



DATA DISK NO.2
"Der Mond von Chromos"



ANLEITUNG • BACKGROUND

“ANLEITUNG”

text bernhard ewers
layout thomas hertzler / stefan piasecki
illustrationen christoph werner
coverbild thorsten knop
copyright © 1993 blue byte

“BACKGROUND”

“Über den Abgrund und darüber hinaus”

lektor bernhard ewers
autor, idee & konzept thomas jakowatz
layout stefan piasecki
copyright © 1993 blue byte

Inhaltsverzeichnis

VORWORT	1
INSTALLATION	2
MS-DOS kompatible PC/XT/AT	2
Commodore Amiga	6
Allgemein.....	7
Das Spiel - Hintergrund.....	8
Das Spiel - Funktionen und Steuerung.....	10
 NOVELLE	
Prolog	19
"Über den Abgrund und darüber hinaus" ..	24
Epilog.....	65

VORWORT

Herzlich willkommen zur zweiten Datendiskette von Battle Isle. Sicherlich stellt sie ein großes Dankeschön an alle unsere alten Freunde (und Veteranen) dar, an dieser Stelle aber auch ein Dank an die Neueinsteiger, die durch diese, allein lauffähige, zweite Datendiskette einen Vorstoß wagen in das riesige Battle Isle Universum.

Was Sie auf dieser Diskette finden, ist in der Tat ein großer Schritt in die Zukunft.

Neue Karten, neue Einheiten, neuer Sound. Genau wie die Hintergrundgeschichte der Battle Isle Saga einen großen Schritt tief in den Weltraum gemacht hat, sind sämtliche Features weiterentwickelt worden.

Genaugenommen ist "Der Mond von Chromos" ein Kapitel im Epos der Battle Isle Saga. Der nächste große Teil, Battle Isle II, wird ein Strategieerlebnis nie gekannten Ausmaßes und erscheint gegen Ende des Jahres.

Bis dahin viel Spaß mit der "Battle Isle Data Disk 2 - Der Mond von Chromos".

Ihr Blue Byte Team.

INSTALLATION

MS-DOS kompatible MS-DOS AT

Battle Isle Data Disk 2 - Der Mond von Chromos ist direkt von der Diskette aus spielbar.

Es ist aber auch eine Installation auf Festplatte möglich. Auf der Diskette befindet sich das Installations-Programm "INSTALL.EXE". Sollten Sie Fragen bezüglich der Nutzung von Laufwerken und Verzeichnissen haben, konsultieren Sie bitte Ihr Systemhandbuch. Nach dem Start führt Sie das Programm durch die Installation. Das Programm wird selbstständig alle Daten kopieren.

Der benötigte Speicherbedarf auf der Festplatte beträgt ca. 1MB.

Nach erfolgreich abgeschlossener Installation können Sie das Programm durch Eingabe von "Mond" und abschließendem Drücken der RETURN-Taste starten.

Beim Spiel von Diskette muß eine leere DOS-Diskette zum Abspeichern von Spielständen bereitgehalten werden.

Neue Bedienungselemente

Zu den Kontrollen in Battle Isle sind noch einige Funktionen hinzugekommen.

Mit den Tasten <F5> und <F6> lassen sich nun evtl. angeschlossene Joysticks getrennt voneinander ein- und ausschalten. Wenn Sie Schwierigkeiten mit der Steuerung im Zwei-Spieler-Modus haben (rechter Cursor wandert in die linke obere Ecke), weil Ihr Gameport nur über einen Joystickanschluß verfügt, dann schalten Sie einfach den zweiten Joystick mittels <F6> ab.

ACHTUNG:

Wenn Sie Ihre Joysticks mit <F5> oder <F6> ein- oder ausschalten, müssen sich BEIDE Joysticks in Mittelstellung befinden. Diese Kalibrierung ermöglicht es nun, daß der Joystick auch nach dem Programmstart noch angeschlossen werden kann (einfach die Joystickabfrage mit den Funktionstasten aus- und dann wieder einschalten).

DIE TASTEN <F5> UND <F6> SIND NUR IM EIGENTLICHEN SPIEL VERFÜGBAR, NICHT JEDOCH IM MENÜ, IM VOR- ODER ABSPANN !

Maussteuerung

Mit dieser erweiterten Version von Battle Isle ist es nun möglich das Spiel mit der Maus zu steuern.

Dazu wurde das "DISC"-Menü um den Auswahlpunkt "MOUSE" erweitert. Sie finden dort die folgenden Einstellmöglichkeiten:

- SIDE 1 / SIDE 2

Mit "SIDE 1" erhält der Spieler der die linke Bildschirmhälfte kontrolliert die Möglichkeit, die Maus zu benutzen. Entsprechend wird bei "SIDE 2" die Maus dem Spieler der rechten Bildschirmhälfte zugeordnet.

- SLOW / MEDIUM / FAST

Hier können Sie die Empfindlichkeit, mit der Ihre Maus auf Ihre Bewegungen reagieren soll, einstellen. "SLOW" bedeutet, daß Sie sehr große Wege zurücklegen müssen, um den Cursor auf dem Bildschirm zu bewegen. Diese Einstellung empfiehlt sich für

hochauflösende Mäuse, z.B. welche mit 800 DPI. "MEDIUM" ist die optimale Einstellung für "handelsübliche" Mäuse mit 300 DPI. Sie bietet den größten Komfort. "FAST" ermöglicht eine Steuerung mit extrem kurzen Wegen. Diese Wahl ist für niedrigauflösende Mäuse (<300 DPI) empfehlenswert.

Mit den Tasten <F7> und <F8> läßt sich die Maus auch im Spiel noch beeinflussen.

- <F7> Schaltet die Maus ein bzw. aus.
- <F8> Hiermit können Sie, wie oben beschrieben, die Empfindlichkeit Ihrer Maus einstellen.

Grundsätzliches zur Maussteuerung

Die Maussteuerung funktioniert in ähnlicher Weise wie die Joysticksteuerung. Der Sechseck-Cursor folgt den Bewegungen der Maus. Der linke Mausknopf ersetzt den Feuerknopf des Joysticks. D.h. um die Select-Icons anzuwählen, drücken Sie den linken Mausknopf, halten ihn gedrückt und bewegen dann die Maus in die gewünschte Richtung.

Zusätzliche Features der Maussteuerung

Um die Maussteuerung komfortabler zu gestalten, können Sie mit der rechten Maustaste in jede beliebige Richtung scrollen, ohne Ihre Maus über den gesamten Tisch zu bewegen.

Dazu drücken Sie die rechte Maustaste und bewegen dann die Maus in eine beliebige Richtung. Der Cursor bewegt sich nun solange in die angegebene Richtung, wie Sie den rechten Mausknopf gedrückt halten.

Zusätzlich können Sie, während Sie die rechte Maustaste

gedrückt halten, gleichzeitig den linken Mausknopf drücken. Dies unterbricht die Bewegung des Cursors, solange Sie den linken Mausknopf gedrückt halten. Lassen Sie diesen los, so bewegt sich der Cursor weiter.

Spiele von Diskette

Bevor Sie das Programm starten, fertigen Sie bitte eine Sicherheitskopie an. Die nötigen Kenntnisse dazu vermittelt Ihnen Ihr Systemhandbuch.

Legen Sie die Diskette in das Laufwerk "DFO:" und starten Ihren Rechner bzw. führen ein Reset aus. Das Programm lädt von nun an selbsttätig.

Zum Abspeichern von Spielständen ist es notwendig, eine leere, formatierte und mit dem Namen "DDS" versehene Diskette bereitzuhalten. Sollten Sie Fragen zur Erstellung einer Diskette haben, wenden Sie sich auch in diesem Fall an Ihr Handbuch.

Installation auf Festplatte

Wenn Sie das Installationsprogramm starten, können Sie zwischen verschiedenen Prozessorversionen wählen. Auf der Programmdiskette befinden sich verschiedene Versionen für Ihren Prozessor. Natürlich werden Turbokarten auch bei nicht vorhandener Festplatte unterstützt. Optimale Geschwindigkeitssteigerung ist jedoch nur bei angeschlossener Festplatte möglich. Öffnen Sie die Diskette durch einen Doppelklick auf das Diskettensymbol. Nach kurzer Zeit erscheinen in dem geöffneten Fenster zwei Symbole, sogenannte Icons. Das eine startet das Hauptprogramm, während das andere für die Festplatteninstallation zuständig ist. Dieses klicken Sie nun an und starten damit das Installationsprogramm.

Befolgen Sie sämtliche erscheinende Anweisungen und schon nach kurzer Zeit sind Sie in der Lage, das Spiel von der Festplatte zu starten.

Allgemein

Nach erfolgreicher Installation können Sie acht neue 2-Spieler Karten und 24 neue 1-Spieler Karten mit neuen Passwörtern einstellen. Sie erhalten diese wie gewohnt nachdem Sie eine Karte erfolgreich beendet haben. Um Ihnen den Einstieg zu erleichtern, geben wir Ihnen wieder die ersten beiden Passwörter vor:

1-Spieler Modus: LUMIT
 LUNAR

2-Spieler Modus: LUPOS
 SONNE

Die Spielregeln haben sich natürlich nicht geändert. Die Datendiskette bietet Ihnen neben den neuen Karten und neuen Untergründen auch neue Einheiten.

Durch die veränderten Untergrund-Module ergeben sich eine Vielzahl von neuen Möglichkeiten beim Spielen.

Auch die Eigenschaften der Einheiten haben sich geändert: Achten Sie beim Spielen auf Reichweite, Angriffsstärke und Panzerung Ihrer Einheiten. Ebenfalls wichtig ist der Standort der Einheiten. Passen Sie auf, daß Sie sich nicht einkesseln lassen.

Das Spiel - Hintergrund

Hinter dem Battle Isle Prinzip verbirgt sich ein strategisches Spiel, das in vielen Bereichen dem Schach ähnelt. Im Gegensatz zu Schach besitzt Battle Isle allerdings ein wesentlich flexibleres Regelwerk, das Ihnen einen leichten Einstieg ermöglichen soll, ohne an Schwierigkeitsgrad und Komplexität zu verlieren. In Anlehnung an das „Spiel der Könige“ bewegen Sie eine Reihe von Figuren mit unterschiedlichen Eigenschaften über ein Spielfeld. Ihr einziges Ziel ist es, den Gegner „kampfunfähig“ zu machen. Dies kann entweder durch Besetzung des gegnerischen Hauptquartiers (vergleichbar mit Matt) oder durch das Schlagen aller gegnerischen Spielfiguren erfolgen. Im Gegensatz zu Schach müssen Sie aber nicht nur die unterschiedlichen Eigenschaften der Figuren berücksichtigen. Auch den geographischen Begebenheiten auf dem Spielfeld muß genügend Aufmerksamkeit geschenkt werden.

Trotz der Vielfalt an Möglichkeiten müssen Sie nicht auf Realitätsnähe verzichten. Alle denkbaren Komponenten der strategischen Kriegsführung werden Sie in Battle Isle wiederfinden. Dies reicht von der Erstellung eigener Lager (sog. Depots) bis hin zur Reparatur und Neuproduktion von Figuren (sog. Einheiten) unter Berücksichtigung wichtiger Rohstoffe.

Bei Battle Isle können beide Spieler gleichzeitig ihre Spielfiguren einsetzen, da sie Ihren Einheiten nur Befehle erteilen, die von den Truppen selbständig ausgeführt werden. Dies wäre natürlich bei einem Brettspiel schwierig zu handhaben, aber bei Battle Isle steht Ihnen der Computer als Verwalter all Ihrer Eingaben zur Verfügung.

Da Spielen zu zweit am meisten Spaß macht, kann man Battle Isle auch gegeneinander spielen. Damit kein Spieler auf den

anderen warten muß, wurde Battle Isle in sogenannte Befehlszyklen eingeteilt. Während ein Spieler seine Einheiten lediglich bewegen kann, kann der andere Spieler Aktionen mit seinen Einheiten ausführen. Eine Aktion kann sowohl das Angreifen einer gegnerischen Einheit, als auch das Errichten von Depots oder Ähnlichem sein. Dadurch wird es im Zwei-Spieler-Modus ermöglicht, daß beide Spieler „beschäftigt“ sind und wichtige taktische Maßnahmen des Gegners übersehen können.

Sobald ein Spieler keine weiteren Züge mehr durchführen will, zeigt er dies dem Computer an. Erst wenn beide Spieler zum Wechseln ihres Befehlszyklusses bereit sind, vertauscht der Computer die Zugmöglichkeiten. Das heißt, daß derjenige, der eben seine Einheiten nur bewegen konnte, diese nun zu Aktionen einsetzen und der andere Spieler seine Einheit ab sofort bewegen kann. Der Wechsel zwischen Bewegungs- und Aktionszyklus für jeden Spieler ist jetzt vielleicht etwas verwirrend. Wenn Sie Battle Isle aber zum ersten Mal gespielt haben, wird Ihnen die klare Trennung als beste Lösung der zu Beginn angesprochenen Probleme auffallen.

Alle Züge, ob Bewegung oder Aktion einer Einheit, werden von Ihnen nur geplant. Das heißt, daß Sie zwar alle Einheiten einsetzen können und auch deren Aktionen weitgehend sofort sehen. Letztendlich ausgeführt werden alle Züge erst, wenn beide Spieler bereit sind, den Befehlszyklus zu wechseln. Dies gilt insbesondere für denjenigen Spieler, der sich im Aktionszyklus befindet. Alle geplanten Angriffe werden nach einem Zykluswechsel ausgeführt. Dies hat einige realitätsbezogene Vorteile, die Ihnen später verständlich werden.

Das Spiel - Funktionen und Steuerung

Nach kurzer Ladezeit befinden Sie sich im Menüteil der Daten-Diskette. Hier können Sie eine Reihe von Einstellungen vornehmen, die für das Spiel wichtig sind.

Hauptmenü

Insgesamt sehen Sie im Hauptmenü vier Punkte. Drei von diesen Unterpunkten führen Sie in weitere Menüs, in denen Sie wichtige Einstellungen für das Spiel treffen können.

Start

Damit gelangen Sie mit denen im Menü eingestellten Optionen ins Spiel.

Options

Untermenü für diverse Einstellungen

Disk

Ermöglicht das Laden von Spielständen. Außerdem können Sie hier einen Blick auf die besten Battle Isle Spieler werfen.

Exit

Nach einer Sicherheitsabfrage können Sie das Programm verlassen.

Optionsmenü

Mapcode

Sobald Sie diesen Punkt anwählen, können Sie mit der Tastatur das Paßwort für eine bestimmte Karte (Map) eingeben. Das Paßwort wird Ihnen bekanntgegeben, wenn Sie ein Spiel gegen den Computer erfolgreich abgeschlossen haben. Die restlichen Paßwörter erhalten Sie, wenn Sie die Landkarten nacheinander spielen.

Setting

Hiermit gelangen Sie in ein weiteres Untermenü, in dem Sie wichtige Einstellungen treffen können.

Player

In diesem Untermenü können Sie die Spieler einstellen. Beachten Sie dabei, daß nicht in allen Landkarten eine beliebige Spielereinstellung möglich ist! Ein Warnton weist Sie möglicherweise auf eine unmögliche Kombination hin.

Settingsmenü

In diesem Untermenü können Sie wichtige Voreinstellungen für das Spiel treffen:

All Shops/Hide Shops

Gewöhnlich können Sie in alle Gebäude und Transporter des Gegners einen Blick werfen. Dadurch können Sie sehr schnell

entscheiden, ob Sie ein bestimmtes Gebäude erobern oder einen Transporter vernichten wollen. Mit der Einstellung „HIDE SHOPS“ erreichen Sie, daß weder Sie noch Ihr Gegner in Gebäude oder Transporter des Mitspielers blicken können.

Zugbegrenzung

Normalerweise spielen Sie die Daten-Diskette ohne jegliche Zugbegrenzung. Wenn Sie allerdings bereits ein Meister sind, kann es sehr reizvoll sein, nur eine bestimmte Anzahl von Einheiten pro Zyklus einsetzen zu können. Sie können die Zugbegrenzung auf 4, 8 oder 16 Züge pro Zyklus festsetzen. Je niedriger die Zugbegrenzung, um so schwieriger gestaltet sich das Spiel.

Farbauswahl

Mit diesem Menüpunkt bestimmen Sie die Farbpalette während des Spiels. Bei „Palette 1“ sind die Einheiten des ersten Spielers grün und die des zweiten Spielers blau gefärbt (Amiga: Grün / Blau). Leider haben viele Menschen auf Grund einer Farbschwäche das Problem, grün und blau nicht exakt voneinander unterscheiden zu können. Um auch diesen Spielern das Unterscheiden der Einheiten leicht zu machen, gibt es die „Palette 2“, bei der die Einheiten gold und blau (Amiga: Gold / Pink) gefärbt sind.

NUR PC: Laptopspieler können durch Anwählen des Punktes MONOCHROM das Spiel ideal auf ihrem Rechner einrichten.

Disk-Menü

Vom Hauptmenü aus gelangen Sie in das Disketten-Menü, in dem Sie alle Lade-Operationen durchführen können.

Load (& Save)

Wenn Sie diesen Menüpunkt anwählen, fordert Sie die Data Disk auf, das von Ihnen gewünschte File einzugeben, das einen gespeicherten Spielstand enthält. Drücken Sie lediglich eine Zifferntaste von 0 - 9, um die passende Datei auszuwählen. Anschließend müssen Sie eventuell Ihre Spielstandsdiskette einlegen, wenn Sie die Data Disk nicht von der Festplatte gestartet haben. Um einen Spielstand zu speichern, müssen Sie sich zunächst im Spiel befinden. Sobald beide Spieler den Modus wechseln wollen, drücken Sie nicht wie gewohnt die Space-Taste (auf PC die F1-Taste), sondern die Taste "D" wie "Disk". Die Data Disk verlangt dann die Eingabe einer Ziffer von 0 bis 9, die sie später, wie oben beschrieben, wieder einladen können.

Rating

Hier können Sie sich die vier höchsten Punktzahlen, die auf der aktiven Landkarte erspielt wurden, und den dazugehörigen Spielernamen abfragen. Diese Punkteliste ist als eine Art Highscore-Liste anzusehen.

Die Steuerung

Manch erfahrener Strategiespieler unter Ihnen wird auf dem Bildschirm Symbole vermissen, die eine Steuerung des Spiels erlauben. Alle Möglichkeiten der Steuerung wurden bei "Battle Isle - Der Mond von Chromos" einheitlich in den Cursor integriert. Somit behalten Sie die größtmögliche Übersicht über den Ausschnitt der Landkarte. Den Cursor sehen Sie zu Spielbeginn

in beiden taktischen Displays als Feldumrandung eines Sechseckes. Diesen Cursor können Sie auf Ihrem taktischen Display entlang den Sechsecken mit dem Joystick steuern. Dabei entspricht die jeweilige Joystickrichtung der Bewegung des Cursors. Sobald der Cursor an die Grenzen des Displays stößt, bewegt sich die Landkarte um ein kleines Stück in die geforderte Richtung weiter. Erst wenn Sie sich am Rande der gesamten Karte befinden, können Sie den Cursor nicht mehr weiterbewegen.

Sobald Sie den Feuerknopf drücken, verändert der Cursor sein Aussehen zu einem symbolischen „X“. Das symbolisierte „X“ im Cursor zeigt an, daß Sie die Funktion sofort wieder verlassen, wenn Sie den Feuerknopf wieder loslassen und der Joystick sich in Normalstellung befindet. Dadurch kehren Sie wieder in den normalen Steuerungsmodus zurück und der Cursor nimmt wieder seine normale Form an.

Halten Sie den Feuerknopf gedrückt und bewegen Sie den Joystick in eine der acht möglichen Richtungen, nimmt der Cursor erneut andere Formen an. Hierbei hängt die neue Darstellung von verschiedenen Faktoren ab.

Das jeweilige Symbol im Cursor taucht nur auf, wenn die daraus resultierende Aktion überhaupt möglich ist. Wundern Sie sich also nicht, falls nicht immer das gleiche Symbol auftaucht, wenn Sie den Joystick in eine bestimmte Richtung drücken. Dies heißt, daß Ihnen einen Teil der Auswahl bereits der Computer abnimmt, um Fehlsteuerungen weitgehend zu vermeiden.

1. Das Auge ist das Sinnbild für den Blick auf die Übersichtskarte über das gesamte Spielfeld. Hier können Sie nicht nur den Ausschnitt des taktischen Displays schnell und gezielt verschieben, sondern Sie können sich auch einen schnellen Überblick über die Gesamtsituation des Spieles verschaffen. Neben einer groben Darstellung der geographischen Begebenheiten sehen Sie auch

alle Einheiten und die Position Ihres Gegners.

2. Das „I“ bedeutet „Inventory“, was soviel wie Einrichtung bedeutet. Dieses Symbol ist nur erreichbar, wenn sich der Cursor über einem Gebäude (Hauptquartier, Fabrik, Depot) oder über einer lastentragenden Einheit, sprich Transporter, befindet. Damit werfen Sie einen Blick in das Innere des Gebäudes oder Transporters und können dort weitere Aktionen durchführen. Dazu später mehr.

3. Das Fragezeichen steht für Information und Sie erhalten je nach Feld unter dem Cursor wichtige Daten. Falls sich weder eine Einheit noch ein Gebäudeteil unter dem Cursor befindet, erhalten Sie die allgemeinen Informationen. Darin ist die Anzahl Ihrer Einheiten und der des Gegners vermerkt. Sie sagt aber noch nichts über die Qualität der Einheiten aus.

Falls sich unter dem Cursor eine Einheit befindet, erhalten Sie deren wichtige Werte.

4. Das Bewegungssymbol ist nur erreichbar, wenn sich unter Ihrem Cursor eine Ihrer Einheiten befindet. Außerdem müssen Sie sich im Bewegungszyklus des Spiels befinden. Falls Sie dieses Symbol anwählen, teilen Sie der unter dem Cursor befindlichen Einheit mit, daß Sie sie bewegen wollen. Ihr taktisches Display wird Ihnen daraufhin die Reichweite der Einheit anzeigen.

5. Das „!“ ist vergleichbar mit dem Bewegungssymbol. Denn auch hier muß sich Ihr Cursor über Ihrer eigenen Einheit befinden und Sie müssen im sogenannten Aktionszyklus sein. Damit teilen Sie der Einheit mit, daß Sie sie einsetzen wollen. In den meisten Fällen entspricht dies dem Angriff auf eine gegnerische Einheit. Ähnlich wie bei der Bewegung einer Einheit zeigt Ihnen das taktische Display alle Angriffsmöglichkeiten.

6. Der Doppelpfeil ist das Symbol dafür, daß Sie all ihre Züge ausgeführt haben und den aktuellen Spielzyklus wechseln wollen.

7. Den Maulschlüssel erreichen Sie nur, wenn Sie sich das Inventory (Einrichtung) eines Gebäudes ansehen. Er symbolisiert, daß Sie die Einheit unter dem Cursor reparieren wollen.

8. Der Hammer ist ebenso wie der Maulschlüssel nur in einem Gebäude zu benutzen. Hiermit können Sie veranlassen, daß eine neue Einheit produziert wird.

Als am besten erwies es sich, wenn man erstmal "zur Probe" spielt. Wenn Sie dann, schon nach kurzer Zeit, sicher in der Steuerung sind, können Sie problemlos den Robot-Truppen Skynet-Titans einheizen.

"Über den Abgrund und darüber hinaus"

von Thomas Jakowatz
(C) 1993 by Blue Byte Software GmbH

Prolog

Die sterbende Legende und der junge Mann

Leise erfüllte die Ouvertüre eines Konzertes das Schwebetaxi. Die von Schwermut getragene Melodie erfüllte das Herz des einzigen Fahrgastes mit Frieden. Ab und zu warf der Fahrer einen nervösen Blick auf seinen einzigen Fahrgast. Higg drehte den Kopf herum und schaute nach draußen auf die Stadt herab.

Er änderte etwas seine Sehschärfe und betrachtete sein Gesicht im spiegelnden Glas. Erinnerungen wurden wach, jedesmal wenn er sich selbst betrachtete. (Was selten geschah). Und wieder fraßen sich Worte wie kleine Ratten durch eine Holzwand von tief unten aus dem Grund seiner Seele nach oben in sein Bewußtsein.

“Häßliche Fratze” - “Monster” - “Maskengesicht”.

“Ziehst Du Deine Maske ab, zieh’ ich meine Maske ab!”.

Denn Higg war anders: ein lebendes Stigma, eine Mißgeburt, etwas, das nicht sterben kann, zum ewigen Leben verurteilt.

Eine gewisse Schwermut erfaßte Higg, als er sich die wenigen Erinnerungen an seinen Vater zurückrief.

Seine Augen zwinkerten dem Gesicht im Fenster traurig zu und zum tausendsten Male sah er, wie sehr er sich von allen anderen lebenden Wesen unterschied. Sein Vater führte Genforschungsexperimente für die Regierung durch. Von einem Anruf gestört, verließ sein Vater das im Hause eingerichtete Labor und vergaß, die Türe zu versiegeln. Schicksal?

Er war vier gewesen, als er in den unversiegelten Raum

hineintappte, die komplizierte Apparatur seines Vaters bewunderte, und magisch von dem vor ihm stehenden Experiment angezogen wurde. Allen Warnungen zum Trotz trank er die blaue Flüssigkeit und sein entsetzter Vater fand ihn im Koma auf dem Boden liegend. Er wurde in ein Hospital gebracht und unter der Wirkung des Genpräparates mutierte er zu einem neuen Wesen.

Er wurde sehr aufmerksam studiert und als sich die Ärzte darüber im Klaren waren, was der Vater da durch Zufall geschaffen hatte, begannen sie ihn zu erforschen.

Es stellte sich schnell heraus, daß sein Metabolismus 10.000 mal schneller ablief als der normaler Drulls. Er konnte in Sekunden komplexe Daten erfassen und verarbeiten. Sein Geist kannte keine Ruhe mehr und das Kind entwickelte einen gesunden Appetit nach Verstehen. Er nahm unvorstellbares Wissen in sich auf, als er innerhalb eines Monats die gesamte Staatsbibliothek las. Für ihn blieb die Zeit stehen, da alle seine Funktionen im Nanosekundenbereich abliefen und die Wissenschaftler bauten eine Maschinerie, die es ihm ermöglichte, die "langsame Zeit" zu ertragen. Nach einem Jahr hatte er seinen Körper soweit unter Kontrolle, daß er mit Hilfe einiger Chip-Implantate in der Lage war, auf seinen Körper "langsame Zeit" zu drosseln. Mit seinem aufgeschlüsselten DNS-Code konnte die Wissenschaft künstliche "Bastarde" schaffen. Diese wurden ohne Persönlichkeit erzeugt und fungierten als lebende Computer, um ihren Herren zu dienen. Aber während die anderen seiner Art in Biotanks gezüchtet wurden, war er kein Klon. Seine Fähigkeiten waren im Gegensatz zu seinen künstlichen Artgenossen etwa so, wie die Sonne im Vergleich zu einer Kerze. Und, im Gegensatz zu der durchschnittlichen Lebensdauer von 130 Standardjahren eines Drulls, lebte Higg jetzt seit 328 Jahren und bewahrte immer noch das Äußere eines Zwanzigjährigen.

Er wurde nach dem Durchbruch der Genaufschlüsselung nicht mehr benötigt und die Wissenschaftler ließen von ihm ab wie ein Kind sein altes Spielzeug gegen ein neues tauscht. Sie gaben ihn seinen Eltern zurück.

Motiviert von seinem Vater, sanft gelenkt von der klugen Hand seiner Mutter nach Vaters Tod, wurde aus dem Abschaum gentechnischer Experimente der anerkannteste Historiker von Chromos. Er brach seine Erinnerung an die Vergangenheit ab - seine Eltern waren seit etwas über 200 Jahren tot - und konzentrierte sich wieder auf die Gegenwart.

Das Taxi änderte etwas den Kurs und schwebte mittlerweile über die Vororte der Stadt. Er schaute auf die Armaturen des Taxis und schätzte, daß sie in acht Standardminuten das Militärkrankenhaus erreichen würden. Er schaltete sein Drosselimplantat aus und war wieder in seiner "schnellen Zeit". Für den Taxifahrer waren acht Minuten wenig Zeit, für ihn Wochen. Er würde sie nutzen, denn es galt, eine Legende zu besuchen.

Düstere Schatten durchzogen das Zimmer, dessen Stille nur vom gleichmäßigen Schnaufen des Beatmungsautomaten unterbrochen wurde. Das Bündel, zusammengekrümmt auf dem Bett liegend, hatte nur noch wenig gemein mit dem einstigen Katai. Unfähig, seinen Körper zu kontrollieren, harrete der rege Geist der Dinge, die da waren, sind, und noch kommen würden.

Yanga konzentrierte sich und zapfte die Datensphäre des Veteranen-Krankenhauses an. Er rief seine persönliche Datenische ab und fand keine Nachrichten vor. Die Nische blitze auf: "Higg Darbol wünscht Sie zu sprechen. JA/NEIN?" Er blinzelte kurz, wechselte in das Datennetz und rief die Daten von ihm ab. Mikrosekunden später hatte er das vollständige Datenlog in sein Kopfimplantat eingelesen und wechselte wieder zur Nische. Er

ging die Daten durch und war verwirrt. Ein Unsterblicher wollte ihn sprechen? Er gab seine Zustimmung.

Higg klopfte an die Türe und hörte ein ganz leises "Herein". Er drückte die Tür auf und betrat den Raum. Was er sah bestürzte ihn, als er zu dem Bündel trat. Er spürte, wie der General sein Implantat aktivierte und an seiner Datensphäre klopfte. Higg aktivierte sein eigenes Implantat und lauschte der Datenflut.

/ WAS WOLLEN SIE?

// INFORMATION!

/ WORÜBER?

// WIE SIE WISSEN, BIN ICH HISTORIKER. ICH ERBITTE DATEN ÜBER DAS UNTERNEHMEN "WETTLAUF"!

/ "WETTLAUF"??? WOHER WISSEN SIE DAVON???

// ICH HABE DAS ZERSTÖRTE DATENLOG VON NEOKATAI DECRAS REKONSTRUIERT UND DECRAS NENNT DORT "WETTLAUF" ALS GRUND FÜR DEN ALEXMANDARIN-PUTSCH! DIES IST EINE NEUE INFORMATION!

/ WARUM MÖCHTEN SIE ES WISSEN?

// MEIN LIEBER KATAI, DAS IST FÜR SIE VOLLKOMMEN IRRELEVANT!

/ ICH WERDE IHNEN NICHTS SAGEN!!! GEHEN SIE!!!

Higg aktivierte sein ICE-Implantat und sprang in die Sphäre des Generals. Brutal stieß er vor und benutze seine mentalen Fähigkeiten, um den General zu paralysieren. Yanga hatte keine Chance, sich zu wehren. Innerhalb von Nanosekunden hatte er verloren. Sein Selbst wurde in eine Nische seines Kopfes gedrückt - sanft, aber bestimmt.

// SIE WERDEN MIR ALLES SAGEN, WAS ICH WISSEN

WILL!!!!

/

/

// ICH WARTE, GENERAL!!

/

/

/

/

/ ES WAR EINE AUS DEN FUGEN GERATENE WELT

"Über den Abgrund und darüber hinaus"

Kapitel 1 Der Verrat

(Auszüge aus dem Tagebuch des Neokatai Decras)

Langsam, fast schleichend, kam das Verderben

..... und es kam aus unseren eigenen Reihen.

Der Rat der Weisen hatte sich gewandelt

Je länger regierten gieriger nach noch mehr Macht.

..... Unsterblichkeit um dem Spiel mit Skynet-Titan noch etwas abgewinnen zu können.

Drechsler-Behandlungen verlängerten das Leben,

..... Gen-Strike verhinderte, daß der Wahnsinn das Gehirn zerfraß.

..... Irrsinn in ihre Entscheidungen einfloß, war nicht mehr zu rekonstruieren.

..... das von uns gehaltene militärische Patt zerbrach

..... langsam fraßen die Maschinen das Leben aus uns heraus.

Kritiker aus den Reihen der Militärs wurden zum Schweigen gebracht.

Hohe Bürgerliche, die Zweifel an der Führung äußerten verbannt.

Der Kybernetiker Hasan

.... erfand den ROOM riesiges Datenvotex.

..... in das die Weisen ihren Geist ablegten.

Ihre Seelen wurden vergessen.

... eine Art Traum der Unsterblichkeit hatte sich für sie erfüllt.

..... Energiekristallvorkommen erschöpft

Rationalisierungen und Einsparungen Flucht vom Land in die

Städte

.... Nur noch wenige Truppen einsatzbereit Ende nahe ...

Apokalypse naht

Skynet-Titan hat gleiche Probleme kann auch keine Truppen

mehr unterhalten

Rat sucht nach Lösung Computer finden Lösung

gigantische Suche im Weltall Erforschung der dreizehn Monde

....

KARIBU 1 startet auf Mond ACHT Volltreffer

Skynet schneller KARIBU 1 vernichtet Skynet startet aus dem Norden mehrere Raumschiffe gigantischer Größe Rat

verzweifelt Computerprognose sagt, sechs Standardmonate

Zeit Skynets Versorgung gesichert wir alle verloren Operation WETTLAUF war geboren.

Alexmandarin

Der Dakatai lag im Bett seines Wohnraumes und schlief den Schlaf der Erschöpfung. Achtunddreißig Stunden Standardzeit war er auf den Beinen gewesen. Er hatte als Oberkommandierender der Legio Imperia die letzten Tage damit verbracht, alle Truppen, die noch Energie besaßen, zusammenzuziehen. Selbst jetzt während des Träumens hegte sein Unterbewußtsein einen leisen Verdacht, was die Absichten des Rates der Weisen betraf. Es konnte nur eine Invasion der nördlichen Hemisphäre sein: das Basisland der Skynet-Intelligenz.

Alexmandarin war für seine Größe von ein Meter fünfzig ein ziemlich stämmiger Mann - manche Untergebenen scherzten, er wäre eins fünfzig im Quadrat. Ein anderes Ziel des Spottes war, daß der Dakatai eine Glatze hatte. Seine unerschöpfliche Energie, wie er Dinge zuwege brachte, sein schier unglaubliches Improvisationsvermögen und seine Bauernschläue auf dem Schlachtfeld machten den Dakatai zu einem gefürchteten Vorgesetzten, der keinen schonte, wenn er von der Kette gelassen war. Er wälzte sich zur Seite, als sein Vidiphon zum Leben erwachte. Im Bruchteil einer Sekunde war er wach. "Licht", das Licht warf gelendes Licht durch den Raum. "Empfang", die Worte mehr ein trockenes Bellen.

Das Vidiphon erwachte winselnd zum Leben und zeigte Ratsmitglied Marsus auf dem Schirm. "Guten Morgen, Dakatai." Geisterhaft schallte die Stimme der vom Fleisch zum Silikonchip gewordenen Intelligenz des Ratsmitgliedes aus dem Vidiphon. Alexmandarin nickte nur, als er die Gesichts-SIM des Weisen betrachtete. Er konnte sich immer noch nicht daran gewöhnen, daß er mit einer Computersimulation sprach. Er hatte nie verstanden, wie ein Lebewesen sich freiwillig in etwas Künstliches verwandeln ließ, nur um eventuell ewig zu leben. Er runzelte die Stirn. Es war paradox - auf der einen Seite bekämpfte er einen Computer und auf der anderen Seite nahm er Befehle von einem Intelligenznetz, genannt der ROOM, entgegen, wo alle 24 Weisen als künstlich konservierte Intelligenzen lebten. Er schauderte.

"Wir haben eine Offensive vor! Die Pläne werden in diesem Augenblick ihrem Stab übermittelt. Die Operation trägt den Titel WETTLAUF. Sie werden diese Aufgabe nicht an einen der Katais delegieren, sondern sie persönlich ausführen. Sie persönlich sind für den Erfolg dieser Mission verantwortlich. Unsere Aktivsimulationen haben gezeigt, daß Sie eine 52,4567% Erfolgs-

wahrscheinlichkeit haben. Dies dürfte für einen Mann mit ihren Fähigkeiten genug sein.”

Alexmandarin aktivierte seinen Datenprozessor, der eingebettet in seinem Kopf lag, und fragte die Daten von WETT LAUF ab. Er riß die Augen auf und fragte völlig fassungslos: “Eine Invasion im All? Ich soll mit den verbliebenden Truppen Mond ACHT erobern?”

“Exakt, Dakatai. Ich wünsche ihnen viel Glück. Ende der Kommunikation.” Das Bild erlosch. Und ein fassungsloser Alexmandarin blieb allein zurück.

(Auszüge aus dem Tagebuch des Neokatai Decras)

Der Rat baute Typ eines neuen Raumschiffes sogenannten Archen. Alexmandarin seinen Stellvertreter, den Kommandeur des 1. Pionierbataillons Katai Yanga. Konstruktion der Archen voranschritt, 3 Bataillone aufzustellen kampfbereit Spionagesatelliten kreisten um Mond ACHT. Skynets Truppen entwickelten auf dem Trabanten eine rege Tätigkeit. hektisch wurde das Karten- und Datenmaterial überprüft, um einen günstigen Landepunkt zu finden. Krater circa 250 Standardmeilen von Skynets Basis erfüllte Zweck. Die Truppen verladen. 65 Standardtage nach Skynets Invasion des Mondes startete Unternehmen WETT LAUF.

Im All

Das hohle Röhren der Triebwerke verstummte. Plötzlich war die Besatzung der Schwerelosigkeit des Alls ausgesetzt. Alexmandarin schaute auf den taktischen Schirm seines Gefechtsstandes und beobachtete, wie die beiden Schwester-archen ihren Antrieb abschalteten. Er blickte sich um und nahm träge das

geschäftige Treiben auf der Kommandobrücke der Arche 1 wahr. Die Arche war mit zwei Zielen entwickelt worden: Erstens, Truppen zu transportieren; zweitens, nach der Landung als Gefechtsstand zu dienen. Die Steuerelemente und Pulte nahmen nur spärlichen Platz auf der Brücke ein. Alles andere war die Gefechtszentrale. In früheren Zeiten waren die Robotertruppen von einer MILOP-Konsole oder einem Gefechtsstand gesteuert worden, aber die neuesten technischen Entwicklungen hatten das Bild des einsamen Kommandeurs an der Konsole verdrängt. Fünfundvierzig Neokatais belegten den restlichen Platz auf der Brücke. Alle Informationen dieser Befehlszentrale liefen in seinem Gefechtsstand zusammen - hier hielt er die Armee zusammen und koordinierte das Vorgehen. Er wechselte das Bild und warf einen Blick in den Laderaum. Hunderte von DEMON R-1B und GLADIATOR Panzern oder Flakpanzern waren dort gelagert, warteten nur auf den Knopfdruck, der sie zum Leben erwachen lassen würde. Wieder wechselte er das Bild und warf einen Blick in die Mannschaftsquartiere. Einige Soldaten waren von ihren Beschleunigungsliegen aufgestanden und waren damit beschäftigt, ihre Gerätschaften zu überprüfen. Die einzige drullische Kampfeinheit, die 1. Pioniere, ruhten im Schoß der Arche 3. An Bord des Schwesterschiffs, der Arche 2, hatte das Oberkommando die Flugbataillone untergebracht. Er aktivierte einen Nachrichtenlaser und strahlte Arche 3 an.

“Dakatai, ist bei Ihnen alles in Ordnung?”. Ruhig blickte das Gesicht von

Katai Yanga in die Kamera. Alexmandarin bewunderte immer wieder die ruhige und ausgeglichene Wesensart des Kommandeurs. Manche Neider spöttelten, daß Yanga nach der schweren Verwundung an den Goldmeerklippen etwas den Drive verloren hätte. Aber das war absoluter Unsinn: wo früher Forschung und

fast selbstmörderische Angriffslust war, hatte nun Bedachtsamkeit ihren Platz gefunden. Er hatte sich geändert, dachte der Dakatai.

“Ja, bei uns läuft es planmäßig. In T minus 16 Standardstunden werden wir in unserem Krater landen. Bereiten Sie ihre Truppen vor und klären Sie den Krater in nördlicher Richtung auf.”

“Es wird mir ein Vergnügen sein. Ende und Aus.”

Alexmandarin betrachtete den erloschenen Schirm. Er löste sich aus seiner bösen Vorahnung und richtete den Laser auf die Arche 2, um Katai Quwe, den ehemaligen Stellvertretenden Kommandeur der Pioniere, zu sprechen, als sich eine Dringlichkeitsnachricht auf seinen Schirm zeigte. Er drückte einen Schalter und erkannte Striger, den Techniker der Arche auf dem Schirm.

“Was gibt es, Striger?”

“Sehr schlechte Neuigkeiten, Dakatai! Wir sind in einer prekären Situation. Ich würde ihnen die Lage gerne unter vier Augen berichten.”

Alexmandarin spürte plötzlich die Blicke der anwesenden Brückenmannschaften auf sich ruhen. Er aktivierte seine Sphärenblase - sie waren nun von der Brücke abgeschnitten.

“Berichten Sie, Striger.”

“Wir wurden reingelegt, Dakatai, regelrecht betrogen: Ich hatte in der Armaturenkonsole, die den Antrieb steuerte, einen Prozessorausfall, wechselte ihn aus und stellte fest, daß das defekte Teil nicht dem Standard entsprach. Kurzum, der Prozessor steuert die Treibstoffanalyse und die wurde durch diesen Silikondreck verfälscht. Das bedeutet, daß wir vor 30 Standardminuten unsere Umkehrmarke überschritten haben. Wir kommen nicht mehr zurück, weil unser Treibstoff nur bis zum Mond ACHT reicht.”

Ungläubig starrte Alexmandarin auf das Bild des Technikers.

Ihm wurde kalt. Er bedachte die Situation und rief den Schiffsstatus ab. Die nackten Zahlen sprachen für sich. Zum Umkehren war es zu spät. Sie waren verraten.

Und als wäre das noch nicht genug, kam ein Notruf von Chromos herein, direkt aus der Hauptstadt.

(Auszüge aus dem Tagebuch des Neokatai Decras)

Skynet bereitete Überraschung starke Kräfte griffen Hauptstadt an. Hauptstadt vernichtet. Alle Mitglieder des Rates der Weisen im ROOM ordneten den gesamten Rückzug an. Völlige Auflösung der Truppen. Heillose Flucht in alle Richtungen. Skynet vernichtet auffindbares Leben. Neue Regierung etabliert sich Militärbasis. Skynets Schlag wohl letztes Truppenkontingent mit Energie. Angriff heute landesweit gestoppt. Jeder Widerstand unsererseits gebrochen. Nur wenige Überlebende im Bereich der Hauptstadt.

Alexmandarin und seine Katais beschließen Flucht nach Vorne: Eroberung des Mondes ACHT. Aufbau von Kristallminen und Produktion von Truppen. Einzige Chance Skynets Transportraumer unversehrt zu erobern. Wir landeten im Krater und begannen den Wettlauf.

Kapitel 2

Die Landung im Krater

Still und brach lag der Krater da. Eine ebene Fläche, umringt von Felswänden mit einem mittleren Durchmesser von vier Standardmeilen. Der Trabant des Planeten Chromos hatte eine leichte Atmosphäre und eine geringere Schwerkraft als der Planet.

Hoch oben am Rande des Kraters wurden drei silberne Punkte sichtbar, die sich rasch näherten und schnell größer wurden. Die Stille wurde unterbrochen, als die Atmosphäre den Schall der Raketenmotoren weiter trug. Ein Beobachter am höchsten Punkt des Kraterrandes könnte schon erste Details der Archon erkennen. Eine Meile hohe silberne Nadeln, vierhundert Standardmeter Durchmesser. Waffenkuppeln, Geschütze und Raketen nach unten auf die Oberfläche gerichtet. Nadeln, die, wie ein wütendes Insekt summend und tobend, sich nach unten senkten.



Aus nördlicher Richtung, plötzlich erscheinend, einige startende Raketen. Strahlen im Mikrowellenspektrum suchten den Himmel auf der tödlichen Suche nach einem Ziel für ihre zu leitenden Raketen ab. An den Archon öffneten sich weitere Kuppeln. Raketencontainer reckten sich aus dem Inneren der Arche nach außen, Lasertaster der Schiffsbatterien erfaßten die Gefahr. Brüllend helles Licht, gleißende Kugeln, die auf die Raketen zustrebten. Mehrere Explosionen im Zwischenraum der Schiffe und der feindlichen Abschussrampen. Ein neues Strahlengitter erblühte von den Archon aus, pflanzte sich zielstrebig fort und berührte Skynets Raketenstellungen. Lichtpflanzen von mehreren Metern Durchmesser, entlangreitend auf dem Gitter, rasten mit Lichtgeschwindigkeit auf die Stellungen zu. Dort wo Skynet-Truppen lagen, wüteten nun die Reiter der Apokalypse. Die Lichtgespenster verblaßten. Ein neues Gitter erschien, pflanzte sich urplötzlich vom Zentrum des Kraters zur Arche 2. Kaum berührte sie die Arche, als eine

Laserlanze zum Himmel emporeilte.

Explosion und Chaos, als Arche 2 den Treffer empfing. Wo vorher unversehrte Silberhaut den Rumpf umspannte, klappte nun ein riesiger Riß. Deutlich konnte man das Stöhnen des überbeanspruchten Materials hören, während der Raumer abstürzte.

Wütend entflammte Schockstrahler versengten alles, was im Kraterboden verborgen war. Explosionen warfen geborstenes Metall und erhitzte Gesteinsfragmente in die Atmosphäre. Langsam kehrte die Stille zurück, als die verbliebenen Archen landeten. Sofort öffneten sich Rampen, Kommunikationsantennen fuhren aus, und die Geschützkuppeln und Raketencontainer warteten auf neue Ziele. Über die Rampen ergoß sich ein stetiger Strom von Fahrzeugen, die weitläufig das Gelände um den Landepunkt sicherten. Mehrere Jäger stiegen auf, um die Archen eventuell erneut zu verteidigen.

Den Blick nach Westen wendend, würde der imaginäre Beobachter nun kleine Lichtblitze erblicken. Skynets Panzer rückten von Westen aus langsam heran. Einige wenige der abgefeuerten Projektile trafen ihr Ziel. Panzer explodierten, ein Jäger wurde von einer Detonation unter ihm gegen Arche 3 gedrückt und zerschellte. Trümmer regneten auf DEMON Truppen herab und begruben diese unter sich. Ein Energiemagazin an der Außenhaut von Arche 3 explodierte und brachte zwei Geschütze zum Schweigen. Die Spitze von Arche 1 verschwand in einer Flammenwand.

Aber nun prasselte das konzentrierte Verteidigungsfeuer auf Skynets Truppen herab. Lichtlanzen, Raketen, Hochgeschwindigkeitsprojekte ließen die Panzer vom Angesicht der Erde verschwinden, dann kehrte endgültig die Stille und der Frieden zurück. Vorläufig.

Alexmandarin

Er schaltete die Sphärenblase ein und war von seinen Leuten getrennt. Sein Gesicht sollte jetzt niemand sehen. Tränen suchten ihre Bahn, aber er widerstand dieser Regung und brachte sich unter Kontrolle. Er aktivierte sein Tak-Kom (Taktische Kommunikation) und das verrußte Gesicht von Yanga erschien auf dem Monitor. Der Schirm von Quwe blieb leer. Statisches Rauschen lag auf der Frequenz.

“Lage?”. Er hatte seine Stimme noch nicht ganz wieder unter Kontrolle und Yanga zog die rechte Augenbraue in die Höhe. Seine Augen nahmen einen besorgten Ausdruck an, als er antwortete: “Schlecht. Die Detonation hat auf der linken Seite die Energiemagazine getroffen. Durch diesen Treffer wurde unser Vorrat halbiert. Die Explosion riß ein 15 Meter großes Loch in die Außenhaut und hat einen Teil meiner Fahrer und Soldaten getötet und verwundet. Glück hatten wir nur soweit, daß die Explosion nur einen leeren Frachtraum zerstörte. Die meisten Fahrzeuge waren schon auf die Ebene hinunter gefahren. Warten Sie einen Moment, bitte.”

Yanga beugte sich aus dem Sichtbereich der Kamera und als sein Oberkörper sich wieder zurücklehnte, hielt er einen Bericht in der Hand.

“Die Kopie des Berichts wird jetzt zu ihnen hinüber gespielt, Dakatai.”

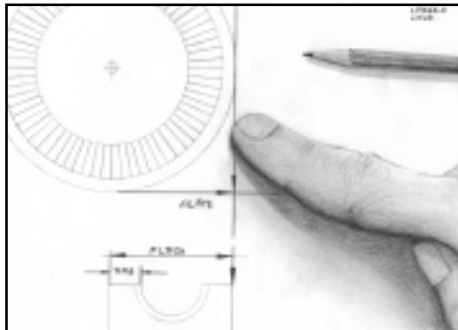
Sein Untergebener überflog den Bericht und Alexmandarin konnte trotz des Monitorbildes deutlich sehen, wie Yanga erblaßte. Die Konsole zeigte mit einem grünen Licht an, daß der Bericht im Datenspeicher gepuffert worden war und er brachte ihn auf den Schirm.

10% der Pioniertuppen waren verloren oder nicht mehr einsatzfähig. 23% der Gesamtfahrzeuge eingebüßt. Energieversorgung der Pioniertuppen für 12 Standardtage gesichert, von Morgen an.

Er löschte die Sphärenblase und sah sich auf der Brücke um. Hektisch versuchte sein Stab, die Arche 2 per Funk oder draußen mit einem Rettungstrupp zu erreichen. Es war alles vergebens. Er schaute auf die Großbildschirme und sah, daß der Krater ruhig dalag. Einzig an den qualmenden Überresten der Arche 2 entbrannte hektische Aktivität, als der Rettungstrupp versuchte, Überlebende aus der Kommandobrücke zu bergen. Er rief seine Ordonnanz Hopti herbei. Beflissen schlängelte sich der kleine Neokatai zu ihm hinüber und verließ das taktische Hauptdisplay. Als er vor ihm stand, neigte er auf altertümliche Art sein Haupt. Ein fähiger Mann, dachte Alexmandarin, aber seine Art ist mir zutiefst zuwider.

“Starten Sie einige der Drohnen dorthin, wo unsere glorreiche Führung Skynet vermutet. Die BUSTER Scouts sollen den Krater bis zu den Felswänden aufklären.”

Wieder neigte der Mann seinen Kopf, entfernte sich geradlinig zu seiner Befehlskonsole und speiste die Befehle in die Konsole ein. Sofort wurde die neue Order von den dienst-



tuernden Ope-ratoren aufgegriffen und sie bereiteten ihre zu steuernden Einheiten vor. Karten wurden in die Speicher der Fahrzeuge überspielt, die Combatprogramme an die taktische Umgebung des Kraters angepaßt und die Spezialmodelle der

DEMON R-1b würden eine letzte Überprüfung der Maschinen vornehmen. Er hätte die Befehle auch über seinen Gefechtsstuhl geben können, aber alte Rituale waren schwer zu ersetzen. Er wendete seine Aufmerksamkeit wieder Katai Yanga zu.

“Hören Sie, Wildart, formieren Sie Ihre Pioniere neu. Sorgen Sie dafür, daß Ihr Technikzug sich um die Arche 2 kümmert. Die noch intakten Jäger, Bomber und Transporter müssen geborgen werden. Da die Arche nicht explodierte und ausbrannte, sondern nur zerschellte, müßten einige der Fahrzeuge den Sturz überstanden haben.”

“Wir sind schon dabei, Dakatai. Das war das Erste, was ich veranlaßt hatte, als der Kampf verebbte. Die Arche ist laut Jorda, dem Zugführer, äußerlich noch ziemlich intakt; besonders in den unteren Sektionen. Da aber die Arche mit der Spitze voran aufschlug, wurde die Brücke völlig zerstört. Es gab keine Überlebenden. Ein Spezialteam ist gerade dabei, den Haupthangar mit Lichtbrennern zu öffnen. Wir werden dann versuchen, alle intakten Geräte mit den Bergungsfahrzeugen herauszuheben.”

Alexmandarin verarbeitete die Nachricht schnell, er hatte sich mittlerweile an schlechte Neuigkeiten gewöhnt. Außerdem hätte er bestimmt nicht das Patent eines Dakatai angenommen, wenn er sentimental veranlagt gewesen wäre. Er schüttelte seine aufkommenden Emotionen ab wie eine Gautelechse ihre Haut abstreifte, und beschloß in einem stillen Moment über die verlorenen Männer zu trauern. Jetzt hatte er keine Zeit dafür. Das Jetzt gehörte den noch Lebenden. Die Toten hatten nun für sich alle Zeit der Welt. Alexmandarin erinnerte sich an eine Bemerkung seines Vaters: “Wer den Toten zuviel Aufmerksamkeit schenkt, wird sich bald zu ihnen gesellen”.

Er hatte noch eine Gnadenfrist von 23 Tagen, dann wären seine Truppen von der Arche 1 nicht mehr einsatzbereit. Und er

wäre ein verdammter Narr, wenn er die Zeit sinnlos mit Selbstmitleid vertrödeln würde.

“Gut, Katai Yanga. Sie halten ihre Leute in Reserve; ab sofort fungieren Sie als meine Eingreifreserve. Wo es kritisch wird bei unserem Vorgehen, werden Sie die Lage bereinigen. Sie sparen Energie, wo Sie können. Meine Kampfeinheiten haben Energie für 23 Tage. Sie werden ihren Pionieren einen schönen breiten Korridor zu Skynet freilegen. Und ihre Spezialisten befreien uns von diesem Übel.”

Yanga

Yanga lehnte sich verkrampft zurück. Dies war sein erster Einsatz nach der Schlacht an der Goldmeerküste, wo er schwer verwundet worden war und Quwe ihm das Leben rettete.

Und nun war Quwe tot. Die Brücke auf Arche 3, in der er saß, war eine abgespeckte Version derer auf Arche 1. Da seine Truppen keine ROBO-Truppen waren, entfiel die gesamte Gefechtssteuerung und er hatte es auf seinem Gefechtsstand viel bequemer als Alexmandarin. Sein Stellvertreter war Neokatai Decras geworden; der Mann, der mit seinem Spezialtrupp während der Schlacht an der Goldmeerküste Katai Barlok aus seinem Bunker befreit hatte.

“Reorganisieren Sie unsere Pioniere und halten Sie die Männer gefechtsbereit. Wir spielen die Ausputzer. Außerdem haben wir die hohe Ehre bekommen, das Skynet-Gefechtsmodul, oder was auch immer hier auf Mond ACHT die ROBO-Truppen steuert, zu zerstören bzw. lahmzulegen. Suchen Sie ihren alten Sturmtrupp zusammen; Sie persönlich werden diese Aufgabe übernehmen. Ich verlasse mich auf Sie. Danke, das wäre es im Moment. Wenn ich noch etwas habe, rufe ich Sie. Sie können abtreten. Danke.”

Schweigend salutierte der Neokatai und zog sich dann zurück.

Nach außen hin war er völlig neutral, aber innerlich tobte sein Herz. Er durfte wieder hinaus und kämpfen! Er jubelte innerlich.

Alexmandarin

Er beobachtete aufmerksam die Monitore seines Gefechtsstandes. Langsam kam wieder Bewegung in das ruhige Bild des Kraters. Die BUSTER Einheiten rückten in alle Richtungen aus, um den Krater aufzuklären und feindliche Verbände zu orten. Alexmandarin schaute zu, wie die angeforderten Spezialdrohnen in Richtung des Ortes starteten, wo die Feindbasis vermutet wurde. Die Drohnen würden jeden Quadratmeter fotografieren und dieses Bildmaterial in eine taktische Kampfkarte konvertieren. Innerhalb weniger Sekunden verschwanden die Drohnen aus dem Auffassungsbereich der Kameras. Er schaltete auf die Kamera an Bord der Drohnen um. Die Rechenanlagen begannen, die Bilder der Kamera in eine fraktale Karte umzuwandeln. Plötzlich bemerkte er etwas. Er wandte sich sofort an den Operator der BUSTER Einheiten.

“Verlegen Sie ihre Einheiten nach Süden. Dort sollte eine passierbare Schlucht sein.”

Die zweite Berührung

Die BUSTERS zogen nach Süden und erreichten bald die Ausläufer der Schlucht. Der Schweiß lief den Operatoren in Bächen den Rücken herab. Gebannt vor ihren Monitoren sitzend, beobachteten sie aufmerksam die taktischen Symbole, die über die fraktale Karte gelegt worden waren. Je weiter die BUSTER in Richtung der Schlucht vorstießen, desto detaillierter und genauer wurde die Karte. Kurz vor der Schlucht veranlaßte der Operator, daß die Einheit anhielt.

“Dakatai, die Einheiten stehen vor der Schlucht.”

“Gut, starten Sie eine Sonde. Dann sehen wir weiter.”

Alexmandarin rieb sich die Augen und versuchte, sich zu konzentrieren. Aber seine Müdigkeit ließ ihn zum wiederholten Male abschweifen. Er dachte an seine Frau, seine Kinder, aber immer weniger daran, wie er und die anderen überleben könnten. Jetzt würde es sich zeigen, ob sie aus dieser Falle heraus kommen konnten. Auf dem Monitor erschien das taktische Symbol der Drohne, die in die Schlucht einflog. Die Karte wurde aktualisiert und der Dakatai beobachtete den Flug der Drohne. Er registrierte den Feind als erster.

“Starten Sie sofort einen Angriff auf feindliche Kräfte in der Schlucht, Daten der Drohne in die BUSTER-Einheiten kopieren.”

Sofort sprinteten die BUSTER los. Fast zeitgleich erlosch die Kamera der Drohne.

“Yanga, starten Sie ihre Jäger und bringen Sie sie bis auf eine Standardmeile an die Schlucht heran. Operator, starten Sie die PIRATE Erdkampfeinheiten.”

Der Operator brachte ein neues Symbol, das die PIRATE Erdkampfflugzeuge repräsentierte, auf den Schirm.

Alexmandarin schaltete auf die Außenansicht der Archen 1 und 3 und sah, wie 32 der Flieger in Richtung Süden aus dem Hangar rasten. Er aktivierte die Karte und las ab, daß die Flugzeuge in 3 Standardminuten an der Schlucht wären.



“Lassen Sie alle erkannten Ziele zehn Sekunden vor beginnendem Überflug einprogrammieren. Das gibt den BUSTER Einheiten Gelegenheit, die meisten Ziele zu markieren oder auszuschalten.”

Er analysierte die Situation. Seine BUSTER hatten jetzt fast die Hälfte der Schlucht blitzartig überbrückt. Acht Fahrzeuge von den vierundzwanzig waren zerstört worden. Sie hatten bis jetzt sechzehn Ziele markiert. Er schaute auf den Counter: noch zwei Minuten bis zum Ziel. Die Jäger starteten ihren Flug aus dem Bauch von Arche 3 heraus.

Er wechselte den Kanal und sprach mit dem Führer der Jäger: "Hören Sie, WILD THING?"

"Roger, hier WILD THING. Höre Sie, Dakatai. Habe Situationsanalyse erhalten, erwarte nun ihre Befehle."

"Synchronisieren Sie ihren Counter mit meinem. In 1:30 Minuten werden die PIRATE Einheiten die markierten Ziele angreifen. Ihre Ankunftszeit wird in etwa 5:00 Minuten sein. Alle übriggebliebenen PVA Einheiten werden Sie angreifen; dadurch kann ich mit meinen Panzer und der Infanterie in 30:00 Minuten durchstoßen."

"Roger, beginne Angriff in 4:25 Minuten. Ende und Aus."

Die BUSTER Einheiten wurden weiter dezimiert. Aus den verbliebenen 16 waren mittlerweile sieben geworden. Aber weitere neun Ziel markiert. Noch 0:45 Minuten, bis die PIRATES ihre Last abladen würden.

Der Operator tippte einige Befehle in die Tastatur und kopierte den Datenspeicher der BUSTER in den Angriffscomputer der PIRATE Flugzeuge; nun wußten die Maschinen, wo sie suchen sollten. Noch 0:10 Sekunden.

Das Symbol der PIRATE-Flieger zog über die Schlucht. Mehrere neue Symbole tauchten auf.

"Raketenstart", gellte es in Alexmandarins Ohren. Er beobachtete, wie der Operator Störkörper abwarf und die elektronischen Gegenmaßnahmen aktivierte. Nur vier Raketen fanden ihr Ziel.

Die restlichen PIRATE begannen ihren Angriff. Der Angriffscomputer löste die Luft-Bodenraketen aus und fast alle Ziele verschwanden vom Schirm. In 2:00 Minuten würden die Jäger die Schlucht erreichen. Dann wäre der Durchgang frei...

Kapitel 3

Das Lavameer

(Auszüge aus dem Tagebuch des Neokatai Decras)

Langsam kamen wir voran nur leichter Widerstand. Der Gegner schien auf etwas zu warten. Aus Arche 2 gerettet mehrere PIRATE und COBRA Einheiten. Moral ... gut. Jäger der Pioniere ... erster Sieg. Befriedigung Alexmandarin und Yanga wechselten in Befehlsfahrzeug Typ ZEUS. Neueste Generation der mobilen Befehlsfahrzeuge. Arche 1 und Arche 3 halten Verbindung. Gelände, über das wir uns bewegen ... öde und tot. Bietet fürs Auge keine Anhaltspunkte und wir Pioniere stumpfen schnell ab. Noch 20 Tage, bis die Energie zu Ende ist. Unsere BUSTER Einheiten melden zwei Tage entfernt im Süden ein riesiges Lavameer. Der Dakatai läßt in Arche 1 und 3 die geborgenen TITAN Transporter zusammenbauen. Der Techniker Striger verspricht, in drei Tagen vier Stück der Transporter einsatzbereit zu haben. Wir warten es ab.

Der Dakatai ließ die PIRATE Einheiten in einem zehn Standardmeilen umfassenden Radius um unseren Hauptverband kreisen, dabei entdeckte einer unserer Operatoren Spuren von Kristallvorkommen. Yanga wurde beauftragt, sich der Sache anzunehmen. Er schickte Jorda und seine Männer los, die Sache zu klären.

Jorda

Er saß zusammen mit seinem Truppführer an Bord eines Transhelis des Typs HERMES und blickte dem Piloten bei seiner Arbeit im Cockpit über die Schulter. Er und seine zwanzig Männer hatten an Bord der Maschine großzügig Platz. Jorda war der jüngste Neokatai innerhalb des Pionierbataillons. Diese Stellung hatte er seinem Mut bei einem Kommandounternehmen zu verdanken. Einzig seiner Geistesgegenwart war es zu verdanken gewesen, daß sein Trupp nach dem Nervenzusammenbruch des Kommandeurs sicher nach Hause gelangt war. Jorda hatte die Statur eines Bodybuilders und war mit seinen zwei Meter fünfzehn Lebendgröße eine beeindruckende Gestalt. Er war ein simpler Mann, der am liebsten im Felde mit seinen Männern arbeitete. Sein Truppführer Quintus war schon ein anderes Kaliber. Er war einen Zentimeter kleiner als sein Chef, hatte aber ein schwer zu zügelndes cholerisches Temperament, das ihm und seinem Vorgesetzten schwer zu schaffen machte. Jorda hatte alle Hände voll zu tun, Quintus aus allen möglichen Ärgernissen herauszuholen. Aber zum Glück waren nur wenige bereit, es mit diesen zwei Muskelgebirgen aufzunehmen.

Brauchte man aber einen Mann, der mit dem Kopf durch die Wand ging oder der eine unmögliche Aufgabe erfüllen sollte, waren Quintus und sein Chef Jorda die richtigen Haudegen. Sagte man ihnen "Geht in die Hölle und tretet den Teufel in den Arsch!", käme das für sie beide typische Zucken mit den Schultern und die lapidare Gegenfrage "Wie feste?" aus einem Mund.

Jorda fragte den Piloten, wie weit die Reise gediegen wäre und bekam wieder eine negative Antwort. Seit einer halben Stunde suchten sie das Gebiet ab und fanden nichts. Daß die unter ihnen vorbeigleitende Landschaft wenig Abwechslung bot, machte die Suche für die Männer auch nicht einfacher. Quintus beobachtete aufmerksam mit seinem Verstärkergras das Territorium, wie es

auch die Hälfte seiner Männer tat, aber nichts war in dieser Einöde zu sehen. Wegen der geringen Atmosphäre mußten er und seine Männer EXO-Anzüge tragen, es waren die neuesten Entwicklungen von Battlesuits.

Die Anzüge gaben ihren Trägern ein Aussehen, als wären sie mit flüssigem Quecksilber übergossen worden. Der Anzug bestand aus einer flüssigen Metallegierung, die mit Hilfe von Energie in jede Form gebracht werden konnte. Ein neu entwickeltes Sauerstoffgel, eingeschmiert auf der nackten Haut unter dem Anzug, versorgte den Träger mehrere Tage mit dem lebensnotwendigen Sauerstoff. Alle Ausscheidungen des Körpers wurden von dem lebenden Material absorbiert und in Energie umgewandelt. Die Silberhäute trugen sich mit einer Leichtigkeit als wäre man vollkommen nackt. Jeder Mann trug eine Kristallkonverterbatterie, die den Anzug monatelang mit Energie versorgte. Die neuen Multifunktionsgewehre vom Typ STONER VII, mit denen die Soldaten ausgerüstet waren, wurden direkt vom Anzug gespeist. Mit dem Urvater der Infanteriewaffe hatte dieses Gewehr nichts mehr gemein. Ein Soldat konnte mit diesem Gewehr Ziele bis zu einer Meile Entfernung bekämpfen und verschiedene Arten des Lichtes, Kleinstprojekte für den Nahkampf, und Raketengeschosse in Richtung des Gegners verfeuern. Die STONER VII war in den Händen eines Profis ein mörderisches Instrument. Die Pioniere waren die Profis der Profis.

“Wir haben es gefunden“, meldete der Pilot und zeigte auf einen nordwestlich gelegenen Punkt. Jorda hob das Glas und betrachtete den Punkt mit maximaler Vergrößerung. Es entpuppte sich als eine Kuppel aus Durexbeton. Er suchte in der unmittelbaren Umgebung der Kuppel nach eventuellen Stellungen von Skynets PVA. Aber das Bild des Fernglases zauberte nicht die zu

erwartende Infanterie oder irgendwelche Laserbatterien aus dem Off. Beruhigt setzte er sein Glas wieder ab. Er blickte auf die Kampfkonsole des Copiloten, aber auch die empfindlichen Sensoren der Waffensysteme konnten keine Emissionen, Suchstrahlen oder Wärme finden. Alle Anzeigen leuchteten grün.

Er aktivierte seinen Anzug. Sofort schloß sich das Silber vollkommen um seinen Körper. Das Silber wurde von Energie durchzogen und veranlaßte durch die sanften elektrischen Impulse, die seinen Körper streichelten, daß das Gel den Sauerstoff freisetzte. Wenige Sekunden später konnte er frei atmen. Nichts für Leute mit Klaustrophobie. Sein Anzug scannte automatisch nach der nächstliegenden Gefahr die Umgegend, aber kein Energiereflex zeigte DEMON oder ähnliches dort draußen.

“Wir gehen hier runter. Alles fertig machen. Ziel in 1.8 Standardmeilen, Richtung auf Kompaß 176 Grad. Waffen schußbereit.”

Er nickte zu Quintus und sagte: “Quintus, du nimmst die Hälfte der Männer und näherst Dich von der rechten Seite. Wir halten zwischen unseren Trupps einen mittleren Abstand von 500 Standardmetern.”

Alexmandarin

Der ZEUS zog in der Mitte des Kampfverbandes dahin. Alexmandarin lehnte sich in seinem Gefechtsstand zurück und blickte zu Yanga hinüber, der ihn begleitete. Der ZEUS war ein von den Pioniertechnikern entwickeltes Fahrzeug, auf das alle Pioniere stolz waren. 40 Meter lang und 15 Meter breit, mit einer Geschwindigkeit von 88 Standardmeilen dahinziehend, war das Fahrzeug ein Riese an Ausmaß. Im geräumigen Fahrzeug fanden vier Operatoren, zwei Leitende Katais, ein Pioniertrupp und zwei Fahrer genügend Platz.

Alexmandarin hatte beschlossen, "am Ball zu bleiben" - wie er meinte. Sprich: sich an die vorderste Front zu begeben.

"Da sind sie wieder!" sagte einer der Operatoren. Alexmandarin und Yanga schwenkten ihre Stühle herum und blickten auf den Hauptschirm des Fahrzeugs. Wieder tauchte am Rand des äußersten Erfassungsbereiches der Sensoren das unbekannte Flugobjekt auf. Automatisch berechnete der Computer den Kurs, die Geschwindigkeit und Höhe, aber die Elektronik vermochte nicht zu sagen, was für ein feindliches Objekt es war. Die sensiblen Sensoren auf dem Dach des ZEUS registrierten die feindlichen Suchstrahlen und auf allen Gefechtskonsolen leuchteten Warnlampen auf. In Alexmandarins Kopfhörern ertönte ein Summen.

"Das ist jetzt das dritte Mal in einer halben Stunde - ich hoffe, sie entscheiden sich nicht so bald etwas zu unternehmen, denn hier auf dieser Ebene haben wir kaum Schutz."

Yanga nickte langsam und schaute weiter angespannt auf den Schirm. Er schaute auf und blickte geistesabwesend umher, keinen bestimmten Punkt fixierend. Plötzlichklärte sich sein Gesicht auf.

"Wenn Sie der Gegenspieler wären, wo würden Sie uns dann in den nächsten Tagen angreifen?". Er deutete auf die taktische Karte.

Der Dakatai faßte die Karte ins Auge und rief sich wohl zum dutzendstenmal die Details ins Gedächtnis. Er blickte auf das vorausliegende Lavameer und dachte nach. Er wußte die Antwort schon lange, aber er wollte wissen, wie Yanga sich machte und hatte deshalb bis jetzt nichts bemerkt.

"Wenn wir in südöstlicher Richtung das Lavameer überqueren, die zwanzig Standardmeilen zurücklegen und alle ruhig und sicher

in den Transportern säßen, dann würde ich zuschlagen. Mit vielen Jägern würde ich angreifen und wenn wir wider Erwarten diesen Durchbruch schafften, hätte ich auf der anderen Seite des Meeres genügend Material versammelt, um die Bildung eines Brückenkopfes zu verhindern. So würde ich es machen.”

Yanga blickte etwas enttäuscht, als er entdeckte, daß der Dakatai ihn nur testen wollte.

“Ich schätze, Sie haben schon längst den Befehl an Striger gegeben, daß er die Jäger aus dem Wrack von Arche 2 bergen soll. Und außerdem werden wir gar nicht in den Transportern sitzen, sondern mit den WHALE Einheiten übersetzen. Ich hatte mich schon gewundert, warum Sie sie mitgenommen hatten.”

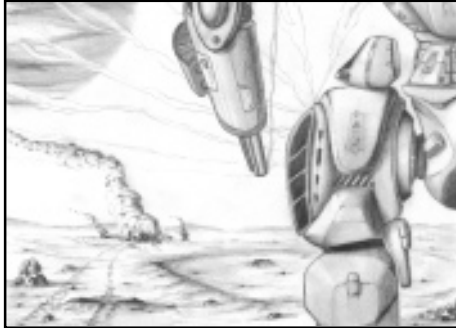
Mit einem amüsierten Lächeln antwortete der Dakatai : “Wie Sie wissen, hatten wir auf Chronos nur spärliches Kartenmaterial über Mond ACHT und die Fotografien der Oberfläche zeigten nicht nur diesen Krater, sondern auch die Küste eines Meeres. Etwas in mir sagte, daß ich besser etwas zum Überqueren mitnehmen sollte. Sagen wir, mein ‘Instinkt’. Ich habe es mir angewöhnt, auf mein Gefühl zu hören, denn es hat fast immer Recht. Übrigens ... was macht eigentlich ihr Stoßtrupp?”

Jorda

Er saß vor der Kuppel und wiegte seinen sterbenden Kameraden und Freund Quintus in seinen Armen. Nie wieder würde er sich darum kümmern müssen, ihn aus irgendwelchen Schwierigkeiten befreien. Seine erlittenen Verletzungen waren zu schwer. Trotz der furchtbaren Verwundungen, die er erlitten hatte, war er noch bei klarem Bewußtsein. Jorda rannen langsam Tränen über das Gesicht und benetzten das bleicher werdende Gesicht. Quintus blickte über die Ebene und sah dann wieder zu ihm hinauf. “Warum ICH?”, fragten seine Augen. Aber er hatte keine Antwort

darauf, hatte sie noch nie gehabt. Ein Soldat lebte, ein Soldat starb, er gab sein Bestes für sein Vaterland, seine Truppe, damit der Dakatai stolz sein könne auf seine Soldaten. SCHEISSE!!!

Sie hatten sich fast ohne Probleme bis an die Kuppel herangearbeitet. Pionier Rasche hatte die Tür-elektronik überlistet und sie waren geschlossen in die



Kuppel gestürmt. Schweren Widerstand erwartend, drangen sie in die Räumlichkeiten ein und wurden enttäuscht. Kein Lufthauch regte sich, keine Lichtwaffen brachten gleißend den Tod. Quintus aktivierte seine Sensoren und stellte keine Bewegung in der Umgebung fest. Er blickte umher, betrachtete die Armaturen an den Wänden und übermittelte die Bilder des Silberanzugs zur Arche 1. Die Techniker dort analysierten sie sofort und instruierten ihn, daß dies vermutlich das Kontrollzentrum einer Produktions- und Förderstätte war, die das begehrte Kristall ans Tageslicht brachte. Er jubelte innerlich. Dann schwärmten sie langsam und bedächtig aus und durchsuchten die Station.

Alle Gänge waren auf die Bedürfnisse der schmalen Wartungsroboter zugeschnitten, die regungslos in seitlichen Nischen warteten. Die Gänge waren so hoch, daß man nur gebückt vorwärts kam. Unzählige Maschinen ohne Steuerelemente säumten die Station. Alle hatten die Form eines Würfels und alle waren auf die Belange von Skynet eingerichtet. Je weiter sie durch den Technodrom nach unten gelangten, desto weniger Platz war zum Bewegen da. Sie zwängten sich weiter durch die Gänge und erreichten am unteren Ende der Station den Eingangsbereich der

Minenflöze. Ein Förderroboter von der Größe eines ZEUS stand einsam im Eingang und hinter ihm begann die Finsternis der Flöze. Sie standen in einem riesigen freigeschaufelten Raum. Eine Nachricht von der Arche 1 machte Jorda auf die Tatsache aufmerksam, daß nach eingehender Analyse auch eine Fabrik hier an - oder in - der Station sein mußte, da hier auch Spurenelemente von verschiedenen Metallen und anderen Stoffen zu finden seien. Jorda hatte geflucht und sie waren wieder nach oben geklettert, bis sie in den Kommandoraum zurück gefunden hatten und sich jetzt bei ihrer erweiterten Suche nach rechts hielten. Nach einiger Zeit fanden sie einen großen Versorgungsgang, der aufrechtes Gehen ermöglichte. Sie formierten sich kampfbereit und rückten dann vorsichtig vor, als die Hölle losbrach. Vom vorderen und hinteren Gangende wurden sie von Licht- und Projektilwaffen unter Feuer genommen. Mehrere Projektile trafen Jorda und wurden vom Anzug neutralisiert, bevor die Wucht der Geschosse ihn umriß.

Eine Lichtlanze traf einen Pionier. Dessen Anzug konnte aber nicht die volle Energie absorbieren und der Pionier detonierte in einem Lichtblitz. Jordas Zieloptik lokalisierte im Gang vor sich vier Ziele und er nahm diese unter Vollbeschuß seiner STONER. Eine Lichtlanze löste sich aus seinem Gewehr und brachte eines der Geschütze zum Schweigen. Es löste sich buchstäblich in seine Atome auf.

Die freigewordene Energie der Explosion tobte durch den Gang und ließ einige Pioniere schwanken. Er ließ sich geistesgegenwärtig nach vorne fallen und rollte sich automatisch ab, während ringsum Pioniere angingen, die Batterien zu beschießen.

Als er aus der Rolle hochfederte, hatte er die Waffe schon auf Sprenggeschosse umgestellt, um so seine Energie zu sparen, und traf ein weiteres Geschütz. Eine Geschoßgarbe ließ ihn

taumeln und der Anzug protestierte wütend. Er richtete das Gewehr auf die ihm gegenüberliegende Wand und jagte drei Panzerknacker hinein. Schrapnelle tosten durch den Gang und die Explosion riß ihn von den Beinen. In die Wand hatte die Explosion ein riesiges Loch gerissen, in das er sich auf allen Vieren vorwärts krabbelnd zwängte und so etwas Deckung gewann. Er schaltete auf seine Hochgeschwindigkeitsmunition um und zerblasterte die beiden anderen Geschütze, die er vor sich geortet hatte. Damit war der Widerstand gebrochen und er erhob sich taumelnd aus seiner Deckung.

Nur langsam verzog sich der Rauch und die ausgebrochenen Brände erloschen. Er schaute sich um und scannte den Gang, als er über Quintus stolperte. Er richtete den Scanner auf seinen Truppführer und schaltete das System auf Mediscan. Ein grünlicher Lasertaster schien aus seinem Auge zu wachsen und die drei Enden des Tasters glitten langsam über den reglosen Körper seines Freundes. Der Computer in der Silberhaut verglich die Daten mit seiner medizinischen Datenbank und zeigte Jorda das Ergebnis an: die Verletzungen waren schwer und er würde in den nächsten Minuten sterben. Daß er noch lebte, hatte er einzig seinem Silberanzug zu verdanken, der verzweifelt versuchte, ihn am Leben zu erhalten. Quintus schaute ihm ins Gesicht und brachte seinen letzten Wunsch vor. Und so trugen ihn die Verbliebenen nach oben, von wo aus er seinen Heimatplaneten zum letzten Mal sehen konnte.

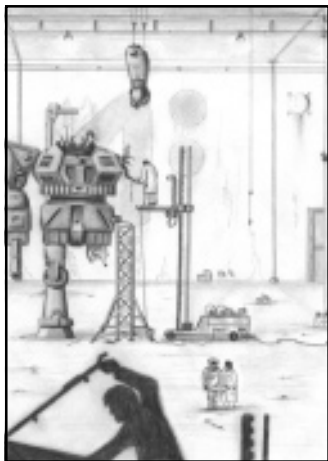
Quintus lag still in seinen Armen und atmete immer ungleichmäßiger. Jorda wartete geduldig an seiner Seite, als Chromos, langsam größer werdend, am Horizont erschien. Nach zehn Minuten bot die volle Pracht des Planeten ihnen ein atemberaubendes Bild. Quintus tat seinen letzten Atemzug, der Anzug erlosch und Jorda schrie seinen Zorn in die Wüste hinaus. Der

Transheli setzte sanft neben ihnen auf.

(Auszüge aus dem Tagebuch des Neokatai Decras)

Gerettet Mine vor dem Lavameer funktionstüchtig. Nun können wir uns selbst versorgen. Strider reprogrammierte die Station und nun arbeitet sie für uns. Neben der Station eine Fabrik Nachschub an Gütern gesichert. Truppen stehen nun an der Küste des Lavameers. TITAN Transporter werden für Täuschungsmanöver umgebaut und die aus der Arche 2 geretteten WHALE stehen bereit für den Tag der Überquerung. Da wir nun Kristalle abbauen können, schlägt Alexmandarin ein gemäßigteres Tempo an.

In der Nacht versuchten uns einige PIRATE Bomber zu überraschen, scheiterten aber an der Luftabwehr. Decras läßt Jäger bauen, jeden Tag laufen 10 Stück von den Bändern der Fabrik.



Heute morgen sind die Transporter gestartet. Wie unser Plan es vorsah, war der Jagdschutz mäßig. Während Skynet scheinbar den Köder schluckte, setzen wir weiter nördlich mit den WHALE über. Skynet griff massiv die Transporter an und auf dem Höhepunkt der Schlacht setzten wir unsere Reserve ein. Das gab den Aus-schlag! Wir zerstoben den Gegner und der Luftraum war unser.

Unsere WHALE mußten unter schwerem Beschuß an der gegenüberliegenden Küste anlanden. Da wir die Lufthoheit hatten, waren die Verluste am Boden gering. Ich und meine Männer saßen im ZEUS und mußten die Hände in den Schoß legen.

Verdammt!!!

Endlich kamen wir zum Einsatz: Unsere Pioniere sollten Bunkeranlagen aufrollen. Waren die ganze Nacht beschäftigt. Habe mindestens 6 DEMON erledigt und mit einer Lichtlanze einen PYTHON zerstört. Haben einen schwer erkämpften Brückenkopf gebildet.

Während der Morgenstunden versuchte Skynet, uns wieder ins Lavameer zu werfen. Sie brachen in unseren mittleren Abschnitt ein und konnten nur im brutalen Nahkampf herausgeworfen werden. Flugfeld eingeweiht. Nun landen stündlich Transporter mit Nachschub von der Fabrikationsanlage. Können unsere Verluste an mechanischen Einheiten aufstocken. Aber die Lebenden... Ein toter Pionier bleibt ein toter Pionier. Haben 12% unserer Schlagkraft eingebüßt.

Heute nacht auf Patrouille. Haben nördlich unseres Brückenkopfes ein Hauptquartier und eine Fabrik gefunden. Hauptquartier zerstört, Fabrik erobert. Reparaturtrupp unter Leitung von Strider baute die Anlage wieder auf. Dehnten unseren Brückenkopf bis zur Fabrik aus und haben nun einen Halbkreis von 11 Standardmeilen Territorium erobert. Morgen werden unsere Panzerverbände zusammen mit den Pionieren ausrücken. Alexmandarin errichtete im zerstörten Hauptquartier seinen Gefechtsstand. Durch die beiden Fabriken und die Mine haben wir fürs Erste das Problem der Energieversorgung gelöst. Nun können wir weiter vorstoßen in das Herz der Skynet-Basis...

Alexmandarin

Er kehrte vom Hügel zurück, wo die Leichen der Pioniere und Techniker, die in den letzten Tagen gefallen waren, begraben worden waren. Eine kurze Zeremonie, dann hatten die Toten die Lebenden verlassen. Nur die Erinnerung an sie war noch all-

gegenwärtig.

Er betrat die Ruine, die nun sein Hauptquartier darstellte, und passierte einige Pioniere, die vor dem Eingang Wache schoben. Er trat in die Zentrale und sah Yanga auf seinem Gefechtsstuhl sitzen. Er nickte ihm zu und trat an ihn heran. Er beugte sich über die Konsole und studierte die Karte. Er drehte sich herum und sah aus einem der Fenster hinaus.

„Ich fühle mich scheußlich: Dreißig gute Männer liegen dort draußen. Ich oder Sie könnten dort auch die letzte Ruhe gefunden haben. Aber wir sind immer noch an das Rad des Lebens gefesselt, darauf wartend, daß man davon loskommt. Ich weiß nicht mehr, was das alles für einen Sinn hat. Unser Planet ist dem



Untergang geweiht. Wir: ebenfalls dem Untergang geweiht. Nun haben wir zwar eine kleine Hoffnung in Form der Fabriken und der Mine, aber das ist ja noch nicht das Ende. Wir brauchen ein Raumschiff, das in der Lage ist, uns von

diesem Geröll- und Schutthaufen zu tragen, nur um dort auf unserem Heimatplaneten wieder zu kämpfen. Nun müssen wir zuerst hier kämpfen und siegen, damit wir wieder kämpfen können. Es ist frustrierend! Seit ich ein Kind bin, kämpfe ich. Die einzigen Erinnerungen, die ich aus meiner Kindheit habe - Hunger und Kampf!”

Er schüttelte den Kopf und sein Gesicht sah plötzlich alt aus. Yanga sah ihm in die Augen. Er suchte nach Anzeichen, die für alle eine Gefahr bedeuteten. Irgendein Zeichen, daß Alexmandarin zusammenbrach und die Truppe nicht mehr weiterführen konnte.

Aber er entdeckte nichts als eine tiefe Traurigkeit und eine gewisse Überdrüssigkeit. Er beruhigte sich.

Es stimmte, die Situation war verfahren, aber nicht sooo verfahren. Es gab ein Licht am Ende des Tunnels. Ihn interessierte es nur, Skynet hier auf Mond ACHT zu besiegen und diesen Trabanten zu verlassen, damit den Leuten unten auf Chromos geholfen werden konnte.

“Dakatai, legen Sie sich etwas hin”. Die Stimme war Samt und Seide und Alexmandarin fühlte sich versucht.

Na los, lege dich hin, sagte die innere Stimme. Lege dich hin und laß ihn die Suppe auslöffeln. Du hast genug getan.

Alexmandarin griff in seine Tasche und nahm ein paar Aufputschmittel ein. Er schüttelte die Betäubung seines Selbst ab und konzentrierte sich auf den nächsten Schritt. So wenig Zeit und so viel zu tun.

Kapitel 4

Die leere Wüste

(Auszüge aus dem Tagebuch des Neokatai Decras)

Seit vier Tagen sind wir unterwegs in südwestlicher Richtung. Ein Reise quer durch eine monotone Landschaft. Der Dakatai hatte sich entschieden, mit Katai Yanga beim Brückenkopf zu bleiben und hatte mir das Kommando und den ZEUS übergeben. Die Luftschlacht schien Skynet das Genick in punkto Luftwaffe gebrochen zu haben, denn wir werden selten behelligt. Unsere Jäger geben uns Schutz aus der Luft. Jeden Morgen starten sie vom Brückenkopf aus und werden vom dortigen Operator an den meinigen übergeben. Und dieser Wechsel folgt stetig. Stunden-

lang bin ich an den Gefechtsstand gefesselt. Denn nur ein Gedanke zählt: "Vorwärts, vorwärts!!!"

Wir halten an Bord des ZEUS Schicht, die eine Hälfte hat Dienst und die andere Hälfte schläft. Wir hier an Bord haben noch Glück, die Pioniere, die in ihre PYTHON gepfercht hocken, sind mit ihrer Moral am Ende. Alle sechs Stunden ein kurzer Halt, um die Glieder zu strecken, etwas zu essen und dann weiter in den Tag hinein. Einige Pioniere beklagen sich bei ihren Unterführern, andere verrichten schon fast verbissen ihren Dienst. Die Leistungen der Jägerpiloten und der Panzerfahrer zollen mir Respekt ab. Unermüdlich fliegen oder fahren sie ihre weitläufigen Zirkel um unseren Verband, um das erste Hindernis zu sein, auf das Skynet treffen würde. Ihre Moral ist unerschütterlich. Ganz im Gegensatz zu den Truppen, die in ihren Gefechtsfahrzeugen ausharren müssen. Hopti, die Ordonnanz von Dakatai Alexmandarin, ist nun mein Stellvertreter. Er ist ein etwas merkwürdiger Kerl, aber er verrichtet seine Arbeit genauestens. Außerdem hat er einen kruden Sinn für Humor. Irgendwie kommen wir miteinander aus.

Unsere Scouts schätzen, daß wir Morgen die Mitte der Wüste erreichen werden. Danach erwartet uns ein Gebirgsrücken und in diesem Gebirge liegt unser Ziel.

Alexmandarin

Ruhig atmend lag der Dakatai in seinem Quartier auf einer Pritsche und träumte. Er hatte seine R.E.M. Phase erreicht und, unter den Lidern verborgen, begannen seine Augen zu wandern. Leise glitt die Türe auf. Der Schatten von Yanga fiel mit dem Licht in das stille Zimmer. Wie ein Schatten glitt er geräuschlos zum Bett und setzte sich auf einen Schemel der daneben stand. Er betrachtete das Gesicht seines Vorgesetzten und wünschte sich zum wiederholten Male, daß er es verstünde, hinter die Stirn

dieses Mannes zu blicken. Er wollte seine Gedanken lesen, um zu spüren, welche Wolken der Düsternis ihn quälten. Er lehnte sich zurück. Leise knarrte der Stuhl. Er wartete, ob Alexmandarin reagierte, aber der Schlaf war zu tief, um ihn durch das Geräusch zu wecken. Er aktivierte das Interkom, das er im Ohr trug und lauschte den Stimmen. Piloten auf einsamer Wacht, hoch im Norden. Ein Truppführer meldete den Status seiner Einheit und die Position. Die übliche Nachtroutine machte sich breit. Er lenkte seine Gedanken auf Decras, seinen ehemaligen Truppführer, Stellvertreter und nun derjenige, der die Flammen löschte, nachdem man selber das Feuer vorsätzlich entfacht hatte.

(Auszüge aus dem Tagebuch des Neokatai Decras)

Erster Gefechtstag

8:00

Wir stießen auf eine Patrouille von mehreren BUSTER Scouts. Die Einheit wurde von unserer Vorhut zerstört, bevor Skynet reagieren konnte. Jetzt haben sie unsere Position geortet und ich rechne in den nächsten Stunden mit einer Reaktion. Ich habe höchste Alarmbereitschaft befohlen und Alexmandarin verständigt. Der Dakatai hat erst Morgen die Einsatztruppen fertig und will sie sofort in Marsch setzen. Solange bin ich auf mich selbst gestellt. Weiter rückten wir vor, im Südwesten tauchte weitab am Horizont das Bergmassiv auf. In einem Marsch von einem Tag sollten wir am Fuße des Berges stehen.

11:00

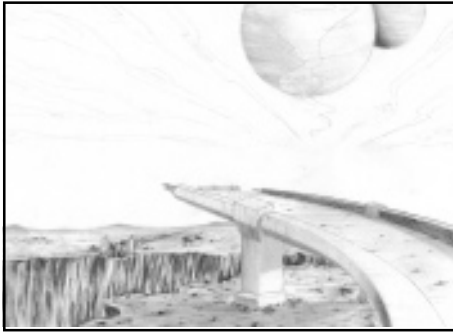
Einige CONDOR Einheiten versuchten, unseren Verband auseinander zu treiben, wurden aber von unseren BLITZ Flakpanzern vertrieben. Unsere Verluste waren leicht. Ich habe die Pioniere als Nachhut reorganisiert, um sie als Eingreifreserve zu verwenden.

13:00

Schweres Artilleriefeuer auf unseren Verband zwang mich, die Einheiten etwas auseinander zu ziehen - so bieten sie weniger Angriffsfläche. Unsere PIRATE Jagdbomber brachten mit Luft-Bodenraketen die Artillerie zum Schweigen.

16:00

Die Vorhut stieß auf eine Straße, die von Westen nach Osten führte. Einige Pionierjäger folgten der Straße nach Osten und fanden zwei weitere Minenkomplexe. Ich unterrichtete den Dakatai über die Entwicklung der Lage.



Alexmandarin befahl mir, die Straße an meinem Kreuzungspunkt abzuriegeln und auf die Entsatstruppen zu warten. Erst mit den Entsatstruppen soll ich die Minen nehmen.

18:00

Ich schickte einige Pioniere mit PYTHON Schützenpanzern in westliche Richtung, um entlang der Straße bis zum Gebirge vorzudringen. Sie sollten um Mitternacht (Chromoszeit) an ihrem Bestimmungspunkt sein.

23:00

Die Pioniere haben längs der Straße einen Graben gezogen und das Gelände weitläufig vermint. Gegen Morgengrauen sollten auch die Raketenwerfer und unsere mitgeführte leichte Artillerie eingegraben sein. Der ZEUS wurde zum Schutz bis zur Antennenspitze eingegraben. Hopti hält diese Nacht Wache. So konnte ich zum ersten Mal seit Tagen sechs Stunden am Stück schlafen.

Zweiter Gefechtstag

5:00

Wurde unsanft durch eine Ordonnanz geweckt. Mehrere SCORPION Panzer versuchten, unsere Riegelstellung zu durchbrechen. Da wir gut gedeckt in unseren Stellungen lagen, konnten wir ohne große Verluste die Einheit niederkämpfen. Im Osten versuchte ein MAMMUT Verband, zu fliehen. Die Panzer dienten wohl als Begleitschutz. Ich ließ die COBRA Jäger ihre Verfolgung aufnehmen.

6:00

Die COBRA sind zurück und ihr Operator erstattete mir Bericht. Alle acht MAMMUT wurden von ihnen vernichtet. Sie versuchten, zur Minenanlage zurück zu fliehen - vergebens. Allerdings hatte Skynet während der Nacht die Aldiniumminen befestigt. Heftiges Abwehrfeuer zwang die Jäger, dicht über den Boden zu fliegen, um nicht abgeschossen zu werden. Ein COBRA erhielt einen Treffer und mußte notlanden.

8:00

Die Einsatztruppen sind in Marsch gesetzt. Morgen Abend sollten sie durch TITAN Transporter hierher verlegt worden sein. Ich habe Befehl gegeben, die Stellung weiter auszubauen und die Mannschaften noch tiefer einzugraben. Im Laufe des Tages erwarte ich lieben Besuch.

9:00

Ein weiterer Versuch von Skynet, durchzubrechen, einen Konvoi zu seinem Zentrum zu überführen. Diesmal versuchten zwanzig BLADE Panzer, unsere Anlagen zu überwinden. Sie drangen bis in den ersten Feuerbereich ein und wurden durch konzentrierten Raketenbeschuß vernichtet. Diesmal waren unsere Verluste moderat. Mehrere Panzer und drei Geschütze sind ausgefallen. Warten wir einen weiteren Tag ab.

11:00

Eine massive Angriffsfront nähert sich von Westen. Mehrere kombinierte Einheiten sind auszumachen. Habe unsere Jäger starten lassen.

13:30

Fast zweieinhalb Stunden lastete der gegnerische Angriff auf unseren Stellungen. Die kreisförmige, circa eine Meile breite Front wurde an mehreren Stellen eingedrückt, sprich: überrannt. Der erste Angriff wurde aus dem Süden herangetragen. Schweres Bombardement setzte ein, als der Gegner versuchte, meinen Befehlspanzer zu zerstören. Eine halbe Stunde währte der Beschuß. Gleichzeitig versuchte Skynet durch einen kombinierten Ost-West Angriff mit starken BLADE Panzern, in unseren ersten Feuerbereich einzudringen. Da im Osten die größte Massierung auszumachen war, verlegte ich unsere Luftstreitkräfte nach dort. Hier wurde dann auch erwartungsgemäß der Angriff sehr schnell zum Stehen gebracht. Längs der Straße blockierten bald zerschossene Panzerwracks die Zufahrt und die massiv vorrückende Infanterie vom Typ DEMON R-1b mußte ohne ausreichende Deckung durch unseren Feuerbereich. Einige wenige brachen in die Stellungen ein und wurden im Nahkampf von Sturmtrupps der Pioniere niedergekämpft. Die Stellung konnte gesichert werden.

Ganz anders im Westen. Hier versuchte Skynet, durch ein Fernduell der Raketenstellungen und Artillerie unsere Stellung mürbe zu machen. Nach einer Stunde Dauerbeschuß waren an mehreren Stellen Lücken entstanden, die Skynet sofort ausnutzte. Mehrere PIRATE Erdkampfflieger gaben vorpreschenden GLADIATOR Panzern Deckung. Der Großteil der Panzer drang in die äußeren Bereiche unserer Stellung ein und setzte sich fest. Sie bildeten einen Korridor, durch den die Infanterie vorstoßen sollte. Alle verfügbaren Reserven wurden den Skynet-Truppen

entgegengeworfen. Unsere Verluste nahmen dramatisch zu. Aber der Feind konnte in seinem eroberten Abschnitt festgesetzt werden und erlangte keine weiteren Vorteile. Skynets Infanterie versuchte zweimal, in unseren zweiten Verteidigungsring einzusickern, was an den aufopfernd kämpfenden Pionieren scheiterte. Zwei Gruppen unter der Führung von Jorda kämpften sich bis zu den SCOR-PION Panzern vor und vernichteten sie im Nahkampf. Von den sechzig Mann überlebten diesen Gegenangriff nur acht! Neokatai Jorda zählt mit zu den Gefallenen. Ihre Tat gab den Ausschlag für die Entscheidung im Westen. Während unsere DEMON Infanteristen das Gelände säuberten, brachten die Pioniere neue LIGHT Artillerie und FLAME Raketenbatterien in Stellung und bauten beschädigte ROCKY Bunker und Laufgänge wieder auf. Unsere Bergepanzer brachten einige erbeutete BLADE Panzer, die noch reparaturfähig waren, nach hinten, wo sie repariert und umprogrammiert wurden. Eine Granate durchschlug die Deckenpanzerung unseres ZEUS im vorderen Teil, tötete sechs Operatoren und zerstörte einige Kommunikationsgeräte. An Teilen der Front blieben einige Einheiten liegen, da sie keine Verbindung mehr mit uns hatten. Mehrere dieser Einheiten wurden niedergemacht - obwohl der Ausfall eigentlich nur wenige Minuten in Anspruch nahm.



15:00

Unsere Front ist wieder begradigt. Die Wende brachten die eintreffenden Luftstreitkräfte, die uns aus dem Brückenkopf kommend zur Hilfe eilten. Wir haben in den letzten vier Stunden

fast ein Drittel der einsatzbereiten Einheiten verloren. Noch so ein Angriff und ich werde selber nicht mehr in der Lage sein, das Gefechtsmodul von Skynet anzugreifen. Das aus dem Süden kommende Bombardement tritt nur noch sporadisch auf. Ich hoffe, daß Skynet dringend die Kristalle braucht und wir es schaffen, den Durchbruch zu verhindern.

16:00

Unsere Zählung hat ergeben, daß unser 1. Pionierbataillon schwere Verluste hinnehmen mußte. Nur noch die Hälfte der Männer ist fähig zu kämpfen; die andere Hälfte ist entweder verwundet, tot oder vermißt.

18:30

Die TITAN Transporter sind gelandet und bringen unseren Nachschub und die Einsatztruppen. Unsere Verwundeten werden an Bord eines TITAN Transporters mit starkem Jagdschutz ausgeflogen. Nun, wo ich wieder die volle Kampfstärke erreicht habe, beschließe ich, sofort die Minen zu nehmen. Ich schicke einen kombinierten Panzer- und Infanterieverband unter schwerem PIRATE Schutz in Richtung der Aldiniumminen.

23:00

Die Minen sind unser. Die PIRATE sprengten einen Korridor in die Verteidigungsanlagen und brachten die gefährlichen Lichtlanzenbatterien zum Schweigen. In den Korridor sickerte dann unsere schwere Infanterie, unterstützt von unseren erbeuteten BLADE Panzern, ein und kämpfte sich bis zum Hauptgebäudekomplex durch. Durch eine auf einem Panzer installierte Luftmine wurde das Gebäude geöffnet und die auf Selbstkoordination eingestellten Skynet-Truppen mußten einzeln niedergekämpft werden. Der Verlust der Mine 1 ist in meinen Augen tragbar, obwohl Alexmandarin am Interkom geflücht hat und mir schwere Vorwürfe wegen der Sprengung machte. Besser eine

Mine zerstört, als nichts in den Händen zu halten. Unsere Techniker werden die Mine 1 schon wieder aufbauen, obwohl es Monate dauern wird.

Dritter Gefechtstag

6:00

Hopti weckte mich. Der Dakatai wünschte mich zu sprechen. Es war nur eine kurze Unterhaltung. Er befahl mir, unsere Stellung aufzugeben und sofort in Richtung des Gebirges aufzubrechen, um unseren Kampf um Mond ACHT zu beenden. Unser gestern gestarteter Satellit konnte vor seiner Vernichtung am Rande des Gebirges eine starke Verteidigungsstellung aufklären. Skynet bemüht sich dort, uns einen heißen Empfang zu bereiten. Wir brechen in drei Stunden auf, um sofort anzugreifen.

9:00

Mit den Panzern als Vorhut und einem Schirm von Jägern und Jagdbombern an unserer Spitze, rückten wir die Straße entlang in Richtung der Befestigung, die Skynet baute.

10:00

Wir verlassen die Straße und versuchen, in seine vermutete linke Flanke zu fallen. Unsere Jäger melden Kontakt.

10:15

Artilleriebeschuß hat eingesetzt. Einige Fahrzeuge wurden vernichtet. Unsere leichte und schwere Artillerie hat sich eingegraben und wird unseren Vormarsch unterstützen.

War mit einem BUSTER an die vorderste Front gefahren und habe die zwei Meilen vor uns liegende Stellung durch mein Fernglas beobachtet: Skynet hat seine Verteidigungsanlage um eine Stadt gebaut, die als Sperrfort vor einer Schlucht liegt, die ins Innere des Gebirges führt. Dort liegt unser Ziel.

Skynet hat drei Verteidigungskreise um die Stadt gezogen. Ich

erkannte Lichtpflanzenbatterien, Raketenbatterien und viele eingegrabene Panzer. Aus der



Ferne wirken die DEMON Pioniere wie emsige Ameisen, aber sie bauen Stunde um Stunde die Anlage weiter auf.

11:00

Eine Einheit aus beschädigten Panzern und anderen,

nicht mehr verwendungsfähigen Schützenpanzern und Hoovercrafts, wurde mit Sprengstoff beladen und in Richtung der Anlage geschickt. Aufmerksam beobachteten wir die Abwehrreaktion der Maschinen. Scanner zeichneten jede Bewegung von Skynet auf. Die Hälfte der Fahrzeuge wurde im Vorfeld des ersten Ringes zum Stehen gebracht, während die andere Hälfte bis in den ersten Ring einbrach und dort riesige Lücken in die Verteidigung sprengte. Unsere im Schutz der Panzerwracks nachrückende schwere Infanterie setzte sich in der ersten Anlage fest und mit Hilfe der Flieger konnten wir uns dort bis 17:00 Uhr häuslich niederlassen. Skynet startete drei Gegenangriffe, die alle abgewiesen wurden. Haben uns der Stadt auf drei Meilen genähert. In einer Meile Entfernung liegt der zweite Verteidigungsring.

19:00

Habe eine Einheit Elite Infanterie für einen Nachtabsprung fertig machen lassen.

Sie sollen über der Stadt abspringen und das Hauptquartier ausfindig machen. Unsere Bomber sollten dann den Rest erledigen.

Unsere Elite Infanterie ist, in allen Bereichen der Stadt verteilt,

abgesprungen.

Der Transporter wurde beim Rückflug durch Raketen abgeschossen. Unsere Infanterie kämpfte sich durch die Stadt, legte Brände, sprengte Gebäude und wurde bis auf die letzte Maschine vernichtet. Keine Spur vom Hauptquartier.

Vielleicht liegt es unterirdisch?

Vierter Gefechtstag

6:00

Unser Landefeld ist fertiggestellt und aus dem Brückenkopf im Norden an den Ufern des Lavameers kommt unsere Versorgung in Form von neuen Truppen und Maschinen. Da unser Flugfeld in Reichweite der Artillerie liegt, hatten wir leichte Verluste.

7:00

Habe Alexmandarin über die gestrigen Vorkommnisse unterrichtet und ihm meinen Plan erläutert. Der Dakatai ist mit meinem Plan einverstanden.

Stider ist auf dem Rückflug zum Krater, um meinen Plan vorzubereiten.

8:00

In der Nacht haben die Pioniere einen unterirdischen Korridor bis zum zweiten Ring gegraben. Die unterirdische Zündung einer Mine legte die Verteidigung im zweiten Ring lahm und ich ließ unsere gesamten Panzertruppen vorrücken, um in den Ring einzubrechen. Kaum hatten unsere Panzer die Stellung erreicht, als uns der Gegner eine Überraschung bereitete. Im Niemandsland zwischen den Stellungen hatte Skynet starke Panzerverbände vergraben, die sich nun von hinten auf unsere Einheiten stürzten. Andere Verbände durchbrachen unsere eroberte Verteidigungslinie und versuchten, unser Kommandofahrzeug zu erreichen. Während unsere Operatoren versuchten, der plötzlich aus dem

Hinterhalt kommenden Truppen Herr zu werden, setzte Skynet in der Nähe unseres ZEUS einen Trupp Elite Infanterie ab. Wir bemerkten es zu spät. Mein Leben wurde durch Hopti gerettet, der in dem Moment, wo die Atomgranate durch das Schott flog, geistesgegenwärtig meine Sphärenblase aktivierte und mich so vor dem Tod bewahrte. Ich aktivierte noch die Not-MILLOP-Konsole und konnte sie noch auf Automatik stellen, bevor ich ohnmächtig wurde.

12:00

Ich bin wieder wach und habe die Schande, noch zu leben. Meine Armee wurde geschlagen und ihr General lebt noch. Alexmandarin hatte mein Versagen bemerkt und die restlichen Truppen in die Schlacht um die Stadt geworfen. Meine Panzer wurden im Niemandsland aufgerieben und meine Armee aus dem ersten Verteidigungsring herausgeworfen. Einer der Pioniere schaffte es mit seinen Leuten, sich bis zu meiner Blase durchzukämpfen und öffnete sie mit dem Override Code und barg das wichtigste, die MILLOP-Konsole. Der Pionier, unerfahren im Gebrauch der Maschine, schaffte es wie durch ein Wunder, unsere Truppen in unserer Auffangsstellung zu sammeln und dort den Widerstand zu reorganisieren. Mich nahm er auch mit, bewußtlos.

Yanga brachte sofort meinen Plan in Gang und die ARCHE 3 startete aus dem Krater in Richtung des Schlachtengetümmels. Während es unserer Artillerie gelang, im Vorfeld unserer Stellungen den Feind durch Trommelfeuer festzunageln, schaffte es der Pionier, unsere Flieger zu einem Entlastungsangriff zu sammeln. Damit hatten wir etwas Luft gewonnen.

Die Arche brachte den endgültigen Ausschlag und das Ende. Aus allen Waffenkuppeln feuernd, tauchte sie über dem Horizont auf und versprengte die angreifenden Truppen. Kurs nehmend

auf die Stadt, trafen mehrere Raketen die Arche und brachten sie über der Stadt zum Absturz. Die nachfolgende Explosion war furchtbar. Folgeexplosionen tobten durch die Stadt und verwandelten sie in ein Feuermeer. Danach gab es keinen Widerstand mehr von Skynet.

14:00

Ich habe die Verluste hier vor mir liegen und sie sind furchtbar. 75% an Truppen und Material habe ich eingebüßt und von den Pionieren leben noch 35 Mann. Der Rest ist tot oder vermißt. Ich verhülle in Schande mein Gesicht. Merkwürdigerweise geben mir die Männer keine Schuld, aber ich kann mit dieser Schuld nicht leben. Heute Abend kommen Alexmandarin und Yanga hier herunter, um mit mir das weitere Vorgehen zu besprechen.

15:00

Nördlich von der Stadt in einer Gebirgsnische entdeckte ein Aufklärer einen Raumhafen, wo drei Raumer stehen. Ich habe Techniker hingeschickt, um sich die Sache anzusehen.

16:00

Kann mich nicht freuen. Eines der Schiffe ist funktionstüchtig und wir könnten mit ihm nach Hause fliegen. Trauer umspült mein Herz, habe aber nicht den Mut, die Pistole auf meinem Knie zu benutzen.

17:00

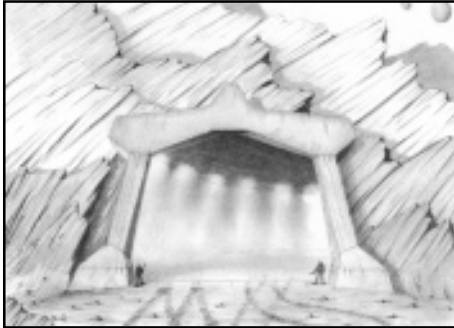
Habe mich entschieden. Es ist die einzige Lösung, ich werde die Sache beenden.

Möge meine Frau mir verzeihen.....

Epilog

Der Abgrund

„Er ging allein in die Nacht hinaus und verließ von allen unbemerkt unsere Stellung. Er zog sich seinen Silberhautanzug an, nahm sein STONER Gewehr und trug in einer Gravtrage eine Mine mit sich. Er fand seinen Weg durch die brennende Stadt und drang, von seinen Göttern begleitet, in die Schlucht ein. Hier



suchte er sich seinen Weg zum Skynet-Modul.

Der Dakatai und ich kamen spät am Abend an. Decras hatte einen Vorsprung von 4 Stunden und ich nahm mir sechs Männer mit und eilte ihm hinterher. Wir durchquerten die Stadt und erreichten bald die Schlucht. Decras Weg war leicht zu verfolgen, denn alle paar Meter fanden wir zerschossene DEMON Roboter, die uns den Weg zeigten. Wir fanden später einen freigesprengten Versorgungsgang und drangen in den Berg ein. Wir folgten dem Schacht, der uns tiefer und tiefer in den Berg führte.

Durch ein gesprengtes Lüftergitter erreichten wir einen gewaltigen Raum. Der Raum barg in der Mitte einen Kubus von 10 Meter Seitenlänge. Es roch stark nach Ozon. Wir hörten ein Stöhnen, das von dem Kubus aus zu kommen schien. Der Kubus war auf der linken Seite vollkommen zerstört, die Mine hatte den Durexbeton durchschlagen und die inneren Schaltkreise zerfetzt.

Skynet's Gefechtsmodul war tot.

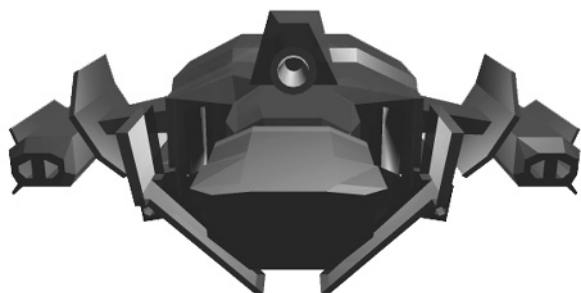
Das Stöhnen wurde lauter und wir traten um den Kubus herum. Was wir sahen, ließ uns das Blut in den Adern gefrieren.

Ein Alptraum tat sich uns auf. Ein Endo-Kampfskelett: zwei Meter groß. Aber die Hauptmerkmale waren die zwei Arme, die an jeder Seite hingen, davon war einer mit Greifwerkzeugen ausgerüstet und der andere mit einem Waffenpod. Über den ganzen Körper verteilt, ragten Stacheln hoch.

Decras kniete am Boden und die Kreatur stand vor ihm. Keiner bemerkte uns. Decras war blutüberströmt. Mit einer unmenschlichen Geschwindigkeit klappte aus dem Pod eine Klinge heraus. Einer der Pioniere eröffnete das Feuer und brachte mit einer Lichtlanze die Kreatur zum Wanken. Decras brach zusammen. Nun feuerten wir alle auf das Endoskelett. Projektile prasselten auf Metall und die Kreatur wurde umgeworfen. Die Waffenpods öffneten sich und die Kreatur richtete ihren Oberkörper wieder auf. Zwei Minikanonen nahmen jetzt uns unter Beschuß.

Wir warfen uns hinter dem Kubus in Deckung. Ich erzielte einen Glückstreffer und der linke Waffenarm riß ab. In einer Nische hinter dem Endoskelett öffnete sich eine Geheimtür und die Maschine rannte auf die Türe zu. Wild feuerten wir hinter ihr her und einer der Männer traf mit einer Granate das Endoskelett in den Rücken. Die Explosion wirbelte das Skelett in den Geheimgang und die Türe schloß sich hinter ihm. Vergeblich versuchten wir, die Türe zu öffnen.

Decras lag im Sterben und beichtete mir. Das Tragische an der Geschichte ist, daß Decras mit der Schuld eines doppelten Versagens starb. Denn die geflohene Maschine war das Skynet-Kommandomodul. Es floh zu einem Kleinraumschiff und verließ Mond ACHT, um seinen Großen Bruder zu informieren, und wir schufen aus den Überresten eine Heimat und bereiteten uns auf die Heimkehr vor. Aber dies ist eine andere Geschichte...



WAFFENBUCH

Drullische Raumlandetruppen



TDV für die
Gefechtskonsole
CombatControl /8-571
BB-DOS / SGOS Release 8.5.
VS - nur für den Dienstgebrauch.

„WAFFENBUCH“

by thomas hertzler
and stefan piasecki
text by bernhard ewers
copyright © 1993 blue byte

DIESES BUCH GEHÖRT:

(Vollständig ausfüllen.)

NAME:

PERSONEN-ID:

DIENSTGRAD:

EINHEIT:

HEIMATADRESSE:

Der Besitzer dieses Handbuchs ist Mitglied der drullischen Raumlandetruppen.

Streitkräfteamt,
Technische Abteilung, Software und Training,
den 08.03.179 n. Z.

Operatoren!

Dieses Handbuch dient dem MilConOp bei der Bedienung der Gefechtskonsole Combat Control /8-571 als Nachschlagewerk und Trainingssoftware. Die Gefechtskonsolen Combat Control /1-80 und Combat Control /1-90 sind hiernach KEINESFALLS anzuwenden. Weiterhin ist dieses Handbuch ausschließlich bestimmt für Mitglieder der Raumlandetruppen. Mitglieder der Waffengattungen Heer, Luftwaffe und Marine seien an ihre Instruktionen verwiesen. Stellen Sie sicher, daß sowohl Sie, als auch Ihre Untergebenen sich strikt an die folgenden Anweisungen halten und die Piktogramme der Einheiten studieren, um möglicherweise verhängnisvolle Fehlentscheidungen ausschließen zu können. Auch die Gefechtskonsolen der neuen Baureihe haben eine eingebaute Online-Hilfe, die während eines Gefechtes anstelle des Waffenbuches benutzt werden soll.

BESONDERER HINWEIS:

Unterstrichene Textpassagen sind zur besonderen Beachtung. Groß geschriebene Passagen sind schriftliche Befehle und wie solche zu behandeln. Verstöße gegen diese Vorschriften ziehen strengste Strafen nach sich.

Der Flottenkommandant.

LEGENDE

	A		B		C	TAKTISCHES Z E I C H E N <i>Abbildung des taktischen Zeichens, welches die Einheit auf dem taktischen Display darstellt.</i> <i>Bezeichnung der Einheit.</i>
	D		E		F	
	G		H		I	

A Maximale Strecke, die innerhalb eines Zuges zurückgelegt werden kann.

B Reichweite der Waffensysteme, die Bodenziele bekämpfen.

C Reichweite der Waffensysteme, die Luftziele bekämpfen.

D Der Wert, der die Verteidigungsfähigkeit angibt (Panzerung, Größe, Mobilität etc.).

E Wirkungsgrad der Waffensysteme, die gegen Bodenziele eingesetzt werden.

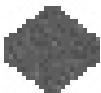
F Wirkungsgrad der Waffensysteme, die gegen Luftziele eingesetzt werden.

G Gewicht der Einheit in der vollen Gruppenstärke.

H Gruppenstärke einer Einheit nach Auslieferung an die Truppe.

I Produktionskosten für die Einheit in voller Gruppenstärke.

B E W E G L I C H K E I T



Ebene



Krater / Hügel



Kraterand



Lava



Staub



Graben



Farne

Gekreuzte Flächenmodule können generell nicht befahren werden. Bei den meisten Fahrzeugen nimmt die Beweglichkeit mit schwieriger werdendem Untergrund ab.



R-1b "DEMON"



B E S C H R E I B U N G

Standard Kampfroboter der Truppen. Hier handelt es sich um ein leicht modifiziertes Modell für die Invasionsflotten. Seine Angriffsfähigkeiten wurden zugunsten besserer Geländegängigkeit zurückgestuft.

TAKTISCHES ZEICHEN



"MECH FUSILIERS"

	4		1		-
	25		30		-
	3		6		9

B E W E G L I C H K E I T





R-4b "DEMON"



B E S C H R E I B U N G

Stärkere Angriffswerte, vor allem bezüglich der Einnahme befestigter Gebäudekomplexe, und Panzerung lassen den DEMON langsamer werden. Der R-4b DEMON ist auch mit einer leichten Flugabwehrwaffe ausgerüstet.

	3		1		1
	27		40		8
	4		6		12

TAKTISCHES ZEICHEN



"MECH FUSILIERS"

B E W E G L I C H K E I T



FAV-2b "BUSTER"



B E S C H R E I B U N G

Der für die Operation "Wettlauf" umgerüstete FAV Buster erhielt einige Änderungen an der Abschußvorrichtung der Raketen und ein angepaßtes Fahrwerk. Dies hat die Reichweite verlängert, macht ihn jedoch wehrlos gegen direkte Angriffe.

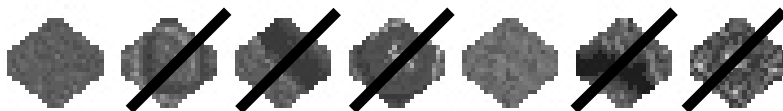
TAKTISCHES ZEICHEN



"RECON SQUAD"

	8		3		-
	27		30		-
	7		6		12

B E W E G L I C H K E I T





T-8b "SCORPION"



B E S C H R E I B U N G

Diese kleinere Version wurde als Leichtbaumodell konzipiert, verfügt aber über angemessene Werte um ihn als Hauptangriffsfahrzeug benutzen zu können. Gerade seine gute Beweglichkeit zeichnet diesen Panzer aus.

	7		1		-
	45		40		-
	7		6		12

TAKTISCHES Z E I C H E N



"ARM. VEHICLES"

B E W E G L I C H K E I T



T-9b "BLADE"



B E S C H R E I B U N G

Dieser Typ zeigt gerade in schwierigem Gelände seine Vorteile. Genügend Panzerung um lange Zeit Stellungen halten zu können, aber auch ausreichend Reserven für Angriff und Rückzug.

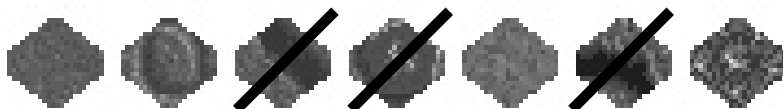
TAKTISCHES Z E I C H E N



"TANK PLATOON"

	6		1		-
	50		57		-
	9		6		15

B E W E G L I C H K E I T



• Inter Galactic Landing Force •

T-100 "ZEUS"



B E S C H R E I B U N G

Der ZEUS ist der Mittelpunkt der Bodentruppen. Die eingeschränkte Beweglichkeit des ZEUS erfordert jedoch erfahrene Kommandanten, da die Möglichkeit besteht, daß er festgefahren wird. Starke Geschütze und Panzerung prädestinieren ihn als Führungsfahrzeug für Offensiven.

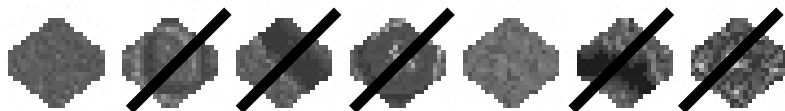
	2		2		1
	100		74		20
	50		1		-

TAKTISCHES ZEICHEN



"FORTRESS"

B E W E G L I C H K E I T



AD-6b

"BLITZ"



B E S C H R E I B U N G

Der AD-6b BLITZ ist ein Flakpanzer, dessen Luftverteidigungsfähigkeit ihn als ideale und schnelle Entsatzereinheit für aus der Luft bedrängte Bodentruppen kennzeichnet.

Der Einsatz gegen Bodenziele als Offensivwaffe IST VERBOTEN. Leichte Maschinengewehre lassen eine temporäre Verteidigung gegen Angreifer zu.

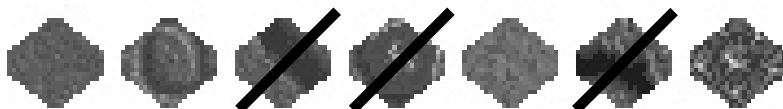
TAKTISCHES ZEICHEN



"AIR DEFENSE"

	5		1		1
	32		24		42
	8		6		15

B E W E G L I C H K E I T



• Inter Galactic Landing Force •

AD-7 "MAGIC"



B E S C H R E I B U N G

Die schwache Abwehrkraft von TROLL und WHALE gegen Angriffe von Bombern führten zu diesem Modell, das die Palette der Spezial Gleiter abrundet. Der AD7 - MAGIC ist sehr stark in Auseinandersetzungen mit Flugzeugen und äußerst wenig.

Dieser mit vielen neuartigen Technologien ausgerüstete Gleiter kann Luftziele auch auf größere Distanz als der Flakpanzer BLITZ bekämpfen.

	7		1		2
	32		35		48
	8		6		15

TAKTISCHES ZEICHEN



"FIRE BOYS"

B E W E G L I C H K E I T



AD-10b "SPHINX"



B E S C H R E I B U N G

Die Fernabwehr von Flugzielen und Raumschiffen ist das Primäreinsatzgebiet der Sphinx. Sehr gute Werte bei Auffassung und Bekämpfung von Fernzielen stellen Beweglichkeit und Panzerung in den Hintergrund.

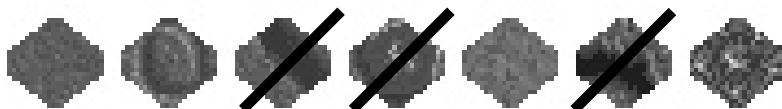
TAKTISCHES Z E I C H E N



"MISS. AIR DEF."

	5		-		6
	33		-		50
	7		6		16

B E W E G L I C H K E I T





G-12b "LIGHT"



B E S C H R E I B U N G

Diese Version der Artillerie hat nicht mehr die langen Vorbereitungszeiten der anderen Modelle, jedoch auch keine nennenswerte Panzerung. Deshalb sollte sie nur gut geschützt aufgestellt werden, auch wenn sie sich im Notfall direkt verteidigen kann.

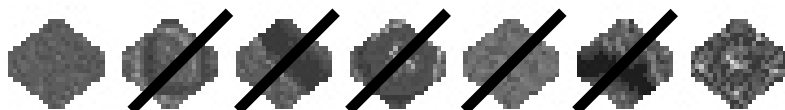
	2		3		-
	20		35		-
	7		6		15

TAKTISCHES ZEICHEN



"ARTILLERY"

B E W E G L I C H K E I T



HG-13b

"ANGEL"



B E S C H R E I B U N G

Die HG-13b ist beweglicher als die früheren Modelle und hat mit 6 Feldern eine ziemlich große Schußweite. Da das Kanonenrohr sich nicht beliebig tief senken läßt, ist diese Waffe gegen direkten Beschuss wehrlos.

Nur gut geschützt operieren lassen. Einheit ist am effektivsten bei der Sicherung schneller Vorstöße.

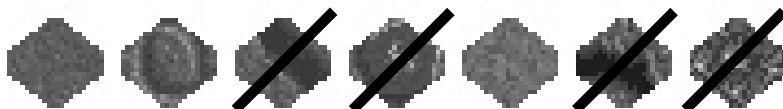
TAKTISCHES Z E I C H E N



"HVV. ARTILLERY"

	3		6		-
	25		40		-
	10		6		19

B E W E G L I C H K E I T





SR-100

"FLAME"



B E S C H R E I B U N G

FLAME ist der erste Versuch eines Werfers mit ausreichender Menge an Nachschub im Fahrzeug selbst. Das macht ihn aufgrund sehr verwundbar und schränkt die Stärke der Raketen ein, gibt ihm jedoch sehr große Aktionsradien mit ausreichender Menge Munition. Den FLAME mit anderen Einheiten zu schützen sollte höchste Priorität besitzen, weil die feindlichen Armeen dieses Fahrzeug wegen seiner Gefährlichkeit als bevorzugtes Ziel behandeln werden.

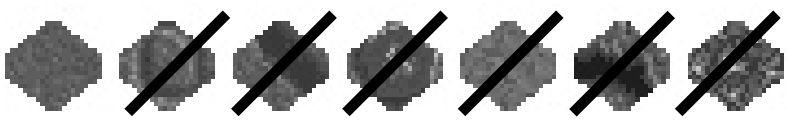
	3		10		-
	15		42		-
	12		# 6		27

TAKTISCHES ZEICHEN



"HVY. ARTILLERY"

B E W E G L I C H K E I T



L 32b "TROLL"



B E S C H R E I B U N G

Gleichzeitig entwickelt mit dem Transportfahrzeug um dieses vor Angriffen an Engpässen zu schützen. Der TROLL ist sehr wendig und verfügt über mittlere Angriffs und Panzerungswerte. Der TROLL ist nicht zu lange massiven gegnerischen Angriffen auszusetzen.

TAKTISCHES Z E I C H E N



"FIRE BOYS"

	7		1		1
	32		38		10
	8		6		14

B E W E G L I C H K E I T





TLAVB "WHALE"



B E S C H R E I B U N G

Das erste Modell zur Überquerung von flüssigen Ansammlungen wie Lava oder Säureseen. Ein eigens entwickelter Antrieb, der ähnlich dem eines Hoovercrafts arbeitet, gibt dem Fahrzeug Auftrieb um gefährlichen Bodenkontakt zu vermeiden. Diese Version bietet kaum Waffen und Panzerung, ist aber zur Ablenkung anrückender Feindverbände gut geeignet.

	6		1		-
	25		26		-
	14		6		13

TAKTISCHES ZEICHEN



"FIRE BOYS"

B E W E G L I C H K E I T



P-T2 "PYTHON"



B E S C H R E I B U N G

Für den schnellen Transport von Kampfrobotern und deren Unterstützung im Kampf ist dieses Fahrzeug entwickelt worden. PYTHON sollte immer in Verbindung mit R - Robotern eingesetzt werden.

Mit dem PYTHON lassen sich auch Aldinium-Kristalle schnell in Sicherheit bringen.

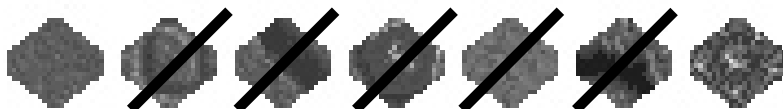
TAKTISCHES ZEICHEN



"ARM. VEHICLES"

	8		1		-
	30		35		8
	7		6		13

B E W E G L I C H K E I T





SC-X "MAMMUT"



B E S C H R E I B U N G

Ebenfalls ein Gigant, kann MAMMUT viele Truppen dank hoher Panzerung sicher ans Ziel bringen. Hier wurde zusätzlich, anstatt starker Bewaffnung, ein Hochleistungsantrieb eingebaut, der große Reichweiten ermöglicht, allerdings ist die Geländegängigkeit gleich mit der des ZEUS. Der MAMMUT ist als wichtigstes Fahrzeug des Nachschubs bevorzugt zu schützen.

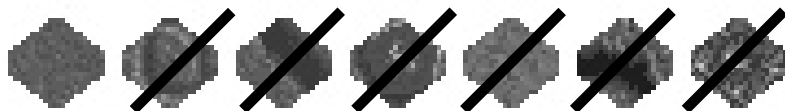
	6		-		1
	90		15		8
	50		1		-

TAKTISCHES ZEICHEN



"SUPPORT REG."

B E W E G L I C H K E I T



MM-2b "GNOM"



B E S C H R E I B U N G

ACHTUNG: Die neuen gegnerischen Minen sind eine Gefahr für die schwache Panzerung des GNOM. Der GNOM ist für das Auslegen und Sammeln eigener Minen in Verbänden hervorragend geeignet und somit ein reines Defensivfahrzeug.

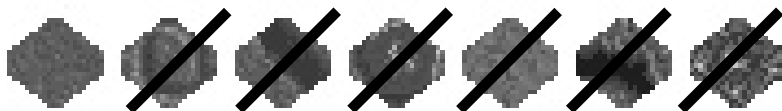
TAKTISCHES Z E I C H E N



"PIONEERS"

	6		1		-
	30		25		-
	10		6		10

B E W E G L I C H K E I T





M-21
"VIRUS"

B E S C H R E I B U N G

Niedrige Geschwindigkeit und geringe Energieabgabe des Antriebs sowie eine neue Legierung des Rahmens machen die Mine kaum ortbar. Einziger Nachteil: Es ist keine Panzerung vorhanden.

Die taktische Mine VIRUS sollte an strategisch wichtigen Orten platziert werden, um unbemerkte Überraschungsangriffe des Gegners zu erschweren.

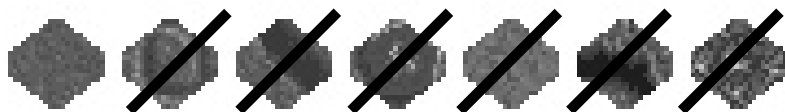
	2		1		-
	5		90		-
	2		6		8

TAKTISCHES Z E I C H E N



"KILLER BEES"

B E W E G L I C H K E I T



SC-PB "WIZARD"



B E S C H R E I B U N G

Gute Einheit zum Bau von Felddepots. Das Depot kann schon in zwei Stufen gebaut, muß aber von Defensivkräften bewacht werden, da der WIZARD nur sehr eingeschränkte Selbstverteidigungssysteme besitzt.

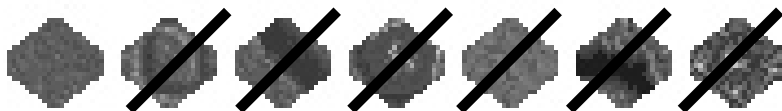
TAKTISCHES Z E I C H E N



"PIONEERS"

	5		1		-
	15		20		-
	18		6		30

B E W E G L I C H K E I T





BB

"ROCKY"



B E S C H R E I B U N G

Bunker des Typs ROCKY sind neuartige Befestigungen, die aus Fertigkomponenten erstellt wurden.

Im Fernangriff und in Zusammenarbeit mit anderen Befestigungen besitzt ROCKY große Bindungsqualitäten gegnerischer Kräfte.

	-		3		-
	120		42		-
	-		3		-

TAKTISCHES ZEICHEN



"BLOCKER"

B E W E G L I C H K E I T

- entfällt -

BF-2 "COBRA"



B E S C H R E I B U N G

Die COBRA ist ein reiner Abfangjäger. Sehr klein und schnell, mit guter Bewaffnung und Reichweite. Die Panzerung kann kleinere Treffer kompensieren. Zur Zerstörung von Bodenzielen ist dieser Jäger nicht geeignet.

TAKTISCHES ZEICHEN



"FIGHTER WING"

	11		-		1
	25		-		47
	12		6		18

B E W E G L I C H K E I T





BA-1 "CONDOR"



B E S C H R E I B U N G

Der CONDOR ist ein taktischer Bomber mit großen Offensivkräften. Die Bewaffnung ist durchweg auf Bodenziele ausgerichtet und wird nach geeigneter Justierung zur ernststen Bedrohung. Gegen Jäger zeichnet sich die gegen Bodenangriffe gerichtete Panzerung nicht besonders aus. Bemerkenswert sind die mitgeführten modernen Luft-Boden Raketen, die den Angriff auf feindliche Stellungen schon aus größerer Entfernung erlauben.

	9		2		1
	25		50		20
	17		6		22

TAKTISCHES ZEICHEN



"HVY. WING"

B E W E G L I C H K E I T



BA-3 "PIRATE"



B E S C H R E I B U N G

Der BA-3 PIRATE ist ein Erdkampfflieger mit mittleren Angriffswerten gegen Luft- und Bodenziele. Gegen Bomber wie den CONDOR oder Transporter wie den TITAN ist er als Jäger einsetzbar, vor den schnellen Abfangjägern sollte er auf jeden Fall geschützt werden.

TAKTISCHES ZEICHEN



"Hvy. WING"

	8		1		1
	30		35		30
	13		6		19

B E W E G L I C H K E I T





BT-1 "TITAN"



B E S C H R E I B U N G

Die TITAN Klasse ist eine ideal entwickelte Transportfliegereinheit. Sie kann sehr viel laden und führt kleinere Reparaturen selbst durch. Außerdem kann jeder Ladeplatz als Start- und Landebahn für Jäger genutzt werden. Sie fungiert hauptsächlich für Landeoperationen, verfügt jedoch über keine einzige Waffe. TITAN-Raumschiffe können auch für das Sammeln von Kristallen genutzt werden.

	7		-		-
	40		-		-
	-		1		40

TAKTISCHES ZEICHEN



"MOON REG."

B E W E G L I C H K E I T



ALDINIUM



B E S C H R E I B U N G

Die Aldiniumkristalle auf einigen Monden verfügen nicht über die Qualität derer auf Chromos, sind jedoch zahlreicher aufzufinden.

Zu beachten ist, daß ihre Wertigkeit, in Verbindung mit anschließender Energiegewinnung in Fabriken, nicht zu den von Chromos gewohnten Resultaten führt.

TAKTISCHES ZEICHEN



"ALDINIUM"

	-		-		-
	-		-		-
	4		-		30*

* nach Umwandlung in verwertbaren Rohstoff

B E W E G L I C H K E I T

- entfällt -



Nur für den Dienstgebrauch.
Beschaffungsnummer: mildoc/TDV/8039-379.
Printed in 183 n.Z.

