

# SUBTRADE

RETURN TO IRATA







# INHALTSVERZEICHNIS

<b>LADEANWEISUNG</b> .....	6
Amiga 500, Amiga 500 Plus, Amiga 600, Amiga 2000, Amiga 3000 .....	6
Amiga 1000 .....	6
<b>DIE STORY</b> .....	6
<b>DAS SPIEL</b> .....	8
Schnelleinstieg für Eilige .....	8
<b>ES GEHT LOS!</b> .....	9
<b>UND NUN: REIN INS VERGNÜGEN</b> .....	10
<b>DAS OPTIONS-MENÜ</b> .....	10
<b>DAS CHARAKTER-MENÜ</b> .....	11
<b>LANDVERGABE</b> .....	11
<b>DIE PRODUKTION</b> .....	13
Vorbereitungen .....	13
Einkaufen - und schnell zum Claim! .....	15
Endlich: Der Claim wird bebaut! .....	16
Perlensuche .....	16
Wanda, die Ausreißerin .....	17
Ins Pub? .....	17
Katastrophenalarm .....	17
<b>STATISTIK: DIE FRÜCHTE DER ARBEIT</b> .....	18
<b>DIE AUKTION</b> .....	18
Vorbereitung .....	18
Lebensnotwendig: Energie und Fische .....	19
"Spoilage" .....	20
Kaufen oder verkaufen? .....	20
Jetzt heißt es handeln! .....	21
Geheimgeschäft .....	22
<b>STATISTIK: WER IST HANDELSKÖNIG?</b> .....	22
<b>DIE CLAIM-AUKTIONEN</b> .....	23
Verkauf durch einen Spieler .....	23
Wieder eine Geheimaktion .....	23
Claim-Verkauf durch die Bank .....	24
<b>TIPS &amp; TRICKS</b> .....	24
<b>CREDITS</b> .....	25

© 1993 boeder software gmbh

Alle Rechte vorbehalten. Dieses Handbuch und die dazugehörige Software ist urheberrechtlich geschützt. Es darf in keiner Form (auch nicht auszugsweise) mittels irgendwelcher Verfahren reproduziert, gesendet, vervielfältigt bzw. verbreitet oder in eine andere Sprache übersetzt werden.

Bei der Erstellung des Programmes, der Anleitung sowie der Abbildungen wurde mit allergrößter Sorgfalt vorgegangen und unter Einhaltung wirksamer Kontrollmaßnahmen reproduziert. Trotzdem lassen sich Fehler nicht ausschließen. Aus diesem Grund übernimmt *boeder software gmbh* keinerlei Haftung für Schäden, die aufgrund von Fehlfunktionen von Programmen entstanden oder auf fehlerhafte Angaben zurückzuführen sind.

Alle Marken- und Produktnamen sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Titelhälter.



## LADEANWEISUNG

**Amiga 500, Amiga 500 Plus, Amiga 600, Amiga 2000, Amiga 3000**

Schalten Sie Ihren Amiga aus. Legen Sie Ihre *Subtrade*-Diskette in das interne Laufwerk (DF0). Schalten Sie danach Ihren Amiga an, woraufhin das Spiel automatisch gestartet wird.

### Amiga 1000

Schalten Sie Ihren Amiga 1000 aus, und legen Sie die Kickstart-Diskette ein. Schalten Sie nun den Amiga 1000 wieder an und warten Sie, bis Sie aufgefordert werden, die Workbench-Diskette einzulegen. Legen Sie jetzt die *Subtrade*-Diskette in das interne Laufwerk (DF0); das Spiel startet daraufhin automatisch.

**Hinweis:** *Subtrade* benötigt mindestens 1 MByte Speicher!

## DIE STORY

Im Katastrophenjahr 2151 steht die Menschheit kurz vor ihrem Untergang: Die gute alte Erde ist am Ende. Ausgeplündert, abgewirtschaftet, die Natur vollständig zerstört ... Es gibt keine natürlichen Ressourcen mehr, von denen der Mensch sich ernähren könnte. Der "Große Rat" sieht nur einen Ausweg: die Evakuierung der Erdenbewohner auf andere Planeten. Nach anfänglichen Schwierigkeiten (siehe das Spiel "CYBERZERK") gelingt es dem größten Teil der Menschheit schließlich, sich auf verschiedenen Planeten eine neue Heimat zu erobern.

Das Raumschiff ISS Utopia, das beim Kampf gegen das "CYBERZERK-Syndrom" zerstört wurde, ist in Vergessenheit geraten; es existieren keinerlei Hinweise auf dessen Verbleib. So weiß niemand von der kleinen Rettungskapsel, die sich kurz vor der Explosion des Schiffes vom Bug gelöst hatte: Ihre Insassen konnten sich durch eine Notlandung auf der Meeresoberfläche des Planeten Irata retten.

Überrglücklich macht sich die Besatzung der Rettungskapsel sofort daran, den unbekanntem Planeten zu untersuchen. Zu ihrem Entsetzen müssen die Neuankömmlinge feststellen, daß anscheinend auch auf Irata verheerende Ereignisse stattgefunden haben: Kein Lebenszeichen einer Zivilisation, nichts als Wasser weit und breit!

Bald hat das Team der Rettungskapsel herausgefunden, was geschehen war auf Irata - das Ergebnis ist niederschmetternd: Einige Spuren weisen darauf hin, daß hier einst eine hochzivilisierte Kultur gelebt haben muß, die von einem Meteoriteneinschlag vollständig zerstört wurde. Nicht nur, daß die Bewohner des Planeten dabei getötet wurden, sondern der Einschlag verursachte eine Klimakatastrophe! Die Temperatur muß dadurch drastisch angestiegen sein, was das Schmelzen der Polkappen und als Folge den enormen Anstieg des Meeresspiegels um ca. 400 m mit sich brachte.

Nun also erstreckt sich über Irata ein riesiger Ozean. Die einzige Chance des Raumkapsel-Teams, hier zu überleben, besteht in der Kultivierung des Meeresbodens. So bleibt ihnen nichts anderes übrig, als sich auf dem Grund des Ozeans eine Siedlung zu errichten. Dank ihrer Intelligenz schaffen sie es, aus den Überresten der Rettungskapsel eine Maschine zu bauen, mit deren Hilfe man den lebensnotwendigen Sauerstoff gewinnen kann: Somit kann die Bebauung des Meeresbodens in Angriff genommen werden!

Inzwischen liegt die Landung des Raumschiffes einige Zeit zurück und auf Irata hat sich schon eine blühende Güterproduktion entwickelt. Sie sind einer der Überlebenden:

Jetzt liegt es an Ihnen, sich im Wirtschaftsleben des Planeten Irata zu behaupten. Versuchen Sie Ihr Glück!



## DAS SPIEL

### Schnelleinstieg für Eilige

*Subtrade* ist ein komplexes Wirtschaftssimulations-Spiel, das einer ausführlichen Anleitung bedarf. Für Leute, die es aber nicht abwarten können, gibt es an dieser Stelle einen Schnelleinstieg. Um alle Möglichkeiten des Spiels ausnutzen zu können, sollten Sie die komplette Anleitung jedoch unbedingt lesen.

#### **Subtrade gliedert sich in folgende Bereiche:**

**Spieloptionen:** Nach Laden des Spiels müssen zunächst im Options-Menü einige Vorbereitungen getroffen werden, z.B. Spieleranzahl und -farbe, Charakterwahl und Gütervorwahl. Diese gelten für die gesamte Spieldauer (12 Runden).

**Landvergabe:** Jede Runde beginnt mit der Landvergabe. Durch Drücken des Joystick-Knopfes wählen Sie einen Claim (Grundstück).

**Produktionsvorbereitungen:** Dazu müssen Sie eine Turtle erwerben, sie mit Produktionsmaschinen beladen und auf Ihren Claim bewegen.

**Güterproduktion:** Das Spiel gibt Auskunft, wie ertragreich ein Claim ist (kleine Quadrate) und wieviel Einheiten produziert wurden (kleine Balken).

**Die Auktion:** Bevor die eigentliche Auktion startet, zeigen Balken Ihren Warenbestand an. Bei den Auktionen (4 an der Zahl, für Ore, Pearls, Fish, Energy) können alle Spieler Ware kaufen oder verkaufen. Achten Sie darauf, daß Sie immer 5 Fischeinheiten und je 1 Einheit Energie pro Claim besitzen.

**Die Statistik:** Am Ende jeder Runde wird eine Statistik ausgegeben, die das Gesamtvermögen der Spieler anzeigt. Danach wird das Spiel wieder mit der Landvergabe fortgesetzt.

## ES GEHT LOS!

Laden Sie *Subtrade* wie beschrieben. Teilnehmen können bis zu vier Spieler. Generell gilt im Mehrspielermodus:

*Spieler Nr. 1 = Joystickport 2 (auch wenn Sie alleine spielen)*

*Spieler Nr. 2 = Joystickport 1 (ggf. mit Maus austauschen)*

*Spieler Nr. 3 = Joystickport 2*

*Spieler Nr. 4 = Joystickport 1*

In *Subtrade* gibt es Situationen, in denen alle Spieler gleichzeitig spielen (Landwahl und Auktion). Bei der Landwahl wird der Joystick-Knopf bei Spieler 3 durch die rechte <Shift>-Taste ersetzt, bei Spieler 4 durch die linke.

Beim Handel steuert Spieler Nr. 3 seine Turtles mit Hilfe der Cursor-Tasten auf und ab. Spieler Nr. 4 benutzt dafür die Tasten <A> und <Y> (englische Tastatur = <Z>). Auch hier ersetzen die Shift-Tasten die jeweiligen Joystick-Knöpfe.

Ferner unterstützt *Subtrade* auch einen 4-Spieler-Adapter. Wenn Sie im Besitz eines solchen sind, schließen Sie ihn an den Parallel-Port an (**Achtung:** Der Amiga muß dabei ausgeschaltet sein!). Jetzt gilt folgende Belegung:

*Spieler Nr. 1 = Joystickport 2*

*Spieler Nr. 2 = Joystickport 1*

*Spieler Nr. 3 = 4-Spieler-Adapter-Port 1*

*Spieler Nr. 4 = 4-Spieler-Adapter-Port 2*

Durch Drücken der <P>-Taste haben Sie die Möglichkeit, das Spiel anzuhalten, mit <Esc> können Sie das Spiel verlassen.

*Subtrade* ist eine Wirtschaftssimulation, in der Sie durch Börsenspekulation und, geschicktes Handeln und Bebauen von Claims ein Riesenvermögen machen können - je nachdem, wieviel Geld, Landbesitz und Güter Sie schef-



feln! Spekulationsobjekte stehen in Hülle und Fülle zur Verfügung:



**Ore** (Erz) - Ohne Erz keine Turtles, denn diese werden künstlich aus Eisen hergestellt...und ohne



**Turtles** (Schildkröten) läuft gar nichts, denn sie sind die Lasttiere in *Subtrade*. Die nützlichen Tierchen müssen blitzschnell die Produktionsmaschinen von Subcity auf die Claims transportieren.



**Fish** (Fische) - Sie sind das Lebenselixier der Kolonie: Wer nicht genug Fische besitzt, leidet ständig an Hunger und arbeitet weniger produktiv.



**Energy** (Energie) - Nicht nur die Spieler brauchen Energie, sondern auch die Produktionsmaschinen, denn sonst gibt's keine Waren...



**Pearls** (Perlen) - Schnickschnack für die Luxusfreaks auf Irata: Perlen werden ausschließlich für Spekulationen genutzt.

Ziel des Spieles ist es, innerhalb von 12 Runden soviel wie möglich zu erwirtschaften. Rekordergebnisse werden namentlich festgehalten (Achtung: Der Schreibschutz der *Subtrade*-Diskette darf nicht aktiviert sein!).

## UND NUN: REIN INS VERGNÜGEN

Nach dem Laden informiert Sie ein Vorspann über die Geschichte der ISS-Utopia-Überlebenden. Durch Drücken des Feuerknopfes läßt er sich abbrechen, woraufhin das Intro geladen wird. Ein nochmaliges Drücken läßt Sie ins "Options-Menü" gelangen.

## DAS OPTIONS-MENÜ

Hier wird die Spieleranzahl (1 bis 4) und die Verwendung eines 4-Spieler-Adapters eingestellt. Die Selektion: Joystick nach rechts/links bzw. oben/unten bewegen. (Beach-

ten Sie unbedingt, daß Sie den 4-Spieler-Adapter-Modus nur aktivieren, wenn Sie einen Adapter angeschlossen haben!). Wenn alle Einstellungen getätigt sind, können Sie mit der CONTINUE-Option fortfahren.

## DAS CHARAKTER-MENÜ

Der Selektionspfeil am linken Bildschirmrand gibt an, welche Option an der Reihe ist, die jeweilige Wahl wird durch einen blinkenden roten Rahmen angezeigt. Jeder Spieler kann zwischen 8 Charakteren wählen, beim gewünschten Gesicht einfach den Feuerknopf drücken! Wählen Sie jetzt Ihre Spielfarbe, indem Sie das Schildkrötensymbol mit der gewünschten Farbe anklicken. Jeder kann seinem Spielcharakter einen "Bonus" in Form von Gütern mitgeben: Wählt man "Energy" oder "Fish", werden dem Spieler 7 Einheiten gutgeschrieben, bei "Pearls" und "Ore" jeweils 3, bei "Money" erhält der Spieler 250 Subdollar zusätzlich. Um den Schwierigkeitsgrad des Spiels zu erhöhen, kann man auch die Vorgabe "nothing" (nichts) wählen. Danach erhält die Spielfigur einen Namen (Callsign), der auf 5 Buchstaben begrenzt sein muß. Nach Anwählen von "Exit" kann der nächste Spieler seine Wahl treffen bzw. das Spiel beginnt (durch Drücken der Escape-Taste kann man das Menü und das Spiel übrigens jederzeit verlassen).

## LANDVERGABE





Der Bildschirm zeigt nun den Meeresboden, dem Sie die größtmögliche Menge an Gütern entlocken sollen: Oben links wird die aktuelle Rundennummer angezeigt, rechts daneben befindet sich das "Nachrichtenfenster", in dem verschiedene Mitteilungen ausgegeben werden. In der Mitte des Landes sehen Sie ein rundes Gebäude, das ist Subcity. Das gesamte Land ist unterteilt in kleine Grundstücke, auch "Claims" genannt, auf denen sich die Produkte unterschiedlich gut vermehren lassen:



Auf dem **normalen Meeresboden** läßt sich am meisten Energie gewinnen.



Das **seichte Gewässer** ist gut für die Fischzucht geeignet.



Im **steinigen Gelände** liegen unter Umständen einige Erzvorkommen verborgen.



Im **mittleren Steinblock** ist die Chance, Erze zu finden, noch größer.



In den **vier großen Steinblöcken** ist eine fette Erzausbeute fast gesichert.



**Der Vulkan:** Auch hier kommen Erzsucher auf ihre Kosten, allerdings ist der Erzabbau in Vulkannähe eine unsichere Angelegenheit.



Auf einer fossilen "**Subschnecke**" läßt sich nur mit der Energiegewinnung ein gutes Ergebnis erzielen.



Turtles sind ganz vernarrt in die **orangefarbenen Korallen**; nichts liegt also näher, als dort Turtles zu züchten.



In den **grünen Korallenriffen** freuen sich die Turtles auch des Lebens, obgleich sie sich hier nicht ganz so gut vermehren wie in den orangenen.



Der **große Graben** verläuft genau in der Mitte. Er ist tief, dunkel, und die Fischlein fühlen sich hier pudelwohl: die besten Voraussetzungen für eine ausgezeichnete Fischzucht.

Natürlich ist es möglich, jedes Produkt auf jedem "Claim" zu produzieren. Allerdings sind die Erträge geringer als auf den begünstigten Gebieten.

Im Nachrichtenfenster wird die Landvergabe mit der Meldung "Land Grant" angekündigt. Ein großes, graues Quadrat (Cursor) beginnt von oben links nach unten rechts zu wandern. Um ein bestimmtes Grundstück zu erwerben, muß man den Joystick-Knopf in dem Moment drücken, wenn sich das graue Quadrat über dem gewünschten Landabschnitt befindet. Wenn mehrere Spieler gleichzeitig den Joystick-Knopf drücken, erhält der Spieler mit dem geringsten Kapital das Gebiet zugesprochen. Hat der Cursor die gesamte Landschaft durchlaufen, ist die Landvergabe abgeschlossen, und man hat erst wieder in der nächsten Spielrunde die Möglichkeit, ein Grundstück zu erwerben.

In der ersten Runde sollten Sie versuchen, einen "Claim" im großen Graben abzustecken. Haben Sie die Chance verpaßt, Ihr gewünschtes Gebiet zu erhalten, oder ein Mitspieler hat Ihnen den Claim vor der Nase weggeschnappt, sollten Sie sich auf jeden Fall einen anderen Claim nehmen, da jeder Ihr Vermögen vergrößert.

Nachdem die Landvergabe beendet ist, kann es vorkommen, daß die Bank noch ein Grundstück versteigert, ansonsten kommt man in den nächsten Spielabschnitt.

## DIE PRODUKTION

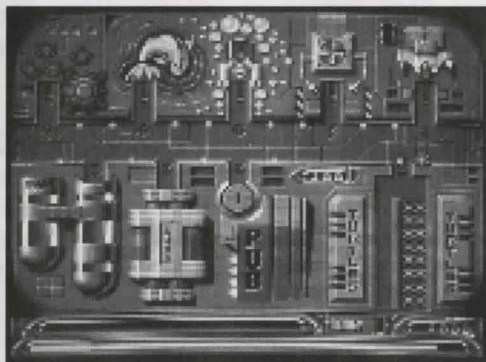
### Vorbereitungen

Die Produktionsvorbereitung beginnt bei dem Spieler mit dem geringsten Vermögen und setzt sich dementsprechend fort.



Nehmen nur 1, 2 oder 3 Spieler teil, werden die jeweils fehlenden Spieler durch den Computer ersetzt. Ist der Computer an der Reihe, erscheint ein Anker in der Farbe des Computerspielers, der auf verschiedene Grundstücke zeigt. Auf den so gekennzeichneten Claims führt der Computer seine Aktionen durch. Diese können durch Druck auf den Joystick-Knopf beschleunigt werden.

Wenn Ihre Farbe anfängt zu blinken, beachten Sie jetzt den unteren Rand des Bildschirms, dort wird in einem länglichen Ausgabefeld eine Nachricht ausgegeben, die ein besonderes Ereignis beschreibt. Kommt "Sorry no message for you", bedeutet das, daß in dieser Runde nichts für Sie anliegt. Haben Sie Ihre Nachricht zur Kenntnis genommen, können Sie durch Drücken des Joystick-Knopfes fortfahren. Auf dem Bildschirm erscheint die Innenansicht von Subcity.



In der Mitte können Sie einen Taucher in Ihrer Farbe ausmachen, den Sie mit Hilfe des Joysticks bewegen können. Oberhalb des Tauchers befinden sich verschiedene Beladestationen für die Turtles, die dort die Produktionsmaschinen aufnehmen können. Die Stationen sind über schmale Wege erreichbar.

Ganz links findet man die Produktionsmaschinen für die Turtle-Zucht, rechts daneben die für die Fischzucht. In der

Mitte lassen sich die Turtles mit Perlenfördermaschinen beladen, rechts daneben werden Energiemaschinen angeboten, und ganz rechts gibt es die Maschinen zur Erzgewinnung.

Unterhalb des Tauchers befinden sich weitere Gebäude: das Perlenbüro (ganz links), das Landbüro (rechts daneben), der Pub (in der Mitte) und die Turtle-Ställe (ganz rechts). Letztere sind in zwei Hälften unterteilt, wobei die rechte Hälfte die Bank-Turtles beherbergt, die linke Ihre eigenen. Links neben dem Stall sehen Sie ein kleines Ausgabefeld, das den aktuellen Turtle-Preis anzeigt. Er ist ausschlaggebend für den Ein- bzw. Verkauf von Turtles. Je mehr Turtles die Bank hat, desto weniger Geld erhalten Sie beim Verkauf.

Das rechte Feld am unteren Bildschirmrand zeigt die Geldsumme, die Sie besitzen, im linken werden diverse Nachrichten ausgegeben.

Unterhalb der Ausgabefelder sehen Sie den Zeitbalken, der langsam kleiner wird. Ist er abgelaufen, ist Ihre Spielrunde automatisch beendet, und eine Turtle, die Sie zu diesem Zeitpunkt mit sich führen, ergreift die Flucht.

### **Einkaufen - und schnell zum Claim!**

Inzwischen wissen Sie ja, wo was am besten gedeiht. Deshalb wollen Sie sicherlich in Ihrem Graben-Claim beispielsweise Fische züchten! Steuern Sie hierfür den Taucher zunächst zu den Turtle-Ställen, woraufhin Ihnen eine Turtle übergeben wird. Sie weicht Ihnen jetzt nicht mehr von der Seite. Theoretisch können Sie die Turtle auch gleich wieder an die Bank verkaufen, dazu müßten Sie diese einfach wieder zum Stall führen.

Sie sollten die Turtle aber besser mit den Maschinen beladen, die für die Fischzucht notwendig sind. Dazu führen Sie die Turtle zu der entsprechenden Beladestation (die zweite von links). Das Beladen geschieht automatisch, ist aber leider nicht kostenlos: Maschinen zur Fischzucht



kosten 25 Subdollar, zur Turtle-Zucht 200, für Perlenförderungs-  
maschinen werden 100 Subdollar veranschlagt, für  
Erzgewinnungsmaschinen 75 und Maschinen zur Energie-  
gewinnung kosten 50 Subdollar. In der Fischbeladestation  
wird Ihre Turtle mit einem Rucksack ausgestattet, der die  
notwendigen Maschinen zur Fischzucht enthält. Derart  
ausgerüstet, können Sie Subcity verlassen. Die Ausgänge  
befinden sich jeweils am rechten und linken Bildschirm-  
rand.

### Endlich: Der Claim wird bebaut!

Haben Sie einen Ausgang gewählt, sehen Sie wieder die  
Claims. Durch das Kreuz rechts oben in der jeweiligen  
Farbe lassen sich die Claims ihren Besitzern zuordnen.  
Positionieren Sie Ihren Taucher genau auf dem Kreuz  
Ihres Claims und drücken den Joystick-Knopf. Das Kreuz  
verschwindet und es erscheint ein Symbol, das für die  
jeweilige Nutzung des Claims steht.

**Achtung!** Wenn Sie sich nicht nah genug am Kreuz  
befinden und den Feuerknopf drücken, schwimmt Ihnen  
die Turtle weg. In diesem Fall müssen Sie sich schnell  
wieder nach Subcity begeben, eine neue Turtle kaufen, sie  
beladen und nochmals versuchen, diesmal genauer, sie  
auf dem Claim zu plazieren. Beachten Sie aber den Zeitbal-  
ken!

Wurde auf dem Claim, auf dem Sie Ihre Turtle installiert  
haben, schon etwas produziert, können Sie die dort schon  
vorhandene Turtle mitnehmen und diese auf einem ande-  
ren Claim installieren oder an die Bank verkaufen.

### Perlensuche

Mit Hilfe des Perlenbüros können Sie feststellen lassen,  
wie perlenreich ein Claim ist. Zu diesem Zweck steuern Sie  
Ihren Taucher zum Perlenbüro in Subcity. Es wird die  
Meldung "Get soil sample" ausgegeben. Verlassen Sie nun  
Subcity, und plazieren Sie Ihren Taucher auf dem Kreuz  
oder Anbausymbol des Claims, den Sie untersuchen möch-  
ten. Durch Drücken des Joystick-Knopfes entnehmen Sie

eine Bodenprobe, die Sie zurück zum Perlenbüro bringen.  
Dem Nachrichtenfenster können Sie anschließend eine  
der folgenden Mitteilungen entnehmen:

**"Many pearls found"** - Der Claim enthält sehr viele Perlen  
**"Medium pearls found"** - Der Claim enthält viele Perlen  
**"Few pearls found"** - Der Claim enthält einige Perlen  
**"No pearls found"** - Der Claim enthält keine Perlen

Von jedem Grundstück lassen sich Bodenproben entneh-  
men, auch von solchen, die noch von keinem Spieler in  
Besitz genommen wurden.

Jedes Spiel bietet zwei oder drei Gebiete mit sehr guten  
Perlenvorkommen. Sie haben die Garantie, daß sich um  
ein Gebiet mit ausgezeichnetem Perlenvorkommen Claims  
befinden, die ebenfalls zur Bergung von Perlen geeignet  
sind.

### Wanda, die Ausreißerin

Hin und wieder sieht man einen Fisch durch die Landschaft  
schwimmen. Er hat den Namen "Wanda" und ist der  
Liebling eines reichen alten Mannes, der in Subcity wohnt.  
Unglücklicherweise schwimmt Wanda ihm immer wieder  
weg. Da er nicht mehr in der Lage ist, den Fisch wieder  
einzufangen hofft er, daß jemand ihm Wanda zurückbringt  
- was er großzügig belohnt!

### Ins Pub?

Eine Runde beendet man, indem man sich in das Subcity-  
Pub begibt. Dort kann man sein Konto durch Glücksspiel  
noch ein wenig aufstocken. Je mehr Zeit Sie noch zur  
Verfügung haben, desto mehr Geld gewinnen Sie im Glücks-  
spiel. Der gewonnene Betrag wird im Nachrichtenfenster  
angezeigt.

### Katastrophenalarm

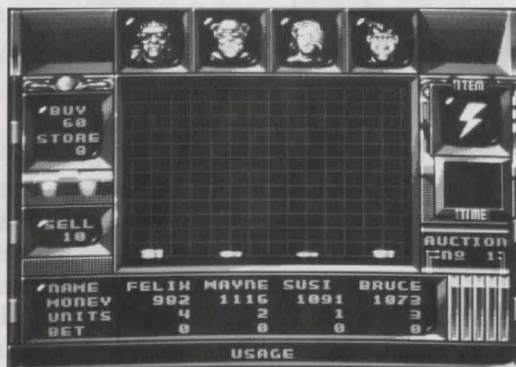
Nachdem alle Spieler Ihre Aktionen durchgeführt haben,  
treten unter Umständen irgendwelche unvorhersehbaren  
Ereignisse ein...



## STATISTIK: DIE FRÜCHTE DER ARBEIT

Schließlich erfahren Sie, wie erfolgreich Ihre Güterproduktion war: Die Claims, die mit einer neuen Turtle ausgestattet wurden, erhalten ein sogenanntes "Güteklasse"-Prädikat: Vier Boxen stehen für die höchste Güteklasse, werden keine Boxen angezeigt, ist die Güteklasse schlecht. Auf die Ertragsmenge hat der Spieler keinen Einfluß. Der Computer errechnet automatisch, wie erfolgreich die verschiedenen Claims bewirtschaftet wurden. Dabei gibt er für jede bewirtschaftete Einheit einen kleinen Strich auf der linken Seite der Claims aus.

## DIE AUKTION



### Vorbereitung

In der Auktion können alle Spieler Produkte kaufen und verkaufen. Der Auktionsbildschirm: Die oberen vier Monitore zeigen die Charaktere der vier Spieler. Der oberste Monitor auf der rechten Seite ist der Icon-Monitor, der zeigt, welches Produkt angeboten wird. Darunter befindet sich die Uhr, und unter dieser die Auktionsnummer (= Rundennummer). Die linke Bildschirmseite dient der Ausgabe von Bankinformationen. Jeder Mitspieler kann an die Bank Waren verkaufen, aber auch von ihr Ware beziehen. Die Warenpreise werden am linken Rand ausgegeben, sie hängen ab von Angebot und Nachfrage.

Dies errechnet sich aus der Auktion der vorherigen Spielrunde - war beispielsweise die Fischnachfrage in der letzten Runde groß, steigt der Fischpreis. Wollte hingegen kein Mitspieler Fische erwerben, sinkt der Preis: Dadurch läßt sich der Markt natürlich gezielt beeinflussen. Gewiefte Spieler nutzen dies hemmungslos aus, indem sie gewinnbringend mit ihren Waren spekulieren! Die Perlenpreise jedoch werden auf dem intergalaktischen Markt festgelegt, der nicht beeinflußt werden kann. Deshalb birgt die Perlenpekulation ein großes Risiko, allerdings können mit ihr auch die größten Gewinne erzielt werden.

Am linken Bildschirmrand werden drei wichtige Bankinformationen angezeigt: der Warenmindestpreis ("SELL" - verkaufen) und der Warenhöchstpreis ("BUY" - kaufen) den die Bank zahlt, sowie den Warenbesitz ("STORE" - Speicher, Lager) der Bank.

Am unteren Bildschirmrand befindet sich ein großer Monitor. Er gibt Mitspielerinformationen aus. Neben dem Namen (siehe oberste Zeile) wird ihr Kapital ("MONEY", zweite Zeile), ihre verfügbaren Wareneinheiten ("UNITS", dritte Zeile) und ihr aktuelles Gebot ("BID", unterste Zeile) ausgegeben. Das aktuelle Gebot gibt Auskunft, zu welchem Preis die Spieler eine Ware kaufen bzw. verkaufen möchten. In Bildschirmmitte sehen Sie ein Drahtgitter, auf dem sich zunächst vier Säulen befinden. Diese zeigen an, wieviel der jeweilige Spieler von einer Ware besitzt.

### Lebensnotwendig: Energie und Fische

Ihr Vorrat an Energie und Fischen sollte immer groß genug sein: Energie hält die Produktion auf Trab; jeder Spieler benötigt pro Runde für jedes Claim 1 Einheit Energie. Fisch ist das Grundnahrungsmittel der Kolonie, deshalb sollte jeder Spieler 5 Fischeinheiten pro Runde besitzen. Die Säulen von Fisch und Energie nehmen zunächst erst einmal ab, bevor der erwirtschaftete Ertrag dazu addiert wird. Desweiteren gibt der Computer eine "kritische Linie" aus, die anzeigt, ob die Einheiten für Fisch und Energie ausreichend sind. Unterstützend dazu werden Überschuß-

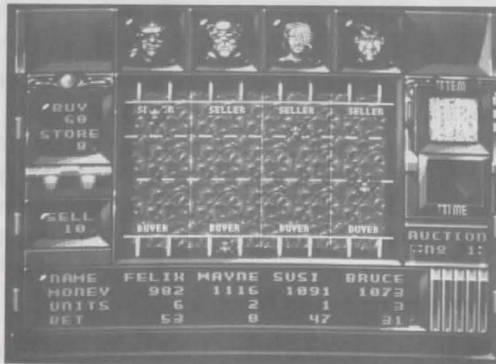


und Fehleinheiten ausgegeben. Fehleinheiten sollte Sie unbedingt durch Einkauf ausgleichen! Ein Minus im Fischbestand bewirkt, daß die Zeit, die für die Produktgewinnung zur Verfügung steht, geringer wird - je weniger Fisch, umso weniger Zeit. Zuwenig Energie wirkt sich auf die Warenproduktion aus, Ihre Claims wirtschaften dann uneffektiv.

**“Spoilage”**

Die Lagerkapazitäten jedes Mitspielers sind begrenzt. Bei Erzen und Perlen liegt sie bei 50 Einheiten. Diese dürfen nicht überschritten werden. Die Fischlagerung ist aufwendig und kompliziert, aus diesem Grund verdirbt jede Runde ein Drittel des Vorrates. Beim Energievorrat sieht es ähnlich aus, in jeder Runde nimmt er um ein Viertel ab. Wird im Nachrichtenfeld “SPOILAGE” ausgegeben, zieht der Computer die Wareneinheiten von den Säulen ab.

**Kaufen oder verkaufen?**



Nachdem alle Informationen angezeigt wurden (Sie können die Ausgabe durch Drücken des Joystick-Knopfes beschleunigen), wird auf den eigentlichen Handelsbildschirm umgeschaltet. Sie sehen ein leeres Feld mit jeweils vier “Parkboxen” am unteren und oberen Rand. Unten stehen die Turtles der verschiedenen Spieler, mit deren Hilfe Sie Ihre Geschäfte machen. Zunächst müssen Sie sich entscheiden, ob Sie Ware kaufen oder verkaufen

wollen. Zum Verkaufen drücken Sie den Joystick nach oben, woraufhin die Turtle in die obere Parkbox wechselt. Zum Kaufen dementsprechend nach unten. Für Ihre Entscheidung steht nur eine gewisse Zeit zur Verfügung - beachten Sie die Uhr am rechten Bildschirmrand.

Um Ihre Gegenspieler zu verwirren, können Sie Ihre Position mehrmals wechseln. Wenn alle Spieler kaufen möchten, die Bank aber keine Wareneinheiten besitzt, wird die Auktion abgesetzt.

**Jetzt heißt es handeln!**

Ist die Zeit abgelaufen, beginnt die Auktion. Ihr Gebot geben Sie mit Hilfe der Turtles an, indem Sie die Turtle mit dem Joystick bewegen: Einkäufer nach oben, um ihr Angebot zu erhöhen, Verkäufer nach unten, um ihr Gebot zu verringern. Das augenblickliche Gebot steht im großen Monitor in der letzten Zeile. Alle Spieler können sich gleichzeitig bewegen - schließlich sollen alle Ein- und Verkäufe getätigt sein, bevor der Zeitmesser das Ende der Auktion angibt. Mit den Turtles wandert eine gestrichelte Linie, die das jeweilige Gebot symbolisiert. Treffen eine Ein- und Verkaufslinie aufeinander, beginnen die Turtles zu blinken.

Das Geschäft startet und es wechselt eine Wareneinheit nach der anderen vom Verkäufer zum Käufer, und der ausgehandelte Wert einer Wareneinheit wird bei jedem Einheitswechsel auf dem Verkäuferkonto gutgeschrieben. Ist das Geld des Käufers erschöpft oder der Verkäufer besitzt keine Ware mehr, wird die jeweilige Turtle in die Parkbox zurückgesetzt. Möchte ein Spieler den Handel beenden, muß er sich lediglich von der Handelslinie fortbewegen. Während zwei Spieler handeln, können keine weiteren in den Handel eingreifen. Erst wenn einer der beiden den Warenumschlag unterbricht, ist es möglich, daß ein Dritter eingreift. Treffen sich mehr als zwei Spieler gleichzeitig, wird der Spieler bevorteilt, der am wenigsten Geld besitzt. Um mit der Bank ins Geschäft zu kommen, müssen Sie Ihre Turtle zum Kaufen ganz nach oben steuern, zum Verkaufen ganz nach unten.



Die Turtle fängt daraufhin sofort an zu blinken und die Transaktion beginnt. Mitunter kommt es vor, daß die Bank keine Verkaufseinheiten besitzt. In diesem Fall ist der potentielle Käufer auf Verkäufer angewiesen. Ist die Käufer-Turtle am oberen Rand angelangt, steigt der Verkaufspreis automatisch über den, der von der Bank unter "BUY" angepriesen wird. Eine Verkäufer-Turtle kann durch geschicktes Abwarten den Preis drastisch in die Höhe treiben und der Käufer-Turtle erst entgegeneilen, wenn der Verkaufspreis hoch genug ist.

### Geheimgeschäft

Während einer Auktion können zwei Spieler ein "geheimes Geschäft" abwickeln. Dazu müssen beide Spieler gleichzeitig den Joystick-Knopf drücken. Alle anderen Spieler werden augenblicklich zur Untätigkeit verdammt. Eine neue Zeitmessung startet und die beiden Handelspartner können ungestört ihren Geschäften nachgehen. Erst wenn die separate Zeit um ist, können die anderen Spieler wieder ins Geschehen eingreifen. Während eines "geheimen Geschäftes" kann man nicht mit der Bank handeln. Außerdem ist nur ein "geheimes Geschäft" pro Auktion möglich. Es findet für Erze, Perlen, Energie und Fische je eine Auktion pro Runde statt. Für Turtles findet keine statt, sie können nur an die Bank verkauft werden.

### STATISTIK: WER IST HANDELSKÖNIG?

Am Ende jeder Runde gibt der Computer eine Statistik aus, in die folgende Werte einfließen:

**LAND** (Landbesitz) - für jeden Claim bekommt ein Spieler 500 Subdollar gutgeschrieben;

**GOODS** (Güter) - für jede Fisch- und Energieeinheit werden 30 Subdollar angerechnet, für Erz- und Perleneinheiten jeweils 70 Subdollar;

**MONEY** (Geld) - natürlich addiert sich der Kontostand des jeweiligen Spielers zum Gesamtergebnis.

Der Spieler, der das höchste Ergebnis erwirtschaftet hat, steht an erster Stelle. Seiner zufriedenen Miene sieht man

den Erfolg an (dem letzten ist der bisherige Mißerfolg auch deutlich am Gesicht abzulesen). Wer nach 12 Spielrunden an erster Stelle steht, geht als Sieger hervor. Auf ihn wartet noch eine Überraschung.

### DIE CLAIM-AUKTIONEN

*Subtrade* unterscheidet zwischen zwei unterschiedlichen Claim-Auktionen: Sowohl die Bank als auch die Spieler können Claims versteigern. In beiden Fällen wird automatisch auf den Handelsbildschirm umgeschaltet. Der Icon-Monitor zeigt dabei das Landsymbol an.

#### Verkauf durch einen Spieler

Möchten Sie einen Ihrer Claims verkaufen, müssen Sie sich zuerst in das Landbüro begeben. Daraufhin wird die Nachricht "Mark Claim" ausgegeben. Verlassen Sie Subcity, und schwimmen Sie zu dem Claim, den Sie verkaufen möchten. Durch Drücken des Feuerknopfes wird der jeweilige Claim gekennzeichnet.

Kehren Sie jetzt zum Landbüro zurück, um den Verkauf offiziell zu machen. In der nächsten Runde können Sie das Gebiet an den meistbietenden Mitspieler verkaufen: Hier müssen Sie auf dem Handelsbildschirm mit Hilfe des Joysticks ein Mindestangebot einstellen. Durch Drücken des Joystick-Knopfes wird die Auktion dann gestartet. Die Turtles der potentiellen Käufer werden in die unteren Parkboxen gesetzt. Die des Verkäufers in die obere. Die Uhr beginnt zu laufen und alle Käufer können dem Verkäufer mit Hilfe der Turtles ein Angebot machen. Entspricht eines den Wünschen des Verkäufers, muß er seine Turtle auf die Angebotslinie des Käufers bewegen. Treffen sich beide Linien, ist das Geschäft perfekt und der Claim wechselt den Besitzer.

#### Wieder eine Geheimaktion

Bei der Claim-Auktion kann der Verkäufer ein geheimes Geschäft abwickeln. Dazu muß er während der Auktion seinen Joystick-Knopf drücken. Die momentane Auktion



wird angehalten und er kann mit Hilfe des Joysticks seinen bevorzugten Käufer wählen, dessen Turtle weiß aufleuchtet. Seine Wahl bestätigt er wiederum mit dem Joystick-Knopf. Alle anderen Turtles werden in die Parkbox zurückgesetzt und Verkäufer und Käufer können unbeschwert ihre Tauschaktion abschließen.

### Claim-Verkauf durch die Bank

Bevor die Bank die Claim-Auktion startet, wird mit Hilfe eines Ankers der zu versteigernde Claim auf der Übersichtskarte des gesamten Landes gekennzeichnet. Der Spieler kann sich dadurch einen Eindruck von der Beschaffenheit der Claims machen. Nach dem Umschalten auf den Handelsbildschirm werden alle Turtles auf die untere Position gesetzt. Die Uhr beginnt zu laufen und jeder Spieler kann mit Hilfe der Turtles der Bank ein Kaufangebot offerieren. Ist die Zeit abgelaufen, bekommt der Spieler mit dem höchsten Angebot den Claim zugesprochen.

### TIPS & TRICKS

Besorgen Sie sich bei jeder Landvergabe einen Claim. Jedes Grundstück macht Sie in der Endabrechnung um 500 Subdollar reicher.

Vermeiden Sie es, Berge und Gräben zu überqueren - sie hemmen Ihre Bewegung. Am besten kommt man diagonal voran.

Nutzen Sie Ihre Claims zu Ihren Gunsten, indem Sie die geologische Beschaffenheit richtig beurteilen und auf ihnen die gewinnbringendsten Güter produzieren.

Sie sollten darauf achten, daß Ihnen keine Turtle verlorengeht. Wenn Ihre Rundenzeit dem Ende entgegeneilt, und Sie bereits eine Turtle aus dem Stall erworben und beladen haben, sollten Sie diese besser in den Stall zurückbringen.

Nutzen Sie Ihre Claims zu Ihren Gunsten, indem Sie die

geologische Beschaffenheit richtig beurteilen und auf ihnen die gewinnbringendsten Güter produzieren.

Versuchen Sie ständig Ihre Mitspieler durch geschicktes Spekulieren zu beeinträchtigen. Wenn Sie z.B. Fische besitzen, die anderen jedoch keine oder nur wenige, kaufen Sie der Bank den kompletten Fischvorrat ab, anstatt Ihren Überschuß an den Mann zu bringen. Das hält Ihnen unter Umständen Ihre Konkurrenten vom Hals. In der nächsten Runde besitzen Sie vielleicht schon ein Fischmonopol.

Perlen sind ein gutes Spekulationsobjekt. Aber Vorsicht: Gerüchte besagen, daß Verbrecherbanden in der Gegend gesichtet wurden, die die gesamten Perlen einer Kolonie stehlen.

Wechseln Sie ruhig die Produktionsmaschinen Ihrer Claims. Besonders in den letzten Runden sollten Sie Ihre Claims mit Maschinen bestücken, deren Produkte den höchsten Preis erzielen (normalerweise Perlen). Denken Sie an einen ausreichenden Vorrat an Energie und Fischen.

Die Produktivität der Claims läßt sich folgendermaßen erhöhen: Wenn zwei nebeneinanderliegende das Gleiche produzieren, erhöht sich der Ertrag eines Claims um eine Einheit. Liegen drei gleiche Claims nebeneinander, erhalten Sie pro Claim eine Zusatzinheit gutgeschrieben.

**VIEL SPASS BEIM SPIELEN!**

### CREDITS

*Subtrade* wurde von *Century* entwickelt und wird durch die *boeder software gmbh* vertrieben.

**Felix Unger** und **Niels Kokkelink** (Programmierung)

**Rainer Michael** (Grafik)

**Jörg Schwiezer** (Musik und Soundeffekte)







© 1993 boeder software gmbh

All rights reserved. This manual and the accompanying software are copyrighted publications. They may not by any means whatsoever be copied, reproduced, sent, photocopied or otherwise be distributed or translated. This prohibition also extends to extracts.

We created the software program, the documentation and the screenshots with all due care and diligence and have copied them with all practicable quality control. Nevertheless, defects cannot be excluded. Hence *boeder software gmbh* will not be liable for any damage or loss of any nature whatsoever due to any defect in or malfunction of the program or incorrect statements in the manual.

All brand names and product names are trademarks or registered trademarks of the respective holders.

# TABLE OF CONTENTS

LOADING INSTRUCTION .....	30
Amiga 500, Amiga 500 Plus, Amiga 600, Amiga 2000, Amiga 3000 .....	30
Amiga 1000 .....	30
THE STORY .....	30
THE GAME .....	32
Quick introduction for the hasty .....	32
OFF WE GO! .....	33
AND NOW: THE FUN STARTS .....	34
THE OPTIONS MENU .....	34
THE CHARACTER MENU .....	35
LAND DISTRIBUTION .....	35
PRODUCTION .....	37
Preparations .....	37
Buying - and quickly on to the claim! .....	39
At last: the claim is developed! .....	39
Searching for pearls .....	40
Wanda, the runaway .....	40
Down the pub? .....	40
Disaster alarm .....	41
STATISTICS: THE FRUITS OF LABOUR .....	41
THE AUCTION .....	41
Preparation .....	41
Essentials: energy and fish .....	42
"Spoilage" .....	43
To buy or to sell? .....	43
It's trading time! .....	44
Secret business .....	45
STATISTICS: WHO IS THE TRADING KING? .....	45
THE CLAIM AUCTIONS .....	45
Sale by a player .....	46
Another secret action .....	46
Claim sale by the bank .....	46
TIPS AND TRICKS .....	46
CREDITS .....	47

DEUTSCH

ENGLISH

FRANÇAIS

NERLANDS



## LOADING INSTRUCTION

**Amiga 500, Amiga 500 Plus, Amiga 600, Amiga 2000, Amiga 3000:**

Switch off your Amiga. Insert your *Subtrade* diskette in the internal drive (DF0). Then switch on your Amiga, whereupon the game is started automatically.

**Amiga 1000**

Switch off your Amiga 1000, and insert the Kickstart diskette. Now switch the Amiga 1000 on again and wait until you are requested to insert the Workbench diskette. Now insert the *Subtrade* diskette in the internal drive (DF0); the game then starts automatically.

**Note:** *Subtrade* requires at least 1 MByte of memory!

## THE STORY

In the disaster year of 2151 the human race is faced with imminent demise: the good old earth is at an end. Plundered, ruined by mismanagement, nature completely destroyed ... there are no natural resources left from which mankind could feed itself. The "Great Council" sees only one way out: the evacuation of the earth's inhabitants to other planets. After initial difficulties (see the game "CYBERZERK"), the vast majority of the human race succeeds in establishing a new homeland on different planets. The spaceship ISS Utopia, which was destroyed in the fight against the "CYBERZERK syndrome", has fallen into oblivion; there are no indications at all as to its whereabouts. Therefore nobody knows about the small survival capsule which had detached itself from the bows shortly before the explosion of the ship: its occupants were able to save themselves by an emergency landing on the surface of the sea of the planet Irata.

Overjoyed, the crew of the life-saving capsule immediately sets about exploring the unknown planet. The new arrivals

discover to their horror that apparently devastating events have occurred on Irata too: not a sign of life or civilisation, nothing but water far and wide!

Soon the team from the life-saving capsule has found out what had happened on Irata - the result is appalling: some tracks indicate that a highly-civilized culture must once have existed here, which was completely destroyed by a falling meteorite. This was the cause not just of the death of the planet's inhabitants but also a climatic catastrophe! The temperature must have risen drastically as a result, which brought with it the melting of the polar ice-caps and consequently an enormous rise of approximately 400m in the sea-level.

So now a gigantic ocean extends over Irata. The only chance for the team from the space capsule to survive here lies in the cultivation of the sea bed. They therefore have no choice but to construct a settlement at the ocean bottom. Thanks to their intelligence they manage to build a machine from the remains of the life-saving capsule, with the help of which it is possible to obtain vital oxygen: in this way they can set about the development of the sea bed!

Meanwhile the landing of the spaceship lies some time in the past and already a flourishing production of goods has developed on Irata. You are one of the survivors:

now it is up to you to hold your own in the economic life of the planet Irata. Try your luck!



## THE GAME

### Quick introduction for the hasty

*Subtrade* is a complex economic simulation game requiring detailed instructions. For people who cannot wait, however, a quick introduction is possible at this point. To be able to make use of all the game's possibilities you should definitely read the complete instructions!

#### **Subtrade is divided into the following areas:**

**Game options:** after loading the game, first of all some preparations must be made in the options menu - e.g. the number and colour of the players, choice of character and preliminary choice of goods. These apply for the complete duration of the game (12 rounds).

**Land distribution:** each round begins with the distribution of land. By pressing the joystick button you choose a claim (plot of land).

**Preparations for production:** for these you must acquire a turtle, load it with production machines and move it onto your claim.

**Goods production:** the game provides information about how profitable a claim is (small squares) and how many units were produced (small bars).

**The auction:** before the actual auction starts, the bars show the goods you have in stock. At the auctions (4 in number, for ore, pearls, fish, energy) all players can buy or sell goods. Take care that you are always in possession of 5 units of fish and 1 unit of energy per claim.

**Statistics:** at the end of each round statistics are displayed indicating the total assets of the players. Then the game is recommenced with the distribution of land.

## OFF WE GO!

Load *Subtrade* as described. Up to four players can take part. The following generally applies for games with several players:

*Player no. 1 = joystick port 2 (even if you play alone)*

*Player no. 2 = joystick port 1 (exchange with the mouse possible)*

*Player no. 3 = joystick port 2*

*Player no. 4 = joystick port 1*

In *Subtrade* there are situations in which all players are active at the same time (choice of land and auction). For the choice of land the joystick button of player 3 is replaced by the right-hand shift key, and of player 4 by the left-hand one.

In trading, player no. 3 can move his turtles up and down with the aid of the cursor keys. Player no. 4 uses the <A> and <Y> (English keyboard = <Z>) keys for this purpose. In this case the shift keys also replace the respective joystick buttons.

In addition, *Subtrade* also supports an adaptor for four players. If you possess one of these, connect it to the parallel port (warning: the Amiga must be switched off at the time!). Now the following allocation applies:

*Player no. 1 = joystick port 2*

*Player no. 2 = joystick port 1*

*Player no. 3 = 4 players adaptor port 1*

*Player no. 4 = 4 players adaptor port 2*

By pressing the <P> key you have the possibility to halt the game, with <Esc> you can quit the game.

*Subtrade* is an economic simulation in which, by means of stock exchange speculation, skillful trading and the development of claims, you can build up enormous wealth - according to how much money, property and goods you rake in!



Objects for speculation are available in abundance:



**Ore** - without ore no turtles, as these are manufactured artificially from iron...and without



**turtles** - nothing is possible, since they are the beasts of burden in *Subtrade*. The useful little animals must, as quick as a flash, transport the production machines from Subcity to the claims.



**Fish** - they are the elixir of life for the colony: anyone who does not possess sufficient fish is constantly hungry and works less productively.



**Energy** - not only the players need energy, but also the production machines, because otherwise there are no goods...



**Pearls** - trifles for the luxury freaks on Irata: pearls are used exclusively for speculation.

The aim of the game is to make as much profit as possible within 12 rounds. Record results are actually retained (warning: the write-protection of the *Subtrade* diskette must not be activated!).

## AND NOW: THE FUN STARTS

After loading, the introductory lines inform you of the story of the ISS Utopia survivors. It can be interrupted by pressing the fire button, and then the intro is loaded. Pressing the button again leads into the "options menu".

## THE OPTIONS MENU

Here the number of players (1 to 4) and the use of a 4 players adaptor are set. The selection: move the joystick to the right/left or up/down. (Take great care that you only activate the 4 players adaptor mode when you have an adaptor connected!). When all the settings have been made you can proceed with the CONTINUE option.

## THE CHARACTER MENU

The selection arrow on the left edge of the screen indicates which option is due, the respective choice is then displayed by a flashing red frame. Each player can choose from 8 characters simply by pressing the fire button for the desired face! Now select your game colour by clicking the turtle symbol with the desired colour. Everyone can give his game character a "bonus" in the form of goods: if "energy" or "fish" are chosen, 7 units are credited to the account of the player, if "pearls" and "ore", 3 units in each case, if "money" the player receives an additional 250 subdollars. To raise the level of difficulty of the game it is possible to select the handicap "nothing". Then the playing figure receives a name (call-sign), which must be limited to 5 letters. After selection of "Exit", the next player can make his choice, or the game begins (incidentally, the menu and the game can be quit at any time by pressing the Escape key).

## LAND DISTRIBUTION



The screen now shows the sea bed, from which you are to extract the maximum possible amount of goods: at the top left the number of the current round is displayed, to the right is situated the "messages window" in which various communications are displayed. In the middle of the land you can see a round building, that is Subcity. The whole of



the land is divided into small plots, also called "claims", on which the products can be multiplied with varying degrees of difficulty:



- the **normal sea bed** is most favourable for the acquisition of energy.



- the **shallow water** is well-suited for fish-breeding.



- the **stony ground** can possibly retain certain deposits of ore.



- in the **middle block** of stone the chances of finding ores are even greater.



- in the **four large blocks** of stone a rich yield of ore is almost assured.



- the **volcano**: ore seekers can find their rewards here too, although the extraction of ore near to the volcano is an uncertain business.



- on a "**subsnail**" **fossil** good results can only be achieved by the extraction of energy.



- turtles are completely infatuated with the **orange-coloured corals**; nothing could be more obvious than to breed turtles there.



- the turtles also enjoy life in the **green coral reefs**, although they do not multiply quite so well as in the orange ones.



- the **large grave** runs exactly in the middle. It is deep, dark, and the little fish feel snug and cosy here: the best conditions for an excellent fish farm.

Naturally it is possible to produce every product on every "claim". However, the profits are lower than on the favoured

areas.

In the messages window the distribution of land is announced with the message "Land grant". A large grey square (cursor) begins to move from the top left to the bottom right. To obtain a particular plot of land it is necessary to press the joystick button at the moment when the grey square is situated above the desired section of land. If several players press the joystick at the same time, the player with the lowest amount of capital is awarded the area. If the cursor has run through the whole landscape, the distribution of land is concluded, and it is only possible to acquire a plot of land again in the next round.

In the first round you should try to make out a "claim" in the large grave. If you have missed the chance to obtain the area of your choice, or a fellow player has taken the claim from in front of your nose, you should in any case take another claim, as each one increases your assets.

After the land distribution is concluded, it can happen that the bank auctions another plot of land, otherwise the next section of the game is reached.

## PRODUCTION

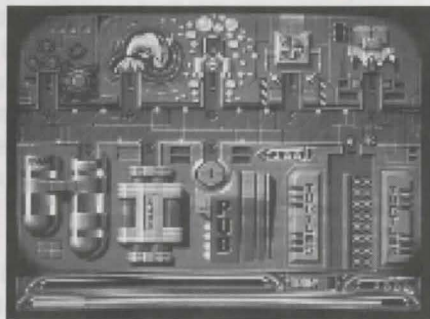
### Preparations

The preparation for production begins with the player with the least assets and continues accordingly.

If only 1, 2 or 3 players take part, the missing players are in each case replaced by the computer. If it is the turn of the computer, an anchor appears in the colour of the computer player pointing to various plots of land. The computer carries out its actions on the claims thus marked. These can be speeded up by pressing the joystick button. If your colour begins to flash, pay attention to the lower edge of the screen, where a message is given out in an oblong display field describing a particular event. If "Sorry no message for you" appears, it means that nothing is there for you in this round. When you have taken note of your message, you can continue by pressing the joystick button.



The screen displays the inside view of Subcity. In the middle you can make out a diver in your colour, whom you can move with the aid of the joystick.



Various loading stations for the turtles are situated above the diver, where they can pick up the production machines. The stations are reached via narrow paths. On the far left the production machines for the turtle farm can be found, to their right those for the fish farm. In the middle the turtles load themselves up with pearl-conveying machines, to the right of that the energy machines are provided, and on the far right are the machines for ore extraction.

Beneath the diver are other buildings: the pearl office (far left), the land office (to its right), the pub (in the middle) and the turtle stalls (far right). The latter are divided into two halves, the right half containing the bank turtles and the left half your own. Next to the stall, on its left, you can see a small display field, which shows the current turtle price. It is decisive for the buying and selling of turtles. The more turtles the bank has, the less money you receive for a sale.

The right-hand field at the lower edge of the screen shows the amount of money you possess, in the left-hand one diverse messages are displayed.

Beneath the display fields you can see the time bar, which slowly becomes smaller. If it runs out, your round of the game is automatically concluded, and a turtle, which you carry with you up to this point, takes flight.

### Buying - and quickly on to the claim!

In the meantime you of course know what flourishes best, and where. Therefore, in your grave claim for example, you will certainly wish to breed fish! For this purpose direct the diver firstly to the turtle stalls, and then a turtle will be handed over to you. It will never leave your side from now on. Theoretically you can sell the turtle straight back to the bank, but then you would just have to lead it back to the stall. However, you are better advised to load the turtle with the machines needed for the fish farm. To do so, guide the turtle to the appropriate loading station (the second from left). The loading takes place automatically, but is unfortunately not free of charge: machines for the fish farm cost 25 subdollars, for the turtle farm 200, pearl-conveying machines are valued at 100 subdollars, ore extraction machines at 75 and machines for obtaining energy cost 50 subdollars. In the fish-loading station your turtle is equipped with a rucksack containing the machines needed for the fish farm. Thus kitted out you can leave Subcity. The exits are located at the right and left edges of the screen respectively.

### At last: the claim is developed!

When you have chosen an exit, you see the claims again. The claims can be assigned to their owners by means of the cross at the top right in the respective colour. Position your diver exactly on the cross of your claim and press the joystick button. The cross disappears and is replaced by a symbol standing for the respective use of the claim.

**Warning!** If you are not situated close enough to the cross and you press the fire button, the turtle swims away from you. In this case you must quickly make your way back to Subcity, buy a new turtle, load it and try again, this time more exactly, to place it on a claim. However, pay attention to the time bar!

If something was already produced on a claim on which you have installed your turtle, you can take the turtle already there with you and install it on another claim, or sell it to the bank.



### Searching for pearls

With the help of the pearl office you can establish how rich in pearls a claim is. For this purpose direct your diver to the pearl office in Subcity. The message "Get soil sample" is displayed. Now leave Subcity and place your diver on the cross or the development symbol of the claim you wish to examine. By pressing the joystick button you remove a sample of earth which you bring back to the pearl office. You can then find one of the following communications in the messages window:

- "Many pearls found" - the claim contains a lot of pearls
- "Medium pearls found" - the claim contains an average amount of pearls
- "Few pearls found" - the claim contains some pearls
- "No pearls found" - the claim contains no pearls

It is possible to remove earth samples from every plot of land, also from those which have not yet been in the possession of any player. Each game offers two or three areas with very rich pearl deposits. You have the guarantee that an area with excellent pearl deposits is surrounded by claims which are likewise suitable for the mining of pearls.

### Wanda, the runaway

Now and again a fish can be seen swimming across the scene. It has the name "Wanda" and is the favourite of a rich old man who lives in Subcity. Unfortunately Wanda always swims away from him. Since he is no longer capable of catching up with the fish, he hopes that somebody will bring Wanda back to him - something he will reward generously!

### Down the pub?

A round is concluded by visiting the Subcity pub. There it is possible to add a little more to your account by means of a game of chance. The more time you have at your disposal, the more money you win in the game of chance. The amount won is displayed in the messages window.

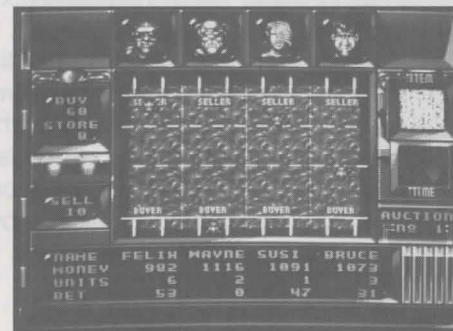
### Disaster alarm

After all the players have carried out their actions, unforeseeable events can, in certain circumstances, occur...

### STATISTICS: THE FRUITS OF LABOUR

Finally you learn how successful your goods production was: the claims, which were provided with a new turtle, receive a so-called "goods class" rating: four boxes stand for the highest class of goods, if no boxes are displayed, the class of goods is poor. The player has no influence on the level of profitability. The computer automatically calculates how successfully the various claims were managed. In so doing it displays a small dash on the left-hand side of the claim for each unit managed.

### THE AUCTION



### Preparation

In the auction all the players can buy and sell products. The auction screen: the upper four monitors show the characters of the four players. The top monitor on the right-hand side is the icon monitor showing which product is on offer. Below that is located a clock, and below this the auction number (= round number). The left-hand side of the screen is used for displaying bank information. Every player taking part can sell goods to the bank, but also obtain goods from it.



The prices of goods are shown at the left edge, they are dependent on supply and demand. This is calculated from the previous round of the game - if, for instance, the demand for fish in the last round was large, the price of fish rises. On the other hand, if no player taking part wanted to obtain fish, the price falls: in this way the market can of course be influenced with a purpose in mind. Shrewd players exploit this unscrupulously by speculating profitably with their goods! The prices of pearls are, however, determined on the intergalactic market, which is not open to influence. Speculation with pearls therefore carries great risks, although the greatest profits can be made in this way.

At the left edge of the screen three important pieces of bank information are displayed: the lowest price of goods ("SELL") and the highest price of goods ("BUY") which the bank will pay, as well as the goods the bank has in stock ("STORE").

At the lower edge of the screen a large monitor is situated. It displays information about fellow players. Next to the name (see the top line) their capital ("MONEY", second line), their disposable goods units ("UNITS", third line) and their current bid ("BID", bottom line) are displayed. The current bid gives information on the price at which the players would like to buy or sell an item of goods. In the middle of the screen you can see a wire grating, on which at first four columns are situated. These indicate how many of a goods item the respective player possesses.

### Essentials: energy and fish

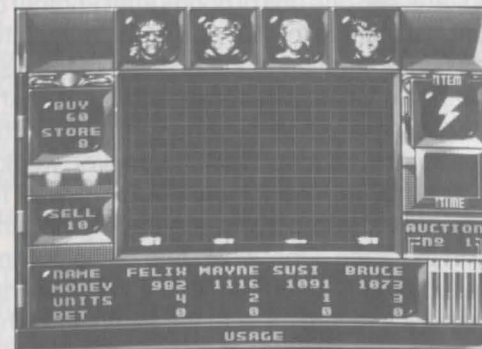
Your supply of energy and fish should always be of sufficient size: energy keeps production on the go; each player requires 1 unit of energy for every claim per round. Fish is the basic form of nourishment for the colony, therefore each player should possess 5 fish units per round. The columns of fish and energy firstly decrease before the yield produced is added to them. Furthermore the computer displays a "critical line", which indicates whether the units for fish and energy are sufficient. Units of surplus and shortfall are displayed in support of this. Shortfalls should without fail be

made good through buying! A minus in fish stocks means that the time available for product acquisition is reduced - the less fish, the less time. Too little energy has an effect on the goods production, then your claims are not cost-effective.

### "Spoilage"

The storage capacities of each player are limited. For ores and pearls it is 50 units. These may not be exceeded. The storage of fish is expensive and complicated, for this reason one third of the supply goes to waste every round. The same goes for the energy supply, in each round it decreases by a quarter. If "SPOILAGE" is displayed in the messages field, the computer subtracts the goods units from the columns.

### To buy or to sell?



After all the information was displayed (you can speed up the display by pressing the joystick button), a switch is made to the actual trading screen. You can see an empty field with four "parking boxes" at the lower and upper edges respectively. Below are the various players' turtles, with whose help you run your business. Firstly you must decide if you wish to buy or sell goods. To sell, push the joystick up, whereupon the turtle changes to the upper parking box. To buy, you must correspondingly push down. You only have



a certain amount of time available for your decision - pay attention to the clock at the right-hand edge of the screen. To confuse your opponents you can frequently change your position. If all players would like to buy, but the bank is not in possession of any goods units, the auction is discontinued.

### It's trading time!

When the time has run out, the auction begins. You make your bid with the help of the turtles, by moving the turtle with the joystick: buyers, up to raise your offer, sellers, down to reduce your bid. The current bid is displayed in the large monitor on the last line. All players can move at the same time - after all every purchase and sale should be completed before the timer indicates the end of the auction. A broken line follows the path of the turtles, symbolising the respective bid. If a buying and selling line meet, the turtles begin to flash.

Business starts and one unit of goods after another changes hands from the seller to the buyer, and the negotiated value of a goods unit is credited to the account of the seller after each exchange of units. If the buyer's money is exhausted, or the seller possesses no more goods, the respective turtle is returned to the parking box. If a player would like to conclude trading, he must merely move away from the trading line. Whilst two players are trading no others can intervene in the trade. Only when one of the two interrupts the goods turnover is it possible that a third can intervene. If more than two players meet at the same time, the player with the least money is favoured. To do business with the bank you must direct your turtle right to the top for buying, right to the bottom for selling. The turtle then immediately begins to flash and the transaction begins. Sometimes it happens that the bank possesses no units for sale. In that case the potential buyer is dependent on sellers. If the buying turtle has reached the upper edge, the price of sale rises automatically above that promoted by the bank under "BUY". A selling turtle can drive the price drastically upwards by skillful waiting tactics, and only hasten towards the buying turtle when the price is high enough.

### Secret business

During an auction two players can conduct "secret business". For this, both players must press the joystick button at the same time. All the other players are momentarily condemned to inactivity. A new timing period begins and the two players can pursue their business undisturbed. Only when the separate time is up can the other players join in the activity again. During "secret business" it is not possible to trade with the bank. Moreover, only one piece of "secret business" is allowed per auction. For ores, pearls, energy and fish one auction each takes place per round. For turtles none takes place, they can only be sold to the bank.

### STATISTICS: WHO IS THE TRADING KING?

At the end of each round the computer displays statistics, in which the following values are inserted:

**LAND** (Land ownership) - for each claim a player is credited with 500 subdollars;

**GOODS** (goods) - for each unit of fish and energy 30 subdollars are reckoned, for units of ores and pearls 70 subdollars respectively;

**MONEY** (money) - naturally the account balance of the respective player is added to the total result.

The player who has managed the highest result is placed first. His contented expression tells the tale of success (the lack of success up to now can also be clearly seen on the face of the person placed last). Whoever is placed first after 12 rounds of the game is declared the winner. There is still a surprise in store for him.

### THE CLAIM AUCTIONS

*Subtrade* distinguishes between two different claim auctions: both the bank and the players can auction claims. In both cases an automatic switch is made to the trading screen. The icon monitor displays the land symbol at the same time.



### Sale by a player

If you would like to sell one of your claims, you must first of all make your way to the land office. Then the message "Mark claim" is displayed. Leave Subcity and swim to the claim which you would like to sell. The respective claim is marked by pressing the fire button. Now return to the land office to make the sale official. In the next round you can sell the area to the fellow player making the highest offer: here you must set a minimum offer on the trading screen with the help of the joystick. The auction is then started by pressing the joystick button. The turtles of the potential buyers are placed in the lower parking boxes. Those of the seller in the upper ones. The clock begins to tick and all of the buyers can make the seller an offer with the help of the turtles. If one corresponds to the wishes of the seller, he must move his turtle to the offer line of the buyer. If the two lines meet, the business is completed and the claim changes owner.

### Another secret action

The seller can conduct secret business at the claim auction. To do so, he must press his joystick button during the auction. The present auction is halted and with the aid of the joystick he can choose his preferred buyer, whose turtle lights up in white. He confirms his choice again with the joystick button. All the other turtles are returned to the parking box and seller and buyer can conclude their exchange in peace.

### Claim sale by the bank

Before the bank starts the claim auction, the claim to be auctioned is marked on the general map of the whole land with the aid of an anchor. The player can thus gain an impression of the condition of the claims. After switching to the trading screen, all turtles are set at the lower position. The clock begins to run and each player can make an offer of purchase to the bank with the aid of the turtles. When the time has run out, the player making the highest offer is awarded the claim.

### TIPS AND TRICKS

Provide yourself with a claim at every distribution of land. Each plot of land makes you 500 subdollars richer in the final calculation.

Avoid crossing mountains and graves - they hinder your movements. The best way to move forwards is diagonally.

Use your claims to your benefit by correctly judging the geological structure and producing those goods which bring the greatest return on them.

Always try to inconvenience your fellow players by skillful speculation. If you, for example, own fish, but the others own none or only a few, buy up the complete supply of fish from the bank instead of disposing of your surplus. This can possibly keep your competitors out of your hair. In the next round you will perhaps already have a fish monopoly.

Pearls are a good object for speculation. However, be careful: rumour has it that bands of thieves have been sighted in the area, who will steal all the pearls from a colony.

Do not be afraid to change the production machines of your claims. Especially in the closing rounds, you should equip your claims with machines whose products fetch the highest price (normally pearls). Think about an adequate supply of energy and fish.

The productivity of the claims can be increased in the following way: if two adjacent ones produce the same thing, the yield of a claim is increased by one unit. If three similar claims are next to one another, you are credited with one additional unit per claim.

**ENJOY THE GAME!**

### CREDITS

*Subtrade* is distributed by *boeder software gmbh* and was developed by *Century* :

**Felix Unger** and **Niels Kokkelink** (programming)

**Rainer Michael** (graphics)

**Jörg Schwiezer** (music and sound effects)



SOMMAIRE

Instructions de chargement ..... 52
Amiga 500, Amiga 500 Plus, Amiga 500, Amiga 2000 ..... 52
Amiga 3000 ..... 53
Amiga 1000 ..... 53
PRÉPARATION ..... 54
LE JEU ..... 54
LE MENU ..... 54
LE MENU CARACTÈRE ..... 57
ATTRIBUTION DES PARCELLES ..... 58
LA PRODUCTION ..... 60
Préparations ..... 60
Acheter - et à toute heure vers la parcelle l ..... 61
La prospection de perles ..... 62
Wanda, la fugueuse ..... 63
Au pub ? ..... 64
Alerte générale ..... 65

SUBTRADE
RETURN TO IRATA



Wickerer Str. 50
D-6093 Floersheim am Main
(à partir du 1er juillet 1993 le nouveau code postal sera 65438)
Tel: +49-6145-502-154 (0)

TIPS AND TRICKS

to train yourself with a chord of your keyboard to read
F and G to read major and minor chords in the
first position.
... (rest of the text) ...

# SOMMAIRE

Instructions de chargement .....	52
Amiga 500, Amiga 500 Plus, Amiga 600, Amiga 2000, Amiga 3000 .....	52
Amiga 1000 .....	52
PROLOGUE .....	52
LE JEU .....	54
Pour les joueurs pressés ! .....	54
LE JEU PEUT COMMENCER ! .....	55
ET MAINTENANT : LE JEU COMMENCE .....	56
LE MENU OPTIONS .....	56
LE MENU CARACTERE .....	57
ATTRIBUTION DES PARCELLES .....	58
LA PRODUCTION .....	60
Préparations .....	60
Acheter - et à toute allure vers la parcelle ! .....	61
La prospection de perles .....	62
Wanda, la fugueuse .....	63
Au pub ? .....	63
Alerte générale... ..	63
STATISTIQUE : LES FRUITS DU TRAVAIL .....	64
LA VENTE AUX ENCHERES .....	64
Préparation .....	64
Biens vitaux : Energie et poissons .....	65
"Spoilage" .....	66
Acheter ou vendre ? .....	66
Les enchères montent ! .....	67
Négociations secrètes .....	68
STATISTIQUES : QUI EST LE MEILLEUR HOMME OU LA MEILLEURE FEMME D'AFFAIRES ? .....	68
LA VENTE AUX ENCHERES SUR LES PARCELLES .....	69
Vente par un joueur .....	69
Encore une négociation secrète .....	70
Vente d'une parcelle par la banque .....	70
TRUCS ET ASTUCES .....	70
CREDITS .....	71

© 1993 boeder software gmbh

Tous droits réservés.

Ce manuel, ainsi que le programme qui l'accompagne, sont des fiuvres littéraires au sens de la Convention de Berne pour la protection des fiuvres littéraires et artistiques. Il est donc illicite de les reproduire, faxer, envoyer, copier, traduire dans d'autres langues, ou de les distribuer de quelque façon que ce soit. Ceci vaut également pour des extraits du programme ou du manuel.

La création et la fabrication de ce programme, du manuel qui l'accompagne et des images qui y sont liées ont été effectuées avec le plus grand soin et sous les contrôles de qualité les plus sévères. Des défauts peuvent néanmoins survenir. *boeder software gmbh* ne peut cependant pas être tenue pour responsable des éventuels dégâts occasionnés par des malfonctionnements du programme ou par des déclarations incorrectes dans le manuel.

Tous les noms commerciaux et les noms de produit sont des marques ou des marques déposées des sociétés correspondantes.

DEUTSCH

ENGLISH

FRANÇAIS

NEDERLANDS



## Instructions de chargement

**Amiga 500, Amiga 500 Plus, Amiga 600, Amiga 2000, Amiga 3000**

Eteignez votre Amiga. Insérez la disquette *Subtrade* dans le lecteur de disquette interne (DF0) puis rallumez l'ordinateur. Le jeu est chargé automatiquement.

### Amiga 1000

Eteignez votre Amiga 1000 et insérez la disquette Kickstart dans le lecteur de disquette. Allumez l'ordinateur et attendez l'instruction d'insérer la disquette Workbench. Insérez à présent la disquette *Subtrade* dans le lecteur interne (DF0). Le jeu est lancé automatiquement.

**N.B. :** *Subtrade* nécessite au moins 1 Mo de mémoire !

## PROLOGUE

An l'an de grâce 2151, l'humanité est à deux pas de périlcliter. Surexploitée, les animaux en voie d'extinction, l'environnement complètement détruit... la Terre est au bout du rouleau. Les ressources naturelles sont entièrement épuisées et l'homme n'a plus rien à se mettre sous la dent. Le "Grand Conseil" n'a qu'une seule solution : évacuer les habitants sur d'autres planètes. Après les premières difficultés (voir le jeu "CYBERZERK"), la plus grande partie de la population terrestre réussit à s'implanter ailleurs et à y fonder un nouveau foyer.

On a déjà oublié le vaisseau spatial ISS Utopia détruit dans le combat contre le "syndrome CYBERZERK". Il n'y a aucun indice quant à sa destruction. Ainsi, personne ne sait rien de la petite capsule de sauvetage qui s'était détachée à l'arrière du vaisseau peu avant l'explosion. Ses occupants, après un long voyage, ont amerri sur la planète Irata.

Les survivants se mettent à inspecter la planète inconnue. A leur grande déception, ils sont obligés de reconnaître qu'Irata a dû être le théâtre d'événements cruels : aucun

signe de vie, pas trace de civilisation, rien que de l'eau à perte de vue !

Les survivants ont vite fait de reconstruire le scénario : les découvertes sont fracassantes. Quelques indices permettent de dire que les anciens habitants d'Irata faisaient partie d'une civilisation très évoluée et que leur destruction est sans doute due à la collision avec un météorite. Non seulement les habitants sont tous morts, mais le météorite a entraîné une catastrophe climatique avec un accroissement incroyable de la température provoquant la fonte des calottes polaires et, par conséquent, la montée du niveau de la mer de 400 mètres.

A présent, Irata est recouverte d'un immense océan. La seule chance des occupants de la capsule est de cultiver les fonds marins. Il ne leur reste donc plus qu'à construire une ville sous la mer. Grâce à leur intelligence, ils réussissent à utiliser les restes de la capsule pour fabriquer une machine livrant l'oxygène dont ils ont besoin : la construction de leur coupole sous-marine peut dès lors commencer.

Entre-temps, l'amerrissage forcé de la capsule fait déjà partie du passé. La production économique est florissante. Vous êtes l'un des survivants :

A vous de vous affirmer dans le monde économique d'Irata. Tentez votre chance !



## LE JEU

### Pour les joueurs pressés !

*Subtrade* est un jeu de simulation économique complexe qui devrait être décrit dans un gros manuel. Pour ceux qui n'ont ni la patience ni le temps, voici une instruction rapide. Toutefois, nous vous conseillons vivement de lire l'instruction en entier pour utiliser toutes les possibilités qu'offre le jeu !

#### **Subtrade comprend les parties suivantes :**

**Options de jeu :** après avoir chargé la disquette, il convient d'abord d'effectuer plusieurs réglages tels que le nombre de joueurs et la couleur, le choix du caractère et la présélection des biens économiques. Ces sélections sont valables pour la durée du jeu (12 parties).

**Choix des parcelles :** chaque partie commence avec la répartition des terrains de production. Choisissez vos parcelles en appuyant sur le bouton de la manette.

**Préparation de la production :** empressez-vous d'obtenir une tortue, de la charger de machines de production et de la diriger vers votre parcelle.

**Production économique :** le jeu indique le rendement d'une parcelle (petits carrés) et combien d'unités ont été produites (barres).

**La vente aux enchères :** avant qu'elle ne commence, des barres indiquent vos en-cours. Lors de cette opération (4 au total, pour le minerai, les perles, les poissons et l'énergie), tous les joueurs peuvent acheter ou vendre leurs produits. Veillez à toujours conserver 5 unités de poisson et une unité d'énergie par parcelle.

**Le dépouillement statistique :** à la fin de chaque partie, une statistique indique la fortune globale de chacun des joueurs. Le jeu continue avec la distribution des parcelles.

## LE JEU PEUT COMMENCER !

Chargez le programme comme décrit précédemment. *Subtrade* peut se jouer à quatre. Les ports sont affectés de la manière suivante :

- Joueur 1 = port joystick 2 (également pour un seul joueur)*
- Joueur 2 = port joystick 1 (échanger avec la souris)*
- Joueur 3 = port joystick 2*
- Joueur 4 = port joystick 1*

Dans certaines situations, tous les joueurs jouent en même temps (choix des parcelles et enchères). Pour la sélection des parcelles, le bouton de joystick a dû être défini différemment pour les joueurs 3 et 4 :

- joueur 3 : touche "Majuscule" de droite*
- joueur 4 : touche "Majuscule" de gauche.*

Lors de la vente aux enchères, le joueur n° 3 dirige ses tortues au moyen des touches du curseur. Le joueur n° 4 utilise les touches <Q> et <W> (clavier français). De même ici, les boutons de joystick sont remplacés par les touches "Majuscule" respectives.

*Subtrade* supporte un adaptateur quatre joueurs. Lorsque vous en utilisez un, connectez-le au port parallèle (**attention** : l'ordinateur doit être éteint). A présent, l'affectation est la suivante :

- Joueur 1 = port joystick 2*
- Joueur 2 = port joystick 1*
- Joueur 3 = port 1 de l'adaptateur*
- Joueur 4 = port 2 de l'adaptateur*

Pour interrompre le jeu, appuyez sur la touche "P" comme "pause". Pour quitter, appuyez sur la touche d'échappement.

*Subtrade* est un jeu de simulation économique dans lequel votre but est d'accumuler une fortune dans les spéculations



boursières, de ventes aux enchères astucieuses et l'aménagement des parcelles. En ce qui concerne les objets de spéculation, il y en a en nombre suffisant :



**Ore** (minerai) - Sans minerai pas de tortues, car celles-ci sont artificielles et fabriquées à base de fer... et sans



**turtles** (tortues), plus rien ne va, car elles sont les bêtes de somme dans *Subtrade*. Ces animaux très utiles doivent transporter les machines de production de Subcity vers les parcelles aussi vite que possible.



**Fish** (poissons) - Les poissons sont l'élixir de vie de la colonie : qui n'en a pas en nombre suffisant a le ventre vide et sera moins productif.



**Energy** (énergie) - les joueurs ne sont pas les seuls à avoir besoin d'énergie, aussi les machines : sans énergie pas de production et donc pas de marchandises.



**Pearls** (perles) - petit dada des flambeurs d'Irata : les perles ont un usage uniquement spéculatif.

Le but du jeu est d'accumuler le maximum en douze parties. Les records sont enregistrés avec le nom du joueur (**attention** : la disquette ne doit pas être protégée en écriture !).

## ET MAINTENANT : LE JEU COMMENCE

Après avoir chargé le jeu, un prologue vous montre l'histoire des survivants de l'ISS Utopia. Pour l'interrompre, appuyez sur le bouton feu. Appuyez une deuxième fois pour appeler le menu Options.

## LE MENU OPTIONS

Ce menu permet d'indiquer le nombre de joueurs (1-4) et l'utilisation d'un adaptateur 4 joueurs.

Pour sélectionner : poussez la manette à droite/gauche ou vers le haut/bas. (N.B. : le mode 4 joueurs avec adaptateur ne peut être activé que si vous avez réellement connecté un adaptateur). Sélectionnez CONTINUE dès que tous les réglages sont effectués.

## LE MENU CARACTERE

La flèche sur le bord gauche de l'écran indique quelle est l'option sélectionnée, le cadre rouge clignote. Chaque joueur a le choix entre 8 caractères, appuyez simplement sur le bouton feu pour sélectionner.

Choisissez à présent votre couleur en cliquant sur la tortue de la couleur souhaitée.

Chaque joueur peut sélectionner un capital de départ sous forme d'un apport en biens. Votre bonus est différent selon que vous choisissiez l'une ou l'autre de ces ressources :

- "Energy" : 7 unités
- "Fish" : 7 unités
- "Pearls" : 3 unités
- "Ore" : 3 unités
- "Money" : 250 Subdollars

Pour augmenter le degré de difficulté, sélectionnez "nothing" (rien). Le joueur obtient ensuite un nom (callsign) limité à 5 lettres.

Sélectionnez "Exit" et appuyez sur le bouton feu pour que le joueur suivant puisse effectuer son choix ou pour commencer le jeu. Le menu et le jeu peuvent être quittés à tout moment en appuyant sur la touche d'échappement.

## ATTRIBUTION DES PARCELLES



Vous voyez à présent le fond marin que vous devez exploiter au maximum. En-haut à gauche, vous voyez le numéro de la partie actuelle, à droite la fenêtre d'information dans laquelle vous pouvez consulter divers messages.

Le bâtiment rond au milieu est Subcity. Le terrain entier est subdivisé en parcelles ("Claims") ayant un taux de rendement différent en fonction de ce qu'elles fournissent:



- le **fond marin normal** est très favorable à la production d'énergie.



- l'**eau peu** profonde est tout indiquée pour la pisciculture.



- les **terrains rocaillieux** abritent éventuellement des gisements de minerai.



- dans le **bloc de pierre du milieu**, les chances de trouver du minerai sont excellentes.



- avec les **quatre autres blocs de pierre**, vous êtes presque assuré d'exploiter de très bons gisements.



- le **volcan** : les prospecteurs de minerai trouveront leur bonheur, mais il faut dire que l'exploitation des gisements à proximité des volcans n'est pas sans risques.



- les "**subescargots**" **fossilisés** ne donnent un résultat favorable que dans le cas de l'exploitation d'énergie.



- les tortues raffolent des **coraux oranges** : rien de plus naturel donc que d'y faire un élevage de tortues.



- les tortues se plaisent également dans les **coraux verts**, bien qu'elles ne se reproduisent pas aussi bien que dans les coraux oranges.



- le **grand fossé** est profond, sombre, et les petits poissons s'y sentent à leur aise : les meilleures conditions pour une pisciculture portant ses fruits.

La production est évidemment indépendante du type de parcelle. Le rendement est toutefois moindre que sur les terrains favorisés.

La distribution des parcelles est annoncée dans la fenêtre d'information par le message "Land Grant". Un grand carré gris (curseur) commence à se déplacer en diagonale du haut vers le bas. Pour acquérir l'une des parcelles, appuyez sur le bouton feu lorsque ce carré se trouve sur le terrain souhaité. Lorsque plusieurs joueurs appuyent sur le bouton en même temps, c'est le joueur ayant le moins de capital qui se voit attribuer le terrain. La distribution est terminée lorsque le curseur a survolé tout l'écran et vous devez attendre la partie suivante pour acquérir d'autres terrains.

Dans la première partie, essayez de vous assurer une concession dans le grand fossé. Si vous avez raté la parcelle ou si un autre joueur prend la parcelle que vous convoitez, prenez en tout cas une autre parcelle, car toutes offrent la possibilité d'accroître votre fortune.

La répartition terminée, il peut encore arriver que la banque



mette un terrain aux enchères avant que le jeu ne reprenne son cours.

## LA PRODUCTION

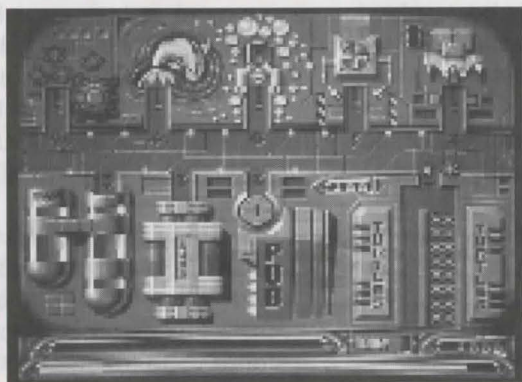
### Préparations

La préparation de la production commence avec le joueur ayant le moins de capital et ainsi de suite.

Si vous ne jouez qu'à 1, 2 ou 3, le ou les joueurs manquants sont remplacés par l'ordinateur. Lorsque c'est au tour de l'ordinateur, une ancre de la couleur correspondant au joueur de l'ordinateur se place sur diverses parcelles. L'ordinateur effectue ses opérations sur les terrains marqués. Pour accélérer l'opération, appuyez sur le bouton feu.

Surveillez le bas de l'écran lorsque votre couleur commence de clignoter. Une ligne d'édition contient un message décrivant un événement particulier. "Sorry no message for you" indique que vous pouvez continuer à jouer normalement. Pour continuer après avoir lu le message, appuyez sur le bouton feu.

L'écran montre à présent une vue de l'intérieur de Subcity.



Au milieu, un homme-grenouille de votre couleur que vous

pouvez déplacer au moyen de la manette. En-haut de l'homme-grenouille, vous voyez plusieurs rampes de chargement où les tortues prennent les machines de production. Ces rampes de chargement sont reliées aux magasins d'expédition par d'étroits chemins. De gauche à droite : les machines de production pour l'élevage de tortues, les machines destinées à la pisciculture, au milieu les machines pour l'ostréculture, puis les machines de production d'énergie, à droite les machines d'extraction du minerai.

Sous l'homme-grenouille vous voyez d'autres bâtiments. Ce sont, de gauche à droite : le bureau des perles, le bureau du cadastre, le pub, à droite les box des tortues. Ceux-ci sont divisés en deux groupes : à droite les tortues de la banque, à gauche les vôtres. La pancarte à gauche des box indique le cours actuel des tortues. Il est déterminant pour l'achat ou la vente. Le cours étant régi par l'offre et la demande, le prix d'achat est d'autant plus bas que la banque possède de tortues.

La zone dans le bas de l'écran à droite indique la somme d'argent dont vous disposez, la zone de gauche contient divers messages.

La barre sous ces zones représente le sablier. La partie est terminée lorsque le temps est écoulé et votre tortue prend la fuite.

### Acheter - et à toute allure vers la parcelle !

Entre-temps vous savez quels terrains sont les plus propices à la production. C'est pour cette raison que vous voulez par exemple élever les poissons sur votre parcelle dans le grand fossé. Amenez donc d'abord votre homme-grenouille aux box des tortues. La tortue qui vous est confiée ne vous quittera plus. Evidemment, vous pouvez la revendre immédiatement à la banque ; dans ce cas, reconduisez-la au box. Mais vous feriez bien mieux de charger la tortue de machines piscicoles. Dirigez-la vers la rampe de chargement appropriée (la deuxième en partant de la gauche). Le



chargement est automatique mais pas gratuit :

- les machines piscicoles coûtent 25 Subdollars,
- pour l'élevage des tortues 200,
- pour la production de perles 100,
- pour l'extraction du minerai 75,
- pour la production d'énergie 50 Subdollars.

Dans notre exemple, votre tortue obtient un sac à dos contenant les machines nécessaires à la pisciculture. Vous pouvez quitter Subcity dès que vous êtes prêt. Les sorties se trouvent à droite et à gauche de l'écran.

**Enfin** : l'exploitation de la parcelle peut commencer !

Lorsque vous êtes sorti de Subcity, vous voyez à nouveau les parcelles. La couleur de la croix en haut à droite permet d'identifier le propriétaire de la parcelle. Positionnez votre homme-grenouille exactement sur la croix et appuyez sur le bouton feu. La croix est remplacée par le symbole correspondant à l'exploitation économique de la parcelle.

Attention ! Si vous n'êtes pas assez près de la croix quand vous appuyez sur le bouton, la tortue s'échappe. Dans ce cas, retournez vite à Subcity, achetez une autre tortue, chargez-la et essayez à nouveau de vous placer sur la parcelle, mais cette fois-ci en étant plus précis. Surveillez le sablier, le temps est compté !

Dans le cas où la parcelle a déjà été mise en exploitation, en d'autres termes si vous y avez déjà installé des machines, vous pouvez emmener la tortue qui s'y trouvait, la placer sur une autre parcelle ou la vendre à la banque.

### La prospection de perles

Le bureau des perles vous aidera à savoir quel peut être le rendement en perles sur une parcelle. Envoyez donc votre homme-grenouille à Subcity, au bureau des perles. Celui-ci vous répondra : "Get soil sample". Traduisez par "prélevez des échantillons de sol". Quittez Subcity et positionnez

l'homme-grenouille sur la croix ou le symbole de la parcelle que vous envisagez d'exploiter. Prélevez un échantillon en appuyant sur le bouton de la manette et rapportez-le au bureau. La fenêtre d'information contient ensuite l'un des messages suivants :

- "**Many pearls found**" - le rendement est excellent
- "**Medium pearls found**" - le rendement est moyen
- "**Few pearls found**" - la parcelle contient quelques perles
- "**No pearls found**" - la parcelle ne contient pas de perles

Les échantillons peuvent être prélevés sur chaque parcelle, même sur les terrains où il n'y a aucun joueur. Chaque jeu offre deux ou trois secteurs avec beaucoup de perles et vous pouvez être sûr que les parcelles autour de celles qui ont un rendement excellent sont également adaptées à leur exploitation.

### Wanda, la fugeuse

De temps en temps, vous verrez passer un poisson. Il porte le joli nom de Wanda et est le poisson préféré d'un vieil homme très riche de Subcity. A son grand désespoir, Wanda n'arrête pas de s'échapper. N'étant plus en mesure d'aller la récupérer lui-même, il espère que quelqu'un la lui rapportera - ce qu'il récompensera généreusement !

### Au pub ?

Pour clôturer une partie, on se rend au Subcity-Pub. Vous aurez l'occasion d'arrondir votre pécule au jeu de hasard. Plus il vous reste de temps, plus vous pourrez y amasser de billets. Votre gain est affiché dans la fenêtre d'information.

### Alerte générale...

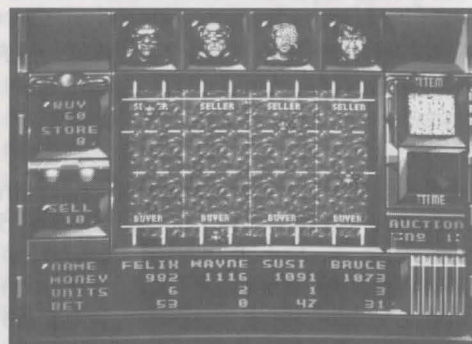
Il se peut que certains événements imprévisibles surviennent après que tous les joueurs ont exécuté leurs opérations...



## STATISTIQUE : LES FRUITS DU TRAVAIL

Enfin, vous apprenez quel succès vous avez eu. Les parcelles où vous avez déposé une tortue sont classées dans une catégorie de qualité. Quatre cases indiquent la catégorie la plus élevée, zéro cases signifie qu'elle est mauvaise. Le joueur n'a aucune influence sur le produit d'exploitation, c'est à dire sur la quantité. L'ordinateur calcule automatiquement le rendement des diverses parcelles. Chaque trait sur le bord gauche indique une unité produite.

## LA VENTE AUX ENCHERES



### Préparation

Dans cette vente aux enchères, tous les joueurs peuvent vendre ou acheter des produits. L'écran de vente aux enchères se présente de la façon suivante :

Les quatre moniteurs du haut montrent les figures correspondant aux joueurs. Le moniteur supérieur sur le côté droit montre quel produit est actuellement proposé aux enchères. En-dessous, l'horloge, et sous l'horloge le numéro d'enchère (= numéro de partie). La partie gauche de l'écran sert à l'affichage des informations de la banque.

Chaque joueur peut vendre des marchandises à la banque, mais également en acquérir. Le prix de la marchandise considérée est affiché sur le bord gauche et dépend de

l'offre et de la demande. Il est calculé sur la base des enchères de la partie précédente - si par exemple la demande de poisson était forte lors de la dernière partie, son prix monte. En revanche, le prix baisse si personne n'y était intéressé : le marché peut évidemment être influencé en utilisant des tactiques. Les joueurs expérimentés sauront mettre à profit sans scrupule toutes leurs spéculations.

Le prix des perles est toutefois fixé sur le marché intergalactique qui ne peut pas être influencé. C'est pourquoi ce type de spéculation est extrêmement risqué, mais plus elle est risquée, plus elle peut être lucrative.

Dans la partie gauche de l'écran sont affichées trois informations importantes de la banque : la cote inférieure ("SELL" - vendre) et la cote supérieure ("BUY" - acheter) payées par la banque, ainsi que la propriété de la banque ("STORE" - magasin, silo).

Le bas de l'écran est occupé par un grand moniteur. Il contient des informations relatives aux joueurs. Les informations figurant sous le nom (voir la ligne supérieure) sont le capital ("MONEY", deuxième ligne), les marchandises disponibles ("UNITS", troisième ligne) et l'offre actuelle ("BID", dernière ligne). L'offre actuelle renseigne sur le prix auquel les joueurs veulent acheter ou vendre.

Au milieu de l'écran figure une grille contenant 4 colonnes. Elles indiquent la quantité de la marchandise détenue par chaque joueur.

### Biens vitaux : Energie et poissons

Veillez à ce que vos réserves d'énergie et de poisson soient toujours suffisantes : l'énergie permet de maintenir le rythme de production ; chaque joueur a besoin d'une unité d'énergie par parcelle et par partie.

Le poisson est la nourriture de base de la colonie : c'est pourquoi chaque joueur devrait avoir 5 unités de poisson par partie.



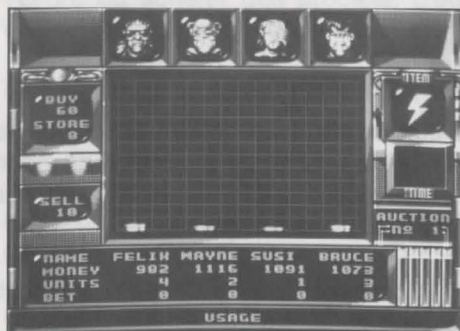
Dans un premier temps, les colonnes correspondant à l'énergie et au poisson diminuent avant que le premier produit de votre exploitation n'y soit ajouté. En outre, l'ordinateur édite un seuil critique indiquant si les ressources de poisson et d'énergie sont suffisantes, de même que les excédents et les déficits.

Il est recommandé de toujours lancer le réapprovisionnement à temps ! Un stock de poissons déficitaire entraîne une réduction du temps restant à disposition pour la production - moins vous avez de poisson, plus le temps est compté. De même, un manque d'énergie se répercute sur la production, vos parcelles ne peuvent pas être exploitées avec la même efficacité.

### “Spoilage”

Les capacités de stockage des joueurs sont limitées. Pour le minerai et les perles, le maximum est de 50 unités. Ce plafond ne doit pas être dépassé. Le stockage des poissons - denrée périssable - étant difficile, un tiers du stock est perdu lors de chaque partie. En ce qui concerne les réserves d'énergie, la situation est similaire : ces réserves diminuent d'un quart lors de chaque partie. Le message “SPOILAGE” dans la fenêtre d'information indique la perte d'une partie du stock et la colonne correspondante est réduite d'autant.

### Acheter ou vendre ?



Après l'édition de toutes les informations (vous pouvez la forcer en appuyant sur le bouton feu) vous pouvez commencer à faire vos enchères dans l'écran principal. Une zone vide avec quatre “box” est affichée sur le bord inférieur et supérieur. En-bas, les tortues des divers joueurs qui permettent de faire les offres.

Il convient d'abord de se décider si vous voulez acheter ou vendre. Pour vendre, poussez la manette vers le haut pour amener la tortue dans le box supérieur ; pour acheter, vers le bas. Le temps dont vous disposez pour vous décider est limité, surveillez donc la montre à droite de l'écran.

Vous pouvez irriter vos concurrents en changeant votre position plusieurs fois de suite. Lorsque tous les joueurs veulent acheter, mais la banque ne possède pas de marchandise, la vente aux enchères est interrompue.

### Les enchères montent !

La vente aux enchères commence dès que le temps de décision est écoulé. Déplacez votre tortue à l'aide de la manette pour faire votre offre : les acheteurs vers le haut pour augmenter leur offre, les vendeurs vers le bas pour la réduire. La dernière offre est affichée dans le grand moniteur dans la première ligne. Tous les joueurs peuvent déplacer leurs tortues en même temps - tous les achats et les ventes doivent être conclus avant que le chronomètre n'indique la fin de la vente aux enchères. En même temps que les tortues, une ligne se déplace pour indiquer l'offre actuelle. Les tortues commencent à clignoter dès que les lignes “vente” et “achat” se touchent. La vente commence : les marchandises vont du vendeur à l'acheteur l'une après l'autre, la valeur d'adjudication d'une unité est créditée sur le compte du vendeur.

Lorsque l'acheteur n'a plus d'argent ou que le vendeur ne possède plus de marchandise, la tortue respective revient dans son box. Si l'un des joueurs souhaite abandonner, il suffit de quitter la ligne d'enchère. Aucun autre joueur ne peut intervenir tant que deux joueurs sont en train de faire



leur marché. Ce n'est que lorsque l'échange est interrompu qu'un troisième joueur peut intervenir. Si plus de deux joueurs se rencontrent en même temps, l'avantage est donné au joueur ayant le moins d'argent.

Pour négocier avec la banque, déplacez votre tortue vers le haut pour acheter, vers la bas pour vendre. La vente peut commencer dès qu'elle clignote. Il arrive parfois que la banque ne possède pas de marchandises à vendre. Dans ce cas, l'acheteur potentiel a affaire au vendeur. Lorsque la tortue de l'acheteur a atteint le bord supérieur, le prix de vente dépasse automatiquement celui qui est indiqué par la banque à "BUY". Une tortue de vendeur peut, s'il est rusé et attend patiemment, provoquer une flambée subite du prix, et ne se déplacer vers la tortue de l'acheteur que lorsque le prix est suffisamment élevé.

### Négociations secrètes

Deux joueurs peuvent, pendant qu'une vente aux enchères est en cours, entrer en négociations secrètes. Il faut alors que les deux joueurs de connivence appuient sur le bouton en même temps. Les autres joueurs sont bloqués sur l'instant. Les deux joueurs peuvent dès lors - pendant que le temps est mesuré séparément - négocier en cachette. La vente aux enchères reprend son cours normal lorsque le temps est écoulé.

Aucune opération ne peut être traitée avec la banque lorsqu'une négociation secrète est en cours. En outre, le nombre de négociations secrètes est limité à un au cours d'une vente aux enchères. Le minerai, les perles, l'énergie et les poissons font chacun l'objet d'une vente aux enchères par partie. Les tortues ne peuvent pas faire l'objet de négociations secrètes, elles ne peuvent être achetées que par la banque.

### STATISTIQUES : QUI EST LE MEILLEUR HOMME OU LA MEILLEURE FEMME D'AFFAIRES ?

L'ordinateur édite un dépouillement statistique à la fin de

chaque partie. Les chiffres analysés sont les suivants :

**LAND** (possession de parcelles) - pour chaque parcelle qu'il détient, le joueur est crédité de 500 Subdollars ;  
**GOODS** (marchandises) - 30 Subdollars pour chaque unité de poisson ou d'énergie, 70 Subdollars par unité de perle ou de minerai ;  
**MONEY** (argent) - ces sommes sont évidemment cumulées.

Le joueur ayant réalisé le meilleur résultat sort gagnant de la partie. Vous pouvez lire le succès sur son visage (et la mauvaise fortune sur celui du dernier). Le vainqueur est le joueur qui est en première position à la fin de la douzième partie. Une surprise l'attend.

### LA VENTE AUX ENCHERES SUR LES PARCELLES

*Subtrade* distingue deux ventes de parcelles : elles peuvent être mises aux enchères aussi bien par la banque que par les joueurs. Dans les deux cas, l'écran est celui de la vente aux enchères. Le moniteur d'icône montre le symbole de la parcelle considérée.

#### Vente par un joueur

Lorsque vous souhaitez vendre l'une de vos parcelles, rendez-vous d'abord au "bureau du cadastre". Le message "Mark Claim" vous invite à quitter Subcity et à nager vers la parcelle à vendre. Marquez cette parcelle en appuyant sur le bouton feu. Retournez au bureau du cadastre pour publier la vente. La vente au plus offrant peut dès lors commencer.

Indiquez un prix minimum au moyen de la manette et appuyez sur le bouton feu pour ouvrir la vente aux enchères. Les tortues des intéressés sont positionnées dans les box inférieurs, celle du vendeur dans le box supérieur. Pendant que la montre se met en marche, tous les joueurs peuvent faire une offre en déplaçant leurs tortues. Lorsque l'une d'elles correspond aux vues du vendeur, le vendeur déplace



sa tortue à hauteur de la tortue de l'acheteur. Le marché est conclu dès que les deux lignes se rejoignent, la parcelle changeant de propriétaire.

### Encore une négociation secrète

De même que précédemment, le vendeur peut faire une opération secrète en appuyant sur son bouton feu pendant que l'enchère est en cours. Celle-ci est momentanément interrompue et le vendeur peut choisir le partenaire privilégié dont la tortue s'affiche en blanc en appuyant sur le bouton feu. Toutes les autres tortues retournent dans les box pendant que l'acheteur et le vendeur peuvent traiter leur opération secrètement.

### Vente d'une parcelle par la banque

Avant que la banque ne commence la vente aux enchères, une ancre sur la carte générale signale la parcelle qu'elle souhaite. Les joueurs peuvent donc se faire une idée de leurs intérêts. Dans l'écran de vente aux enchères, toutes les tortues reprennent leurs positions dans le bas de l'écran. Pendant que la montre se met en marche, chaque joueur peut faire une offre à la banque au moyen des tortues. La parcelle est adjugée au plus offrant à la fin du temps d'enchère.

## TRUCS ET ASTUCES

Procurez-vous une parcelle chaque fois que vous en avez la possibilité. Chaque terrain vous rapporte 500 Subdollars lors du calcul final.

Évitez de franchir les montagnes et les fossés - vos mouvements seront plus difficiles. La meilleure façon d'avancer est de prendre la diagonale.

Mettez les ressources des parcelles à profit en examinant judicieusement leur structure géologique et en y lançant la production la plus lucrative.

Veillez à ne perdre aucune de vos tortues. Si, vers la fin de

la partie, vous avez acquis une tortue et si vous l'avez chargée de marchandises, vous feriez mieux de la rentrer au box. Bien que le prix des marchandises ne vous soit pas remboursé, au moins l'argent pour la tortue est crédité sur votre compte.

Essayez toujours d'impressionner les autres joueurs par une spéculation raffinée. Si vous possédez par exemple des poissons et que les autres joueurs n'en ont pas ou trop peu, achetez le stock entier à la banque au lieu de vendre votre excédent aux autres joueurs. Vous éliminez ainsi la concurrence. Eventuellement, vous détiendrez déjà le monopole à la partie suivante.

Les perles sont un bon objet de spéculation. Mais attention : certaines rumeurs affirment qu'il existe des bandes de voleurs qui volent toutes les perles de la région.

Restructurez sans hésiter la production sur vos parcelles. Installez-y d'autres machines de production, en particulier lors des dernières parties pour mettre en oeuvre des machines dont l'exploitation rapporte le plus haut prix (en principe les perles). Songez également à conserver des réserves d'énergie et de poissons suffisantes.

La productivité des parcelles peut être augmentée de la manière suivante : lorsque deux parcelles juxtaposées produisent le même bien économique, le rendement d'une parcelle augmente d'une unité ; lorsque trois terrains côte à côte produisent la même chose, une unité supplémentaire par terrain.

**NOUS VOUS SOUHAITONS BEAUCOUP DE PLAISIR !**

## CREDITS

*Subtrade* est distribué par *boeder software gmbh* et a été conçu par *Century* :

**Felix Unger** et **Niels Kokkelink** (développement)

**Rainer Michael** (graphisme)

**Jörg Schwiezer** (musique et effets sonores)



# INHOUD

LAZEN VAN HET SPEL ..... 78  
Amiga 500, Amiga 500 Plus, Amiga 500+, Amiga 2000  
Amiga 500c ..... 78  
Amiga 1000 ..... 78

# SUBTRADE

## RETURN TO IRATA

HET BIJHOEFDE ..... 78  
HET BIJHOEFDE ..... 78  
SPEL ..... 78  
HET BIJHOEFDE ..... 78  
EN ..... 78  
HET BIJHOEFDE ..... 78  
HET KARAKTERMENU ..... 78  
VERDELEN VAN LAND ..... 78  
DE PRODUKTIE ..... 78

- Voorbereidingen ..... 78
- Inkopen - en snel naar de claim! ..... 78
- Eindelijk: de claim wordt geaccepteerd! ..... 78
- Op zoek naar percelen ..... 78
- Wanda, een prijs van ..... 78
- Naar de pub? ..... 78
- Rampenalarm ..... 78

### STATISTIEK: DE VRUCHTEN VAN DE VEILING



**Wickerer Str. 50**  
**D-6093 Floersheim am Main**  
(Vanaf 1 juli 1993 verandert ons postnummer als volgt: 65438)  
Tel. +49-6145-502-154 (0)

TIPS & TRUCS ..... 78  
CREDITS ..... 78



# INHOUD

<b>LADEN VAN HET SPEL</b> .....	76
Amiga 500, Amiga 500 Plus, Amiga 600, Amiga 2000, .....	
Amiga 3000 .....	76
Amiga 1000 .....	76
<b>HET VERHAAL</b> .....	76
<b>HET SPEL</b> .....	78
Snelle start voor ongeduldigen .....	78
<b>HET BEGINT!</b> .....	79
<b>EN NU: VEEL SPEELPLEZIER</b> .....	80
<b>HET OPTIEMENU</b> .....	80
<b>HET KARAKTERMENU</b> .....	81
<b>VERDELEN VAN LAND</b> .....	81
<b>DE PRODUKTIE</b> .....	83
Vorbereidingen .....	83
Inkopen - en snel naar de claim! .....	85
Eindelijk: de claim wordt geëxploiteerd! .....	86
Op zoek naar parels .....	86
Wanda, een vrije vis .....	87
Naar de pub? .....	87
Rampenalarm .....	87
<b>STATISTIEK: DE VRUCHTEN VAN HET WERK</b> ....	87
<b>DE VEILING</b> .....	88
Vorbereiding .....	88
Eerste levensbehoeften: energie en vissen .....	89
"Spoilage" .....	90
Kopen of verkopen? .....	90
En nu zakendoen! .....	91
Geheime transactie .....	92
<b>STATISTIEK: WIE IS DE KONING VAN HET</b>	
<b>ZAKENLEVEN?</b> .....	92
<b>DE CLAIM-VEILINGEN</b> .....	93
Verkoop door een speler .....	93
Alweer een geheime transactie .....	93
Verkoop van claims door de bank .....	94
<b>TIPS &amp; TRUCS</b> .....	94
<b>CREDITS</b> .....	95

© 1993 boeder software gmbh

Alle rechten voorbehouden. Deze handleiding en de bijbehorende software worden door de auteurswet beschermd. Ze mogen op geen enkele wijze geheel of gedeeltelijk volgens welke methode dan ook worden gereproduceerd, uitgezonden, vermenigvuldigd, verspreid of in een andere taal vertaald worden.

De programma's, de handleiding en de afbeeldingen zijn met de meeste zorgvuldigheid gemaakt en, met uitvoer van regelmatige controles, gereproduceerd. Toch kunnen fouten niet geheel uitgesloten worden. Daarom is *boeder software gmbh* op geen enkele wijze verantwoordelijk voor schade voortvloeiend uit het disfunctioneren van de programma's of uit verkeerde invoer.

Alle merken- en produktnamen zijn handelsmerken of gedeponeerde handelsmerken van de respectieve titelhouder.



## LADEN VAN HET SPEL

**Amiga 500, Amiga 500 Plus, Amiga 600, Amiga 2000,  
Amiga 3000**

Schakel de Amiga uit. Leg de *Subtrade*-diskette in de interne diskdrive (DF0). Schakel daarna de Amiga in zodat het spel automatisch wordt gestart.

### Amiga 1000

Schakel de Amiga 1000 uit en doe er de Kickstart-diskette in. Schakel nu de Amiga 1000 opnieuw in en wacht tot gevraagd wordt om de Workbench-diskette. Leg nu de *Subtrade*-diskette in de interne disk drive (DF0); het spel start dan automatisch.

**Let op:** *Subtrade* heeft minstens 1 MByte geheugen nodig!

## HET VERHAAL

In het rampjaar 2151 staat de mensheid aan de rand van de ondergang: de goede oude aarde loopt op haar einde. Ze is leeggeplunderd en heeft haar tijd gehad, de natuur is compleet vernietigd... Er zijn geen natuurlijke hulpbronnen meer, waarvan de mens verder zou kunnen leven. De "Grote Raad" ziet nog maar één uitweg: de evacuatie van de aardbewoners naar andere planeten. Na aanvankelijke moeilijkheden (zie het spel "CYBERZERK") slaagt het grootste gedeelte van de mensheid er tenslotte in om op verschillende planeten een nieuw tehuis te vinden.

Het ruimteschip ISS Utopia, dat in de strijd tegen het "CYBERZERK-syndroom" werd vernietigd, is in vergetelheid geraakt; aanwijzingen waar het zich nu zou kunnen bevinden ontbreken volkomen. Niemand weet bijvoorbeeld iets van de kleine reddingscapsule die zich kort voor de explosie heeft losgemaakt van het schip. De inzittenden konden zich in veiligheid brengen door een noodlanding op de zee van de planeet Irata.

Dolgelukkig begint de bemanning van de reddingscapsule onmiddellijk aan een onderzoek van de onbekende planeet. Tot hun ontzetting moeten de zojuist gearriveerden vaststellen dat er blijkbaar ook op Irata vreselijke verwoestingen hebben plaatsgevonden. Er is geen levensteken van een beschaving, alleen maar water tot in de verste verten!

Al snel heeft het team van de reddingscapsule ontdekt wat er op Irata is gebeurd. Het is een verpletterende ontdekking: enkele sporen wijzen er op dat hier vroeger een hoog ontwikkelde cultuur moet hebben bestaan, die door de inslag van een meteoriet volledig is vernietigd. Niet alleen werden de bewoners van de planeet daarbij gedood, de inslag veroorzaakte bovendien een klimatologische ramp! De temperatuur moet er drastisch door gestegen zijn, wat het smelten van de ijskappen van de polen met zich mee bracht en als gevolg daarvan een enorme stijging van de zeespiegel van ca. 400 meter.

Nu strekt zich dus over Irata een reusachtige oceaan uit. De enige kans van het team uit de ruimtecapsule om hier te overleven ligt in het in cultuur brengen van de zeebodem. Er zit dus niets anders op dan op de bodem van de oceaan een kolonie te stichten. Dank zij hun intelligentie slagen zij er in om van de overblijfselen van de reddingscapsule een machine te bouwen waarmee ze de voor het leven noodzakelijke zuurstof kunnen maken. Met de bewerking van de zeebodem kan dus een begin worden gemaakt!

Inmiddels ligt de landing van het ruimteschip al enige tijd terug en op Irata is de produktie van goederen reeds tot bloei gekomen. Jij bent een van de overlevenden:

Nu is het aan jou om in de economie van de planeet Irata je slag te slaan. Kijk of je geluk hebt!



## HET SPEL

### Snelle start voor ongeduldigen

*Subtrade* is een complex economiesimulatiespel waarvoor een uitvoerige handleiding nodig is. Voor mensen die daar niet op kunnen wachten komt hier eerst uitleg over een snelle start. Om alle mogelijkheden van het spel te kunnen benutten, moet je de complete handleiding beslist lezen!

#### **Subtrade bestaat uit de volgende onderdelen:**

**Spelopties:** Nadat het spel is geladen moeten eerst in het optiemenu enkele voorbereidingen worden getroffen, bijvoorbeeld het instellen van het aantal spelers en de spelerskleuren, het kiezen van karakters en van goederen. Deze opties gelden voor de duur van het hele spel (12 ronden).

**Verdelen van land:** Elke ronde begint met het verdelen van land. Door het indrukken van de joystickknop kies je een claim (een stuk land).

**Vorbereidingen voor de productie:** Daarvoor moet je eerst een turtle te pakken krijgen, er produktiemachines op laden en naar je claim brengen.

**Productie van goederen:** Het spel laat zien hoeveel een claim oplevert (kleine vierkanten) en hoeveel eenheden er zijn geproduceerd (kleine balken).

**De veiling:** Voor de eigenlijke veiling begint, geven balken aan hoeveel goederen je hebt. Bij de veilingen (er zijn er vier, voor Ore, Pearls, Fish, Energy) kunnen alle spelers goederen kopen of verkopen. Let er op dat je altijd 5 viseenheden en 1 eenheid energie per claim bezit.

**De statistiek:** Aan het eind van elke ronde wordt een statistisch overzicht gegeven met het totale vermogen van de spelers. Daarna wordt het spel weer voortgezet met het verdelen van het land.

## HET BEGINT!

Laad *Subtrade* zoals beschreven. Er kunnen maximaal vier spelers meedoen. Wanneer er meer spelers meedoen, geldt de volgende verdeling:

*Speler 1 = joystickpoort 2 (ook wanneer je alleen speelt)*

*Speler 2 = joystickpoort 1 (evt. in plaats van muis aansluiten)*

*Speler 3 = joystickpoort 2*

*Speler 4 = joystickpoort 1*

In *Subtrade* zijn er situaties waarin alle spelers tegelijkertijd spelen (bij het kiezen van land en bij de veiling). Bij het kiezen van land vervangt de rechter shift-toets de knop van de joystick voor speler 3, de linker shift-toets vervangt de knop van de joystick voor speler 4.

Bij het handeldrijven stuurt speler 3 zijn turtles met behulp van de cursortoetsen naar boven en naar beneden. Speler 4 gebruikt daarvoor de toetsen <A> en <Z>. Ook hier vervangen de shift-toetsen de knop van de joystick.

Verder kan *Subtrade* werken met een 4-spelers-adapter. Wanneer je er een hebt, sluit hem dan aan op de parallelle poort. Let op: de Amiga moet daarvoor eerst uitgeschakeld zijn! Nu geldt de volgende verdeling:

*Speler 1 = joystickpoort 2*

*Speler 2 = joystickpoort 1*

*Speler 3 = poort 1 van 4-spelers-adapter*

*Speler 4 = poort 2 van 4-spelers-adapter*

Het spel wordt gestopt door het indrukken van de P-toets. Met de escapetoets (<Esc>) kun je het spel verlaten.

*Subtrade* is een economiesimulatie waarin je door speculatie op de beurs, intelligent zakendoen en de exploitatie van claims een reusachtig vermogen kunt verdienen. Probeer zo veel mogelijk geld, land en goederen in de wacht te slepen! Speculatie-objecten zijn er te kust en te keur:





**Ore** (erts) - Zonder erts geen turtles, want die worden uit ijzer vervaardigd... en zonder



**turtles** (schildpadden) ben je nergens, want het zijn de lastdieren van *Subtrade*. De nuttige dieren moeten de produktiemachines van Subcity bliksemsnel naar de claims vervoeren.



**Fish** (vissen) - Zij zijn het levenselixir van de kolonie. Wie niet genoeg vissen bezit, lijdt voortdurend honger en werkt minder produktief.



**Energy** (energie) - Niet alleen de spelers hebben energie nodig, ook de produktiemachines, want anders komen er geen goederen...



**Pearls** (parels) - Hebbedingetjes voor degenen die op luxe kicken: parels worden uitsluitend voor speculatie gebruikt.

Doel van het spel is om binnen 12 rondes zo veel mogelijk te verdienen. Recordresultaten worden samen met de naam van de speler opgeslagen. (Let op: de schrijfbeveiliging van de *Subtrade*-diskette mag niet zijn geactiveerd!).

## EN NU: VEEL SPEELPLEZIER

Na het laden geeft een inleidend scherm informatie over de geschiedenis van de overlevenden van ISS-Utopia. Door het indrukken van de vuurknop verdwijnt het scherm, waarna de intro wordt geladen. Nog een keer de vuurknop indrukken en je komt in het "Optiemenu" terecht.

## HET OPTIEMENU

In dit menu wordt het aantal spelers (1 tot 4) en het gebruik van een 4-spelers-adaptor ingesteld. Om te selecteren de joystick naar links of naar rechts, resp. naar boven of naar onderen bewegen. (Modus voor de 4-spelers-adaptor alleen maar activeren, wanneer er werkelijk een adaptor aangesloten is). Wanneer alle instellingen zijn gemaakt kun je verdergaan door CONTINUE te kiezen.

## HET KARAKTERMENU

De selectiepijl aan de linkerkant van het scherm geeft aan, welke optie aan de beurt is. De actuele keuze wordt aangegeven door een knipperend rood kader. Elke speler kan maximaal 8 karakters kiezen. Druk bij het gewenste gezicht gewoon de vuurknop in. Kies nu je speelkleur door het schildpadsymbool met de gewenste kleur aan te klikken. Iedereen kan aan zijn eigen karakter in het spel een "bonus" in de vorm van goederen meegeven: wanneer je "Energy" of "Fish" kiest, krijg je er 7 eenheden bij, bij "Pearls" en "Ore" 3 eenheden, bij "Money" krijgt een speler er 250 subdollar bij. Om de moeilijkheidsgraad van het spel te verhogen kun je ook de instelling "nothing" (niets) kiezen. De spelfiguur krijgt dan een naam (Callsign) van hoogstens 5 letters. Na het kiezen van "Exit" kan de volgende speler zijn keuze maken, of het spel begint (door het indrukken van de escape-toets kan je trouwens op elk moment het menu en het spel verlaten).

## VERDELEN VAN LAND



Het beeldscherm laat nu de zeebodem zien, waaraan je een zo groot mogelijke hoeveelheid goederen moet zien te onttrekken. Linksboven wordt het rondenummer van het moment aangegeven. Rechts daarnaast bevindt zich het "nieuwsvenster" waarin verschillende mededelingen worden



gedaan. In de midden van het land zie je een rond gebouw, dat is Subcity. Het hele land is verdeeld in kleine stukken grond, die ook "claims" worden genoemd en waarop verschillende produkten meer of minder goed gedijen.



Op de **normale zeebodem** kan de meeste energie worden gewonnen.



Het **ondiepe water** is goed geschikt voor het kweken van vis.



In het **rotsachtige terrein** liggen soms enkele ertsvoorraden verborgen.



In het **middelste blok steen** is de kans om erts te vinden nog groter.



In de **vier grootste blokken** steen is royale opbrengst van ijzererts zo goed als zeker.



Ook bij de **vulkaan** is voor degenen die erts zoeken succes verzekerd. Het moet wel worden gezegd dat winning van erts in de buurt van de vulkaan niet bepaald een veilige zaak is.



Op een **fossiele "Subslak"** kan alleen met energiewinning een goed resultaat worden behaald.



Turtles zijn helemaal gek op het **oranjekleurige koraal**. Het spreekt dus vanzelf dat dat de aangewezen plaats is om turtles te houden.



In de **groene koraalriffen** voelen de turtles zich ook bijzonder goed thuis, hoewel ze zich niet zo goed vermenigvuldigen als in het oranje koraal.



De **grote gracht** loopt precies door het midden. Hij is diep, donker en de vissen voelen zich hier uitstekend thuis. De beste voorwaarden voor een uitstekende viskweek.

Het is natuurlijk mogelijk om elk produkt voort te brengen op elke "claim". Maar sommige gebieden zijn gunstiger voor een bepaald produkt dan andere.

In het nieuwsvenster wordt het verdelen van land aangekondigd met de melding "Land Grant". Een groot, grijs vierkant (cursor) begint van linksboven naar rechtsonder te bewegen. Om een bepaald stuk grond te verwerven moet je de knop van de joystick indrukken op het moment dat het grijze vierkant zich boven het gewenste stuk land bevindt. Wanneer verschillende spelers tegelijkertijd de joystickknop indrukken, krijgt de speler met het minste kapitaal het gebied toegewezen. Wanneer de cursor het hele landschap heeft doorlopen, is het verdelen van land afgesloten, en je hebt pas weer in de volgende spelronde de mogelijkheid om een stuk grond te verwerven.

In de eerste ronde moet je proberen om een "claim" in de grote gracht te krijgen. Wanneer je kans om het door jou gewenste gebied te krijgen hebt laten lopen, of wanneer een medespeler jouw claim voor je neus wegpikt, moet je in ieder geval een andere claim nemen, want met elke claim vergroot je je vermogen.

Nadat het verdelen van land beëindigd is, kan het gebeuren dat de bank nog een stuk grond veilt. Anders kom je terecht in het volgende spelgedeelte.

## DE PRODUKTIE

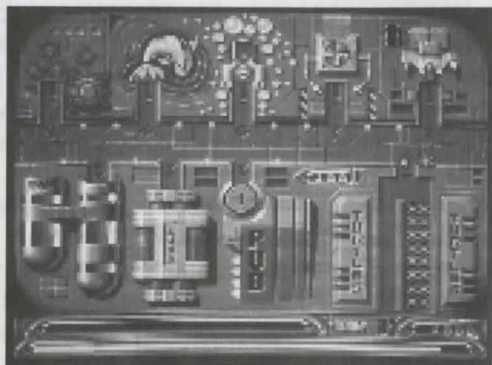
### Vorbereidingen

De voorbereiding van de produktie begint bij de speler met het kleinste vermogen en wordt voortgezet met de speler die daarna het minste heeft, etc. Wanneer maar één, twee of drie spelers deelnemen worden de ontbrekende spelers door de computer vervangen. Wanneer de computer aan de beurt is, verschijnt een anker in de kleur van de computerspeler, dat naar verschillende stukken grond wijst. Op de claims die zo worden aangeduid voert de computer zijn acties uit. Deze kunnen worden versneld door een druk



op de joystickknop. Wanneer jouw kleur begint te knippen, kijk dan naar de onderkant van het beeldscherm, daar wordt in een langwerpige kader een mededeling weergegeven die een bijzondere gebeurtenis beschrijft. Wanneer er "Sorry, no message for you" komt te staan, betekent dat dat er in deze ronde voor jou niets bijzonders is. Wanneer je de mededeling hebt gelezen kun je verdergaan door de knop van je joystick in te drukken.

Op het beeldscherm verschijnt de binnenkant van Subcity.



In het midden ontdek je een duiker van je eigen kleur, die je met je joystick kunt bewegen. Boven de duiker bevinden zich diverse laadstations voor de turtles, die daar de produktiemachines kunnen opnemen. De stations zijn bereikbaar via smalle weggetjes. Helemaal links vind je de produktiemachines voor het maken van turtles, rechts daarnaast die voor het kweken van vis. In het midden kunnen de turtles worden beladen met parelzoekmachines, rechts daarnaast worden energiemachines aangeboden en helemaal rechts zijn de machines voor het winnen van ijzererts.

Onder de duiker bevinden zich nog meer gebouwen: het parelbureau (helemaal links), het landbureau (rechts daarnaast), de pub (in het midden) en de turtle-stallen (helemaal rechts). De stallen zijn opgedeeld in twee helften. In de rechter helft zijn de bank-turtles ondergebracht, in de

linker helft jouw eigen turtles. Links naast de stal zie je een klein veld waarin de turtle-prijs van dat moment wordt aangegeven. Die is bepalend bij de aan- en verkoop van turtles. Hoe meer turtles de bank heeft, des te minder geld krijg je er voor bij de verkoop.

Het rechter veld onderaan het scherm toont het geldbedrag dat je bezit, in het linker veld worden diverse mededelingen gedaan.

Onder de velden zie je de tijdbalk, die langzaam kleiner wordt. Wanneer hij op is, is je spelronde automatisch afgelopen, en een turtle, die je op dat moment bij je hebt, slaat op de vlucht.

### Inkopen - en snel naar de claim!

Ondertussen weet je natuurlijk, waar wat het beste groeit. Daarom wil je, bijvoorbeeld, vis gaan kweken in je gracht-claim. Stuur daarvoor de duiker eerst naar de turtle-stallen, waar je een nieuwe turtle krijgt. Die zal nu niet meer van je zijde wijken. Theoretisch kun je deze turtle ook meteen weer aan de bank verkopen. Daarvoor moet je hem gewoon weer naar de stal brengen. Het is echter verstandiger om machines die voor het kweken van vis nodig zijn op de turtle te laden. Breng de turtle naar het daarvoor geschikte laadstation (het tweede van links). Het beladen gebeurt automatisch, maar niet voor niets: machines voor de viskweek kosten 25 subdollar, voor het houden van turtles 200, voor parelzoekmachines wordt 100 subdollar gevraagd, voor machines voor de ertswinning 75 en machines voor de energiewinning kosten 50 subdollar. In het laadstation voor vis wordt je turtle voorzien van een rugzak, die de noodzakelijke machines voor de viskweek bevat. Op deze manier uitgerust, kun je Subcity verlaten. De uitgangen bevinden zich aan de rechter- en linkerkant van het beeldscherm.



**Eindelijk: de claim wordt geëxploiteerd!**

Wanneer je een uitgang hebt gekozen, zie je de claims opnieuw. Door het kruis rechtsboven van een bepaalde spelerskleur is te zien welke claim bij welke eigenaar hoort. Plaats je duiker precies op het kruis van je claim en druk op de knop van je joystick. Het kruis verdwijnt en er verschijnt een symbool dat het soort exploitatie van de claim aangeeft.

Let op! Wanneer je je niet dicht genoeg bij het kruis bevindt als je op de vuurknop drukt, zwemt je turtle weg. In dit geval moet je je snel weer naar Subcity begeven, een nieuwe turtle kopen, hem laden en opnieuw proberen om de turtle op de claim te plaatsen. Denk wel om de tijdbalk!

Wanneer op de claim waar je je turtle hebt neergezet al iets is geproduceerd, kun je de daar aanwezige turtle meenemen en op een andere claim neerzetten of aan de bank verkopen.

**Op zoek naar parels**

Met behulp van het parelbureau kun je laten vaststellen hoe rijk aan parels een claim is. Voor dit doel stuur je je duiker naar het parelbureau in Subcity. Vervolgens komt de melding "Get soil sample". Verlaat nu Subcity en plaats je duiker op het kruis of het exploitatiesymbool van de claim die je wilt onderzoeken. Door de joystickknop in te drukken neem je een grondmonster, die je terugbrengt naar het parelbureau. In het nieuwsvenster kun je vervolgens één van de volgende mededelingen lezen:

**"Many pearls found"** - De claim bevat zeer veel parels

**"Medium pearls found"** - De claim bevat behoorlijk wat parels

**"Few pearls found"** - De claim bevat enkele parels

**"No pearls found"** - De claim bevat geen parels

Van elk stuk grond kan een monster worden genomen, ook van stukken grond die nog door geen enkele speler in bezit genomen zijn. In elk spel zijn er twee of drie gebieden met zeer goede vindplaatsen van parels. Je kunt er zeker van

zijn dat er zich rondom een gebied met uitstekende vindplaatsen van parels claims bevinden, die eveneens geschikt zijn om naar parels te zoeken.

**Wanda, een vrije vis**

Af en toe zie je een vis door de omgeving zwemmen. Ze draagt de naam Wanda en is de lieveling van een rijke oude man die in Subcity woont. Helaas gaat Wanda er steeds opnieuw vandoor. Aangezien hij zelf niet meer in staat is om de vis te vangen, hoopt hij dat iemand zijn Wanda terugbrengt. Hij geeft daar een royale beloning voor!

**Naar de pub?**

Een ronde sluit je af door je naar de Subcity Pub te begeven. Daar kun je je bankrekening nog een beetje aanvullen door het spelen van een kansspel. Hoe meer tijd je nog ter beschikking hebt, des te meer geld win je in het kansspel. Het gewonnen bedrag wordt in het venster voor nieuwsberichten aangegeven.

**Rampenalarm**

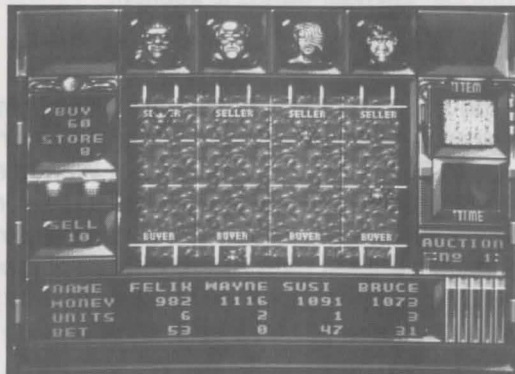
Nadat alle spelers hun acties hebben uitgevoerd, vinden er soms onvoorspelbare gebeurtenissen plaats...

**STATISTIEK: DE VRUCHTEN VAN HET WERK**

Tenslotte kom je te weten, hoe succesvol je goederenproductie is geweest. De claims die van een nieuwe turtle zijn voorzien, krijgen een zogenaamd kwaliteits-predikaat. Vier boxen staan voor de hoogste kwaliteit, wanneer er geen boxen te zien zijn is de kwaliteit slecht. Op de totale opbrengst heeft de speler geen invloed. De computer berekent automatisch de opbrengsten van de verschillende claims. Hij geeft daarbij voor elke geëxploiteerde eenheid een klein streepje aan de linkerkant van de claim.



## DE VEILING



## Voorbereiding

Op de veiling kunnen alle spelers producten kopen en verkopen. Op het scherm voor de veiling tonen de vier bovenste monitoren de karakters van de vier spelers. De bovenste monitor aan de rechterkant is de icon-monitor, die laat zien welk product wordt aangeboden. Daaronder bevindt zich de klok, en onder de klok het veilingnummer (het rondenummer). Op de linkerkant van het beeldscherm wordt informatie van de bank getoond. Elke medespeler kan aan de bank goederen verkopen, maar ook goederen van de bank kopen. De prijzen van de goederen worden aan de linkerkant van het scherm getoond, ze zijn afhankelijk van vraag en aanbod. Vraag en aanbod worden berekend op basis van de veiling van de vorige spelronde. Wanneer bijvoorbeeld de vraag naar vis in de laatste ronde groot was, stijgt de prijs van vis. Wanneer echter niemand vis wilde kopen, daalt de prijs. Daardoor kan natuurlijk de markt doelgericht worden beïnvloed.

Gewiekste spelers maken hier ongebreideld gebruik van door met hun goederen winstgevend te speculeren! De prijzen voor parels worden echter op de intergalactische markt bepaald, die niet kan worden beïnvloed. Daarom draagt de speculatie met parels een groot risico in zich. Er

kunnen echter ook de grootste winsten mee worden behaald. Aan de linkerkant van het beeldscherm worden drie belangrijke informatie van de bank aangegeven: de minimumprijs ("SELL" - verkopen) en de maximumprijs van goederen ("BUY" - kopen) die de bank betaalt, en het bezit van goederen ("STORE" - voorraad) van de bank.

Onderaan het scherm bevindt zich een grote monitor. Hij geeft informatie over medespelers aan. Naast de naam (zie bovenste regel) wordt hun kapitaal ("MONEY", tweede regel), het aantal goederen waarover ze beschikken ("UNITS", derde regel) en hun actuele bod ("BID", onderste regel) weergegeven. Uit het actuele bod kan worden opgemaakt, voor welke prijs de spelers een goed willen kopen of verkopen. In het midden van het beeldscherm zie je een raster, waarop zich aanvankelijk vier kolommen bevinden. Zij geven aan hoeveel elke speler van een goed bezit.

## Eerste levensbehoeften: energie en vissen

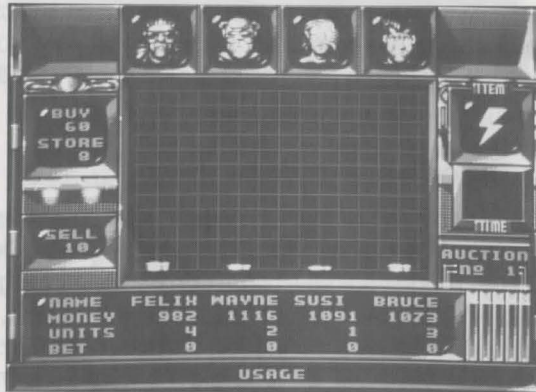
Je voorraad aan energie en vissen moet steeds voldoende zijn: energie houdt de produktie aan de gang. Elke speler heeft per ronde voor elke claim één eenheid energie nodig. Vis is het voornaamste voedsel van de kolonie, daarom moet elke speler vijf eenheden vis per ronde bezitten. De kolommen voor vis en energie nemen aanvankelijk in grootte af, voordat het verdiende bedrag erbij wordt opgeteld. Bovendien laat de computer een "kritische lijn" zien, die aangeeft of de eenheden voor vis en energie voldoende zijn. Als extra informatie worden overschotten en tekorten gepresenteerd. Tekorten moet je beslist aanvullen door aankoop! Een tekort in het visbestand heeft tot gevolg dat de tijd die voor de produktie ter beschikking staat minder wordt. Hoe minder vis, des te minder tijd. Te weinig energie heeft ook invloed op de goederenproduktie. Je claims produceren dan niet meer effectief.



### “Spoilage”

Elke speler heeft slechts een beperkte opslagcapaciteit. Bij erts en parels bedraagt de capaciteit 50 eenheden, die niet mag worden overschreden. De opslag van vis is kostbaar en ingewikkeld, en daarom bederft er elke ronde een derde gedeelte van de voorraad. Wat de energievoorraad betreft, geldt iets vergelijkbaars: elke ronde wordt hij een kwart minder. Wanneer in het venster voor nieuwsberichten de melding “SPOILAGE” komt, trekt de computer de verloren gegane eenheden van de kolommen af.

### Kopen of verkopen?



Nadat alle informatie is getoond (je kunt het tonen versnellen door de knop van de joystick in te drukken), wordt er overgeschakeld naar het scherm voor het handeldrijven. Je ziet een leeg veld met zowel aan de boven- als aan de onderkant vier “parkeerboxen”. Onder staan de turtles van de diverse spelers, waarmee je zaken doet. Allereerst moet je beslissen, of je goederen wilt kopen of verkopen. Voor de verkoop druk je de joystick naar boven, zodat de turtle naar de bovenste parkeerbox gaat. Voor de aankoop van goederen druk je de joystick naar beneden. Je hebt voor je beslissing maar een beperkte tijd: let op de klok aan de rechterkant van het scherm.

Om je tegenspelers te verwarren kun je verschillende keren van positie veranderen. Wanneer alle spelers willen kopen, maar de bank geen goederen bezit, wordt de veiling afgebroken.

### En nu zakendoen!

Wanneer de tijd voorbij is, begint de veiling. Je aanbod geef je aan met behulp van de turtles, door ze met je joystick te bewegen: inkopers naar boven, om hun bod te verhogen, verkopers naar beneden, om hun vraagprijs te verlagen. Het actueel geldende bod staat op laatste regel van de grote monitor. Alle spelers kunnen tegelijkertijd bewegen; tenslotte moeten alle aan- en verkopen zijn verricht voordat de tijdmetre het einde van de veiling aangeeft. Met de turtles beweegt een streepjeslijn mee, die de hoogte van het bod aangeeft. Wanneer een aan- en verkooplijn elkaar raken, beginnen de turtles te knippen. De handel begint en het ene goed na het andere wisselt van verkoper naar koper, terwijl de overeengekomen prijs van het goed bij elke wisseling van eigenaar op de rekening van de verkoper wordt bijgeschreven. Wanneer het geld van de koper op is, of de koper geen goederen meer bezit, wordt de turtle van de speler in de parkeerbox teruggezet. Wanneer een speler wil stoppen met handeldrijven, hoeft hij zich alleen maar van de handelslijn terug te trekken. Wanneer twee spelers zakendoen, kan niemand anders zich met de handel bemoeien.

Pas wanneer één van de twee de goederenhandel onderbreekt, kan een derde speler ingrijpen. Wanneer meer dan twee spelers elkaar tegelijkertijd tegenkomen, komt de speler aan de beurt die het minste geld bezit. Om met de bank te kunnen handelen, moet je eerst je turtle helemaal naar boven sturen om te kopen, en helemaal naar beneden om te verkopen. De turtle begint dan meteen te knippen en de transactie begint. Het komt af en toe voor dat de bank geen verkoopheenheden bezit. In dit geval is de potentiële koper aangewezen op verkopers. Wanneer de turtle van de koper de bovenste rand heeft bereikt, stijgt de verkoopprijs automatisch boven de prijs, die door de bank



onder "BUY" wordt aangegeven. Een turtle van een verkoper kan de prijs drastisch opdrijven door op een handige manier te wachten, om de turtle van de koper pas tegemoet te snellen wanneer de verkoopprijs hoog genoeg is.

### Geheime transactie

Tijdens een veiling kunnen twee spelers een "geheime transactie" afwickelen. Daarvoor moeten beide spelers tegelijkertijd op de joystickknop drukken. De andere spelers kunnen vanaf dat moment slechts dadenloos toekijken. Een nieuwe tijdmeting begint en de beide handelspartners kunnen ongestoord hun zaken afhandelen. Pas wanneer de tijd voor de geheime transactie voorbij is, kunnen de andere spelers weer in het gebeuren ingrijpen. Bovendien is er per veiling maar één geheime transactie mogelijk. Voor erts, parels, energie en vissen vindt er per ronde één veiling plaats. Voor turtles is er geen veiling, ze kunnen alleen aan de bank worden verkocht.

### STATISTIEK: WIE IS DE KONING VAN HET ZAKENLEVEN?

Aan het einde van elke ronde laat de computer een statistisch overzicht zien, waarin de volgende gegevens worden verwerkt:

**LAND** (Landbezit) - voor elke claim krijgt een speler een tegoed van 500 subdollar;

**GOODS** (Goederen) - voor elke eenheid vis en energie wordt 30 subdollar berekend, voor eenheden erts en parels 70 subdollar;

**MONEY** (Geld) - natuurlijk wordt de hoogte van de bankrekening van de speler bij de totale stand opgeteld.

De speler die het hoogste resultaat heeft bereikt, staat op de eerste plaats. Aan zijn tevreden gezichtsuitdrukking kun je zijn succes aflezen (en de laagst geëindigde speler is duidelijk aan te zien dat hij geen succes heeft gehad). Wie na 12 spelrondes op de eerste plaats staat, is overwinnaar. Hem wacht nog een verrassing.

### DE CLAIM-VEILINGEN

In *Subtrade* zijn er twee verschillende veilingen van claims. Zowel de bank als de spelers kunnen claims bij opbod verkopen. In beide gevallen wordt automatisch overgeschakeld naar het scherm voor de handel. De iconmonitor laat daarbij het landsymbool zien.

#### Verkoop door een speler

Wanneer je één van je claims wilt verkopen, moet je eerst naar het landbureau. Vervolgens komt de melding "Mark Claim" (claim markeren). Verlaat Subcity en zwem naar de claim die je wilt verkopen. Door het indrukken van de vuurknop wordt de claim gemarkeerd. Keer nu terug naar het landbureau om de verkoop officieel te regelen. In de volgende ronde kun je het gebied verkopen aan de meest biedende medespeler. Hier moet je eerst op het scherm voor de handel met behulp van de joystick een minimumprijs instellen. Door het indrukken van de joystickknop wordt de veiling dan gestart. De turtles van de potentiële kopers worden in de onderste parkeerboxen gezet, die van de verkoper in de bovenste. De klok begint te lopen en alle kopers kunnen een bod uitbrengen met behulp van de turtles. Wanneer één van de aanbiedingen de verkoper bevalt, moet hij zijn turtle naar de aanbodslijn van de koper bewegen. Wanneer beide lijnen elkaar raken is de zaak rond en verwisselt de claim van eigenaar.

#### Alweer een geheime transactie

Bij het veilen van claims kan de verkoper een geheime transactie afsluiten. Daarvoor moet hij tijdens de veiling zijn joystickknop indrukken. De veiling wordt stopgezet en de speler kan met behulp van zijn joystick zijn koper uitkiezen, waarvan de turtle wit oplicht. Zijn keuze bevestigt hij opnieuw met de joystickknop. Alle andere turtles worden in de parkeerbox teruggezet en verkoper en koper kunnen ongestoord hun transactie afsluiten.



## Verkoop van claims door de bank

Voor de bank begint met het veilen van claims, wordt met behulp van een anker de te veilen claim op de overzichtskaart van het hele land gemarkeerd. De speler kan daardoor een indruk krijgen, om wat voor soort claim het gaat. Na het overschakelen op het scherm voor de handel worden alle turtles op de onderste positie gezet. De klok begint te lopen en elke speler kan met behulp van de turtles aan de bank een koopbod doen. Wanneer de tijd voorbij is, krijgt de speler met het hoogste bod de claim toegewezen.

## TIPS & TRUCS

Zorg dat je steeds een claim krijgt wanneer er land wordt verdeeld. Elk stuk grond maakt je uiteindelijk 500 subdollar rijker.

Vermijd het oversteken van bergen en greppels, want je kan je er niet vlot bewegen. Het best beweeg je diagonaal.

Gebruik je claims in je voordeel door rekening te houden met de geologische omstandigheden en er de goederen te produceren die op die plek het winstgevendst zijn.

Je moet er op letten dat je geen turtle kwijtraakt. Wanneer je rondetijd afloopt en je al een turtle uit de stal hebt gehaald en van lading hebt voorzien, is het verstandig om die turtle terug te brengen naar de stal. Het geld voor de turtle krijg je op je rekening. Wel is het zo dat je voor de machines die je al hebt verworven geen kosten vergoed krijgt.

Probeer voortdurend je medespelers te benadelen door handig te speculeren. Wanneer je bijvoorbeeld vissen bezit en de anderen geen of maar weinig, koop dan de hele visvoorraad van de bank op, in plaats van je overschot aan de man te brengen. Zo hou je je concurrenten van het lijf. In de volgende ronde bezit je misschien al een vismonopolie.

Parels zijn een goed speculatie-object. Maar voorzichtig: er zijn geruchten dat er misdadigersbendes in de buurt zijn

gesignaleerd die alle parels van een kolonie stelen.

Verander rustig van produktiemachines op je claims. Vooral in de laatste ronden moet je claims voorzien van machines, waarvan de produkten voor de hoogste prijs worden verkocht (meestal parels). Denk aan een voldoende voorraad energie en vis.

De produktiviteit van de claims kan op de volgende wijze worden verhoogd: wanneer twee aangrenzende claims hetzelfde produceren, wordt de opbrengst van een claim één eenheid hoger. Wanneer drie dezelfde claims aan elkaar grenzen, krijg je per claim een extra eenheid.

**VEEL SPEELPLEZIER!**

## CREDITS

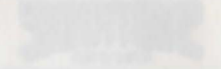
“Subtrade” wordt door *boeder software gmbh* verkocht en is ontwikkeld door *Century* :

**Felix Unger** en **Niels Kokkelink** (programming)

**Rainer Michael** (graphics)

**Jörg Schwiezer** (muziek en sound effects)





geschiedenis die alle belangrijke gebeurtenissen  
 van het verleden tot het heden omvat. De  
 geschiedenis van de wereld is een voortdurende  
 reeks van gebeurtenissen die elkaar opvolgen.  
 Het is de wetenschap die de oorzaken en  
 gevolgen van deze gebeurtenissen onderzoekt.  
 De geschiedenis van de wereld is een  
 voortdurende reeks van gebeurtenissen die  
 elkaar opvolgen. Het is de wetenschap die  
 de oorzaken en gevolgen van deze  
 gebeurtenissen onderzoekt.

**CREDITS**

Deze credits zijn toegekend aan de  
 deelnemers van de cursus. Het aantal  
 credits is afhankelijk van de  
 duur van de cursus en de  
 inhoud van de programma's.  
 De credits worden toegekend aan  
 de deelnemers van de cursus.

Deze credits zijn toegekend aan de  
 deelnemers van de cursus. Het aantal  
 credits is afhankelijk van de  
 duur van de cursus en de  
 inhoud van de programma's.  
 De credits worden toegekend aan  
 de deelnemers van de cursus.

Deze credits zijn toegekend aan de  
 deelnemers van de cursus. Het aantal  
 credits is afhankelijk van de  
 duur van de cursus en de  
 inhoud van de programma's.  
 De credits worden toegekend aan  
 de deelnemers van de cursus.

Deze credits zijn toegekend aan de  
 deelnemers van de cursus. Het aantal  
 credits is afhankelijk van de  
 duur van de cursus en de  
 inhoud van de programma's.  
 De credits worden toegekend aan  
 de deelnemers van de cursus.





M 083818



software  
**db** boeder

Wickerer Str. 50  
W-6093 Flörsheim am Main