

## Installation

## CD-ROM Version:

Setze Deine Disk in Dein CD-Rom Laufwerk, von dem wir annehmen, daß es mit "D" bezeichnet ist. In den DOS-Prompt (C:\>) schreibst Du dann:

```
D:<Enter>
Install <Enter>
```

Du wirst zuerst darum gebeten, eine Sprache zu wählen. Wähle "E" für englisch, "F" für französisch oder "D" für deutsch. Anschließend schreibst Du, in welchem Laufwerk und wo Du Dein Spiel installiert haben möchtest. Das Programm schlägt selbst folgendes vor:

```
C:\FIRSTENC <Enter>
```

Hiermit werden die notwendigsten Files des Spiels in einer Bibliothek (DIR) unter dem Namen FIRSTENC auf Deiner Harddisk, mit dem Buchstaben C bezeichnet, installiert.

\*\*\*\*\* WICHTIG ! \*\*\*\*\*

Auf Grund eines kleineren Fehlers, der nach Produktion des Spiels entstanden ist, ist es nach der Installation von sowohl der Diskettenversion als auch der CD-ROM Version erforderlich, auch die beigelegte Diskette, benannt "Patch Disk", zu installieren. Die Diskette ist in das Laufwerk A einzusetzen und in den DOS-Prompt (C:\) schreibst Du folgendes:

```
A:<Enter>
Install <Enter>
```

Es erscheint ein Menü, in dem Du nur "Install Patch" zu wählen hast. Die anderen Menüs sind zu KEINEN ANDEREN ZEITPUNKT zu benutzen. Anschließend wirst Du darum gebeten, anzugeben, in welcher Harddisk und in welcher Bibliothek (DIR) First Encounters installiert worden ist. Z.B.: "C:\FIRSTENC". Anschließend wird eine gewisse Anzahl von Files überschrieben.

## Konfiguration der Tonkarte:

Wenn Du die "Bibliothek" des Spiels nicht änderst, wird es auf Deiner C Harddisk in einem DIR mit Namen "FIRSTENC" installiert. Vor Spielbeginn hast Du zuerst ein Spiel Set-up Programm laufen zu lassen, um das Spiel für Deine Tonkarte zu konfigurieren. Das geschieht in dem Du im DOS-Prompt (C:\) folgendes schreibst:

```
CD Firstenc<Enter>
Setup<Enter>
```

Im Set-up Menü hast Du "Digital" (digitalisierte Töne) und "Midi" (Musik) zu wählen. Gewöhnlicherweise kann man "Auto Detect" für die digitalen Töne wählen.

Im eigentlichen Programm findest Du selbst Adressen und Kanäle auf Deiner Tonkarte. Im "Select Midi" hast manual eine der Tonkarten, die Deine Tonkarte unterstützt, zu finden. In beiden Fällen kannst Du "test" wählen, um zu sehen, inwiefern Du das Richtige gewählt hast.

Start des Spiels:

-----

Wir nehmen wieder an, daß Du nichts an dem Vorschlag, den das Programm vorgeschlagen hat, geändert hast und das Spiel dort liegt. Um das Spiel zu starten, hast Du folgendes in Deinen DOS-Prompt (C:\) zu schreiben:

```
CD Firstenc<Enter>
Firstenc<Enter>
```

Das Spiel wird mit einer flotten Intro eingeleitet. Du kannst direkt zum Spielstart springen, in dem Du auf die Leertaste tastest.

Das Spiel:

-----

Es ist über 50 Jahre her, daß wir an dem Vorgänger des Spieles "Frontier Elite II" teilgenommen haben, der auch ein 3 D Raumsimulator war. Wir schreiben nun das Jahr 3250. Es sind große Veränderungen geschehen. Die ganze politische Weltsituation - oder sollen wir Raumsituation sagen - wurde geändert. Doch ist die technische Entwicklung wohl die bemerkenswerteste. Das neue Raumschiff " Saker Mk III " ist ganz einfach eine Sensation. Es ist leicht zu fliegen, und das nicht nur wegen des grafischen Kontrollpaneels. Man wird sich besonders über das große Scanner - Paneel, in der Mitte des Cockpits, freuen. Es gibt von allem, was sich in Deiner Nähe befindet, ein 3 D Modell. Das können andere Raumschiffe,

Planeten, Asteoriden, Raumstationen oder auch andere Dinge sein.

Wie schon erwähnt, ist das Spiel ein sehr moderner 3D Raumsimulator. Du sollst das Raumschiff fliegen. Nicht so ein " altmodisches " Raumkriegsspiel. Nein - du mußt alles bedenken, bevor Du eine Mission starten kannst. Soll es ein ganz gewöhnlicher Handelsflug sein, wo Du eine Ware verfrachtest, bei dem Du etwas Geld verdienst oder eine militärische Mission. Du kannst nämlich auch wählen, in die förderalen Streitmächte oder in das Militär des Imperiums zu gehen. Hier kann es schwer werden, Karriere zu machen. Alles startet mit bedeutungslosen, kleinen Missionen. Bewältigst Du diese, wirst Du schnell mehr Verantwortung bekommen und befördert werden. Man muß sich selbstverständlich immer versichern, daß man Brennstoff für sein Raumschiff gekauft hat. Aber, muß man auf eine Handelsreise, so muß diese auch geplant werden. Finde heraus, was Dein Planet exportiert, und was der Destinationsplanet importiert. Und dann muß es auch eine Ware sein, die Du Dir leisten kannst. Am Anfang hast Du nämlich nicht soviel Geld zur Verfügung. Wenn Du der

Anweisung auf den Seiten 71 bis 84, in der englischen Anleitung, folgst, wirst Du automatisch durch die erste Mission gewiesen. Es ist aber wichtig, daß Du mit dem grafischen Steuerpaneel, und seinen Funktionen, vertraut wirst.

Steuerung:

Auf dem beigelegten A4- Bogen, kannst Du eine Übersicht aller grafischen Ikone, die Du im Steuerpaneel vorfindest, sehen. Entweder werden sie dadurch aktiviert, daß Du mit der Maus auf sie klickst oder durch wählen der aktuellen Funktiostaste. Die ersten vier werden immer gezeigt, während die restlichen Untermenüs der vier sind.

F1	F2
Aussichts - Paneel	Inventar - Paneel

F5: Kampf/Navigation	Journale
F6: Aussicht vorwärts	Raumschiffsausstattung
F7: Aussicht rückwärts	Profil des Kapitäns

F8: Periskop Aussicht	Mannschaft
F9: 3D Digitalaussicht	Passagiere
F10: Missile Aussicht	Fracht an Bord
F11: Kampfcomputer	Übersicht der Aufgabe
F12: Rettungskapsel	Minenbetriebsstellen

F3	F4
Karten - Paneel	Kommunikations - Paneel

F5: Galaktische Karte	Abfeuerungserlaubnis
F6: Karte des Kreislaufes	Kundendienst
F7: Datenschirm	Meldungen
F8: Galaktische Aussicht	Der Handelsmarkt
F9: Ökonomie	Polizei/Bußgelder
F10: Soziale Struktur	
F11: Zoom rein	
F12: Zoom Raus	

Tastatur:

A: Raumschiff taucht	B: Energie Bombe
C: Zentriere galaktische Karte	D: Starte Minenbetriebsmaschine
E: ECM-Missileverteidigung	H: Hyberspace
L: Untertitel an/aus	M.: Minen/Missile abfeuern
N: Navigationscomputer	R: Ferngesteuerte Kreislaufkarte
T: MÜ1 (Kampf/Navigation)	U: Untergestell auf/ab
X: Rettungskapsel	Z: Raumschiff besteigen

Tabulator: Motor aus- Motor an - Autopilot

Enter: Wenn Motor aus - Raumschiff beschleunigt  
Wenn Motor an - Erhöht "SET" die Geschwindigkeit

Shift: Wenn Motor aus - Raumschiff verlangsamt  
Wenn Motor an - Mindert die "SET" Geschwindigkeit

Leertaste: Laser abfeuern

Esc: Spielpause

Esc wieder: Konfigurationschirm (Präferenzschirm)

?: Hyberspace sky Analyse  
<>: Richtungskontrolle für das Raumschiff  
PgUp/PgDn: Scroll Textmitteilungen

Joystick/Mus:

Linke Taste: Steuert Raumschiff - auf, ab, links rechts.  
Rechte Taste: Galaktische Karte rotiert über Z-Achse  
Beide Tasten: Feuert Laser ab.

Copyright (c) 1995 Euro Power Pack Denmark Denmark A/S