

## Project Firestart

Man schreibt das Jahr 2061. In der Nähe des Saturnmondes Titan befindet sich die Orbitalstation „The Prometheus“ mit einem großen wissenschaftlichen Labor. Dort wurden genetische Experimente zur Züchtung einer äußerst resistenten Art gemacht. Doch seit dem 12. September antwortet die „Prometheus“ nicht mehr ...

Mein Name ist Hawking, Jon Hawking. Soeben hat mich Chief Ricker mit Top-Secret-Infos über das Firestart-Projekt und dessen Ergebnisse vertraut gemacht. Ich als S. I.-Agent habe nun den Auftrag, zur Prometheus zu fliegen, ein Videoband über die genetischen Versuche zu finden und mich damit, nachdem ich die Selbstzerstörung aktiviert habe, schnellstens aus dem Staub zu machen. Nach spätestens zwei Stunden muß ich mich mit der Erde in Verbindung setzen, ansonsten wird mir von dort aus die Prometheus per Fernsteuerung um die Ohren gejagt. Schöne Aussichten – solche Aufträge liebe ich. Es gilt also, keine Zeit zu verlieren, packen wir's.

### Einige Stunden später

Gerade habe ich mit meinem Raumgleiter an der Prometheus andockt und befinde mich, ausgerüstet mit einem supermodernen Lasergewehr, in der ersten Etage vor einem Elevator. Ab jetzt läuft die Zeit, also auf in die zweite Etage.

Als ich hier den Elevator verlasse, bietet sich mir Bild des Grauens. Vor mir liegt blutverschmiert ein Besatzungsmitglied oder das, was davon übrig ist. Mit letzter Kraft konnte er noch mit seinem Blut das Wort DANGER an die Wand schreiben, dann war es wohl aus mit ihm. Mich überkommt eine Mischung aus Mitleid, Entsetzen, Angst und Haß. Nun weiß ich wenigstens, daß ich mit dem Schlimmsten rechnen muß. Also weiter, aber Vorsicht! Da sich die Kommandozentrale üblicherweise ganz oben befindet, suche ich zunächst nach einem anderen Lift. Über den Korridor A gelange ich zum Korridor C, wo sich gleich zwei Fahrstühle befinden. Ich betrete einen, wähle die vierte Etage und fahre nach oben. Da ich dort aber nichts ausnehmend Wichtiges entdecken kann, versuche ich mein Glück in der dritten Etage. Aber der Anblick, der sich mir hier bietet, übersteigt meine Schmerzgrenze gewaltig.

War es vorhin nur einer, so liegt hier eine ganze Gruppe von Menschen arg zugerichtet in einer Blutlache. Sie hatten wohl versucht, die Fahrstühle zu erreichen, doch irgendetwas hat sie auf brutalste Weise daran gehindert. Nein, mich hält hier nichts mehr; ich habe nur noch einen Wunsch: Weg hier! Doch halt! Ich bin es diesen Menschen hier schuldig. Ich nehme mir vor, das Video-Band zu finden, bevor ich die Prometheus verlasse. Außerdem habe ich ja einen Ruf zu verlieren. Also, Jon, allen Mut zusammengenommen und weiter. Eines ist mir jetzt natürlich klar: Auf Hilfe von Überlebenden brauche ich nicht mehr zu hoffen.

Im Korridor L finde ich einen weiteren Elevator, den ich aber nur mit entsprechender ID-Card benutzen kann. Beim Durchsuchen der vier Räume, die sich noch auf dieser Etage befinden, entdecke ich einen Kraftspender, das gesuchte Video-Band, eine zweite Laserwaffe und zwei ID-Cards, von denen eine die Tür des Elevators öffnet. Doch während ich auf den Lift warte, höre ich doch ein Geräusch hinter mir. Ich drehe mich um und sehe ein etwa zwei Meter großes, gräßliches Monster auf mich zukommen. Schnell den Laser gegriffen und Dauerfeuer. Nachdem ich eine ganze Weile auf das Biest geballert habe, gibt es seinen Geist auf und ich lasse schweißtriefend den Laser sinken. Mein Puls jagt, die Hände zittern ...

Aber das war längst nicht alles, denn da taucht gleich noch so ein Monster auf. Mit dem Mut der Verzweiflung stürze ich mich wild feuernd auf das Biest, und nachdem ich auch das in eine bessere Welt geschickt habe, breche ich kraftlos zusammen. Oh Gott ... kein Wunder, daß die Besatzung so furchtbar zugerichtet war. Ich fühle meine Lebensenergie schwinden und schleppe mich deshalb in den Raum mit dem Kraftspender.

### Das Videoband

So, jetzt fühle ich mich wieder bestens; High-Tech macht's möglich. Der Zwischenfall hat mich neugierig gemacht. Ich muß mehr über diese Kreaturen erfahren, vielleicht ist dies meine einzige Überlebenschance! Also schaue Ich

mir zunächst das Video-Band an, einen Player habe ich vorhin in einem der vier Räume gesehen. Aus dem Band, welches die Experimente dokumentiert, geht hervor, daß sich die Biester sehr langsam bewegen können, ich also mehr Chancen habe ihnen zu entkommen, wenn ich Fersengeld gebe, anstatt auf sie loszuballern. Gut, das zu wissen, denke ich, jetzt aber Selbstzerstörung ein und raus hier.

Gerade will ich mit Hilfe der ID-Card den Lift zum Kommandoraum betreten, als ich durch die Lautsprecher die Nachricht erhalte, daß die Kranke außer Gefahr ist und man jetzt wieder Zutritt zur Cryo-Chamber in der ersten Etage hat. Das bedeutet also, es befindet sich doch noch ein lebender Mensch hier. Ich muß in die Cryo-Chamber, bevor ich die Selbstzerstörung aktiviere. Ich betrete einen der beiden Hauptfahrstühle, fahre in die erste Etage und gehe zunächst nach rechts. Über den Korridor Z gelange ich in den Korridor J. Dort finde ich einen Raum, in dem es ein Hologramm zu bestaunen gibt. Doch dafür habe ich jetzt keine Zeit! Ich suche weiter und finde schließlich den Privatraum von Dr. Arno, der die Versuche geleitet hat. Mit der zweiten ID-Card kann ich die Tür öffnen und erst mal verschnauften. Schließlich rennen auf den Gängen haufenweise gräßliche Monster herum, und auch wenn ich an ihnen vorbeilaufe – ganz ungeschoren lassen sie mich nicht.

An Dr. Arnos Computer kann ich allgemeine Informationen sammeln und habe auch Einblick in private Aufzeichnungen. Ich erfahre viel über die Prometheus und den Ablauf der Versuche. Auf den ersten Blick sieht es so aus, als habe jemand versucht, die Experimente zu sabotieren.

Der Doktor hatte eine perfekte Kampfmaschine geschaffen, deren künftige Generationen sich schneller bewegen können und resistent gegen Laserwaffen sind. Doch vor einer Woche bemerkte er, daß ihm ein kolossaler Fehler unterlaufen war...

Jetzt wußte ich, woran ich war und daß es keine Zeit zu verlieren galt. Hatte ich doch über die Lautsprecher Geräusche vernommen, die sich anhörten, als würde ein junges Tier aus einem Ei schlüpfen. Nach dem Studium der Notizen wird mir klar, wie ich diese Geräusche zu deuten habe ...

Über Korridor Z gelange ich wieder in Korridor G, wo ich in den Toiletten einen Verbandskasten entdecke. Notdürftig versorgt renne ich, vorbei an den Fahrstühlen, bis zum Ende des Gangs, wo ich endlich die Cryo-Chamber finde. Dort liegt unter einer Glashaube ein bildschönes Schneewittchen – Mary. Bei ihrem Anblick könnte ich alles um mich herum vergessen, doch da kommen schon wieder drei von diesen abgrundtief häßlichen Kreaturen zur Tür herein. Schnell befreie ich Mary, die noch ganz benommen ist, und wir kämpfen uns durch die Cryo-Chamber bis zu einem Lift vor. Dieser bringt uns in die zweite Etage. Dabei erzählt mir Mary stockend ihre unglaubliche Geschichte. Mir wird klar, daß ich es mit ihr zusammen nicht schaffen würde, so schwach wie sie noch ist. Da hat sie eine Idee. Sie steigt in einen Müllbehälter, den ich fest verriegele. Jetzt kämpfe ich mich durch die zweite Etage über die Korridore K und C zu den Hauptfahrstühlen vor und gelange so in die dritte Etage. Vorbei an einigen von Dr. Arnos blutrünstigen Horrorgestalten erreiche ich den Raum mit dem Kraftspender.

## **Das Ende der Mission**

Frisch gestärkt gehe ich nun an den letzten Teil meines Horrortrips. Durch ein Rudel Monster, die alle nichts anderes im Sinn haben, als mir endgültig den Garaus zu machen, laufe ich zum Lift, für den ich die benötigte ID-Card habe. Nun endlich fahre ich in den Kommandoraum, wo ich das Erdradio finde, von dem Chief Ricker gesprochen hat. Ich berichte alles und erhalte den Auftrag, die Selbstzerstörung einzuleiten und die Prometheus zu verlassen. Na denn – auf zur letzten Runde.

Am Computer aktiviere ich nun die Selbstzerstörung und begeben mich in den Nebenraum. Dort entdecke ich einen Hebel, mit dem man den Müllbehälter abwerfen kann. Viel Glück, Mary.

Jetzt aber nichts wie raus! Der Countdown läuft und ich bin immer noch an Bord. Als ich den Fahrstuhl erreiche, ist es plötzlich finster um mich. Diese elenden Aliens aus Dr. Arnos Horrorwerkstatt sind wirklich perfekt – drehen die mir doch tatsächlich den Saft ab! Ich werde also den Teil der Prometheus, den ich noch nicht kenne, nach einem Hauptschalter absuchen müssen. Wenigstens funktionieren die Elevatoren noch, und so laufe ich, in der dritten Etage angekommen, an den Hauptfahrstühlen vorbei in den Korridor M, an dessen Ende sich ein Lift und gottlob ein Verbandskasten befinden. Als ich in der zweiten Etage aus dem Lift trete, sehe ich auch hier einen Verbandskasten, den ich ebenfalls plündere. Über Korridor X gelange ich in vier verschiedene Räume, in denen ich einen

Bleivorhang (gegen die radioaktive Strahlung), einen Plasma-Laser und tatsächlich den Main-Power-Schalter finde. Leider kann ich in diesem Teil der Raumstation keinen Gang entdecken, der mich zum Dock mit meinem Raumgleiter führt. Ich gehe also den gleichen Weg zurück, fahre in die dritte Etage, laufe durch Korridor M zu den Hauptfahrstühlen und gelange damit wieder in die zweite Etage.

Über die Korridore C und A komme ich im Eiltempo zum ersten Lift, der mich zurück zum Dock 1 bringen soll. Als ich in der ersten Etage aus dem Lift trete, kommen mir einige mordlustige Aliens entgegen. Gerade will ich sie mit dem Laser aus dem Weg räumen, als eine gewaltige Explosion alles erzittern läßt und ich gegen die Wand geworfen werde. Schnell rapple ich mich wieder auf, doch als ich einen Blick aus dem Fenster werfe, läßt mich ein kalter Schauer des Entsetzens erstarren: Die Biester haben meinen Raumgleiter gesprengt! Was nun? Das ist wohl mein Ende. Für mehr Gedanken bleibt mir keine Zeit, denn schon kommen mir wieder zwei dieser Kreaturen entgegen. Zurück in den Lift, eine Etage nach oben und scharf nachgedacht. Was jetzt, Jon? Nur keine Panik. Ich muß noch einmal zurück in die Kommandozentrale und von der Erde Hilfe anfordern. Also renne ich über die Korridore A und C zurück zu den Hauptfahrstühlen, steige in der dritten Etage um und erreiche die Kommandozentrale, wo ich das Erdradio erneut einschalte und atemlos das Geschehene berichte. Die erste Frage gilt – wie könnte es anders sein – dem teuren Raumgleiter, nicht mir. Auf meine Bitte, mir Hilfe zu senden, wird mir versprochen, ein Raumschiff in die nähere Umgebung zu schicken. Mehr könne man für mich nicht tun, da man sich nicht näher an eine Raumstation heranwagen dürfe.

Ich bin unheimlich begeistert von den Einsätzen, die diese Leute für ihren Top-Agenten leisten. Das ist nun der Dank für alles. Ich bin wie immer auf mich allein gestellt. Ja, ja, verlaß' dich auf andere und du bist verlassen.

Als ich den Lift zur dritten Etage betrete, fällt mir etwas auf. Irgendetwas Ist auf einmal anders. Richtig, das Geräusch aus den Lautsprechern, das so klingt, als würde etwas aus einem Ei schlüpfen, ist verstummt. Auch das noch – jetzt kriege ich es wohl auch noch mit der nächsten Generation dieser Kreaturen zu tun?! Jetzt heißt es, das Schiff so schnell wie möglich zu verlassen. Abgesehen von den Monstern wird auch der Countdown nicht auf mich warten. Beim Anflug auf die Prometheus habe ich eine kleine Rettungsfähre an Dock 2 gesehen. Hoffentlich existiert wenigstens die noch?!

Ich fahre also zurück auf die zweite Etage und laufe zum Korridor O, wo ich einen Lift finde, der parallel zu dem verläuft, der zu Dock 1 führt. Zu meinem Glück finde ich auch hier einen Verbandskasten, denn als ich in der ersten Etage ankomme, versperrt mir ein Monster den Zugang zur Rettungsfähre. Ich mobilisiere meine letzten Kraftreserven und schaffe es, das Biest mit dem Laser zur Strecke zu bringen, in die Fähre zu springen und zu starten.

Kaum bin ich von der Prometheus weg, gibt es eine gewaltige Erschütterung und einen grellen Lichtschein. Dann ist von der Raumstation nichts mehr zu sehen. Puh ... das war knapp.

Doch da fühle ich einen Luftzug im Nacken. Ich drehe mich um und sehe mich einem großen, muskulösen Mann gegenüber – Annar. Der grinst mich nur an und meint, mit dem Wissen, das ich jetzt über das Projekt Firestart und dessen Verlauf habe, könne er mich unmöglich zur Erde zurückkehren lassen und hält mir einen Gewehrlauf vor die Nase. Mir wird klar, daß er der Saboteur ist.

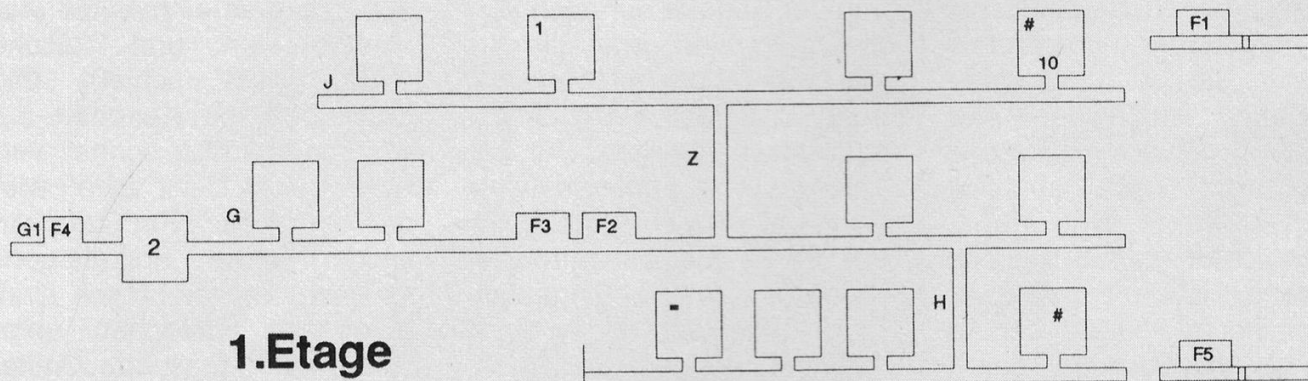
Ich springe ihm entgegen und es gelingt mir, ihn zu Boden zu reißen. Er schlägt mit dem Kopf hart auf und ist augenblicklich tot.

Gerade will ich es mir nun endlich bequem machen, als ich einen Müllbehälter sehe, der im All treibt. Mary, durchfährt es mich, und schnell berge ich den Behälter. Fast erstickt, aber doch wohlbehalten fällt sie mir um den Hals, Tränen in den Augen...

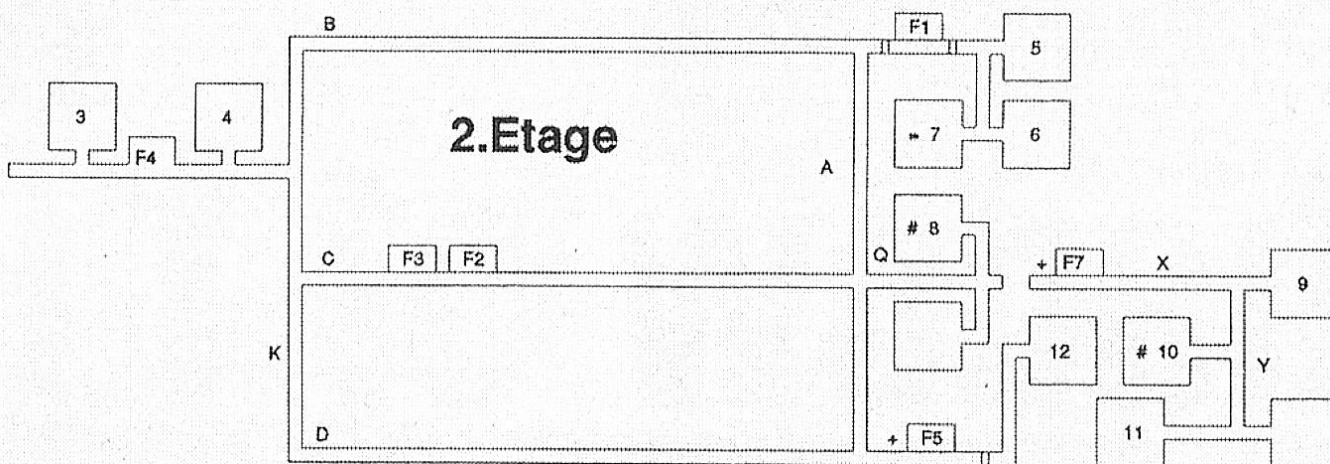
Nach zwei Tagen sehen wir das rettende Raumschiff, das uns an Bord nimmt. Gerade noch rechtzeitig, denn viel länger hätten es die Lebenserhaltungssysteme in der kleinen Fähre nicht mehr gemacht.

Chief Ricker ist einer der ersten, die mich sprechen wollen – aber nicht etwa, um mir zu danken. Er hat einen neuen Auftrag für mich ...

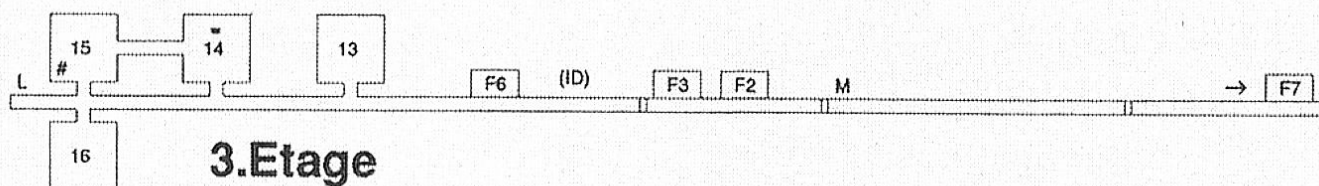
(Longplay aus dem 64'er-Sonderheft „Top-Spiele 5“; Autor: Andreas Neef)



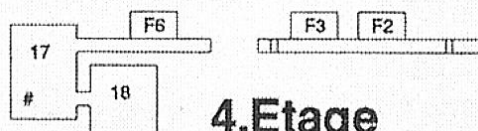
1.Etage



2.Etage



3.Etage



4.Etage

## Legende zu den Karten

- Hologramm (nur bei »Main Power« an)
- Cryo Chamber (Zutritt erst nach »Meanwhile« möglich)
- Aussiegstür
- Holocaust (Tod bei Betreten)
- TV-Überwachung
- Lasertor
- Sprengstoff (nicht anschließen)
- Sauerstoffventil
- Bleiplatte (schützt vor Radioaktivität)
- Main-Power-Schalter
- Plasma-Laser
- Raum entzieht Lebensenergie
- Video-Player für Tape
- ID-Card für Lift F6
- Tape und ID-Card für Raum in 1.Etage
- Kraftspender
- Radio für Erdkontakt
- Abwurf von Gegenständen
- nur mit ID-Card zu passieren
- Fahrräder
- Lasenwaffe
- Computer
- Erste Hilfe
- Ausstieg ins All
- Bewegung nach links
- Bewegung nach rechts
- Laser wechseln
- Inventory anzeigen
- Disk-Menü
- Pause

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 ID F1-F7 = # + X V C I D P