

Bis an die Grenze des Erträglichen.  
Und dann darüber hinaus...

# ENEMY

## TEMPEST OF VIOLENCE

Produziert 1997 von ANACHRONIA  
<http://www.anachronia.ch/>  
Dieses Spiel ist jetzt Freeware.

Die Herstellung dieses Produktes forderte  
einen hohen Tribut an Mensch und Material.  
Wer tat was (oder gab vor, es zu tun):

Michael Tschögl:	Alien-Creation, grafische Unterstützung, Intromusik
Thomas Schneider:	technische Unterstützung, Layout-Hilfe
Manuel Kohler:	Spieltests, Etiketten-Druck
Michael Stutz:	Textkorrektur und -übersetzung, Layout-Hilfe
Jean F. Titus:	Textübersetzung
Alan Hodgson:	Textkorrektur
André Wüthrich:	den Rest

Dank an Richard Meyer.

Speziellen Dank an Oliver Schaper.

# INHALT

<b>ENEMY - TEMPEST OF VIOLENCE .....</b>	<b>4</b>
<b>JOYSTICK-STEUERUNG: DAS WICHTIGSTE.....</b>	<b>5</b>
<b>ENEMY - DER WEG IN DIE KATASTROPHE.....</b>	<b>6</b>
<b>DIE TITEL-MENÜS .....</b>	<b>11</b>
<b>SPIELABLAUF .....</b>	<b>11</b>
<b>PANEL-ANZEIGE .....</b>	<b>11</b>
<b>WAND-APPARATE.....</b>	<b>12</b>
<b>TASTEN .....</b>	<b>12</b>
<b>GESCHEITERT .....</b>	<b>13</b>
<b>TEAM MODUS.....</b>	<b>13</b>
<b>SEKTOR VERLASSEN .....</b>	<b>13</b>
<b>RICHTUNGS-ANWEISUNG.....</b>	<b>13</b>
<b>JOYSTICK-STEUERUNG: KOMPLETT .....</b>	<b>14</b>
<b>INFORMATIONEN ZUR STEUERUNG.....</b>	<b>15</b>
<b>GERÄTE UND WAFFEN.....</b>	<b>16</b>
<b>HILFE-SYSTEM .....</b>	<b>18</b>
<b>DIE TSCHAHIS .....</b>	<b>19</b>
<b>ZUR GEWALT.....</b>	<b>19</b>
<b>WÖRTER-ERKLÄRUNG.....</b>	<b>20</b>

## ENEMY - TEMPEST OF VIOLENCE

Enemy ist ein anspruchsvolles Computerspiel der Kategorie Action-Adventure. Die 34 Levels müssen je nach Schwerpunkt mit unterschiedlichem Vorgehen (Action, Taktik, Intelligenz) gemeistert werden. Dieses Spiel kann alleine oder zu zweit gespielt werden. Ein Zweitlaufwerk wird unterstützt, der vorhandene RAM-Speicher voll ausgenutzt und die Installation auf Festplatte ist möglich.

Merke:

Mit harter Gewalt kommst Du **nicht** durch.

Mit intelligenter List kommst Du **nicht** durch.

Mit präzisiertem Geschick kommst Du **nicht** durch.

Aber mit der richtigen Kombination davon.

Finde diese.

Mindestanforderungen an die Hardware:

- mindestens Kickstart V1.2.
- mindestens 1 MegaByte RAM.
- mindestens ein 3,5“-Diskettenlaufwerk (bei CD-Version: 1 CD-Laufwerk).
- gute Joysticks mit kurzem Reaktionsweg.

Für Schnellstarter: lies vor dem Laden des Programmes dieses und das nachfolgende Kapitel ("JOYSTICK-STEUERUNG: DAS WICHTIGSTE"). Der Rest kann später nachgeholt werden.

### VOR DEM ERSTEN START

Wir raten **DRINGEND** dazu, vor dem ersten Aufstarten **Sicherheitskopien** von den Disketten anzufertigen! Dazu kann ein beliebiges Disketten-Kopierprogramm benutzt werden. Wichtig: darauf achten, dass die kopierten Disketten dieselben Namen tragen wie die Originale!

### WARNUNG

ENEMY ist kein Computerspiel für Kinder. Es eignet sich für Personen ab 16 Jahren. Dieses Spiel enthält Szenen mit teilweise exzessiven Gewaltdarstellungen. Wir raten:

- Kein längeres Spielen ohne Pause.
- Ein Spiel ist ein Spiel. Kein übertriebenes Ernstnehmen der Spielhandlung oder ein Hineinsteigern in das Spielgeschehen.
- Wird das Spiel als überfordernd oder aggressiv-machend empfunden, so kann eine Pause von

mindestens einem Tag wieder zu einem kühlen Kopf führen.

- In besonderem Masse gilt all dies für Personen, bei denen die Gefahr eines epileptischen Anfalls besteht.

### STARTEN VON ENEMY

Schalte den Computer an. Wenn dieser schon läuft, so schalte ihn für wenige Sekunden aus, und dann wieder an. Lege die ENEMY-DISKETTE A ein. Es wird zuerst ein Intro gestartet. Dieses kann mit der linken Maustaste oder - wenn ein Joystick am Port 0 - mit dem Joystick-Knopf abgebrochen werden (nur solange Laufwerks-LED aus). Das Laden des Intros kann auch verhindert werden. Dazu muss, sobald nach dem Einlegen der Diskette der Ladevorgang begonnen hat, die F1-Taste gedrückt werden.

Wenn zwei Laufwerke vorhanden sind, so können von Beginn an beide Disketten eingelegt werden. Bei nur einem Laufwerk muss im Falle einer entsprechenden Aufforderung die Diskette gewechselt werden. Wichtig: Die Diskette immer erst dann dem Laufwerk entnehmen, wenn die Laufwerks-LED nicht mehr leuchtet!

### PROBLEME?

Wende dich an:

[anachronia@hotmail.com](mailto:anachronia@hotmail.com)

### LETZTE HINWEISE

Auf Diskette A findest Du ein Text-File namens **EnemyInf.txt**, welches einige Zusatzinformationen zu diesem Spiel enthält. Insbesondere bei Problemen sollte dieses File gelesen werden.

Besitzer von Amigas mit nur 1 MB RAM sollten nebst des internen Diskettenlaufwerkes nur noch maximal **ein** Laufwerk (Floppy oder Festplatte) angeschlossen bzw. eingeschaltet lassen.

Das Programm kommt mit 68000-CPU und normalem Chip-Set aus. Treten Probleme auf bei Amigas mit schnellem Prozessor (68040, 68060 usw.), mit Grafik- oder Turbokarte oder modernem Chip-Set, so sollten diese Zusatzkomponenten soweit wie möglich **ausgeschaltet** werden. Bei schnellen CPUs notfalls die Caches deaktivieren.

## JOYSTICK-STEUERUNG: DAS WICHTIGSTE

Der Soldat wird ausschliesslich mittels Joystickbedienung kontrolliert. Diese ist sehr komplex und es wird eine Weile dauern, bis Du sie beherrschst. Erst in den höheren Levels müssen alle möglichen Bewegungen perfekt durchgeführt werden können.

Die Security-Teams der NESI sind mit speziellen Schuhen ausgerüstet, die sehr hohe und weite Sprünge erlauben und tiefe Stürze abfedern. Ein Soldat kann dadurch *eine* Etage hoch- und maximal *zwei* Etagen runterspringen.

### Symbole:

- ⊙ : Den (Haupt-)Feuerknopf am Joystick drücken.
- ↑ : Steuerhebel nach oben drücken.
- ← : Steuerhebel nach links drücken.
- ↓ : Steuerhebel nach unten drücken.
- : Steuerhebel nach rechts drücken.
- ⊕ : Steuerhebel in der Mittelstellung belassen (d.h. nicht rauf, links, rechts oder runter).
- ⊗ : Blickrichtung. Den Steuerhebel nach links oder rechts drücken, jenachdem, in welche Richtung der Soldat schaut.
- ↔ : Gegen-Blickrichtung. In die Richtung drücken, in die der Soldat NICHT schaut (links oder rechts).

Nachfolgend werden die elementarsten Bewegungen erklärt. Lerne diese gleich nach dem Start des ersten Levels in der angegebenen Reihenfolge:

1. Kurz ⊗: der Soldat macht einen vorsichtigen Schritt vorwärts. Merke:
  - ein solcher Schritt ist völlig geräuschfrei.
  - Durch wiederholtes kurzes ⊗ kann sich der Soldat einem Ziel geräuschlos anschleichen.
2. Kurz ↔: der Soldat wendet sich.
3. Dauerhaft ⊗: Soldat rennt los. Um wieder anzuhalten: ⊕. Merke:
  - Rennen erzeugt ein Geräusch, das von Aliens, die sich auch im Raum befinden, gehört werden könnte.
  - Um anzuhalten sollte *nicht* ↔ gedrückt werden, da der Soldat dann ins Gleiten gerät.
4. Während dem Rennen *dauerhaft* ↔: der Soldat wechselt nach kurzem Gleiten die Richtung, in die er rennt.
5. Während dem Rennen *dauerhaft* ↑: Der Soldat wird in der nächsten Lücke, die sich über ihm

befindet, zur nächsten Etage hochspringen. Merke:

- Ist die Lücke noch weit entfernt, so rennt der Soldat solange weiter, bis er unter ihr ist und springt erst dann.
  - Ein Hochspringen ist nur möglich, wenn sich neben der Lücke eine Landeplattform (und nicht eine glatte Wand) befindet.
  - Sofern die Lücke nicht zu breit ist und sich auf *beiden* Seiten eine Landeplattform befindet, kann der Spieler wählen, ob der Soldat nach links oder rechts hochspringt. Dazu muss, während der Soldat in die Knie geht und noch bevor er sich vom Boden abstösst, ← oder → gedrückt werden.
  - Während der gesamten Dauer des Hochsprunges kann der Soldat mit ↔ seine Blickrichtung ändern. Nach der Landung behält er diese bei.
6. Während dem Rennen ↓: Der Soldat führt einen Weitsprung durch. Um über eine Lücke im Boden zu springen, muss genau auf den richtigen Moment geachtet werden. Der Sprung geht etwa doppelt so weit wie die meisten Lücken breit sind. Achte genau auf die Beine des Soldaten. Das Bein, das den Boden berührt, darf maximal so weit von der Lücke entfernt sein, wie diese breit ist. Einfacher formuliert: Springe erst, wenn kein weiterer Schritt mehr möglich ist. Mit einer gewissen Übung ist der Weitsprung kein Problem mehr. Merke:
    - Dauerhaftes ↓ führt zu ständigen Weitsprüngen.
    - Folgen mehrere Lücken dicht beieinander, so ist es oft einfacher, ohne Stopp nacheinander über alle zu springen. Denn manchmal ist die Plattform zwischen zwei Lücken so kurz, dass kein neues Anlaufholen möglich ist.
  7. Beim Stehen ↑ oder ↓: Der Soldat hebt oder senkt seine Waffe. So wird der Schusswinkel eingestellt.
  8. ⊙: Der Soldat feuert seine Waffe ab, sofern diese mit Munition bestückt ist.
  9. Liegt ein Gegenstand am Boden, so kann dieser mit ↓ aufgehoben werden. Dazu muss der Soldat aber dicht dabeistehen. Merke:
    - Wenn sich der Soldat nicht bückt, so ist der Gegenstand bedeutungslos, zu schwer oder zu gefährlich.

Mit diesen grundlegenden Bewegungen lassen sich die ersten Levels meistern. Weitere Steuerungsmöglichkeiten werden später erklärt.

## ENEMY - DER WEG IN DIE KATASTROPHE

**14. Dezember 2029 -**  
"NEUE WELTZEITUNG":

### **NESI UNTERSTÜTZT DAS MISAM-PROJEKT.**

Die MISAM-Leitung ("Mission for Investigation and Salvage of the Alien Objects on Mars", Mission zur Erforschung und Bergung der Fremdobjekte beim Mars) gab an der gestrigen Pressekonferenz in Toulon bekannt, dass die "NewEuropean Space Investigation Organization" (NESI) ihre Unterstützung für die Mars-Mission nun doch zugesichert habe. Wie MISAM-Manager Justermann der Presse mitteilte, seien die zu erwartenden Kosten für die Forschungsreise nun gedeckt. Er nannte keine Zahlen, doch wird der finanzielle Aufwand von Insidern auf über 50 Mia. NewEcu geschätzt. Nach Angaben Justermanns wird die NESI ihr Weltraum-Mehrzweckschiff "W.S.S. Cosmotica" für die Mission zur Verfügung stellen. Das MISAM-Projekt hat den Zweck, die mysteriösen drei Objekte zu untersuchen, die vor elf Monaten vom Kleinraumschiff Cassini III in einer Höhe von ca. 800 km beim Mars entdeckt worden waren. Diese Objekte, welche "Fremdobjekte" genannt werden, sind unverkennbar nicht natürlichen Ursprungs, sondern weisen klare Merkmale von Konstruktion auf. Sie befinden sich sonderbarerweise nicht in einer natürlichen Umlaufbahn um den Mars, sondern passen ihre Position ständig so an, dass sie sich von der Erde aus betrachtet immer HINTER dem Mars befinden. Aus diesem Grunde waren sie von der Erde aus nicht zu entdecken.

**15. Februar 2030 -**  
"NEUEUROPÄISCHER TAGESSPIEGEL":

### **DIE FREMDOBJEKTE DES MARS WERDEN ERFORSCHT.**

Das Rätsel um die seit langem bekannten Fremdobjekte hinter unserem Nachbarplaneten Mars sollen gelüftet werden. Die Objekte werden seit ihrer Entdeckung vor über einem Jahr von unbemannten Sonden beobachtet. Das wochenlange Absenden von verschiedenen Kommunikationssignalen führte zu keinem Ergebnis und schmälerte die anfängliche Euphorie, die in der möglichen Entdeckung erster nichtmenschlicher Intelligenz gründete. Da zudem an den Fremdobjekten seit ihrer Entdeckung keinerlei Aktivitäten oder Energieimpulse registriert werden konnten, kam die Vermutung auf, sie seien unbemannt (soweit man hier dieses Wort benutzen darf) oder verlassen. Tatsache ist allerdings die höchst erstaunliche Feststellung, dass die Objekte

ihre Position ständig so anpassen, dass sie sich immer in einer geraden Linie von "Erde - Mars - Objekte" befinden. Vereinfacht gesagt: es scheint, als versteckten sie sich regelrecht vor den Teleskopen auf der Erde. Und das sorgt nach unbestätigten Berichten in Regierungskreisen für Beunruhigung. Nun soll die gigantische "W.S.S. (World Space Ship) Cosmotica" der NESI mehrere wissenschaftliche Teams mit total rund 300 Mann zu den Objekten fliegen, um eine umfangreiche Untersuchung durchzuführen. Die Leitung dieser Mission obliegt der MISAM-Organisation, die in den letzten Wochen wegen der enormen Kosten dieses Projektes sowie der möglichen Gefahren immer wieder kritisiert worden ist. MISAM-Chef Justermann glaubt jedoch an eine hohe Chance, neue Technologien zu entdecken, welche in vielen Bereichen die Menschheit einen grossen Schritt weiterbringen könnten. Der Start der Cosmotica, die bei der internationalen Weltraumstation ALPHA stationiert ist, ist Ende 2031 geplant.

**19. Juni 2031 -**  
"ZEITUNG DER NEUEN OSTSTAATEN":

### **MISAM-LEITUNG WEIST KRITIK ZURÜCK**

Nachdem in den letzten zwei Tagen wieder Proteste gegen das Projekt zur Erforschung der Mars Fremdobjekte laut wurden, gab heute morgen der Pressesprecher der MISAM, Wico Scanderholz, eine Stellungnahme ab. Er wies darin Vorwürfe zurück, wonach das Projekt eine Einmischung in die Angelegenheiten einer fremden Intelligenz werden könnte. "Unsere Mission ist friedlich. Die Cosmotica wird keinerlei Waffen mit sich führen." Die von mehreren Wissenschaftern geäußerte Vermutung, die MISAM plane gar das Abschleppen eines der Objekte in eine Umlaufbahn der Erde, bezeichnete Scanderholz als absurd und technisch nicht durchführbar. Der Pressesprecher meinte wörtlich: "Die Idee, wir würden einen 'intergalaktischen Diebstahl' planen, ist eine Erfindung gewisser Kreise und vom juristischen Standpunkt gesehen abwegig. Im Weltall herumfliegende Objekte gehören nach internationalem Recht niemanden." Er bekräftigte nochmals die Vermutung, dass die Fremdobjekte "mit enorm hoher Wahrscheinlichkeit" schon lange nicht mehr bemannt seien. Die Tatsache, dass die Objekte beim Mars erst vor einem Jahr entdeckt worden seien, bedeute noch nicht, dass sich diese nicht schon seit vielen Jahrzehnten oder gar Jahrhunderten dort befunden haben könnten. Das "Verstecken" vor der Erde könnte physikalisch begründet oder durch Automatismen der Objekte erklärt werden. Scanderholz verglich im weiteren die sonderbaren Objekte beim Mars mit auf der Erde gemachten Ausgrabungen von antiken Gütern. Am Ende der Stellungnahme versicherte er: "Wenn die Cosmotica bei den Fremdobjekten ankommt und dort entgegen unserer

Erwartung tatsächlich auf intelligentes Leben stösst, so werden wir unsere Leute unverrichteter Dinge wieder zurückrufen, es sei denn, es gelingt ihnen eine Kontaktaufnahme zu den Fremden." Der genaue Starttermin der "W.S.S. Cosmotica" steht laut Angaben von Scanderholz jetzt fest: Anfang November soll es soweit sein.

**5. Oktober 2031 -**  
"NEUEUROPÄISCHER TAGESSPIEGEL":

#### **KURZMELDUNGEN: DOCH WAFFEN AUF DER COSMOTICA?**

Gestern präzisierte Wico Scanderholz, der Pressesprecher der MISAM, früher gemachte Angaben, wonach die Mission zur Erforschung der Fremdobjekte unbewaffnet durchgeführt werde: "Zum Schutze der Wissenschaftler werden Security-Teams mitfliegen, die mit leichten Waffen ausgerüstet sind. Die Wahrscheinlichkeit, dass diese Teams überhaupt zum Einsatz kommen, ist annähernd 0 Prozent".

**1. November 2031 -**  
"NEUE WELTZEITUNG":

#### **NESI STARTET RAUMSCHIFF ZUM MARS.**

Heute morgen um 5:55 Uhr neueuropäischer Zeit startete das weltgrösste Raumschiff - das Mehrzweckschiff "W.S.S. Cosmotica" - zu ihrem vierten Flug. Der Start erfolgte von einer Raumstation aus, welche sich in einer Umlaufbahn um die Erde befindet. Das Schiff der Weltraumorganisation NESI fliegt im Auftrag der MISAM mit 273 Mann an Bord zum Mars. Ziel sind die drei Fremdobjekte, die vor drei Jahren in einer Höhe von ca. 800 km bei diesem Planeten entdeckt worden waren. Die Besatzung des Schiffes besteht aus 17 Crewmitgliedern für die Steuerung der Cosmotica, 226 Wissenschaftlern verschiedener Fachrichtungen, 6 Ärzten sowie einer bewaffneten Security-Truppe von 24 Mann. Allein der Hinflug wird etwa sieben Monate dauern. Nach der Ankunft am Ziel wird die Besatzung eineinhalb Jahre warten müssen, bis sie die Heimreise antreten kann, denn die Rückkehr wird erst möglich sein, wenn sich die Planeten Erde und Mars in einer geeigneten Position zueinander befinden. Das Projekt ist nicht unriskant. Die Menschen auf der Cosmotica werden bei ihrer Mission einer hohen Strahlen-Belastung durch den sogenannten Sonnenwind ausgesetzt sein. Was die Wissenschaftler auf den Objekten erwartet ist reine Spekulation. Schliesslich führt das Raumschiff für die Rückreise zur Erde nur Treibstoff für ein einmaliges Zünden der Triebwerke mit, welches somit auf keinen Fall fehlschlagen darf. Von der Cosmotica mitgeführt wird das Rettungs- und Bewachungsschiff ZIPHOD sowie ein Shuttle der neuen XXP-Klasse. Die nicht unumstrittene Mission ist

das teuerste und aufwendigste Unternehmen in der Geschichte der Raumfahrt.

**21. Mai 2032, 17:03 Uhr.**

Commander Haroparker, Oberster Befehlshaber der MISAM-Gruppe. Funkspruch von der Cosmotica zur Erde (allgemein, für Presse bestimmt):

Wir sind da! Die drei Fremdobjekte sind jetzt von blossem Auge erkennbar. Es sind zweifellos Raumschiffe. Ihre Ausmasse sind im Vergleich zur Cosmotica gewaltig: Länge fast 6000 Meter. Zumindest äusserlich handelt es sich um 3 Raumschiffe vom gleichen Typ, die Unterschiede sind minimal. Keine Aktivitäten. Keine Lebenszeichen. Wir erkennen Gebilde, die wie Fenster aussehen, aber alles ist dunkel. Der vordere Teil der Schiffe bildet eine Art Untertasse. Der Schlussteil erinnert an eine Schwanzflosse. Oben befinden sich Aufbauten, viele Antennen. Unten ist eine Art... drehbarer Turm. An der Aussenwand sind fremdartige Zeichen erkennbar. Das ist ein grosser Augenblick für uns. Und für alle Menschen auf der Erde. Sobald die Leiterin der Security-Truppe - Major Tamara Com - grünes Licht gibt, werden die ersten Teams mit dem Rettungsschiff ZIPHOD in die Nähe der Objekte gebracht, von wo aus sie dann mit dem Shuttle auf alle 3 fremden Schiffe hinüberfliegen werden. Zuerst werden 3 Staffeln mit je 6 Mann der Security-Truppe andocken. Zum ersten Mal wird ein Mensch seinen Fuss auf ein Schiff setzen, das von fremden Wesen erbaut wurde!

**21. Mai 2032, 18:30 Uhr.**

Major Tamara Com, Chef der Security-Truppe. Geheimer Funkspruch von der Cosmotica zur Erde (nur für MISAM-Leitung bestimmt):

Die Cosmotica hat in einer Entfernung von 22 km zu den Objekten Position bezogen. Das Shuttle mit Staffel Alpha an Bord flog hintereinander alle drei Fremdobjekte an und setzte auf deren "Rücken" auf. Auf jedes Objekt wurde ein Andock-System aufgesetzt. Im Moment ist das Shuttle dabei, die Security-Staffeln Alpha, Beta und Gamma zu den Objekten überzuführen.

**21. Mai 2032, 19:45 Uhr.**

Tamara Com, Chef der Security-Truppe. Geheimer Funkspruch von der Cosmotica zur Erde:

18 Mann der Security-Truppe sind jetzt an Bord der Fremdobjekte. Sie stossen vorsichtig und mit höchster Konzentration vor. Ihre Arbeit wird durch zwei unerwartete Phänomene erleichtert: auf allen drei Schiffen herrscht künstliche Gravitation und das Innere ist mit einem für uns angenehmen Sauerstoff-Stickstoff-Gemisch gefüllt. Die Teams ha-

ben etliche aktivierte Apparate entdeckt. Beleuchtungsgeräte sind in Betrieb. Auf Lebewesen sind sie nicht gestossen. Die Bewegungs-Sensoren melden keinerlei Aktivität, doch können sie wegen der enormen Grösse der Objekte bei weitem nicht das gesamte Innere erfassen. Wie geplant wird die ZIPHOD jetzt als Fähre zwischen unserem Schiff und den Fremdobjekten eingesetzt: sie fliegt mit jeweils 60 Personen bis auf etwa neunzig Meter an die Objekte heran, wobei das Shuttle mitgeführt wird. Dieses überführt dann pro Flug 6 Personen zum Ziel.

### **22. Mai 2032, 06:21 Uhr.**

Tamara Com, Chef der Security-Truppe. Geheimer Funkspruch von der ZIPHOD zur Erde.

Nach dem Absetzen der wissenschaftlichen Teams und 3 Security-Staffeln hat die ZIPHOD mit der verbliebenen Security-Staffel Delta (6 Mann) Warteposition bezogen und überwacht aus 4 km Entfernung die drei Fremdobjekte und insbesondere den Weltraum bis zu einer Entfernung von 400'000 Kilometern. Wir stehen in ständigem Funkkontakt zu unseren 3 abgesetzten Staffeln Alpha, Beta und Gamma. Die Fremdobjekte wurden mit den Namen Cromo I, Cromo II und Cromo III versehen. Ausserhalb von ihnen sind keinerlei Aktivitäten zu erkennen. Nachdem, was uns bisher vom Forschungstrupp über das Innere der Objekte gemeldet wurde, handelt es sich anscheinend um Schiffe, die für die bemannte Raumfahrt konstruiert wurden, da sie über Räumlichkeiten und begehbare Gänge verfügen. Jedoch machen alle drei Objekte den Eindruck, als seien sie schon seit geraumer Zeit verlassen. Diese Feststellung liess die Anspannung, die sich mit unserem Näherkommen an die fremden Schiffe in der Security-Truppe aufgebaut hatte, wieder sinken, was sich gut auf die Motivation auswirkte. Ich habe den Security- und den Forscher-Teams erlaubt, ohne Raumanzüge zu arbeiten, was ihre Arbeit sehr erleichtert. Im Weltraum zeigen sich ebenfalls keinerlei ungewöhnliche Abläufe.

Etwas beunruhigt haben uns bei der Ankunft die von Haroparker erwähnten "Türme" am unteren Teil der Schiffe: Es handelt sich mit hoher Wahrscheinlichkeit um Geschütze. Sie machen jedoch im Vergleich zum Rest der Schiffe einen sonderbar altmodischen Eindruck. Und sie scheinen erst nachträglich angebaut worden zu sein. Es dürften technisch gesehen relativ schwache Waffen sein, vermutlich solche mit Projektil-Geschossen. Allerdings mit einem Kaliber von rund 8 Metern.

Den Forschern auf den Cromos ist der Zugang zu den Türmen noch nicht gelungen. Ich habe eines der Security-Staffeln angewiesen, einen Weg dort-

hin zu finden. Laser-, Sitorbium- oder sonstige Strahlenwaffen sind nicht erkennbar.

Dennoch habe ich angewiesen, dass die "W.S.S. Cosmotica" auf 200 km Distanz geht. Ende.

### **25. Mai 2032.**

Commander Haroparker, Befehlshaber der MISAM-Gruppe. Funkspruch von der Cromo I zur Erde (allgemein, für Presse bestimmt):

Wir befinden uns jetzt seit vier Tagen auf den Fremdobjekten. Nebst dem Erforschen des Inneren sind wir auch damit beschäftigt, etliche Apparate und elektronisches Gerät in die Schiffe einzubauen, damit unsere Arbeit erleichtert wird. Die vielen meist merkwürdig und nach menschlichen Massstäben unlogisch angelegten Gänge und Räume haben wir mit Pfeilen markiert, damit wir uns in diesem Labyrinth besser zurechtfinden. Die Schiffe bestehen aus einer grossen Zahl in sich abgeschlossener Sektoren, von denen wir bisher nur die allerwenigsten erforschen konnten. Unsere Leute sind guter Stimmung und sehr motiviert.

### **27. Mai 2032.**

Commander Haroparker, Befehlshaber der MISAM-Gruppe. Funkspruch von der Cromo I zur Erde (allgemein, für Presse bestimmt):

Wir haben vor zwei Stunden eine phantastische Entdeckung auf der Cromo II gemacht: wir haben Leben entdeckt! Ich wiederhole: wir haben auf der Cromo II Leben entdeckt! Dieser Tag wird in die Geschichte der Menschheit eingehen. Dies ist der erste Kontakt mit ausserirdischen Lebewesen! Es handelt sich um vier grosse reptilienartige Tiere ohne Gliedmassen. Sie waren alle in einer grossen Kammer eingeschlossen und befinden sich in einer Art Kälteschlaf. Sobald wir einige Sicherheitsvorkehrungen getroffen haben, werden unsere Biotechniker erste Gewebeproben entnehmen und weitere Untersuchungen vorbereiten. Die MISAM-Reise kann man wohl schon allein durch diese Entdeckung als vollen Erfolg betrachten! Das Forschungsteam ist hochmotiviert! Wir melden uns wieder, sobald wir über weitere Daten verfügen!

### **27. Mai 2032.**

Tamara Com, Chef der Security-Truppe. Funkspruch von der ZIPHOD zur Erde (nur für die MISAM-Leitung bestimmt):

Das mittlere der drei Fremdobjekte hat eine äusserst ungewöhnliche Ladung an Bord: monströse, schlangentartige Tiere, die in Kammern entdeckt wurden, die man als Laderäume bezeichnen könnte. Diese Wesen sind - wohl von den Erbauern dieser



Schiffe - in festabgeriegelten Abteilen der Schiffe tiefgefroren worden und somit bewegungsunfähig. Die Biotechniker des Forschungstrupps haben - soweit es die Umstände erlaubten - eine Untersuchung durchgeführt und vermuten, dass es sich bei den Stemmos - so der provisorische Name - um physisch erstaunlich starke, jedoch eher mässig intelligente Raubtiere handeln dürfte. Zweifellos handelt es sich nicht um die Benutzer oder gar Erbauer der Fremdobjekte. Wahrscheinlicher ist die Möglichkeit, dass die Stemmos ursprünglich als Nahrungsmittel für die ehemalige ausserirdische Besatzung mitgenommen und mittels Einfrieren konserviert wurden. Eher ungewöhnlich ist dann jedoch die Tatsache, dass die Tiere noch am Leben sind, was offensichtlich beabsichtigt war. Zur Zeit untersuchen wir, ob wir eines oder mehrere der Tiere mitnehmen könnten, selbstverständlich im tiefgefrorenen Zustand. Die Chancen, dass sie die lange Reise zur Erde überleben, wird von den Biotechnikern als hoch eingeschätzt. Obwohl keine unmittelbare Gefahr von den Stemmos ausgeht, wurden nach Absprache mit Commander Haroparker zwei Security- Staffeln auf den Cromos mit MEGABLASTER- Maschinenpistolen ausgerüstet. Die Funktionsweise der Kühlaggregate konnte noch nicht vollständig eruiert werden, so dass ein ungewolltes Auftauen der Tiere nicht ausgeschlossen werden kann. Ich habe die pausenlose Überwachung der Tiere angeordnet, die natürlich vorerst in den festverschlossenen Kammern bleiben werden.

Ich hatte bereits vor dem Start der Cosmotica darauf hingewiesen, dass eine nur 24-köpfige Security-Truppe zu klein sein wird, um für die Sicherheit der Forschergruppen zu garantieren. Die fremden Schiffe sind einfach zu gross. Jetzt, nach dem Entdecken der Stemmos sind die drei Staffeln auf den Cromos noch mehr überfordert.

Unsere jetzt auf allen drei Cromos installierten Kontrollcomputer MARC überwachen alle Abläufe auf den Schiffen. Alles läuft bestens. Ende.

### **2. Juni 2032, 4:54 Uhr**

Tamara Com, Chef der Security-Truppe. Funk-spruch zur Erde (geheim, nur für MISAM-Leitung bestimmt):

...sind in Schwierigkeiten! Wiederhole: wir sind in ernstesten Schwierigkeiten! Wir haben Verluste! Mel-den uns wieder, sobald die Situation es erlaubt! Ende.

### **2. Juni 2032, 8:22 Uhr.**

Tamara Com, Chef der Security-Truppe. Funk-spruch zur Erde (geheim):

Achtung, sehr wichtige Durchsage. Der Alarm ging heute morgen um 4:33 Uhr los. Er hatte die höchste Dringlichkeitsstufe, und es war schon fast zu spät. Alle 6 Mann der auf der ZIPHOD verbliebenen Security-Staffel Delta wurden geweckt. Die Kontaktaufnahme erfolgte von Staffel Beta auf der Cromo II. Ihren Angaben zufolge ist die Situation äusserst ernst. Die Wissenschaftler auf den Fremdobjekten wurden angegriffen. Der Angriff erfolgte gleichzeitig auf allen drei Cromos. Bei den Angreifern handelt es sich nicht um die Stemmos, sondern um mit Schusswaffen ausgerüstete Wesen einer anderen Rasse. Augenblicklich brach unter den Forscherteams Panik aus, die völlig unterlegenen Security-Staffeln haben die Situation nicht mehr unter Kontrolle. Sie haben schnell steigende Ausfälle. Weitere Meldung in Kürze. Ende.

### **2. Juni 2032, 10:05 Uhr.**

Tamara Com, Chef der Security-Truppe. Funk-spruch zur Erde (geheim):

Die Security-Staffeln auf den Cromos wurden in heftige Scharmützel verwickelt und völlig aufgerieben. Ich wiederhole: die Security-Staffeln Alpha, Beta und Gamma existieren nicht mehr! Der Funkkontakt zu den Menschen auf den Cromos ist gestört. Wir wissen jedoch, dass die überlebenden Wissenschaftler teilweise schwer verletzt sind und in engen Verstecken auf Hilfe warten.

Die gesamte Delta-Staffel wird jetzt mit dem Shuttle zu dem Cromos übersetzen und versuchen, so viele Leute wie nur möglich da raus zu holen. Sie wird die schwersten Panzerwesten tragen, die wir haben, doch ihre Bewaffnung besteht lediglich aus je einer Averter pro Mann. Die schweren Waffen wurden von den drei anderen Staffeln mitgeführt.

Ich und zwei Piloten werden auf der ZIPHOD bleiben. Der Crew der Cosmotica habe ich den Befehl erteilt, sich bis auf einen Kilometer an die Objekte zu nähern, damit das Shuttle die geretteten Forscher direkt zu ihr übersetzen kann. Natürlich lässt sich nicht vermeiden, dass die Cosmotica dann in den Bereich der Geschütztürme der Fremdobjekte gerät, himmelverdammt nochmal!

Sollte unser Funkkontakt zur Erde abbrechen, so ist mit der Rückkehr der MISAM-Gruppe nicht mehr zu rechnen. Ende der Meldung.

### **2. Juni 2032, 11:28 Uhr.**

Tamara Com. Geheimer Funkspruch zur Erde:

Staffel Delta ist jetzt bei den Objekten und hat mit dem Shuttle an die Cromo I angedockt. Sie hat sich in 3 Teams von je 2 Mann aufgeteilt. Team A wurde auf dem fremden Schiff abgesetzt und hat

Commander Haroparker gefunden. Er ist tot. Ende der Meldung.

**2. Juni 2032, 12:02 Uhr.**

Tamara Com. Geheimer Funkspruch zur Erde:

Vor wenigen Minuten geschah etwas unerwartetes. Und jetzt haben wir ein grosses Problem mehr. Alle drei Fremdobjekte haben offenbar ihre Triebwerke aktiviert! Ich betone: Die drei Cromos entfernen sich mit zunehmender Geschwindigkeit von der Erde weg! Die Situation ist kritisch! Die ZIPHOD ist auf Verfolgungskurs gegangen, aber sie wird immer weiter zurückfallen. Das Shuttle ist momentan an der Cromo I angedockt, kann aber wegen der hohen Distanz nicht zu uns fliegen. Ende.

**2. Juni 2032, 12:24 Uhr.**

Tamara Com. Geheimer Funkspruch zur Erde:

Wir können aufatmen. Die drei Cromos haben offenbar nur einen kurzen Schubstoss gegeben. Ihre Geschwindigkeit hat sich jetzt stark vermindert.

Doch die Distanz der ZIPHOD zu ihnen ist so gross, dass wir bei maximalem Tempo über 5 Stunden brauchen werden, um sie zu erreichen. Vorausgesetzt, die Cromos aktivieren ihre Triebwerke nicht nochmals. Die W.S.S. Cosmotica kann der ZIPHOD nicht folgen, da sonst ihr Treibstoff nicht mehr für den Start zur Erde reichen wird. Bei dieser Mission wurde bei den falschen Faktoren gespart!

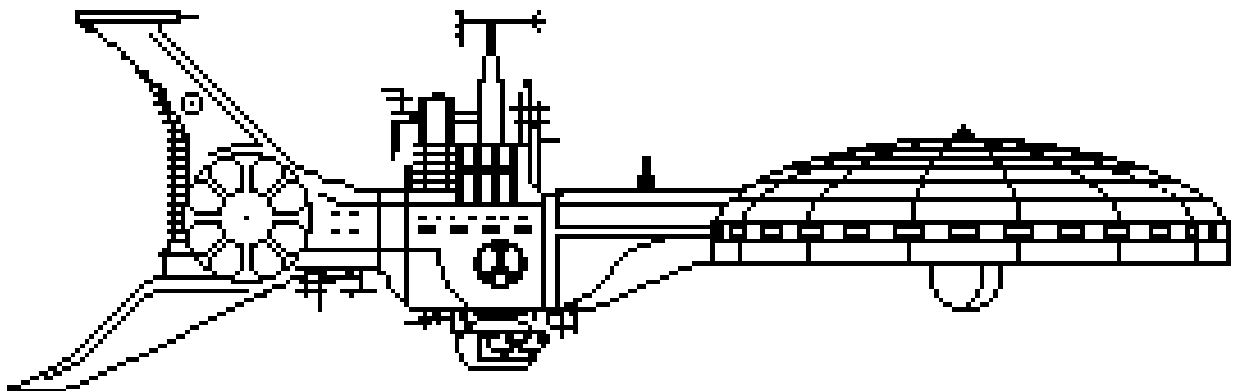
Wir melden uns in einer Stunde wieder. Ende.

**3. Juni 2032 -**

"NEUE WELTZEITUNG":

**MISAM IN SCHWIERIGKEITEN?**

Nach unbestätigten Berichten soll die MISAM-Gruppe, welche die Fremdobjekte beim Mars untersucht, auf erhebliche Probleme gestossen sein. Angeblich soll die Rückkehr der Gruppe nicht mehr plangemäss möglich sein. Laut andern Quellen sollen sogar Tote zu beklagen sein. NESI und MISAM-Leitung verhängten eine Informationssperre. Weitere Berichte folgen.



## DIE TITEL-MENÜS

### HAUPTMENÜ

Hier stellst Du ein, welchen Level und ob Du allein oder zu zweit spielen willst. Bei 2 Spielern muss an beiden Ports ein Joystick angeschlossen sein. Drücke den Feuerknopf, um den eingestellten Level zu starten. Im weiteren kannst Du das Konfigurations-Menü aufrufen.

### PASSWORT

Wenn Du noch keine Passwörter kennst, so kannst Du zu Beginn nur Level 1 starten. Ein Passwort erhältst Du immer dann, wenn Du einen Level erfolgreich gemeistert hast. Notiere Dir dieses. Falls Du ein Passwort eingegeben hast (mit RETURN abschliessen), so kannst Du mit ↑ und ↓ oder mit den Cursor-Tasten alle Level anwählen, vom ersten bis zum bisher höchsten erreichten Level.

### KONFIGURATION

In diesem Untermenü brauchst Du nur in speziellen Fällen etwas umzustellen.

- Es ist wichtig, dass hier die korrekte Bildwiederhol-Frequenz des benutzten Monitors angegeben ist. Anderenfalls könnte das Spiel zu schnell oder zu langsam laufen.
- Wenn Dein Monitor keinen Ton ausgeben kann, können die Musik und die Soundeffekte abgeschaltet werden, was die Ladezeiten verkürzt.

### INSTALLATION AUF FESTPLATTE

Beachte die Anweisungen in den Info-Screens. Hinweis: Bei der Eingabe des Pfadnamens können die Zeichen 'Doppelpunkt' und 'Querstrich' notfalls auch mit den Funktionstasten F1 und F2 erzeugt werden.

## SPIELABLAUF

### LEVEL-INFORMATION

Vor dem Start des Levels erhältst Du Informationen zu Deiner Mission: Ein Scrolltext teilt Dir das Geschehen auf den drei Cromos mit. Am Schluss werden manchmal (in kleiner Schrift) Tips und Hinweise zu diesem Level gegeben. Mit ↓ kann das Scrolling beschleunigt, mit ↑ angehalten und

mit ⊙ beendet werden. Hinweis: halte den Knopf LANGE gedrückt, um jetzt sofort den Level zu starten (die weiteren Informationen werden dann übersprungen).

Anderenfalls folgen Angaben über die Person, die Du steuerst, die verfügbare Zeit und den Besitz von Waffen. Das Bild kann jeweils mit ↑ angehalten werden (wobei es noch zu Ende aufgebaut wird). Am Schluss erfolgt eine Auflistung aller Aufträge, die Du in dieser Mission zu erfüllen hast. Der Level wird nur als gemeistert angesehen, wenn sämtliche Aufträge erledigt wurden.

Behalte immer Deine Mission im Auge. Verschwende keine Zeit mit Dingen, die mit Deinen Aufträgen nichts zu tun haben.

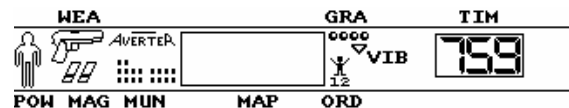
### VARIATIONS-SYMBOL



Blinkt nach Spielstart unten rechts für kurze Zeit dieses Symbol, so bedeutet dies, dass sich in diesem Level die Startposition von bestimmten Gegentänden, Personen oder Aliens bei jedem neuerlichen Starten verändert! Man kann sich also dann nicht darauf verlassen, z.B. eine Munitionskiste wieder dort vorzufinden, wo sie bei einem früheren Spiel lag.

### PANEL-ANZEIGE

Auf dem Panel (Informations-Balken ganz unten im Bild) findest Du folgende Anzeigen:



### KRAFTANZEIGE (POW)

Dieser gibt die Kraftreserven der Soldaten an und wechselt von dunkelgrün (stark) über hellgrün, orange bis rot (schwach). Ist die Anzeige völlig rot, so bricht der Soldat zusammen. Sinkt der Soldat nur in die Knie, so ist er noch nicht tot und der Teamkollege kann ihm wieder hochhelfen (siehe "Joystick-Steuerung"). Hinweis: sobald ein BEWEGUNGS-ABTASTER aufgehoben wird, wird die Kraftanzeige aus Platzgründen weggelassen.

### WAFFE (WEA)

Zeigt die momentan aktive Waffe des Soldaten an sowie die Munitionsreserven dieser Waffe. Jede Waffe hat ihre eigene Munition, welche in vollen (MAG) und angebrauchten (MUN) Magazinen angezeigt wird.

**KARTE (MAP)**

Auf der elektronischen Karte werden alle betretenen Räume verzeichnet, vorausgesetzt, es wurde ein KARTEN- ZEICHNER aufgehoben.

Durchgänge in andere Schichten sind als breite rote (Gang nach vorne) und grüne (Gang nach hinten) Punkte eingezeichnet.

**GRANATEN (GRA)**

Zeigt die verfügbaren Granaten an.

**VIBRATIONS-ANZEIGER (VIB)**

Dieses Dreieck blinkt bei Vibrationen im Boden (siehe „Geräte und Waffen“).

**UHR (TIM)**

Zeigt die für die Mission noch zur Verfügung stehende Zeit in Sekunden an.

**AUFTRAGSSYMBOLS (ORD)**

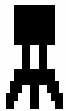
Anzahl Vermisste, die noch mit Medikamenten versorgt werden müssen.



Anzahl lebende Zivilisten im Sektor.



Anzahl Zivilisten, die noch aus dem Sektor geführt werden müssen.



Anzahl Generatoren, die noch zerstört werden müssen.



Anzahl lebende Tschahis, die noch eliminiert werden müssen.



Anzahl Alien-Eier, die noch zerstört werden müssen.



Anzahl Würmer, die noch getötet oder verscheucht werden müssen.



Anzahl Waffen, die noch gefunden werden müssen.



Anzahl Schalter für die Geschützenergie, die noch deaktiviert werden müssen.

**WAND-APPARATE****SPIEL-MARKIERER**

Dieses Gerät speichert die momentane Spielsituation intern ab. Wenn der Soldat danach stirbt, so muss man nicht am Anfang des Sektors neu beginnen, sondern startet von diesem Markierer aus. ALLES, was nach Betätigen des Markierers verändert, gefunden, getötet oder zerstört wurde, wird dabei RÜCKGÄNGIG gemacht!

**COMPUTER**

Sie wurden von den Wissenschaftern eingebaut, damit diese Informationen abfragen konnten. Sie können vom Spieler benutzt werden, um eine vollständige Kartenanzeige zu erhalten. Jedoch muss der Soldat einen Kartenzeichner besitzen (siehe "Geräte und Waffen").

**ALIEN-INSTALLATIONEN**

Wandgeräte, welche von den Aliens installiert wurden, können von Menschen auch benutzt werden. Deren Wirkung muss jedoch erst ermittelt werden.

**AUSGANG**

In einigen Sektoren haben die Wissenschaftler den Weg zum Sektorausgang mit roten Wandpfeilen gekennzeichnet. Diese können nützlich sein, wenn der Sektor verlassen werden muss.

**TASTEN**

**P:** PAUSE. Aktiviert oder beendet die Pause.

**R:** REPLAY. Startet Wiederholung. Es werden alle Handlungen angezeigt, die seit Spielstart oder seit dem letzten Spiel-Markierer passiert sind. Sollte nur gedrückt werden, wenn Scheitern der Mission angezeigt wird. Die Ablaufgeschwindigkeit kann mit den Tasten F1-F5 festgelegt werden: F1 = normales Tempo, F4 = sehr langsames Tempo. F5 = Turbo.

**BACKSPACE: RÜCKSPRUNG.**

Das Spiel wird beim zuletzt aktivierten Spiel-Markierer fortgesetzt. Alles, was NACH dem Betätigen dieses Markierers im Sektor noch verändert wurde, wird wieder rückgängig gemacht. Die Zeit wird jedoch NICHT zurückgestellt.

Falls seit Start des Sektors noch kein Spiel-Markierer gefunden wurde, so beginnt das Spiel

ganz von vorne und die Zeit wird auch zurückgesetzt.

**HELP:** Hilft Dir, wenn Du nicht mehr weiterweisst (siehe "Hilfesystem").


**DELETE:** Zeigt Dir der Reihe nach alle noch UNERLEDIGTEN Aufträge an. Kann benutzt werden, um zu überprüfen, ob die Mission schon komplett gemeistert wurde.

**ESC:** ENDE. Rücksprung zum Titelbild.


## GESCHEITERT



Erscheint oben rechts im Bild eine blinkende Hand mit ausgestrecktem Daumen NACH UNTEN, so ist die Mission gescheitert. Entweder ist der Soldat tot oder ein Auftrag ist auf keinen Fall mehr zu beenden.

- Starte wenn gewünscht eine Wiederholung (siehe TASTEN), um zu erkennen, was die Ursache für das Scheitern war.
- Drücke , wenn der Soldat tot ist oder sonst die Taste für RÜCKSPRUNG.

## TEAM-MODUS

- Verlässt der erste Soldat den Raum, so kann er wieder zurückkehren, indem der Spieler den Joystick-Knüppel in die Gegenrichtung drückt. Beispiel: Wenn Soldat rechts aus dem Raum ging, kann er mit  zurückkehren.
- Wenn ein Soldat verletzt ist, so kann ihm (im Team-Modus) sein Kollege wieder hochhelfen (siehe Joystick-Steuerung). Ist dieser jedoch nicht im Raum, so muss der Spieler des verletzten Soldaten den Joystick-Knopf gedrückt halten, wodurch auf den anderen Soldaten umgeschaltet wird.
- Wenn ein Soldat tot ist (Kopf am Boden), so ist keine Hilfe mehr möglich.

## SEKTOR VERLASSEN



**WICHTIG:** Verlasse den Sektor erst dann, wenn ALLE Aufträge erfüllt wurden! Nach meistern aller Aufträge wird oben rechts für einige Sekunden eine blinkende Hand mit ausgestrecktem Daumen NACH OBEN angezeigt. Wird der

Sektor VOR Aufblinken dieser Anzeige verlassen, so gilt die Mission als gescheitert! Nach dem Verlassen des Sektors ist kein RÜCKSPRUNG mehr möglich.

Siehe auch „Tasten: Delete“.

## ABLAUF DER ZEIT

Läuft die Zeit ab, so ist die Mission in der Regel gescheitert, sofern die Ausgänge des Sektors dann durch Laserstrahlen versperrt sind.

## RICHTUNGS-ANWEISUNG

An Zivilisten können Anweisungen erteilt werden, wie sie sich zu verhalten haben:

Am linken oder rechten Bildrand stehen und mit der Waffe waagrecht aus dem Raum zeigen: **"GEHT IN DIESER RICHTUNG AUS DEM RAUM"**.

Mit der Waffe auf eine Lücke im Boden zeigen: **"SPRINGT DORT HINUNTER"** (nur möglich, wenn Sprung aus dem Raum führen und nicht tödlich enden würde).

Mit der Waffe auf eine Lücke in der Decke zeigen: **"SPRINGT DORT HINAUF"** (geht nur, wenn das Hinaufspringen aus dem Raum führt und wenn ein Hochspringen möglich ist).

Mit der Waffe schräg rauf in einen Liftstrahl zeigen: **"BENUTZT DIESEN LIFT"** (nur möglich, wenn Lift aus dem Raum führt).

Mit der Waffe *senkrecht* nach unten zeigen: **"BLEIBT HIER"**. Die Zivilisten bleiben im momentanen Raum, auch wenn der Spieler diesen verlässt. Sie bewegen sich erst weiter, wenn der Spieler eine neue Anweisung gibt oder aber den Raum verlässt und wieder zurückkommt.

Jede Anweisung erzeugt einen weissen Pfeil (bzw. ein Kreuz am Boden für "Bleibt hier"). Wenn kein Zivilist im Raum ist, können keine Anweisungen gegeben werden.

Bei Feindattacken ducken sich Zivilisten manchmal, um den Geschossen zu entgehen. Anweisungen werden dann verzögert befolgt.

PS: Zivilisten in Panik befolgen in keinem Fall mehr irgendwelche Anweisungen.

## JOYSTICK-STEUERUNG: KOMPLETT

Je nach Handlung des Soldaten sind verschiedene Bewegungen möglich:

### BEIM STEHEN

**Schritt machen:** kurz ☒.

**Wenden:** kurz ↶.

**Rennen:** dauerhaft ☒.

**Schleichen:** wiederholt kurz ☒.

**Zielen:** ↑ oder ↓.

**Waffe abfeuern:** ☉. Für Schnellfeuer: bei Pistole wiederholt ☉, bei MP oder PumpGun anhaltend ☉. Schiessen erzeugt lauten Lärm (und kann Aliens anlocken).

**Gegenstand aufheben:** ↓.

**Verletztem Menschen hochhelfen:** ↓. Bewirkt Kraftabzug.

**Medikamente ablegen:** ↓. Nur ganz nahe bei (noch lebenden) Zivilpersonen möglich.

**Gerät an der Wand bedienen:** ↑.

**Durchgang nach hinten benutzen:** ↑. Soldat muss dabei dicht vor dem Gang stehen.

**Durchgang nach vorne benutzen:** ↓.

**Waffe wechseln:** ↓-↑-⊕.

Erst ganz kurz ↓, dann sofort ganz kurz ↑, dann Joystick in Mittelstellung halten. Die Bewegung zügig aber nicht zu hastig durchführen. Sie sollte eine halbe bis eine ganze Sekunde dauern. Wenn's nicht klappt, wird die Bewegung vermutlich zu schnell durchgeführt. Wenn der Soldat nur über eine Waffe verfügt, ertönt ein akustisches Signal.

**Granate handhaben** (zum Abwurf in die Hand nehmen ODER in Tasche zurücklegen): ↑-↓-⊕. Gleiche Bewegung wie beim Waffenwechsel, nur umgekehrt: kurz ↑, dann sofort kurz ↓ (nur wenn Granaten im Besitz).

**Granate werfen:** ☉ (nur wenn Granate in der Hand).

**Ducken:** zweimal kurz ↓ (schnell hintereinander). Aufstehen: ↑.

**Hochspringen:** zweimal kurz ↑ (schnell hintereinander). Diese Bewegung wird in der Regel nur benötigt, wenn der Soldat in einen engen Schacht gefallen ist.

**Zuschlagen:** ☉ (nur mit PumpGun möglich, die ohne Munition ist). Der Schlag wirkt auf alle Aliens und Menschen (!) in unmittelbarer Nähe, kann aber nicht gegen Apparate usw. benutzt werden.

### BEIM RENNEN

**Anhalten:** ⊕ (und nicht etwa ↶).

**Wenden:** langes ↶.

**Wenden mit Gleiten:** kurzes ↶. Genaue Anwendung siehe bei "RÜCKZUG MIT GEGENWEHR".

**Weitsprung:** ↓. Wenn der Soldat nach dem Weitsprung keinen Boden unter den Füßen hat, so geht der Sprung in einen *Tiefsprung* über: Soldat springt schräg runter. Sprung darf maximal 2 Etagen in die Tiefe führen. Bei tieferem Sprung ist der Aufprall tödlich.

**Hochsprung:** ↑. Wenn (noch) kein hochspringen möglich, so rennt der Soldat weiter.

**Fallenlassen:** auf Bodenlücke rennen. Soldat fällt gerade runter. Mehr als 2 Etagen sind tödlich.

**Schiessen:** ☉. Nur waagerechtes schiessen ist möglich, und nur wenn:

- PumpGun oder MP (nicht Pistole),
- Munition vorhanden,
- keine Granate in der Hand.

**Durchgang benutzen:** ↑ oder ↓.

**Gegenstand aufheben:** ↓.

### BEIM SPRINGEN

(WEIT-, HOCH- oder TIEFSPRUNG oder BEI FALLENLASSEN)

**Wenden:** ↶. Bei Weit- oder Tiefsprung erfolgt die Richtungsänderung erst nach dem Sprung.

**Schiessen:** ☉. Einschränkungen wie beim Rennen (siehe dort).

**Anschließendes sofortiges losrennen:** ← oder → gedrückt halten.

**Anschließendes Weitsprung** (ohne vorher zu rennen): ↓ gedrückt halten.

**Anschließendes Hochsprung** (ohne vorher zu rennen): ↑ gedrückt halten.

### BEIM DURCHLAUFEN EINES GANGES

**Wenden:** ↑ oder ↓.

**Blickrichtung festlegen:** ← oder →.

**Anschließendes sofortiges weiterrennen:** ← oder → gedrückt halten.

**Schiessen:** nicht möglich.

## INFORMATIONEN ZUR STEUERUNG

### HOCHSPRINGEN

Der Soldat kann aus dem Stand oder beim Rennen eine Ebene hochspringen, sofern diese Bedingungen erfüllt sind: Genau über dem Soldaten muss eine Lücke in der Decke sein und daneben eine Plattform, auf die gesprungen werden kann.

### SCHIESSEN

Abgefeuerte Schüsse treffen alle Feinde, Gegenstände, Apparate, Geräte, den Boden und Wände. Kugeln gehen am Teamkollegen und an Zivilpersonen immer vorbei. Treffer auf Geräte, Apparate usw. können diese je nachdem zerstören, sonstwie verändern oder auch gar keine Wirkung erzeugen.

Alle Waffen weisen eine Streuung auf. Mehrmals schießen im gleichen Winkel bewirkt daher variable Flugbahnen der Geschosse.

Manchmal ist es nötig, mehrere Schüsse im gleichen Winkel abzufeuern, um ein Objekt zu treffen. Ein Geschoss verfehlt ein Ziel um so eher, je weiter entfernt sich dieses befindet. Aus dem Raum schießen ist nicht möglich. Ziele, die sich ausserhalb des Raumes befinden, können nicht beschossen werden.

### MEHRFACH-SPRÜNGE

Unmittelbar nach einem Weit-, Hoch- oder Tief-sprung oder nach dem Runterfallen kann sofort ein weiterer Sprung durchgeführt werden. Dazu muss

man, *bevor* der erste Sprung zu Ende ist, so vorgehen: Wenn nötig zuerst mit kurzem ← oder → die weitere Blickrichtung festlegen. Dann entweder dauerhaft ↑ (für anschließenden Hochsprung) oder dauerhaft ↓ (für Weitsprung) drücken.

### DUCKEN

Während des Duckens kann ein Mensch im Normalfall nicht von Kugeln getroffen werden. Ausnahmen: Schüsse aus nächster Nähe und Treffer durch automatische Kanonen sind für duckende Menschen *sofort* tödlich. Ducken verringert die Splittereinwirkung von Granaten erheblich. Die Distanz zum Explosionszentrum spielt keine Rolle.

### RÜCKZUG MIT GEGENWEHR

Befindet sich der Soldat auf der Flucht vor einer verfolgenden Übermacht, so kann er diese Methode anwenden. Sie erlaubt beim rennen das Schiessen nach hinten OHNE anzuhalten: Beim rennen *kurz* ↵ drücken. Der Soldat wendet sich, gleitet aber weiter über den Boden. In dieser Phase ist es möglich, die Waffe abzufeuern oder eine (vorher bereitgemachte) Granate zu werfen.

Wenn die ursprüngliche Richtung (← oder →) wieder gedrückt wird, *bevor* der Soldat zum Stillstand gekommen ist, so rennt er weiter.

### GRANATEN BEIM RENNEN

Es ist möglich, Granaten in die Hand zu nehmen, dann weiterzurennen oder zu Springen, und erst dann die Granate abzuwerfen (oder zurückzustecken).



# GERÄTE UND WAFFEN

## PISTOLE

Die AVERTER ist eine halbautomatische 11 mm-Faustfeuerwaffe für die Verteidigung.

Vorteile: präzises Zielen möglich, Schalldämpfer anschaubar.

Nachteile: eher geringe Wirkungskraft, kann nicht rennend eingesetzt werden.

Wirkungskraft: 4 kc.

## PUMP GUN

Die MICON 9 'CRUSHER' ist eine High Tech PumpGun und ihre Wirkung in der Regel sofort tödlich. Für Verteidigung und Angriff gegen kleine bis mittlere Anzahl Gegner geeignet.

Vorteile: starke Wirkung, auch zum Zuschlagen geeignet.

Nachteile: kein Schnellfeuer möglich, nach jeweils 8 Schuss ist ein längeres Nachladen erforderlich (welches von Feinden todbringend ausgenutzt werden kann).

Wirkungskraft: 24 kc (bei Normalmunition).

## MP

Die CONVINCER ist eine vollautomatische Angriffswaffe. Geeignet als Antwort auf massive feindliche Truppenaufmärsche. Ihre Feuergeschwindigkeit kann durch anschrauben des Adapters XXC-TM3 ("MegaBlaster") verdoppelt werden. Vorteil: schnelle Schussabgabe.

Nachteile: relativ geringe Wirkungskraft, Munition schnell aufgebraucht (insbesondere mit Megablaster).

Wirkungskraft: 4 kc

**Hinweis zu allen Waffen:** die Mitglieder der Security-Staffel können nur eine beschränkte Anzahl Waffen mittragen. Die maximale Anzahl hängt von der Person ab, die Du steuerst. Beim aufheben einer Waffe kann es daher vorkommen, dass gleichzeitig die vorher gehaltene Waffe abgelegt wird.

## MUNITION

Munition gibt es für alle Waffen in verschiedenen blauen Kisten. Für jede Waffe gibt es eine Maximalgrenze an mittragbarer Munition. Es ist nicht sinnvoll, Munition zu fassen, wenn kein Mangel besteht. Sie kann zu einem späteren Zeitpunkt aufgehoben werden.

## ENERGIE-KAPSEL

Bringt kurzfristig neue Kraft und blockiert das Schmerzempfinden. Sollte (noch) nicht aufgehoben werden, solange kein Kraftmangel besteht.

## SCHALLDÄMPFER

Kann auf die AVERTER aufgesetzt werden. Danach kann ohne Lärmentwicklung geschossen werden.

## MEGABLASTER

Kann auf die MP geschraubt werden und verdoppelt deren Feuergeschwindigkeit auf 17 Schuss pro Sekunde. Danach sollte die Munition jedoch sehr sparsam eingesetzt werden.

## GRANATEN

Eine Granate wird scharf, wenn sie auf den Boden geworfen wird. Sie schnellt dann in die Höhe und explodiert. Zum Schutze des Benutzers sind sie mit einem intelligenten Mechanismus versehen: wirft sie der Benutzer direkt vor sich auf den Boden (und nicht eine Etage tiefer), so hüpfet sie erst ein paar-mal, bevor sie in die Höhe schnellt. In dieser Zeit kann sich der Soldat aus der Gefahrenzone begeben oder ducken. Die Druckwelle einer Granate geht auf beide Seiten und wird nur von einer Seitenwand, von sehr massiven Hindernissen oder vom Bildrand gestoppt. Sie wirkt auf alle Wesen und Objekte in diesem Bereich ein. Wesen werden in der Regel auf der Stelle getötet. Objekte werden zerstört, sofern sie nicht sehr stabil sind.

Personen, die sich ducken, können eine Granaten-Explosion überleben, vorausgesetzt, ihre Kraftreserven sind nicht zu erschöpft.

Es ist nicht möglich, Granaten seitlich aus dem Raum zu werfen. Hingegen können sie durch Bodenlücken in untere Räume geworfen werden. Sie explodieren in derjenigen Etage, wo sie aufprallen und richten dort dieselbe Zerstörung an, wie sichtbare Explosionen.



## KARTEN-ZEICHNER

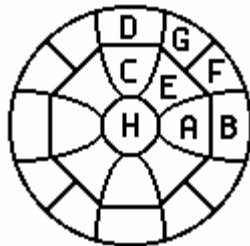
Dies ist ein Gerät, das alle betretenen Räume mit einem Strahl abtastet und auf der Karte im Panel digital verzeichnet. Hinweis: Bei einem Computer können die Daten des gesamten Sektors eingelesen werden.

## VIBRATIONS-ANZEIGER

Dies ist ein kleines Warngerät, das den Boden und die Decke des aktuellen Raumes auf Vibrationen untersucht. Bodenvibrationen können von verborgenen technischen Installationen oder nichtmenschlichen Lebewesen hervorgerufen werden. Das Gerät gibt dann optische und akustische Warnsignale ab. In diesem Falle ist Vorsicht angebracht.

## BEWEGUNGS-ABTASTER

Den Bewegungsabtaster gibt es in zwei Versionen: Mark 1 und Mark 2. Beide Geräte spüren Druckveränderungen der Luft IM GESAMTEN SEKTOR auf. Solche Druckveränderungen werden immer durch Bewegungen verursacht. Der Abtaster gibt blinkende und akustische Signale von sich, wenn es eine Bewegung registriert, und zwar um so schneller, je



		D	G	
		C	E	F
		■	A	B

näher die Bewegung geortet wurde.

Das modernere Modell Mark 2 gibt zusätzlich mit 20 Lampen die Richtung an, wo die Bewegung stattfand. Dies jedoch nur, wenn die Bewegung in den beiden nächstliegenden Räumen über, unter, links oder rechts des aktuellen Raumes erzeugt wurde.

Wichtig: Lebewesen, die sich seit Inbetriebnahme des Bewegungsabtasters völlig bewegungslos verhalten haben, werden nicht geortet! Sobald ein Wesen jedoch einmal erfasst wurde, kann es den Abtaster nicht mehr täuschen.

Beispiele, welche Lampe aufleuchtet, wenn eine Bewegung registriert wird:

- A: im nächsten Raum rechts.
- B: im übernächsten Raum rechts.
- C: ein Raum weiter oben.
- D: zwei Räume weiter oben.
- E: im Raum diagonal oben rechts.
- F: im Raum 1 nach oben, 2 nach rechts.
- G: im Raum 2 nach oben, 1 nach rechts.
- H: Blinker für Distanz (blinkt um so schneller, je näher ein Wesen ist).

## BEWEGUNGS-DISPLAY

Das Bewegungsdisplay ist eine spezielle Version des Bewegungs-Abtasters. Es ist nur in Kombination mit dem Kartenzeichner benutzbar. Alle sich *BEWEGENDEN* Wesen, die sich in schon verzeichneten Räumen aufhalten, werden als Punkte in der Karte dargestellt: Menschen als **weisse**, Feinde als **rote** Punkte.

## HILFE-SYSTEM

Kommst Du beim Spiel an einer Stelle auch mit dem besten Willen nicht mehr weiter, so hast Du die Möglichkeit, das Enemy-Hilfe-System zu aktivieren. Dazu drückst Du im Spiel die Taste HELP. Eine fertige Lösung wird Dir nicht präsentiert, aber Du erhältst mittels 11 verschiedener Symbole einen Hinweis, wie das Problem im momentanen Raum zu lösen ist.

Wenn statt Symbolen nur ein akustisches Signal ertönt, so erkennt das Hilfe-System kein Problem in diesem Raum oder es wird keine Hilfestellung gegeben. Die verschiedenen Symbole werden unten im Bild ein- oder mehrfach angezeigt und haben folgende Bedeutung:



### HAND: Benutze Gegenstand.

Du musst einen oder mehrere Gegenstände einsetzen. Diese müssen vielleicht zuerst noch gefunden werden und befinden sich nicht unbedingt im momentanen Raum (auch wenn kein Schuh-Symbol angezeigt wird).



### SCHUH: Geh in andere Räume.

Um das Problem lösen zu können, müssen vorher noch andere Räume betreten worden sein. Werden ausser dem Schuh keine anderen Symbole angezeigt, so bedeutet dies, dass das Problem nicht in DIESEM Raum gelöst werden kann bzw. sollte.



### AUGE: Sieh Dich um.

Schau Dir den momentanen Raum und die Panelanzeige genau an. Es gibt etwas wichtiges zu entdecken. Nur 1 Auge-Symbol bedeutet, dass lediglich die Situation gut überschaut oder ein sofort sichtbares Gerät oder ein Gegenstand entdeckt werden muss. Mehrere Auge-Symbole weisen darauf hin, dass das Bedeutsame schwer zu erkennen ist. Je mehr Symbole, um so schwieriger.



### GLÜHBIRNE: Denk nach.

Du musst logisch nachdenken und Dich an frühere ähnliche Probleme erinnern. Wenn nicht zusätzlich '3 PFEILE'-Symbole angezeigt werden, so ist es möglich, die Lösung ALLEIN durch Nachdenken zu erkennen. Viele Symbole: Knacknuss!



### JOYSTICK: Sei geschickt.

Geschicktes Umgehen oder gutes Timing mit dem Joystick ist nötig.



### KNALL: Töte oder zerstöre.

Ohne Gewalt geht's hier nicht weiter.



### KLEEBLATT: Hab' Glück.

Es kann sein, dass es beim ersten mal nicht klappt, obwohl Du nichts falsch gemacht hast. Wenn Du aber auch nach vielen Versuchen noch scheiterst, gehst Du wahrscheinlich nicht richtig vor.



### GESICHT: Sei listig.

Hier musst Du clever sein, einen Trick anwenden, eine Falle stellen, oder es ist eine originelle Lösung gesucht.



### 3 PFEILE: Probier aus.

Die Lösung ist nicht allein durch Nachdenken zu erkennen. Probier aus, was möglich ist. Je mehr Symbole, desto ungewöhnlicher oder verzwickter ist die Lösung.



### DREH-AB-PFEIL: Kehr um.

Dieser Weg ist eine Sackgasse, oder der im Raum befindliche Gegenstand ist nicht zu bekommen.



### WEISSE FAHNE: Gib auf.

Du bist in eine hoffnungslose Lage geraten. Da hilft nur noch ein Re-Starten (siehe Tastenfunktionen).

Hinweis: Es lassen sich auch Schlüsse ziehen, wenn Symbole NICHT angezeigt werden. Wird z.B. KEIN Symbol für Gewalt angezeigt, so ist die Anwendung solcher auf keinen Fall nötig oder sogar genau das Falsche.

## DIE TSCHAHIS

### 7. Mai 2039 - Aus einem geheimen internen Bericht der NESI.

Gründe, welche zum Scheitern des MISAM-Unternehmens im Jahre 2032 geführt haben.

#### Kapitel 12: die Rectomer.

Die grösste Gefahr, der die Menschen auf den Fremdoobjekten ausgesetzt waren, war die Bedrohung durch die Tschahis. Die Tschahis sind eine Untergruppe der Spezies, die wir 'Rectomer' nennen. Der Rectom ist ein humanoides, aufrecht gehendes, reptilartiges Wesen, das sich nicht auf der Erde entwickelt hat. Auch heute, Jahre nach der tragisch verlaufenen Mission, sind nur wenige Informationen über diese sonderbare Spezies vorhanden.

Alle Daten, die wir besitzen, stammen entweder aus dem Bildmaterial von den automatischen Kameras, welche auf den Fremdoobjekten installiert worden waren, oder von den Funksprüchen der Security-Staffel 'Delta', mit welcher nach Beginn der Katastrophe noch am längsten Kontakt gehalten werden konnte.

Innerhalb der Spezies Rectom sind eine Vielzahl verschiedener Rassen auszumachen. Als die beiden wichtigsten Gruppen kann man die 'Tschahis' und die 'Ollocs' ansehen. Die Tschahis wurden zur tödlichen Gefahr für die Menschen auf den 'Cromos'.

Fast alle entdeckten Rectomer waren geschlechtslos, einige wenige weiblich, kein einziger männlich.

Trotz ihrer hohen äusseren Ähnlichkeit wiesen die Rectomer recht unterschiedliche Eigenschaften auf, auch innerhalb der gleichen Rasse. Einige konnten sich nur langsam fortbewegen, die schnellsten aber brachten es auf ein Tempo von über 50 km/h. Ihr Gehör war vermutlich stark unterschiedlich ausgeprägt. Es wurden solche angetroffen, welche dem Verhalten nach zu schliessen fast taub waren. Einige wurden aktiv, sobald sie Schritte vernahmen, andere reagierten erst bei lautem Lärm wie z.B. Schüssen. Die Widerstandskraft der Rectomer wies eine grosse Bandbreite auf: manche starben bei Beschuss sofort, einige wenige kämpften auch nach Dutzenden von Treffern weiter.

Unterschiede waren auch bei der Bewaffnung und Kampfeserfahrenheit auszumachen. Einige reagierten, zielten und schossen schnell und präzise, andere schienen schlecht ausgebildet.

Einige kämpften nach Aufbrauchen ihrer Munition mit einer beilähnlichen Schlagwaffe weiter oder versuchten, ihren Gegner mit einem Biss in den Hals-Schulter-Bereich zu töten.

Wir besitzen einige Informationen, welche speziell die Tschahis betreffen. Es wurden Eigenschaften festgestellt, die allen Angehörigen dieser Rasse gemein waren. Immer wieder wurde die Security-Staffel Delta von der unwahrscheinlichen Kaltblütigkeit dieser Wesen überrascht. Sie schienen weder Angst noch Schmerz zu kennen. Rücksichtnahme auf ihren Feind oder auf sich selbst war in keinsten Weise festzustellen. Die ungeheure Ausdauer der Tschahis bedeutete für viele Menschen den Tod. Einmal die Verfolgung aufgenommen, liess ein Tschahi nicht mehr von seinem Opfer ab. Jeder Tschahi schien seine Aufgabe zu haben, und diese versuchte er selbstlos zu erfüllen, auch zum Preis seines Lebens.

Erstaunlich war bei alledem die völlige Gelassenheit dieser Wesen: auch in für sie hoffnungslosen Situationen zeigten sie enorme Disziplin. Niemals brach Panik aus.

Über die Anzahl der Rectomer ist nichts genaues bekannt. Sicher ist, dass sich auf den drei entdeckten Schiffen tausende Tschahis und einige wenige hundert Ollocs befanden. Weibliche Rectomer wurden nur drei gemeldet. Alle waren Tschahis. Sie hatten eine Führungsrolle inne und wurden jeweils von starken Spezialeinheiten vor Angriffen geschützt.

## ZUR GEWALT

Die Gewalt ist eines der möglichen Mittel, mit dem versucht werden kann, ein Problem zu lösen.

In diesem Spiel werden eine Menge Probleme mit Gewalt gelöst. Die Darstellung von Gewalt kann faszinierend sein.

Dieses Spiel ist eine Welt für sich. Immer wenn Du das Spiel beendest, verlässt Du diese fremde Welt und Du kehrst zurück in die reale Welt.

In dieser gibt es auch Probleme. Probleme, bei denen die Anwendung von Gewalt fast ausnahmslos nicht zur Lösung führt und nicht selten das Problem sogar noch massiv verschärft.

In der realen Welt ist die Gewalt fast immer ein Mittel der Feiglinge, der Kommunikations-Unfähigen und Personen, welche mit Gefühlen der Wut und Aggression nicht umgehen können.

## WÖRTER-ERKLÄRUNG

**Averter** Slangname für die 11 mm-Pistole.

**BigBoss** Spitzname für den ranghöchsten Olloc. Erkennbar an langem Kopf.

**BumBum** Spitzname eines Anführers. Erkennbar an seiner Bewaffnung: zwei grosskalibrige Pistolen.

**Com, Tamara** Leiterin der Security-Truppe. Gibt Befehle von der ZIPHOD aus.

**Convincer** Slangname für die Maschinenpistole.

**Cosmotica** siehe "W.S.S. Cosmotica"

**Cromo I, II und III** Namen der drei Alienschiffe. Diese fliegen parallel nebeneinander. Die Cromo II ist das mittlere.

**Crusher** Slangname für die PumpGun.

**Delta** Die einzige Security-Staffel, welche sich beim Erstangriff der Tschahis noch auf der ZIPHOD befindet und dadurch überlebt.

**ELITE-Tuppe** Spezialeinheit der Tschahis für den Schutz der Queen. Zeichnet sich durch besonders schnelle Reaktion und Schussabgabe aus.

**Fix** Spitzname eines sonderbaren Tschahi. Erkennbar an seiner aufgesetzten Wollmütze.

**Foxy** Spitzname für den militärischen Anführer der Ollocs. Nur BigBoss unterstellt. Erkennbar an zwei weissen Streifen am Ärmel.

**Fremdobjekte** Bezeichnung für die Alienschiffe Cromo I, II und III.

**Guards** Feindliche humanoide Alienrasse. Grosser starker Körperbau, sehr schwer bewaffnet. Ihre Aufgabe ist der Schutz der Anführerinnen.

**Haroparker, Commander** Oberster ziviler Leiter der Forschertruppe. Stirbt bei Tschahi-Angriff.

**Justermann** Oberster Leiter der MISAM. Gibt Befehle von der Erde aus.

**Megablaster** Adapter zur MP, welcher die Feuer- geschwindigkeit verdoppelt.

**MISAM** "Mission zur Erforschung und Bergung der Mars Fremdobjekte".

**NESI** "NewEuropean Space Investigation" Halb- privater Konzern für Weltraumerforschung.

**Olloc** Humanoide Alienrasse. Erkennbar an beiger Gesichtsfarbe.

**Prinzessin** Oberste Befehlshaberin einer Cromo, der Rasse Tschahi angehörend. Nur der Queen unterstellt.

**Queen** Ranghöchste Tschahi. Befindet sich auf der Cromo III.

**Rectom** (Mrz. Rectomer) Sammelbegriff für alle Rassen humanoider Ausserirdischer. z.B. Tschahis, Ollocs.

**Repulser** Slangname für die Laserwaffe AW2032.

**Security-Truppe** Die Gesamtheit der Security- Mannschaft. Eingeteilt in vier Staffeln mit den Namen Alpha, Beta, Gamma und Delta. Jede Staffel besteht aus 6 Mann. Die ersten drei Staf- feln wurden vom Erstangriff der Tschahis über- rascht und (da nicht mit kugelsicheren Westen ausgerüstet) in kurzer Zeit vernichtet. Ein Secu- rity-Team sind 2 Mann einer Staffel.

**Shuttle** Fährschiff der Cosmotica. Platz für 8 Per- sonen (inkl. Pilot und Kopilot).

**Stemmo** „Riesenwurm“. Reptil mit einer Länge bis 18 Meter, Durchmesser bis 2.5 Meter. Messer- scharfe, bis 30 cm lange Zähne.

**Tschahi** Feindliche humanoide Alienrasse.

**W.S.S. Cosmotica** Grösstes Raumschiff der Welt. Gebaut im Jahre 2018, dreimal zum Mond ge- flogen. Platz für 320 Personen. Wird für die Mars-Mission als Transporter benutzt.

**ZIPHOD** Rettungsschiff der Cosmotica. Platz für 77 Personen.

