LEAVIN' TERAMIS

LEAVIN' TERAMIS

Ort des Geschehens: Ein irdisches Raumschiff der Forschungsklasse mit dem Namen "Teramis". Die Hauptaufgaben der Crew bestehen darin, neue Gebiete der Galaxis zu kartographieren und unbekannte Sonnensysteme zu erforschen.

Die Stimmung der Crew ist momentan ausgezeichnet. Natürlich, sie ist schwer zu beschreiben, jedenfalls weit davon entfernt, wie die Stimmung disziplinierter Männer sein sollte...

Nigel MacGibbons, Hyperdriveingeneur dritter Klasse, sah vorsichtig um die Ecke in einen Korridor, dessen gelber Anstrich ihm sofort sagte, daß dies ein Teil des Schiffes war, in dem er nichts zu suchen hatte.

Ein Lächeln erschien auf seinem Gesicht, als er den betäubenden Lärm aus der Richtung des Xenobiologischen Labors vernahm. Die Neuigkeit einer Party bei den "Monsterköpfen" - wie sie alle die Biologen bezeichneten, die sich mit der Erforschung außerirdischen Lebensformen beschäftigten - war wie ein Lauffeuer durch das Schiff gegangen.

Jetzt steuerte jede Person außer Dienst - und auch nicht sehr wenige, die eigentlich IM DIENST sein sollten - diese Sektion der 'Teramis' an. MacGibbons war sich dieser Tatsache wohl bewußt, als jemand ihn von hinten umstieß, mit dem Ergebnis, daß sie beide mit lautem Krach zu Boden gingen.

"Gibbo! Du alter Hyperdriver!" röhrte die Stimme desjenigen, der den Unfall verursacht hatte. "Ich hätte es wissen müssen, daß du es bist. Ho! Ho!"

MacGibbons erhob sich vom Boden und erkannte den Sicherheitsbeauftragten Jo Hipple. Ungeachtet der Tatsache, daß dieser eigentlich die Monitore in der Sicherheitssektion beobachten sollte, war er offensichtlich auch auf dem Weg zu der Party. Während er noch auf dem gelben Fußboden saß, amüsierte er sich über seinen Witz.

Es war klar, daß Hipple sich nicht davon zurückgehalten hatte, alkoholische Flüssigkeiten zur Beflügelung seiner Sinne zu sich zu nehmen, bevor er sich auf den Weg gemacht hatte. "Guten Tag, Jo," sagte MacGibbons, als er Hipple half, aufzustehen. Gemeinsam mit dem Mann, mit dem er schon viele Nächte "Alkoholvernichtung" betrieben hatte, ging er weiter zum Xenobiologischen Labor. Als sie ankamen, stürzten sie sich sofort in das Menschengewühl, das sich dort schon befand. MacGibbons wurde von Hipple getrennt und fand ihn am Buffet wieder, bei dem Versuch, einen mit verschiedenen Snacks beladenen Teller in eine einigermaßen ruhige Ecke zu balancieren.

"Großartige Party," sagte Hipple mit vollem Mund, "man merkt sofort, daß hinter solchen Sachen ein guter Grund steckt."

MacGibbons nickte abwesend, tief in Gedanken versunken über die sensationelle Entdeckung, die das Schiff vor kurzem gemacht hatte. Seine Versunkenheit wurde nur eine Sekunde später zerstört, als eine wahrlich tolle Brünette mit äußerst wohlgeformten Beinen anscheinend direkt auf ihn zukam. Aber Nigel beendete abrupt sein hastiges Nachdenken darüber, was er zu ihr sagen könnte, als sie

ohne die geringste Notiz von ihm zu nehmen, vorbeiging und an einem der Sprechertische an der Wand stehenblieb.

"Das ist Dr. Monika Justman," flüsterte Jo hinter MacGibbons, "sie ist neu bei den Monsterköpfen, ein helles Licht, direkt von der Port Venus Universität..."

Er wurde unterbrochen, als Monika - wie Nigel sie insgeheim nannte - anfing zu sprechen.

"Liebe Freunde und Kollegen," sagte sie, "liebe Gäste. Als ein relativ neues Mitglied der Crew ist es eine Ehre..." MacGibbons verlor vorübergehend die Konzentration, der Ansprache zuzuhören, weil er verzweifelt damit beschäftigt war, etwas zu finden, womit er die Luft aus seinem Glas lassen konnte. Die Lautsprecher der Xenobiologischen Sektion sorgten allerdings dafür, daß er schnell zu seiner Konzentration zurückfand.

"...wir waren überrascht und erleichtert, daß dies Schiff, bei meinem ersten Flug, einen Planeten entdeckte, auf dem Leben existiert."

"Und WAS für eine Art von Leben," dachte MacGibbons, "die meisten dieser Kreaturen scheinen mit Hilfe schlimmster Alpträume erschaffen worden zu sein."

"...ist ihre unbegreifliche Anzahl," fuhr die Xenobiologin fort, "und auch ihre wahrlich bemerkenswerte Fähigkeit, sich schnell äußeren Einflüssen anzupassen und die Tatsache, daß sie zugunsten des Überlebens der Besten, spontan mutieren."

Wieder wanderten MacGibbons Gedanken; dieses mal zu der Crew, die auf dem unbekannten Planeten gelandet war und von denen einige unfreiwillig in das eben erwähnte Überleben der am besten Angepaßtesten mit einbezogen worden waren. Glücklicherweise konnte keiner von ihnen die Schwärmerei dieser Venusierin mitanhören. Diese Crew hatte dafür

gesorgt, daß eine berächtliche Anzahl der Spezies des Planeten, den Captain Bits 'Pandora' getauft hatte, auf das Schiff zur genaueren Untersuchung gebracht worden waren. Sie waren jetzt in Kraftfeldern des Xenobiologischen Labors gefesselt, ohne Bewußtsein, bereit und darauf wartend, den Wissenschaftlern zu Forschungsstipendien in dem Sonnensystem, das sie Heimat nannten, zu verhelfen.

Die Xenobiologin befasste sich jetzt in ihrer Rede mit Themen, die wahrscheinlich nur einige ihrer Kollegen interessierten, so daß MacGibbons, sein Freund und die meisten anderen Partygäste sich weit mehr mit der Fülle der unerschöpflichen Vielfalt an Likören und Snacks des Buffets beschäftigten, als mit der tierischen Fauna in den Kraftfeldern im gleichen Laborbereich.

Der Rest der Party kann nur als eine prunkvolle Nacht des Flüssigkeitskonsums beschrieben werden; alles lachte, redete und trank dabei eine Menge Substanzen, die alle nur eine Sache gemeinsam hatten: einen hohen Prozentsatz an Alkohol!

Nach einiger Zeit, wie auch immer, war MacGibbons fast sofort nüchtern, als er bei einem Blick auf seine Uhr bemerkte, daß er in zwei Stunden schon wieder zur Arbeit mußte.

"In solchen Notfällen," murmelte MacGibbons zu sich selbst, "sucht ein Mann instinktiv nach einem guten Versteck!"

Und er, Nigel MacGibbons, Hyperdriveingeneur dritter Klasse, kannte das beste Versteck an Bord der 'Teramis'. Er trennte sich von Hipple, indem er dem betrunkenen Burschen fest auf die Schulter klopfte. Dann balancierte er sich selbst durch mehrere Decks zum hinteren Ende des Raumschiffs. Als er in der Hyperdrive Sektion angekommen war, montierte er ein Teil eines Aggregats ab, in einer Zeit, die rekordverdächtig für alle völlig und total Betrunkenen sein

konnte, betrat den Raum dahinter und befestigte das Teil ebenso schnell wieder von innen.

Es war gerade noch genug Zeit für ihn, eine Matratze, die er dort schon früher deponiert hatte, zu lokalisieren und darauf zu fallen. Wenige Nanosekunden später verlor er den Kontakt zu allen möglichen Dimensionen...

"Ich bin tot..."

Das war der erste Gedanke, der MacGibbons durch den Kopf ging und dabei hier und dort an und abzuprallen schien, bis sich sein Schädel wie eine hämmernde, pulsierende Orange anfühlte.

"Oder vielmehr... ich wünschte, ich wär's..."

Es gab zwei gute Gründe, dies zu wünschen. Zuerst einmal war da Nigels derzeitiger Gesundheitszustand, der nur als etwas ruiniert bezeichnet werden konnte; zweitens gab es da die Tatsache, daß er jetzt dem Chefingeneur Fergussen erklären mußte, wie er verschwunden war und warum er zu spät zur Arbeit kam.

Er verließ sein Privatversteck und ging zu einem Kommunikator in der Nähe. Er tippte Fergussens Nummer.

Keine Reaktion, wie auch immer.

Er versuchte es nochmal.

Wieder keine Reaktion (wie auch immer).

MacGibbons Herz hüpfte. Konnte es sein, daß Fergussen letzte Nacht auch..., Nein. Das konnte einfach nicht sein. Nicht Carl "Punisher" Fergussen.

Bevor er noch genug Zeit hatte, sich ausgiebig mit dem Nichtantworten Fergussens auseinanderzusetzen, betrat nichts geringeres als ein Monster die Hyperdrive Sektion.

Es war rot und niederschmetternd häßlich.

Zwischen seinen bedrohlichen Fangzähnen schien etwas zu entweichen, das nur als boshaftes Gelächter beschrieben werden kann.

"Aaarrrgghhh!" schrie MacGibbons, bevor er wie eine Katze auf eines der Energieaggregate sprang.

Das Monster, schleimig und übelriechend wie Monster im allgemeinen zu sein pflegen, kroch einige Male um das Aggregat herum, bevor es enttäuscht verschwand. Es ließ eine Art Substanz auf den Boden tropfen, als es den Raum auf der Suche nach einer weniger intelligenten Beute verließ. Nigel kletterte herunter und blickte in das Loch, das an der Stelle erschienen war, wo die scheußliche Kreatur die Substanz hatte fallenlassen.

"Das kann nur eins bedeuten..." befürchtete er. Er stürzte hinaus in eine andere Sektion, sorgfältig nach dem Erscheinen eines weiteren Monsters Ausschau haltend und schloß die Tür hinter sich, als er Captain Bits Qartier erreicht hatte.

Beim Lesen der Logbuchprotokolle merkte MacGibbons bald, daß seine Nebennierendrüsen begonnen hatten, Überstunden zu machen, in ihrem Bestreben, augenblicklich alle verbliebenen Resultate des nächtlichen Mißbrauchs diverser Flüssigkeiten zu verwischen.

Nachdem was er las, hatte die Party eine Art epischen Höhepunkt erreicht, nicht lange nachdem er gegangen war. Irgendein betrunkener Kartoffelkopf mußte mit den Kontrollen der Kraftfelder herumgespielt haben, mit dem Ergebnis, daß die Wesen von Pandora aus ihrer Bewußtlosigkeit erwacht waren.

Nach ihrer Befreiung wußten sie instinktiv, daß sie nur eine Sache wollten: Nahrung suchen...

Es war klar, daß die Sicherheitsleute nicht

viel in dieser Angelegenheit getan haben konnten; die Kreaturen mutierten fortlaufend, und ihre Kraft und Angriffslust tat den Rest. Captain Bit hatte einige hastige Entscheidungen getroffen und das Schiff aufgegeben. Das letzte Shuttle mit Flüchtlingen hatte die "Teramis" vor nur zwei Stunden verlassen. In seinem Versteck hatte MacGibbons einfach den Alarm verschlafen und nun war er versehentlich zurückgelassen worden. Eine Reihe derber Flüche bewies, daß Nigel nicht lange brauchte, um zu erkennen, in was für ernste Schwierigkeiten (der allerübelsten Sorte) er geraten war.

Mit zittrigen Fingern versuchte MacGibbons, mehr Informationen aus dem Computer zu holen. Dieser sagte ihm, daß es noch ein Shuttle an Bord gab.

Allerdings befand sich dieses letzte Shuttle am anderen Ende der "Teramis", was bedeutete, daß er höchstwahrscheinlich einigen dieser ziemlich feindlichen Wesen begegnen würde.

Aber dies war seine einzige Chance. Er mußte zu dem nahgelegenen Waffenraum gelangen und dort nach irgendetwas suchen, daß ihm helfen konnte, seine Chancen zu verbessern. Außerdem kannte er einen Weg durch einige der Bereiche des Servicepersonals, was ihm vermutlich auch hilfreich sein könnte.

In dem Moment als er sich gerade umdrehen und den Raum verlassen wollte, druckte der Computer eine andere Meldung auf den Bildschirm. Sie erschien sachlich wie immer und sagte ihm einfach, daß der Beginn der Selbstzerstörungssequenz des Schiffes bevorstand. Alle Generatoren an Bord der "Teramis" waren in diesem Augenblick mit ihrer Selbstzerstörung beauftragt! Was war in dem offensichtlich verwirrten Geist von Captain Bit vorgegangen? Er mußte

gewußt haben, daß der Pangalaktische Interstellare Rat irgendeine Art qualvoller Todesstrafe wiedereinführen würde, wenn sie herausfänden, daß er ein Schiff wie die "Teramis" in die Luft gejagt hatte!

Aber er merkte bald, daß ihm dies nicht half, seine derzeitige Situation zu verbessern. Und zwar tatsächlich nicht das geringste bißchen.

Vielleicht konnte er den Generator jeder Sektion unbrauchbar machen, um so die Zerstörungssequenz zu verlangsamen und ihm zu ermöglichen, die "Teramis" rechtzeitig zu verlassen?

Er blickte ein letztes Mal auf die sterile Meldung auf dem Computerbildschirm, seufzte tief und verließ den Raum...

DAS SPIEL

Du bist Nigel MacGibbons, und dein Ziel ist es, das andere Ende des Raumschiffs "Teramis" zu erreichen: das Xenobiologische Labor, der Ort, wo alles von Anfang an schief lief. Um dort hinzugelangen, mußt du dir einen Weg durch acht Sektionen Multigalaktischer Gefahren bahnen, wo Unmassen unheimlicher Außerirdischer darauf aus sind, deine Pläne zu durchkreuzen und dich im Verlauf zu vernichten! Obendrein wirst du bald merken, daß das Ende jeder Sektion von einem noch größeren mutierten Fiesling als vorher bevölkert wird, den zu besiegen etwas mehr Geschicklichkeit und Durchhaltevermögen erfordert. Selbst gewisse rudimentäre Gehirnaktivitäten (kannst du dir das vorstellen?!)

könnten gegen diese Monster eventuell von Nutzen sein... Natürlich, das erscheint gar nicht so unlösbar. Aber unglücklicherweise hat irgendjemand vor Verlassen des Schiffes den Selbstzerstörungsprozess in Gang gesetzt. Und das genügt, um das gesamte Schiff innerhalb kürzester Zeit zu vernichten. Alles was du tun kannst, ist, die Fluchtschleuse rechtzeitig zu erreichen und sicherzugehen, daß du jede einzelne Sektion rechtzeitig verläßt, bevor sie zerstört ist.

Aber es gibt nicht nur schlechte Nachrichten. Einige Vorräte waren am Tag zuvor an den äußeren Landeschleusen zurückgelassen worden. Sie dürften dort immer noch liegen und einige von ihnen könnten dir recht nützlich erscheinen. Paß auf! Die Zeit vergeht schneller als du denkst. Beeil dich lieber...

DER BILDSCHIRM

Der größte Teil des "Teramis"- Bildschirms wird von dem scrollenden Spielfeld eingenommen, aber eine sorgfältige Untersuchung (na gut, vielleicht nicht zu sorgfältig) wird eine "Status Line" am oberen Teil des Bildschirms enthüllen.

Der linke Teil davon wird von dem "Score Anzeiger" beansprucht. Du wirst bald merken, daß dieser Wert ansteigt, wenn du einen Außerirdischen "erledigt", einen Level geschafft oder irgendetwas anderes zu deinen Gunsten getan hast. Rechts von deiner Punktzahl wirst du die Uhr für den Countdown finden. Dies gibt eine ziemlich genaue Vorstellung davon, wann sich die aktuelle Sektion des Schiffes in

eine Masse schwelender Partikel transformieren wird, die sanft durch die unermeßlichen Weiten des Alls schweben. Ein Vorgang, der auch dich erfolgreich in höchst ähnliche Teilchen verwandeln wird.

Als nächstes kommt der Energiebalken. Du wirst sehen, wie dieser immer kürzer wird, wenn die Fremden dich erfolgreich erwischen. Du startest mit drei Leben, die ganz rechts an der "Status Line" erscheinen, und du wirst feststellen, daß das Leben an Bord der "Teramis" in einem rasanten Tempo verrinnt...

SPIELSTEUERUNG

Mit dem Joystick kannst du Nigel in die entsprechenden Richtungen bewegen. Der Gebrauch des Feuerknopfes wird die momentan zur Verfügung stehende Waffe abfeuern und zwar in die Richtung, in die Nigel gerade läuft. Zusätzlich haben bestimmte Tasten der Tastatur eine spezielle Funktion:

SPACE, ESC	Pause
HELP	Selbstmord
G	Spielende
M	Musik an/abschalten

LADEANWEISUNGEN

ATARI ST

Bitte Diskette A in Laufwerk A einlegen und Rechner und Laufwerk einschalten. Das Programm startet automatisch und das Intro wird nach einigen Sekunden erscheinen. Die Leertaste oder den Feuerknopf des Joysticks drücken, um "Teramis" zu starten. Das Titelbild, Intro und Titelanimation kann durch Drücken des Feuerknopfes beendet werden. Bitte nur dann die Disketten wechseln, wenn das Programm dazu auffordert.

COMMODORE AMIGA

Bitte die Diskette in Laufwerk dfO: einlegen und den Computer einschalten. Das Programm wird automatisch geladen, und nach einigen Sekunden wird das Intro erscheinen. Um "Teramis" zu starten, Leertaste oder Feuerknopf des Joysticks drücken. Das Titelbild, Intro und Titelanimation kann durch Drücken des Feuerknopfes beendet werden.

COMMODORE C64 - DISK

Bitte Diskette in das Laufwerk einlegen, den Rechner und Laufwerk einschalten und LOAD "*",8,1 eingeben. Dann Returntaste betätigen, das Programm lädt automatisch und nach einigen Sekunden erscheint das Intro. Durch Drücken der Leertaste oder des Feuerknopfes des Joysticks startet "Teramis". Titelbild, Intro und Titelanimation kann durch das Betätigen des Feuerknopfes beendet werden.

COMMODORE C64 - CASSETTE

Seite 1 der Cassette einlegen und bis zum Bandanfang zurückspulen. Die Tasten SHIFT

und RUN/STOP gleichzeitig drücken. Dann die PLAY-Taste des Datenrecorders drücken. Das Programm startet automatisch.

CREDITS

68000 Programmierung	Michael Bittner
Grafik	Michael Grohe
Sound	Jochen Hippel
Spieldesign	Erik Simon
Ergänzende Programmierung	Markus Laatsch, Marc Rosocha
Ergänzende Grafik	Erik Simon, Celal Kandemiroglu, Tim Lange
Ergänzendes Design und Texte	Richard Karsmakers
Handbuch Layout	Benedix & Benedix

Micky möchte dieses Spiel Manuela, unserer holden Sekretärin, widmen.

© 1990 Thalion Software GmbH, Gütersloh