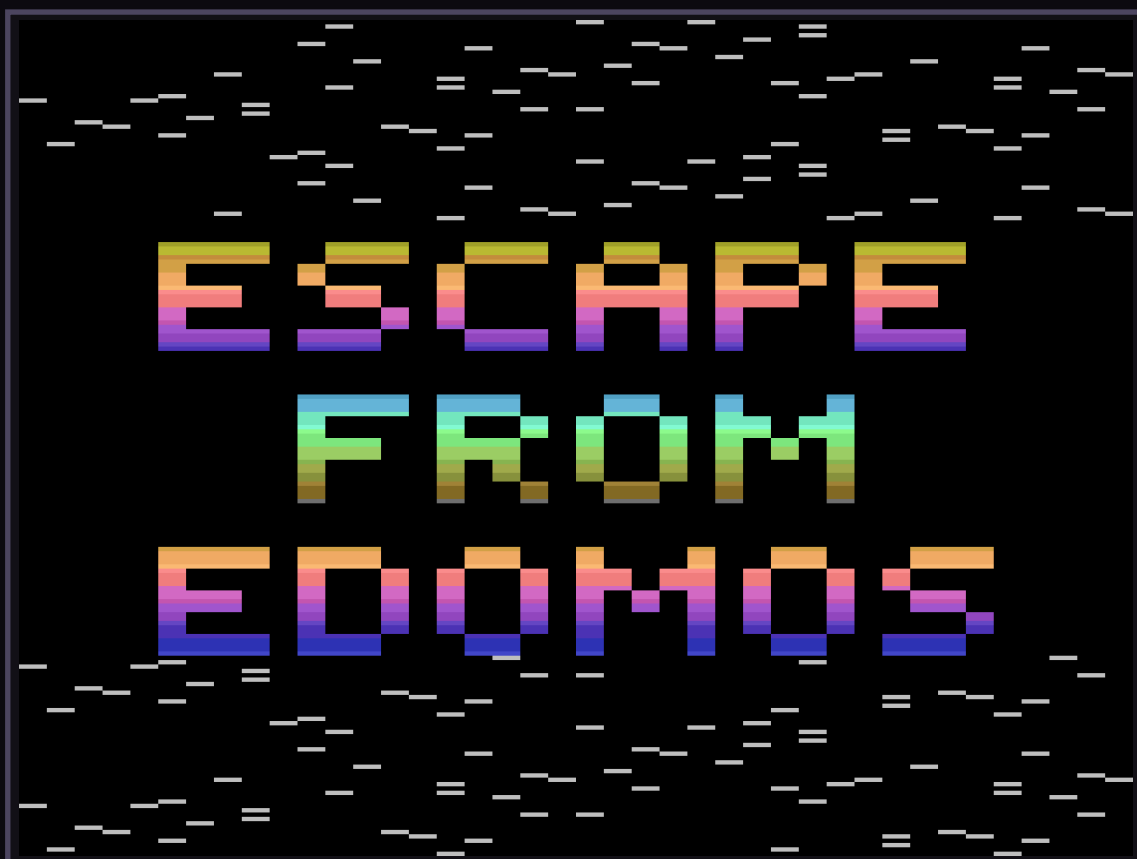




BEDIENUNGSANLEITUNG

Du bist allein auf der Station Edomos. Die Besatzung ist fort,
die Gänge gehören den Aliens, und die einzige Rettungskapsel
liegt acht abgeriegelte Sektionen entfernt. Finde die Schlüsselkarten.
Finde den Ausgang. Finde ihn schnell.

8

LEVEL

1

BOSS

3

MEDI-PACKS

1

KAPSEL

TAUSCHKE INTERACTIVE

Für den Atari 2600. Modul bei ausgeschalteter Konsole einsetzen, Joystick in den linken Anschluss stecken, einschalten. Bitte vor dem ersten Spiel lesen.

Was bisher geschah

01

Du bist Wartungstechniker auf der Station Edomos. Kein Held und kein Soldat, sondern jemand, der Lüftungsschächte durchkriecht, Schleusenmotoren ölt und die Kaffeemaschine auf der Brücke am Laufen hält. Deine Schicht war zu Ende. Du hast Dich in die Koje gelegt, und die Station hat wie jede Nacht leise vor sich hin gebrummt.

Aufgewacht bist Du im Dunkeln. Das Brummen war weg.

Stattdessen Alarm, irgendwo weit hinten in den Quartieren. Ein Kratzen an der Tür, das aufhörte, als Du Dich bewegt hast. Und über das Bordnetz, immer wieder, dieselbe abgehackte Durchsage: Sektionen abgeriegelt, Besatzung zur Rettungskapsel, Schlüsselkarten mitführen. Dann nur noch Rauschen.

Was mit Edomos passiert ist, weißt Du nicht genau, und Du wirst es auf dem Weg nach draußen auch nicht herausfinden. Was Du weißt, reicht: Etwas ist über die Andockschleuse hereingekommen. Es ist nicht allein. Es hat die Station von vorn bis hinten übernommen, und die Besatzung hat beim Rückzug ein Schott nach dem anderen hinter sich verriegelt. Jedes davon geht nur mit der Karte der Sektion auf, und die Karten liegen dort, wo die fallen gelassen wurden, die sie getragen haben.

Die Rettungskapsel hängt ganz hinten an der Station, hinter der Brücke, in einem Hangar, den sich das Größte von ihnen ausgesucht hat. Dorthin musst Du. Sektion für Sektion, Karte für Karte, Schott für Schott.

■ Was Du bei Dir hast

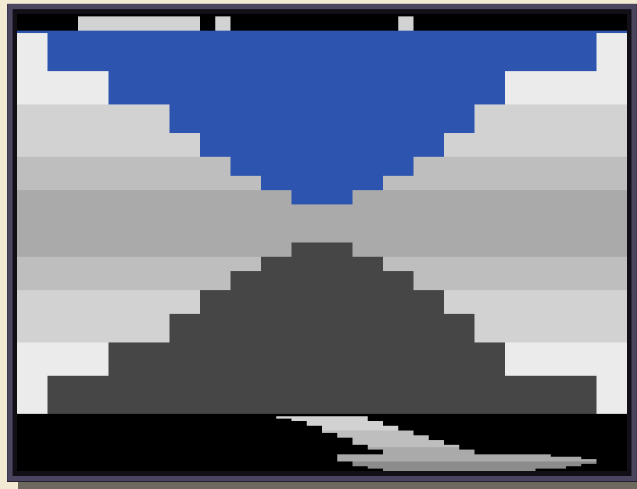
Eine Bordpistole aus dem Spind neben der Koje, geladen, dazu ein einziges Ersatzmagazin. Kein Funkgerät, keine Karte, keine Hilfe. Alles Weitere liegt irgendwo in den Gängen, und Du wirst es Dir holen müssen.

Die Steuerung

02

Du spielst mit einem Joystick im **linken** Anschluss. Der rechte bleibt leer. Dazu kommen die Schalter an der Konsole, und die haben es in sich: Zwei davon verändern, wie schwer das Spiel wird.

Der Joystick



So sieht die Station aus, wenn Du losgehst: ein Gang, der sich in der Ferne verliert, unten Deine Pistole.

DU BEWEGST	DAS PASSIERT
Stick nach links oder rechts	Du drehst Dich auf der Stelle
Stick nach vorn	Du gehst vorwärts
Stick nach hinten	Du gehst rückwärts, ohne Dich umzudrehen
Feuerknopf	Ein Schuss. Gedrückt halten heißt Dauerfeuer
Stick kurz zurück, dann sofort vor	Du lädst nach

Du gehst gemächlich und drehst Dich bedächtig. Das ist Absicht, und Du wirst es schnell zu schätzen wissen: Wer hastig um die Ecke wirbelt, sieht die Wände springen, und wer ruhig dreht, sieht den Gegner, bevor der ihn sieht. Gegen Wände läufst Du nicht an, Du rutschst an ihnen entlang, auch schräg.

■ Nachladen ist eine Bewegung, kein Knopf

Der Joystick hat einen Knopf, und der gehört dem Schuss. Nachgeladen wird deshalb mit dem Stick: kurz nach hinten ziehen und gleich wieder nach vorn drücken, beides innerhalb eines Wimpernschlags. Du wippst dabei sichtbar einen Schritt zurück und wieder vor. Das gehört dazu. Wer den Stick nur gedrückt hält, lädt nicht nach, sondern geht rückwärts.

Ein Magazin fasst acht Schuss. Ist es leer, klickt die Pistole nur noch, und Du musst nachladen. Das kostet ein Magazin aus Deinem Vorrat, und es füllt immer ganz auf, egal wie viele Schuss noch drin waren. Die sind dann weg.

Die Konsole



Der Titelschirm. Hier startest Du mit dem Feuerknopf, und hier wählst Du das Level, wenn Du das Spiel entsprechend eingestellt hast.

SCHALTER	STELLUNG	WIRKUNG
RESET	drücken	Das aktuelle Level von vorn, mit voller Energie
SELECT	drücken	Ein Level weiter (nur bei linker Schwierigkeit A)
Linke Schwierigkeit	B	SELECT ist gesperrt
Linke Schwierigkeit	A	SELECT wählt das Level, auch auf dem Titel
Rechte Schwierigkeit	B	Normal: alle Magazine und Medi-Packs liegen aus
Rechte Schwierigkeit	A	Schwer: je Level nur ein Magazin und ein Medi-Pack

Der **linke** Schalter ist eine Sicherung. Steht er auf B, kann ein versehentlich gestreiftes SELECT Dich nicht mitten aus dem Spiel reißen. Auf A darfst Du auf dem Titelschirm durch die Level blättern und mit dem Feuerknopf dort einsteigen, wo Du zuletzt gescheitert bist. Der Levelbalken in der Anzeige zeigt Dir dabei, wo Du gerade stehst.

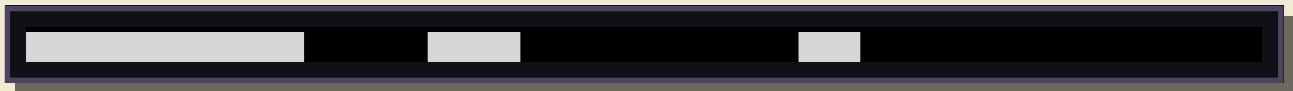
Der **rechte** Schalter entscheidet, wie viel Nachschub in den Gängen liegt. Er wird beim Betreten eines Levels gelesen. Wer ihn mittendrin umlegt, merkt davon nichts mehr, das nächste Level gilt. Auf der schweren Stufe bleibt von jeder Sorte nur das Stück liegen, das Deinem Startpunkt am nächsten ist. Ein Fund früh, keiner später.

RESET wirkt immer, auch wenn die Anzeige GAME OVER sagt. Es setzt Dich mit voller Energie an den Anfang des Levels, in dem Du gerade bist. Der Farbschalter tut nichts.

Was Du siehst

03

Die Anzeige



Das Band über dem Bild, von links nach rechts: Karte, Energie, Level, Magazine.

Vier Balken, immer an derselben Stelle. Sie wachsen von links nach rechts, und es gibt keine Zahlen zu lesen. Ein Blick genügt.

BALKEN	DAS ZEIGT ER
Karte	Leuchtet, sobald Du die Schlüsselkarte der Sektion trägst
Energie	Acht Striche. Bei null ist die Flucht zu Ende
Level	Ein Strich je Sektion, von der Schleuse bis zur Arena
Magazine	Dein Vorrat zum Nachladen

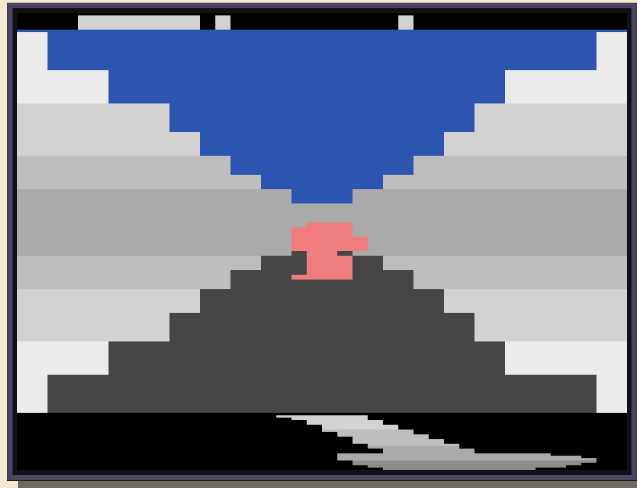
■ Wenn es rot wird

Ein Treffer lässt das ganze Band für einen Augenblick rot aufblitzen und nimmt Dir einen Energiestrich. Das ist Dein Zeichen, in Deckung zu gehen. Nicht nachsehen, wer geschossen hat. Erst weg, dann schauen.

Die Sicht

Du siehst die Station aus Deinen eigenen Augen. Helle Wände stehen dicht vor Dir. Je weiter etwas weg ist, desto mehr verschwimmt es mit Decke und Boden, bis es sich ganz im Dunst verliert. Das ist alles, was Du über Entfernungen erfährst, und es ist genug. Eine niedrige Wand ist eine ferne Wand.

Jede Sektion hat ihre eigenen Farben. Die Schleuse ist grau und nüchtern, die Quartiere sind in warmes Ocker getaucht, der Reaktor glüht rot. Du wirst nach ein paar Partien am Farbton erkennen, wo Du bist, ohne auf den Levelbalken zu schauen.



Einer von ihnen, zwei Schritte voraus, genau in der Bildmitte. So sieht ein Treffer aus, bevor Du abdrückst.

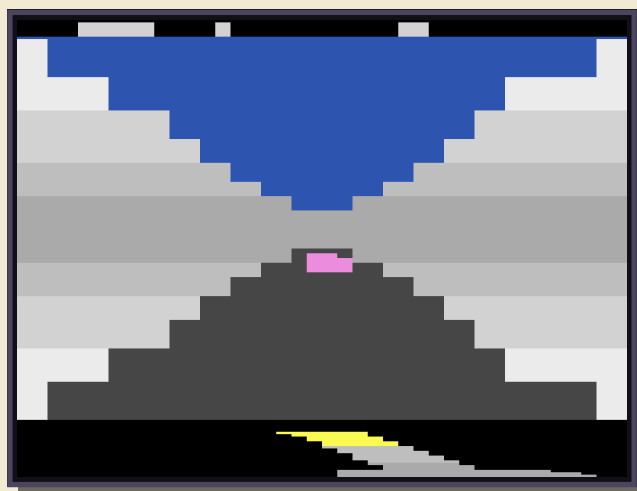
Alles, was in der Station lebt oder liegt, erscheint als Gestalt auf dem Boden, die wächst, wenn Du näher kommst. Die Aliens sind rot. Die Schlüsselkarte glitzert magenta, Magazine sind hellblau, Medi-Packs hellgrün. Was hinter einer Wand steht, siehst Du nicht, und es sieht Dich auch nicht.

Deine Aufgabe

04

In jeder Sektion ist die Aufgabe dieselbe, und trotzdem ist keine wie die andere: Du suchst die Schlüsselkarte, und Du suchst das Schott nach draußen. Mit der Karte in der Hand geht das Schott auf. Ohne sie läufst Du gegen ein Gitter.

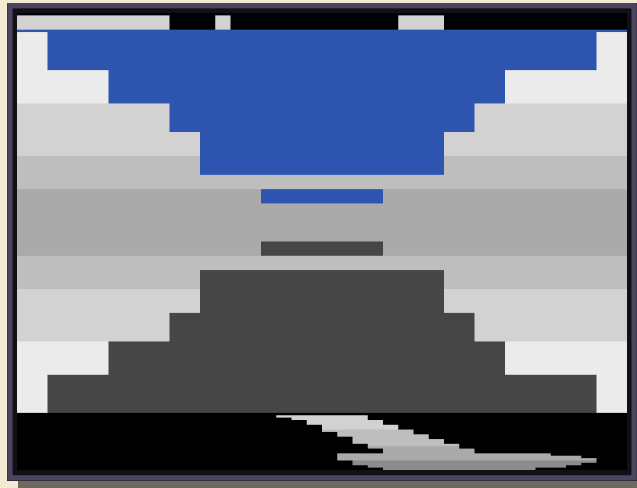
Die Schlüsselkarte



Die Karte am Ende eines langen Gangs, und ein Schuss, der gerade abgegeben wurde. Sie glitzert schon von weitem.

Sie liegt in jeder Sektion an einer festen Stelle, immer nur eine. Du kannst sie sehen, sobald Du freie Sicht auf sie hast, auch aus großer Entfernung. Am Ende eines langen Gangs verrät ein magentafarbenes Glitzern den Weg. Aufgehoben wird sie, indem Du auf sie zugehst und über sie hinwegläufst. Der Kartenbalken in der Anzeige leuchtet dann auf.

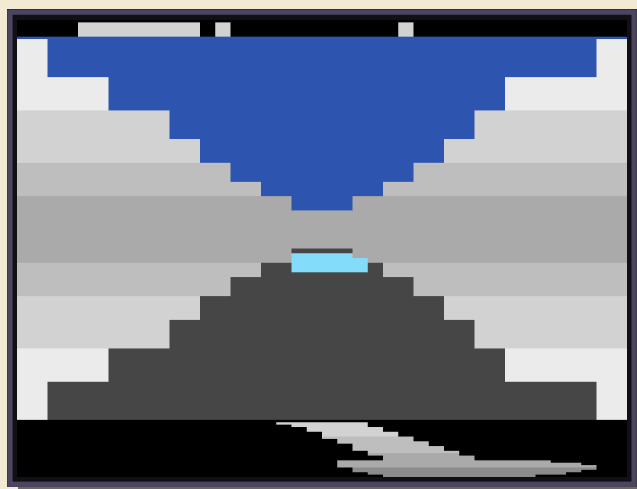
Das Schott



Der Ausgang. Ein Gitter aus waagerechten Sprossen, das schon von weitem nicht wie eine gewöhnliche Wand aussieht.

Der Ausgang sitzt immer in der Außenwand der Sektion. Du erkennst ihn an den Sprossen, die sich zur Bildmitte hin zusammenziehen. Geh mit der Karte bis direkt davor, und das Level ist geschafft. Du stehst dann sofort am Anfang der nächsten Sektion, mit der Energie, die Du mitbringst, und einer frisch geladenen Pistole. Die Karte behältst Du nicht. Jede Sektion hat ihre eigene.

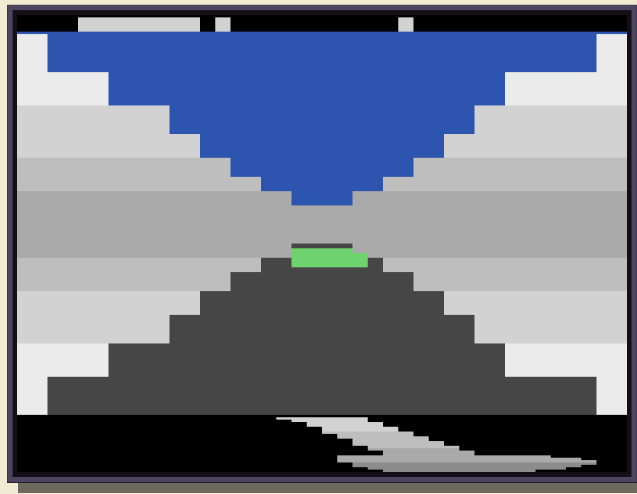
Nachschub



Ein Magazin, wenige Schritte voraus. Hellblau, und es liegt still, bis Du es holst.

Deine Pistole fängt jedes Level mit einem vollen Magazin und **einem** im Vorrat an. Das sind sechzehn Schuss, und damit kommst Du nicht weit. Drei weitere Magazine liegen in den Gängen

jeder Sektion, und Du hebst sie auf wie die Karte: darüberlaufen. Jedes bringt acht Schuss, wenn Du das nächste Mal nachlädst. Was Du am Ende einer Sektion nicht verschossen hast, bleibt dort zurück. Jede Sektion fängt mit sechzehn Schuss an.



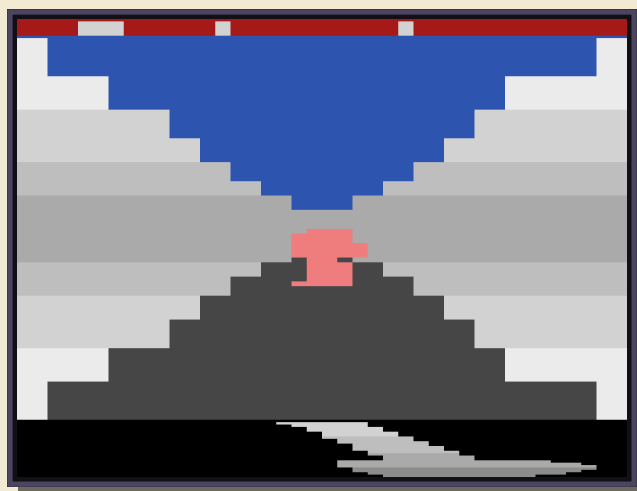
Ein Medi-Pack, dieselbe Form in Grün. Es macht die Energieleiste wieder ganz voll.

Drei Medi-Packs gibt es je Sektion ebenfalls. Ein Medi-Pack füllt die Energie auf alle acht Striche auf, egal wie viele Dir fehlen. Wer mit sieben von acht Strichen darüberläuft, wirft es also fast ganz weg. Merk Dir, wo sie liegen, und hol sie erst, wenn es weh tut. Sie laufen nicht davon.

■ Auf der schweren Stufe

Steht die rechte Schwierigkeit auf A, liegt von beidem nur ein Stück je Sektion, und zwar das, was Deinem Startpunkt am nächsten ist. Vierundzwanzig Schuss für die ganze Sektion und eine einzige Heilung. Zähl mit.

Die Aliens



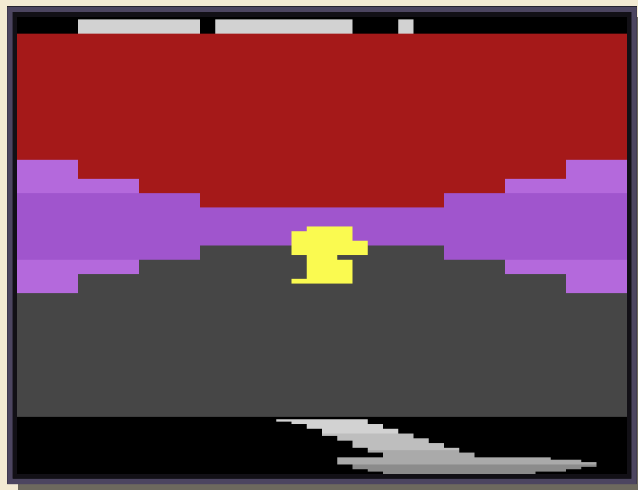
Einer direkt vor Dir, drei Striche Energie übrig, und die Anzeige blitzt rot. Höchste Zeit für eine Wand dazwischen.

Sie kommen zu zweit. In jeder Sektion warten mehr davon, aber mehr als zwei zugleich lässt die Station nicht auf Dich los. Fällt einer, rückt kurz darauf ein neuer nach, irgendwo aus den Gängen, nie direkt in Deinem Rücken. Irgendwann ist der Vorrat einer Sektion erschöpft, und dann hast Du Ruhe.

Ein Alien tut immer eines von zwei Dingen. Entweder es kommt auf Dich zu, oder es hat Dich gesehen, bleibt stehen und legt an. Vom Anlegen bis zum Schuss vergeht ein halber Atemzug. Wer in diesem Moment hinter eine Ecke tritt, wird nicht getroffen. Das ist die ganze Kunst: Eine Wand zwischen Dir und ihm ist die einzige Rüstung, die Du hast, und sie wirkt genau so lange, wie Du außer Sicht bist.

Umgekehrt gilt für Dich: Was in der Bildmitte steht, triffst Du, egal wie weit weg. Die Aliens dagegen treffen aus der Ferne miserabel und aus der Nähe verdammt gut. Ein Gegner am Ende eines langen Gangs ist deshalb kein Grund zur Sorge, sondern eine Einladung. Stehen bleiben, zielen, abdrücken. Die ersten halten zwei Treffer aus. Die auf der Brücke vier.

Das Finale



Der Hangar der Rettungskapsel und sein Bewohner. Größer als alle anderen, golden, und das einzige Alien in der Arena.

Hinter der Brücke liegt der Hangar, und darin wartet nur einer. Er ist größer, er ist schneller, und er trifft besser als alles, was Du bis dahin gesehen hast. Zwölf Treffer braucht er. Nach jedem vierten löst er sich vor Deinen Augen auf und steht einen Augenblick später an einer anderen Stelle des Raums wieder da. Du musst ihn dreimal neu finden.

Die Schlüsselkarte liegt offen in der Mitte des Hangars, und sie nützt Dir nichts, solange er lebt: Das Schott zur Kapsel bleibt verriegelt, bis er fällt. Vier Säulen stehen im Raum. Sie sind Deine einzige Deckung, und Du wirst jede davon brauchen. Zwölf Treffer mit acht Schuss je Magazin heißt auch: Nimm die Magazine mit, die im Hangar liegen, wenn nicht jeder Schuss sitzt.

Und dann? Was hinter dem letzten Schott auf Dich wartet, steht nicht in diesem Heft. Es dauert knapp sechs Sekunden, es hat eine eigene Melodie, und es ist das einzige Bild des Spiels, das hier nicht abgedruckt ist. Mach den Ton an, bevor Du durch das Schott gehst.

Wenn es schiefgeht



Bei null Energie. Feuer führt zurück zum Titel, RESET setzt Dich sofort wieder an den Anfang derselben Sektion.

Bist Du bei null Energie, ist die Flucht vorbei. Mit dem Feuerknopf kommst Du zum Titelschirm zurück und fängst eine neue Partie bei der Andockschleuse an. Mit RESET versuchst Du dieselbe Sektion noch einmal, mit voller Energie und frischer Munition. Einen Spielstand gibt es nicht. Edomos vergisst Dich, sobald Du die Konsole ausschaltest.

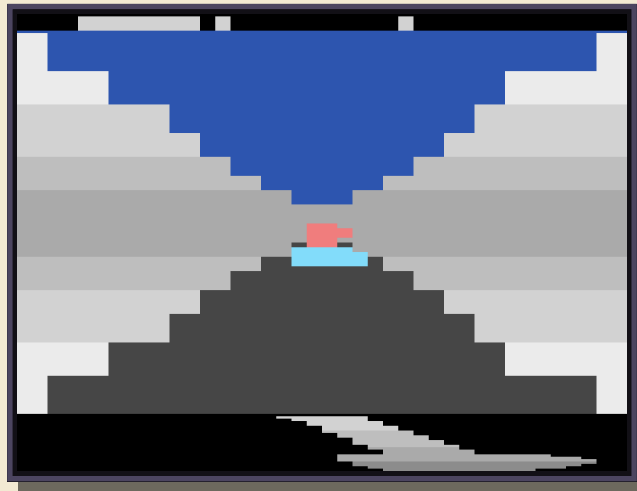
Das erwartet Dich: 8 Levels

05

Acht Sektionen liegen zwischen Deiner Kojе und dem Hangar, und dahinter der Hangar selbst. Jede sieht anders aus, jede spielt sich anders, und die Aliens werden von Sektion zu Sektion schneller, zäher und zielsicherer.

LEVEL	SEKTION	DAS ERWARTET DICH	GEGNER
1	Andockschleuse	Lange gerade Gänge, ein Anfang zum Warmwerden	4
2	Quartiere	Neun Kammern, neun Türen, kurze Wege, jähe Begegnungen	5
3	Labor	Eine Halle voller Säulen, überall Sicht, überall Deckung	6
4	Wartungstunnel	Ein einziger Gang, sechsmal geknickt, kein Ausweichen	5
5	Hangar	Weite Fläche, schnelle Gegner, Feuergefechte auf Distanz	7
6	Ringkorridor	Ein Rundgang um einen Kern, und die Karte liegt innen	6
7	Reaktor	Drei Ringe ineinander, und der Weg zurück ist der Weg hinein	7
8	Brücke	Eine Spirale, der längste Weg der Station	8

Level 1: Andockschleuse



Der dritte Quergang der Schleuse: ein Magazin vor Dir, ein Alien dahinter. Grau, kühl, übersichtlich.

Hier ist es hereingekommen, und hier fängst Du an. Vier lange Quergänge, an den Enden durch zwei Korridore verbunden. Verlaufen kannst Du Dich nicht. Die Karte liegt im untersten Gang, der Ausgang im zweiten, Du läufst also einmal quer durch die Sektion und wieder zurück. Die wenigen Aliens hier sind langsam und schießen schlecht. Nutze die Schleuse, um das Drehen, das Zielen und vor allem das Nachladen zu üben, bevor es ernst wird.

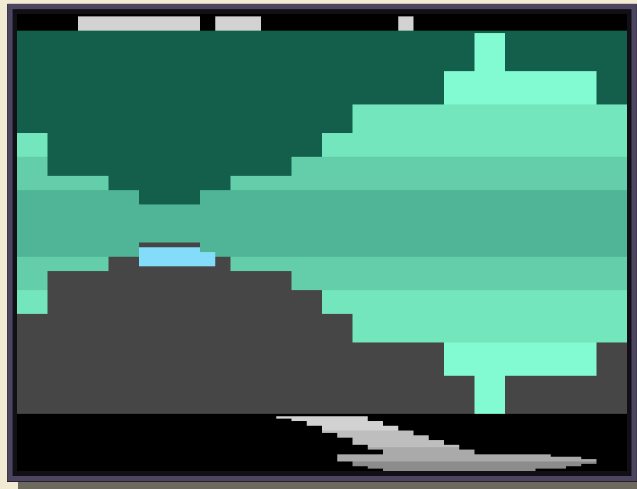
Level 2: Quartiere



Blick durch die offene Türreihe der Quartiere. Hinter jeder Tür kann etwas stehen.

Neun kleine Kammern, jede mit einer Tür zur nächsten. Nach den geraden Gängen der Schleuse das genaue Gegenteil: kurze Sichtlinien, viele Ecken, und ein Alien, das plötzlich in genau der Tür steht, durch die Du gerade wolltest. Wer hier gemütlich um Ecken schlendert, wird bestraft. Erst schauen, dann gehen.

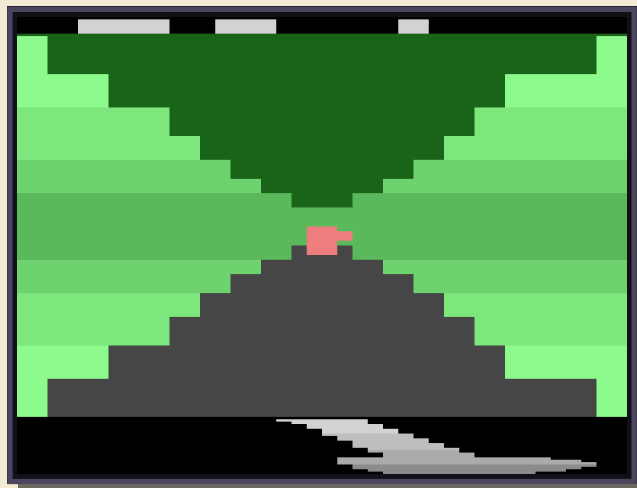
Level 3: Labor



Das Labor. Ein Magazin zwischen den Säulen, und irgendwo dahinter bewegt sich etwas.

Eine einzige große Halle mit einem Raster aus Säulen. Von fast überall siehst Du fast überall hin, und das gilt für die Aliens genauso. Dafür ist immer eine Säule in Reichweite, aber nie mehr als eine. Wer hier stehen bleibt, wird von zwei Seiten beschossen. Wer sich von Säule zu Säule arbeitet, kommt durch. Die Karte liegt in der untersten Reihe.

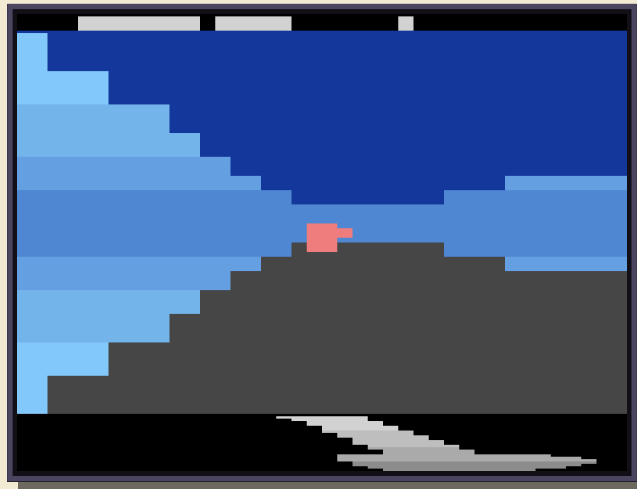
Level 4: Wartungstunnel



Der Wartungstunnel. Grün, eng, und der Gegner am Ende des Gangs hat keine andere Wahl als Du.

Ein einziger Gang, sechsmal geknickt. Du kannst Dich nicht verlaufen, aber Du kannst auch nicht ausweichen. Wer hier ein Alien vor sich hat, muss mitten durch. Die Gegner sind langsam, das macht die Enge erträglich. Die Karte liegt am Ende des vierten Gangs, der Ausgang am Anfang desselben Gangs. Die beiden untersten Gänge musst Du gar nicht betreten. Wer es trotzdem tut, findet dort zwei Nischen in der Bodenwand, die einzigen Sackgassen der Station. In der einen liegt ein Magazin, in der anderen ein Medi-Pack.

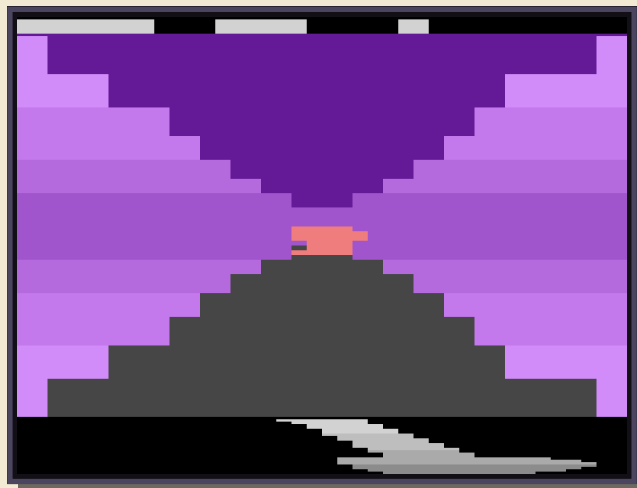
Level 5: Hangar



Der Frachthangar. Weite blaue Fläche, und das Alien dort hinten hat Dich längst gesehen.

Der große Frachthangar, eine offene Fläche mit wenigen Wandinseln. Hier wird auf Entfernung gekämpft, denn kaum etwas verstellt die Sicht, und die Aliens sind zum ersten Mal richtig schnell. Halte Abstand. Auf Distanz bist Du der bessere Schütze, und die Inseln sind da, um dahinter nachzuladen.

Level 6: Ringkorridor



Der Ringkorridor. Violett, und man sieht nie weiter als bis zur nächsten Ecke.

Ein Rundgang um einen Kern, zwei Speichen auf halber Höhe, und im Kern eine Kammer mit der Karte. Ausgang und Karte liegen einander gegenüber: Wer die Karte hat, muss den halben Ring zurück. Im Rundgang siehst Du immer nur bis zur nächsten Ecke, und hinter jeder kann einer warten. Das Level, in dem ruhiges Drehen am meisten zählt.

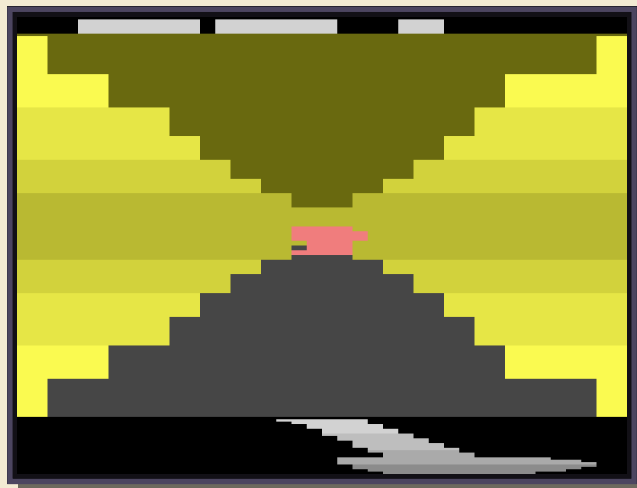
Level 7: Reaktor



Der Reaktor glüht rot. Die schnellsten Aliens der Station, und das hier ist schon fast bei Dir.

Drei Ringe ineinander, links und rechts spiegelbildlich, im Kern eine Kammer mit zwei Luken. Der Weg nach innen ist an jedem Ring genau eine Lücke breit, und der Weg nach außen ist derselbe. Wer sich beim Hineingehen nicht merkt, wo die Lücken waren, sucht sie auf dem Rückweg unter Beschuss. Die Aliens hier sind so schnell wie nirgends sonst, und sie zielen zum ersten Mal gut.

Level 8: Brücke



Die Brücke der Edomos. Golden, still, und der längste Weg der ganzen Flucht liegt vor Dir.

Eine Spirale aus vier Ringen. Jeder Ring hat genau eine Öffnung in den nächsten, und die vier Öffnungen liegen auf vier verschiedenen Seiten. Der Weg zur Karte ist der längste des Spiels, und der Rückweg ist genauso lang, denn der Ausgang liegt im äußersten Ring. Die Aliens auf der Brücke sind die zähesten und die besten Schützen der Station. Hier sind die Medi-Packs am meisten wert, und hier solltest Du wissen, wo sie liegen, bevor Du sie brauchst.

Und dahinter: der Hangar der Kapsel

Kein Labyrinth mehr, keine Türen, keine Ecken. Ein Raum, vier Säulen, ein Gegner. Die Karte liegt in der Mitte, an der Stelle mit der schlechtesten Deckung des ganzen Levels, und das Schott im Westen bleibt zu, solange er lebt. Was Du hier brauchst, hast Du auf dem Weg gelernt. Ob es reicht, zeigt sich in etwa einer Minute.

Notizen aus dem Bordbuch

06

Kein Spielstand, keine Karte, kein Radar. Was Dich am Leben hält, ist das, was Du Dir merkst. Ein paar Dinge, die man nach der dritten Partie weiß und gern schon nach der ersten gewusst hätte.

Lauf jede Sektion zuerst einmal ab, solange Deine Energie noch voll ist. Du findest dabei die Magazine, siehst die Medi-Packs liegen und weißt am Ende, wo das Schott ist. Die Karte holst Du auf dem Rückweg.

Lade nach, wenn niemand auf Dich zielt, nicht wenn die Pistole klickt. Ein halbvolles Magazin, das Du beim Nachladen wegwirfst, ist ärgerlich. Eine leere Pistole vor einem Alien, das gerade anlegt, ist tödlich.

Ein Alien, das Dich nicht sieht, schießt nicht. Ein Alien, das Dich nicht mehr sieht, hört auf. Wenn die Anzeige rot blitzt, ist die richtige Antwort immer dieselbe: ein Schritt zur Seite, hinter die nächste Wand. Schießen kannst Du danach.

Und noch etwas: Das Alien am Ende des Gangs trifft Dich fast nie. Das Alien vor Deiner Nase trifft fast immer. Lass sie nicht so nah kommen.

Viel Glück da draußen. Edomos war ein guter Posten. Aber es ist Zeit zu gehen.

TAUSCHKE INTERACTIVE