



## ROBINSON'S REQUIEM

## EINFÜHRUNG

Die Geschichte findet in der Mitte des 22. Jahrhunderts statt, zu einer Zeit, als die Erde und einige ihrer kolonisierten Planeten bereits an Überbevölkerung leiden.

*Robinson* ist der Spitzname für Mitglieder der AWE (Alien World Exploration - Erforschung fremder Welten), einer militärischen Organisation, dessen Aufgabe darin besteht, völlig unbekannte Welten zu erforschen.

Kandidaten für Robinson werden an den besten Militär Akademien rekrutiert und müssen einen Aufklärungskurs für Offiziere absolvieren. Am Ende des Trainings werden die besten von ihnen einem harten Auswahlverfahren unterzogen, das ihre Fähigkeit anzeigen soll, unter *extremen* Konditionen zu überleben.

Sehr wenige dringen bis zum Herzen von AWE vor, in jeder Rekrutierungsmaßnahme schaffen es nur etwa 20 Anwärter beiderlei Geschlechts. Bei ihrer Zulassung werden sie mit einem kleinen weißen Buch ausgestattet.

Das Hauptquartier von AWE befindet sich in der Klosterstation Levattelow. Robinsons dürfen keinen Kontakt zur Außenwelt haben. Ihr Vertrag läuft über fünf Jahre. Während dieser fünf Jahre unternehmen sie Reisen zu bis dahin unbekannten Planeten, um festzustellen, ob sich die Lebensbedingungen für eine Kolonisation eignen. Am Ende ihrer Tour werden sie mit großen Veranstaltungen geehrt und in den wohlverdienten goldenen Ruhestand auf der Erde geschickt. Eine solche Veranstaltung heißt *Robinsons Requiem*, denn sie soll das Ende des Lebens als Robinson feiern und die Rückkehr zum Leben als Zivilist darstellen.

Das, liebe Leute, ist die offizielle Version.

In Wirklichkeit werden die Robinsons auf Befehl einer *wissenschaftlichen Intelligenz* (WI), einem allmächtigen Wesen, das mit der Lösung des Problems der Überbevölkerung beauftragt wurde, auf Gefängnisplaneten verbannt, und auf der Erde bringen Schauspieler die Bevölkerung auf eine falsche Fährte.

Die Sache ist die, daß die Robinsons während ihrer vielen Einsätze möglicherweise mit unbekannten Viren infiziert wurden. Um jegliche Ansteckung auszuschalten, beschloß WI, sie einfach alle zu verbannen.

Diese "Opfer" sind aber nicht ganz umsonst, denn so können die Symptome und die neuen Krankheiten in aller Ruhe beobachtet werden, in der Hoffnung, die Viren in den Griff zu bekommen. Dann könnten die Planeten kolonisiert werden, sobald die Krankheitserreger dort neutralisiert sind. Als ihre letzte Mission vor *Robinsons Requiem* werden die Robinsons auf einen wilden Planeten geschickt, der in keinem offiziellen Dokument erwähnt wird. Dieser Planet besitzt magnetische Kraftfelder, und sobald die Robinsons sich ihm nähern, verlieren sie die Kontrolle über ihr Schiff. Die meisten können rechtzeitig abspringen, bevor das Schiff aufschlägt und finden sich als Gefangene in einer feindseligen Umgebung wieder. Die Überwachung des Planeten obliegt Droiden, die zuätzlich Informationen über den Gesundheitszustand ihrer Gefangenen sammeln. Diese Säuberungsaktionen werden ganz methodisch alle Mitglieder eines Rekrutierungsjahrgangs unterzogen. Die Wahrscheinlichkeit, daß sich Robinsons auf diesem Planeten wiederfinden, ist also recht hoch. Obwohl sie alle in der gleichen Falle sitzen, benehmen sie sich nicht immer wie alte Kumpels. Alle haben nur eines im Sinn: Weg von diesem Alptraumplaneten und zurück zur guten alten Erde.

Was Sie damit zu tun haben?

Wir schreiben das Jahr 2163. Sie sind ein erfahrener Robinson und haben gerade Ihren letzten Auftrag erhalten: Fliegen Sie zum Planeten Zarathustra und erforschen Sie ihn ...

## STEUERUNG

### **Maus**

Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert. Mit der linken Maustaste wählen Sie aus, mit der rechten stornieren Sie die momentan angewählte Aktion und verlassen angewählte Menüs.

## **Bewegung**

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Richtungspfeile, um in die entsprechende Richtung zu gehen.

Klicken Sie mit der rechten Maustaste, um zu rennen.

Klicken Sie beide Maustasten zusammen, um zu kriechen (besonders nützlich, um sich heimlich anzuschleiden).

## **Tastatur-Abkürzungen**

Damit können Sie einige Aktionen schneller ausführen:

Mit den Tasten 4-9 emulieren Sie auf dem numerischen Ziffernblock Bewegungen im Bild (vorwärts oder rückwärts gehen, sich umdrehen, einen Schritt zur Seite machen.)

Kombinieren Sie diese Tasten mit der linken SHIFT-Taste, bewegen Sie sich im Lauftempo. Mit der CONTROL-Taste bewegen Sie sich im Schneckentempo weiter. Alles was mit Bewegung zu tun hat, können Sie weiter unten bei der *Bewegungs-Leiste* nachlesen.

Mit + und - heben und senken Sie den Kopf.

Die Tasten F1 bis F10 aktivieren die Icons des Spiels (s. weiter unten).

Die SHIFT-Taste allein ersetzt die linke Maustaste. ESC (oder ESCAPE) ersetzt die rechte Maustaste.

## **Joystick**

Damit können Sie sich in verschiedene Richtungen bewegen. Der Feuerknopf ersetzt die linke Maustaste.

## **Pause-Funktion**

Drücken Sie die P-Taste, um das Spiel zu unterbrechen. Zum Weiterspielen eine beliebige Taste drücken.

## **Spiel-Ende**

Um das Spiel zu beenden, drücken Sie CONTROL-X.

## **Präsentation Übergehen**

Drücken Sie die ESC- (oder ESCAPE-) Taste.

## **Nach Der Präsentation**

Je nachdem welchen Computer Sie benutzen, werden Ihnen möglicherweise mehrere Sprachen zu Auswahl gestellt (Französisch, Englisch, Deutsch usw.). Klicken Sie auf die Flagge der gewünschten Sprache.

Auf dem Bildschirm wird dann ein Menü erscheinen. Sie können nun unter mehreren Spieloptionen auswählen (Erklärungen erscheinen auf einer Leiste) oder ein früher gespeichertes Spiel laden (siehe Abschnitte "Aktionen" und "Computer").

Es gibt technische und spielerische Optionen.

1 - *Die technischen Optionen:* Je nach benutzter Maschine stehen Ihnen verschiedene Optionen offen,

darunter:

- a) Musik AN/AUS
- b) Sound AN/AUS
- c) Details im Spiel - 2
- d) Größe des Bildschirms - 2

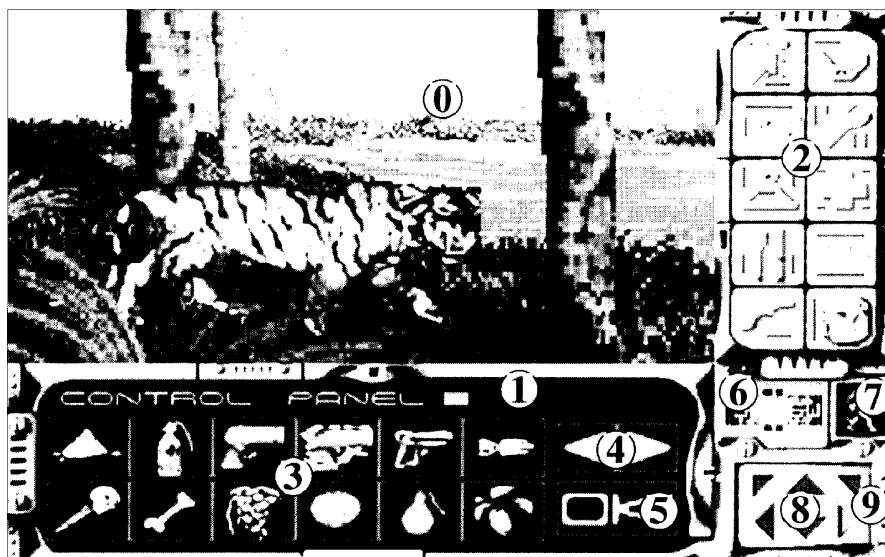
Je nachdem, welchen Level an Detailreichtum und welche Bildschirmgröße Sie wählen, wird das Spiel auf dem Bildschirm schneller oder langsamer.

2 - Die Spiel-Optionen: Hierbei handelt es sich um die Wahl unter drei Schwierigkeitsgraden: ob das Wetter, sowie Krankheiten oder Infekte (Grippe, Hitzschlag usw.) eine Rolle spielen. Um die Optionen anzuwählen oder zu stornieren, klicken Sie auf die entsprechenden Kästchen.

Sie bekommen je nach Computer eine auf ihn abgestimmte optimale Voreinstellung angeboten. Ihre Einstellung wird automatisch gespeichert.

Um das Spiel zu beginnen, klicken Sie auf START.

## BESCHREIBUNG DES BILDSCHIRMS



### 0 : 3D-Bildschirm

Der Blick auf die Szenerie ist subjektiv, er zeigt genau das, was Sie sehen Sie als Spieler in diesem dreidimensionalen Universum, mit Ihren eigenen Augen. Sie selbst werden also niemals im Bild auftauchen. Sie können auf dem 3D-Bildschirm direkt agieren, indem Sie einen Gegenstand anklicken, den Sie aufnehmen oder durchsuchen möchten. Der gewünschte Gegenstand muß sich natürlich ganz nach bei Ihnen befinden. Sie können nicht einfach irgendein Objekt ins Bild legen. Um einen Gegenstand abzulegen, müssen Sie das USE-Icon benutzen. Mit diesem Icon können Sie auch andere Aktionen im 3D-Bildschirm vornehmen (s. weiter unten).

### 1 : Der Text-Bildschirm

Auf diesem Bildschirm wird der Text Ihres Sesam-Computers gezeigt. Beschreibungen von Gegenständen, Informationen über Ihren Gesundheitszustand, Verbote usw. In den meisten Versionen des Spiels bekommen Sie damit auch simultane Übersetzungen, wenn Sie sich mit anderen Charakteren unterhalten. Sie sehen

dann ein Fenster, das sich über der Gegenstandsliste (s. weiter unten) öffnet. Mit einem Klick schließen Sie das Fenster.

## **2 : Spiel-Icons**

Es gibt 10 Spiel-Icons: Karte betrachten, befragen, einen Gegenstand benutzen (USE), herstellen, anziehen, behandeln, essen, schlafen, und das Inventar ansehen. Wenn Sie ein Icon anwählen, erscheinen alle Gegenstände, die für diese Aktion relevant sind in der Gegenstandsliste (Zone 3). Klicken Sie z.B. auf das EAT-Icon, werden Ihnen alle eßbaren Gegenstände gezeigt und Sie müssen nur noch das auswählen, was Sie gerade möchten. Das INVENTORY-Icon Zeigt alle Gegenstände an die Sie besitzen. Klicken Sie mit der rechten Maustaste, wird nichts ausgewählt und die Gegenstände verschwinden vom Bildschirm. Auf den folgenden Seiten finden Sie eine detaillierte Beschreibung aller dieser Aktionen.

## **3 : Gegenstandliste**

Hier sehen Sie alle Gegenstände, die für das angewählte Aktions-Icon relevant sind. Die kleinen Zahlen unten rechts in der Box zeigen an, wieviele Gegenstände Sie haben (besitzen Sie nur einen, wird keine Zahl angezeigt). Bei manchen Gegenständen ändert sich ihr Aussehen je nach Zustand (Flasche voller oder leerer, Fackel mehr oder weniger abgebrannt usw.) Wenn Sie auf einen Gegenstand deuten, erscheint ein Rahmen, und der Name des Objekts wird im Text-Bildschirm (Zone 1) angezeigt.

## **4 : Pfeile**

Wenn nicht alle Gegenstände gleichzeitig im Bild dargestellt werden können, weil es zu viele sind, erlauben es Ihnen die Pfeile, die Gegenstandsliste nach rechts und links zu scrollen.

## **5 : Bearbeitungsfenster der Gegenstandliste**

Dieses Fenster hat unterschiedliche Funktionen, je nach gewähltem Spiel-Icon :

- 1 - Es kann im Falle von INVENTAR als Mülleimer benutzt werden.
- 2 - Es kann für die Kombination von Objekten benutzt werden, wenn Sie etwas herstellen möchten HERSTELLEN.
- 3 - In anderen Fällen bewegen Sie damit Gegenstände auf der Leiste: Klicken Sie auf das entsprechende Fenster; wählen Sie das zu verschiebende Objekt an, und setzen Sie es an die Stelle der Leiste, an der Sie es haben möchten. Sie können auch die Scroll Pfeile benutzen : Wenn Sie auf die rechte Maustaste drücken, wird der Gegenstand in den letzten Kasten der Leiste versetzt. Mit einem Klick auf das Fenster verlassen Sie diesen Modus wieder.

## **6 : Der Kompaß**

In der Mitte des Kompaß wird die Richtung angezeigt, in die Sie gerade blicken.

## **7 : Anzeige für den Gesundheitszustand**

Auf diesem Bildschirm können Sie erkennen, wie Ihr Gesundheitszustand momentan aussieht. Es gibt neun verschiedene Stufen, die mehr oder weniger Anstrengung bedeuten und Ihren Herzschlag oder die Körpertemperatur verändern können.

- |            |  |
|------------|--|
| 1- GEHEN:  | Das ist der normale Modus, er wird automatisch vorgegeben.   |
| 2- RENNEN: | Sie können nicht dauernd rennen, weil Sie sich sonst Überanstrengen und Ihren Puls zu hoch jagen. Das Bild wird automatisch in den Geh-Modus zurückkehren, |

3- KRIECHEN:	wenn Sie zu müde werden. Rückwärts rennen ist unmöglich! In diesem Modus können Sie sich Charakteren ganz leise nähern, ohne zu früh bemerkt zu werden. Bewegungen laufen langsamer ab.
4- HUMPELN:	Wenn Sie sich etwas gebrochen haben oder ein Bein amputiert wurde, zeigt der Bildschirm diesen Modus, in dem Sie nicht rennen können.
5- SCHWIMMEN:	Genau wie rennen bedeutet schwimmen für Ihren Körper eine ziemliche Anstrengung. Sie sind vorsichtig und wagen Sie sich nicht zu weit hinaus. Die Wassertemperatur ist nicht überall gleich. Wenn Sie ohne speziellen Schutz in eisigem Wasser schwimmen, kann das für Sie tödlich sein.
6- SEGELN :	Möchten Sie ein Floß benutzen, betreten Sie es ganz einfach. Sobald das Floß wieder Land berührt, verlassen Sie das Gefährt. Das Floß bleibt am Ufer liegen.
7- ANGELN :	Eine mehr oder weniger produktive Beschäftigung, die ein bis zwei Stunden (Spielzeit) dauert.
8- OHNMÄCHTIG WERDEN:	Ohnmacht droht nach übergroßen Anstrengungen, wenn der Blutdruck zu schnell sinkt oder bei zu intensivem Schmerz. Die Bewußtlosigkeit dauert meistens nicht sehr lange. Wenn Sie wieder zu sich kommen, ist der Schmerz erträglicher und Ihr Blutdruck steigt wieder an.
9- SCHLAFEN :	s. weiter unten bei den Aktions-Icons

## 8 : Die Bewegungsleiste

Mit den Pfeilen oben links und oben rechts können Sie sich umdrehen. Die Drehung wird schneller, wenn Sie die Taste gedrückt halten. Mit dem mittleren Pfeil oben bewegen Sie sich vorwärts, der untere Pfeil ermöglicht Ihnen, sich zurückzuziehen. Die beiden seitlichen Pfeile schließlich lassen Bewegungen seitwärts zu.

## 9 : Kopfbewegung

Mit diesen beiden Icons heben und senken Sie den Kopf. Wenn Sie mit der linken Taste draufklicken, geht der Kopf bei Bewegung in die Normalposition zurück. Wenn Sie die rechte Taste drücken, bleibt das Icon unten und Ihr Kopf bleibt in dieser Position, selbst wenn Sie sich weiterbewegen. Um wieder in die höhere Position zu gelangen, wählen Sie das Icon nochmals mit der linken Taste an.

## AKTIONEN

Es gibt zehn Aktions-Icons, die in folgender Reihenfolge auf dem Bildschirm dargestellt sind (von rechts nach links und von oben nach unten):

### Die Karte

Ihr Mini-Computer *Sesam* ist mit *Gyrosof* ausgerüstet, einem echten Weltraumkundungsprogramm. Daher erscheint eine Karte der Umgebung, in der Sie sich gerade befinden. Falls es in dem Gebiet andere *Sesams* gibt, die anderen Charakteren gehören, werden sie entdeckt und auf der Karte gezeigt. Um die Karte zu verlassen drücken Sie die linke Taste oder Mahlen das Icon unten links an.

### Der Computer

Sie finden in ihrem weißen Buch eine detaillierte Anleitung für den Mini-Computer. Achten Sie bitte auf die drei Kontrolltasten in der Mitte des Computers. Sie sind (von oben nach unten) zuständig für das Speichern des Spiels, das Starten von zuvor gespeicherten Spielen und für einen kompletten Neustart.

Um ein Spiel zu speichern oder zu laden, können Sie in einem Menü direkt einen der fünf zuletzt gespeicherten Spielstände anwählen. Nehmen Sie statt dessen die Funktion ANDERE, müssen Sie die genaue Bezeichnung des gespeicherten Spiels eintippen.

Wenn Sie von der Festplatte spielen, werden Ihre Spiele direkt in Ihrem Unterverzeichnis gespeichert. Bei Spiel von Diskette befolgen Sie bitte die Anweisungen auf dem Bildschirm. Sie müssen eine zuvor formatierte Diskette einlegen. Speichern können Sie, so oft Sie wollen.

Sie verlassen den Computer, indem Sie die rechte Taste drücken oder das Icon unten links anwählen.

### **Use (Benutzen)**

Mit diesem Icon können Sie bestimmte Aktionen ausführen, wenn Sie die entsprechenden Gegenstände besitzen. Diese Aktionen können verschiedene Abläufe haben :

- 1 - Einen Gegenstand im Bild ablegen. Klicken Sie z.B. auf die Schlinge und plazieren Sie sie direkt auf dem 3D-Bildschirm. Dieser Gegenstand wird jetzt im Bild funktionieren. Wenn Sie möchten, können Sie ihn durch einfaches Anklicken wieder aufnehmen.
- 2 - Einen Gegenstand im Bild benutzen. Wählen Sie beispielsweise das Messer und klicken dann auf den Baum, können Sie Äste aufheben, die Sie in der Gegenstandsliste ablegen müssen. Das Ergebnis ändert sich je nach Szenario: Mit demselben Messer hätten Sie bei einer Pflanze Blätter bekommen. Ein weiteres Beispiel: Wenn Sie Ihre Flasche füllen wollen, klicken Sie damit auf eine Wasserfläche.
- 3 - Eine bestimmte Aktion einleiten. Um Wasser zum Kochen zu bringen und es damit zu desinfizieren, klicken Sie die Flasche auf das Feuer (die Flammen werden davon nicht erloschen) oder benutzen Sie eine Desinfektionstablette.

Das Icon für "FEUER ANMACHEN" erscheint, wenn Sie Äste besitzen und etwas um sie anzuzünden: Streichhölzer, brennende Fackel oder eine anderes Feuer in der Nähe. Ein Streichholz sollte nur im allergrößten Notfall benutzt werden, wenn es wirklich keine andere Möglichkeit gibt. Sie erhalten die gleiche Wirkung, wenn Sie auf das *STREICHHOLZ*-Icon klicken. Falls das Gelände es zuläßt, erscheint das Feuer ein paar Meter vor Ihnen und verbrennt eine Einheit Holz.

Wenn Sie eine Fackel haben, können Sie diese in der Gegenstandsliste anwählen. Was *FEUER ANMACHEN* betrifft, so benötigen Sie dafür Streichhölzer oder ein Feuer in der Nähe. Klicken Sie auf die Fackel. Sie löschen die Fackel wieder indem Sie auf das neue Icon klicken. Die Gesamtzahl der brennenden und gelöschten Fackeln können Sie einsehen, wenn Sie auf das *INVERTAR*-Icon (s.u.) klicken.

Eine Fackel brennt nicht ewig; die Flamme ändert sich im Verhältnis zur noch verbleibenden Brenndauer. Falls Sie noch andere Fackeln besitzen, steht Ihnen das *BRENNENDE FACKEL ERSETZEN*-Icon zur Verfügung. Damit können Sie eine neue Fackel anzünden, ohne ein Streichholz zu benutzen. Die alte Fackel wird dadurch zerstört.

Ganz nebenbei sollte vielleicht gesagt werden, daß Regen alle möglichen Feuer löscht ... Es gibt immer nur ein *FACKEL*-Icon, brennend oder nicht brennend.

### **Herstellen**

Um einen Gegenstand zu entwerfen, müssen Sie mehrere andere Gegenstände zusammenfügen. Der Ablauf ist intuitiv: Wählen Sie die zu kombinierenden Teile in der Gegenstandsliste an und klicken Sie dann auf das "OK"-Icon. Wenn die Kombination funktioniert, erhalten Sie ein neues Objekt, das Sie in der Leiste unterbringen können. Das aktive Icon wird sich dann auf das neue Objekt beziehen.

Erweist sich die Kombination als nicht funktionabel, verschwinden die Auswahlleisten.

Durch nochmaliges Anklicken machen Sie die Auswahl eines Gegenstands rückgängig.

Sie können einen Gegenstand bauen, indem Sie mehrere andere Objekte hinzufügen (die Grundgegenstände verschwinden, sobald ein neuer Gegenstand entstanden ist).

Ein Beispiel:

**SCHNUR + AST = BOGEN**

Sie können diese Produkte auch benutzen:

**SPRITZE + FLASCHE MIT MORPHIUM = MORPHIUMSPRITZE**

Mit einem Gegenstand können Sie aber auch arbeiten:

**NADEL UND FADEN + TIERHAUT = KLEIDUNGSSTÜCK**

Bei diesen Schneiderarbeiten entscheidet die Anzahl der Haut, was für ein Kleidungsstück Sie bekommen. Normalerweise werden Ihnen die Kleidungsstücke angeboten, die Sie noch nicht besitzen, vom größten bis zum kleinsten.

### **Anziehen**

Zu Beginn des Spiels tragen Sie Ihre Robinson-Uniform. Im Verlauf des Spiels können Sie sich jedoch andere Kleidung herstellen (s.o.). Wenn sie auf das "ANZIEHEN"-Icon klicken, erscheint Ihr Charakter mit seiner Kleidung in einer Leiste, die jetzt die Aktions-Icons verdeckt. Das hindert Sie jedoch nicht daran, sich weiter durch das Bild zu bewegen. Um sich anzuziehen, wählen Sie die gewünschten Kleidungsstücke an, plazieren sie dort, wo sie hin sollen und anklicken. Sie entledigen sich eines Kleidungsstücks, indem Sie es auf dem Charakter anklicken und in die Gegenstandsliste verlagern - oder die rechte Maustaste drücken. Einige Kleidungsstücke sind verdeckt. Sie können also Ihren Pullover erst ausziehen, wenn Sie zuvor Ihre Jacke abgelegt haben.

**ACHTUNG!** Sollten Sie Ihren Mini-Computer ablegen steht er Ihnen auch dann nicht mehr zur Verfügung, wenn Sie sein Icon anwählen.

Kleidung hat verschiedene Funktionen: Sie schützt Sie gegen Kälte und Feuchtigkeit, schützt aber auch Teile Ihres Körpers. Mit der Taste links oben können Sie sich schnell ausziehen, was ganz praktisch ist, wenn Sie von einem kalten Gebiet in ein heißes kommen (etwa wenn Sie eine Höhle verlassen und in dabei in der Wüste ans Tageslicht kommen).

### **Behandeln**

Wie beim Anziehen erscheint eine Leiste mit Ihrem Charakter auf den Aktions-Icons. Klicken Sie auf die Taste oben rechts, verlassen Sie diesen Modus.

Alle äußerlichen Verletzungen sind auf dem Körper sichtbar. Die meisten Gegenstände, die Sie für medizinische Behandlungen benötigen, stammen aus dem Robinson-Medi-Pack das Sie zu Beginn allerdings noch nicht besitzen. Sie finden eine detaillierte Bescheinigung des Medi-Packs in Ihrem weißen Buch. Die Anwendung variiert je nach Art des benutzten Gegenstandes. Manche sind direkt zu benutzen, indem Sie draufklicken (Medikamente), andere müssen auf den Charakter gelegt oder von ihm weggenommen werden (Bandagen, Schienen, Druckverbände), und schließlich werden einige aktiviert, indem Sie auf die kranken Körperstellen geklickt werden (Desinfektionsmittel, Spritzen, Nadeln zum Nähen von Wunden, Messer für Amputation). Letztere Gegenstände sollten übrigens mit Vorsicht gebraucht werden! Alle nötigen Anleitungen finden Sie im weißen Buch.

Mit der Taste oben links setzen Sie den Körper-Scanner in Betrieb. Alle Infektionskrankheiten werden in Rot oder durch Rahmen dargestellt. Blinkt eine dieser Anzeigen, heißt das, daß die Situation ziemlich ernst ist. Sie sollten vermutlich dringend was dagegen tun.

Sie können eine medizinische Diagnose von jedem Körperteil erhalten, indem Sie draufklicken. Wählen Sie die Taste oben links ein weiter Mal an, kehren Sie zur Körperleiste zurück.

## Essen

Was Sie an Essen und Wasser benötigen, wird von Ihrem Mini-Computer angezeigt. Sie können damit auch Ihr Gewicht kontrollieren, was sehr aufschlußreich ist. Um Essen oder Trinken zu sich zu nehmen, wählen Sie den gewünschten Gegenstand aus. Anschließend werden Sie eine Einheit davon konsumieren. Eßbares finden Sie in Ihrer natürlichen Umgebung. Doch Vorsicht, nicht alles ist wirklich gut für Sie (Wasser sollte vielleicht desinfiziert werden) und kann zu Verdauungsschwierigkeiten oder anderen heftigen Reaktionen führen (der Genuß von Drogen oder Alkohol zum Beispiel).

Wenn Sie nicht auf Rohkost stehen und Ihr Essen gekocht haben möchten, müssen Sie sich nur in die Nähe eines Feuers befinden. Mehr darüber finden Sie in Ihrem weißen Buch.

## Schlafen

Diese "Aktion" ist nicht immer möglich. Wenn Sie zu aufgereggt oder besorgt sind, unter großen Schmerzen leiden oder ganz einfach nicht müde sind, können Sie nicht einschlafen. Sie können Beruhigungsmittel oder Schlaftäbletten aus Ihrem Medi-Pack benutzen - sobald Sie eines finden. Sie können allerdings keine zwei Schlafpausen hintereinander einlegen. Auf der anderen Seite schlafen Sie auch durchaus ungewollt ein, wenn Sie übermüdet sind.

Wie lange Sie schlafen hängt davon ab, wie müde Sie sind und wie Ihre Umgebung aussieht (Tag/Nacht, Klima). Die Zeit vergeht auch schneller, wenn Sie schlafen, auch wenn der Schlaf manchmal von seltsamen "Träumen" gestört wird.

Lesen Sie im weißen Buch nach, das die Vorzüge des Schlafes eindringlich beschreibt.

## Kämpfen

Im Spiel gibt es viele Waffen. Entweder finden Sie welche, oder Sie bauen sich welche. Falls Sie keine Waffen haben können Sie immer noch Ihre Fäuste einsetzen. Klicken Sie dazu auf das FAUST-Icon.

Es gibt verschiedene Arten von Waffen:

- 1 - Handwaffen (Messer, Fackel): Um Sie benutzen, müssen Sie sehr nahe bei Ihrem Gegner sein. Die Resultante variieren je nach gewählte Waffe.
- 2 - Direkte Wurfwaffen (Speer usw.): Draufklicken, und die Waffe fliegt geradeaus. Sie können die Waffe an deren Landeort sogar wieder einsammeln!
- 3 - Zielwaffen (Pfeil und Bogen, Laser usw.): Es steht Ihnen frei, die Waffe (Bogen) oder das Projektil(Pfeil) anzuwählen. Die Maus verschwindet dann vom Bildschirm, und die Waffe erscheint im Vordergrund. Sie bewegen die Waffe mit der Maus nach oben, unten, rechts und links. Auf diese Weise können Sie sogar von weitem und aus schwierigen Winkeln heraus auf Ihre Gegner zielen.

Wenn Sie den Bogen benutzen, kommen Sie nach jedem Schuß wieder in den Normal-Modus zurück und müssen das Icon neu anwählen, wenn Sie nochmals schießen wollen (schließlich müssen Sie ja auch einen neuen Pfeil aus dem Köcher nehmen).

Der Laser dagegen bleibt ständig im Bild. Sie können also mehrere Schüsse hintereinander abgeben. Mit einem Klick auf die rechte Maustaste verlassen Sie den Kampf-Modus.

Jeder Schuß verbraucht eine Einheit des benutzen Projektils. Werden Sie während des Kampfes getroffen, verlieren Sie die Kontrolle über Ihre Waffe und müssen Sie Zur neuerlichen Benutzung nochmals anklicken. Jede Waffe hat ihre speziellen Eigenschaften (Durchschlagskraft, Geschwindigkeit, Zielgenauigkeit, Reichweite, Seltenheit usw.). Es liegt bei Ihnen, die richtige Waffe zur richtigen Zeit einzusetzen!

## Inventar

Mit diesem Icon können Sie auf den Inhalt Ihrer Tasche zugreifen. Wenn Sie dort auf einen Gegenstand klicken, erscheint die normale Beschreibung und das Gewicht des Objekts. Das kann sehr hilfreich sein, wenn Ihre Tasche zu schwer wird und Sie zu sehr ermüdet.

Sie können Gegenstände zerstören. Klicken Sie in der Gegenstandsleiste erst auf den Müllheimer und dann auf einen Gegenstand, wird dieses Objekt zerstört. Klicken Sie mit der linken Maustaste, wird nur eine Einheit davon zerstört, mit der rechten Maustaste zerstört alles und auch das Icon des Objekts verschwindet. Der Zerstörungs-Modus wird beendet durch einen zweiten Klick auf den Müllheimer, oder indem Sie das Inventar-Bild verlassen. Ein zerstörter Gegenstand ist unwiederbringlich verloren. Deshalb ist bei dieser Option Vorsicht angebracht. Am besten zerstören Sie nur Gegenstände, die Sie in Ihrer Umgebung einfach wiederbeschaffen können (Ast, Fleisch usw.).

## A.W.E. WHITE BOOK

Levattelow, 7. März 2158

Liebe Studenten,

Ich möchte Ihnen von ganzem Herzen zu den phantastischen Ergebnissen gratulieren, die Sie erreicht haben. Dieser Jahrgang ist wirklich außergewöhnlich, denn zum ersten Mal haben alle Kandidaten bestanden. Sie gehören ab sofort A.W.E., dieser großartigen Organisation an und werden Mitglieder der exklusiven Robinson-Familie. Ich weiß, daß Sie hart für dieses Privileg gearbeitet haben, und Ihnen viele Jahre lang eiserne Disziplin bis hin zur Selbstaufgabe abverlangt wurde. Aber all das ist gar nichts in Vergleich zu dem, was jetzt auf Sie zukommt.

Sie werden fünf erregende Jahre erleben. Die Planeten, die Sie nun erwarten, werden höchstwahrscheinlich sehr viel weniger friedlich sein, als die Welt, die Sie auf Ihrer ersten Mission sehr schnell erschlossen haben. Lassen Sie deshalb stets Vorsicht walten. Gefahren lauern überall. Und: Sie werden völlig unbekannten Lebensformen begegnen.

Viele Robinsons sind bereits auf dem Feld der Ehre gefallen. Sie wurden genau wie Sie selber unter den Besten ausgesucht wegen ihres Mutes, ihrer körperlichen Stärke, ihres wissenschaftlichen Könnens, ihrer Anpassungsfähigkeit und Entscheidungsfreude. Und trotzdem erlaubten sie sich einen tödlichen Moment der Unachtsamkeit oder haben der Verzweiflung nachgegeben.

Benutzen Sie Ihren gesunden Menschenverstand. Das kann Sie oft aus den verfahrensten Situationen retten. Es ist einfacher, eine Schlinge auszulegen, als sich in riskante Kämpfe verwickeln zu lassen.

Benutzen Sie auch Ihre Intuition: Wenn Sie ein bißchen mit natürlichen Stoffen experimentieren, lassen sich hervorragende Sprengstoffe herstellen.

Dieses kleine Buch wird Sie mit unschätzbarem Rat und Information versorgen. Auch den besten Missionsbericht werden Sie hier finden (er stammt von Nietzsche 26).

Glückwünsche gehen an Trepliev 1, der den Preis für exzellente Leistungen erhält, und Nina 1, die Dank ihrer telepathischen Fähigkeiten als erste Frau der A.W.E. angehört.

Passen Sie gut auf dieses Buch auf. Sein Wert ist zwar eher symbolisch, aber es soll Sie an die Atmosphäre gegenseitiger Hilfsbereitschaft und Kameradschaft zwischen Robinsons gemahnen.

Zum Schluß möchte ich aber mit einem optimistischen Ton enden, denn grundsätzlich haben Sie recht: Sie werden das Vergnügen an der Entdeckung so inspirierend finden, daß Sie über die Gefahr lachen. Christoph Kolumbus würde Sie um diese Gelegenheit beneiden, einen neuen «Indien» oder neue «Amerikas» zu

entdecken.

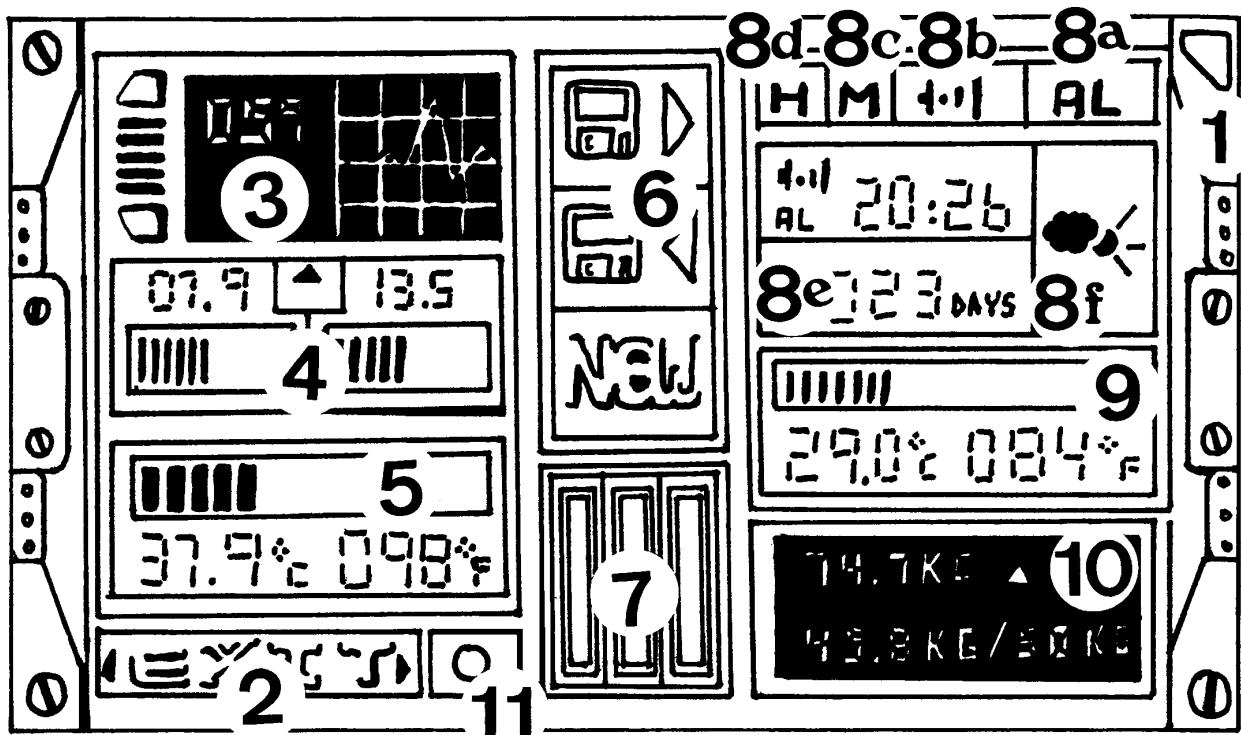
Entfalten Sie nun Ihre Flügel ... Und in fünf Jahren werden wir uns wiedersehen, wenn Ihre Tour vorüber ist, damit wir zusammen Ihr Robinsons-Requiem feiern können, wie es Ihnen dann zusteht ...

Gute Reise!

Plato 625

Präsident von A.W.E. Mitglied der Wissenschaftlichen Intelligenz

SESAM



NAME : SESAM

FUNKTION: CORPORIS Minicomputer, mit eingebautem Gyroskop und Kompaß

SYSTEM : taktile Aufklärungsanalyse

POSITIONIEREN : Standardmodelle werden auf der Brust oder dem Bauch getragen (s. XB44M und XB44F) unter Benutzung der anatomischen Muskelaugnäpfe. Schlagfest. Wasserfest bis zu einer Tiefe von 100 m. MASSE : 10 cm x 10 cm. Gewicht: 1,5 kg.

1 : Betriebsanzeige:

- blinkend: Unabhängiger Betrieb für 1 Tag
- aus: Batterie auswechseln (Modell URG1b)

2 : Abkopplung vom «VISUALIS»-System

3 : Elektrokardiogramm. Zeigt Anzahl der Herzschläge an.

4 : Blutdruck. Diabolische und systolische Messungen mit Abweichungsindikator.

5 : Körpertemperatur

6 : Funktionstasten des Spiels

7 : Geschätzte Vorräte: Blut, Energie, Wasser

8 : Uhr. Auf Erdstandard mit Bezug auf das Sonnensystem eingerichtet:

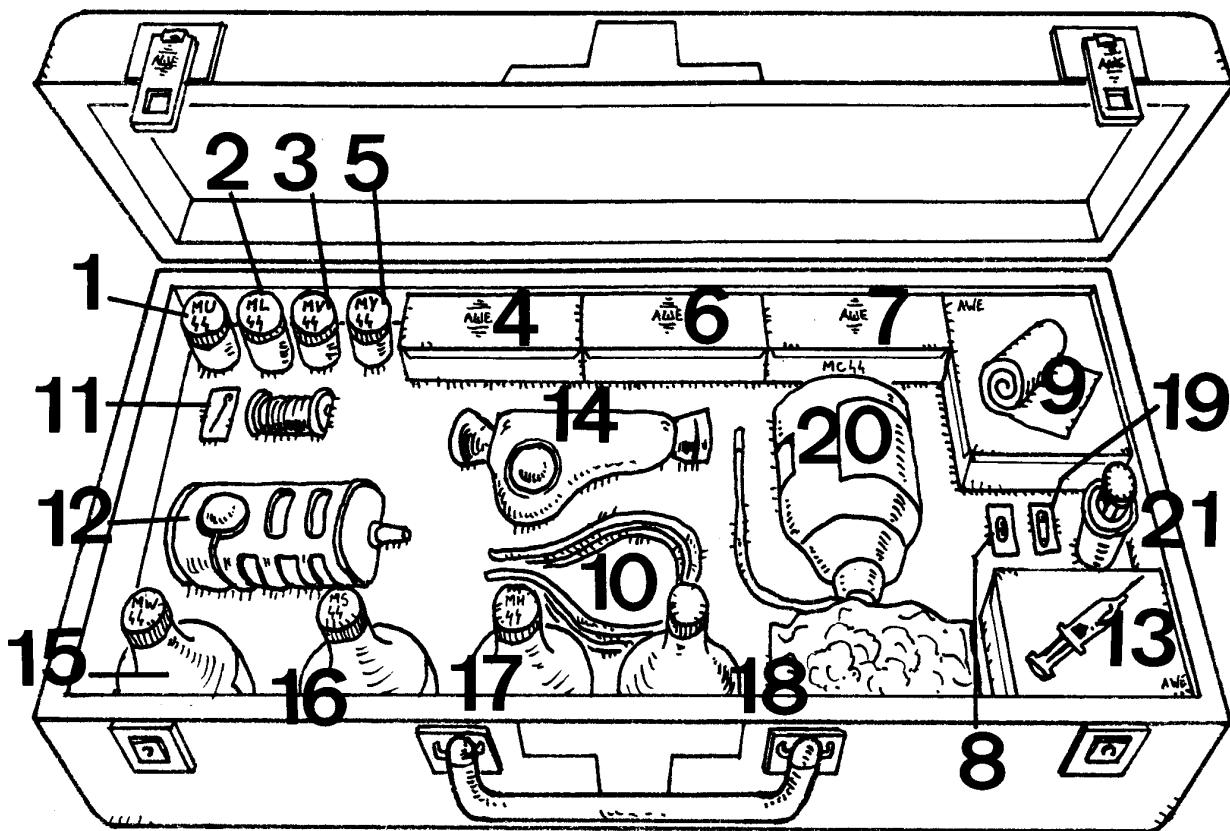
8a : Weckfunktion anwählen und abwählen

8b : Weckfunktion EIN/AUS

8c : Minuteneinstellung der Weckzeit

- 8d : Stundeneinstellung der Weckzeit  
 8e : Tageszähler  
 8f : Klimasymbole (optional)  
 9 : Umgebungstemperatur  
 10 : Körpergewicht mit Abweichungsanzeige. Gewicht der mitgetragenen Last und Maximalgewicht der Last.  
 11 : Malaria-Anzeige  
 - Grün : gesund  
 - Orange : Virus präsent  
 - Rot : Gefahr

#### ZW44 MEDI-PACK



- 1 : Aspirin MU44  
 2 : Antibiotikum ML44 3 : Kampfloser MV44  
 4 : Chinin (AWE-Standard)  
 5 : Vitamin MY44  
 6 : Beruhigungsmittel (AWE-Standard)  
 7 : Schlaftablette MC44  
 8 : Zyankali-Kapsel  
 9 : Verbandszeug  
 10 : Druckverband  
 11 : Nadel und Faden  
 12 : Selbstinjizierende Atropin-Spritze (AWE-Modell mit URA22c-Batterie)  
 13 : Spritzen  
 14 : Gift-Absaugpumpe (AWE-Standard mit URA22c-Batterie)  
 15 : 1 Flasche Betäubungsmittel MV44  
 16 : 1 Flasche Serum MS44  
 17 : 1 Flasche Morphium  
 18 : 1 Flasche Desinfektionsmittel

- 19 : Sicherheitsnadel
- 20 : 250 ml-Beutel Plasma
- 21 : Desinfektionstabletten

## **GRUNDAUSRÜSTUNG AWE-2150**

### *Uniform:*

- Unterwäsche
- Feuersichere Jacke
- Feuersichere Hose
- Verstärkte Ranger-Schuhe
- 1 Gasmaske
- 1 Paar Kevlar-Handschuhe

### *Tasche :*

- Wasserfest mit 2-l-Flasche - Maximale Tragkraft: 50 kg

### *Waffen :*

- 1 Messer mit Sagerücken
- 1 Laser mit Ersatzpatrone (Helium-Gallium-Strahl)
- 1 schwerer atomarer Fusionslaser
- 1 Signalpistole mit Signalraketenfeuer (Modell JK44)

### *Lampe:*

- Halogenlampe mit Solarbatterien

## **ÜBERLEBEN: DIE ÜRUNDPRINZIPIEN**

### **SCHLAFEN**

Ruhen Sie sich regelmäßig aus. Sie werden dadurch wieder zu Kräften kommen, Ihre innere Ruhe wiederfinden und Schmerzen lindern. Warten Sie nicht, bis Sie von alleine einschlafen. Legen Sie sich hin, bevor Sie Sehstörungen bekommen. Wenn Sie nicht schlafen können, nehmen Sie eine Schlaftablette, wenn Sie unter großen Schmerzen leiden ein Aspirin und ein Beruhigungsmittel, wenn Sie übernervös sind.

### **ESSEN**

Essen Sie regelmäßig. Versuchen Sie, Ihre Mahlzeiten abwechslungsreich zu gestalten. Trinken Sie viel Wasser, besonders wenn es draußen heiß ist. Im Durchschnitt verliert man drei Liter Wasser pro Tag. In Ausnahmefällen (große Hitze, intensive körperliche Anstrengung) kann man bis zu 12 Liter verlieren! Das Kauen von Salztabletten hilft Ihnen, den Wasserverlust einzudämmen und die Austrocknung zu verlangsamen.

Achten Sie auf die Qualität Ihres Essens. Benutzen Sie ganz methodisch die Desinfektionstabletten für das Wasser oder kochen Sie es ab. Achten Sie darauf, daß die Nahrungsmittel frisch sind (besonders wichtig bei Fisch und Fleisch). Magenprobleme können mit dem krampflösenden Mittel MV44 bekämpft werden. Bei einer ernsthaften Nahrungsmittelvergiftung erscheinen auf Ihrem Körper Flecken.

Essen Sie aber auch nicht zu viel, sonst nehmen Sie zu und riskieren Verdauungsprobleme.

## **SCHWINDEL**

Erschöpfung, ein Absinken des Blutdrucks oder Austrocknung können Sie leicht vermeiden. Konsultieren Sie zu diesem Zweck regelmäßig Ihren «Sesam»-Computer. Hier sehen Sie Ihre Energie-Levels, wieviel Wasser Sie benötigen und wieviel Blut Sie haben. Der Computer sagt Ihnen auch, wie hoch Ihr Gewicht ist, nennt Ihnen Pulsrate und Blutdruck (sinkt ab bei Wassermangel).

Wenn Sie sehr müde sind, sinkt Ihr Blutdruck ebenfalls ab und Sie können ohnmächtig werden. Das ist zwar störend, aber nur selten gefährlich.

Wenn Sie «fertig» sind, helfen möglicherweise Vitamine (MY44).

Wenn Ihr Blutdruck wirklich zu niedrig wird, können Sie auf die Atropin-Spritze zurückgreifen. Sie ist nur einmal zu benutzen. Und gehen Sie vorsichtig damit um, denn diese Spritze bewirkt einen starken Anstieg bei Blutdruck und Herzschlag. Falls Sie sie nicht sachgerecht benutzen, können Sie sich damit einen hausgemachten Herzinfarkt verpassen.

## **DROGEN**

Die meisten sind Stimulantien, die Ihnen helfen, einen Leistungsabfall aufzufangen. Sie können aber auch den Blutdruck erhöhen, Schmerzen lindern und Nervosität unterdrücken. Gewarnt werden muß jedoch vor den Auswirkungen auf Ihre Gemütsverfassung und vor Überdosierung.

## **ALKOHOL**

Er hat seine guten Seiten. Er hilft bei Kälte und Angstzuständen. Allerdings ermüdet Alkohol den Körper. Sie müssen wissen, wie man ihn genießt und in Maßen konsumiert.

## **KLIMA**

Zögern Sie nicht, sich dem Klima bekleidungsmäßig anzupassen, um Ihrem Körper eine möglichst gleichmäßige Temperatur zu bieten. Vorsicht bei plötzlichen Temperaturwechseln (Höhlen, Wüsten usw.). Sie können sich leicht die Grippe holen, was ernste Folgen hat, wenn sie nicht rechtzeitig behandelt wird. Sobald Sie die ersten Symptome bemerken (Husten, Fieber), nehmen Sie das Antibiotikum ML44 oder machen ein Feuer an, falls Sie kein ML44 haben.

Wenn es stark regnet, benutzen Sie wasserfeste Kleidung. Dasselbe gilt, wenn Sie sich im Wasser bewegen. Vorsicht! Aufenthalt in eiskaltem Wasser kann tödlich sein.

Vorsicht ist auch bei Sonne und starker Hitze geboten. Wenn Sie einen Hitzschlag erleiden, trinken Sie viel Wasser und nehmen Sie Aspirin (MU44). Die Verwendung von einigen Blättern als Hundersatz hilft Ihnen, derartige Unannehmlichkeiten zu vermeiden.

## **MEDIZINISCHE VERSORGUNG**

- Arzneien: Nehmen Sie Antibiotika (ML44), um Infektionen zu bekämpfen. Analgesika (Schmerzmittel) senken das Fieber und lindern Schmerzen. Seien Sie sparsam in der Verwendung von Arzneimitteln. Sie können Magenprobleme hervorrufen. Achten Sie auf Ihre Körpertemperatur (normaler Durchschnitt: 37 Grad C), Ihren Puls (normal im Ruhezustand: 60/70 Schläge) und Ihren Blutdruck (normal im Ruhezustand: 130:80). Ein Grad Fieber erhöht die Herzschlagrate um 18 Schläge. Das sind die offensichtlichsten Anzeiger Ihres Gesundheitszustandes.

- Einfache Wunde: Desinfizieren Sie die Wunde und verbinden Sie sie, bis die Wunde völlig geheilt ist. Wenn Sie kein Desinfektionsmittel mehr haben, können Sie immer Alkohol anwenden (äußerlich).

- Infizierte Wunde: Benutzen Sie Antibiotika zur Bekämpfung der Infektion.

- Sehr große Wunde: Hier werden einige chirurgische Stiche benötigt. Wenn Sie mehr als 1 Liter Blut verloren haben, droht Ihnen der Tod. Erste Anzeichen von Sehstörungen zeigen an, daß Sie zuviel Blut verlieren. Um die Wunde zu verschließen, legen Sie unterhalb der Wunde einen Druckverband an, injizieren ein Betäubungsmittel in das betroffene Glied, desinfizieren die Wunde und nähen sie zu. Vergessen Sie nicht, den Druckverband wieder abzunehmen!
  - Bruch: Vermeiden Sie, das betroffene Glied zu benutzen. Legen Sie eine starke Schiene an. Wenn der Schmerz zu groß wird, Injizieren Sie sich Morphin.
  - Giftige Bisse: Als vorbeugende Maßnahme sollten Sie sich ein Serum spritzen, bevor Sie gefährliche Gebiete betreten. Bisse werden zwar immer noch Infektionen hervorrufen, aber sie werden gutartig bleiben. Andernfalls können Sie die Giftpumpe benutzen und das vergiftete Blut absaugen. Aber Vorsicht! Die Maßnahme muß sofort nach einem Biß oder Stich eingeleitet werden. Genau gesagt haben Sie nur zwei Sekunden Zeit, um zu reagieren. Eine weitere Möglichkeit ist das Anlegen eines Druckverbands unterhalb der Bißstelle und die Injektion des Serums in die befallene Stelle.

Wenn Sie nicht schnell genug reagiert haben, bleibt Ihnen nur die Amputation des Glieds (s.u.).

In allen Fällen müssen Sie ruhig bleiben und dürfen nicht rennen, sonst breitet sich das Gift noch schneller in Ihrem Blut aus.

- Blutvergiftung: Diese kann eintreten, wenn Sie Wunden nicht behandeln. Die einzige Möglichkeit ist hier, das betroffene Glied zu amputieren.
  - Amputation: Sie müssen einen verdammt starken Willen haben, um diese Operation vorzunehmen - aber haben Sie eine andere Wahl?

Legen Sie einen Druckverband an. Injizieren Sie ein Betäubungsmittel an der Stelle, an der Sie schneiden werden. Schneiden Sie das Glied sauber ab: Benutzen Sie dazu Ihr Messer (das mit der Säge). Desinfizieren Sie die Wunde. Nähen Sie sie zu. Entfernen Sie den Druckverband.

- Malaria (in ihren verschiedenen Formen): Das ist die am häufigsten auftretende Krankheit bei Expeditionen. Besonders in Sumpfgebieten können Sie sich Malaria schnell zuziehen. Die Symptome bestehen aus wiederkehrenden Fieberschüben, die mit krampfhaftem Schüttelfrost einhergehen. Diese Krankheit wird mit Chinin behandelt. Das Beste ist Prophylaxe, d.h. nehmen Sie das Chinin regelmäßig vor, während und nach Ihrem Trip ein.

## MISSIONS REPORT

Jahrgang 2158 AWE Einführungs-Mission

Offiziersanwärter : NIETZSCHE 26

Planet : Unbekannt, getauft «Zarathustra»

Art der Mission : Allgemeiner Überflug, dann Untersuchung (4 Landungen und Beobachtung in zuvor festgelegten Zonen).

## A. ALLGEMEIN

Durchmesser : 10 000 km

Sonnensystem : 3 Planeten vorhanden

Durchschnittliche Entfernung von der Sonne: 130 mio km

Atmosphäre: ca. 4/5 Stickstoff und 1/5 Sauerstoff. Die Luft ist also für menschliche Atmung geeignet.

Zusammensetzung: 80% des Planeten ist mit Wasser bedeckt. Es gibt wenige wirklich bewohnbare Zonen. Ich habe mich auf ein Landgebiet in der Nähe des einen Poles konzentriert (810 M-AWE und 1320 XZ-AWE).

## B. UNTERSUCHUNG DES GEBIETS

Die Nacht dauert nur 4 Stunden. Die Topographie ist sehr abwechslungsreich. Ich machte meine

Untersuchungen an 4 Stellen, die folgendermaßen eingeteilt werden könnten: Tropischer Urwald, Sumpf, Bergmassiv (Koniferen), wüstenartige Steppe.

#### *B.1. Tropischer Urwald (Z4-9.1 M-AWE/Z3-5. XZ-AWE)*

Durchschnittliche Temperatur: 28o C

Niederschlag : Normal

Vorhandene Wasserquellen: Diese Stelle wäre perfekt für eine vorläufige Installation. Die Pflanzenwelt ähnelt der in den Dschungeln der Erde. Ich entdeckte eine Art riesige Brassica, die eßbar ist. Bemerkte ein pflanzenfressendes rehartiges Tier und einige Raubtiere.

#### *B.2. Sumpf (Z8-0.4 M-AWE/Z15. XZ-AWE)*

Temperatur : Beinahe 24o C

Niederschlag : Ausgiebig. Nebliges Klima.

Dichte Pflanzenwelt

Anopheles-Mücken gedeihen in den Sümpfen reichlich, und zwar sehr viel mehr als im Urwald. Chinin ist unbedingt nötig.

Ich traf ein paar Eingeborene :

«Ich sah nur Frauen. Alle waren Kriegenden und empfingen mich sehr mißtrauisch. Ich gab ihnen eine Lampe als Zeichen von Frieden und Freundschaft. Das überraschte sie sehr, und sie bereiteten mir ein warmes Willkommen. Sie leben in den Bäumen. Es sieht so aus, als hätten sie Angst vor einem angriffslustigen Raubtier. Sie Zuchten eine Art «Stegosaurus», der sie mit sehr gehaltvoller Milch versorgt. Ich nannte diese Rasse «Freitag». Woher ich diesen vorsintflutlichen Namen habe, weiß ich immer noch nicht. Ich blieb eine Woche bei den Freitags und nutzte die Zeit, sie mit den Grundlagen unserer Sprache vertraut zu machen.»

#### *B.3. Das Bergmassiv (Z9-7. MAWE/Z3-8.1 XZ-AWE)*

Durchschnittliche Temperatur : etwa 14o C

Reiche Pflanzenwelt, hauptsächlich Fichtenwälder. Ich entdeckte einige riesige Cyrana Scolimus.

Ausgezeichnet!

Ein großer See bedeckt Teile der Region. Ich baute ein Floß mit den Materialien, die ich finden konnte und erforschte ihn. Ich entdeckte, daß der See in eine Höhle mündet, eine Art Gletscher, wo es sehr kalt ist. Mir fiel eine Pferdeherde auf einer Klippe auf, die den See überragt.

#### *B.4. Die Wüste (Z7-7.5 M-AWE/Z8-6. XZ-AWE)*

Die Temperatur ist hier sehr hoch und kann 50o C erreichen. Nachts allerdings kann sie bis auf den Gefrierpunkt absinken.

Gebiete mit Treibsand kommen häufig vor.

Ein ständig aktiver Vulkan dominiert das Gebiet. Die Pflanzenwelt besteht aus riesigen Pilzen, alle giftig, mit wenigen Ausnahmen. Tiere sind mir keine aufgefallen.

Jahrgang 2158

Auszeichnung

Trepliev 1

Zweiter Preis

Nietzsche 26

und in alphabetischer Reihenfolge :

Abelard 39

Darwin 5

Descartes 122

Diogenes 48

Epicurus 92

Freud 37

Hegel 17

Hume 60

Kant 217

Marx 49

Nina 1

Pascal 22  
Pavlov 95  
Pythagoras 32  
Schopenhauer 26  
Sokrates 19  
Spinoza 44  
Theophrastus 7