

EYE OF THE STORM

EXPLORATION • STRATEGY • COMBAT

CREDITS

Spieldesign und Grafiken

Jason Kingsley

IBM-PC-Programmierung

Alister Perrott

Amiga-Programmierung

Paul Gomm und Alister Perrott

Handbuch

Jason Kingsley

Gestaltung der Verpackung

Justin Rae

Unser Dank gilt allen Mitarbeitern von Rebellion, die beim Testen des Spiels behilflich waren.

Zusätzlicher Dank gebührt Gary Mays und dem Design-Team von Creative Advertising.

Twilight XXIII

REBELLION

EYE OF THE STORM Kurzanleitung

DAS SPIEL VON DISKETTE LADEN

Sie können EYE OF THE STORM von Diskette spielen. Da sich aber leichte Verzögerungen ergeben, wenn Sie Ihre Basis verlassen oder dorthin zurückkehren, empfehlen wir, daß Sie sich das Spiel auf Ihrer Festplatte installieren.

Legen Sie die Diskette in das Laufwerk (normalerweise B:).

Tippen Sie am C:-Prompt B: und bestätigen Sie mit [Enter].

Am B:-Prompt geben Sie EOS ein gefolgt von [Enter]. Sie können nun mit dem Spiel beginnen.

INSTALLATION DES PROGRAMMS AUF DER FESTPLATTE

1. Legen Sie Diskette 1 in das Laufwerk ein (normalerweise A: oder B:).
2. Geben Sie den Laufwerksbuchstaben gefolgt von einem Doppelpunkt ein (z.B. A:), und drücken Sie <ENTER>.
3. Geben Sie INSTALL <ENTER> ein.
4. Die Programmdateien werden jetzt von der Diskette auf die Festplatte kopiert. Während des Installationsvorganges werden Sie dazu aufgefordert, die anderen Spieldisketten einzulegen. Nach Abschluß der Installation befinden sich die Programmdateien im Verzeichnis C:\EOS.
5. Um das Programm auf einer anderen Festplatte zu installieren, geben Sie folgendes ein:

```
INSTALL <Laufwerksbuchstaben> <ENTER>
```

z.B. INSTALL D <ENTER>.

HINWEIS AN SOUND BLASTER-BENUTZER

Eye of the Storm sichert Soundbeispiele im Zusatzspeicher (XMS). Sie sollten dafür sorgen, daß mindestens 320.700 Byte zum Laden der Soundbeispiele verfügbar sind.

SPIELSTART VON WINDOWS

Wenn Sie das Spiel unter Windows starten wollen, öffnen Sie den Dateimanager und wählen EOS.

Zwar läuft das Spiel unter Windows, es kann aber aufgrund des hohen Speicherbedarfs sein, daß einige Spielmerkmale, wie z.B. die höhere Bildschirmauflösung oder die Kartenausgabe, nicht sichtbar werden.

Die besten Ergebnisse erhalten Sie, wenn Sie Windows verlassen und das Spiel von der DOS-Ebene starten.

SPIELÜBERSICHT

Die Bewegungen Ihres Schiffs steuern Sie mit Maus und/oder Tastatur. Wenn Sie die Maus vor- oder zurückbewegen, wird der Steigungs- oder Abstiegswinkel angezeigt (abzulesen an der Teilungslinie auf der rechten Seite des Fadenkreuzes), bewegen Sie die Maus seitwärts, verändern Sie Ihre Flugrichtung (angezeigt an dem Kompaßbalken über dem Fadenkreuz).

Um die Richtung und Geschwindigkeit zu bestimmen, folgen Sie bitte den Anweisungen am Bildschirm.

Der Kompaßbalken befindet sich über dem Fadenkreuz und zeigt in der zentralen Position das augenblickliche Reiseziel an.

Die Reisegeschwindigkeit können Sie an den Bewegungen der atmosphärischen Partikel und an der Länge des Geschwindigkeitsbalkens ablesen, der sich unterhalb des Fadenkreuzes befindet.

Wenn Sie die Reisegeschwindigkeit verändern wollen, drücken Sie die rechte Maustaste und bewegen die Maus vorwärts zur Geschwindigkeitserhöhung und rückwärts, um die Geschwindigkeit zu reduzieren.

Sie können in Ihrer Basis verschiedene Maschinen erwerben (folgen Sie den Bildschirmanweisungen). Die unterschiedlichen Maschinen verfügen über jeweils andere Beschleunigungszeiten, Höchstgeschwindigkeiten und Treibstoffverbrauchsraten.

Wenn Sie über genügend Credits für eine neue Maschine verfügen, so wird diese automatisch installiert, die alte entfernt und Ihr Konto wird belastet. Sollte Ihr Guthaben noch nicht ausreichen, erhalten Sie eine entsprechende Meldung. In

diesem Fall findet keine Transaktion statt. Auch hier können Sie das Menü mit [ESC] verlassen.

Benutzen Sie die [W]-Taste, um zwischen den Funktionen im Fadenkreuz, Waffen, Tarnfunktionen (Objekte aufnehmen), Objekte ablegen zu wechseln. Die Funktionen im Fadenkreuz können nacheinander angewählt werden, bis Sie wieder die erste Funktion erreichen. Manche Artefakte können im Laufe des Spiels diesen Funktionen zugefügt werden. Wenn Sie ein Objekt ablegen wollen, folgen Sie mit den Tasten [<] oder [>] der Reihe Ihrer Besitztümer. Wenn das Objekt angezeigt wird, welches Sie ablegen wollen, drücken Sie die linke Maustaste. Das Objekt erscheint jetzt im Zentrum des Fadenkreuzes. Beachten Sie: Legen Sie einen Gegenstand auf einen anderen, kann das unabsehbare Folgen haben - Sie wurden gewarnt.

Werfen Sie niemals Ihren letzten Treibstoffbehälter ab, damit Sie nicht stranden.

Das Entfernungsradar kann mit der Taste [R] an- und ausgeschaltet werden.

Die Aussicht aus Ihren ferngelenkten Dronen wird mit der Taste [P] aktiviert, während [C] die Sichtkanäle wechselt. Auf dem Bildschirm erhalten Sie Auskunft darüber, in welcher Perspektive Sie sich befinden. (In langsameren Maschinen ist es sinnvoller, diese Ansicht nur anzuwählen, wenn Sie die neuesten Daten sehen wollen.)

Sollten Sie Ihre Position auf der ausgedehnten Karte nicht mehr wissen, reicht ein Druck auf die Taste [H]. Damit werden Sie auf den Weg zu Ihrer Heimatbasis geschickt, wo Sie das Raumschiff auftanken, reparieren oder neu bewaffnen können.

Um an der Basis anzudocken, fliegen Sie mit niedriger Geschwindigkeit nahe an die Basis. Ihr Raumschiff wird dann automatisch gesteuert und dockt an.

Wenn Sie sich in der Basis befinden, können Sie Ihre Hauptgegner ausspionieren, indem Sie sich in deren Funkverkehr einschalten. Auf diese Weise können Sie herausfinden, wo sie sich aufhalten und was sie gerade unternehmen. Hierzu wählen Sie die Video-Kontrollfunktion mit den Cursor-Tasten an und bestätigen mit [Enter]. Danach geben Sie den gewünschten Kanal ein, gefolgt von [Enter].

Wollen Sie Ausrüstungsgegenstände erwerben, wählen Sie diese Funktion mit den Cursor-Tasten und dann den Ausrüstungstyp, den Sie sich ansehen wollen.

Sollte Ihr Guthaben ausreichen, wird automatisch eine neue Maschine, ein Treibstoffbehälter oder Schiffskörper zu Ihrem Raumschiff transferiert. Um ein Menü zu verlassen, drücken Sie [ESC]. Dadurch verlassen Sie ein Level des Menüsystems.

Eine Feinabstimmung der Schiffssteuerung erreichen Sie durch die Manövrierdüsen. Diese leistungsstarken Geräte bewegen Ihr Raumschiff auf- und abwärts und vor und zurück. Benutzen Sie die Cursor-Tasten, um diese Funktion auszuführen. Die Tasten nach oben und unten erzeugen die gleiche Bewegung Ihres Schiffs, während die Tasten nach rechts und links jeweils eine Rückwärts- und Vorwärtsbewegung bewirken.

Das Raumschiff verfügt über ein automatisches Reparatursystem, welches langsam kleinere Schäden beseitigt. Sollte Ihr Schiff schwer beschädigt worden sein, ist es das Beste, wenn Sie zu Ihrer Heimatbasis zurückkehren, wo der gesamte Schaden in wenigen Augenblicken repariert wird.

Die 3D-Modellierung ist ein sehr wichtiges Werkzeug für die Entwicklung von Produkten. Sie ermöglicht es, die Form und die Funktion eines Produktes zu visualisieren und zu testen, bevor es in die Produktion geht. Dies ist besonders wichtig bei der Entwicklung von komplexen Bauteilen, die in mehreren Perspektiven betrachtet werden müssen.

Die 3D-Modellierung ist ein sehr wichtiges Werkzeug für die Entwicklung von Produkten. Sie ermöglicht es, die Form und die Funktion eines Produktes zu visualisieren und zu testen, bevor es in die Produktion geht. Dies ist besonders wichtig bei der Entwicklung von komplexen Bauteilen, die in mehreren Perspektiven betrachtet werden müssen.

Die Ansicht aus Ihren ferngesteuerten während (C) die Sichtkanäle wechseln darüber, in welcher Perspektive Sie sich befinden. Diese Ansicht nur anzeigen wollen.)

Sollten Sie Ihre Handlung Druck auf die Taste geschickt, wo Sie nee

Um an der Basis Ihr Raumwissen, reicht ein Heimatbasis zu bewaffnen können

Wenn Sie sich in der Basis befinden, indem Sie sich in deren Funktionen befinden, um zu erfahren, wo Sie sich aufhalten und Sie die Video-Kontrollfunktion mit den Cursor-Tasten [Enter]. Danach geben Sie den gewünschten Ausüstungsgegenstand an [Enter].

Wollen Sie Ausrüstungsgegenstände erwerben, wählen Sie die Funktion mit den Cursor-Tasten und dann den Ausrüstungstyp, den Sie sich ansehen wollen.

Wissen, reicht ein Heimatbasis zu bewaffnen können

ndigkeit nahe an die

er ausspionieren, können Sie her- hierzu wählen

illigen mit

on [Enter].

'Sie sind ein Mitglied der instellaren Umweltschutzbehörde. Ihre Aufgabe ist es, die kürzlich entdeckte Welt um Ihre Basis und Ihr Schiff herum zu schützen. Alles, was Sie unternehmen, wird live an ein großes Publikum übertragen und je höher die Einschaltquote, desto höher ist auch Ihr ausbezahlter Gewinnanteil. Mit diesem Geld können Sie die Ausstattung Ihres Schiffes verbessern oder erweitern - Treibstoff hat dabei erste Priorität, denn Ihre Raketen sind aus Treibstoff und daher gilt, feuern Sie viele Raketen ab, benötigen Sie auch viel mehr Treibstoff. Um die verschiedenen Regionen der Jupiteratmosphäre erforschen zu können, müssen Sie für Ihr Schiff größere Maschinen und widerstandsfähigere Schiffskörper erstehen, damit Sie auch die besonders ungewöhnlichen Lebensformen filmen können - und damit Ihren Gewinn vergrößern. Weltraumkämpfe mit den Roboterschiffen der Drohenjäger bringen ebenso viel Geld ein - schließlich entschlüsseln sie die Geheimnisse dieser Artefakte, die sich überall in der Atmosphäre befinden. Die Zuschauer erteilen Ihnen Missionsaufträge, die entweder fast unmöglich oder völlig verrückt sind. Aber, wenn Sie ihnen irgendetwas zurückbringen, werden Sie dafür bezahlt. Sehen Sie also zu, daß sie das gewünschte Objekt in die Reichweite des Scanners bringen; es wird sie automatisch erreichen.

Einige der altertümlichen Gebilde ermöglichen Ihnen, mit erhöhter Geschwindigkeit durch die Atmosphäre zu reisen, andere fungieren als Teleporter - nur wohin...?

Ihre erste Mission besteht darin, alle Kreaturen und Pflanzen zu spezifizieren, alle unbeweglichen Objekte in der Atmosphäre auf der Karte festzuhalten und ganz einfach zu überleben...

Nachricht an alle ICE-Mitglieder, die nach einem Einsatz in der Zone suchen. Von Mark in der Umweltschutzzentrale...

Hallo Leute, hier ist sie nun, die schlechte Nachricht, die wir alle erwartet haben - lest sie und weint. Manchmal frage ich mich, warum wir uns aufregen. Sorry, wenn es euch den Tag verdirbt.

NEUESTE NACHRICHTEN . . .

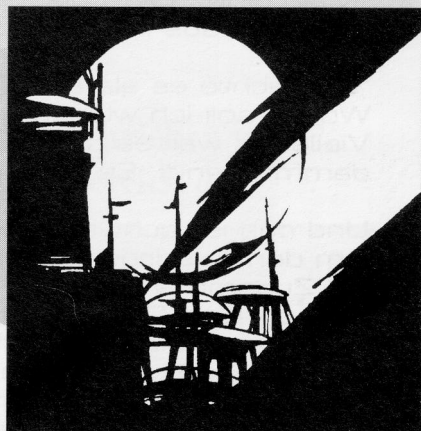
Es ist das Jahr 2124. Vor drei Monaten entdeckte man Leben in der lebensfeindlichen Atmosphäre des Jupiter. Frühere Forschungssatelliten, die in die Atmosphäre des Gasgiganten gesandt wurden, brachten unvorstellbare Ergebnisse: Drücke von Millionen Atmosphären, Wolken von kochender molekularer Säure und Stürme mit Geschwindigkeiten von 100 Meilen pro Stunde. Die Satelliten, mit heutiger Technologie erbaut, hielten in dieser Umgebung nur einige Sekunden...

Kürzlich gelang den Forschern der Industriestadt New Britain ein Durchbruch in der Oberflächen-Polymer-Technologie, und die daraus entstandene proaktive Oberflächenrüstung ermöglichte es den Forschungssatelliten, einige Tage in der Atmosphäre des Jupiter zu überdauern. Als dieser Satellit durch die undurchsichtigen korrosiven Gase schoß, geriet er aus Versehen in das rote Auge des Gasgiganten, von dem man bis dahin dachte, daß dort die Bedingungen noch viel rauher seien als in der Atmosphäre.

Was der Satellit in Wirklichkeit entdeckte, erzeugte einige Aufregung. Aufzeichnungen von sonderbaren magnetischen und gravitatorischen Anomalien und unentdeckte Lebenszeichen wurden den Forschern übersandt, bevor der Satellit abrupt verstummte. Es wird angenommen, daß der Satellit von einer der Kreaturen, die er gerade untersuchte verschlungen wurde. Innerhalb von sieben Tagen nach dieser Entdeckung erklärte man dieses Auge zu einer Grenzzone ohne Gesetze. Innerhalb von zwei Tagen nach dieser Deklaration trafen die ersten Jäger in dem Gebiet ein, um die exotischen Kreaturen zu töten und Bilder an ein sensationshungriges Publikum zurück-zusenden.

[Die direkte Übersetzung des Gesetzestextes für Grenzzone folgt auf dem nächsten Blatt und danach eine Zusammenfassung. Angebote von allen ICE Mitgliedern, die gegenwärtig keine Aufgabe haben, werden erwartet. Wir müssen wenigstens einige dieser Kreaturen retten. Telekontaktieren Sie Mark, ICE Zentrale, 347710/1137/8872534]

AUSZUG AUS EINER
TONBANDAUFZEICHNUNG,
ICE NEBENSTATION
ZEBRA...



“Wie können sie das tun? Wie, zum Teufel, konnte das bei der Gesetzgebung durchkommen?” Olaf Wärghussun war ein großer Mann, seine Vorfahren waren Wikinger. Es war sehr leicht, ihm zu glauben. Ein Naturbursche von 2 Metern, der auf die teuren Schenkelimplantate verzichtete konnte, mit einem Körperbau, der seinesgleichen sucht. Er war blond mit himmelblauen Augen, für die andere viel gegeben hätten. Nur sein Name war falsch - er hatte ihn mit sechzehn ändern lassen.

“Verdammt, verdammt und nochmal verdammt. Was ist mit den Gutachten? Was ist mit den verflixten Gutachten?”

“Da gibt es nichts Neues, denke ich. Sie bewegen sich noch immer auf legalem Boden, genauso wie alle anderen”, antwortete ich.

“Aber was geschieht in einer Grenzzone?” In Olafs Augen konnte ich die Antwort ablesen.

“Lies es von meinen Lippen: Es ist dort alles möglich, was irgend ein Dahergelaufener dort tun will.”

"Ich kann das einfach nicht glauben. Wie konnte so etwas durch die Gesetzgebung kommen." Ich wußte, daß Olaf nach Strohhalmen griff und seine Panikstimmung bei mir ablud.

"Mein Gott, Olaf, glaubst Du ich kann Gedanken lesen?" Es brach aus ihm heraus: "Ich weiß, daß Du es kannst..."

"Betrachte es als eine Form von Kommunikation, ja? Woher soll ich wissen, wie es dazu kommen konnte. Vielleicht war es das Expo Corps. Aber das nützt uns verdammt wenig. Es ist durch und wir müssen damit leben."

Und das ist schwierig genug, dachte ich bei mir. Ich gab ihm den Ausdruck und sagte: "Hier, lies selber, dies ist die Zusammenfassung." Ich zitierte einen der wichtigsten Sätze: "Eine Grenzzone ist solange nicht Gegenstand der Legislative, bis das Pionier-Korps genügend Daten gesammelt hat, um dieses Gebiet als vermessen und geprüft zu erklären und eine Veranlagung abzugeben."

"Ja wissen die denn nicht, was das bedeutet?" Olafs Augen füllten sich mit Tränen.

"Du weißt genauso gut wie ich, daß unsere Gesetzte nicht von Forschern, sondern von Politikern gemacht wird. Daher sind denen auch politische Motive wichtiger als irgend eine neue Spezies oder ein einmaliges Ökosystem", hörte ich mich sagen wie ein Wissenschaftler in den Medien.

"Aber Jake, bei Ygdrassil, wissen sie es denn nicht?"

"Nein, sie wissen es nicht. Oder wenn doch, so scheren sie sich nicht darum."

"Und was können wir jetzt tun?"

"Oh verflixt", grinste Olaf, denn er wußte, was jetzt kam..., "wir kämpfen uns durch, wie sie es schon am Anfang des 21. Jahrhunderts getan haben. Schließlich haben sie damals gewonnen, nicht wahr, warum sollte es uns nicht auch gelingen."

Wir setzen unsere Beobachtungen fort, aber um den Kampf kommen wir nicht herum. Wir müssen alles, was wir finden, verteidigen.

+

+

+Ende des Mitschnitts...

Titel: Perspektiven von Gesetzen, geschrieben von C. Murgatroyd, Rechtsanwalt im Amtsbereich der UWTimes Rechtsabteilung, Untersektion Medienauswertung.

Im Jahre 2114 setzten die Politiker der Vereinigten Welten einen Vorschlag bei der obersten Legislative durch, der die Erkundung und Expansion der menschlichen Rasse in den Tiefen der Galaxie befürwortet. Sie gingen davon aus, daß die Proklamation von Grenzzonen, ohne jegliche Gesetze und Beschränkungen, eine Ermutigung zur Erforschung darstellt. Diese Benennung sollte nur für die Zeit gelten, in der das Pionier-Korps der Einheiten der Vereinigten Welten dieses Gebiet noch nicht vollständig vermessen und beobachtet hat. Sobald jedoch alle Daten aufgezeichnet und ausgewertet sind, sollten Zonen dieser Art automatisch in das normale Gesetzssystem aufgenommen werden.

So konnte in einer solchen Zone jeder alles Erdenkliche tun, gleichgültig wie entartet und brutal, gleichgültig, um wen es sich handelt und was das Ziel der Aktion war, es verstieß nicht gegen irgendein Gesetz.

So sammelte sich in den Grenzzonen alles, von den sensationslüsteren Reichen über Kriminelle, Ausbeuter und Psychopathen, kurz der Abschaum von hunderten Welten. Dazu kommt noch ein letzter Menschentyp, der wohl noch etwas verrückter ist als all die anderen: die Umweltschützer der interplanetarischen Umweltschutzorganisation.

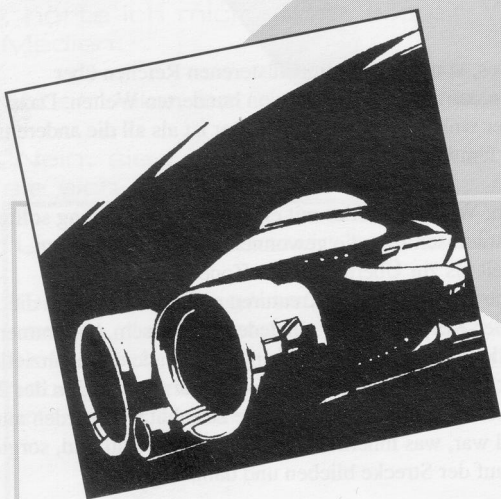
In der Theorie war folgendes vorgesehen: Wissenschaftler mit einer Kampfausbildung sollten von höchst spezialisierten Beobachtungsraumschiffen die gewonnenen Daten direkt zum Pionier-Korps senden, um sowohl die Zeit bis zur Übernahme der Zone in das normale Gesetzssystem zu verkürzen als auch die Zerstörung von Kreaturen und Umwelt durch die Jäger möglichst zu verringern. Das Pionier-Korps war sehr zufrieden mit diesem Abkommen - wurde doch das Risiko und der finanzielle Einsatz drastisch verringert. Gerade die finanzielle Seite war ein schwerwiegendes Problem seit der Privatisierung des Militärs am Beginn des 21. Jahrhunderts. Die ICE Mitglieder, die gesandt wurden, um die Ziele zu schützen, wurden nun aber selber zu Gejagten. Da ja alles legal war, was innerhalb der Grenzzonen stattfand, sorgten viele dafür, daß die Mitglieder des ICE auf der Strecke blieben und damit die

Beschleunigungsmaßnahmen für die Übernahme sabotiert wurden. Beobachter kommentierten das Geschehen als politischen Schachzug, um die Zone auszubeuten, denn schließlich bedeutete die Anwesenheit eines Mitglieds des ICE, daß kein zusätzliches Personal vom Pionier-Korps in dieses Gebiet gesandt wurde. Und so fiel die Operation anderen in die Hände.

Skrupellose Unternehmer kreierte grausame Spiele, die in der Zone ausgetragen wurden und an die zahllosen gelangweilten Zuschauer vor ihren Bildschirmen direkt übertragen wurden, die daran Vergnügen fanden. Jedes Raumschiff, auch die der ICE-Mitarbeiter, ist mit automatischen Kameras ausgerüstet, deren Direktübertragungen auf speziellen Kanälen weitergeleitet wird. Die Hologrid Megacorporations bezahlen die Wissenschaftler sogar für jeden Meter Film, den diese benutzen. Was für ein verwirrendes Knäuel haben wir da geschaffen (persönliche Beobachtung).

Das war das große Geschäft und man brauchte noch nicht einmal die Akteure zu bezahlen. Man mußte nur ein paar ausgeflippten Psychopathen ein Schiff, eine Laserkanone und die Erlaubnis geben, auf einfach alles zu feuern, auch auf die ICE-Mitglieder. Es war verheerend. Genügend Leute verfügten über genügend Geld, um fast alle der zahlreichen empfindlichen Ökosysteme zu zerstören, die von dem Pionier-Korps entdeckt wurden.

Einige Theoretiker, die eng mit dem ICE verbunden waren, gingen sogar davon aus, daß dieses Vorgehen eine vorsätzliche Taktik war. Das Ganze fand statt unter dem Deckmantel von freiem Unternehmertum und Marktwirtschaft. Jeder Einwand gegen die Ausbeutung von Mineralien in der Zone unter den Gesetzen der Charta zum Schutze außerirdischen Lebens von 2095 brach in sich zusammen, da es keine lebende außerirdische Population mehr gab. Die meisten Angehörigen des ICE stimmten dieser Ansicht nicht zu, aber gerade die Unmoralischen und wenig Vorausschauenden zerstörten das, was ein Recht auf Leben hatte.



Auszug von BigBucks Kanal-Listen (ein untergeordnetes Unternehmen der Westman Holding, die wiederum eine Abteilung von Silvercrown Transmitting Services, einer der kleineren Holovid Mega Corps, ist)

GENIESSEN SIE DEN NERVENKITZEL!!!

Willkommen in der Arena!!

Hier erleben Sie keine Simulation!! Sehen Sie die Wirklichkeit!!!

Eine grausame Wirklichkeit live auf Kanal 66, von morgens bis in die Nacht!!!

Beobachten Sie unseren Helden in seinem ungleichen Kampf mit häßlichen Kreaturen und fischähnlichen Außerirdischen. Buhen Sie die Spielverderber der

Umweltschutzorganisation kräftig aus, weil die uns unseren Spaß verderben wollen. Alles, was Sie sehen, ist live. Sehen Sie zu, solange Sie wollen. Ihre Kreditkarte wird automatisch belastet.

Nächste Woche besuchen wir die Arena auf der dunklen Seite von Titan, wo kriminelle ihren Kampf bis zum Ende ausfechten - warten Sie - mit verbundenen Augen!!!

LIVE AUF KANAL 66 VON 9 UHR MORGENS BIS MITTERNACHT!!!

Der Gesetzgeber warnt: Einige unserer führenden Psychologen sind der Ansicht, daß häufiger und ausgedehnter Genuß dieser Übertragungen auf lange Sicht die psychische Ausgewogenheit von Zuschauern unter zwölf Jahren beeinträchtigen kann. Elterliche Aufsicht wird daher bei Kindern aus gestörten Verhältnissen empfohlen.

VORAUSGEHENDE (EINLEITENDE) BEOBACHTUNGEN DES PIONIER-KORPS

Diese Übersicht wurde bersandt, nachdem der erste fehlge-
lenkte Satellit anomale Strukturen und Zeichen im Roten Auge des
Jupiter entdeckte.

Agent Elias Leng von der Johnson-Ortsgruppe berichtet (mit
eigenen Beobachtungen vom Voice-Monitor - psychisches Profil
deutet auf eine leicht autistische Tendenz gepaart mit Olympus-
Komplex - keine Daten von den Kabinenkameras)

Es ist schon komisch. Wir haben diesen Teil der Galaxie so
gut wie erforscht, haben neue Welten entdeckt, aber wir haben
bis jetzt noch nicht herausgefunden, was in unserem Hinterhof
ist. Nach all dieser Zeit mit all diesen brillanten Gehirnen.
Wir haben nur angenommen, daß es sich um einen riesigen lebens-
feindlichen Gasgiganten handelt.

+++MAYFLOWER DRINGT IN ÄUSSERE ATMOSPHERE
EIN+++

+++ENTFALTUNG ATMOSPHERISCHER SONDEN,
VERZÖGERUNGSEINHEIT+++

+++ENTFALTUNG ERFOLGREICH - FORTSCHRITTE
BEOBACHTEN +++

Man sehe sich nur diese Zeichen an. Es brodeln vor Leben. Du
meine Gte, das war ein großer, fnfhundert Meter lang, ein
Leviathan. Jetzt weiß ich, warum ich zum Korps wollte, das hier
ist einfach großartig, fast wie die Übertragungen... halt, was
ist das...

+++KEINE ORGANISCHE LEBENSFORM ENTDECKT+++

+++ABTASTUNG MÖGLICHER FEINDLICHER LEBENS-
FORM+++

+++ANNAHME KORREKT - ANGRIFFSVEHIKEL AUSGE-
SETZT+++

+++ZIEL IST DIESE EINHEIT - BEOBACHTUNG WIRD
FORTGESETZT+++

+++FEIND SCHEINT AKTIVIERT DURCH\$53ZFHG THSS-
FS+++

**[ÜBERTRAGUNG VON EXTERNER AGENTUR ABGE-
BROCHEN]**

Oh, wirklich toll! Jetzt wirds wirklich heftig. Computer, schick eine zweite Drone raus, aber speicher den Bericht der ersten. Programmier sie so, das sie dem Gegner aus dem Weg geht. Fertig? Gut! Starte die Mayflower-Drone. Yeah, wärdst du die Kontrolle freundlicherweise an mich übergeben? Danke.

+++DRONE ZWEI MELDET KEINE FEINDLICHE AKTION+++
+++KEINE LEBENSFORMEN IN ZIELBEREICH
GEMELDET+++
+++KORREKTUR, NUR MIKROSKOPISCHE LEBENSFORMEN+++
+++UNBELEBTES OBJEKT UNBEKANNTER STRUKTUR
VORAUSS+++
+++OBJEKT BEWEGT SICH+++
+++2 METER IM DURCHMESSER, LINSENFÖRMIGE
KONSTRUKTION+++
+++UNSYNCHRONE BEWEGUNG+++
+++STRUKTUR VERÄNDERT SICH [ÜBERTRAGUNG
BEENDET - ANNAHME - DRONE FUNKTIONIERT NOCH,
ABER ANLAGEN REAGIEREN NICHT MEHR -
UNMÖGLICH WEITERE INFORMATIONEN ZU GEBEN+++

Oh nein, nicht noch eine, das macht mir meinen Profit kaputt. Wo war das? (klassifiziert), Computer, mach Drone drei bereit, versuch diesmal nirgends anzustoßen, ok?

+++ÜBERTRAGUNG VON DRONE ZWEI+++
+++GEBILDE HAT SICH ZURÜCKGEZOGEN. BASIS
ENTSCHLÜSSELT ANORMALE DATENSTRUKTUREN.
KEINE ÜBEREINSTIMMUNG BEI ZWEI MEINER
DATENSETS - ERWARTE NEUE ANORDNUNG+++

Computer, was geht hier vor? Ihr wißt doch, daß ich es nicht leiden kann, wenn ihr euch mit den Dronen unterhaltet ohne mich. Danke Computer. Hallo Drone, es sieht so aus als hättest du dich ein paar Sekunden abgeschaltet. Deine Aggregate sind runtergefahren, dabei sind deine anderen Funktionen, die elementaren Überlebensfunktionen, doch einsatzbereit geblieben. Hast du dich schlafen gelegt? Ha, Ha, der war gut. Eli! Computer, was ist die Auswertung, bitte. Das Gebilde verursacht zeitweise Paralyse. Ok, trag das ein. Drone zwei, Übertragung fortsetzen, aber beweg dich da weg, laß das Ding in Ruhe. Da soll sich jemand anderes drum kümmern.

+++DRONE ZWEI MIT NEUER DATENSTRUKTUR+++
+++SETZE BEOBACHTUNG FORT+++
+++KEINE GROSSEN LEBENSFORMEN IN DIESEM GEBIET
AUSGEMACHT+++
+++KONZENTRATION MINERALISCHER KRISTALLE+++
+++PRISMENFORMATIONEN+++
+++NEHME STICHPROBEN+++
+++SCHAUFEL FÜR STICHPROBEN BESCHÄDIGT
DURCH ZUSAMMENSTOSS MIT UNBEKANNTEM
OBJEKT+++

Hey Drone, laß die Stichproben sein. Flieg nur zur Beobachtung
herum, ok?

+++DRONE ZWEI TRIFFT AUF GROSSE ORGANISCHE
FORMEN+++
+++GEBIET OHNE GROSSE LEBENSFORMEN ENDETE
ABRUPT+++
+++ZAHLREICHE LEBENSFORMEN AUSGEMACHT+++
+++ARTEN STIMMEN MIT KURZINFORMATION VON
DRONE EINS ÜBEREIN+++
+++EINIGE KLEINERE FORMEN IN DER NÄHE VON DEN
GROSSEN AUSGEMACHT+++
+++GROSSEN SCHEINEN SELBSTVERSORGER ZU
SEIN+++
+++DAS SIND ERZEUGER-ORGANISMEN+++

Computer bersetze das, bitte, Drone zwei driftet ab. Pflanzen,
ok Computer. Drone zwei tritt in tiefere Atmosphäre ein.

+++DRONE IST BREIT ZUM EINTRITT+++
+++DRUCK STEIGT DRAMATISCH AN+++
+++ERBITTE ERLAUBNIS, DEN VORGANG
ABZUBRECHEN+++
+++LEBENSFORMEN VON UNTERSCHIEDLICHEN
STRUKTUREN+++
+++ANNAHME, DASS BEDINGUNGEN VERÄNDERT
SIND+++
+++DRUCK IST EXTREM - BITTE BEENDEN+++

Computer, bring ihn zurück.

+++EINTRITT GESTOPPT - MERKWÜRDIGES LICHT HIER
UNTEN+++
+++ICH BIN ZURÜCK+++

Computer, was ist da los, ist die Drone zum Dichter geworden? Kannst du ihn zurckbringen? Versuch es wenigstens, ja? Ich bereite einen anderen Satelliten vor. Langstrecken Dichten Scanner. Hey Computer, paß auf, daß ich ihn dieses Mal nicht zu weit schicke. Ok, starte Drone und fahre Entfernungssensoren aus. Ich will einen vollst-ndigen Gravitations und Dichten Scan von dem Auge, bevor alles zu unheimlich und unbeschreiblich wird. Eine poetische Drone, na das ist bestimmt ein guter Thekengag. Wie gut, daß ich das aufgezeichnet habe, es wrde sonst niemand glauben. Das ist fast wie damals, als Jacko's Drone und sein Computer nicht mehr miteinander sprachen.

Ganz offensichtlich sprachen die beiden nicht, weil der Computer wohl bei einem Video-Spiel etwas gemogelt hat. Hey, mit wem rede ich eigentlich? Werde ein neues Psychoprofil machen lassen, wenn ich zurck bin, lange Zeit ohne Ruhepause, das wird es sein. Ich habe St. Elmos nicht an Steuerbord gesehen. Computer, ist die Drone jetzt bereit? OK, starten, bitte. Prost Computer, das sind rosige Zeiten.

+++DRONE DREI TRITT IN OBERE ATMOSPHÄRE EIN+++
+++BLEIBT IN OBERER ATMOSPHÄRE+++
+++LEITE ABTASTSEQUENZ EIN+++
+++GRAV UND DSCAN DAUERT NOCH ETWAS+++
+++UNGEWÖHNLICHE GRAVITATIONSMUSTER ENTDECKT+++
+++VIELE GEBIETE MIT SEHR HOHER DICHTE+++
+++KÖNNTE ZU DEN METALLISCHEN GEBILDEN PASSEN+++
+++GRÖßERE GEBIETE MIT NIEDRIGER DICHTE+++
+++PROGNOSE: FELSEN+++

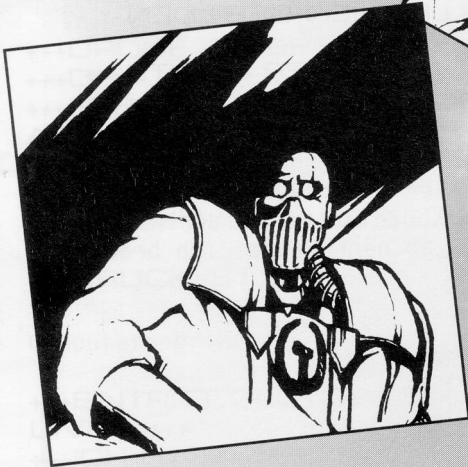
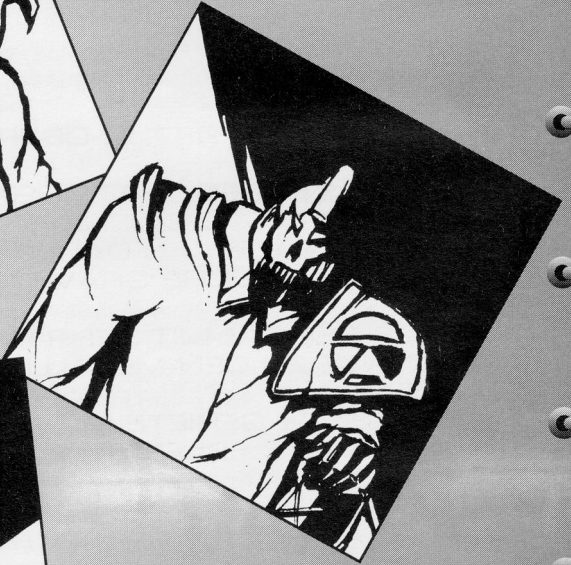
Wow, sieh dir diese Wellenlinien an. Wir sollten einigen von ihnen Namen geben, solange wir hier sind. Wenn du das gemacht hast, Computer, gib die Koordinaten fr den Heimflug zur Zentrale ein. Danke. Und nun ab nach Hause, ich brauche eine Pause...

+
+
+

387^^\$\$//

Nachfolgende medizinische Berichte geben an, daß Agent Elias Leng auf seiner Erkundungstour eine betröchtliche Menge an berausenden Getrönnen zu sich genommen hatte. Die Tatsache, daß er die Monitorkameras auf dem Beobachtungsschiff mit schwarzer Folie beklebt hatte, zeigt deutlich seine fehlende Bereitschaft zu zwischenmenschlicher Kommunikation. Band bitte weiterleiten an Psychcorps fr zus-tzliche Untersuchungen.

G and D-scan Ausgabe sind mit in dieser Datei.



Eye of the Storm - Nachtrag zum Handbuch

+++AN ALLE MITGLIEDER+++

+++KÜRZLICHE MAGNETOGRAVITATIONALE MESSUNGEN HABEN ANORMALE MAGNETISCHE EFFEKTE IM AUGEN DES STURMS ERGEBEN. DAHER VORSICHTIGER EINSATZ DER ZIELFLUGKÖRPER+++

+++GLEICHE EFFEKTE BEI JEDLICHEN DROHNEN UND BEGLEITSYSTEMEN, DIE AUF DIE HAUFFMAN-BHOR NEUTRONENVERLAGERUNG KALIBRIERTEN EINHEITEN ZURÜCKGREIFEN +++

BEGLEITSYSTEME FÜR HAUPTSCHIFF WERDEN VORAUSSICHTLICH NICHT BEEINTRÄCHTIGT, TROTZDEM VORSICHT IN GEBIETEN MIT MAGNETISCHEN ANOMALIEN+++

+++STANDARDRAKETEN OHNE EIGENANTRIEB WERDEN NICHT BEEINTRÄCHTIGT, AUSSER IN DEN ERSTEN SEKUNDEN DER BRENNZEIT, WÄHREND BEGLEITSYSTEME DEN ABSTAND ZUM HAUPTSCHIFF VERGRÖßERN. DIE AUSWIRKUNGEN KÖNNEN ZUM VERFRÜHTEN AUSLÖSEN DER EXPLOSION FÜHREN UND DAMIT DIE AUSSENHAUT DES SCHIFFES BESCHÄDIGEN.

+++COMPUTERBERECHNUNGEN ZEIGEN AN, DAß DIE LASERSYSTEME IN DIESEN GEBIETEN NORMAL FUNKTIONIEREN WERDEN.

+++ENDE DES TECHNISCHEN BERICHTS DER INTERSTELLAREN UMWELTSCHUTZBEHÖRDE...

+KOMMENTAR DER KOORDINATIONSZENTRALE+

Kopf hoch, Jungs und Mädels, sieht ja so aus, als hätten unsere Forscher endlich mal etwas Brauchbares herausgefunden. Was das Ganze oben bedeutet, ist: Ihr könnt Euch auf Eure Raketen nicht verlassen. Sie sagen, daß die Beeinträchtigungen vorübergehend sind und nur in bestimmten Gebieten auftreten, na großartig! aber in einem Feuergefecht kann das ins Auge gehen. Also feuert keine Salven von Standardraketen, bis Ihr sicher seid, daß das Gebiet sicher ist - mit anderen Worten: feuert überhaupt keine Geschößsalven, denn ich habe gehört, daß die Abschußvorrichtungen total verrückt spielen können. Aber was, um Himmels Willen, erwartet Ihr von Yabbi's Organisation. Wir werden Euch auf dem Laufenden halten, wenn weitere Glanzleistungen aus den Labs eintreffen. Wir kriegen sie dort, wo es weh tut...

DIE REALE JUPITERWELT

Physikalische Daten:

Sternenperiode	11,84 Jahre oder 4.332,59 Erdentage
Rotationsperiode	äquatorial 9Std 50min 30sec restlicher Planet 9Std 50min 41sec Radiosignale 9Std 55min 29sec
Geschwindigkeit des Hauptorbital	13,06km/sec
Orbitale Neigung	1deg 18min 15sec,8
Orbitale Exzentrizität	0,048
sichtbarer Durchmesser von der Erde	max 50" .1, min 30" .4
reziproke Masse (Sonne = 1)	1.047,4
Masse (Erde = 1)	317,89
Volumen (Erde = 1)	1.318,7
Fluchtgeschwindigkeit	60,22 km/s
Oberflächengravitation (Erde = 1)	2,64
Hauptoberflächentemperatur	-150C (123K)
Abflachung (Abweichung von perfekter Kugel)	0,06
Helligkeit	0,43
(Albedo ist das Verhältnis zwischen reflektierten Strahlen und insgesamt auftreffenden Strahlen auf diffuse Oberflächen, wie z.B. Schnee)	

Jupiter wurde benannt nach dem Herrscher des Olymp, dem römischen König der Götter. Es ist der größte und massivste Planet im Sonnensystem. Seine Masse beträgt mehr als zwei Drittel aller bekannten Planeten zusammengenommen. Es ist der zweithellste Planet, neben der Venus, am Nachthimmel, manchmal, in Extremzeiten im Marsorbital, rutscht er auch an die dritte Stelle. Einige der dunklen Ringe sind immer sichtbar, jedoch ist das herausragendste Merkmal der große Rote Punkt.

Früher hatte man angenommen, daß der Jupiter wie eine zweite Sonne einzustufen sei, wärme- und lichtspendend für sein Satellitensystem. In den zwanziger Jahren des 20. Jahrhunderts vermutete man, daß Jupiter einen felsigen Kern besitzt, der mit einer Eisschicht in einer Dicke von ca 27.000 km überzogen sei, die wiederum von einer wasserstoffreichen gasförmigen Atmosphäre umgeben wird. Ammoniak und Methan konnten in den oberen Schichten dieses gasförmigen Mantel identifiziert werden. Im Jahre 1951 nahmen W. DeMarcus und W. Ramsey an, daß der Planet vollständig aus Wasserstoff bestand, welcher im Kern so stark komprimiert war, daß er auf metallische Charakteristika schließen ließ.

Die neuesten Modelle, die auf der Arbeit von J. Anderson und W. Hubbard in den Vereinigten Staaten basierten, vertraten die Ansicht, es handele sich um einen felsigen Kern aus Eisen und Silikaten, der überzogen wurde von einer Schicht aus flüssigem metallischem Wasserstoff. Ungefähr 46.000 Kilometer vom Kern entfernt soll ein Übergang von dem metallischen zu molekularem Wasserstoff bestehen. Der gesamte Komplex ist umgeben von der gasförmigen Atmosphäre, die hauptsächlich aus gasförmigem Wasserstoff und Helium besteht.

Die Kerntemperatur wurde auf 30.000C geschätzt. trotzdem ist diese Temperatur noch zu niedrig, um irgendwelche nuklearen Reaktionen auszulösen. In der Übergangszone zwischen dem metallischen und dem molekularen Wasserstoff liegt die Temperatur bei ca. 11.000C, die oberen Wolken sind jedoch sehr kalt. Ihre Temperatur wurde geschätzt auf einen Bereich um -150C.

Jupiter strahlt die 1,7fache Menge der Energie, die er von der Sonne erhält, wieder ab. Es wird angenommen, daß diese extreme Hitze ein Überrest aus der Zeit ist, als Jupiter aus den Sonnennebeln entstand. Davor ging man davon aus, daß diese Hitzeentwicklung das Resultat einer langsamen Kontraktion des Planets sei.

Jupiter hat starke Auswirkungen auf einen Großteil des Sonnensystems. So wird angenommen, daß seine Anwesenheit die Neubildung eines weiteren großen Planeten in diesem von Asteroiden besetzten Gebiet verhindert hat. Weiter ist es bemerkenswert, daß es Lücken (Kirkwood gaps) in diesem Asteroidenfeld gibt, die genau dem Gravitationsfeld des Jupiter entsprechen. Jeder Asteroid, der in solche Gebiete gelangt, nimmt eine Umlaufzeit an, die einem genauen Bruchteil von der des Jupiter beträgt. Daraus folgt, daß gehäuft auftretende Perturbationen den Asteroiden aus dem Orbital herausbewegen.

Es gibt auf dem Jupiter keine Jahreszeiten wie auf der Erde, da seine axiale Neigung fast senkrecht ist. (3.12)

Die exakte Zusammensetzung des roten Kerns ist noch nicht erforscht, aber es ist bekannt, daß sich der Kern in Größe und Zusammensetzung ändert.

Die obere Atmosphärenschicht besteht zu nahezu 82 % aus Wasserstoff, 17 % Helium und nur 1% aus anderen Elementen. Gase, die von der inneren Hitze des Planeten erhitzt werden, steigen in die Atmosphäre auf, kühlen sich ab und bilden Wolken aus Ammoniak, die sich in dem gasförmigen Wasserstoff bewegen. Diese Wolken bilden die hellen Zonen, die kälter und höher sind als die dunklen Ringe, von denen man annimmt, daß sie die Zonen darstellen, in welchen die Gase wieder absteigen. Die Windgeschwindigkeiten sind sehr hoch. Voyager konnte einen Jet stream von 15 Metern pro Sekunde messen. Die unterschiedlichen Geschwindigkeiten der verschiedenen Jet streams werden den Partikeln, die in der Jupiter-Atmosphäre herumschwirren, zugesprochen.

Der langlebige rote Kern wird seit dem 17. Jahrhundert beobachtet. Er bildet einen Hohlraum in den ihn umgebenden Ringen und manchmal verschwand er ganz. Es gab Zeiten, in denen man meinte, der rote Kern sei ein massiver oder halb-massiver Körper, der in dem Gas schwebt oder anders: er bilde die Spitze einer Taylor-Säule aus stagnierenden Gasen. Die nachfolgenden Pioneer- und Voyager-Missionen haben gezeigt, daß es sich um einen wirbelnden Sturm handelt, ein meteorologisches Phänomen, dessen Farbe wahrscheinlich durch Phosphor entsteht, der entsteht, wenn Phosphingase von der Oberfläche aufsteigen und dann in einer chemischen Reaktion in Phosphor umgewandelt werden. Der rote Punkt hat einen Begleiter, einen kleineren und weniger herausragend geformten Weißen Punkt.

Jupiter verfügt über das stärkste Magnetfeld von allen Planeten des Sonnensystems. Die Magnetosphäre ist nicht kugelförmig, sondern bildet ein Magnetband, das sich in Richtung auf die Sonne erstreckt. Es dehnt sich auf einer Länge von 750 Millionen km aus, so daß es den Planeten Saturn umhüllen könnte. Trifft dieses Magnetband auf den Sonnenwind, entsteht eine Schockwelle, auch bekannt als Bow shock, in dem sich eine extrem turbulente Region befindet, die Magnetopause. In dieser Magnetopause hat Voyager Temperaturen zwischen 300 und 400 Millionen Grad Celsius gemessen. Das sind die höchsten Temperaturen, die jemals im Sonnensystem gemessen wurden.

Stark energiegeladene Partikel, die in dem Magnetfeld von Jupiter gefangen sind, bilden Gürtel mit einer intensiven Strahlung, die auf der magnetischen Achse ausgerichtet sind. Diese Gürtel entsprechen genau dem Van Allen-Gürtel der Erde, nur sind sie mehr als 10.000mal intensiver. Die unerwartet hohe Strahlung von Jupiter verursachte bei Pioneer 10 einen kompletten Instrumentenausfall und die nachfolgenden Satelliten wurden schnell umgeleitet, um das Schlimmste zu vermeiden. Die beiden Voyager waren so konstruiert, daß sie dem Doppelten der erwarteten Strahlungsdosis hätten widerstehen können. Voyager 1 verzeichnete nur leichte Beeinträchtigungen, als sie dem Planeten auf 350.000 Kilometer nahe kam, aber Voyager 2 fand schon in 650.000 Kilometer eine dreimal höhere Strahlung vor. Das bedeutet, daß die Strahlungsfelder sehr variabel in Ausdehnung und Stärke sind.

Die Magnetosphäre hat eine Ausdehnung, daß sie die Orbitale von drei der vier Monde mit einschließt, wobei der Mond Callisto die den äußersten Punkt bildet. Als Resultat werden die Monde mit Protonen, Elektronen und anderen Partikeln von einem sehr hohen Energieniveau bombardiert. Der Mond Io ist davon ganz besonders betroffen und erscheint daher als wäre er mit Jupiter durch eine fließende Röhre aus Elektronen und Ionen verbunden. Die Polarlichter, die von den Voyagern von der dunklen Seite aus beobachtet werden konnten, haben ihre Ursache wahrscheinlich in dem Austausch mit Io.

Erst kürzlich wurden die Ringe von Jupiter entdeckt. Sie sind dunkel und von der Erde nicht sichtbar. Es hat den Anschein, daß sie aus verschiedenen Komponenten zusammengesetzt sind und bis an die äußersten Grenzen der Jupiter-Atmosphäre reichen. Wahrscheinlich bestehen sie aus Felsen- oder Staubbpartikeln und ähneln mehr den Uranus-Ringen als den Eis-Ringen des Saturn.

Jupiter verfügt über eine große Zahl von Trabanten. Die ersten vier wurden schon zu Beginn der Astronomie, im Jahre 1610, entdeckt und sind als die Galiläer bekannt. Es gibt ebenfalls Beweise dafür, daß der chinesische Sternbeobachter Gan-De im Jahre 364 v.Chr. einen kleinen Punkt in der Nähe von Jupiter ausmachen konnte, bei dem es sich vermutlich auch um einen Mond handelte.

Die Galiläer heißen Io, Europa, Ganymed und Callisto. Europa ist wenig kleiner als unser Mond, Io etwas größer und Callisto und Ganymed sind beträchtlich größer. Ganymed, dessen Durchmesser etwas größer ist als der des Merkur, ist der größte Mond unseres Sonnensystems.

Der letzte sichtbare Trabant, Amalthea, wurde 1892 entdeckt. Nachfolgend wurden noch einige kleinere Monde gefunden, die sich jenseits des Callisto-Orbitals, dem am weitesten von Jupiter entfernten, befinden.

Diese Monde bilden zwei voneinander abgegrenzte Gruppen. Leda, Himilia, Lysithea und Elara bewegen sich in rechtsläufigen Orbitalen in einer Entfernung von 11 Millionen Kilometern vom Planeten. Ananke, Carme, Pasiphae und Sinope haben rückläufige Orbitale und befinden sich mehr als 20 Millionen Kilometer entfernt. Die Orbitale dieser fernen Trabanten werden so nachhaltig vom Einfluß der Sonne gestört, daß ihre Orbitale nicht im geringsten rund sind. Eine Auswirkung davon ist, daß Pasiphae einige Male zwischen 1908 und 1955 verschwand und dann wieder auftauchte.

Seit 1979 sind drei weitere Monde gefunden worden. Davon haben aber nur Metis und Adrastea eine Wirkung auf das Ringsystem des Jupiter.

Es gibt einen kennzeichnenden Unterschied zwischen den inneren und äußeren Galiläern. Die letzteren sind kaum mehr als festgehaltene Asteroiden. Es gibt sogar noch mehr Asteroiden, die sich in Jupiters Orbital bewegen, die sogenannten Trojaner, und daher ist es nicht verwunderlich, wenn auch noch andere asteroide Körper in anderen Teilen des Sonnensystems zu finden sind.

Die Galiläer

Io

Masse (Mond = 1) 1,213

Hauptdichte 3.530 kg/m²

Fluchtgeschwindigkeit 2,56 km/s

Io ist einer der bemerkenswertesten planetenähnlichen Körper in unserem Sonnensystem. Es zeigt eine hellrote, mit Schwefel bedeckte Oberfläche mit noch tätigen Vulkanen, von denen einige sehr aktiv sind. Diese Aktivität wurde im März 1979 entdeckt, als man eine Rauchwolke beobachtete, die sich in eine Höhe von 280 Kilometern von der Oberfläche erhob. Als der nächste Satellit in das Gebiet dieses Vulkans kam, verhielt er sich ruhig, jedoch ohne Anzeichen dafür, daß er erloschen sei.

Voyager 1 konnte 8 Vulkane beobachten. Die herausragendsten waren Prometheus und Loki. Die Rauchfahne von Loki erhob sich mehr als 200 Kilometer in die Höhe. Ebenso gibt es auf der Oberfläche heiße Stellen, an denen die Normaltemperatur von -146C auf ca 17C ansteigt.

Es wird angenommen, daß die vulkanischen Aktivitäten des Io auf Grund der regelmäßigen Druckwellen zustandekommen, die von Jupiter, und wahrscheinlich auch von Europa, ausgesandt werden. Ein Modell beschreibt die Oberfläche des Io als ein Meer aus geschmolzenem Schwefel und Schwefeldioxid mit einer Tiefe von etwa vier Kilometern, von dem nur der oberste Kilometer fest ist. Hitze wird aus dem Innern freigesetzt und verursacht Ausbrüche von Schwefel und Schwefeldioxidgasen mit "Schnee". Ein anderes Modell geht von Magma aus, die mit Silikon angereichert ist und durch eine schwefelreiche Silikatschicht eruptiert.

Da Io nur eine geringe Fluchtgeschwindigkeit von 2,6 Km pro Sekunde hat, kann sich keine richtige Atmosphäre bilden, obwohl man eine sehr dünne Schicht entdecken konnte. Da sich dieser Mond in der Strahlungszone des Jupiter befindet, ist er die wohl tödlichste Welt, die uns bekannt ist.

Europa

Masse (Mond = 1) 0,663

Hauptdichte 3.030 Kg/m²

Fluchtgeschwindigkeit 2,09 km/s

Verglichen mit seinem Nachbarn ist Europa glatt wie eine Billardkugel. Es gibt dort keine Vulkane und fast keine Krater. Bei der weißen Oberfläche handelt es sich höchstwahrscheinlich um Eis. Das einzige, was man erkennen kann, sind helle oder dunkle ausgedehnte Musterungen, wenig gekrümmte Bergrücken und dunkle Flecken. Sein Aussehen wurde mit dem einer zerbrochenen Eierschale verglichen und hat für lange Zeit den Astronomen Rätsel aufgegeben. 1983 wurde eine der umwälzenden Theorien von S. Squyres und R. Reynolds entwickelt. Demnach besitzt der Mond eine äußere Eiskruste von einigen wenigen Kilometern Dicke. Darunter befindet sich ein Ozean aus herkömmlichem Wasser, der bis zu 50 km tief ist. Dieser Ozean ist zwar abgeschirmt vom Raum, jedoch kommt es an manchen dünnen Stellen zu Ausbrüchen heißen Wassers, das sofort wieder gefriert und als Eis zurück auf die Oberfläche fällt, die dadurch ihre Struktur erhält. Da einiges an Hitze aus dem Kern aufsteigt, kann es vorkommen, daß Brüche in der Oberfläche einige Jahre bestehen, bevor sie sich wieder schließen. In dem Fall, daß jedes Jahr mehrere Quadratkilometer auf diese Art eisfrei sind, kann man sogar davon ausgehen, daß es primitives Leben im Ozean von Europa gibt.

Ganymed

Masse (Mond = 1) 2,027

Hauptdichte 1.930 kg/m²

Fluchtgeschwindigkeit 2,75 km/s

Da Ganymed nur eine sehr geringe Dichte aufweist, kann dieser Mond keine Atmosphäre halten. Bezieht man sich auf die neuesten Modelle, verfügt Ganymed über eine Eiskruste mit einer Dicke von 100 Kilometern und darunter befindet sich ein Mantel aus Wasser oder Halbgefrorenem mit einer Tiefe von 400 bis 800 Kilometern. Der Kern soll aus Silikaten bestehen. Es wird davon ausgegangen, daß in der Vergangenheit viele Oberflächenaktivitäten die Kruste geformt haben. Heute jedoch ist diese Kruste inert und unbeweglich.

Die Oberfläche wird in zwei Typen unterteilt, das dunklere und mit vielen Kratern versehene Terrain und die helleren jüngeren Regionen, die von parallel laufenden Rinnen durchzogen werden. Diese Rinnen bezeichnet man auch als "sulci". In diesen Regionen erheben sich einige Bergkämme in eine Höhe von bis zu einem oder zwei Kilometern von der Umgebung. Einige der wenigen Krater befinden sich im Zentrum von hellen strahlenförmigen Materialanhäufungen, die beim Aufprall aufgeworfen wurden.

Callisto

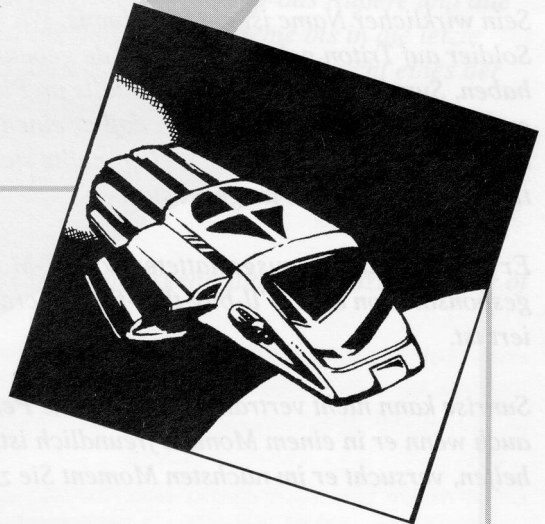
Masse (Mond = 1) 1,448

Hauptdichte 1.790 Kg/m²

Fluchtgeschwindigkeit 2,38 km/s

Callisto ist der äußerste der galläischen Monde, von geringerer Dichte und weniger massiv als Ganymed. Ebenso ist er der am wenigsten helle der vier. Seine Oberfläche besteht aus Eis, das mit Kratern bedeckt ist. Es gibt mehr Krater als auf jeder anderen bis jetzt entdeckten Welt. Diese Krater, die anscheinend weder sehr tief noch von sehr hohen Wänden umgeben sind, sind gleichmäßig auf der ganzen Oberfläche verteilt. Die Oberflächentemperatur auf Callisto ist sehr niedrig - am Tage -118C und -193C kurz vor der Dämmerung. Die Tage sind auf Callisto 16 mal länger als auf der Erde und da sein Orbital synchron verläuft, wie bei vielen anderen Trabanten auch, ist immer eine Hälfte von Callisto dem Jupiter zugewandt.

Es gibt zwei besonders große Merkmale auf Callisto: ringförmige Senken, die bildhaft als Asgard und Valhalla bezeichnet wurden. Asgard hat eine helle runde Fläche mit einem Durchmesser von 600 Kilometer. Er wird umgeben von konzentrischen Ringen, dessen größter einen Durchmesser von 3.000 Kilometern hat. Valhalla ist gleich, obwohl kleiner in den Ausmaßen. Der innere Bereich weist keine Krater auf, so daß man annimmt, daß auch andere Merkmale bei seiner Entstehung ausgelöscht wurden. Die Oberfläche von Callisto sieht sehr alt aus und es scheint, daß dort fast gar keine tektonischen Aktivitäten stattfinden. So tot und inaktiv die Oberfläche von Callisto auch sein mag; es wäre der einzige Kandidat für die Landung einer bemannten Raumfähre, da er alleine außerhalb der tödlichen Strahlungszone von Jupiter liegt.



CHARAKTERE, DIE IM AUGE VORKOMMEN

GREY KNIGHT

Grey Knight wurde auf Triton geboren. Den Namen Grey Knight hat er angenommen, nachdem er bei dem Pionier-Korps im 'Falcons of Wrath'-Abschnitt gedient hatte. Knight hat einen etwas veralteten Ehrbegriff, der, wie manche ihm nachsagen, auf dem altertümlichen britischen Mythos von Artus basiert. Sein Raumschiff wird angetrieben durch wash n' kleen, eine Abteilung von Beschleunigungseinheiten und wurde auf seine ganz persönlichen Wünsche von seinem außerweltlichen Werkstatt-Team ausgestattet.

Das Chassis basiert auf einem umgebauten Mark 7 Necropolis mit vergrößertem Raum für die Maschine und einer gehärteten Antriebskammer, um damit die Druckwellen von der dreizehntausend bhp-Maschine zu nehmen - selbst eine Standard-Racing-Hybrid-Abwandlung der NRG-Antriebscorporation der Erde.

Grey Knight benutzt keine Fernlenkwaffen, er findet das unsportlich. Normalerweise jagt er nur die größeren und weniger seltenen Kreaturen. Zusammenfassung: ein sehr gefährlicher, aber zuverlässiger Gegner.

SUNRISE SOLDIER

Sein wirklicher Name ist ein Geheimnis. Wie Grey Knight wurde auch Sunrise Soldier auf Triton geboren, aber beide geben an, sich noch nie vorher getroffen zu haben. Sunrise Soldier diente ebenfalls im Pionier-Korps, wurde aber unehrenhaft entlassen, als sich herausstellte, daß er einen Planeten mit einem hochtoxischen Schwermetall übersät hatte, und er mußte sich mitansehen, wie die protoplasmatischen Lebensformen langsam starben.

Er fliegt ein für ihn ausgestattetes Loda T-Modell und wird in seinen Bemühungen gesponsort von dem 'I'll-buy-that-for-ten-creds'-Konsortium, das auf Io stationiert ist.

Sunrise kann nicht vertraut werden. Seine Persönlichkeit ist extrem instabil und auch wenn er in einem Moment freundlich ist, z.B. um einem neuen Piloten zu helfen, versucht er im nächsten Moment Sie zu töten.

DARK'S RIDER

Dark's Rider begann seine Medienkarriere als Hologrid-Reporter. Während einer seiner Exkursionen zu den Kriegswirren in Sektor dreizehn auf Mons Olympus auf dem Mars, wurde er drei Tage lang in einem Handgemenge festgehalten. Das psychische Trauma aus diesem Erlebnis bewog ihn, seine Karriere aufzugeben und zur Arena zu gehen.

Obwohl seine erste Karriere die Kommunikation zu Millionen via Kamera miteinbezog, ist er heute merkwürdig scheu, wenn er mit Reportern spricht.

Sein Flugstil ist unberechenbar, aber wenn es zur Entscheidung kommt, ist er ein extrem gewandter Pilot, der sich manchmal zu sehr von seiner Kampfeswut mitreißen läßt.

HELL OF STEEL

Hell of Steel ist einer der eigenartigsten von allen Professionals in den Arenen. So exzentrisch wie er ist, glaubt er an die Macht des Schicksals und fällt seine Entscheidungen erst, nachdem er einen Zufallsgenerator befragt hat. Das Design seines gesamten Raumschiffs ist eine Kombination aus dem Zufall und einem geheimen Komplex aus Computeralgorithmen, von dem Designerteam von Bortworld Macgrotter und von seinem stummen Cousin Dishwalter Scaphopolus. Dieses Team brachte eine hervorragende Arbeit zustande, was die Inneneinrichtung des Raumschiffs anbelangt, verschob aber das Äußere und alle Flugmechanismen, Navigationsausrüstung und Waffensysteme bis in die letzte Woche des Vertrages. Daher ist das Raumschiff von Hell of Steel nicht eines der verlässlichsten Fahrzeuge und ebensowenig ist es kalkulierbar.

Die Zuschauer lieben ihn trotzdem und er hat die höchsten Einschaltquoten von allen Müstreitern in der Arena.

Oft bricht er mitten im Angriff ab, weil sein Zufallsgenerator ihm dazu rät. Hell of Steel ist schon ein komischer Kauz.

LORD HIGH PURCHASER

Der Lord, wie er sich gerne nennen läßt, ist wohlhabend durch das Erbe seines Großvaters. Sein Großvater, ein reicher und exzentrischer Erdenbewohner, erstand einige eisige Asteroiden, die er nach seinen Enkeln benannte. Es stellte sich heraus, daß diese Asteroiden einige der wenigen Quellen für völlig unkontaminiertes Wasser, ohne jegliche Spurenelemente. In den letzten achtzig Jahren wurden einige Millionen Kubikmeter reinen Wassers von den Asteroiden geschöpft und als reinste Form eines Gesundheitsmittels seit Menschengedenken verkauft. Das Wasser wurde in der gesamten Planetenföderation zu extrem hohen Preisen verkauft.

Der Lord hat eine Sammelleidenschaft. Augenblicklich sammelt Filme von Holoivid-Aufzeichnungen.

DUKE LASH THE UNEXPECTED

Duke Lash ist wütend und reich, sehr reich. Er hat großen Spaß an den grausamen Spielen und ist bekannt dafür, daß er selbst an einigen teilnimmt. Aber nur mit ausgewählten Gegnern und Heckenschützen, die an strategischen Punkten plziert sind, für den Fall, daß nicht alles wie geplant läuft.

Das Design seines schwebenden Palastes entstammt einem seiner Träume, in welchem der Weltraum mit Tigerkrallen bestückt war. Die Diener in diesem Palast tragen ein Implantat aus Tigerfell, daß ihren ganzen Körper bedeckt. Zwar werden diese Diener sehr gut bezahlt, aber die merkwürdigen Küchenunfälle, die passierten, wenn jemand die Stelle wechseln wollte, haben nur wenige überlebt.

SSUPREME ALI OF TEN THOUSAND VAPOURS

Supreme Ali hat sein Leben auf die Geschichten aus Tausend-und-einer-Nacht abgestimmt. Allerdings auf die neugeschriebene Version, die im Jahre 2015 von Theophilus N. Gnack verfaßt wurde. Diese Version wurde angesiedelt in einer erdachten Stadt New Jersey, deren Bewohner zu schrecklichen Mutanten wurden, weil ein rückwirkender Virus illegal auf einer Obstfarm zu dem Zweck freigesetzt wurde, damit die Kerngehäuse der Äpfel nach Rosen schmecken.

Diese neuen Geschichten aus Tausend-und-einer-Nacht fielen bei den Kritikern mit Pauken und Trompeten durch. Der Protest ging soweit, daß eine der Kritiker,

die am Brüsseler Daily Advertiser arbeitete, Selbstmord beging. Allerdings wirkte sich diese Tat nur zum Vorteil der Herausgeber aus, die die Druckgeschwindigkeit vervierfachten und den Bestand ausverkauften innerhalb von siebenundzwanzig Sekunden über den Bestellservice des Computers, mit dem sie die zentrale Nachrichtenagentur angezapft hatten.

Während der nachfolgenden Unruhen stellte sich heraus, daß die Kritikerin, die von der Brücke gesprungen war, ein Schläfer des Verlags war, eigens zu diesem Zweck vier Jahre vorher eingesetzt. Diese Tatsache wurde von den mittlerweile berühmten und unbeschreiblich reich gewordenen Eltern heftig dementiert.

BASALNEEP THE MYSTERIOUS

Es hat den Anschein, daß Basalneep the Mysterious keine Einkommensquelle hat. Dafür ist sein Domizil bestückt mit den unglaublichsten technischen Errungenschaften. Basalneep ist deplaziert im Auge und hat anscheinend auch keinen Gefallen an den Spielen in der Arena. Bei den seltenen Gelegenheiten, wenn er zum Publikum spricht, betont er immer seine Ablehnung von jeder Form von Gewalt. Basalneeps Schiff war schon oft das Ziel mißgünstiger Angriffe von anderen Stammgästen der Arena, jedoch hatte bis jetzt noch keiner Erfolg.

In der Vergangenheit hat er oft neuen Piloten geholfen und es ist anzunehmen, daß diese Mildtätigkeit anhält.

IMPERIAL INSPECTOR GORFEST

Die Familie von Imperail Inspector Gorfest kam unter merkwürdigen Umständen zu Reichtum durch den Selbstmord eines Vorfahren, einem Literaturkritiker, der für den nicht mehr extstierenden Brüsseler Daily Advertiser gearbeitet hatte.

EXTRAPOLATOR

Von dem Extrapolator ist nur wenig bekannt, außer daß er ein Anhänger der Mathematik ist und eine Vorliebe für die Schlichtheit von numerischen Angelegenheiten hat. Sein Transporter ist schmucklos und einfach ausgestattet, verfügt aber über einen Computer, der mit jedem militärischen Planungscomputer konkurrieren kann. Dem Extrapolator wird die Erfindung der schrecklichen Slow missile zugeschrieben, die, einmal abgefeuert, ihr Ziel aufspürt, egal wo es sich befindet und wie lange es dauert. Slow missiles sind genau das - sehr langsam. Die einzige Methode, sich davor zu schützen, ist sie abzuschießen.

EMPEROR OF EVERYTHING

Der Emperor leidet an einem Minderwertigkeitskomplex. Zwar ist er nach normalen Standards sehr reich, aber gemessen an den anderen Stammgästen der Arena ist er der ärmste. Ein Großteil seines Palastes wird von einem teuflisch komplexen Nachrichtenfiltersystem in Anspruch genommen. Dieses System wurde erst kürzlich installiert, weil die anderen Arenateilnehmer ein Abkommen getroffen haben, auf allen verfügbaren Wellenlängen die Spottnachricht, daß der Emperor wirklich nur eine sehr arme Wurst ist, zu senden. Er haßt die anderen Teilnehmer, außer Basalneep the Mysterious und vielleicht noch andere Piloten. Dieses Nachrichtenfiltersystem hat sein Selbstvertrauen wenigstens so weit wieder aufgebaut, daß er in der Lage ist, mit der Außenwelt zu kommunizieren.

ULTIMATELY IMPRESSIVE BARON VAN NOIR

Der Baron ist in der Tat sehr eindrucksvoll. Die Inneneinrichtung seines Palastes entspricht der einer Burg im Schwarzwald des frühen zwanzigsten Jahrhunderts. Das Äußere ähnelt einem Zeppelin von gigantischen Ausmaßen. Der Eintritt in die Jupiteratmosphäre hat das Schiff des Barons diverse Maschinenverzerrungen gekostet.

Der Baron liebt es, feine Dinge zu sammeln, unter anderem auch Trophäen aus der Arena. Er hat einen Satz von Slow missiles vom Extrapolator erstanden und wird nicht zögern, sie gegen jeglichen Angreifer einzusetzen, egal wer das ist.



KOPIERSCHUTZ-CODES

E033
6194 E258
6665 5549 H509
2381 8310 5265 H542
1776 4945 2337 7784 J048
9177 3665 8577 5588 8690 K051
8859 4298 7024 1093 4020 4219 N543
3553 5133 3520 3347 5781 2113 4087 N201
9626 5499 9785 3083 9098 8768 9283 3555 P685
1443 6164 7879 3367 7679 6791 7178 6540 1822 P808
2754 9000 5002 7151 7117 7350 8140 5678 4541 9635 R006
4486 6408 2036 9641 7620 5673 2421 8831 1518 2078 1414 R139
9736 7652 9625 3421 2261 6938 3693 7939 1043 6084 2285 6582 S248
4364 6186 2615 5555 1924 1624 2984 6903 3020 5420 2848 6054 1838 S264
2648 2610 4924 3261 6791 7450 1099 5147 2394 9353 1750 6616 1643 8828 T331
4929 6011 3987 8266 5182 2052 7968 2516 6351 9288 6525 8548 5650 1709 3500 T375

Zu Beginn des Spiels werden Sie gefragt: "What is the distance between No. X and No. Y?" (Wie groß ist die Entfernung zwischen Nr. X und Nr. Y?)

Suchen Sie die Zahl heraus, die sich auf dem Schnittpunkt der beiden auf dem Bildschirm angezeigten Nummern befindet. Werden Sie z.B. nach der Entfernung zwischen E033 und K051 gefragt, dann sollten Sie 9177 eingeben.

EYE OF THE STORM -AUF EINEN BLICK-

AMIGA UND IBM PC

Maussteuerung für Schiffsbewegungen

Rechte Taste: Drücken Sie die rechte Taste, kontrollieren Sie die **Geschwindigkeit**.

Linke Taste: Mit dieser **Taste feuern** Sie oder **aktivieren** die verschiedenen Funktionen im Fadenkreuz, wie z. B. Vernetzung, Tarnung, Abschuß von Fernlenk Waffen, Abwurf von Gegenständen. Zwischen den einzelnen Objekten wechseln Sie mit den Tasten [**<**] und [**>**].

[W] wechselt zwischen den Funktionen im Fadenkreuz, **[1 - 6]** auf der Tastatur stehen für verschiedene Waffengattungen.

[P] schaltet die simultane Außensicht an und aus. Betätigen Sie danach die Taste **[C]**, wechseln Sie zwischen den einzelnen Kanälen.

[R] schaltet das Entfernungsradar an und aus. **[Shift] [R]** wechselt zwischen organischen, anorganischen und allen anderen Objekttypen.

[H] richtet Ihr Schiff auf die Basis aus.

[I] identifiziert, was sich im Fadenkreuz befindet.

[M] schaltet den Kartenmodus an und aus.

Solange Sie sich in der **Basis** befinden, wählen Sie die einzelnen **Optionen** mit den **Cursor-Tasten** an und aktivieren Ihre Wahl mit [Enter]. Mit **[ESC]** verlassen Sie ein Menü oder das Spiel. Wenn Sie Gegenstände erwerben oder die Jäger ausspionieren wollen, folgen Sie den Anweisungen am Bildschirm.

[Q] beendet das Spiel, nach Bestätigung, und kehrt zurück zum DOS.

Sie können **zusätzliches Geld** verdienen, um damit bessere Ausrüstung zu erwerben. Dazu müssen Sie Dinge entdecken, Ihre **Charaktere Missionen** ausführen lassen, Verkäufe von der Basis tätigen oder nach **Kristallen** und Mineralien in den Felsen schürfen.

Zusätzliche Tasten

Pfeiltaste oben feuert Raketen nach oben.
Pfeiltaste unten feuert Raketen nach unten.
Pfeiltaste links feuert Raketen nach links.
Pfeiltaste rechts feuert Raketen nach rechts.

Mit der Tabulatortaste schalten Sie die Zoom-Funktion ein bzw. aus.

Die A-Taste läßt die Schleppsonde, die auf dem rückwärtigen Schirm zu sehen ist, wieder zum Schiff zurückkehren.

Die S-Taste schaltet die Soundeffekte ein bzw. aus.

Die G-Taste schaltet den Horizont ein bzw. aus (Nützlich für den 4- und 16-Farben-Modus).

Die F-Taste schaltet das Fadenkreuz ein bzw. aus.

TASTEN, DIE MAUSFUNKTIONEN ERSETZEN

Y-Taste : nach links drehen

X-Taste : nach rechts drehen

ä-Taste : nach unten ziehen

Plus- (+) oder Minus- (-) Taste : nach oben ziehen

ß-Taste : verlangsamen

^Taste : beschleunigen

Die LEERTASTE aktiviert das gewählte Werkzeug oder die Waffe.