Eine Reprogrammierung war in der zur Verfügung stehenden Zeit nicht mehr möglich, und die Wahrscheinlichkeit, daß sie ein sich bewegendes Ziel zu treffen vermochten war sehr gering. Selbst wenn es möglich gewesen wäre, so hätte es eher negative Nachwirkungen gehabt. Ein Objekt mit einer Masse von 20 Milliarden Tonnen, das mit 1000 Teilen kollidiert, hätte sich in einen Meteoriten-Schauer mit Aufschlägen von der Wucht von immerhin noch mehreren Millionen Tonnen verwandelt. Es wurde entschieden, daß es besser wäre, ein Monster zu bekämpfen also eine ganze Armee von Riesen. Alle Waffenkünste, für die die

Menschheit so viel Aufmerksamkeit gewidmet hatten, waren angesichts dieser Gefahr nutzlos geworden. Der Erdbevölkerung blieb nichts anderes mehr übrig, als sich auf ihr Schicksal vorzubereiten.

Als Kommandant der Luna-Basis 1 sind Sie Zeuge dieses Ereignisses, doch der Anblick läßt auch Sie erstarren. Alle Voraussagen waren korrekt. Das Objekt fiel in den pazifischen Ozean und wirbelte Millionen von Litern verdampften Wassers in die Erdatmosphäre. Wie bei einer Kugel, die Glas durchdringt, blieb die Geschwindigkeit des Objekts davon völlig unbeeinflusst und kollidierte mit der Erdkruste, die weit aufbrach. Die Reaktionen des Planeten waren verheerend.

Der Magma-Kern, jetzt von nichts mehr im Zaume gehalten, spiehl Tausende von Tonnen heißer Lava in die Lüfte und über da, was einmal der Meeresboden war. Das verbliebene Wasser der Ozeane strömte in das entstandene 'Loch' und verdampfte sofort unter der großen Hitze. Eine unaufhaltsame Kettenreaktion hatte begonnen. Schockwellen liefen durch den Planeten und ließen ihn gleich einer Glocke läuten. Gewaltige Erdbeben brachen die Erdkruste noch weiter auf, wodurch noch mehr Staub und Dampf in die Erdatmosphäre gelangten. Winde entwickelten sich zu Orkanen, die eine Ladung von pfaumengroßen Trümmern über die Erdoberfläche trieben. Langsam aber sicher wurde der blaue



Planet immer dunkler, das Leben versiegte und die Zivilisation hörte auf zu existieren.

Soweit Sie sehen konnten, waren Luna-Basis 1 und die wenigen anderen Außenposten alles, was von der Menschheit übriggeblieben war. Sie verstanden sofort, daß Ihre Basis nicht mehr weiterhin nur eine kleine Forschungssation war, sondern daß Ihre neue Aufgabe jetzt darin bestand, das Überleben der Menschheit zu sichern. "Terraforming", das Umwandeln anderer Planeten und ihrer Oberflächen in einen erdähnlichen Ort, war noch in seinen Kinderschuhen. Und jetzt schien es so, als ob dieser Vorgang auf der Erde selber angewandt werden mußte. Sie wußten ach, daß die Ihnen auf dem Mond zur Verfügung stehenden Rohstoffe keineswegs für das Vorhaben der Rekolonisation der Erde Ausreichen würden. Andere Planeten mußten zuerst erobert werden, um genügend Rohstoffe für das "Terraforming" und das unmittelbare Überleben heranzuschaffen.

## **LADEANWEISUNGEN**

### **ATARI ST:**

Die Spieldiskette A in das Laufwerk einschieben und den Computer anschalten. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen.

### **COMMODORE AMIGA:**

Den Computer einschalten und nach Erscheinen des Workbench-Befehls die Spieldiskette einschieben. Das Spiel wird automatisch geladen.

### **MS DOS:**

Die diskette einschieben und "RUN" eintippen.

## **STEUERUNGEN**

Die Steuerung des Hauptspiels erfolgt mit Hilfe einer Maus. Plazieren Sie mit ihr den Zeiger auf dem Bildschirm und verschaffen Sie sich somit Zutritt zu den Abteilungen der Mondbasis, den in Betrieb befindlichen Fahrzeugen und den Datenbanken. Ein joystick für die Handsteuerung eines Fahrzeugs kann an den zweiten Port angeschlossen werden.

Die wichtigsten Steuerungssicone befinden sich am oberen Bildschirmrand. jedes Icon läßt sich identifizieren, indem Sie den Zeiger darauf richten.

# BEDIENUNGSANLEITUNG



## **MOON BASE (MONDBASIS)**

Eine Übersicht über die Basis mit ihren 7 Abteilungen. Auch können Sie sich durch Drücken des rechten Mausknopfs Zutritt zur Basis verschaffen.



## **COLONIES (KOLONIEN)**

Verschafft Zutritt zu allen von Ihnen etablierten Kolonien.



## **CRAFT ROSTER**

### **(FAHRZEUGANZEIGEN)**

Die Informationen über Zustand und Position Ihres Fahrzeugs sowie Zugang zu den Fahrzeugsteuerungen.



## **DATA BASE (DATENBASIS)**

Informationen über Planeten und Monde des Sonnensystems.



## **BULLETIN BOARD**

### **(MITTEILUNGSBRETT)**

Die neuesten Berichte über Erfolge und Ereignisse.



## **FILE ACCESS (DATEIEN-**

### **ZUGANG)**

Hiermit können sie Ihre Position laden oder abspeichern. Bis zu vier verschiedene Spiele können auf einer Diskette abgespeichert werden. (Acht für Amiga)



## **LOG (LOGBUCH)**

Dies zeigt Ihre Zivilisations- und Technologiebewertungen, die auf Ihren Fahrzeug, der Anzahl der von Ihnen gegründeten Kolonien und den Bevölkerungszahlen basieren.



## **ZOOM OUT (ZOOM)**

Dies erlaubt es Ihnen, jeden Bildschirm zu verlassen, und zeigt Ihnen eine Gesamtübersicht über das Sonnensystem.



## **ADVANCE HOUR (STUNDE VORSELLEN)**



## **ADVANCE DAY (TAG VORSTELLEN)**

# DIE MONDBASIS

Zutritt zu den verschiedenen Abteilungen der Mondbasis verschaffen Sie sich, indem Sie den Zeiger auf dem jeweiligen Grafik-Abschnitt plazieren und den linken Mausknopf drücken.

## **RESEARCH (FORSCHUNG)**

Bevor Sie mit Ihrer Ausrüstung und dem Sammeln von Daten auf den Planeten oder Monden beginnen können, muß da jeweilige Projekt zuerst gründlich recherchiert werden. Geben sie der Forschungsabteilung dafür den Auftrag durch Wählen von sieben Projekt-Kategorien.

## **ENERGY**

Der Output dieser Abteilung läßt sich durch die Errichtung und Installation von sogenannten "SolaGens" erhöhen.

## **LIFE SUPPORT**

### **(LEBENSERHALTUNGSSYSTEME)**

Die Bevölkerungszahl der Mondbasis läßt sich nur dann erhöhen, wenn weitere Systeme errichtet werden.

## **PRODUCTION**

Forschungsprojekte können auch zu Produktionswecken herangezogen werden. Dies geschieht mit Hilfe des kleinen Monitors auf der linken Bildschirmhälfte.

# DIE MONDBASIS

## **DEFENCE (VERTEIDIGUNG)**

Sie können für die Verteidigung der Mondbasis Jäger bauen und stationäre Laser im Orbit platzieren.

## **RESOURCES (ROHSTOFFE)**

Die Reserven und die gegenwärtige Produktion der Bergbau - Abteilung werden auf diesem Bildschirm angezeigt.

## **FLIGHT BAY (FLUGPLATTFORM)**

Es gibt acht Flugplattformen, zu denen sie sich Zutritt durch Klicken der gewünschten Plattform auf der Grafik verschaffen.

# LADESCHWIERIGKEITEN

Wir sind ständig bestrebt, die Qualität unsere Produkte zu verbessern und haben hohe Anforderungen in unserer Qualitätskontrolle entwickelt, bevor dieses Produkt Sie erreicht. Falls Sie Ladeschwierigkeiten feststellen, liegt es mit größter Wahrscheinlichkeit nicht an diesem Produkt. Wir raten Ihnen daher, Ihr Gerät auszuschalten und die Ladeanweisungen nochmals sorgfältig durchzulesen, nachdem Sie sichergestellt haben, daß Sie die richtige Gebrauchsanweisung für Ihren Computer und Ihre Software benutzen. Haben Sie immer noch Schwierigkeiten, so schlagen Sie in Ihrem Handbush nach oder fragen Sie bei Ihren Fachhändler um Rat. Sind die Probleme auch nach genauer Prüfung Ihres Geräts noch vorhanden, so empfehlen wir Ihnen, daß Sie das Spiel bei dem Händler wieder abgeben, wo Sie es gekauft haben.

**Kundenanfragen/  
Technische Unterstützung  
0734 310003**

**ACTIVISION UK LTD,  
Blake House,  
Manor Farm Road,  
Reading RG2 0JN.**

© Computer game Ian Bird 1989  
Designed and written by Ian Bird

F.O.M.M.

