

# INHALTSVERZEICHNIS

Programmstart / Hotline und Service	2
Erkunden Sie unser Sonnensystem	3
Willkommen an Bord	4
Der Navigationsraum	5
Die Brücke	9
Die Bibliothek	13
Der Sondenraum	15
Das Museum	17
Fragen und Antworten	19
Impressum	21
Lizenzvereinbarung	22

## PROGRAMMSTART UNTER WINDOWS 3.1/3.11

Wenn Sie diese CD-ROM zum ersten Mal benutzen und sich dafür noch kein Symbol in einem Gruppenfenster des **Programm-Managers** befindet, gehen Sie wie folgt vor:

- 1 Schalten Sie Ihren Computer ein und starten Sie Windows.
- 2 Legen Sie die CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk Ihres Computers.
- 3 Öffnen Sie im **Programm-Manager** das Menü **DATEI**.
- 4 Wählen Sie den Befehl **AUSFÜHREN**.
- 5 Tippen Sie in die Befehlszeile des **AUSFÜHREN**-Dialogfensters: **D:\START.EXE**  
Ersetzen Sie gegebenenfalls den Buchstaben **D:** zu Beginn der Befehlszeile durch den entsprechenden Buchstaben für Ihr CD-ROM-Laufwerk.
- 6 Klicken Sie auf die **OK**-Schaltfläche, um das **START-Programm** der CD-ROM zu laden. Nach der Installation der CD-ROM unter Windows 3.1/3.11 finden Sie im **Programm-Manager** die Programmgruppe **United Soft Media** mit einem Symbol für diese CD-ROM.
- 7 Doppelklicken Sie das Symbol, um das **START-Programm** dieser CD-ROM zu laden. Hier finden Sie alle Funktionen für die **Installation** und **Deinstallation** dieser CD-ROM sowie einen Systemtest.

## PROGRAMMSTART UNTER WINDOWS 95

Diese CD-ROM von **UNITED SOFT MEDIA** unterstützt die **AUTOPLAY**-Funktion von Windows 95:

- 1 Legen Sie die CD-ROM einfach in Ihr CD-ROM-Laufwerk, nachdem Sie Windows gestartet haben. Das **START-Programm** wird automatisch geladen. Dies geschieht unabhängig davon, ob Sie die CD-ROM bereits auf Ihrem Computer installiert haben. Falls das **START-Programm** dieser CD-ROM nicht automatisch geladen wurde, gehen Sie wie folgt vor: Wenn Sie diese CD-ROM zum ersten Mal benutzen und sich noch kein Symbol im Programm-Menü **United Soft Media** des Verzeichnisses **PROGRAMME** im **START**-Menü der Task-Leiste von Windows 95 befindet:
- 2 Klicken Sie auf die **START**-Schaltfläche der Task-Leiste am Bildschirmrand oder drücken Sie gleichzeitig die Tasten **Strg** und **Esc**.
- 3 Wählen Sie den Befehl **AUSFÜHREN**.
- 4 Tippen Sie in die Befehlszeile des **AUSFÜHREN**-Dialogfensters: **D:\START.EXE**  
Ersetzen Sie gegebenenfalls den Buchstaben **D:** zu Beginn der Befehlszeile durch den entsprechenden Buchstaben für Ihr CD-ROM-Laufwerk.

- 5 Klicken Sie auf die **OK**-Schaltfläche, um das **START-Programm** der CD-ROM zu laden. Nach der Installation des Programms unter Windows 95 befindet sich ein Eintrag (Shortcut) mit dem Namen dieser CD-ROM im Programm-Menü **United Soft Media** des Verzeichnisses **PROGRAMME** im **START**-Menü der **Task-Leiste** am Bildschirmrand.
- 6 Wählen Sie das Symbol, um das **START-Programm** dieser CD-ROM zu laden. Hier finden Sie alle Funktionen für die **Installation** und **Deinstallation** dieser CD-ROM, sowie einen Systemtest.

## HILFE UNTER WINDOWS 3.1/3.11 UND WINDOWS 95

Wenn Sie einmal nicht mehr weiter wissen, klicken Sie auf das Fragezeichen im Startprogramm.

## INSTALLATION/MAC

- 1 Legen Sie die CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk.
- 2 Das Programm benötigt QuickTime™ für das Abspielen der Videos. Sofern QuickTime™ noch nicht installiert ist, holen Sie dies jetzt mit Hilfe der mitgelieferten QuickTime™-Dateien nach. Sie finden diese im Ordner QuickTime auf der CD-ROM. Mit einem Doppelklick auf das Symbol der CD-ROM starten Sie das Programm der CD-ROM.

## HOTLINE UND SERVICE

Bei technischen Fragen lohnt sich ein Blick in die Online-Hilfe des **START**-Programms. Neben ausführlichen Lösungen für Probleme, die beim Installieren und Starten der CD-ROM auftreten könnten, enthält sie über 150 Adressen, Telefon-, Fax-, Hotline- und Online-Nummern zahlreicher Hardware- und Softwarehersteller. Wenn Sie Fragen zum Produkt haben, nutzen Sie unseren **HOTLINE-SERVICE** werktags zwischen 10:00 und 16:00 Uhr unter folgenden Kontaktnummern:  
**Telefon: 089 - 22 90 53 / Fax: 089 - 290 88 160 / eMail: [HOTLINE@usm.de](mailto:HOTLINE@usm.de)**  
Schriftliche Anfragen schicken Sie bitte an: **United Soft Media**,  
Abt. Technischer Kundendienst, Thomas-Wimmer-Ring 11-15, 80539 München  
Ein sachkundiger Mitarbeiter von **United Soft Media** wird Ihnen gerne weiterhelfen. Der Kundendienst von **United Soft Media** steht allen registrierten Kunden kostenlos zur Verfügung. Für die **Registrierung** verwenden Sie entweder die dem Produkt beiliegende **Kundenkarte** oder die **Registrierungsfunktion** des **START**-Programms.

# ERKUNDEN SIE UNSER SONNENSYSTEM

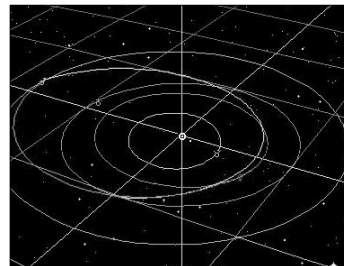
Mit **Parsec** können Sie als Pilot, Wissenschaftler und Forscher die wunderbare Welt der Planeten und Monde kennenlernen. Starten Sie mit Ihrem Raumschiff Explorer zu beliebig vielen Forschungsreisen und erkunden Sie Ihre Ziele.

Während Planeten, Monde und Kometen ihre Bahnen ziehen, planen Sie Ihre Reise dorthin.

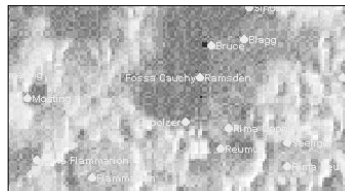
Erreichen Sie alle Planeten des Sonnensystems, oder reisen Sie mit Hilfe der schon gespeicherten Missionspläne im Computer Ihres Raumschiffes zu einigen der größeren Monde.



Sie können aber auch Flüge berühmter Raumsonden durch die endlosen Weiten des Sonnensystems erleben.



Sie haben Zugriff auf detaillierte Karten von Erde, Mond, Mars und Venus sowie von vier Jupitermonden.



Ihr Raumschiff verfügt über diverse Instrumentenkapseln, die auf Planeten oder Monden landen und mit Proben zurückkehren können.



Sie können sich aber auch in der Bord-Bibliothek mit den Planeten vertraut machen: Computersimulationen erläutern die Einflüsse von Geologie, Chemie und der Ausrichtung des Magnetfeldes auf das äußere Erscheinungsbild eines Planeten.



Das Museum an Bord des Raumschiffes enthält Modelle berühmter Sonden, wie zum Beispiel **Voyager** oder **Venera**, die durch Fotos, Video-Sequenzen und Informationen über Ergebnisse ihrer Forschungsreisen ergänzt werden.

Die Geschichte der Planetenerkundung schließt auch die Phantasien der Menschen über die Rolle der Himmelsobjekte mit ein. Auf den Reisen zu den Planeten haben Sie Zeit, sich in der Bibliothek umfassend über das jeweilige Ziel zu informieren.

# WILLKOMMEN AN BORD

Sie betreten das modernste Raumschiff der Erde in einem historischen Augenblick: Der internationale Rat für die Erkundung des Weltraums hat entschieden, daß die Explorer ihren Jungfernflug 50 Jahre nach dem Start des ersten bemannten Mondfluges beginnen soll - am 20. Juli 2019.

Als Neil Armstrong, Edwin Aldrin und Michael Collins ihre historische Reise zum Mond vor 50 Jahren antraten, steckte die Computertechnologie noch in den Anfängen. Es gab weder Mikroprozessoren, noch jene späteren revolutionären Entwicklungen im Bereich optischer und organischer Prozessoren. Die Berechnungen für den Flug zum Mond wurden auf großen Computern im Bodenkontrollzentrum bewältigt. Die Astronauten konnten nur jene Manöver umsetzen, die ihnen von diesen Rechnern vorgegeben wurden; lediglich während der letzten Sekunden des Landeanflugs "flogen" sie ihr Raumschiff mit Handsteuerung selbst.

Ihr Raumschiff Explorer aber verfügt über den leistungsfähigsten Bord-Computer, der je entwickelt wurde. Er hat genaue Daten zur Berechnung der Positionen aller Planeten und Monde des Sonnensystems gespeichert, so daß Sie selbst aufwendigste Missionspläne zusammenstellen können. Treibstoffsparende und günstige Planetenpositionen werden automatisch mitberücksichtigt. Die Jungfernreise der Explorer liegt in Ihrer Hand!

Ihr Shuttle von der Erde hat erfolgreich angelegt, und es wird Zeit, daß Sie sich an Bord am Raumschiff Explorer umsehen.

Sie befinden sich im **Korridor**. Von hier können Sie einen Blick in die vier anderen Räume werfen, in denen Sie alle erforderlichen Steuermöglichkeiten und Informationen für die Dauer Ihrer Mission finden. Klicken Sie auf den Namen des Raumes, den Sie sich ansehen möchten. Wenn Sie den Raum betreten möchten, klicken Sie den einfachen Pfeil an. Ein weiterer Klick (oder nur ein Klick, wenn im oberen Bildbereich ein Doppelpfeil erscheint) schaltet die Sensoren in diesem Raum ein, und die Steuerermenüs werden sichtbar.

Diese Steuerermenüs erscheinen neben der zentralen Informations-Säule im unteren Bildbereich. Die Steuerknöpfe auf dieser Säule, können Sie wie folgt bedienen: verlassen Sie den Raum in dem Sie sich befinden mit **Ausgang**, bewegen Sie sich auf eine höhere Ebene **zurück**, steuern Sie die Themen des Raumes an, von dem aus alle Untergruppen aktiviert werden können, oder beenden Sie das Programm mit **Ende**.

Hier und in jedem anderen Raum finden Sie wichtige Steuerelemente am oberen Bildrand. Dies sind die Voreinstellungen (**Einst.**) zur Steuerung des Hilfe-Systems und zum Drucken des aktuellen Screens. Mit einem Klick auf das Symbol **Zeit** können Sie den Zeitablauf anhalten beziehungsweise starten. Über das Menü **Korridor** gelangen Sie schnell zu den weiteren Räumen. Doch bevor Sie damit beginnen, sollten Sie sich auf die Brücke begeben und den wunderbaren Blick auf die Erde unter Ihnen genießen.



# DER NAVIGATIONSRAUM

Das Raumschiff Explorer befindet sich im Erdbit, und der Bord-Computer wartet auf Ihre Anweisungen. Früher mußten die Entdecker ihre Routen anhand von gezeichneten oder gedruckten Karten planen. Sie dagegen können auf eine drehbare, dreidimensionale Ansicht des Sonnensystems zurückgreifen, um Ihre erste Route festzulegen.

## Navigationsraum - Planungszentrale für eine neue Mission

Zunächst sehen Sie vom Navigationsraum aus den Planeten, den das Raumschiff gerade umkreist.

### Neue Mission

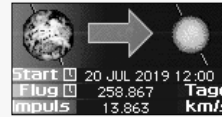
Um eine neue Mission zu planen, klicken Sie zunächst auf **Mission planen, Neue Mission**. Die Grundeinstellung weist die Erde als Startplanet aus, doch können Sie dies durch Anklicken von **Ausgangspunkt** ändern. Anschließend lassen sich beliebig viele Zielplaneten auswählen, entweder durch Anklicken in der Karte des Sonnensystems oder aus der Liste, die beim Anklicken von **Zielplanet** erscheint.

Die einzelnen Stationen der Missionen werden auf der linken Seite aufgelistet; sie lassen sich durch Anklicken verändern. Wählen Sie zwischen den Möglichkeiten **Passage (Pass.)** und **Orbit**. **Zielplanet löschen** entfernt den jeweils letzten Planeten der Liste.

Die Karte des Sonnensystems ist stets auf die Sonne zentriert. Mit Hilfe der Steuerung von Drehung- und Zoom-Buttons (rechts unten) läßt sich die Karte drehen und auf Ausschnittsansichten vergrößern (siehe Kasten). Während einer Mission zeigt die Karte zusätzlich den momentanen Standort des Raumschiffes an.

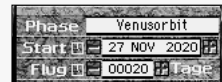
Das Datenfenster zeigt wichtige Details über die einzelnen Missionsphasen an. Einige lassen sich nachträglich verändern. Drücken Sie anschließend zur Bestätigung auf **OK**.

## Wie man von der Erde zur Venus reist - und unterwegs an Mars vorbeifliegt

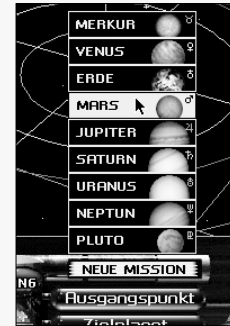


1 Klicken Sie in der Kontrolleiste auf **Mission planen** und dann auf **Neue Mission**. Sie starten von der Erde aus, brauchen also nichts zu verändern.

5 Bei der Venus wird also automatisch ein **Orbit** vorgegeben, solange nicht die **Passage (Pass.)** eingestellt wird. Als Umlaufzeit werden 20 Tage angegeben.



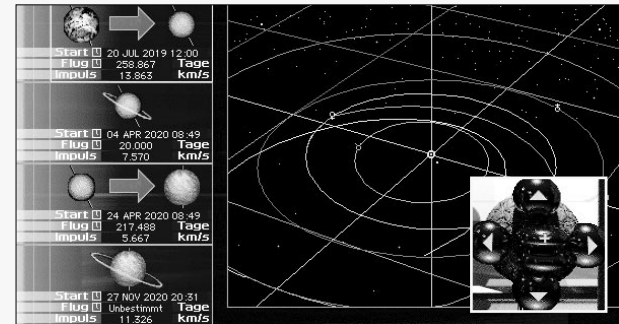
2 Klicken Sie auf **Zielplanet** und wählen Sie **Mars** aus.



3 Der Bord-Computer gibt automatisch einen Orbit vor, solange nicht die **Passage** eingestellt wird.



4 Als **Zielplanet** geben Sie **Venus** an. Ein falsches Ziel läßt sich durch **Zielplanet löschen** wieder entfernen.



6 Das jeweils zuletzt gewählte Ziel wird automatisch durch ein helles Grün hervorgehoben, sowohl im Missionsplan, als auch in der Karte des Sonnensystems. Wenn Sie auf das Symbol der **Passage** vom Mars zur Venus klicken, leuchte in der Karte des Sonnensystems ein größerer Abschnitt grün auf. Sie können die Karte mit den Drehung- und Zoom-Buttons drehen, um die dreidimensionale Flugbahn unter verschiedenen Blickwinkeln zu betrachten.

7 Klicken Sie auf **Speichern** oder **Anwenden**, um Ihr Raumschiff zur Mission zu **Starten**.

## Optimieren

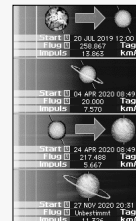
**Optimieren** öffnet ein Fenster, das die Verknüpfung von drei Parametern wiedergibt: Startzeit, Ankunftszeit und Impuls (Gemeint ist eine Flugrichtungs- und Geschwindigkeitsänderung. Diese wird durch Zündung der Triebwerke und einem damit verbundenen Treibstoffverbrauch erreicht). Verknüpfungsbereiche mit minimalem Impuls werden grün angezeigt, die mit maximalen Impuls lilafarben.

Wenn Sie im grünen Bereich neue Schnittpunkte von Start- und Ankunftszeit vorgeben, werden Sie den idealen Kompromiß zwischen Reisezeit und Impuls finden. Dabei wird Sie der Bord-Computer warnen, falls sich daraus Widersprüche zu vorhergehenden Phasen des Flugplanes ergeben - wenn Sie zum Beispiel einen Planeten verlassen wollen, bevor Sie überhaupt dort angekommen sind.

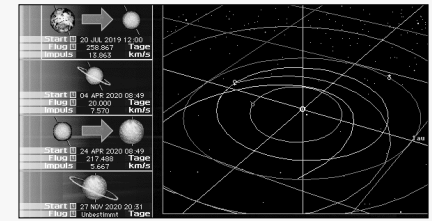
Sie können einen bevorzugten Ausschnitt durch Drücken von + und - unterhalb des Fensters auch vergrößern und dann die Optimierung in kleineren Schritten anpassen. Die Zahl zwischen beiden Tasten gibt die Zeit in Tagen an, die der Größe des betrachteten Ausschnitts entspricht. Wenn Sie mit dem Ergebnis zufrieden sind, beenden Sie die Optimierung mit **Erledigt**.

Drücken Sie anschließend **Anwenden**, wenn Sie gleich starten wollen, oder **Speichern**, wenn Sie die Mission auch für spätere Zeiten erhalten möchten. **Speichern** ist allerdings nur möglich, wenn Sie **Parsec** von Ihrer Festplatte aus gestartet haben.

## Wie man einen Missionsabschnitt optimiert



Am Beispiel der Erde-Mars-Venus-Mission optimieren Sie das Unternehmen durch Veränderung des Starttermins, indem Sie günstige Planetenkonstellationen nutzen. Am besten wird eine Mission gleich bei der Planung optimiert.



- 1 Klicken Sie zuerst auf die Phase Erde-Mars.

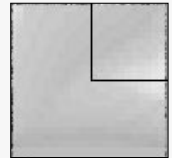


- 4 Geben Sie in diesem Bereich einen neuen Schnittpunkt für die beiden Linien vor; dadurch kann entweder der Impulswert abnehmen oder die Reisezeit - oder beides. Gleichzeitig wird die Übergangsbahn in der Karte ständig aktualisiert.



- 2 In der Karte des Sonnensystems ist die Phase grün hervorgehoben. Klicken Sie auf **Optimieren**.

- 3 Im Optimierungsfenster entsprechen grüne Bereiche einem guten Kompromiß zwischen Impuls (Treibstoffbedarf) und Reisezeit.



- 5 Wenn Sie einen günstigen Bereich im Optimierungsfenster gefunden haben, klicken Sie auf +, um den Maßstab zu verändern; durch Feintuning können Sie eventuell noch ein paar Tage Reisezeit gewinnen. Sind Sie mit dem Ergebnis der Optimierung zufrieden, drücken Sie **Erledigt**.

- 6 Optimieren Sie jetzt entsprechend die Phase Mars-Venus.

- 7 Am Ende des Optimierungsprozesses können Sie das Ergebnis speichern; klicken Sie dann auf **Anwenden** - Ihre Reise kann beginnen..



**Mission laden**

Der Bord-Computer hat eine Reihe von faszinierenden Flugplänen gespeichert. Dazu gehören die *Voyager*-Missionen zu den äußeren Planeten oder die *Viking*-Mission zum Mars. Wählen Sie dazu **Mission laden** im Menü **Mission planen**.

**Start**

Wenn Ihre Planung abgeschlossen ist, klicken Sie auf **Anwenden** und **Start**. Der Bord-Computer teilt Ihnen zunächst mit, daß die Mission geladen wird. Ihr Raumschiff wird daraufhin langsam beschleunigen. Gehen Sie in der Zwischenzeit auf die Brücke, damit Sie den Abschied von Ihrem Startplaneten nicht verpassen.

Wenn Sie während des Starts im Navigationsraum bleiben, werden Sie sehen, daß die Karte des Sonnensystems sich verändert und Ihnen den Anblick vom Nordpol der Ekliptik zeigt, so daß Sie den Verlauf Ihrer Mission verfolgen können.

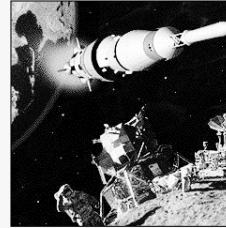
**Bahn ändern**

Möglichkeiten zur Steuerung finden Sie sowohl im Navigationsraum, als auch auf der Brücke. So kann die Mission aus beiden Räumen über die Schaltfläche **Bahn ändern** bedient oder der Orbit um den Planeten verändert werden. Das **Logbuch** zeigt Ihnen, wo Sie sich befinden, und die **Zeitsteuerung** verändert das Tempo.

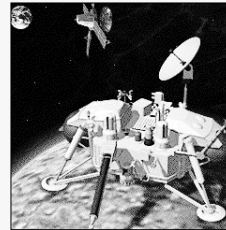
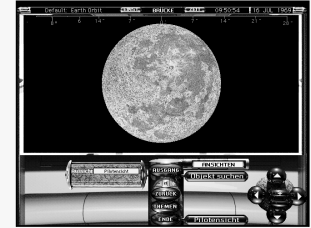
Nehmen Sie Manöver aus dem Navigationsraum vor, wird Ihr Raumschiff in der Umlaufbahn gezeigt, während der Planet von einem Koordinatennetz überzogen ist. Mit den *Drehung*- und *Zoom*-Buttons wählen Sie Blickwinkel und Ausschnitt.

## Nehmen Sie teil an den großen Missionen des 20. Jahrhunderts

Der Bord-Computer der Explorer enthält die Flugpläne einiger berühmter Missionen des späten 20. Jahrhunderts, darunter die Voyager-, Pionier- und Apollo-Flüge.

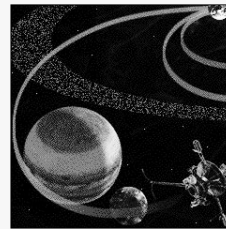


Klicken Sie auf **Mission planen** und **Mission laden**, und erleben Sie eine der großen Mission nach. *Apollo* zeigt den berühmten Flug von 1969, übrigens die einzige Möglichkeit, mit der Explorer zum Mond zu gelangen.

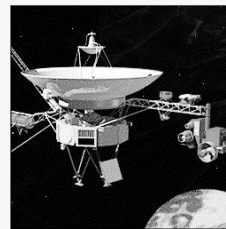


*Viking* setzte 1976 zwei identische Sonden auf dem roten Planeten ab, die Bodenproben entnahmen und nach Lebensformen suchten.

Das Museum enthält ausführliche Informationen über die wissenschaftlichen Ziele dieser Mission.



*Galileo* wurde 1989 gestartet und erreichte Jupiter 1996; sie entsandte eine kleine Kapsel in die Jupiteratmosphäre und flog mehrfach nahe an den großen Jupitermonden vorbei.



Die Voyager-Sonden unternahmen eine Kreuzfahrt zu Jupiter, Saturn, Uranus, Neptun und deren zugehörigen Monden. Viele weitere Missionen sind im Bord-Computer gespeichert und im Museum beschrieben.







# DIE BRÜCKE

Von der Brücke aus können Sie Ihr Raumschiff steuern und die Bahn um einen Zielplaneten verfolgen. Mit Teleskopen und durch Aussichtsfenster können Sie unterwegs andere Objekte wie Planeten, Monde, Kometen oder Asteroiden anvisieren.

## Die Brücke - Ihr Regie- und Beobachtungsplatz

Von der Brücke aus können Sie Ihre Mission sowohl starten und verfolgen, als auch die Himmelsobjekte beobachten, die Sie passieren. Außerdem läßt sich die Darstellungsgeschwindigkeit wie auch der Orbit um einen Planeten verändern.

### Logbuch

Sie können den Fortgang Ihrer Mission durch Anklicken der Taste **Logbuch** verfolgen. Über die drei Schalter **Zeitangaben**, **Bahndaten** und **Bahnmanöver** lassen sich viele hilfreiche Informationen abrufen, so auch über die Bahnhöhe oder den verbleibenden Treibstoff.

### Steuerung

Mit der **Steuerung** läßt sich der Fortgang der Mission beeinflussen. Sie können die Zeit anhalten, wenn Sie zwischen **Weiter** und **Pause** wechseln (diese Möglichkeit haben Sie in jedem Raum, sobald Sie **Zeit** anklicken).

Der momentane Orbit um einen Planeten läßt sich mit **Bahn ändern** beeinflussen. Im Weltraum werden Bahnen durch sechs Parameter angezeigt, die sich verändern lassen.

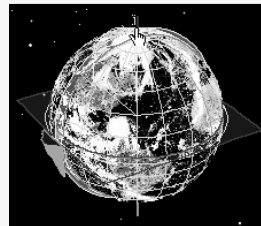
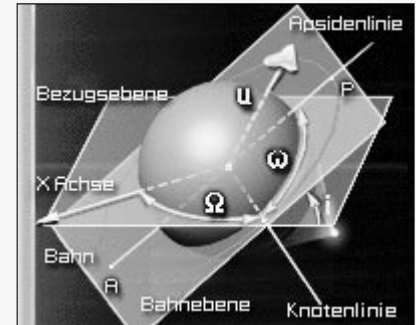
Auf Ihrer Reise durch das Sonnensystem können Sie den Blickwinkel der Ansicht beliebig ändern. Dazu dienen die *Drehung*- und *Zoom*-Buttons; vier Blickrichtungen sind möglich.

Der Bord-Computer richtet die Kamera so aus, daß ihr Blick mit dem des Piloten übereinstimmt. Diese Ansicht bietet Ihnen die interessantesten Blickwinkel auf die Planeten.

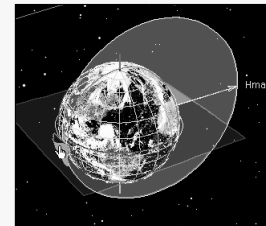
## Bringen Sie die Explorer auf einen polaren Orbit um die Erde

Jede vorgegebene Bahn um die Erde oder einen anderen Planeten läßt sich beliebig verändern. So kann man verschiedene Gebiete der Erde überfliegen und die Bewegung von Satelliten nachahmen.

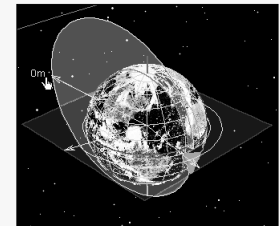
- 1 Klicken Sie auf **Steuerung** und dann auf **Bahn ändern**.
- 2 Wenn Sie die verschiedenen Bahnparameter anklicken, erfahren Sie deren Bedeutung und Einfluß auf die Satellitenbahn.



- 3 Klicken Sie auf **i**, und ziehen Sie dann auf dem rechten Bildschirm die Bahn so, daß sie über dem Nordpol der Erde liegt.



- 4 Die Bahn ist gegenwärtig stark kreisförmig. Wenn Sie auf **a** klicken und die Bahn nach links unten ziehen, verändern Sie diese in eine stark elliptische Bahn.



- 5 Wenn Sie auf **Ω** klicken und dann die Bahn drehen, verändern Sie die Bahnlage über Grund, so daß sie über andere Teile der Erde hinwegführt.

- 6 Zum Schluß klicken Sie auf **OK**. Auf der Brücke sehen Sie nun wieder die Pilotenansicht. (Haben Sie die Bahnänderung aus dem Navigationsraum vorgenommen, erscheint nun das Raumschiff im Orbit.)

## Ansichten

Klicken Sie auf **Ansichten**, um weitere Optionen zu öffnen.

Mit **Objekt suchen** können Sie das Teleskop des Raumschiffes auf jeden Planet oder Mond des Sonnensystems richten, ebenso auf Tausende von Asteroiden und Kometen. Alle diese Objekte bewegen sich nach den Gesetzen der Himmelsmechanik, doch da die Kamera des Raumschiffes auf ein eingestelltes Objekt fixiert werden kann, scheint es im Gesichtsfeld stillzustehen. Mit dem Zoom-Button können Sie Planeten und Monde bei unterschiedlicher Vergrößerung betrachten.

Wenn Sie nur die Namen der Objekte am Sternenhimmel sehen möchten, ohne den Blickwinkel zu verändern, müssen Sie das Feld **Namen zeigen** auswählen.

**Startobjekt** und **Zielplanet** zeigen jeweils auf den vorausgegangenen und nächsten Planeten Ihrer Reise. Beide Optionen sind nicht verfügbar, wenn die Mission angehalten wurde oder Sie sich in einem Orbit befinden.

Klicken Sie auf **Pilotenansicht**, wenn Sie wieder zur Ausgangssituation zurückkehren möchten.

## Zeitsteuerung

Wenn Sie im Hauptmenü auf **Zeitsteuerung** klicken, zeigt das Datenfenster an, in welchen Zeitschritten Sie die Mission "erleben". Die meisten interplanetaren Reisen dauern Monate oder gar Jahre, und eine Darstellung in Echtzeit wäre wahrscheinlich sehr langweilig.

## Wie Sie den Jupitermond Io finden

Mit der digitalen Datensammlung Ihres Raumschiffes können Sie viele zehntausend Objekte des Nachthimmels aufsuchen - Planeten, Monde, Kometen und Asteroiden, die sich durch das Sonnensystem bewegen und sich gegenseitig beeinflussen. Jedes Zielobjekt läßt sich mit dem Teleskop Ihres Raumschiffes betrachten. Auch durch Anklicken von **Namen zeigen** gelangen Sie zu jedem Objekt der Datenbank.



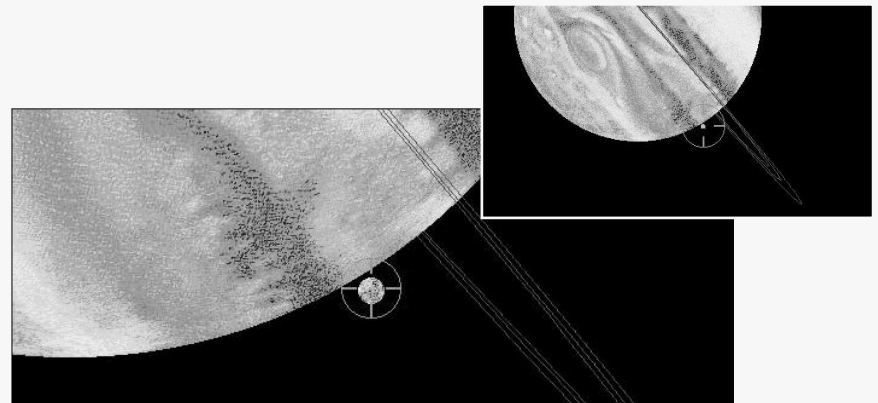
- 1 Klicken Sie auf **Ansichten** und dann auf **Objekt suchen**.



- 2 Kreuzen Sie in der Dialogbox **Monde** an, wählen Sie Io aus, und bestätigen Sie mit **OK**. (Asteroidennamen finden Sie am Ende der Liste).

Mit der Option **Namen zeigen** können Sie das ausgewählte Objekt zusätzlich identifizieren.

- 3 Die Kamera des Raumschiffes richtet sich automatisch auf Io aus. Mit Hilfe der Zoomsteuerung können Sie nun die gewünschte Vergrößerung einstellen.



Bei Ihrem Flug mit Sicht auf Io passieren Sie nun Jupiter...

**Parsec** präsentiert Ihnen daher den Missionsablauf automatisch in einer modifizierten Form, die sich auf ein spezielles Rechenverfahren stützt. So werden die langen interplanetaren Flugphasen stark verkürzt dargestellt, und das „Tempo“ verlangsamt sich erst wieder, wenn Sie den Zielplaneten erreichen. Sie können den Zeitmaßstab aber auch **manuell** verändern und den *Zeitschritt* in Tagen, Stunden und Minuten angeben oder die interne Schrittweite durch einen *Autofaktor* abändern.

Mit der Einstellung **Auto** dauern Reisen zwischen Planeten des inneren Sonnensystems etwa vier bis fünf Minuten (abhängig von der Geschwindigkeit Ihres Rechners). Während dieser Zeit können Sie die übrigen Räume der Explorer besuchen und sich Informationen über Ihr Ziel besorgen - der Fortgang der Mission wird dadurch nicht beeinträchtigt. Rechtzeitig vor der Ankunft wird der Bord-Computer Sie informieren, damit Sie wieder auf die Brücke zurückkehren und den phantastischen Anblick des größer werdenden Zielplaneten genießen können.

#### Nächste Flugphase

Sie können sofort die nächste Station Ihrer Reise erreichen, wenn Sie im Menü **Steuerung** auf **Nächste Flugphase** klicken.

Sie können aber auch in den Navigationsraum zurückkehren und dort den Fortgang der Mission verfolgen. Ihre momentane Position ist in der Karte des Sonnensystems hervorgehoben, und Sie können den Ausschnitt der Karte durch drehen und vergrößern beliebig verändern.

## Verändern Sie die Zeitsteuerung ... und verfolgen Sie den Flugverlauf ...

**Parsec** kann Ihnen Ihre Reise in einer verkürzten Version präsentieren, damit Sie

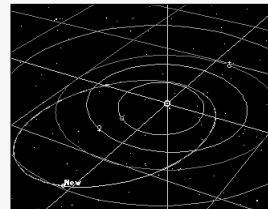


rasch zu den interessanten Flugphasen gelangen. Durch Drücken von "+"- oder "-" im Fenster **Zeitsteuerung** können Sie den *Autofaktor* steuern. Eine weitere Möglichkeit der Verkürzung bietet im Menüpunkt **Steuerung** der Button **Nächste Flugphase**.

Während der gesamten Missionsdauer können Sie das **Logbuch** abrufen und dann auswählen, was Sie sehen möchten:

**Zeitangaben, Bahndaten** oder **Bahnmanöver**.

Sie können sich aber auch die Karte des Sonnensystems im Navigationsraum ansehen. Dort wird eine noch nicht gespeicherte Mission als „neu“ gekennzeichnet.



Wenn Sie auf **manuell** umschalten, können Sie den *Zeitschritt* beliebig groß (oder klein) wählen.



Eine Echtzeitdarstellung wird erreicht, wenn Sie den *Zeitschritt* an die Rechengeschwindigkeit Ihres Computers anpassen. Wenn er beispielsweise eine Sekunde braucht, um ein neues Bild aufzubauen, müssen Sie 0 Tage, 0 Stunden und 0.016 Minuten vorgeben.

ZEITANGABEN		
Phasenbeginn	16 JUL 1969 09:44	
Phasenende	19 JUL 1969 09:44	
aktuelle Zeit	16 JUL 1969 10:13	
bish. Phasendauer	0.020	Tage
Gesamtzeit	9.000	Tage

BAHNDATEN		
Umlaufzeit	394.52	Std.
Minimale Bahnhöhe	200.	km
Maximale Bahnhöhe	533.221.	km
Bahnneigung	52.056	Grad
aktuelle Höhe	4.373.	km
aktuelle Geschwindigkeit	8.526	km/s

BAHNMANÖVER		
Ausgeführt am	16 JUL 1969 09:44	
Impuls	0.00	km/s
bish. Gesamtimpuls (= Treibstoffverbrauch)	0.00	km/s



# DIE BIBLIOTHEK

Alle Piloten der Explorer müssen auch Wissenschaftler und Entdecker sein. Die Bibliothek bietet nicht nur ein umfangreiches Archiv unserer wissenschaftlichen Kenntnisse der Planeten und Monde im Sonnensystem, sondern beschreibt auch, wie sich die Mythen und Vorstellungen der Menschen im Laufe der Zeit gewandelt haben.

## Die Bibliothek - Vorbereitung auf Ihr Ziel

Wissenschaftliche Erkenntnisse über die Planeten des Sonnensystems und fünf besonders interessante Monde finden Sie in der Bibliothek.

Über das Menü **Planeten** erhalten Sie Informationen von frühen mythologischen Vorstellungen bis zum heutigen Kenntnisstand.

Das Menü kann eine **Einführung** enthalten (entfällt bei der Erde), eine **Karte** für Erde, Mond, Mars, Venus und die vier großen Jupitermonde und die Optionen **Beobachten** bzw. **Daten**.

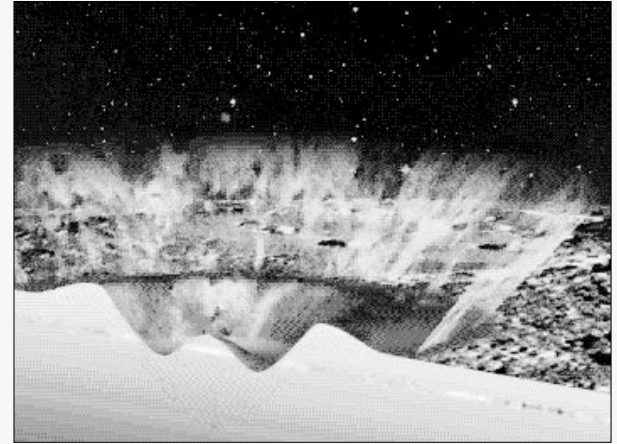
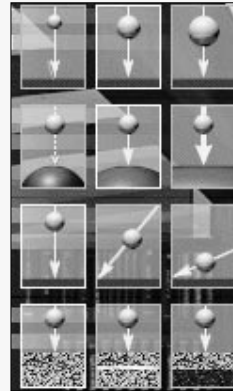
Um die gesamte Vorführung zu erleben, wählen Sie in der **Einführung** nacheinander die Themen aus. Ein Abschnitt wird wiederholt, indem Sie diesen erneut anwählen. Das Video kann über die Steuerungsleiste bedient werden.

Die vorhandenen **Karten** verfügen über ein zusätzliches Untermenü. Sie können ein Gitternetz zuschalten und mit den *Drehung-* und *Zoom-*Buttons die Vergrößerung verändern bzw. die Planetenkugel drehen. Mit dem Menü **Suche** können bei Erde, Mars, Mond und Venus zusätzlich Städte oder bestimmte Landmarken zentriert gezeigt sowie Namen ein- und ausgeblendet werden.

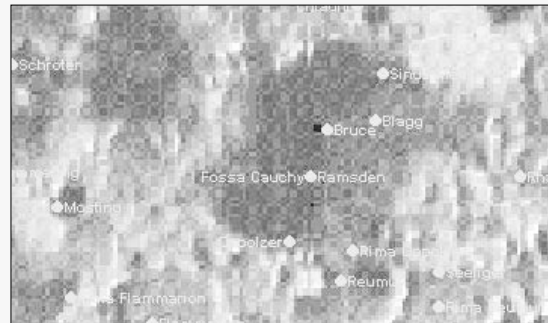
Über **Planetologie** haben Sie Zugang zu simulierten Experimenten aus den Bereichen Vulkanologie, Atmosphärenforschung, Magnetosphärenforschung, Kraterentstehung und Seismologie; dort können Sie sich mit grundlegenden Einsichten und Zusammenhängen vertraut machen. Wenn Sie Zugang zu aktuellen Ergebnissen der Planetenforschung haben möchten, klicken Sie auf den Button **Internet**. Weitere Einzelheiten dazu auf Seite 19.

## Vergleichen Sie Planeten ... Entdecken Sie Karten mit Städten, „Meeren“ und Bergen ...

Über die Menüpunkte Planetologie und Krater rufen Sie eine Simulation zur Kraterentstehung auf.

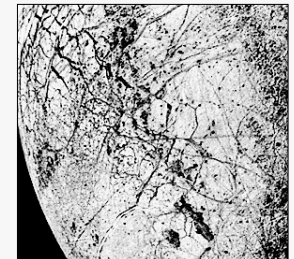


Wählen Sie unter den Vorgaben die Kombination, die Sie interessiert, und starten Sie die Simulation. Ähnliche Experimente gibt es für Vulkane.



Die Einführungen präsentieren die wichtigsten Einzelheiten zu allen Planeten und Monden.

Die Karten von Venus, Mond und Mars zeigen Landeplätze, „Meere“, Krater und Berge, und auf den Karten der Erde finden Sie auch größere Städte verzeichnet.





# DER SONDENRAUM

Menschen könnten zwar auf einigen Planeten und Monden im Sonnensystem landen, doch sind die Verhältnisse auf den meisten unserer 'Nachbarn' so extrem, daß eine Erforschung durch Menschen auf deren Oberfläche unmöglich ist. Die Explorer führt eine Reihe von Sonden mit, die auf jeden Planeten entsandt werden können, um von dort Daten zu übermitteln oder mit Bodenproben zum Raumschiff zurückzukehren.



## Der Sondenraum - Zentrum der Planetenforschung

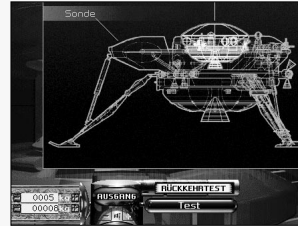
Im Orbit eines Planeten oder Mondes können Sie eine Sonde entsenden, die wissenschaftliche Untersuchungen vor Ort anstellt und mit Bodenproben zum Raumschiff zurückkehrt. Ihr Raumschiff verfügt über spezielle Sonden für jeden Planeten und einige der interessanteren Monde. Bitte beachten Sie, daß eine solche Sonde nur aus dem Orbit (nicht aus dem Erdborbit) gestartet werden kann.

Vor dem Start müssen Sie einen Kompromiß zwischen dem Nutzlastgewicht der Sonde und dem verfügbaren Treibstoff finden. Hier zeigt sich, daß der Treibstoffbedarf bei einzelnen Planetenmissionen wegen der verschiedenartigen Anziehungskräfte sehr unterschiedlich ist. Mit Hilfe einer Simulation vor dem Start (**Rückkehrtest**) ermitteln Sie den Treibstoffbedarf für eine erfolgreiche Bergung der Sonde.

Schon während des Landeanflugs übermittelt die Sonde wissenschaftliche Daten zu Ihrem Raumschiff. Sobald die Sonde die Oberfläche erreicht hat - oder im Fall der Gasplaneten durch die Atmosphäre treibt -, können Sie die Kamera einschalten. Mit Hilfe der *Drehung*- und *Zoom*-Buttons können Sie die Blickrichtung der Kamera um 360° drehen. Es genügt auch, die Maus bei gedrückter Taste in die eine oder andere (Dreh-)Richtung zu ziehen.

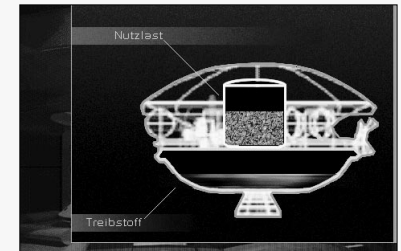
Das Rückkehrsystem der Sonde ist zweistufig ausgelegt. Eine Stufe bleibt mit eigenen Meßgeräten auf dem Planeten, während die andere mit ihrer Nutzlast zum Raumschiff zurückkehrt.

## Wie man eine Sonde zur Oberfläche schickt und nach der Rückkehr wieder aufnimmt

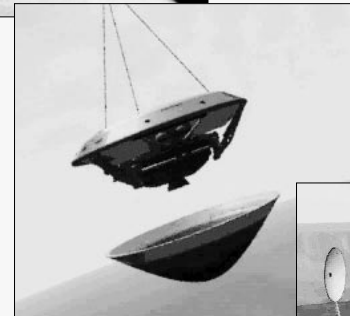


Wenn Sie sich im Orbit eines Planeten oder Mondes befinden, kann Ihr Raumschiff eine wissenschaftliche Sonde zur Oberfläche entsenden.

1 Der **Rückkehrtest** erläutert, ob der Treibstoff für die Rückkehr aus dem Schwerefeld ausreicht. Erhöhen Sie ggfs. den Vorrat, oder verringern Sie die Nutzlast, um die erforderliche Geschwindigkeit zu erreichen. Bestätigen Sie mit **Test**.



2 Mit Sondenstart bringen Sie die Sonde auf den Weg. Sie können ihren Abstieg zur Oberfläche verfolgen. Bei den äußeren Gasplaneten wird sie allerdings nicht landen, sondern durch die Atmosphäre schweben.



3 Wenn die Sonde ihr Ziel erreicht hat, können Sie über die **TV-Kamera** ein 360°-Panorama abschwenken; benutzen Sie dazu die Drehung- und Zoom-Buttons.



**Probenbericht** liefert Ihnen wissenschaftliche Daten über die Planetenoberfläche.

4 Klicken Sie auf **Rückstart**, um die Sonde mit ihren Bodenproben zurückzuholen.



# DAS MUSEUM

Die Geschichte der Planetenforschung ist nicht bloß ruhmreiche Vergangenheit, die jeden Reisenden durch das Planetensystem zu neuen Taten anspornt - sie stellt auch eine interessante Wissensquelle dar. Verfolgen Sie anhand historischer Missionen zu den Planeten, wie sich unser Wissen erweitert hat, und erleben Sie mit Hilfe des Bord-Computers die Höhepunkte dieser Flüge noch einmal.

## Das Museum - lernen Sie aus den Erfolgen und Rückschlägen vergangener Missionen

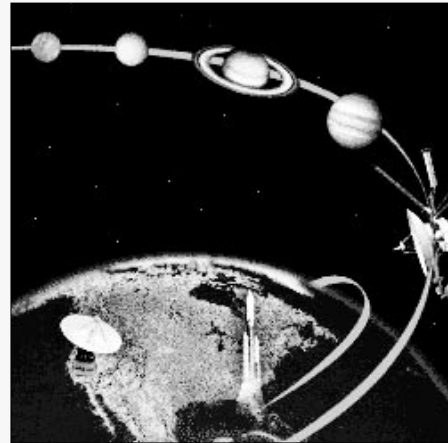
Ihr Raumschiff verfügt über ein eigenes Museum mit dreidimensionalen Modellen herausragender und wegweisender Raumfahrtmissionen des späten 20. Jahrhunderts.

Sie können diese Modelle betrachten und dabei drehen und anschließend auseinandernehmen, um zu sehen, wie die wissenschaftlichen Instrumente und Bordsysteme in möglichst leichtgewichtiger Form auf engstem Raum zusammengedrängt waren.

Darüber hinaus gibt es Einführungen mit Video-Sequenzen und Bildern zu Planung und Durchführung historischer Missionen wie *Apollo*, *Viking*, *Voyager* und *Galileo*; die Beschreibungen der anderen Sonden sind knapper gefaßt.

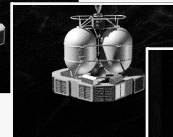
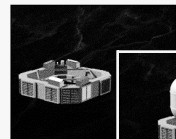
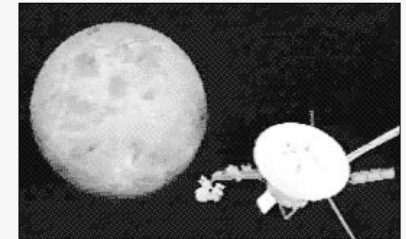
Der Bord-Computer enthält die Flugdaten von vielen Missionen; wenn Sie auf **Starten** klicken, können Sie sich als blinder Passagier an Bord schleichen und mit *Apollo* den Mond der Erde oder mit *Voyager* und *Galileo* die Monde des Jupiter besuchen.

## Videos, Fotos, 3D-Zeichnungen und Texte erläutern berühmte Missionen



Video-Sequenzen erläutern, wie die Sonden gebaut wurden, welche Nutzlasten sie mitführten und wie sie an Planeten und Monden vorbeizogen.

Das Museum enthält Flugpläne und Konstruktionsdetails der *Apollo*-, *Viking*-, *Voyager*- und *Galileo*-Missionen. Einzelheiten der Flugpläne leuchten auf, wenn Sie mit der Maus darüber fahren. Mit einem Mausklick rufen Sie erklärende Texte auf. Am oberen Bildrand finden Sie Pop-up-Menüs, aus denen einzelne Elemente direkt angewählt werden.



Jedes Sondenmodell kann gedreht werden. Benutzen Sie dazu die *Drehung*- und *Zoom*-Buttons.



Klicken Sie bei *Apollo*, *Viking*, *Voyager* und *Galileo* auf

**Nahansicht**, um den Zusammenbau der einzelnen Elemente zu verfolgen.



# Fragen und Antworten

## Oft gestellte Fragen zu **Parsec**

***Ich befinde mich im Korridor. Wie kann ich die Steuermenüs eines anderen Raumes aufrufen?***

Wenn die Maus den Doppelpfeil über einem Raum anzeigt, brauchen Sie nur anzuklicken, um den Raum zu betreten. Sie können aber auch die Zimmerliste am oberen Screenrand anklicken, um von den Steuerelementen eines Raumes direkt auf die eines anderen zu wechseln.

***Wie kann ich den Ablauf einzelner Missionsphasen beschleunigen?***

Details finden Sie auf Seite 10. Mit dem Befehl **Zeitsteuerung** können Sie die Zeitschritte verändern und so eine Beschleunigung des Missionsablaufes erreichen. Sie können aber auch mit **Nächste Flugphase** zur jeweils nächsten Missionsphase vorrücken.

***Kann ich das Vorstellen der einzelnen Räume abstellen, wenn ich sie einmal gehört habe? Lassen sich die Hilfe-Einblendungen abschalten?***

Ja - diese Optionen finden Sie über dem Türboden unter **Einst.**

***Wie kann ich die Startsequenz am Anfang überspringen und gleich im***

***Korridor beginnen?***

Klicken Sie dazu einfach auf eine beliebige Stelle am Bildschirm, während die Startsequenz läuft.

***Wie kann ich eine Mission zu unserem Mond oder zu den Monden anderer Planeten planen?***

Parsec bietet keine Möglichkeit, diese Ziele mit einer neuen Mission anzusteuern. Sie können aber mit dem Bord-Computer berühmte Missionen dorthin nachvoll-ziehen. Klicken Sie dazu im Navigationsraum unter **Mission laden** auf *Apollo, Pionier, Voyager* oder *Galileo*.

***Ich möchte eine Sonde starten, aber es tut sich nichts.***

Eine Sonde zu einem Planeten können Sie nur starten, wenn Sie sich im Orbit um das Ziel bewegen. Befinden Sie sich im Erdorbit, können Sie keine Sonde starten. Wenn Sie Ihre Mission so planen, daß Sie den Planeten umkreisen (und nicht nur an ihm vorbeifliegen), können Sie auch eine Sonde zu seiner Erforschung starten.

***Wo finde ich die neuesten Informationen über PARSEC?***

Die CD-ROM enthält eine Liesmich.wri Datei mit aktuellen Informationen über das Programm. Darüber hinaus finden Sie **United Soft Media** im Internet unter der Adresse <http://www.usm.de>. Aus der Bibliothek und dem Museum können Sie über **Internet** diese Web-Seiten aufrufen.

***Ich habe Zugang zum Internet; wie kann ich die neuesten Informationen zur Planetenforschung finden?***

Klicken Sie in der Bibliothek oder im Museum auf **Internet**. Dadurch wird Ihr Web-Browser gestartet, und Sie landen zunächst auf einer besonderen Web-Seite von **United Soft Media**, die auf der CD-ROM gespeichert ist. Dort finden Sie die Verbindung zu interessanten Web-Seiten im **Internet** oder aber Hilfe und Infos zu **United Soft Media** Programmen.

Benutzer von Macintosh-Computern müssen eventuell zuerst über ein PPP Kontrollpanel ihre Internet-Verbindung anwählen und ihren Web-Browser starten, ehe sie die **United Soft Media** Web-Seiten online erreichen.

Einzelheiten dazu finden Sie offline in der Liesmich Datei.

***Wenn ich Io, Europa, Ganymed oder Kallisto ansteuere, kann ich diese Monde nicht umrunden. Warum?***

Das starke Gravitationsfeld von Jupiter macht die Berechnung der Mondbewegungen äußerst kompliziert. Daher zeigt der Bord-Computer eine quasisynchrone Umlaufbahn, eine Bahn, die der Mondbahn recht nahe kommt - nahe genug jedenfalls, um den Mond aus der Nähe zu beobachten und eine Sonde zu ihm zu entsenden.

***Wie komme ich wieder zurück in den Korridor?***

Drücken Sie auf die Taste **Ausgang**.

***Warum sehe ich einen Kometen auch bei starker Vergrößerung nur als Punkt, und warum erscheinen die meisten Monde lediglich als Scheiben?***

Kometen und Asteroiden werden wie im Programm **RedShift 2** von **United Soft Media** als mathematische Punkte dargestellt. Einige kleinere Monde erscheinen als Scheibchen, weil nicht genügend Bildinformationen vorliegen, um ein dreidimensionales Objekt mit einer rotierenden Oberfläche darzustellen.

***Warum gibt es Karten nur von Erde, Mond, Venus, Mars und Merkur sowie den vier großen Jupitermonden? Warum enthalten manche***

***dieser Karten auffällige Flecken?***

Die strukturlosen Flecken kennzeichnen Gebiete, die von den bisherigen Missionen nicht oder nicht mit ausreichender Auflösung erfaßt wurden. Bei den gasförmigen Planeten kennen wir nur die (veränderliche) Atmosphäre, aber keine beständige Oberfläche, und Pluto ist noch von keiner Raumsonde erforscht worden.

***Kann ich zu Reisen starten, die vor dem 20. Juli 2019 beginnen?***

Ja - mit **Parsec** sind Zeitreisen möglich. Bei der Festlegung Ihrer Mission können Sie Zeitpunkte viele tausend Jahre in der Zukunft oder auch in der Vergangenheit vorgeben; es gibt keine zeitliche Grenze. Allerdings ist die Genauigkeit der Berechnungen für den Zeitraum zwischen 1900 und 2200 n.Chr. am größten: Innerhalb dieser beiden Grenzwerte benutzt der Bord-Computer komplexe Gleichungssysteme zur Berechnung der Bewegungen von Planeten, Kometen und Asteroiden, während er für die anderen Zeiten auf einfachere Verfahren zurückgreift.

***Warum kann ich auf der Karte des Sonnensystems nicht das ganze Sonnensystem sehen? Und was stellt der Ring winziger Staubflecken in Richtung Sonne dar?***

Sie können sich das ganze Sonnensystem ansehen, wenn Sie den

Zoomfaktor sehr klein stellen. Die Grundeinstellung verzichtet dagegen auf die Plutobahn, weil sie wesentlich weiter nach außen führt als die jedes anderen Planeten; will man sie berücksichtigen, gehen die inneren Planeten aufgrund des ungünstigen Maßstabes verloren. Die Flecken markieren einzelne Asteroiden. Sie alle zusammen bilden den großen Asteroidengürtel.

***Wie kann ich noch mehr über Astronomie erfahren, astronomische Fachbegriffe verstehen lernen, noch mehr Videos und Fotos über Planeten, Monde und Galaxien betrachten - und die Sternkarten des Himmels jenseits des Sonnensystems studieren?***

Die beste Computer-Software zur Vertiefung Ihres astronomischen Wissens ist **RedShift 2** von **United Soft Media** - das leistungsfähigste Computer-Planetarium auf dem Markt. Wie **Parsec** enthält es ein mathematisches Modell des Sonnensystems und des umgebenden Sternhimmels. Das einzigartige Steuerungssystem von **RedShift 2** erlaubt es Ihnen, sich auf jeden Planeten oder Mond innerhalb des Sonnensystems zu versetzen und das zu jedem beliebigen Zeitpunkt. **RedShift 2** ist ein Muß für alle, die von **Parsec** begeistert sind.

# Impressum

Copyright der deutschen Ausgabe © 1997  
United Soft Media Verlag GmbH,  
Thomas-Wimmer-Ring 11/15, 80539 München.

USM Kundenservice: 089 / 22 90 53 (werktags von  
10.00 Uhr - 17.00 Uhr), Fax: 089 / 29088-160,  
e-mail: Softmedia@usm.de, Compuserve: 100435,440.

Copyright der englischen Originalausgabe  
„Solar System Explorer“ © 1996 Maris Multimedia Ltd. und die Lizenzgeber.

Alle Rechte vorbehalten.

Projektkoordination der deutschen Ausgabe  
**Gabby Malpas** (Maris)  
**Emilie McLaughlin** (United Soft Media)

Sprecher der deutschen Ausgabe  
**Herbert Weicker**

Sprachaufnahme  
**Volker Gerth**

Tonnachbearbeitung  
**Claus Vester**

Übersetzung  
**Hermann-Michael Hahn**

Schlußredaktion und wissenschaftliche Beratung bei der deutschen Ausgabe  
**Dr. Ulrich Walter**

Startprogramm  
**Markus Volkland** (Mex), **Claus Vester**

Covergestaltung  
**Andreas Kotowski**

Herausgeber  
**Professor Jay M. Pasachoff**

Missionsplanung  
**Yuri Kolyuka, Oleg Margorin**

Texte von  
**Professor Jay M. Pasachoff, Professor Vladislav Shevchenko,  
Bonnie D. Schulkin, Oleg Bellaychook, Janathan Hollow**

Programmierer

**Andrey Efimov, Cirill Margorin, Dmitri Kisselev, Dmitriy Dyomin, Evgeny Kireev,  
Michael Malych, Oleg Margorin, Rinat Bagoutdinov, Roman Katargin,  
Sergey Fattahov, Sergey Schetinnikov**

Design

**Anna Ivanova, Anton Lensky, Elena Gurashvily, Grigory Bodrikov,  
Irina Karpunina, Nadegda Rayevskaya, Oleg Bellaychook, Sergey Teplovodsky,  
Svetlana Maksimuk, Tatinana Kiryaeva**

3D-Bilder und Animationen

**Alexander Lectorsky, Alexander Pulichev, Edward Melkoyev, Maxim Chekanov,  
Maxim Martynov, Pavel Karpunin, Rim Kumushkulov, Vadim Karpov, Vasily  
Goncharov, Vladimir Uspensky**

Audio und Video

**Fedor Tyorlov, Oleg Kalitsev, Sergey Usanov**

Inneneinrichtung

**Ken Freivokh Design**

Bildrecherchen

**Harriet Lawrence, Gabby Malpas**

Produktion

**Nick Maris, Tatiana Chernosvitova, Alan Barker**

Planung und Organisation

**Patrick Gibbins, Denis Stanton, Andreas Christofides**

Zusätzlichen Dank an

**David Baker, Peter Hingley, Susan Kaufman**

Fachliche Beratung und Unterstützung

**Jason Duffy**

Ein ausführlicher Nachweis befindet sich im Impressum auf der CD-ROM.

Warenzeichen:

Maris, Solar System Explorer und Redshift sind Warenzeichen von Maris Multimedia Ltd. Windows ist ein Warenzeichen der Microsoft Corporation. Macintosh ist ein eingetragenes Warenzeichen der Apple Computer Inc. Power Macintosh ist ein eingetragenes Warenzeichen der Apple Computer Inc. QuickTime und das QuickTime Logo sind lizenzierte Warenzeichen von Apple Computer, Inc.

# Lizenzvereinbarung

Bitte lesen Sie diese Vereinbarung sorgfältig vor Benutzung der CD-ROM. Nachfolgend sind die zwischen Ihnen (im folgenden Lizenznehmer) und der United Soft Media Verlag GmbH (im folgenden Lizenzgeber) geltenden Bedingungen hinsichtlich des auf dem Datenträger (CD-ROM) aufgezeichneten Programms mit allen dazugehörigen Daten und des gesamten schriftlichen Begleitmaterials (im folgenden Programm) aufgeführt.

## 1. Lizenzeinräumung

United Soft Media gewährt Ihnen das einfache, nicht ausschließliche und persönliche Recht, die beiliegende CD-ROM auf einem einzelnen Computer zu benutzen.

Sie sind, abgesehen von den bei der Installation und der Benutzung des Programms auftretenden Kopiervorgängen, nicht berechtigt, das Programm oder Teile hiervon auf eine Festplatte oder ein anderes elektronisches Speichermedium zu kopieren. Eine Nutzung über Datenfernübertragung außerhalb der von United Soft Media vorgesehenen Funktionalität ist unzulässig.

Eine Benutzung über einen Server in einem Client-Server-System ist unzulässig. Eine Nutzung über ein Netzwerk ist nur dann zulässig, wenn sichergestellt ist, daß jeweils nur ein Benutzer Zugriff auf das Programm hat. Wenn mehrere Anwender die CD-ROM gleichzeitig nutzen können, muß die der Benutzerzahl entsprechende Anzahl der CD-ROMs erworben und sichergestellt sein, daß die Anzahl der CD-ROM Anwender auf die Zahl der erworbenen CD-ROMs beschränkbar ist. Diese CD-ROMs sind zu separieren und dürfen während des Zeitraums der Netzwerknutzung nicht anderweitig benutzt werden.

Rückfragen für eine weitergehende Lizenzeinräumung sind direkt an den Verlag zu richten.

## 2. Besondere Beschränkungen

Sie sind nicht berechtigt, das Programm oder Teile hiervon abzuändern, zu übersetzen, zurückzuentwickeln, zu dekompileieren oder zu disassemblieren sowie das Programm zu vervielfältigen.

Sie sind nicht berechtigt, vom Programm oder Teilen des Programms abgeleitete Werke zu erstellen oder das schriftliche Material, mit Ausnahme der Bestimmungen der §§ 53 und 54 UrhG, zu vervielfältigen oder abgeleitete Werke vom schriftlichen Material zu erstellen. Sie sind nicht berechtigt, das Programm oder Teile hiervon zu vermieten.

Sie sind berechtigt, das Programm dauerhaft an einen anderen Endbenutzer zu übertragen. Die Übertragung muß jedoch auch das jüngste Update und alle vorherigen Versionen umfassen.

## 3. Updates

Lizenznehmer, die sich nicht registriert haben oder die ggf. fällige Aktualisierungsgebühr nicht entrichtet haben, sind nicht berechtigt, Updates zu erhalten. Als Lizenznehmer sind Sie nicht berechtigt, eine frühere Version getrennt zu übertragen, es sei denn, dies geschieht im Rahmen einer dauerhaften Übertragung, wie unter Punkt 2 beschrieben.

## 4. Urheberrecht

Das Programm ist einschließlich aller dazugehörenden Teile urheberrechtlich geschützt. Der Gebrauch außerhalb des urheberrechtlich Zulässigen ist untersagt und strafbar.

## 5. Ausführbestimmungen

Sie sind einverstanden und bestätigen, daß weder QuickTime™ (eine Kopie hiervon ist im Programm enthalten) noch das aus QuickTime™ direkt abgeleitete Produkt aus den Vereinigten Staaten exportiert wird, außer dies ist durch gesetzliche Bestimmungen der Vereinigten Staaten erlaubt. Wenn QuickTime™ von Ihnen außerhalb der Vereinigten Staaten rechtmäßig erworben wurde, bestätigen Sie, daß Sie weder QuickTime™ noch das aus QuickTime™ direkt abgeleitete Produkt wieder ausführen, außer dies ist durch gesetzliche Bestimmungen der Vereinigten Staaten und die Gesetze und Bestimmungen des Landes, in dem Sie das Programm erhalten haben, erlaubt.

## 6. Beschränkte Gewährleistung

Gegenüber dem ursprünglichen Lizenznehmer wird gewährleistet, daß zum Zeitpunkt der Übergabe der CD-ROM der Datenträger und das zugehörige Begleitmaterial in seiner Materialausführung fehlerfrei ist.

Sofern der Datenträger oder das mitgelieferte Begleitmaterial fehlerhaft ist, kann der Lizenznehmer während der gesetzlichen Gewährleistungszeit eine Ersatzlieferung verlangen. Hierfür muß das zu ersetzende Produkt an United Soft Media oder den Händler, von welchem das Produkt geliefert wurde, gegen Kopie des Beleges zurückgegeben werden.

Es wird keine Haftung für die Fehlerfreiheit des Programms übernommen. Insbesondere wird keine Gewähr dafür übernommen, daß das Programm den Anforderungen und Zwecken des Erwerbers genügt oder mit anderen von ihm ausgewählten Programmen zusammenarbeitet.

Eine Haftung für Folgeschäden wird nicht übernommen. Dies gilt auch dann, wenn der Lizenzgeber von der Gefahr eines solchen Schadens unterrichtet ist. In jedem Fall ist die Haftung auf den Betrag, den der Lizenznehmer für das Programm entrichtet hat, beschränkt. Gegenüber Kaufleuten ist die Haftung für grobe Fahrlässigkeit ausgeschlossen. Ansprüche, die auf nicht abdingbaren gesetzlichen Vorschriften zur Produkthaftung beruhen, bleiben unberührt.

Für Rückfragen und weitere Informationen setzen Sie sich bitte mit der United Soft Media Verlag GmbH, Thomas-Wimmer-Ring 11/15, 80539 München in Verbindung.