

SPACE HULK™



WARHAMMER
40,000

GAMES
WORKSHOP

ELECTRONIC ARTS

CLEANSE & BURN

A derelict spaceship is infested with Genestealers™. Immensely fast, immeasurably strong, these insectoid beasts from hell breed by planting their genes in living humans. Bolt on your power armour and awesome weaponry. You're going in. • Terrifying real-time combat • Lightning-fast FreezeTime™ strategy • Over 50 deadly missions including Death Wing™ Campaign • 12 weapons including Lightning Claws™ and Assault Cannon™. Control single Space Marines®, 5 man squads or multiple troops.



PURIFIER ET BRULER

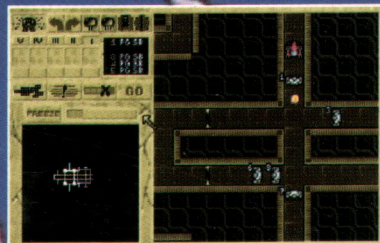
Un engin spatial abandonné est envahi par des Genestealers™. D'une vitesse foudroyante et d'une force herculéenne, ces créatures insectoïdes infernales se reproduisent en introduisant leurs gènes dans des humains vivants. Revêtez votre armure et armez-vous jusqu'aux dents pour vous lancer dans la bataille. • Combat terrifiant en temps réel • Stratégie FreezeTime™ rapide comme l'éclair • Plus de 50 missions meurtrières • 12 armes • Contrôle de soldats Space Marines un à un, de groupes de 5 hommes ou de troupes multiples.



BEFREIEN UND VERBRENNEN!

Ein verlassenes Raumschiff ist von außerirdischen Truppen besetzt worden. Extrem gefährlich und mit riesiger Geschwindigkeit versuchen sie, ihre Gene in menschliche Körper zu plazieren. Sie ziehen sich Ihre Rüstung an, bewaffnen sich und betreten den Raumgleiter.

• Spannende Kämpfe in Echtzeit • Blitzschnelle, einfrierbare Strategie. • Über 50 gefährliche Missionen • 12 unterschiedliche Waffen • Kontrollieren Sie einzelne Space Marines, Fünf-Mann-Einheiten oder mehrere Truppen gleichzeitig.



PURIFICA E BRUCIA

Un'astronave abbandonata è stata infestata da Genestealers™ alieni. Incredibilmente veloci e forti, queste bestie infernali dalla forma di insetti si riproducono trapiantando i propri geni negli esseri umani. Indossati la tua potente armatura, impugna le tue armi fatali e lanciati al salvataggio.

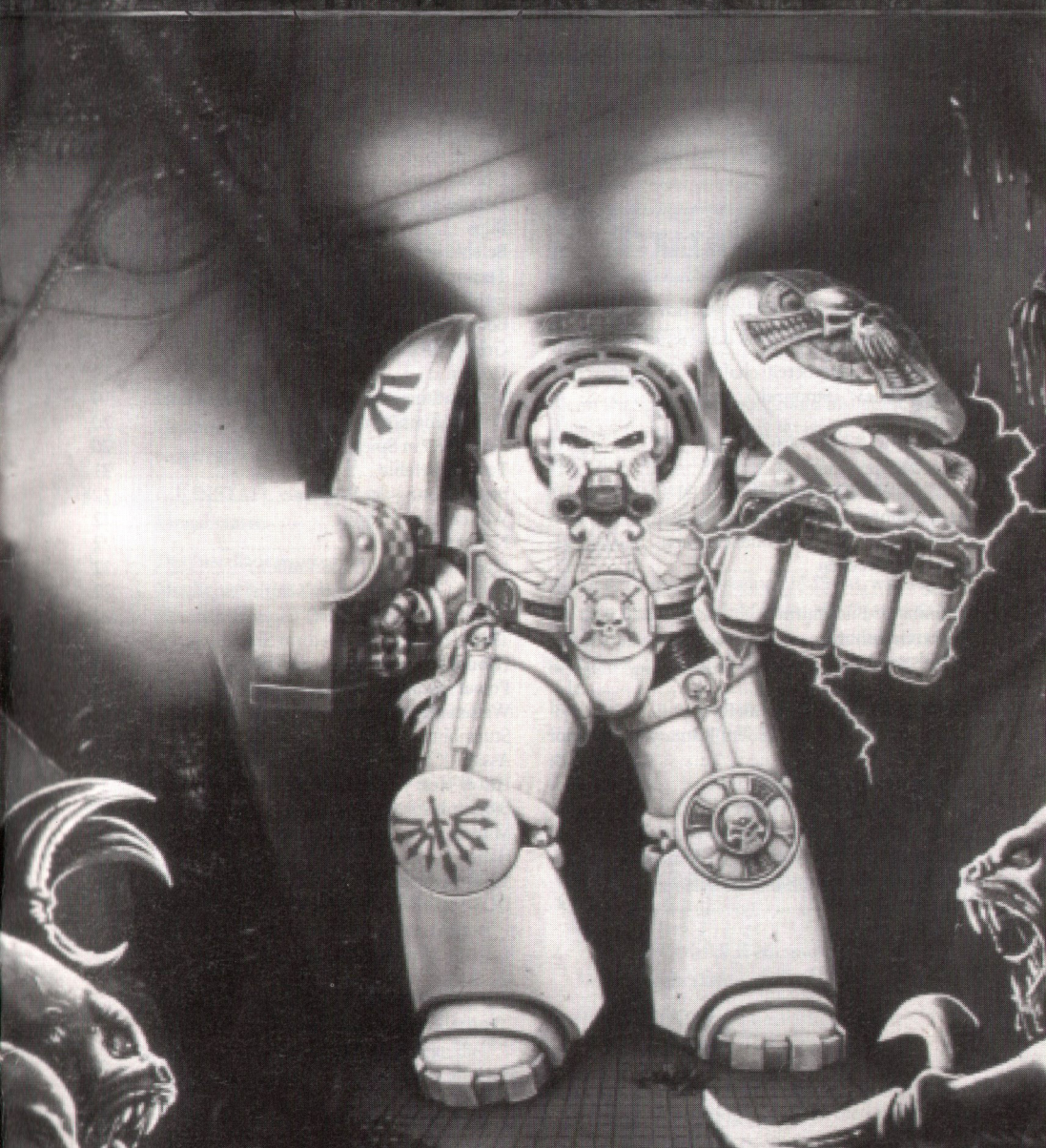
• Combattimento terrificante in tempo reale • Strategia FreezeTime™ velocissima • Più di 50 missioni mortali • 12 armi • Controlla singoli Space Marine, 5 squadre di uomini o truppe multiple



Warhammer 40,000, Space Marine and the Games Workshop logo are registered trademarks of Games Workshop Ltd. Space Hulk, DeathWing, Genestealer, Assault Cannon and Lightning Claws are trademarks of Games Workshop Ltd. FreezeTime is a trademark of Electronic Arts. Screen shots are from IBM version. IBM is a registered trademark of International Business Machines. Software © 1993 Electronic Arts. All network © Games Workshop Ltd. Used under license. By Nick Wilson.



SPACE HULK™



HANDBUCH

INHALT

Installieren und laden	3	Planungsbildschirm	14
Neukonfigurieren des Spiels nach der Installation	3	Befehlssymbole	14
Starten des Spiels	3	Übersichtsplan	16
Überblick	4	Detailplan	17
Die wichtigsten Begriffe	4	Blips	17
Space Hulks	4	Befehle geben	17
Terminators	5	Terminator wählen — Befehl wählen — Ziel wählen	17
Genestealers	5	Bewegen eines Terminators	17
Deine Rolle im Spiel	6	Gruppen-Befehlsfolge	18
Overwatch (Dauerbereitschaft)	6	Drehen	19
Freeze Time™ (Stoppzeit)	7	Verwendung von Waffen	19
Schnellstart	7	Türen öffnen/schließen	20
Vorbereitung einer Mission	10	Lektionen in Spieltaktik	20
Einsatzbesprechung	10	Tastaturbefehle	21
Auswahl einer Mannschaft	10	Beschreibung der Waffen	22
Bewaffnung der Mannschaft	11	Waffenabkürzungen	22
Bewegen zwischen den Bildschirmen	11	Nahkampfwaffen	22
Einsatz abbrechen	11	Lightning Claws (Lichtkrallen)	22
Pause	11	Power Glove (Krafthandschuh)	22
Terminator-Bildschirm	12	Chain Fist (Kettenfaust)	22
Kameramonitore	12	Thunder Hammer & Storm Shield (Donnerhammer u. Sturmschild)	23
Befehlsanzeige	12	Power Sword (Energieschwert)	23
Uhr	12	Waffen mit großer Reichweite	23
Monitor des Haupt-Terminators	13	Sturmblitzgewehr	23
Gehen und Schießen mit dem Primary Terminator	13	Assault Cannon (Sturmgranatkanone)	24
Öffnen und Schließen von Türen	13	Heavy Heavy Flamer (schwerer Flammenwerfer)	26
Aufheben von Gegenständen	13	Biographisches	28
Freeze Time	13	Mitwirkende	28
Freeze Time-Konto	14	Haben Sie mit dem Spiel Probleme?	29
Switch Squad (Mannschaft wechseln)	14	TSRs/Gerätetreiber/DOS Shells	29
Scanner	14	DOS-Startdiskette	29

INSTALLIEREN UND LADEN

Vor dem Spielen von Space Hulk™ mußt Du erst das Programm auf der Festplatte Deines Computers installieren. Auf der Festplatte müssen dazu 8,5 Mbyte freier Speicherplatz vorhanden sein.

1. Starte Deinen Computer mit DOS (Version 3.3 oder höher).
2. Lege Diskette 1 in Laufwerk A: (oder ein anderes Diskettenlaufwerk) ein.
3. Gib A: ein und drücke die **Eingabetaste**. (Gib den entsprechenden Laufwerksbuchstaben ein, wenn Du die Diskette 1 in ein anderes Laufwerk als A: eingelegt hast.)
4. Gib **INSTALL** ein und betätige die **Eingabetaste**.
5. Das Installationsprogramm gibt Dir die Möglichkeit, das Spiel an die Voraussetzungen Deines Computers anzupassen.

Du kannst den Soundmodus, das Festplattenlaufwerk und den Verzeichnismenü wählen.

Um eine der Optionen zu ändern, bewege den Markierungsbalken mit den Cursortasten auf das zu ändernde Feld und drücke die **Eingabetaste**.

6. Eine Liste mit allen verfügbaren Optionen wird eingeblendet. Bewege die Markierung auf die gewünschte Option und drücke die **Eingabetaste**.
7. Wenn Du mit dem Konfigurieren des Spiels fertig bist, bewege die Markierung auf Continue (Weiter) und drücke die **Eingabetaste**.
8. Folge den Bildschirmanweisungen und wechsle die Disketten, wenn Du dazu aufgefordert wirst.

NEUKONFIGURIEREN DES SPIELS NACH DER INSTALLATION

Wenn Du nach der Installation des Spiels beispielsweise einen anderen Soundmodus wählen möchtest, lösche zunächst das Verzeichnis Space Hulk von Deiner Festplatte und installiere dann das Spiel mit der neuen Soundeinstellung noch einmal.

STARTEN DES SPIELS

Zum Spielen von Space Hulk benötigst Dein Computer mindestens 580 Kbyte freien Arbeitsspeicher.

Wenn Du Space Hulk mit Sound installiert hast, muß der Computer über wenigstens 260 Kbyte EMS-Speicher (Expanded Memory) verfügen. Wenn ein höherer EMS-Bereich konfiguriert ist, erhältst Du mehr Soundeffekte, und das Spiel läuft schneller.

Wenn der Computer keinen EMS hat, wählst Du auf dem Installationsbildschirm die Option **NO SOUND**. Damit verringerst Du auch den vom Spiel belegten Speicherplatz auf der Festplatte.

Für weitere Informationen zum Konfigurieren von Expanded Memory (z.B. EMM386) siehe DOS-Handbuch.

1. Gib C: ein und betätige die **Eingabetaste**. (Wenn Space Hulk nicht auf dem Laufwerk C: installiert wurde, gib den entsprechenden Laufwerksbuchstaben ein.)
2. Gib **CD\HULK** ein und drücke die **Eingabetaste**.
3. Gib **HULK** ein und drücke die **Eingabetaste**.
4. Die Titelsequenz beginnt. Um das Intro zu überspringen, drücke die **Linke Maustaste**.

ÜBERBLICK

Schon seit Jahrtausenden sind die Terminator-Truppen des Imperiums in dem von Menschen besiedelten Teil des Weltraums Patrouille geflogen und haben dabei außerirdische Organismen aufgespürt und vernichtet, bevor sich die Eindringlinge ausbreiten konnten. In jüngerer Zeit kämpfen die Terminators gegen eine bedrohliche Lebensform, die die ganze menschliche Existenz auslöschen würde, wenn man sie in Ruhe wuchern ließe.

Die Genestealers™ kommen an Bord von treibenden Raumschiffwracks, den Space Hulks. Im Inneren dieser einstmaligen stolzen Schiffe toben oft heftige Gefechte zwischen den lauernden Genestealer-Ungeheuern und Menschen, die mit dem Auftrag kommen, die Hulks von den Wesen zu säubern. In den dunklen, labyrinthartigen Hulks mischen sich dann ohrenbetäubendes Klirren der auf den Stahlboden aufschlagenden Terminator-Rüstungen mit dem quietschenden Geräusch der mit ihren Chitinkrallen an den Wandplatten entlangkratzenden Wesen. Und im Mittelpunkt des furiosen Feuerkampfes stehen Männer in glitzernder Rüstung, die fest entschlossen sind, das Böse zurück ins Nichts zu schicken.

Von Zeit zu Zeit dringen Terminator-Mannschaften in die Hulks ein, finden sich dann aber regelmäßig von einer immensen Überzahl der Wesen umkreist. Doch die Terminators überleben. So ist ein geheimnisvoller Nimbus um diese Recken entstanden, die mit Stolz ihre Rüstungen tragen und sich durch Beständigkeit im Kampf auszeichnen. Nicht ohne Grund haben ihre Einheiten einen Elitestatus zugesprochen bekommen.

Dieser Status stützt sich aber nicht allein auf ihre Tapferkeit auf dem Schlachtfeld: Obwohl die Terminators eine vorbildliche Kampftruppe sind, ist es für sie noch wichtiger, auch den ideellen Werten ihrer Bruderschaft treuzubleiben. Die Ehre des Sieges ist eine Sache – die Ehre, das Leben ihrer Bruder-Terminators zu verteidigen, eine andere.

Wenn Du Space Hulk™ spielst, denke immer daran, daß die Terminators, die Du kommandierst, stolze Persönlichkeiten sind. Wisse, daß ihre Seelen zu einem Kampfgeist miteinander vereinigt sind. Sie sind nicht einfach nur Männer mit Waffen: Hinter der von vielen Schlachten gezeichneten Rüstung steckt ein Space Marine™, der zwei Dinge im Sinn hat – die Zerstörung des Bösen und die Bewahrung seiner Bruder-Marines vor allen sie bedrängenden Gefahren.

DIE WICHTIGSTEN BEGRIFFE

In dieser Computerumsetzung von "Space Hulk" kommen einige Besonderheiten vor, die Du aus anderen Spielen noch nicht kennst. Im folgenden Abschnitt steht das Wichtigste, das Du über die von Dir gelenkten Figuren und den Spielablauf wissen muß.

SPACE HULKS

Die heutigen Hulks sind die Raumschiffe von gestern. Von der Eiseskälte des Weltraums und von Meteoriteneinschlägen gezeichnet, ähneln diese Weltraumkolosse eher gigantischen Monolithen aus geborstenem Metall, Gestein und Eis, die durch eine Ewigkeit im Antiweltraum untrennbar zu einem riesigen Klumpen zusammengewachsen sind.

Genau diese herrenlos dahintreibenden Wracks sind es, die den Genestealers bei ihrem unheilvollen Streben helfen. In den Space Hulks haben sich Kolonien von Genestealers eingenistet, die dort solange warten, bis die Gravitation eines Planeten das Schiff anzieht. Wenn ein solches Space Hulk entdeckt wird, bedeutet das den Anfang vom Ende jeder konkurrierenden Lebensform.

Für weitere Informationen siehe Handbuch *Die Missionen*.

TERMINATORS

Zuerst waren die Space Marines™. Biondesignte Krieger von grandioser Kraft, deren Wachsamkeit das Imperium vor jedem Eindringling bewahrte, der den Frieden zu stören drohte. Als die Genestealers zum ersten Mal entdeckt wurden, hatten die Space Marines einen mehr als ebenbürtigen Gegner gefunden, und viele Mannschaften der Marines wurden beim Durchsuchen der höhlenartigen Tiefen der Space Hulks überwältigt und getötet.

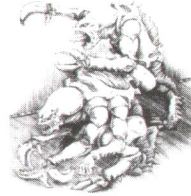


Daraufhin ist die Elitetruppe der Terminators gebildet worden, die das Imperium von der Genestealer-Pest befreien soll. Durch ihre mächtigen, gepanzerten Rüstungen sind sie vor den Krallen und Zähnen der Genestealers geschützt. Mit Storm Bolters™ (Sturmblitzgewehren) an ihrer Seite vernichten sie so manchen Feind, und mit ihren Lightning Claws™ (Lichtkrallen) können sie es auch im Nahkampf mit den scharfen Zangenarmen der Genestealers aufnehmen.

Für nähere Einzelheiten zu den Terminators siehe Handbuch *Die Missionen*.

GENESTEALERS

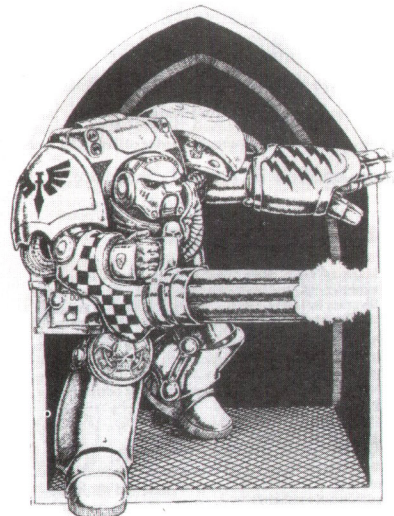
Die Genestealers. Schon der Gedanke an sie flößt Furcht vor dem Unbekannten ein, eine Furcht vor dem Vorgang, der den Genparasiten ihren Namen eingebracht hat.



DG

Mit ihren Krallen schlitzen sie Stahlwände auf, als seien es Plastikplanen, und an ihrer panzerähnlichen Chitinhaut prallen sogar die härtesten Geschosse ab. Allem Anschein nach werden sie von einer höheren Macht gelenkt, die über eine Art psychische Verbindung die Angriffe koordiniert, so daß sie immer wieder teuflisch genau an den schwächsten Stellen der gegnerischen Verteidigung zuschlagen. Im Kampf sind sie unbezwingbar gewesen – bis heute.

Für nähere Einzelheiten zu den Genestealers siehe Handbuch *Die Missionen*.



DG DARK ANGEL WITH ASSAULT CANNON

DEINE ROLLE IM SPIEL

In dieser Computerversion von "Space Hulk" übernimmst Du die Rolle eines imperialen Befehlshabers des Dark Angel Chapters der Space Marines. Von dem kreisenden Kriegsschiff der Space Marines aus überblickst und steuerst Du die Bewegungen der Terminator-Mannschaft. Sicher abgeschirmt auf der Kommandobrücke, kannst Du das Geschehen über die Kameras, die im Helm der Terminator-Rüstungen eingebaut sind, auch aus der Perspektive Deiner Truppe mitverfolgen.

Sei an den View Screens (Terminator-Bildschirmen) dabei, wie Deine Leute den Drohungen in Real Time (Echtzeit) entgegentreten. Benutze den Planning Screen (Planungsbildschirm) und die Option Freeze Time™ (Stoppzeit), um die Lage zu bewerten, Deine Züge zu planen und Deine Befehle an die Mannschaft im Hulk zu schicken.

Wenn ein Terminator unter Druck gerät, kannst Du ihm direkte Anweisungen in Echtzeit geben. Dadurch bist Du in der Lage, praktisch die völlige Kontrolle über ihn zu übernehmen und seine Bewegungs- und Schießaktionen so zu steuern, als stecktest Du selbst in der Rüstung des Terminators.

Für nähere Informationen siehe *Planning Screen* (Planungsbildschirm), *Terminator View Screen* (Terminator-Bildschirm) und *Befehle geben*.



OVERWATCH (DAUERBEREITSCHAFT)

Das Steuern einer Eliteeinheit von fünf kampferprobten Terminators wäre noch schwerer, wenn es nicht den Overwatch-Modus gäbe. Damit setzt Du einen Terminator in eine dauernde Alarmbereitschaft.

Stell Dir vor, ein Terminator läuft in Overwatch-Bereitschaft einen Gang entlang: Er registriert alles, was er auf seinem Weg wahrnimmt. Wenn der Terminator eine Gefahr in der Nähe vermutet, hält er an, wartet darauf, daß sich der Genestealer zeigt und schießt, bis die Bestie vernichtet ist. Erst dann setzt er seinen Weg weiter fort.

Stell Dir vor, der gleiche Terminator liefe, *ohne* in Overwatch-Bereitschaft zu sein. Ein Genestealer zeigt sich für einen kurzen Moment, aber verschwindet, vielleicht wegen schlechter Lichtverhältnisse, sogleich wieder im Schatten. Der Terminator reagiert nicht, läuft auf seinem Weg weiter und befindet sich in erhöhter Gefahr, vom Genestealer angefallen zu werden.

Overwatch-Bereitschaft ist der Standardmodus für alle Bewegungen. Das heißt, daß bei jeder Befehlsfolge, die Du zusammenstellst, der Terminator *automatisch* in Overwatch ist, wenn Du es nicht ausdrücklich anders bestimmst.

Terminators in Overwatch können aber nur auf Bedrohungen reagieren, die innerhalb ihres Blickfelds liegen.

Für weitere Informationen siehe *Befehle geben*, *Planning Screen* (Planungsbildschirm) und *Terminator View Screen* (Terminator-Bildschirm).

FREEZE TIME™ (STOPPZEIT)

In Space Hulk kannst Du zwischen Real Time und Freeze Time (Echtzeit und Stoppzeit) mit nur einem Knopfdruck hin- und herspringen. Durch das Anhalten der Uhr in Freeze Time hast Du Gelegenheit, durchzuatmen und den Überblick wiederzugewinnen. Schalte auf Freeze Time (Stoppzeit) und wechsele zum Planning Screen (Planungsbildschirm), um den Grundriß des Hulks zu studieren, die möglichen Gefahrenherde zu bestimmen und entsprechende Befehle zu geben.

Das Anhalten der Zeit in Freeze Time ist *keine* Pause. Zu Beginn einer Mission erhältst Du nur eine beschränkte Stoppzeit. Sobald Du auf Freeze Time schaltest, nimmt die Dir zur Verfügung stehende Zeit *ab*. Wenn Du wieder auf Real Time (Echtzeit) zurückschaltest, nimmt Dein Freeze Time-Konto *zu*. Die Länge der verbleibenden Stoppzeit wird im Freeze Time Allocation Bar (Stoppzeitbalken) angezeigt.

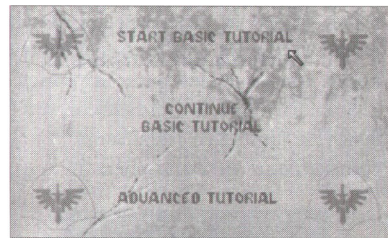
Für weitere Informationen siehe *Befehle geben*, *Planning Screen (Planungsbildschirm)* und *Terminator View Screen (Terminator-Bildschirm)*.



SCHNELLSTART

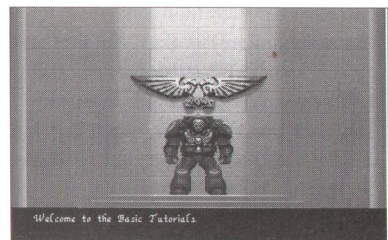
Der Abschnitt *Schnellstart* führt Dich durch das erste Grundlagentraining der Terminators. Darin lernst Du die *grundlegenden* Techniken, mit denen Du einen Terminator bewegst und schießen läßt. Für ein tieferes Verständnis des Spiels beschäftige Dich mit den Abschnitten *Befehle geben* und *Lektionen in Spieltaktik*.

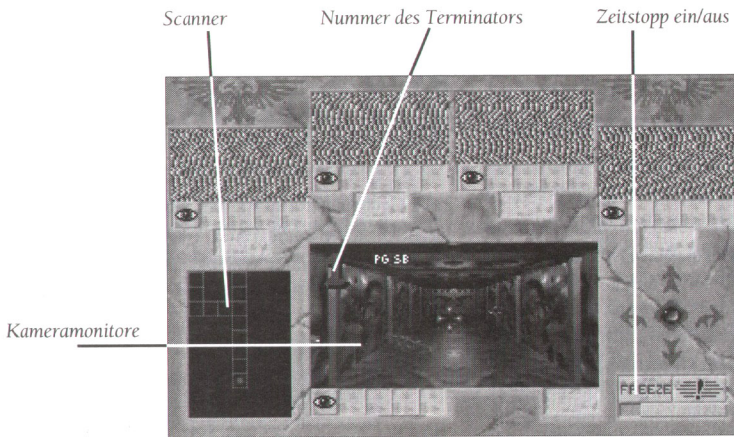
1. Lade Space Hulk nach der am Anfang dieses Handbuchs gegebenen Anleitung. Wenn der Bildschirm Mission Selection (Wahl der Mission) erscheint, klicke mit der **linken Maustaste** auf Mission Training (Training für die Missionen).



Hinweis: Während der Wahl und Vorbereitung einer Mission kann jederzeit mit **Rechts-Klick** der vorige Bildschirm wiederaufgerufen werden.

2. Dann klicke mit der **linken Maustaste** auf Start Basic Tutorial (Grundlagentraining starten). Damit gelangst Du zur Einsatzbesprechung.





- Der Oberbefehlshaber des Imperiums begrüßt Dich und erklärt Dir die Mission. Drücke nach jedem Satz die linke Maustaste. Dann folgen die Detailanweisungen: Auf einem Plan des Hulks, der auf der linken Seite des Bildschirms erscheint, zeigt Dir der Oberbefehlshaber die Felder, von denen die Mannschaft startet, die Ziele und Wiederaufnahmebereiche, von denen die siegreichen Terminators zurückbeamt werden können.



Links-Klick zum Beenden der Einsatzbesprechung.

Jetzt wirst Du in das Space Hulk™ teleportiert.

- Nur einer der View Monitors (Kameramonitor) ist aktiv. Auf ihm hast Du den Blick aus der Perspektive des Terminators 1 (beachte die Nummer links oben im Monitor). Die Buchstaben neben der Nummer des Terminators sagen Dir, welche Waffen er bei sich hat.

Der Terminator in dieser Mission ist mit einem Storm Bolter (SB, Sturmblitzgewehr)

und einem Power Glove™ (PG, Krafthandschuh) bewaffnet.

Eine Liste der Abkürzungen findest Du im Abschnitt Beschreibung der Waffen.

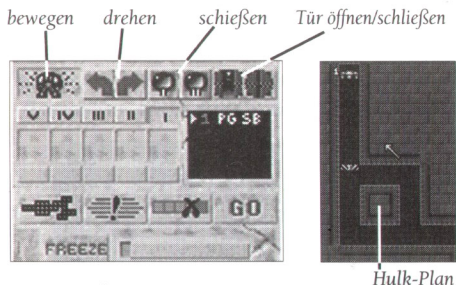
Klicke mit der linken Maustaste auf die Schaltfläche Freeze Time On/Off (Zeitstopp ein/aus), um das Spiel aus Freeze Time in Real Time (Echtzeit) zu bringen. Wenn das Spiel in Real Time läuft, dann passiert alles mit seiner natürlichen Geschwindigkeit.

Beispiel: Ein Genestealer, der durch eingeschalteten Zeitstopp erstarrt ist, kann plötzlich durch den Gang auf Dich zugestürzt kommen, wenn Du auf Echtzeit schaltest.

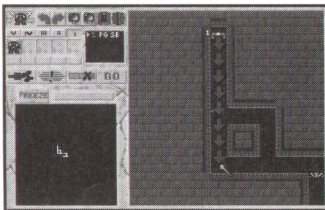
- Steuere den Terminator über die Maus oder die Cursortasten (Pfeiltasten). Wenn Du den Mauszeiger zu den Rändern des Terminator-Bildschirms fährst, wird er zu einem Richtungspfeil und zeigt den möglichen Befehl an. Um den Terminator in diese Richtung gehen zu lassen, klicke die linke Maustaste. Bewege den Terminator mit der Maussteuerung den Gang hinunter bis zur Tür. Während des Vorgangs behalte den Scanner im Auge. Der grüne Punkt ist der aktuelle Primary Terminator (Haupt-Terminator). Alle Bewegungen durch das Hulk macht der Scanner mit.

6. Zum Öffnen der Tür drücke einmal die Aufwärtspfeiltaste. Übe das Drehen und Rückwärtsgehen, um das richtige Gefühl für die Steuerung zu bekommen. Achte darauf, wie der Scanner auf der linken Seite des Bildschirms sich mit Dir bewegt.
7. Bewege den Mauszeiger in die Mitte des View Monitors hinein. Der Pfeil verwandelt sich in ein Fadenkreuz. Nach Links-Klick siehst Du, wie ein Schuß aus Deinem Storm Bolter durch den Gang saust und an der Wand explodiert.

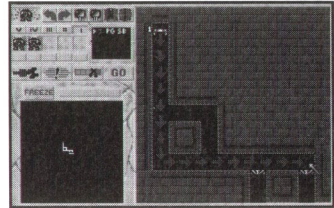
Bewege Deinen Terminator zurück an die Ausgangsposition. Klicke mit der linken Maustaste auf die Schaltfläche Freeze Time.
8. Klicke mit der rechten Maustaste auf den Scanner, um zum Planning Screen (Planungsbildschirm) zu schalten.



Klicke mit der **linken Maustaste** auf das Symbol Move (Bewegen) und noch einmal auf das Ende des Ganges, in dem Du Dich befindest. Das Programm ermittelt den kürzesten Weg dorthin, und der von Dir bestimmte Bewegungszug wird mit roten Pfeilen angezeigt.



Klicke mit der **linken Maustaste** auf das Ende des Ganges nahe bei den zwei Türen. Der Planning Screen müßte jetzt eine Route vom Ausgangspunkt bis zur entfernten Tür anzeigen.

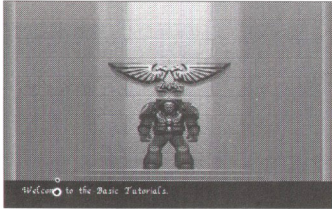


Zum Abschluß klicke mit der **linken Maustaste** in das graue Feld rechts unten auf dem Plan. Das ist das Wiederaufnahmefeld, von dem der Oberbefehlshaber bei seinen Einsatzanweisungen sprach.

9. Mit **Rechts-Klick** auf den Hulk-Plan kehrst Du zum View Screen (Terminator-Bildschirm) zurück. Durch **Links-Klick** auf die Schaltfläche Freeze Time schaltest Du wieder zum Echtzeitspiel und kannst zuschauen, wie der Terminator den von Dir festgelegten Weg geht.
10. Wenn er auf dem Rettungsfeld angekommen ist, endet dieses Training, und Du nimmst an der Einsatznachbesprechung teil.

VORBEREITUNG EINER MISSION

EINSATZBESPRECHUNG



Am Anfang jeder Mission erhältst Du vom Oberbefehlshaber auf einer Einsatzbesprechung die Informationen zur Ausgangslage.

Mit **Links-Klick** erscheint jeweils die nächste Zeile. Mit **Rechts-Klick** kannst Du den ganzen Abschnitt überspringen und sofort zu den Detailanweisungen gehen.

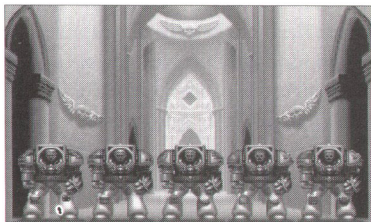
In diesem Teil der Einsatzbesprechung wird Dir mitgeteilt, wo Deine Startpunkte, die Einfallslöcher der Genestealers und eventuelle Zielbereiche liegen.

Mit **Links-Klick** erscheint die nächste Zeile. Mit **Rechts-Klick** kannst Du den ganzen Abschnitt überspringen.

AUSWAHL EINER MANNSCHAFT

Wenn Du eine der Trainings- oder der Space Hulk-Missionen gewählt hast, dann ist Deine Mannschaft automatisch ausgerüstet und bereit für den Einsatz.

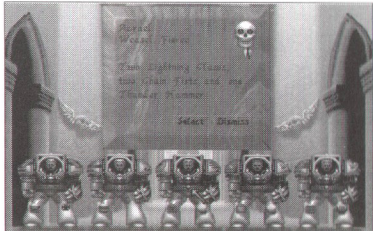
Wenn Du hingegen die Deathwing-Missionen gewählt hast, kommt es auch vor, daß Dir die Ehre zufällt, die Mannschaft und ihre Bewaffnung zusammenzustellen.



Die fünf Terminator-Offiziere haben Mannschaften, die sich für unterschiedliche Einsätze eignen. Jedoch kannst Du auch eine Mannschaft selbst zusammenstellen und ihre Ausrüstung an neue Anforderungen anpassen. Sobald Du einen Offizier und seine Mannschaft tatsächlich eingesetzt hast, gewinnen sie an Erfahrung, wodurch sich ihre Zielgenauigkeit und Nahkampffähigkeiten verbessern. Ihr Erfahrungsstand wird als Feder unter dem Totenkopfsymbol angezeigt.

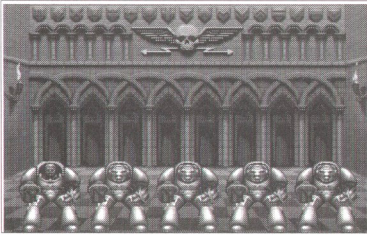
Verlust eines Offiziers: Wenn die Mannschaft bei einer Mission ums Leben kommt, steht der Offizier für die weitere Dauer des Feldzugs nicht mehr zur Verfügung.

Mit **Links-Klick** auf einen Offizier läßt Du Dir seine Mannschaftsinformationen anzeigen. Der eingblendete Kasten enthält den Namen des Offiziers, die Erfahrung der Mannschaft und die Art der Einsätze, für die sich die Mannschaft am besten eignet. Klicke mit der **linken Maustaste** auf **Select** (Einsetzen) oder **Dismiss** (Nicht einsetzen).

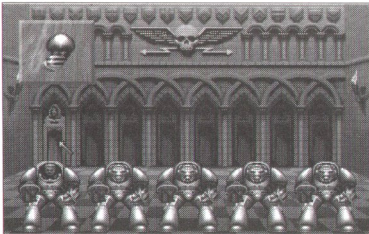


Für weitere Informationen zu den Mannschaften siehe Handbuch *Die Missionen*.

BEWAFFNUNG DER MANNSCHAFT



Achte bei der Zusammenstellung der Waffen darauf, daß sie sich für die Mission eignen. Wenn Du es mit einem Hulk zu tun hast, in dem es hauptsächlich enge, verwinkelte Gänge gibt, sind Lightning Claws (Lichtkrallen) wesentlich effektiver als Assault Cannons™ (Sturmgranatkanonen). Im umgekehrten Fall, wenn ein geräumiges Hulk breite Rennstrecken als Korridore hat, kommt eine Mannschaft mit Assault Cannons™ weiter als eine Mannschaft, die mit Thunder Hammers™ und Storm Shields™ (Donnerhammer und Sturmschild) ausgerüstet ist. Im Schatten der Bögen an der Rückwand der Waffenkammer verbergen sich Tech Priests. Jeder Priester überreicht den Terminators eine andere Waffe.



Durch **Links-Klick** in den Bogenzwischenraum offenbart sich der betreffende Tech Priest. Die Waffe, die er zu vergeben hat, wird gezeigt.

Klicke mit der **linken Maustaste** auf den Terminator, dem Du die Waffe geben möchtest.

Wenn Du ihm die Waffenart nicht zuteilen willst, klicke mit der **linken Maustaste** einfach auf einen anderen Bogenzwischenraum.

Bei einer Mission mit zwei Mannschaften erscheint durch Bewegen des Mauspeils über die linke Wand das Feld "Switch Squad" (Mannschaft wechseln). Wenn Du jetzt die **linke Maustaste** klickst, wechselst Du zur zweiten Mannschaft.

Um die Waffenkammer zu verlassen und die Mission zu starten, fahre den Mauszeiger über die rechte Wand, so daß das Feld "Exit" (Ende) erscheint. Mit **Links-Klick** beendest Du die Waffenauswahl und startest in die Mission.

Für Einzelheiten zu den verfügbaren Waffenarten siehe *Beschreibung der Waffen*.

BEWEGEN ZWISCHEN DEN BILDSCHIRMEN

Bei allen Bildschirmen vor dem eigentlichen Spielstart bringt Dich ein **Links-Klick** zum nächsten, ein **Rechts-Klick** zum vorigen Bildschirm.

EINSATZ ABBRECHEN

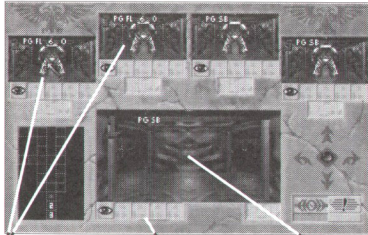
Um eine Mission vorzeitig zu beenden, drücke **T**. Das Abbrechen einer Deathwing-Mission hat zur Folge, daß der Offizier alle bisher gesammelte Erfahrung verliert.

Im Deathwing-Zyklus kannst Du wählen, ob Du neu anfangen oder weitermachen möchtest. Auf dem Bildschirm, der nach der Mission Selection (Wahl der Mission) erscheint, klickst Du mit der **linken Maustaste** entweder auf Reset (Neuanfang) oder auf Continue (Fortfahren). Wenn Du Neuanfang wählst, klicke danach mit der **linken Maustaste** auf Continue, um die erste Deathwing-Mission zu starten.

PAUSE

Wenn Du das Spielen einer Mission unterbrechen willst, drücke **P**. Der Pausenbildschirm erscheint. Zum Wiederaufnehmen betätigst Du eine beliebige Taste.

TERMINATOR-BILDSCHIRM



Kameramonitore Befehlsschritte
des Haupt-Terminators Monitor

Auf diesem Bildschirm siehst Du aus der Perspektive Deiner Terminators, wohin Du sie geschickt hast. Hier kannst Du auf Genestealers schießen, Deine Terminator-Mannschaft bewegen und tauchst in das Kampfgetümmel richtig ein. Das ist schon ein himmelweiter Unterschied zu der friedlichen Ruhe des Planning Screens (Planungsbildschirms)!

KAMERAMONITORE

Die Kameramonitore geben Dir die Perspektive der Terminators. Jeder Terminator der Mannschaft ist mit einer Nummer markiert, die mit den Nummern auf dem Hulk-Plan und der Terminator-Liste auf dem Planning Screen übereinstimmen. Die weißen Buchstaben (z.B. SB, PG) rechts neben der Terminator-Nummer sind Abkürzungen für die Waffen, die der Terminator bei sich hat.

Für eine Liste der Abkürzungen siehe *Beschreibung der Waffen*.

Führt er eine Waffe, für die nur beschränkt Munition zur Verfügung steht (wie etwa bei einem Heavy Flamer™ (schweren Flammenwerfer)), so werden die noch geladene Muni und eventuelle Nachlademöglichkeiten mit zwei Zahlen neben dem Waffentyp angezeigt. Wenn ein Terminator einen vollen Flammenwerfer trägt, aber keinen Brennstoff zum Wiederauffüllen, dann sind die Zahlen auf dem Bildschirm 6 und 0.

Mit Links-Klick auf einen der Monitore wird die

Waffe des betreffenden Terminators abgefeuert, jedoch nur in einer geraden Linie auf Hüfthöhe. Wenn Du genauer zielen willst, dann verwende den Primary Terminator Monitor (Monitor des Haupt-Terminators).

Mit **Rechts-Klick** auf den Scanner kommst Du zum Planning Screen (Planungsbildschirm).

BEFEHLSANZEIGE

Unter jedem Kameramonitor sind fünf Felder. Wenn Du auf dem Planning Screen eine Folge von Bewegungsbefehlen zusammengestellt hast, erscheinen die entsprechenden Befehlssymbole in den fünf Feldern. Nützlich wird dieses System vor allem dann, wenn Du mit dem Steuern des Primary Terminators (Haupt-Terminators) beschäftigt bist. Auf einen Blick weißt Du sofort, was die anderen gerade machen.

UHR



Bei einigen Missionen hast Du nur beschränkt Zeit zur Verfügung. Eine Uhr erscheint unter dem Primary Terminator Monitor (Monitor des Haupt-Terminators).



MARK GIBBONS

MONITOR DES HAUPT-TERMINATORS

Der aktuelle Primary Terminator (Haupt-Terminator) ist derjenige, der sich gerade unter Deiner direkten Kontrolle befindet – Du kannst mit dem Terminator gehen, schießen und Gegenstände aufheben. Um einen anderen Terminator als Primary Terminator zu wählen, klicke mit der **rechten Maustaste** auf einen der kleineren View Monitors (Kameramonitore) oder drücke die entsprechende Funktionstaste (z.B. für Terminator 3 die Taste F3).

GEHEN UND SCHIEßEN MIT DEM PRIMARY TERMINATOR

Zum Bewegen des Primary Terminators verwende die **Cursortasten** oder klicke mit der **linken Maustaste** auf den AUF-, AB-, RECHTS- bzw. LINKS-Pfeil an der rechten Bildschirmseite. Alternativ kannst Du auch die Maus zu den Außenrändern des Monitors schieben – der Mauszeiger wird zu einem Richtungspfeil: Klicke die **linke Maustaste**, um in die betreffende Richtung zu gehen.

Um aus der Waffe des Terminators zu schießen, fahre den Mauscursor in den Primary Terminator Monitor hinein (dabei verwandelt er sich in ein Fadenkreuz) und klicke mit der **linken Maustaste** das Gebiet oder das Ziel an, auf das Du schießen willst. Zum Schießen kannst Du auch mit der **linken Maustaste** auf das Feld in der Mitte zwischen den Richtungspfeilen klicken.

Durch gleichzeitiges Drücken der **rechten** und **linken Maustaste** oder das Drücken und Festhalten der **linken Maustaste** werden bei einigen Waffenarten besondere Wirkungen ausgelöst.

Für nähere Einzelheiten zur Wirkungsweise der Waffen siehe *Beschreibung der Waffen*.

ÖFFNEN UND SCHLIEßEN VON TÜREN

Zum Öffnen oder Schließen einer Tür klicke mit der **rechten Maustaste** den Türrahmen an oder

drücke die AUFWÄRTS-Cursortaste, wenn Du vor einer Tür stehst. Manche Türen sind verschlossen oder auf andere Weise versperrt und müssen daher mit einer geeigneten Waffe aufgeschossen werden.

Hinweis: Ein Terminator in Overwatch-Bereitschaft sieht eine geschlossene Tür als Gefahr an. Daher hält er an und schießt, bis die Tür offen ist.

AUFHEBEN VON GEGENSTÄNDEN

Nur ein Terminator, der mit Power Gloves (Krafthandschuhen) ausgestattet ist, kann Gegenstände aufheben. Damit er ein Objekt oder Waffenmunition aufheben kann, bewege ihn in das benachbarte Feld. Drehe ihn zum Gegenstand hin und klicke mit der **rechten Maustaste**. Dann wird der Gegenstand in dem großen Kasten unter dem Primary Terminator Monitor (Monitor des Haupt-Terminators) angezeigt. Umgekehrt kannst Du mit **Rechts-Klick** auch einen Gegenstand, den der Terminator gerade trägt, fallenlassen.

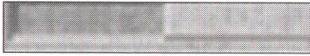
Hinweis: In einer turbulenten Schlacht muß man häufig Gegenstände fallenlassen.

FREEZE TIME



Mit **Links-Klick** auf diese Schaltfläche schaltest Du das Spiel von Real Time (Echtzeit) auf Freeze Time (Stoppzeit) um.

FREEZE TIME-KONTO



Der Freeze Time Allocation Bar (Stoppzeitbalken) zeigt an, wieviel kostbare Planungszeit Du noch hast. Wenn sie abgelaufen ist, wirst Du erbarmungslos wieder in die Echtzeit geworfen, schneller, als Du auch nur einen erschreckten Schrei ausstoßen kannst.

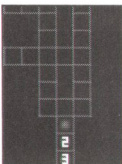
Wenn Du Dich in Echtzeit befindest, wächst Dein Freeze Time-Konto, so daß Du das nächste Mal, wenn Du auf den Planning Screen (Planungsbildschirm) schaltest, wieder genug Stoppzeit haben müßtest, um eine neue Runde Befehle zu geben.

SWITCH SQUAD (MANNSCHAFT WECHSELN)



Wenn Du eine Mission mit zwei Terminator-Mannschaften spielst, kannst Du mit **Links-Klick** auf diese Schaltfläche zwischen den Mannschaften hin- und herschalten. Diese Schaltfläche fängt an zu blinken, wenn die gerade nicht sichtbare Mannschaft in Gefechte verwickelt wird.

SCANNER



Der Scanner gibt Dir einen Ausschnittsüberblick über einen kleinen Umkreis um den Primary Terminator (Haupt-Terminator).

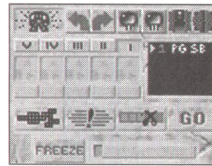
Der aktuelle Terminator wird als grüner Leuchtpunkt dargestellt, die Genestealers als rote Punkte. Die anderen Terminators Deiner Mannschaft erscheinen mit ihren entsprechenden Nummern (d.h. der roten Nummer auf ihrem Kameramonitor).

Links-Klick auf die Nummer eines Terminators macht ihn zum Primary Terminator.

Links-Klick auf den Scanner feuert die Waffe des Primary Terminators auf den entsprechenden Zielbereich ab. Das ist besonders dann nützlich, wenn mit Heavy Flamers (schweren Flammenwerfern) auf weiter entfernte Ziele gefeuert werden soll.



BEFEHLSYMBOLS



Mit den Befehlssymbolen kannst Du eine Folge von Bewegungsbefehlen für einen Deiner Terminators zusammenstellen. Für Einzelheiten zum Geben von Befehlen und Bewegungen siehe *Befehle geben*.



Move (Bewegen) – Der Standardmodus für alle Bewegungen ist *mit* Overwatch (Dauerbereitschaft).

Beim Zusammenstellen einer Befehlsfolge kannst Du durch **Links-Klick** auf dieses Symbol Bewegungen *ohne* Overwatch wählen. Mit **Rechts-Klick** aktivierst Du wieder Overwatch.



Turn (Drehen) – In einer Befehlsfolge kannst Du mit **Links-Klick** auf dieses Symbol eine Drehung um 90 Grad nach links anordnen. Mit **Rechts-Klick** befehlst Du eine Drehung um 90 Grad nach rechts.



Fire Weapon (Schießen) – In einer Befehlsfolge wählst Du mit **Links-Klick** auf dieses Symbol die Waffe 1, mit **Rechts-Klick** die Waffe 2.



Open/Close (Tür öffnen/schließen) – In einer Befehlsfolge läßt Du mit **Links-Klick** auf dieses Symbol eine bestimmte Tür öffnen, mit **Rechts-Klick** eine bestimmte Tür schließen.



Number of shots – Dieses Symbol wird in Verbindung mit dem Befehl Fire Weapon verwendet. Nach der Auswahl einer Waffe kannst Du angeben, wie viele Schüsse Du auf den Zielbereich abgeben willst.



Squad List (Mannschaftsliste) – Die Nummern in dieser Liste beziehen sich auf die Terminators Deiner Mannschaft. Die Buchstaben neben den Nummern geben die Waffen an, die der Terminator bei sich hat.

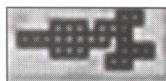
Für Abkürzungen und Einzelheiten zu den Waffen siehe *Beschreibung der Waffen*.

Die Squad List wird zum Adressieren von Befehlen verwendet. Einen Terminator wählst Du durch **Links-Klick** auf seine Nummer in der Liste aus oder mit der entsprechenden Funktionstaste (zum Beispiel F3 für Terminator 3).

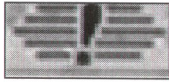
Mit **Rechts-Klick** auf die Mannschaftsliste wird ein Terminator gewählt, ohne daß sich der Planning Map (Detailplan) auf seine Position verschiebt.



Order Phases (Befehlsschritte) – 5 Befehle. In den Feldern wird ein Symbol für jeden Befehl angezeigt, den Du dem gewählten Terminator in einer Befehlsfolge aufgetragen hast. Das jeweils gezeigte Symbol ist eines der oben genannten Befehlssymbole.



Range of Fire (Reichweite) – Manchmal ist es wichtig zu wissen, welche Reichweite die Waffe des Primary Terminators hat. Wenn Du mit der **linken Maustaste** auf dieses Symbol klickst, zeigt eine rote Markierung alle Felder an, die Du mit einem Schuß erreichen kannst.



Switch Squads (Mannschaft wechseln) – Wenn Du eine Mission mit zwei Terminator-Mannschaften spielst, kannst Du mit **Links-Klick** auf diese Schaltfläche zwischen den Mannschaften umschalten. Die Fläche blinkt, wenn die andere Mannschaft in Gefahr ist.

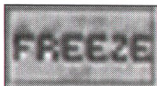


Cancel Previous Command (Vorigen Befehl löschen) – Mit **Links-Klick** löscht Du das letzte Kommando.



Go Command (Befehl ausführen) – Wenn Du in Echtzeit eine Befehlsfolge zusammengestellt hast, setzt Du mit **Links-Klick** auf dieses Symbol den Terminator in Bewegung.

In Freeze Time schließt Du mit dem **Links-Klick** das Aufstellen der Befehlsfolge ab.



Freeze Time/Real Time (Stoppzeit/Echtzeit) – Mit **Links-Klick** auf dieses Symbol schaltest Du zwischen Freeze Time und Real Time um.

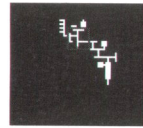


Freeze Time Allocation (Stoppzeitkonto) – Das Freeze Time-Konto zeigt an, wieviel kostbare Zeit Dir noch für das Planen bleibt.

Für weitere Informationen siehe *Freeze Time (Stoppzeit)* im Abschnitt *Die wichtigsten Begriffe*.

ÜBERSICHTSPLAN

Der Übersichtsplan ist der einzige Plan, auf dem das Hulk in seiner kompletten Ausdehnung dargestellt ist. Dieser Plan ist zum strategischen Vorgehen äußerst nützlich, weil er Dir das Gesamtbild zeigt.



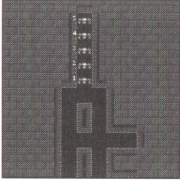
Terminators sind grau dargestellt, Genestealers rot.

Bei manchen Missionen ist das Hulk nicht richtig gescannt worden. Der vollständige Aufbau des Hulks kann deshalb auf dem Strategic Map oder Planning Map (Übersichts- oder Detailplan) nicht angezeigt werden. Wenn die Terminators neue Gänge im Hulk auskundschaften, werden weitere Teile des Schiffs auf den Plänen sichtbar.

Durch Klicken der **rechten Maustaste** auf dem Plan wechselst Du zum View Screen (Terminator-Bildschirm).

DETAILPLAN

Hier planst und konstruierst Du alle Deine Befehle. Weil dieser Plan Dir die Möglichkeit gibt zu sehen, was sich hinter den Ecken verbirgt, ist er ein gutes Mittel, das Du oft nutzen solltest.

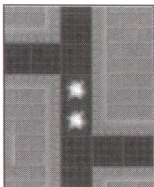


Auf einem Grundriß des Hulks werden Deine Terminators durch Bildsymbole und Nummern dargestellt.

Alle Bauteile des Hulks werden wiedergegeben: Türen, Teleportfelder, Zielbereiche zum Ausflammen und die Genestealers – oder ihre Blips (Leuchtpunkte).

Zum Rollen des Ausschnitts klicke mit der **linken Maustaste** auf die Ränder des Plans oder verwende die **Cursortasten**. Falls Du einen bestimmten Bereich sehen möchtest, kannst Du ihn auch mit **Links-Klick** auf dem Übersichtsplan auswählen.

Das Betätigen der **rechten Maustaste** auf dem Plan bringt Dich zum View Screen.



BLIPS

Auch der Detailplan ist eigentlich nichts anderes als ein Radarscannerbild des Hulks. Da das Scannen aber von außen durch die dicke Bordwand des Hulks geschieht, ist die Abbildung oft unscharf, und festgestellte Genestealer werden nur als Blip dargestellt. Bei einem Blip handelt es sich um einen Leuchtpunkt, als der jeder festgestellte Organismus auf dem Radarschirm erscheint.

Hinter einem einzigen Blip können sich 1 bis 6 Genestealers verbergen. Darum sollte man sich ihnen nur mit äußerster Vorsicht nähern. Erst wenn Du bis auf kurze Entfernung an das Blip herangekommen bist, kannst Du erkennen, was es verbirgt.



Um Space Hulk effektiv spielen zu können, mußt Du Befehle auf dem Planungsbildschirm geben.

Wegen der hohen Geschwindigkeit des Spiels ist es fast unmöglich, eine ganze Mannschaft Terminators in Echtzeit nur über ihre Kameramonitore zu steuern. Durch den Planungsbildschirm hast Du aber die Fähigkeit, Deiner Mannschaft umfangreichere Befehle zu geben.

Das Geben eines Befehls läuft so ab:

TERMINATOR WÄHLEN — BEFEHL WÄHLEN — ZIEL WÄHLEN

BEWEGEN EINES TERMINATORS

Zum Auswählen eines Terminators klicke mit der **linken Maustaste** auf das Bildsymbol des Terminators auf dem Planning Map (Detailplan) oder auf seine Zeile in der Squad List (Mannschaftsliste). Stattdessen kannst Du auch die entsprechende Funktionstaste auf der Tastatur drücken. So wird zum Beispiel Terminator 3 durch Betätigen der Taste F3 ausgewählt.

Das Bildsymbol des Terminators blinkt dann.

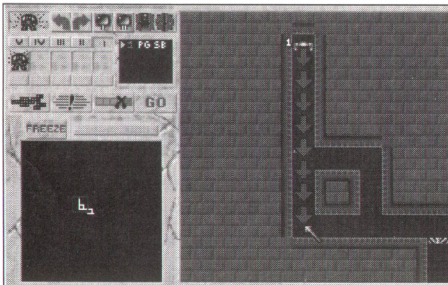
Der Standardmodus für alle Bewegungsbefehle ist mit aktivierter Overwatch-Bereitschaft. Wenn Du Bewegungen *ohne* Overwatch befehlen möchtest, dann klicke mit der **linken Maustaste** auf das Symbol Move (Bewegen).

Noch zwei wichtige Punkte: Ein Terminator, der nicht bewegt wurde, geht automatisch auf Overwatch-Bereitschaft. Wenn ein Terminator in Overwatch mit dem Gesicht zu einer Wand steht, dreht er sich automatisch, so daß er wieder in den Gang bzw. Raum blickt.

Jetzt klicke mit der **linken Maustaste** auf das Feld, auf das der Terminator gehen soll.

Mit einer Linie roter Pfeile wird nun der kürzeste Weg vom Primary Terminator (Haupt-Terminator) zum gewählten Zielort markiert.

Hinweis: Wenn Du ein Zielfeld festlegen willst und sich schon ein anderer Terminator auf dem gewünschten Feld befindet, wird beim Links-Klick möglicherweise dieser Terminator (und nicht das Feld) gewählt. Verwende in einem solchen Fall die **TAB-Taste**.



Alternativ hast Du aber auch die Möglichkeit, *selbst* die gewünschte Route festzulegen, indem Du mit **Links-Klicks** den Weg markierst, den der Terminator gehen soll. In diesem Fall ist es ratsam, einen **Links-Klick** ans Ende jedes Gangabschnitts zu setzen.

Hinweis: Paß auf, wenn Du mit dieser Methode arbeitest, denn jeder Mausklick kostet einen der fünf Befehle, die Du in einer Folge geben kannst.

Wenn Du eine Befehlsfolge fertiggeplant hast, schließt Du den Vorgang durch **Links-Klick** auf das Symbol Go (Befehl ausführen), das Auswählen eines anderen Terminators oder Umschalten auf Echtzeit ab.

GRUPPEN-BEFEHLSFOLGE

Manchmal möchtest Du mehr als einem Terminator die gleichen Befehle geben.

Wähle einen Terminator aus. Vergewissere Dich, daß er vor der Gruppe steht, die Du bewegen willst.

Halte die **Umschalttaste** gedrückt und klicke auf die Nummern der anderen Terminators in der Squad List (Mannschaftsliste), oder drücke eine der Funktionstasten **F1** bis **F10** (für Terminator 3 etwa drückst Du **F3**).

In der Mannschaftsliste erscheint ein Pfeil neben den ausgewählten Terminators.

Stelle mit den Command Icons (Befehlssymbolen) eine Befehlsfolge zusammen. Alle gewählten Terminators folgen jetzt dieser Route.

Du kannst alle Terminators einer Mannschaft denselben Weg gehen lassen.

DREHEN

Da das Programm automatisch eine Drehung einfügt, wenn Du einen Weg wählst, der um eine Ecke führt, ist es nicht immer erforderlich, die Drehungen als Befehl einzugeben.

Der Befehl Turn (Drehen) wird dann angewendet, wenn Du einem Genestealer zugewandt sein mußt oder den Terminator über den Kameramonitor nicht selbst drehen kannst.

Je nach der Richtung, in die Du drehen willst, klicke mit der **linken** oder **rechten** Maustaste auf das Symbol Turn. Der Befehl wird dann den Order Phases (Befehlsschritten) hinzugefügt.

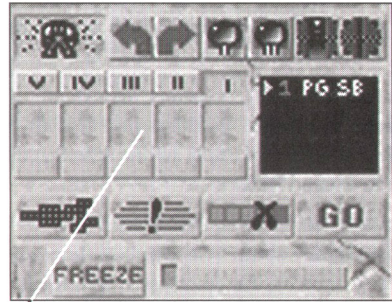
VERWENDUNG VON WAFFEN

Normalerweise führen die Terminators zwei Waffen: eine mit größerer Reichweite, wie zum Beispiel einen Storm Bolter (Sturmblitzgewehr), und eine Nahkampfwaffe, wie den Power Glove (Krafthandschuh).

Nahkampfwaffen werden gegen Genestealers eingesetzt, wenn sie dem Terminator direkt gegenüberstehen. Über ihren Einsatz hast Du keine Kontrolle. In einer Nahkampfsituation entscheidet das Programm, ob die Nahkampfwaffe eingesetzt wird oder nicht.

Auf dem Planungsbildschirm hast Du die Möglichkeit, Waffen auf ein bestimmtes Feld abzufeuern. Mit dem Symbol Range of Fire (Reichweite) auf dem Planungsbildschirm kannst Du feststellen, welche Felder in Reichweite Deiner Schußwaffen liegen.

Um aus Waffe 1 zu schießen, klicke mit der **linken Maustaste** auf das Symbol Fire Weapon (Schießen). Dann bestimme mit **Links-Klick** auf dem Detailplan den Bereich, auf den Du zielen willst. (Dabei mußst Du eine gerade Blicklinie auf das Ziel haben.) Auf dem Plan erscheint ein Fadenkreuz und das Symbol Fire Weapon wird in die Order Phases aufgenommen.



Befehlsschritte

Bei manchen Waffen gibt es besondere Wirkungsweisen, die als Waffe 2 eingestuft werden. Um eine solche Wirkung einzusetzen, klicke mit der **rechten Maustaste** auf das Symbol Fire Weapon.

Für Näheres zu den besonderen Wirkungsweisen von Waffen siehe *Beschreibung der Waffen*.



TÜREN ÖFFNEN/SCHLIEßEN

Vom Programm wird automatisch das Türöffnen übernommen, wenn Du einen Weg wählst, der durch eine Tür führt.

Den Befehl Open/Close (Tür öffnen/schließen) verwendest Du in Situationen, in denen Du vor einer Tür anhalten und warten möchtest, bevor Du sie öffnest. Dann benötigst Du den Einzelbefehl Open.

Zum Öffnen klickst Du mit der **linken Maustaste** zuerst auf das Symbol Open/Close und dann auf eine Tür.

Zum Schließen klickst Du mit der **rechten Maustaste** auf das Symbol Open/Close und dann mit der **linken Maustaste** auf eine Tür.

Denke daran, daß Terminators, die sich in Overwatch bewegen, geschlossene Türen als Gefahr ansehen: Sie halten an und schießen die Tür in tausend Stücke.

Hinweis: Manchmal ist Dein Ausgang ein Teleportfeld. Um den Teleporter aktivieren zu können, muß die Tür geschlossen sein. Klicke dazu mit der **rechten Maustaste** auf den Türrahmen.

Für eine Liste der Steuerbefehle, die Du über Tastatur eingeben kannst, siehe *Tastaturbefehle*.



Terminator models from Citadel™ Miniatures.

LEKTIONEN IN SPIELTARTIK

Erste Lektion – Genestealers sind schneller als Terminators.

Halte Dich im Verborgenen, bis Du wirklich sicher bist, Deinen Gegner auch vernichten zu können. Bevor Du Deine Mannschaft einen Befehl ausführen läßt, berücksichtige die Entfernungen: Wenn in der Nähe des Zielfelds oder in einem benachbarten Raum Genestealer-Blips sind, dann muß Du damit rechnen, daß Du von Genestealers angefallen wirst, ehe Du weißt, wie Dir geschieht.

Zweite Lektion – Genestealers sind nicht blöd.

Genestealers haben die unangenehme Angewohnheit, den Terminator zu finden, der allein auf die Suche nach etwas geschickt wurde. Darum ist es immer ein geschickter Zug, alle Eingänge der Genestealers unter Kontrolle zu haben, bevor Du Deinen Auftrag weiterverfolgst. Auf diese Weise verhinderst Du, daß einzelne beutegierige Genestealers herumgeistern.

Dritte Lektion – In Bewegung bleiben.

Wenn Du zu lange an einem Fleck bleibst, kriegst Du Probleme. Die Genestealers fallen dann nämlich in Scharen ein, und sehr bald wirst Du von ihnen überrollt. Konzentriere Dich aufs Wesentliche: Treibe die Ziele Deiner Mission zügig voran.

Vierte Lektion – Verlaß Dich nicht auf Overwatch.

Alle Terminators in Overwatch-Bereitschaft herumstehen und auf den nächsten Genestealer warten zu lassen ist kein Erfolgsrezept. Zu oft wird den Terminators von den harten Chitinpanzern der Genestealers die Rüstung eingedellt. Ohne einen Primary Terminator, für den Du selbst die Steuerung übernimmst und die Schüsse zielt, geht es nicht.

Fünfte Lektion – Zusammenbleiben.

Da die Genestealers Deine Mannschaft meistens in Überzahl angreifen, ist es am besten, als Gruppe zusammenzubleiben. Sorge für Feuerschutz für alle Bewegungen Deiner Mannschaft. Die Genestealers sind intelligent genug, sich hinter Ecken zu verkriechen, wenn ein Hagel von Granatpatronen aus Deinen Sturmblitzgewehren die Luft im Korridor für sie sehr ungesund macht. – Dies kannst Du aber auch für Dich ausnutzen.

Sechste Lektion – Schütze Deine Schlüsselfiguren.

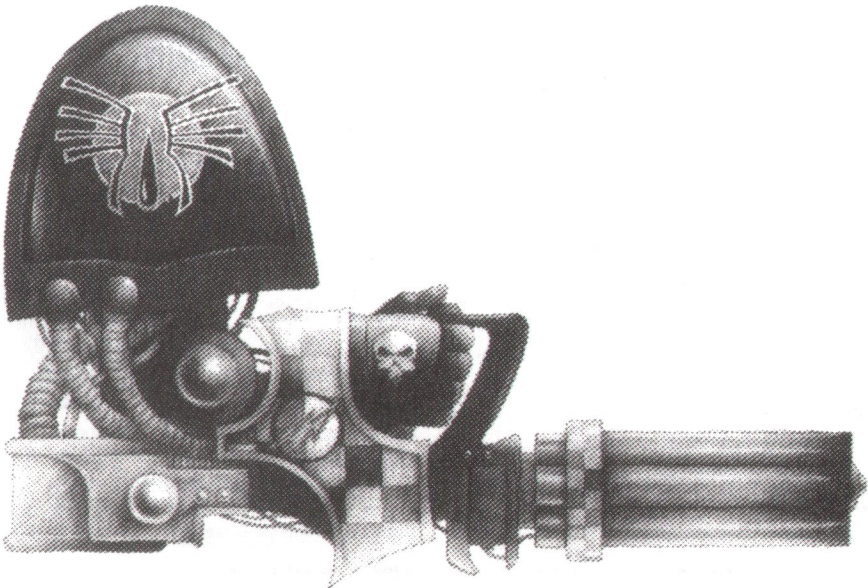
Häufig ist zur Erreichung des Missionsziels eine bestimmte Waffe notwendig. Bei solchen Missionen kommt es darauf an, daß Du unter allen Umständen die Terminators schützt, die die wichtigen Waffen oder Gegenstände tragen.

Siebte Lektion – Die Eingebung kommt aus dem Lauf des Bolters.

Hier enden die Lektionen. Sela.

TASTATURBEFEHLE

F1 - F10	Terminator wählen
F	Zwischen Freeze Time und Real Time umschalten
TAB	Entspricht Links-Klick mit der Maus (nur auf Planungsbildschirm)
Cursortasten	Bildlauf oder Steuerung des Haupt-Terminators
P	Pause
Umschalttaste (festhalten)	Gruppen-Befehlsfolge: Terminators bei festgehaltener Umschalttaste wählen
T	Einsatz abbrechen
Umschalttaste + Q	Zurück zu DOS. Links-Klick auf YES für Ende. Links-Klick auf NO für Rückkehr zum Spiel.
Leertaste	Mannschaften wechseln (nur bei Missionen mit zwei Mannschaften)



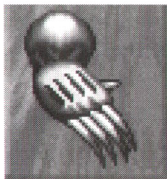
BESCHREIBUNG DER WAFFEN

WAFFENABRÜZUNGEN

Power Glove (Krafthandschuh)	PG
Assault Cannon (Sturmgranatkanone)	AC
Storm Bolter (Sturmlitzgewehr)	SB
Heavy Heavy Flamer (schwerer Flammenwerfer)	FL
Lightning Claws (Lichtkrallen)	LC
Thunder Hammer (Donnerhammer)	TH
Storm Shield (Sturmschild)	SS
Power Sword™ (Energieschwert)	PS
Chain Fist™ (Kettenfaust)	CF

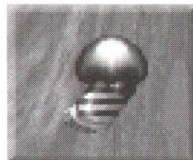
NAHKAMPFWAFFEN

LIGHTNING CLAWS (LICHTKRALLEN)



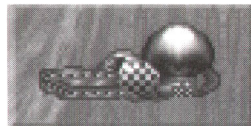
Lightning Claws sind mit messerscharfen Klängen versehene Handschuhe, die ausschließlich für den Zweck des Vernichtens entwickelt wurden. Die Metallflächen stehen unter elektrischer Hochspannung, die durch einen eingebauten Generator erzeugt wird. Damit kann selbst mit dem zähesten Genestealer-Brocken kurzer Prozeß gemacht werden. Da der Mechanismus der Krallen auch einen Großteil beider Arme bedeckt, kann ein Terminator mit Lightning Claws keine zweite Waffe führen.

POWER GLOVE (KRAFTHANDSCHUH)



Die Außenpanzerung des Power Glove birgt einen komplexen Energiegenerator und Hydraulikmechanismus, mit dem der Krafthandschuh selbst die stärkste Tür wie eine Pappwand eindrückt – oder den Schädel eines Genestealers.

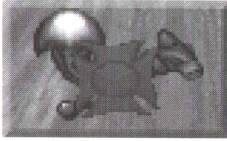
CHAIN FIST (KETTENFAUST)



Eigentlich zum Durchsägen von Türen und Wandplatten entwickelt, läßt sich die Chain Fist auch hervorragend gegen Genestealers einsetzen: In Nullkommanix verarbeitet sie die Parasiten zu rotem Frikassee. Im Prinzip besteht die Waffe aus einem Power Glove mit einem eingebauten schweren Kettenschwert. Die Energie, die die Kette antreibt, wird von einem Kraftfeld im Inneren des Handschuhs erzeugt und ist so groß, daß die Kettensäge sogar dicke Panzerplatten durchschneidet wie Butter.

Obwohl die Chain Fist relativ schwer und unbeweglich ist, läßt sie sich doch als höchst effektive Nahkampf-Waffe einsetzen.

THUNDER HAMMER & STORM SHIELD (DONNERHAMMER U. STURMSCHILD)



Der Thunder Hammer ist ein gewaltiger Kriegshammer mit der Fähigkeit, einen Stromstoß auszuteilen, der so groß ist, daß er Festkörper zum Explodieren bringt.

Den Kern des Thunder Hammers bildet ein Stromgenerator, der auch eine Selbstzerstörungsfunktion hat, die durch Befehl des Terminators ausgelöst werden kann: Der Generator läßt die Spannung ins Grenzenlose ansteigen, bis er explodiert und den ganzen Umkreis auslöscht, einschließlich dem Terminator.

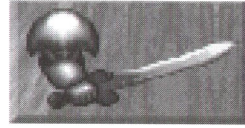
Ein mit Thunder Hammer ausgerüsteter Terminator hat stets ein Storm Shield als Waffe 2.

Das gleichzeitige Klicken der **rechten** und **linken Maustaste** bewirkt, daß der Generator des Thunder Hammers explodiert und in seiner Umgebung schwersten Schaden anrichtet. Diese Wirkungsweise der Waffe tötet den Terminator, der sie führt, und alle anderen in Reichweite.

Das Storm Shield ruht auf dem linken Arm und bezieht seine schützende Defensivenergie aus den Generatoren im Inneren der Terminator-Rüstung. Das kreuzförmige Schild glüht, wenn sich auf der Metalloberfläche die Schutzschicht aus Energie aufbaut.

Auch wenn das Schild keinen Offensivwert besitzt, so erhöht es doch die Überlebenschance des mit ihm ausgerüsteten Terminators im Falle eines Überraschungsangriffs um einiges.

POWER SWORD (ENERGIESCHWERT)



Das Power Sword ist eine äußerst wirksame Nahkampfwaffe. Mit dem Energiefeld, das sich auf seiner Klinge bildet, dringt das Schwert durch die meisten Panzerungen. Damit ist das Schwert besonders gut dazu geeignet, die Chitinhaut der Genestealer-Wesen zu durchbohren.

WAFFEN MIT GROßER REICHWEITE

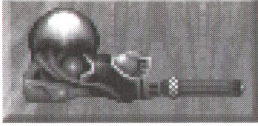
STURMBLITZGEWEHR



Die Hauptbewaffnung der Terminators ist der Storm Bolter. Die von ihm verschossenen Patronen sind raketentriebene Granaten, die sich erst in das Ziel hineinbohren, bevor sie explodieren.

Für den Storm Bolter steht unbeschränkt Munition zur Verfügung. Jedoch neigt er bei Überbeanspruchung, etwa in hitzigen Gefechten, zur Ladehemmung.

ASSAULT CANNON (STURMGRANATKANONE)



Die Assault Cannon ist ein mehrläufiges Gewehr, das die explosiven Bolter-Granaten gleich in Salven von 50 Schuß abfeuert.

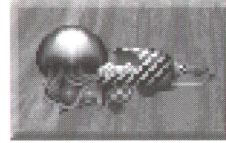
Aufgrund dieser ehrfurchteinflößenden Feuerkraft ist sie eine unersetzliche Waffe, wenn Horden wütender Genestealers gleichzeitig angreifen. Daß die Kanone nur selten ihr Ziel verfehlt, macht sich vor allem beim Erkunden langer Gänge bezahlt, wo sie Deckung und wertvolle genestealerfreie Zeit für Bewegungen gibt.

Der einzige beschränkende Faktor bei dieser Superkanone ist Munition – die hast Du nämlich nur für zehn Salven. In manchen Missionen ist Nachschubmunition zu finden. Wenn Du im Hulk über herumliegende Munition stolperst, dann gehe auf das danebenliegende Feld und hebe sie mit **Rechts-Klick** auf.

Das Gedrückthalten der **linken Maustaste** bewirkt, daß die Assault Cannon ihre gesamte Munition auf einen alles vernichtenden Schlag verschießt.



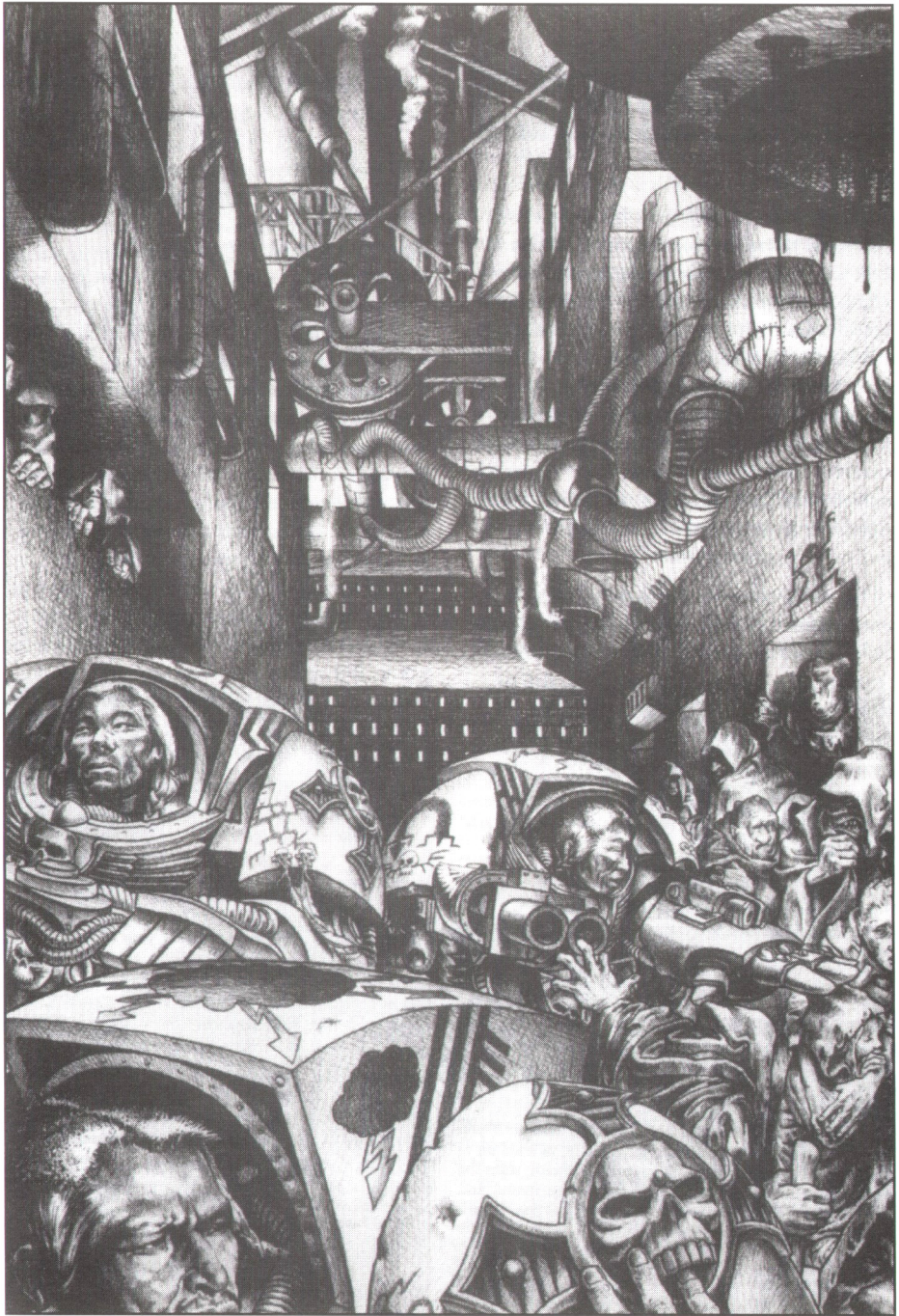
HEAVY HEAVY FLAMER (SCHWERER FLAMMENWERFER)



In den Space Hulks, die Du betrittst, sind große Teile schwer mit der Brut der Genestealer verseucht. Das flammende Inferno Deiner Heavy Flamer ist eine der besten Methoden, ihre Keime auszutilgen.

Als Offensivwaffe eingesetzt, kann der Heavy Flamer sehr wirkungsvoll zum Geben von Feuerschutz eingesetzt werden. Dazu eignet er sich durch seine hohe Reichweite und die flächendeckende Zerstörung, die er verursacht, wenn mit ihm richtig gezielt wird. Seine Wirkungsfläche ist auf die durchschnittliche Größe eines Raumes ausgelegt. So kann mit dem Heavy Flamer eine quadratische Fläche von 3 mal 3 Feldern abgeflammt werden. Die Wirkungsfläche verkleinert sich natürlich, wenn die Flamme in einen engen Gang gezielt wird.

Der Heavy Flamer hat einen Brennstoffvorrat für sechs Flammenstöße. Durch gleichzeitiges Klicken der **rechten** und **linken Maustaste** wird eine Explosion des Heavy Flamers ausgelöst, bei der eine größere Fläche verbrannt wird. Beim Verwenden dieser Wirkung kommen der mit dem Flammenwerfer ausgerüstete Terminator und alle anderen in seinem Umkreis ums Leben.



PAUL BONNER



BIOGRAPHISCHES

NICK WILSON

Zehn Jahre schreibe ich jetzt Computerspiele, die letzten fünf davon für Electronic Arts. Mit Space Hulk war ich die letzten anderthalb von diesen zehn Jahren beschäftigt. Damit ist es das größte Projekt, das ich je in Angriff genommen habe, aber vom Ergebnis her zu urteilen, ist es auch das, das mir selbst am besten gefällt. Selbst nach vielen harten Monaten Programmieren, Fehlersuchen (ich hoffe, ich habe sie alle gefunden) und Testen, bekomme ich noch immer einen "Kick", wenn ich es spiele – und mich die Genestealers immer noch zu packen kriegen, obwohl ich doch selbst ihnen das Laufen beigebracht habe!

Ich bin vielen Leuten Dank schuldig für ihre unschätzbare Hilfe bei der Entwicklung von Space Hulk. Zuerst möchte ich den Mitarbeitern von Electronic Arts danken, nicht nur dafür, daß sie das ganze Projekt überhaupt erst auf die Beine gestellt haben, sondern auch dafür, daß sie dafür gesorgt haben, daß die ganze Arbeit vom Anfang bis zum Ende so problemlos gelaufen ist. Als nächstes danke ich den Grafikkünstlern Andy und Tim, die dem Spiel gerade die Art von unheimlicher Atmosphäre verliehen haben, die es braucht. Bedanken möchte ich mich auch bei Jason, der tolle Soundeffekte und Melodien beige-steuert hat. Vielen Dank auch an die Leute von Games Workshop selbst, daß sie uns so viel Space-Hulk-bezogenes Material für unsere Arbeit zur Verfügung gestellt haben – und daß sie alle unsere lästigen Fragen über die feineren Aspekte der Warhammer-40K-Kultur beantwortet haben!

In Anerkennung, daß sie mich moralisch und praktisch so sehr unterstützt hat, möchte ich zum Schluß dieses Projekt widmen: Für Kate.

ANDY JONES

(Die falsche Seite der Unendlichkeit)

Meine ersten Spiele waren Arcade-Konvertierungen, wie zum Beispiel Out Run auf dem Amstrad CPC. Jetzt arbeite ich lieber mit Originalprodukten, da sie für einen Künstler eine größere Herausforderung darstellen. Bei Space Hulk stand mir für das Design ein echt großer Freiraum zur Verfügung. Klar, die Space Marines und Genestealers mußten richtig aussehen, aber für das Innenleben der Hulks waren die einzigen Beschränkungen technischer Natur. So kam mir die Idee, die Hulks mit Hilfe von Ray-Tracing zu entwerfen, schon in einem relativ frühen Projektstadium. Anfangs war Electronic Arts von der Idee nicht so begeistert, und Nick war alles anderes als überzeugt davon, daß es funktionieren würde. Wir blieben aber dabei und tüftelten ein System aus, um die fertigen Zeichnungen ins Spiel einzusetzen, d.h. der Computer erledigte die meiste Arbeit. Und das machte einen fantastischen Unterschied: Ein neuer Satz Hulk-Wände war nun schon in 12 Stunden fertig anstatt in zwei Wochen!

Ich bin seit 18 Monaten mit Paula verheiratet, und wir wohnen im Südosten Londons, etwas außerhalb von Croydon. Über unser Leben herrschen zwei Katzen: Leggo ("Let go" – das ruft man, wenn man sie aufnimmt) und Bonnie, zwei typische Vertreterinnen ihrer Art – sie tun, was sie wollen, wann sie wollen. Zu den seltenen Gelegenheiten, wenn ich nicht vor einem Bildschirm hocke, stopfe ich mein Gesicht gern mit Pizza Express aus und schaue mir Filme an. Wenn ich Zeit zum Lesen habe, ist es meist Iain Banks oder Douglas Adams. Banks, weil er eine bizarre Fantasie hat, und Adams, weil er mich zum Lachen bringt ...

Vielen Dank zum Schluß an die folgenden Personen:

An alle von EA dafür, daß sie mir die Möglichkeit zu diesem Projekt gegeben haben. An Nick und Kevin dafür, daß sie auf das Ray-Tracing eingegangen sind; Chris Hubbard; Steve Iles; Chris Perigo für all seine Hilfe mit Real-3D; Jim Hendry vom Amiga Swopshop; Henri und Yuri von Alternative Image; und Vessa von Realsoft, weil sie ein Genie ist.

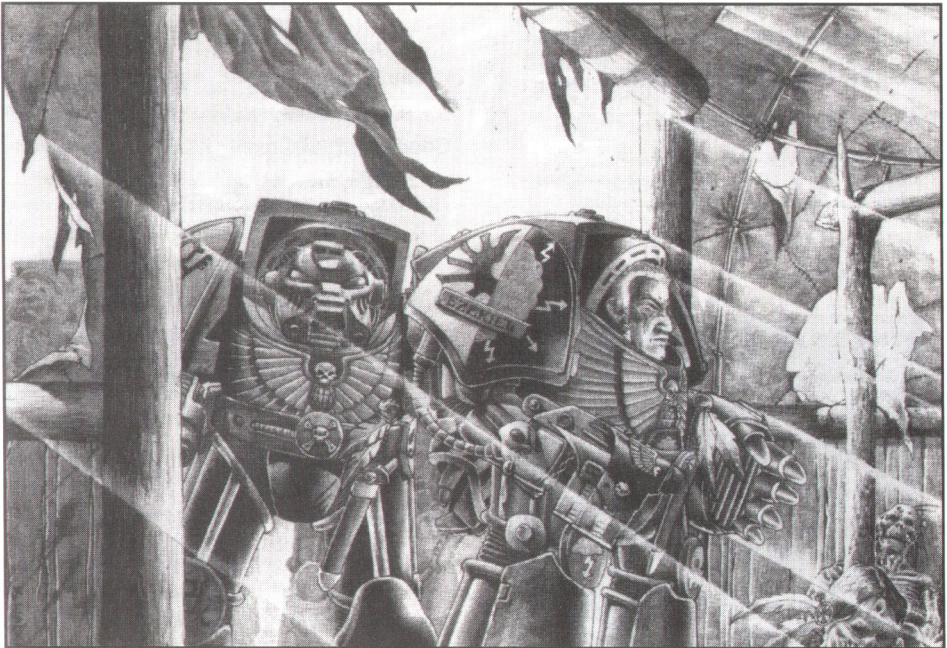
An Dich dafür, daß Du das Spiel gekauft und nicht kopiert hast.

Und am meisten von allen möchte ich Paula danken, daß sie alles so gut ertragen hat ...

TIM WHITE

Tim ist am besten für seine Umschlagsgestaltungen bekannt, die die Titelseiten von Science-Fiction- und Fantasy-Büchern zieren. Seine Zeichnungen finden sich auch auf den Verpackungen von Computerspielen (The Killing Game Show, Amnios, Leander, Obitus und andere), Videohüllen, Postern, Karten und in einer Reihe von höchst geschmackvollen Illustrierten. Seine Arbeit war schon Gegenstand von Dokumentationen sowohl des britischen Fernsehens als auch ausländischer Sender. Im Buchhandel gibt es zur Zeit zwei Bücher mit seinen Kunstwerken: "The Science Fiction and Fantasy World of Tim White" und "Chiaroscuro", beide erschienen im Verlag Dragon's World/Paper Tiger – na, keine Schleichwerbung!

Bei Space Hulk war Tim für die fantastische Eingangssequenz verantwortlich und für alle Hintergrundgrafik innerhalb des Spiels.



KW

MITWIRKENDE

Spielentwurf des Original-Brettspiels: Richard Halliwell, Games Workshop Studio

Spielentwurf des Computerspiels: Nick Wilson, Kevin Shrapnell (EA) and Andy Jones (GW)

Programmierung: Nick Wilson

Grafik und künstlerische Gestaltung: Tim White, Andy Jones

Weitere Grafik: Mark Jones, Jon Law

Sound & Musik: Jason A.S. Whitely

Produktion: Kevin Shrapnell

Produktkoordination: Andrew Corcoran

Produkttests: Chris Johnson, Scott Probin, Nick Goldsworthy, David Bowry

Stimmen: Jervis Johnson, David Luoto

Qualitätssicherung: Richard Gallagher

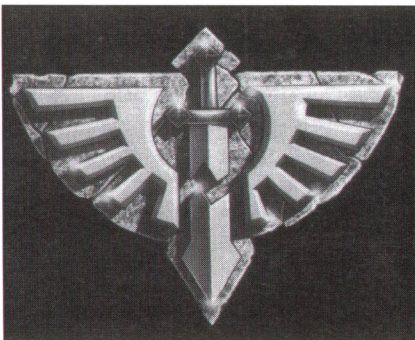
Dokumentation: Clive Downie & David Luoto

Layout der Dokumentation: Chris Morgan

Deutsche Übersetzung: Alpha

Gestaltung der Verpackung: Dave Gallagher

Technische Beratung: Colin McLaughlan



© 1993 Nick Wilson, Electronic Arts und Games Workshop.

In Lizenz von Games Workshop®.

Freeze Time ist ein Warenzeichen der Electronic Arts.

Storm Bolter, Assault Cannon, Heavy Heavy Flamer, Lightning Claws, Power Glove, Chain Fist, Thunder Hammer & Storm Shield, Power Sword, Psyker, Games Workshop, Dark Angels, Deathwing, Space Hulk, Space Marine und Genestealer sind Warenzeichen der Games Workshop Ltd.

Microsoft ist ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation.

Vielen Dank an Warhammer Records für die Verwendung des Titels "Get Out of My Way" von D-Rok.

ALL TRADEMARKS ARE HEREBY
ACKNOWLEDGED

ILLUSTRATIONS BY:

Paul Bonner, Wayne England, Fangorn,
David Gallagher, Mark Gibbons, Jes
Goodwin, Paul Green, H, Gary Harrod, Tony
Hough, Steven Tappin, Kevin Walker,
Richard Wright, John Blanche.

The Exclusive copyright in the artwork in this product and in the images it depicts is the property of Games Workshop Limited © copyright Games Workshop Limited 1993

HABEN SIE MIT DEM SPIEL PROBLEME?

Falls Sie beim Installieren und Spielen von Rampart auf Probleme stoßen sollten, möchten wir Ihnen gerne helfen.

Überprüfen Sie als erstes noch einmal, ob sie die Abschnitte zur Installation und zum Starten in Ihrem Handbuch gründlich durchgelesen haben; überprüfen Sie, daß Sie mindesten 3,6 MB Speicherplatz auf Ihrer Festplatte haben. Wenn Sie die Anweisungen in der Dokumentation befolgt haben, und dennoch mit der Installation oder Bedienung der Software Probleme haben sollten, haben wir im folgenden einige Hinweise aufgelistet, die bei der Lösung des Problems hilfreich sein könnten. Bevor sie einen dieser Vorschläge ausprobieren, sollten Sie sich versichern, daß Sie mit den verwendeten DOS-Befehlen vertraut sind. Schlagen Sie ggf. in Ihrem DOS-Handbuch nach.

TSRS/GERÄTETREIBER/DOS SHELLS

TSR ist die Abkürzung für Terminate Stay Resident. Ein TSR ist ein Programm wie z.B. SideKick®, daß automatisch aktiviert wird, wenn Sie Ihren Computer von der Festplatte starten. Das Programm ist normalerweise in Ihrer autoexec.bat Datei installiert. Gerätetreiber und DOS-Shell werden ebenso automatisch geladen. Sie sind gewöhnlich in Ihrer config.sys Datei installiert.

Diese TSRs oder Gerätetreiber beeinflussen mitunter die Spiele, oder beanspruchen wertvollen Speicherplatz, den das Spiel vielleicht benötigt. Es ist ratsam, solche Programme, Gerätetreiber oder Shells nicht zu verwenden, wenn Sie versuchen, ein Spiel zu installieren oder zu betreiben.

DOS-STARTDISKETTE

Wenn Sie bei der Installation irgendwelche Probleme, wie ungewöhnliche Sperren o. ä. haben sollten, sollten Sie das System vielleicht einmal mit einer DOS-Startdiskette starten. Im folgenden wird

beschrieben, wie Sie eine solche Diskette erstellen. Befolgen Sie diese Anweisungen bitte sorgfältig.

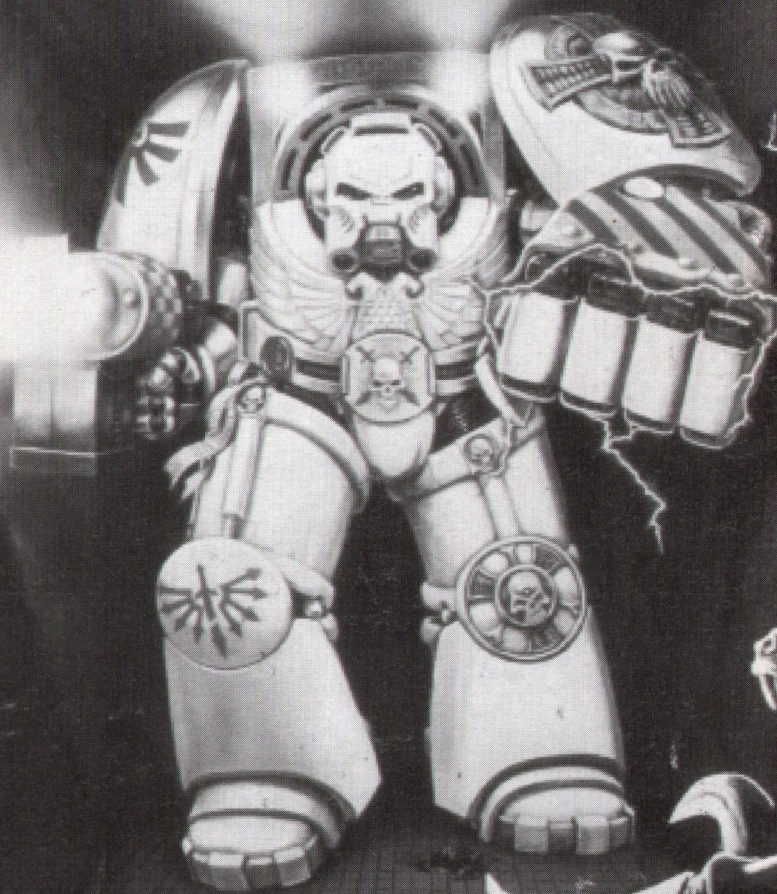
1. Zur Erstellung einer DOS-Diskette benötigen Sie eine leere Diskette im Format Ihres Laufwerks A:.
2. Geben Sie C: ein, und betätigen Sie die Eingabetaste.
3. Legen Sie die leere Diskette in das Laufwerk A: ein.
4. Geben Sie `FORMAT A: /s` ein, und betätigen Sie die Eingabetaste. Hinweis: Wenn Sie DD-Disketten in einem HD-Laufwerk formatieren, verwenden Sie folgende Befehle:
5,25 Zoll-DD-Diskette: `FORMAT A: /s /n:9 /t:40`
3,5 Zoll-DD-Zoll Diskette: `FORMAT A: /s /n:9 /t:80`
Sie werden aufgefordert, die leere Diskette in das Laufwerk A: einzulegen. Falls Sie dies noch nicht getan haben, tun Sie es jetzt. Betätigen Sie danach die Eingabetaste.
5. Wenn die Formatierung beendet ist, werden Sie gefragt, ob Sie eine weitere Diskette formatieren möchten. Antworten Sie N, und betätigen Sie die Eingabetaste.
6. Sie haben jetzt eine DOS-Startdiskette. Sie können Ihren Computer damit starten, indem Sie die Diskette in das Laufwerk A: einlegen und den Computer noch einmal starten. Der Computer startet zum A-Prompt. Die Diskette umgeht die autoexec.bat- und config.sys-Dateien auf Ihrer Festplatte und startet Ihren Coputer in einer DOS-Umgebung, die so sauber als nur möglich ist. Versuchen Sie die Software noch einmal zu installieren, falls sie zuvor Probleme damit hatten, oder versuchen Sie die Software von dem Laufwerk und dem Verzeichnis zu starten, indem Sie sie installiert haben. Falls die Software einen Soundtreiber oder Maustreiber erfordert, vergessen Sie nicht, diese aufzurufen, bevor Sie das Spiel starten.

Ad Lib ist ein eingetragenes Warenzeichen von Ad Lib, Inc.



ELECTRONIC ARTS
SLOUGH
PO BOX 835 SLOUGH
BERKSHIRE
SL3 8XU

SPACE HULK™



**DIE MISSIONEN
DIE WELT**





DIE MISSIONEN DIE WELT DES SPACE HULK™ INHALT

Die Missionen Die Welt des Space Hulk™5	Missionen mit zwei Mannschaften28
Das Imperium6	Cleanse (Säubern)28
Das Finstere Zeitalter der Technologie7	Fight to the Death (Kampf bis auf den Tod) .28
Das Zeitalter des Streits und die Wiedergeburt des Menschen8	Covering Fire (Feuerschutz)29
Der Imperator8	Rearguard (Nachhut)29
Space Hulks9	Deathwing im Einsatz30
Die Genestealers™10	Menacing Images (Bedrohliche Bilder)30
Fortpflanzung10	Witch Hunt (Hexenjagd)31
Genestealers und Technik11	Baneful Icon of the Foe (Bildnis des Bösen) .31
Die Eroberung der Planeten12	Deliverance (Erlösung)32
Die Legionen Astartes12	Extrication (Rettender Ausweg)32
Die Terminators14	Purge (Ausrotten)33
Das Grundlagentraining15	Ante Chamber (Vorkammer)34
Das Grundlagentraining15	The Perimeter (Das Einfallstor)34
Das Fortgeschritten-entraining17	Funeral Pyre (Feuerbestattung)35
Die Space-Hulk-Original-Missionen21	Testament To Honour (Vermächtnis der Ehre)35
Suicide Mission (Selbstmordmission)21	Descent (Abstieg)36
Exterminate (Vertilgen)22	Web of Flames (Vorhang der Flammen)36
Rescue (Bergen)22	To the Emperor (An den Imperator)37
Cleanse and Burn (Reinigendes Feuer)23	Search for Evil (Suche nach dem Bösen)37
Decoy (Ablenkungsmanöver)23	Seed of the Enemy (Saat des Feindes)38
Defend (Verteidigen)24	Tech Support (Verstärkung durch Tech Marines)38
Missionen mit einer Mannschaft)24	Ultimate Firepower (Superfeuerkraft)39
Purify (Reinigen)24	The Echelon of Foul Spawn (Die Formation der verdorbenen Brut)39
Blockade25	Honour on Trial (Ehre auf der Probe)40
Stranded (Allein)25	Final Confrontation (Entscheidungskampf) .40
Die verlorenen Schriftrollen26	Avenged (Gerächt)41
Advance (Vorrücken)26	
Vom Schwarm umgeben27	



DAS IMPERIUM

Schon seit 10.000 Jahren besteht das Imperium der Menschheit, aber seine Gründung läßt sich immer noch klar auf eine einzige Erfindung zurückführen: den *Zeitantrieb*, der den Antiweltraum für die Raumfahrt nutzbar macht.

Mit diesem Antrieb, einem phänomenalen Triumph der Technik, können Raumschiffe astronomische Entfernungen in kurzen Zeiträumen zurücklegen. Die Bedeutung dieser Erfindung für die Weltraumkolonialisierung durch den Menschen kann nicht hoch genug veranschlagt werden. Während irdische Raumschiffe vorher Jahrhunderte brauchten, um den nächsten Nachbarstern der Sonne zu erreichen, konnte plötzlich die gleiche Distanz in nur wenigen Stunden zurückgelegt werden.

Die neugewonnene Fähigkeit, riesige Entfernungen in vergleichsweise geringen Flugzeiten zurückzulegen, führte direkt zu einem breitangelegten Erkundungsprogramm, das unter dem Namen "Große Expansion" in die Geschichtsbücher eingegangen ist. Befreit von zeitlichen Grenzen für den interstellaren Raumflug, begannen die Menschen mit großer Entschlossenheit, die unendlichen Weiten des Weltraums zu erforschen. Nicht lange sollte es dauern, bis die Menschen

reiche, neue Welten entdeckten – Welten, in denen sich Siedler niederlassen konnten.

Die Kolonisierung von Planeten im großen Stil war nur eine der zu erwartenden Folgen der Expansion des Menschen in die Welt der Sterne. Die andere war Krieg. Kaum hatten die Menschen bewohnbare Planeten entdeckt, stießen sie auch auf Außerirdische, von denen viele selbst imperialistische Pläne verfolgten. In schicksalshafter Unausweichlichkeit brach der erste von vielen Sternenkriegen zwischen Menschen und Außerirdischen aus. Der Keim des Unfriedens in der Galaxis war gesät.





DAS FINSTERE ZEITALTER DER TECHNOLOGIE

Die Große Expansion brachte neuen Wohlstand, neues Wissen und neuen Hochmut. Die Geräte, die für das Fliegen im Weltraum und die Eroberung der neuen Welten konstruiert wurden, erreichten einen unglaublichen Grad an Perfektion und waren für die Masse der auf sie angewiesenen Menschen oft mehr als nur ehrfurchtgebietend. Schließlich wurde die Wissenschaft – vom Unwissenden falsch verstanden – gar als Gott verehrt.

Das Ende dieses Zeitalters der Technik kündigte sich durch das plötzliche Auftreten von Psykern – Menschen mit enormen Psi-Psychokräften, wie z.B. der Fähigkeit zur Telekinese. Die Ursache, warum bestimmte Personen plötzlich übernatürliche Psi-Kräfte entwickelten, ist nie restlos geklärt worden, aber innerhalb nur weniger Jahrhunderte waren sie auf fast jedem von Menschen bewohnten Planeten zu finden. Zunächst war die öffentliche Reaktion auf das Psyker-Phänomen geteilt. Auf vielen Planeten wurden die Psyker als gefährliche Fehlentwicklung oder Verirrung der Natur verfolgt. Viele unglückliche Psyker wurden von der ängstlichen, unwissenden Masse aufgegriffen und zu modernen Hexenverbrennungen auf den Scheiterhaufen gezerrt.

Auf zivilisierteren Planeten genossen die Psyker hingegen Schutz. Manche Regierungen versuchten sogar, das Wissen über Psi-Kräfte und ihre Entwicklung zu fördern. In einer Reihe kühner Versuche, die Kräfte der Psyche nutzbar zu machen, wurde es Psykern in offen-toleranten Welten gestattet, ihre neugefundenen Fähigkeiten wissenschaftlich zu untersuchen und mit ihnen zu experimentieren.

Das unkontrollierte Experimentieren mit den Fähigkeiten der Psyker stellte sich als der verhängnisvollste Fehler in der Geschichte der Menschheit heraus. In völliger Unwissenheit über die Kräfte, mit denen sie da umgingen, öffneten Neu-Psyker die Tore der Galaxie für eine Invasion durch außerdimensionale Wesen. Dämonen, schreckliche Wesen des Antiweltraums, Ausgeburten des Chaos, fielen durch die ungeschützte Psyche der Psyker in die Galaxie ein. Bald stapften Ungeheuer jeder nur denkbaren Art über die Oberfläche der bewohnten Planeten und löschten in sinnloser Zerstörungswut Städte und Zivilisationen aus. Feindliche außerirdische Mächte nutzten die Gunst der Stunde, die sich ihnen durch die Notlage der Erdlinge bot, und griffen mit Vehemenz an, um verlorene Gebiete und Rohstoffquellen zurückzuerobern: Das Zeitalter des Streits brach an.

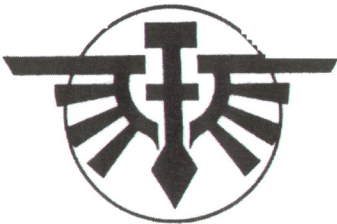




DAS ZEITALTER DES STREITS UND DIE WIEDERGEURT DES MENSCHEN

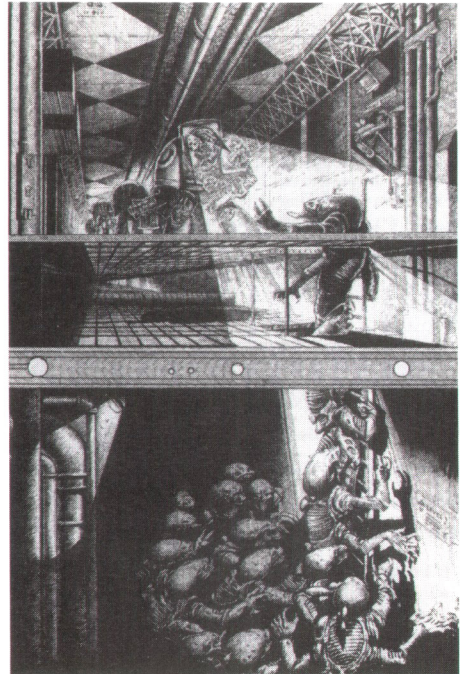
Über 5.000 Jahre wurde die Menschheit von Kriegen heimgesucht. Volk kämpfte gegen Volk, Planet gegen Planet. Die Menschen kämpften erbittert gegen Dämonen, Außerirdische und gegeneinander. Nur die Welten, in denen die Psyker rigoros unterdrückt worden waren, blieben intakt.

Zum Glück fügt es sich oft so, daß gerade die Zeiten der schlimmsten Gefahr die größten Helden hervorbringen. Aus dem Zeitalter des Streits ging ein solcher Mann hervor: der Mann, der schließlich Imperator des menschlichen Universums werden sollte. Mit listiger Diplomatie fügte er die losen Bruchstücke der Menschheit zu einem einzigen Reich zusammen. Völker, die sich ihm nicht freiwillig anschlossen, zwang er mit Gewalt, und ganze Welten, die an die Außerirdischen verloren gegangen waren, eroberte er zurück. Er ist der stärkste Psyker, den die Galaxie je gesehen hat – niemand anderes als der Imperator selbst war es, der die Dämonen schließlich zurück in die klaffenden Spalten des Antiweltraums zurücktrieb.



DER IMPERATOR

Nach 10.000 Jahren regiert der Imperator noch immer. Als Unsterblicher hat er Jahrtausende hindurch das Leben der Menschen in geordnete Bahnen gelenkt, die Menschheit vor den großen Bedrohungen des Weltalls bewahrt und sich selbst für die Zukunft seiner Untergebenen aufgeopfert. Nur die Stärke, die Willenskraft und die Intelligenz des Herrschers haben das Imperium zusammengehalten und es in den Jahrhunderten des Streits und der Zwietracht dennoch zur Blüte gebracht. Dem Imperator allein hat die Menschheit ihr Bestehen zu verdanken.



STEPHEN TAPPIN



SPACE HULKS

Das Imperium ist die größte und höchstentwickelte menschliche Zivilisation, die es je gegeben hat, und schließt in seinen Grenzen Millionen Sterne und Planeten ein. In diesem unendlichen galaktischen Reich ist jede menschliche Kolonie eine kleine Insel im Meer der Leere, von ihren Nachbarn Tausende von Lichtjahren entfernt und an das Imperium nur durch ihre Raumschiffloten angebunden.

Die Raumfahrzeuge, die die Infrastruktur des Imperiums bilden, nutzen die Effekte des *Antiweltraums* aus, eines vollständigen, eigenen Universums, das neben unserem "wirklichen" Weltraum besteht. Die beiden Universen – der wirkliche und der Antiweltraum – sind eng miteinander verknüpft. Für jeden Punkt in unserem Universum gibt es einen entsprechenden Punkt im Antiweltraum. Der Antiweltraum ist aber kein genaues Abbild unseres Weltalls. Zwei Punkte etwa, die in unserer Wirklichkeit zehntausend Lichtjahre voneinander entfernt sind, liegen im Antiweltraum vielleicht nur wenige Kilometer auseinander. So kann ein entsprechend ausgerüstetes Raumschiff durch ein Zeittor in den Antiweltraum eindringen, ein paar Stunden fliegen und in unserem Weltraum Millionen Kilometer von seinem Ausgangspunkt entfernt wieder auftauchen.

Der Antiweltraum gestattet es einem Raumschiff, Hunderttausende von Lichtjahren in nur wenigen Stunden zurückzulegen. Ohne dieses Schattenuniversum würde das Imperium gar nicht existieren können. – Die Sicherheit und Verwaltung eines so kolossalen Reiches wären völlig unmöglich, wenn sich die Raumschiffe nur unterhalb der Lichtgeschwindigkeit im wirklichen Weltraum fortbewegen könnten.

Doch die Reise durch den Antiweltraum ist nicht ohne Tücken. Im Antiweltraum gibt es geheimnisvolle Energieströmungen, -wirbel und -spiralen. Manche Schiffe verschwinden spurlos und tauchen erst Jahrhunderte später oder Millionen Kilometer von ihrem eigentlichen Zielpunkt entfernt wieder auf.

Einige Raumschiffe sind in den seltsamen Strömen des Antiweltraums steckengeblieben, tauchen von Zeit zu Zeit unverhofft im wirklichen All auf, nur um hilflos wieder in das Nichts zurückgezogen zu werden. Solche Raumfahrzeuge haben keine Kontrolle über die Richtung ihrer Reise und treiben jahrhundertlang durch den Antiweltraum. Häufig ist die Besatzung dieser Schiffe noch lebendig: Es sind Verlorene, Gefangene des Nichts. Diese Wesen schlachten herrenlose Raumschiffwracks aus und fügen verwertbare Teile an ihr eigenes Schiff an, um auf diese Weise ihren Aufenthaltsraum zu erweitern oder sogar ein funktionstüchtiges Raumfahrzeug zustandezubringen, mit dem sie dem Antiraum enttrinnen können. Diese geballten Ladungen Weltraummüll entwickeln sich, über Jahrhunderte des Ansammelns hinweg, zu monströsen Gebilden, die mehrere Kilometer lang und breit werden können.

Menschen nennen diese schwerfällig dahintreibenden Schiffe *Space Hulks*, d.h. Weltraumkolosse, und betrachten sie mit berechtigtem Argwohn. Denn ein Space Hulk kann sich als verlassenes Raumschiff mit kostbaren Schätzen der Vergangenheit an Bord entpuppen, es kann aber auch ein Hort des Bösen sein, bis ans Dach voll mit hinterhältigen Wesen des Chaos.



DIE GENESTEALERS™

Wild funkelnde Augen aus dem Dunklen. Vier armähnliche Gliedmaßen zum Greifen und Zerreißen. Furchterregende Zähne und Krallen. Der Genestealer (Genstehler) ist ein biologisches Meisterwerk: eine intelligente, erbarmungslose Tötungsmaschine, die weder ein Gefühl der Angst noch ein Gewissen kennt.

Wie alle lebenden Organismen haben die Genestealers einfache Ziele – überleben und sich vermehren –, aber die Weise, mit der sie ihre Rasse ausbreiten, ist absolut einzigartig unter den bekannten Formen des Lebens. Was zeichnet diese schrecklichen Wesen gegenüber anderen hochentwickelten Organismen aus?

FORTPFLANZUNG

Die auffälligste Eigenart der Genestealers ist ihre Methode der Fortpflanzung. Genestealers paaren sich nicht. Es gibt keine männlichen und weiblichen Genestealers. Stattdessen vermehren sie sich parasitär durch Infizieren anderer Rassen mit ihrem Genmaterial.

Mit einem gebietenden hypnotischen Blick lähmt der Genestealer sein Opfer in etwa so, wie eine Schlange ihr Beutetier vor Schreck erstarren läßt. Wenn der Genestealer dann sein Opfer psychisch beherrscht, pflanzt er ihm mit seiner langen beweglichen Zunge ein Ei ein. Dazu führt er seine Zunge, die an den Seiten mit Organen zum Ablegen der Eier, den Ovipositoren, gesäumt ist, in die Mundhöhle des Opfers ein, durchsticht das Schleimhautgewebe des Opfers und legt sein Ei ab. Wenn das Opfer nach dieser zynisch-grausamen Parodie eines Kusses dann infiziert ist, wird es aus der Hypnose entlassen.

Ob infolge des hypnotischen Blicks des Genestealers oder als Wirkung der Hormonabsonderungen des Eies – das Opfer kann sich an die Einpflanzung nicht erinnern, und die ganze Episode erscheint ihm nur wie ein furchtbarer Alptraum. Es klagt höchstens über ein Brennen in den Augen. Jedoch ist eine unbewußte, psychische Verbindung zwischen dem Genestealer und dem Opfer aufgebaut worden; der Genestealer kann die Gedanken und Handlungen des Opfers beeinflussen, ohne daß sich das Opfer dessen bewußt ist. Diese Macht nutzt der Genestealer, um seinem Opfer ein alles beherrschendes Verlangen einzugeben: einen Partner zu finden und Kinder zu haben.

Von diesen starken, unbewußten Trieben gedrängt, pflanzt sich dann das Opfer innerhalb seiner eigenen Art fort. Wegen der Schädigung des Erbmaterials sind die Kinder Mischwesen: halb Rasse des Opfers, halb Genestealer. Bis zur vierten Generation sind diese Mischlinge unfruchtbar und pflanzen sich nur mit der Genestealermethode fort.

Die Mischlinge der ersten Generation weisen in ihrem Aussehen noch eine sehr große Ähnlichkeit mit den reinrassigen Genestealers auf. Von Geburt an, wenn nicht schon vorher, haben sie mächtige psychische Fähigkeiten. Der psychische Einfluß der Sprößlinge, gepaart mit dem Vater- bzw. Mutterinstinkt der Eltern, macht die Eltern blind gegenüber der wahren Monstrosität des Kindes. Liebevoll sorgen sie für das kleine Hybridwesen und tun alles, um Gefahren von ihm fernzuhalten.



Genestealers und Technik

Wenn der Mischling der ersten Generation erwachsen ist, versucht er, andere zu infizieren, die ihrerseits dann Mischwesen der zweiten Generation hervorbringen. Mit jeder Generation nehmen die Mischlinge immer mehr das Aussehen ihrer Elternrasse an und verlieren zunehmend das Aussehen der Genestealer. Ab ungefähr der vierten Generation sind sie äußerlich von reinrassigen Angehörigen der elterlichen Art nicht mehr zu unterscheiden. Das geht soweit, daß sie auch in der Lage sind, sich in derselben Art und Weise fortzupflanzen wie nichtinfizierte Mitglieder ihrer Rasse. Von ihren Kindern sind die einen dann Mischwesen, andere reinrassige Mitglieder der Opferrasse und wieder andere reinrassige Genestealers. Alle Nachkommen der reinrassigen Genestealers neigen dazu, als eine "Großfamilie" zusammenzubleiben, meistens mit dem ursprünglichen Genestealer als Oberhaupt.

Von einem solchen Stammvater wird die Genestealer-Kolonie geführt. Im "Familienverband" wird dieser Patriarch von seiner Nachkommenschaft als Herr und Meister verehrt und als Verkörperung des unverfälschten Bösen betrachtet. Der Patriarch ist der starke Mann hinter einer Parasitenbrut. Wenn er verletzt oder getötet wird, empfindet das die ganze Kolonie als schweren Verlust. Es hat sogar Fälle gegeben, in denen die übrigen Genestealers ihren bössartigen Charakter verloren und den Kampf aufgaben.

Obleich sie über Hände verfügen, verwenden reinrassige Genestealers keine Werkzeuge: Sie bauen sich nichts selbst. Trotz ihres hochentwickelten, komplexen Gehirns, das ihnen erlaubt, sich in andere Arten zu schleusen und sie psychisch zu beherrschen, sind die Genestealers nicht in der Lage, komplizierte Zusammenhänge wie die Wirkung des Hebels oder des Rades zu durchschauen – auch nicht die des Speers oder der Feuerwaffe. Wenn sie kämpfen, dann kämpfen sie wie Tiere: mit ihren bloßen Zähnen und Krallen reißen sie ihre Gegner in Stücke.

Die Hybridgenerationen unterscheiden sich von ihnen. Zwar ist die erste Generation der Genestealer-Mischlinge technisch noch fast genauso beschränkt wie ihre Vorfahren, doch die nachfolgenden Generationen entwickeln durchaus die Fähigkeit, Technik zu verstehen und zu verwenden. Genestealers in der dritten oder vierten Generation können komplizierte Geräte bauen und bedienen und auch Waffen führen. Aber selbst die folgenden Mischlingsgenerationen sind keine technologischen Erneuerer. – Sie sind an die Fähigkeiten ihrer Wirtseltern gebunden. Wenn ihre Eltern keine koordinationsfähigen Finger aufweisen, entwickeln auch die Mischwesen diese Fähigkeit nicht; wenn die Genestealer-Opfer nie die Raumfahrt erreichten, ist das auch bei ihren Mischlingsnachkommen höchst unwahrscheinlich.



DIE EROBERUNG DER PLANETEN

Da ihnen die nötigen Voraussetzungen für den Bau und den Betrieb eigener Raumschiffe fehlen, lassen sich die Genestealers an Bord der gewaltigen Space Hulks ziellos treiben und warten darauf, von Irdischen oder Außerirdischen "entdeckt" zu werden. Dabei sind die Genestealers unglaublich widerstandsfähig und extrem langlebig. – Sie können jahrhundertlang in der Isolation des Antiweltraums aushalten und geduldig auf eine einzige Begegnung mit einer unvorsichtigen Opferrasse warten. Sobald ein einzelner Genestealer ein Opfer befallen hat, bauen sie auf dem Heimatplaneten des Wirts eine Kolonie auf. Dort vervielfachen sie ihre Zahl, wobei sie sorgfältig darauf achten, nicht entdeckt zu werden. Nach dem Heranreifen von Mischlingen der vierten Generation verlassen einige von ihnen den Planeten als Händler, Kaufleute, Diplomaten und sogar als Soldaten im Dienste des Imperiums. Auf diese Weise breiten sie ihre Kolonien über weitere Planeten aus.



KW

DIE LEGIONES ASTARTES

2.000 Jahre nach dem Zeitalter des Streits hatten die Truppen der Erde ein Reich geschmiedet, das sich fast über die Hälfte des Universums erstreckte. Diese große Erweiterung des Imperiums ist allgemein als der "Erste Kreuzzug" bekannt.

Den Legiones Astartes (offizielle Bezeichnung der Space-Marine-Verbände) ist es hauptsächlich zu verdanken, daß die Kriege siegreich beendet werden konnten und sich die Grenzen des Imperiums auf der Karte des Universums in der Zeit des Ersten Kreuzzugs immer weiter vorschoben.

In dem Jahrtausend unmittelbar vor dem Beginn des Kreuzzugs war ein gewaltiges Forschungs- und Entwicklungsprojekt gestartet worden. Während der aus dem Antiweltraum ausgebrochenen Energiestürme, die im Zeitalter des Streits über die Erde hinweggefegt waren, hatte man modernste Labors in der Sicherheit unter dem Erdboden gebaut. Diese Labors wurden nach Fertigstellung sogleich der Technikbehörde des Imperiums, dem Adeptus Mechanicus, übergeben, die vom Imperator den Auftrag erhalten hatte, eine schlagkräftige Kampftruppe zu bio-designen, die von niemanden zu besiegen sein sollte – eine Gruppe Elitesoldaten mit unbeugsamer Stärke und Treue. Diese neuen Krieger wurden in eigenen klosterähnlichen Gemeinschaften organisiert, den Chapters (Kapiteln).

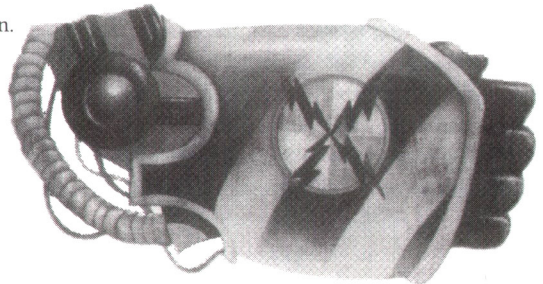


Zu Beginn wurden den Rekruten 19 künstlich gezüchtete Organe eingesetzt. Mit diesen Organen können die Space Marines Handlungen ausführen, die für normale Menschen schwierig oder sogar lebensgefährlich sind. Ein Beispiel ist das Implantat der Phase 7, der sogenannte Preomnor. In einer Operation durch den Brustkasten wird der Preomnor oberhalb der Bauchhöhle eingesetzt und an den Verdauungstrakt des Marines angeschlossen. Dort funktioniert das Organ später als ein vorgeschalteter Magen, der alle Giftstoffe und Toxine, die der Marine zu sich nimmt, neutralisiert. Als Folge davon kann der Körper eines Space Marines beinahe jeden gegessenen Stoff als Nahrung verwerten, ohne schädliche Substanzen in den Kreislauf gelangen zu lassen.

Der Fortbestand eines Chapters (Kapitels) hängt vom Sammeln eines Produkts ab, das meist einfach nur "Gensamen" genannt wird. Ohne Gensamen hat das Chapter keine Zukunft. Die Progenoiddrüse (das Implantat der Phase 18) dient allein der Gewinnung dieses Produkts. Nach der Einpflanzung resorbiert das Organ hormonale Reize und Erbmateriale von den anderen implantierten Organen. Im Reifestadium enthält die Drüse dann jeweils einen Gensamen für jedes Organ, das dem Empfänger-Marine eingesetzt wurde. Nach der Reife kann die Drüse jederzeit entfernt werden. Dann muß sie sorgfältig präpariert und die extrahierten Gensamen gelagert werden. Im Bedarfsfall werden dann die Gensamen kultiviert und damit neue Spezialorgane zum Implantantieren gewonnen. Und so setzt sich der Kreislauf fort.

Der ganze Zauber des Besonderen, der die Space Marines umgibt, entspringt den Chapters, den klosterähnlichen Kapiteln, in die sie sich gliedern. Die Chapters haben ihre eigenen Namen, Rüstungen, Wappen, Banner und Insignien, die Kameraden nennen sich untereinander "Brüder", und das höchste Ideal ist Treue zur Chapter-Ehre. In der ganzen Gemeinschaft herrscht eine Art religiöser Eifer. Sogenannte Chaplains (Kapläne) unterrichten die Marines in den Traditionen des Chapters; Zeremonien und Rituale sind fester Bestandteil des Alltags im Chapter; dem liegt die Idee zugrunde, daß sich die Space Marines vollkommen in die altüberlieferten Lehren des Chapters versenken müßten.

Treue und Zusammengehörigkeitsgefühl treten im Kampf klar zutage, wenn die eine Million Krieger umfassenden Legionen Astartes (ungeachtet des Chapters) im Auftrag des Imperators streiten. In vielen Schlachten seit ihrer Gründung haben die Space Marines das Imperium vor dem sicheren Untergang bewahrt. In den entlegenen Gebieten des weitverzweigten Imperiums halten Einheiten der Space Marines die Kräfte des Chaos von der Menschheit fern. Ihr Mut und ihre Stärke erhalten den Frieden der Zivilisation.





DIE TERMINATORS

Im Laufe der Jahre, die auf die Bildung der Space-Marine-Verbände folgten, kam es zu einer Reihe von Schlachten, in denen die Truppen des Imperiums geschlagen wurden. Als man schon die Leistung der Marines kritisch in Frage stellen wollte, ergab eine Untersuchung, daß die den Kampfschauplatz umgebende Atmosphäre Probleme mit der Rüstung der Space Marines verursacht hatte: Die Rüstungen waren zu schwer und schränkten die Bewegungsfähigkeit der Marines ein, was in einigen Fällen sogar direkt zum Tode geführt hatte.

Der Adeptus Mechanicus wurde vom Imperator beauftragt, eine neue Art von Schutzanzug zu entwickeln, der auch in lebensgefährlichen Situationen wie beispielsweise im Innengehäuse eines Plasmareaktorschildes oder in den hochgradig korrosiven, vakuumdurchdrungenen Gängen eines Space Hulks benutzt werden könnte. Die Terminator-Rüstung, auch als Tactical Dreadnought Armour (taktische Allzweckrüstung) bekannt, ist eine Weiterentwicklung der hermetisch abgeschlossenen Raumanzüge, die von Raumschiffbesatzungen getragen werden. Wenn die Terminator-Rüstung vom Adeptus Mechanicus entsprechend verstärkt wurde, kann sie einen Volltreffer durch die meisten Waffen praktisch unbeschädigt überstehen.

Fast alle Space Marine Chapters sind mit Terminator-Anzügen ausgerüstet. Die Rüstungen sind meist schon sehr alt, da sie durch die Jahrhunderte weitervererbt wurden, und sind mit Kampfspuren und Abzeichen vergangener Schlachten übersät. So werden die Anzüge mit einer alten Reliquien gebührenden Achtung behandelt, und obwohl ihr äußeres Erscheinungsbild scheinbar von Vernachlässigung kündigt, so werden sie doch in perfekt funktionstüchtigem Zustand gehalten. Die Marines, die die Rüstungen heute

tragen, sind nämlich der Überzeugung, ein Reinigen der äußeren Schicht käme dem Wegwischen der Erinnerung an die siegreichen Schlachten gleich, in denen die Rüstungen damals getragen wurden.

Nur den allerbesten Marines des Chapters wird die Ehre zuteil, eine Terminator-Rüstung tragen zu dürfen. Mit dieser Ehre verbunden wird eine Zusatzausbildung, denn die Terminator-Anzüge können nur dann effektiv sein, wenn ihre Technik vorschriftsmäßig eingesetzt wird.

Alle Anzüge enthalten eine eigene, unabhängige Energieversorgung und Lebenserhaltungssysteme. Die Innenauskleidung der Rüstung enthält Teleport-Homers, Bio-Scanner, Energiescanner, Auto-Sensoren, Aufhängungen und Zielpeler für die Waffen sowie Nachrichtenübertragungsgeräte. Die in den Anzügen vorhandenen Kommunikationsgeräte sind speziell dafür entwickelt worden, sowohl akustische als auch visuelle Signale zu übertragen. Das bedeutet, daß jeder Angehörige einer Terminator-Einheit den Schauplatz über die im Helm der Terminator-Rüstung angebrachte Kamera auch vom Blickpunkt jedes seiner Kameraden übersehen kann. Diese Technik kann auch dazu verwendet werden, die visuellen Signale an einen Befehlshaber zu senden, der nicht auf dem Schlachtfeld zugegen ist.

Die größte Bedrohung für die Terminators stellen die Genestealers dar. Bei den Völkern des Imperiums erinnert man sich noch gut an die Heldentaten, die die Terminators an Bord der auf friedliche Welten zutreibenden Space Hulks vollbracht haben.

Für viele sind sie die Bezwinger des Bösen und stehen für all das, was gut und gerecht ist.

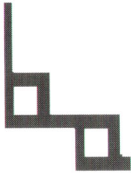


DAS GRUNDLAGENTRAINING

Die fünf Grundübungen sind als Lernreihe konzipiert, die Dir alle Grundlagen der Aktionen in einem Space Hulk zeigt. In jedem Training wird von Dir eine andere Aufgabe gefordert. Du bist der Befehlshaber der Space Marines, der von Bord des um das Hulk kreisenden Truppenraumschiffs aus die Einsätze kommandiert.

Vom Imperator zusammengestellte Mannschaft: 1 Terminator mit Krafthandschuh und schwerem Flammenwerfer.

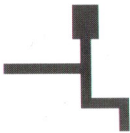
TUTORIAL 1 (TRAINING 1)



Die erste Übung wird im Abschnitt *Schnellstart* im Spielhandbuch beschrieben. Geübt werden die Grundbewegungsarten, das Geben von Befehlen und das Schießen.

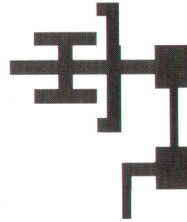
Vom Imperator zusammengestellte Mannschaft: 1 Terminator mit Krafthandschuh und Sturmblitzgewehr.

TUTORIAL 2 (TRAINING 2)



In dieser Übung bekommst Du Gelegenheit, einen schweren Flammenwerfer zu bedienen. Probiere, auf dem Planungsbildschirm alle nötigen Befehle zusammenzustellen, und gib dann den Schlußbefehl zum Ausflammen des rot markierten Zielbereichs.

TUTORIAL 3 (TRAINING 3)

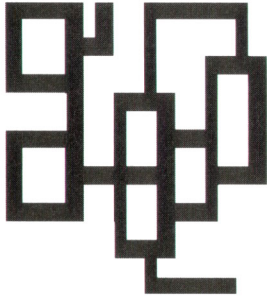


In vielen Space Hulks finden sich Dinge von historischem oder technischem Wert. In dieser Übung mußt Du das Objekt finden und dann in die sichere Rettungszone schaffen. Manchmal können die Dinge in den verborgensten Winkeln eines Space Hulk liegen. Es ist also wichtig, jeden Ort abzusuchen.

Vom Imperator zusammengestellte Mannschaft: 1 Terminator mit Krafthandschuh und Sturmblitzgewehr.



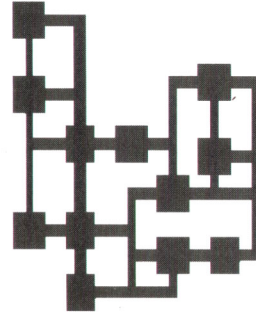
TUTORIAL 4 (TRAINING 4)



In Training 4 hast Du den ersten Kontakt mit den außerirdischen Wesen. Führe den Terminator durch das Space Hulk bis zum Teleporter. Die Genestealers sind darauf aus, Dich zu vernichten, darum benutze den Planungsbildschirm, um erst die möglichen Gefahrenpunkte zu identifizieren und Dir eine Strategie zu überlegen. Wenn Du sicher bist, daß Du den Terminator gut im Griff hast, versuche die ganze Mission auf dem Terminator-Bildschirm aus seiner Perspektive zu spielen.

Vom Imperator zusammengestellte Mannschaft: 1 Terminator mit Krafthandschuh und Sturmblitzgewehr.

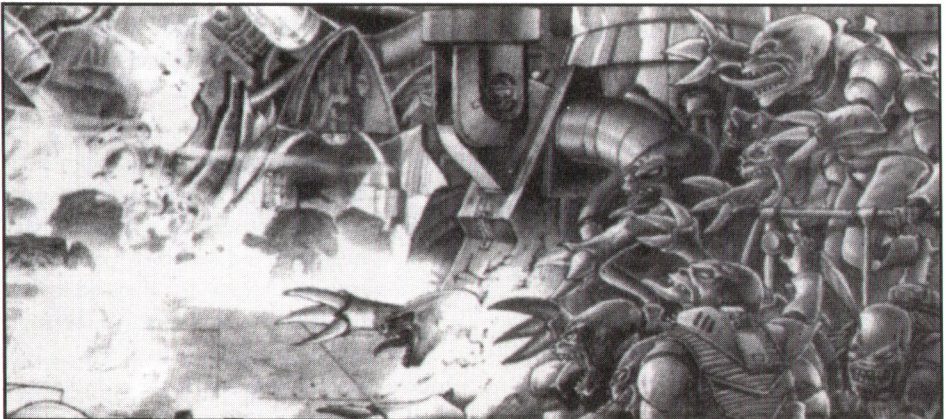
TUTORIAL 5 (TRAINING 5)



In dieser Übung steuerst Du zwei Terminators. Das Space Hulk ist sehr eng, und es gibt viele Gänge, durch die sich die Genestealers anschleichen können.

Versuche die Terminators in einen Bereich zu bringen, wo sie sich gegenseitig Rückendeckung geben können. Bei Missionen, in denen das Ziel lautet, eine bestimmte Anzahl von Genestealers zu vernichten, ist die effektivste Strategie, in einem sicheren Bereich dicht beieinanderzuhocken und auf den Angriff des Feindes zu warten.

Vom Imperator zusammengestellte Mannschaft: 2 Terminators mit Krafthandschuh und Sturmblitzgewehr.



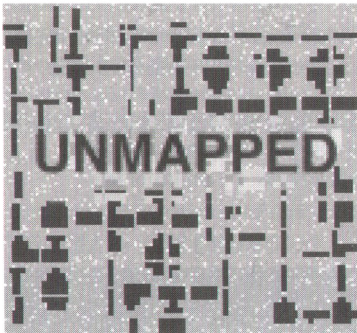


DAS FORTGESCHRITTEN- ENTRAINING

Das Training für Fortgeschrittene stellt einen großen Schritt gegenüber den fünf einfachen Aufträgen der Grundübungen dar. Ab jetzt wird in jedem Training mindestens eine vollständige Fünfermannschaft Terminators eingesetzt. Du mußt nun weiter vorausplanen und häufiger Befehle geben. Es kommt auch vor, daß Du nur, indem Du selbst die Steuerung eines Terminators übernimmst, ihn aus einem hitzigen Gefecht mit den Genestealers herausführen kannst.

Bedenke sorgfältig jeden Befehl, den Du Deine Terminators ausführen läßt.

TUTORIAL 1 (TRAINING 1)

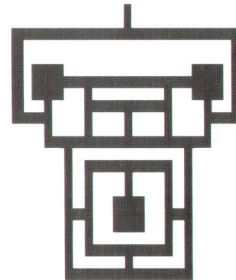


Dies ist der erste Fall, in dem die Scanner kein vollständiges Bild vom Space Hulk geben. Die Planungskarte zeigt nur die Gänge in der unmittelbaren Umgebung Deiner Mannschaft. Wenn Du herumgehst, werden immer weitere Bereiche des Hulks angezeigt. Du mußt einen Gegenstand finden und gleichzeitig auf mögliche Anzeichen von Genestealers achten. Verwende

den Planungsbildschirm, um die Terminators kurze Strecken zu bewegen: Lange Strecken in nur unzureichend gescannten Hulks zurückzulegen ist extrem gefährlich.

Vom Imperator zusammengestellte Mannschaft: 3 Terminators mit Krafthandschuh und Sturmblitzgewehr; 2 Terminators mit Krafthandschuh und schwerem Flammenwerfer.

TUTORIAL 2 (TRAINING 2)

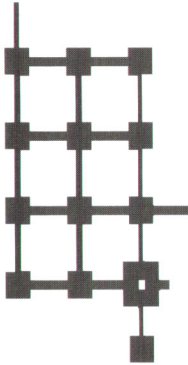


Deine Truppe sitzt fest. Die beutesuchenden Genestealers wittern Eure Position. Dies ist ein Kampf ums Überleben. Damit die Terminators die Rettungszone erreichen, mußt Du präzise Anordnungen geben und ständig das Blickfeld jedes einzelnen Terminators im Auge haben. Bewege sie so oft wie möglich – und laß sie nicht in eine Ecke gedrängt werden.

Vom Imperator zusammengestellte Mannschaft: 5 Terminators mit Krafthandschuh und Sturmblitzgewehr.



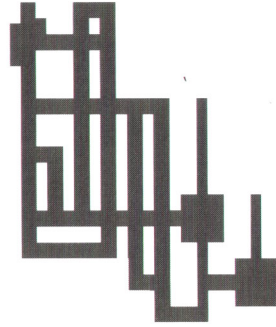
TUTORIAL 3 (TRAINING 3)



Zerstöre mit den schweren Flammenwerfern Deiner Truppe die Genbanken am unteren Ende des Hulks. Dieses Space Hulk ist stark mit Genestealers verseucht. Deren Beweglichkeit ist durch schwere Türen eingeschränkt, die nur die Terminators öffnen können. Nutze die Türen zu Deinem Vorteil, sonst bekommst Du große Probleme.

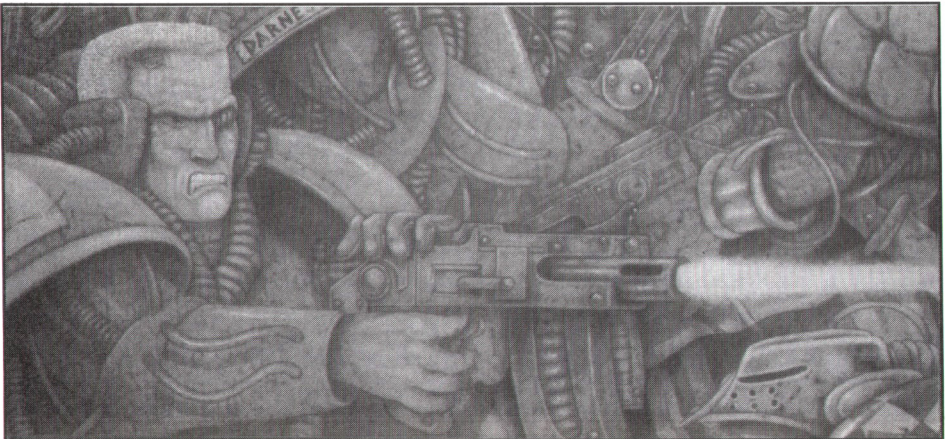
Vom Imperator zusammengestellte Mannschaft: 2 Terminators mit Krafthandschuh und Sturmblitzgewehr; 2 Terminators mit Krafthandschuh und schwerem Flammenwerfer; 1 Terminator mit Sturmgranatkanone und Krafthandschuh.

TUTORIAL 4 (TRAINING 4)



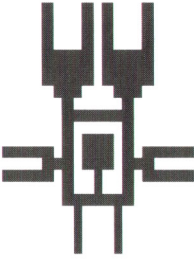
Deine Mannschaft hält eine Verteidigungsstellung. Wenn die Genestealers durchbrechen und in die übrigen Teile des Hulks gelangen, dann trägst Du die Verantwortung für das unvermeidliche Blutbad. Deine Einheit muß ihre Position halten und dreißig Genestealers unschädlich machen. Bleib wachsam und verfolge die Bilder, die Dir die Helmcameras Deiner Terminators liefern.

Vom Imperator zusammengestellte Mannschaft: 4 Terminators mit Krafthandschuh und Sturmblitzgewehr; 1 Terminator mit Krafthandschuh und schwerem Flammenwerfer.





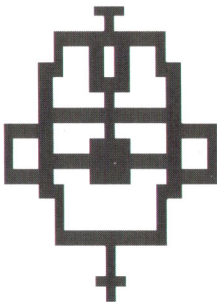
TUTORIAL 5 (TRAINING 5)



In dieser Mission hast Du das Kommando über zwei Einheiten. Die eine sollte der anderen Deckung geben, wenn sie sich auf den Weg zum zentralen Computerraum machen. Das Innere des Hulks besteht aus einem Gewirr enger Gänge. Laß bei allen Bewegungen Vorsicht walten. Es ist wichtig, einen gewissen Abstand zwischen den einzelnen Terminators zu lassen, denn das gibt die notwendige Reaktionszeit.

Vom Imperator zusammengestellte Mannschaften:
4 Terminators mit Krafthandschuh und Sturmblitzgewehr; 2 Terminators mit Krafthandschuh und schwerem Flammenwerfer; 2 Terminators mit Lichtkrallen.

TUTORIAL 6 (TRAINING 6)

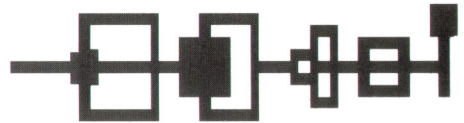


Deine Mannschaft ist in der Tiefe eines unberechenbaren Hulks gefangen. Die dicken

Schutzplatten des Hulk-Rumpfs verhindern es, daß Deine Notsignale irgendwo empfangen werden. Stirb mit Haltung – und vernichte vorher mindestens 30 Genestealers. Bewege Deine Einheit in sicheren Zonen und laß sie dort auf die Brut des Bösen warten.

Vom Imperator zusammengestellte Mannschaft: 5 Terminators mit Krafthandschuh und Sturmblitzgewehr.

TUTORIAL 7 (TRAINING 7)

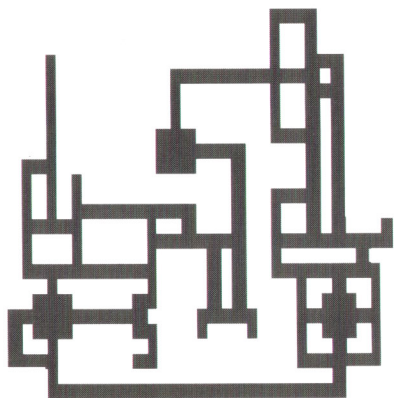


Für diesen Einsatz brauchst Du unbedingt eine Strategie. Deine Mannschaft muß einen Raum im oberen Bereich des Hulks ausflammen. Mit den schweren Flammenwerfern für ausreichend Deckung zu sorgen ist sehr schwer, da nicht genügend Brennstoff zur Verfügung steht und nur kurze Brennzeiten möglich sind. Benutze die Planungskarte, um die gewählte Route zu beurteilen. Schwere Flammenwerfer tendieren dazu, eine Mannschaft in ihrer Beweglichkeit einzuschränken. Darum setze sie so früh wie möglich dazu ein, die Drohungen auf der Planungskarte zu beseitigen.

Vom Imperator zusammengestellte Mannschaft: 5 Terminators mit Krafthandschuh und schwerem Flammenwerfer.



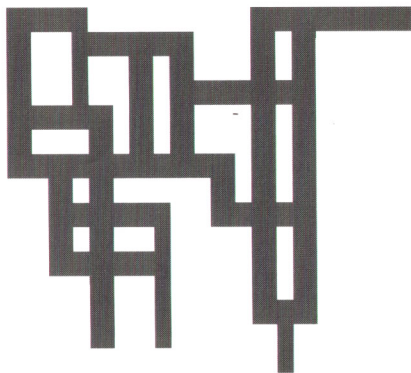
TUTORIAL 8 (TRAINING 8)



Flamme die beiden verseuchten Gebiete mit den Waffen der eingeschlossenen Mannschaft aus. Zu der Mannschaft zu gelangen ist leicht. Aber sobald beide vereinigt sind, sind die Genestealers auf ihre Anwesenheit aufmerksam geworden und machen vor nichts halt. Schütze die Terminators, die mit den schweren Flammenwerfern ausgerüstet sind. Gehe kein Risiko ein, zuviel steht auf dem Spiel.

Vom Imperator zusammengestellte Mannschaften: 5 Terminators mit Krafthandschuh und Sturmblitzgewehr; 2 Terminators mit Krafthandschuh und Sturmgranatkanone; 1 Terminator mit Krafthandschuh und schwerem Flammenwerfer; 1 Terminator mit Donnerhammer und Sturmschild; 1 Terminator mit Kettenfaust und Sturmblitzgewehr.

TUTORIAL 9 (TRAINING 9)



Noch eine andere Terminator-Einheit ist tiefer im Inneren des Hulks im Einsatz. Sie verläßt sich auf Deine Mannschaft, daß sich nicht Unmengen weiterer Genestealers in den Kampf einschalten. Du mußt verhindern, daß mehr als zehn Genestealers in die anderen Bereiche des Hulks vordringen. Führe Deine Leute zu einer Stelle, wo sie sich gegenseitig Deckung geben und gleichzeitig jeden Gang überschauen können. Kontrolliere die Terminator-Kameramonitor auf Anzeichen von Genestealer-Aktivität und schreite, wenn nötig, ein. Vernichte 60 Genestealers.

Vom Imperator zusammengestellte Mannschaft: 5 Terminators mit Krafthandschuh und Sturmblitzgewehr.





DIE SPACE-HULK- ORIGINAL- MISSIONEN

Einen Augenblick lang wurde das Hulk vor dem schwarzen Hintergrund des Weltraums sichtbar. Der Befehl, die Entertorpedos abzufeuern, hallte durch die Schlachtschiffe.

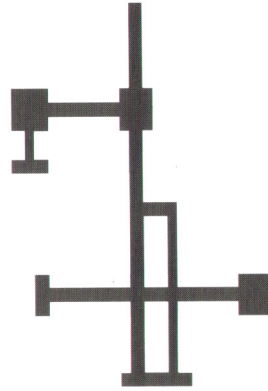
Das gleißende Licht von hundert Torpedozündungen floh kurzzeitig durch das Dunkel des Nichts. Als die Torpedos auf den treibenden Riesenklumpen aus Metall, Gestein und Eis zufliegen, beteten in ihrem Inneren die Terminators um das Gelingen ihrer Mission.

Das Knirschen von Metall, das sich durch Metall bohrt, signalisierte, daß das Schiff der Außerirdischen getroffen war. – In einem kurzen Augenblick würden die Terminators des Imperiums aus ihren Enterkapseln steigen und das Hulk betreten.

Eine frühere Sondierung des Hulks hatte große Zahlen von schlafenden Genestealers angezeigt. Die einzige Hoffnung sah man darin, daß die Mehrzahl der Außerirdischen einige Zeit zum Aufwachen brauchen würde.

Man beschloß, eine erste Angriffswelle vorzutragen, mit der die Cryogenics (Kryogen-Apparate) zerstört oder durch das Leitungssystem tödliche Toxine in die unteren Bereiche des Hulks eingeschleust werden sollten.

SUICIDE MISSION (SELBSTMORDMISSION)



Während die erste Welle Terminators durch die dunklen Gänge des Hulks streift, versuchen die Genestealers das Schiff mit Rettungsfähren zu verlassen.

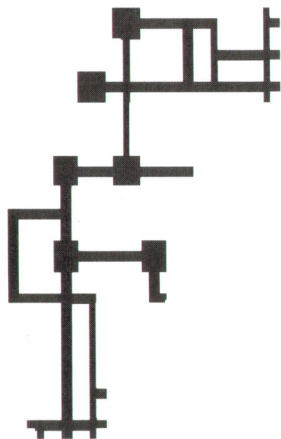
Durch Ausflammen des Launch Control Room (Startkontrollraums) beseitigt Deine Mannschaft die Gefahr, daß Genestealers ins All entweichen, und schließt sie im Hulk ein – der erste Schritt zu ihrer Vernichtung.

Die Genestealers fangen an aufzuwachen, sobald Du einen Fuß ins Hulk gesetzt hast. Deine Mannschaft verfügt nur über einen einzigen schweren Flammenwerfer. Sei vorsichtig mit ihm und verteidige ihn gut, denn ohne ihn scheidet Deine Mission. Bewege Deine Terminators zügig und behalte die Eindringpunkte der Genestealers im Schußfeld.

Vom Imperator zusammengestellte Mannschaft: 4 Terminators mit Krafthandschuh und Sturmblitzgewehr; 1 Terminator mit Krafthandschuh und schwerem Flammenwerfer.



EXTERMINATE (VERTILGEN)

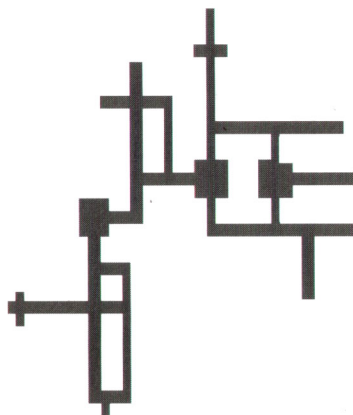


Nach dem erfolgreichen Abschluß des ersten Auftrags wurde der Befehl gegeben, einen Brückenkopf an einem strategisch günstigen Kreuzungspunkt im Hulk aufzubauen. Die Mannschaft rückte in diesen Bereich vor und begann mit der Durchsuchung der angrenzenden Räume. Keine Sekunde zu früh waren sie damit fertig. Als die Terminators den Bereich des Hulks für sicher erklärten, näherten sich bereits mehrere hundert Genestealers von allen Seiten her dem Brückenkopf.

Du mußt Deinen Trupp so aufteilen, daß er alle Zugänge zu Deiner Position kontrolliert. Rücke mit den Terminators auf Felder, die ihnen den größten Defensivschutz geben, und vernichte dreißig Genestealers. Achte darauf, daß Du jedem Terminator ein unverstelltes Blickfeld zum Schießen gibst.

Vom Imperator zusammengestellte Mannschaft: 4 Terminators mit Krafthandschuh und Sturmblitzgewehr; 1 Terminator mit Krafthandschuh und schwerem Flammenwerfer.

RESCUE (BERGEN)



Die Cyber-Altered-Task-Einheit (CAT), die zur Aufklärung in das Hulk vorausgeschickt worden ist, um detaillierte Informationen über das Kommandosystem aufzuzeichnen, hat ihre Aufgabe beendet und versucht nun, einen Ausgang zu erreichen. Das CAT hat Daten von unschätzbarem Wert auf seinen Massenspeichern. Zwei Terminator-Mannschaften werden zur Bergung des CAT ausgeschildt. Als sie das Gerät erreichen, beginnt eine große Rotte von Genestealers, in diesen Bereich vorzudringen.

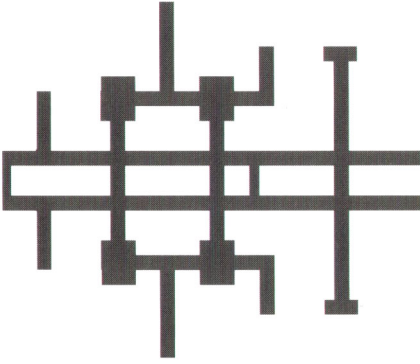
Benutze die zweite Mannschaft dazu, den Feind abzulenken und so zu verhindern, daß zu viele von ihnen in den Bereich eindringen, aus dem die CAT-Bergungsmannschaft gerade abzieht.

Wenn der Terminator, der das CAT-Gerät trägt, getötet wird, nimmt ein anderes Mannschaftsmitglied das Gerät auf und versucht, es weiter bis zum rettenden Ausgang zu bringen.

Vom Imperator zusammengestellte Mannschaften: 8 Terminators mit Krafthandschuh und Sturmblitzgewehr; 2 Terminators mit Krafthandschuh und schwerem Flammenwerfer.



CLEANSE AND BURN (REINIGENDES FEUER)



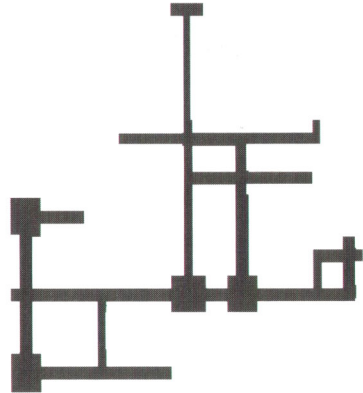
Als die Genestealers ihren Angriff auf die zentrale Stellung der Terminators vortrugen, brach eine wahre Höllenschlacht aus. Der Kampf war blutig und brachte für beide Seiten schwere Verluste. Aufgrund zu knapper Munition und blockierender Waffen verloren die Imperiumstruppen 50% ihrer Männer. Als der Angriff ablaute, stellte man fest, daß eine Gruppe Techmarines, bei denen nur noch geringste Lebenszeichen vorhanden waren, vom Kampfschauplatz weggebracht wurde. Eher als die Gensamen des Chapters in die Hände der Außerirdischen fallen zu lassen, faßte man den Entschluß, die Techmarines zu opfern.

Deine Mannschaften müssen ihren Weg durch das Hulk bis zu den Räumen finden, wohin die Techmarines gebracht worden sind. Ein Schuß aus dem schweren Flammenwerfer genügt, die Gefangenen von dem grausamen Schicksal zu erlösen, das sie in der Gewalt der Genestealers zu erwarten haben.

Wie bei allen Missionen mit zwei Mannschaften hast Du ausreichend viele Terminators, die Deckung geben können, während Du Dich zum Zielort vorwagst. Gehe mit äußerster Vorsicht vor und schütze die schweren Flammenwerfer vor feindlichen Angriffen.

Vom Imperator zusammengestellte Mannschaft: 8 Terminators mit Krafthandschuh und Sturmblitzgewehr; 2 Terminators mit Krafthandschuh und schwerem Flammenwerfer.

DECOY (ABLENKUNGSMANÖVER)



Die von der CAT-Einheit gesammelten Daten deckten auf, daß die Terminators mit ihrer ersten Angriffswelle nur etwa ein Fünftel der gesamten Genestealer-Population an Bord des Hulks vernichtet haben. Da Munition und Nachschub der Terminators auf ein bloßes Minimum geschrumpft waren und die Scanner anzeigten, daß eine neue Welle der Feinde aus ihrem Kryogenschlummer erwachten, erging der Befehl, einen Direktschlag auf ein nahegelegenes System von Kryogenanlagen auszuführen. Mit dieser Aktion soll der Feind auch von einer weiteren Mission abgelenkt werden, die in einem anderen Teil des Hulks abläuft.

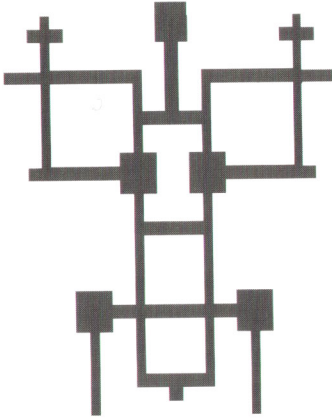
Schütze die schweren Flammenwerfer. Durchbruch mit beiden Mannschaften die Verteidigungslinien der Genestealers. Bewege die Terminators schnell und ohne Zögern, finde die Kryogenanlagen, flamme die Räume aus und kämpfe Deinen Weg bis zum Rettungsort in den unteren Etagen dieses Bereichs frei.



Vom Imperator zusammengestellte Mannschaften:
8 Terminators mit Krafthandschuh und
Sturmblitzgewehr; 2 Terminators mit
Krafthandschuh und schwerem Flammenwerfer.

Vom Imperator zusammengestellte Mannschaften:
8 Terminators mit Krafthandschuh und
Sturmblitzgewehr; 2 Terminators mit
Krafthandschuh und schwerem Flammenwerfer.

DEFEND (VERTEIDIGEN)

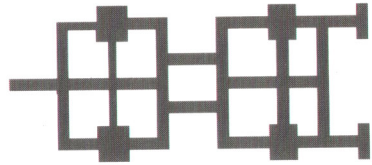


Die vorige Mission hatte die Genestealers von einem wichtigen Bereich im Hulk abgelenkt, von wo aus das innere Leitungssystem des Hulks gegen die Außerirdischen eingesetzt werden konnte. Tödliche Toxine sollten durch die Leitungen in die Kryogenapparate gepumpt werden, wo sich die Genestealers noch im Jahrhundertschlaf befanden. Wenn dies gelänge, dann würden die restlichen Genestealers auf einen Schlag ausgelöscht und das Hulk wäre vollständig gesäubert.

Verteidige mit den Mannschaften die Leitungen gegen Angriffe. Stelle die Terminators auf Felder, von denen aus sie die zu den Leitungsräumen führenden Gänge abdecken. Haben die Terminators erst einmal ihre Verteidigungsstellungen bezogen, haben es die Genestealers nicht so leicht durchzubrechen. Der Sieg könnte unser sein.

MISSIONEN MIT EINER MANNSCHAFT)

PURIFY (REINIGEN)



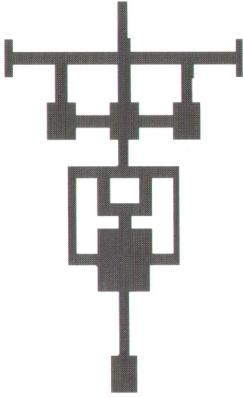
Dieses Hulk weist einen schweren Virenbefall in einem seiner unteren Sektoren auf. Die vier verseuchten Bereiche müssen ausgeflammt werden. Durch die Ankunft Deiner Mannschaft im Hulk sind auch die Genestealers, die in den anderen Etagen schliefen, wach geworden: Sie strömen nun scharenweise in den Sektor, in den auch Du unterwegs bist.

Laß die drei mit Sturmblitzgewehr bewaffneten Terminators in jeden der vier Zielbereiche rücken, so daß sie den mit den Flammenwerfern ausgerüsteten Marines Deckung geben. Die Gänge rings um die verseuchten Räume bieten den Genestealers die Möglichkeit, Dir hinterhältig in den Rücken zu fallen. Sei also darauf gefaßt.

Vom Imperator zusammengestellte Mannschaft: 3 Terminators mit Krafthandschuh und Sturmblitzgewehr; 2 Terminators mit Krafthandschuh und schwerem Flammenwerfer.



BLOCKADE



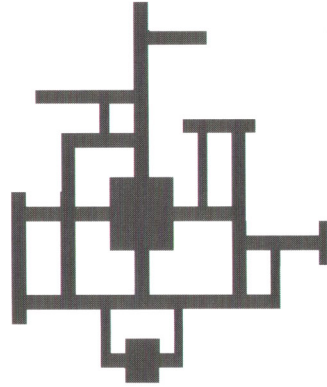
Eine Cyber-Altered-Task-Einheit (CAT) hat die Kommandozentralen im Hulk ausfindig gemacht. Ein Mitglied Deiner Mannschaft hat das CAT-Gerät geborgen und muß nun mit ihr die Teleportzone erreichen, von wo aus das CAT zurück zu den Tech Priests des Imperiums gebeamt werden kann.

Die anderen Terminators müssen verhindern, daß Genestealers in den unteren Gang eindringen. Wenn einer es schafft, durch Deine Verteidigung zu stoßen, könnte das eine andere Mission in den oberen Regionen des Hulks in Gefahr bringen.

Gib mit einem Terminator dem CAT-Träger Rückendeckung. Mit den anderen Terminators errichte eine Verteidigungsstellung in dem großen Raum, so daß Du alle drei Eingangsbereiche im Schußfeld hast.

Vom Imperator zusammengestellte Mannschaft: 4 Terminators mit Krafthandschuh und Sturmblitzgewehr; 1 Terminator mit Krafthandschuh und schwerem Flammenwerfer.

STRANDED (ALLEIN)



Deine Mannschaft ist durch einen Angriff der Genestealers zersplittert worden. Erst nach ihrer Wiedervereinigung kannst Du einen Angriff auf den verseuchten Zielbereich am unteren Ende des Hulks starten. Stelle die Terminators an strategisch wichtige Punkte, wo sie alle Einschlußflöcher der Genestealers kontrollieren. Wenn Du die Mannschaft zügig und effizient bewegt, dann sollte es zu schaffen sein, daß der schwere Flammenwerfer beim Vorrücken in den Zielbereich auf nur geringen Widerstand der Genestealers trifft.

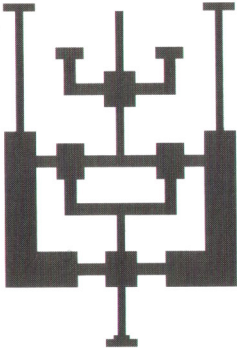
Vom Imperator zusammengestellte Mannschaft: 4 Terminators mit Krafthandschuh und Sturmblitzgewehr; 1 Terminator mit Krafthandschuh und schwerem Flammenwerfer.



PAUL CAMPBELL



DIE VERLORENEN SCHRIFTROLLEN ADVANCE (VORRÜCKEN)

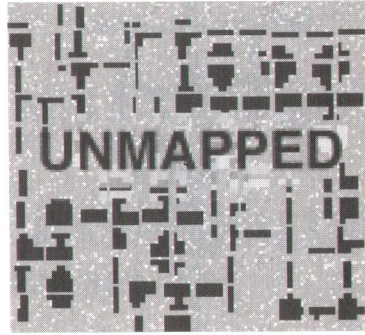


Alte Kulturgegenstände aus der Zeit vor der Gründung des Imperiums werden oft auf den durchs All treibenden Space Hulks entdeckt. Bei einer CAT-Sondierung des Inneren sind in einer der entlegeneren Regionen des Hulks mehrere Objekte entdeckt worden, die allem Anschein nach die Schriftrollen des Propheten Venoxin sind.

Diese Schriftrollen stellen für das Imperium einen unschätzbaren Wert dar. Hole sie aus dem Hulk, und Du hast dem Imperator einen großen Dienst erwiesen.

Bewege Dich langsam, aber stetig, und schalte alle Genestealers aus, denen Du begegnest. Suche auf Deinem Weg durch das Hulk alle Räume ab. Vom Feind kommt natürlich erbitterter Widerstand, darum sei auf der Hut. Gib keinen Befehl zum Vorrücken über weite Entfernungen hinweg, ohne für ausreichend Deckung zu sorgen. – Die Genestealers könnten nicht nur *einen* Hinterhalt gelegt haben.

Vom Imperator zusammengestellte Mannschaft: 5 Terminators mit Krafthandschuh und Sturmblitzgewehr.



Eine Sondierung dieses Hulks aus größerem Abstand hat uns kein genaues Bild des Inneren gegeben. Dies liegt an der extrem dicken Außenhaut des Schiffsrumpfs – dem Ergebnis von Äonen, die es im Antiweltraum zugebracht hat.

Als sich das Enters Schiff der Space Marines dem wartenden Weltraumwrack näherte, wurden mit einer weiteren Sondierung Gene Banks (Genbanken) auf einer der unteren Ebenen des Hulks entdeckt.

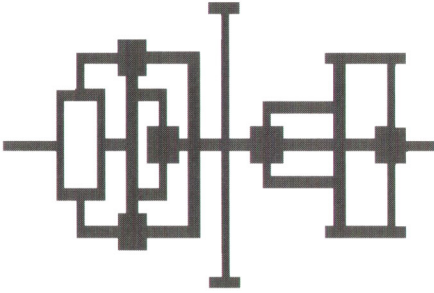
Deine Mannschaft muß in das Hulk eindringen und den Weg zu den Gene Banks (Genbanken) finden, die unbedingt der Gerechtigkeit der Flammen übergeben werden müssen. Brich jeden Widerstand, auf den Du triffst. Denn um die Mission abschließen zu können, mußt Du zehn Feinde ausgelöscht haben. Die Genestealers warten im Hinterhalt, also laß Vorsicht geboten sein, wenn Du Deinen Terminators Befehle erteilst.

Schaue auf den Imperator, daß er Dich leite, und der Sieg wird Dir gehören.

Vom Imperator zusammengestellte Mannschaft: 4 Terminators mit Krafthandschuh und Sturmblitzgewehr; 1 Terminator mit Krafthandschuh und schwerem Flammenwerfer.



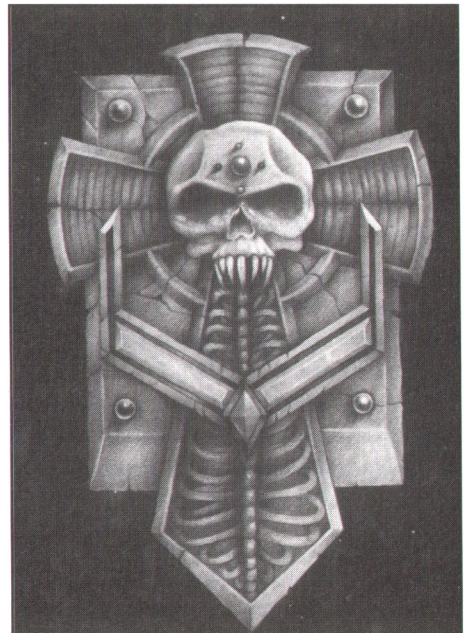
UOM SCHWARM UMGEHEN



Nachdem Deine Mannschaft in das Hulk eingedrungen ist, um einer anderen Mission Deckung zu geben, sieht sie sich jetzt einer immer größer werdenden Zahl Genestealers gegenüber, die in die Zone zwischen Dir und dem Teleport-Raum strömen.

Analysiere zunächst, an welchen Stellen das Böse eindringt. Dann reagiere mit knappen, aber exakten Stellungsanordnungen. Wenn Deine Order kurz und präzise sind, kann der Auftrag zu einem erfolgreichen Abschluß geführt werden. Wenn die Befehle hingegen lang sind oder Du sie ohne genügend Vorbedacht erteilt hast, dann wird Deine Mannschaft von den erbarmungslosen Genestealers zerrissen.

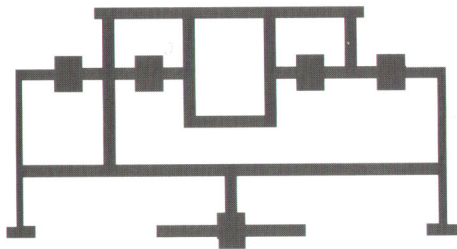
Vom Imperator zusammengestellte Mannschaft: 5 Terminators mit Krafthandschuh und Sturmblitzgewehr.





MISSIONEN MIT ZWEI MANNSCHAFTEN

CLEANSE (SÄUBERN)

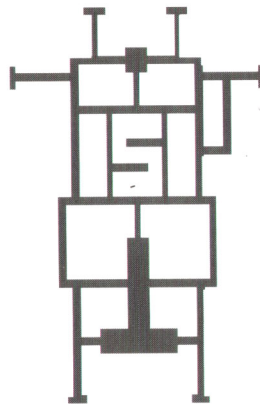


Die Genbanken in diesem Hulk sind als Bedrohung des Imperiums eingestuft worden. Du kommandierst zwei Mannschaften und mußt in erster Linie den mit schweren Flammenwerfern ausgerüsteten Terminators Rückendeckung geben. Im Hulk tun sich zu beiden Seiten der Ebene gähnende Gänge auf, die bis in die Unendlichkeit zu reichen scheinen. Der Feind kommt von der gegenüberliegenden Seite des Schiffs und könnte das Gelingen Deiner Mission verhindern, wenn Du ihm zuviel Zeit läßt, seine Kräfte zu bündeln.

Die Genstealers bewegen sich äußerst schnell: Wenn Du Deine Kommandos gibst, übersieh nicht, daß sie Deine Mannschaften in Windeseile überfallen können. Für den Fall, daß die Feinde einmal Deine Verteidigungslinien durchbrechen, mußt Du bereit sein, sie den Gang weiter herab mit einer zweiten Verteidigung zu empfangen. – Sei nachlässig, und Du gehst elend zugrunde.

Vom Imperator zusammengestellte Mannschaften:
8 Terminators mit Krafthandschuh und Sturmblitzgewehr; 2 Terminators mit Krafthandschuh und schwerem Flammenwerfer.

FIGHT TO THE DEATH (KAMPF BIS AUF DEN TOD)



Deine zwei Mannschaften sind zu einer CAT-Bergungsmission an Bord dieses gigantischen Hulks geschickt worden. Dabei sind sie von den Genstealers überrascht worden: Über die äußeren Gänge ist das Böse durchgebrochen und hat Eure Rückkehrkapsel von der Außenseite des Hulks abgelöst. Jetzt sitzt Ihr in der Falle. Euer Rückweg ist abgeschnitten. Ihr habt keine Möglichkeit mehr, diesen verseuchten Metall- und Gesteinsberg je wieder zu verlassen.

Die beiden Mannschaften befinden sich in der Mitte dieser Unterebene. Dem sicheren Tode sind sie geweiht, denn die Genstealers wissen über ihre Anwesenheit Bescheid und strömen gerade scharenweise in den Bereich des Hulks, in dem Deine Truppen festsitzen.

Nutze die zentrale Stellung der Mannschaften zu Deinem Vorteil. Bewege die Terminators auf Positionen, von wo aus sie jeweils einen Gang unter Kontrolle haben. Wenn Du schnell und ohne Zaudern vorgehst, dann obsiegt der Wille des Imperators und Du kannst neunzig Genstealers unschädlich machen.

Vom Imperator zusammengestellte Mannschaften:
10 Terminators mit Krafthandschuh und Sturmblitzgewehr.



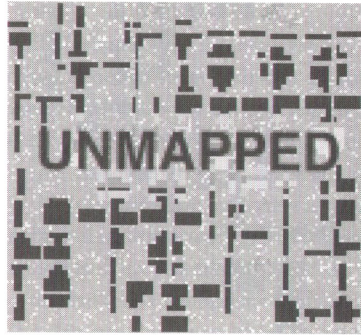
COVERING FIRE (FEUERSCHUTZ)

REARGUARD (NACHHUT)

Eine CAT-Sondierung des Hulks ist abgeschlossen worden. Um eine großangelegte Offensive starten zu können, müssen die Sondierungsdaten mitberücksichtigt werden. Eine Deiner beiden Mannschaften ist im Besitz des CAT. Damit Deine Leute die ganze Länge des Hulks erfolgreich überbrücken können, ist es unerlässlich, daß Du jeden Terminator optimal einsetzt.

In den ersten Stadien der Mission kommen die Genestealers von vorn, aber wenn die Mannschaften weiter durch das Schiff rücken, kommt das Übel irgendwann auch von hinten. Sei besonders wachsam, denn ohne die CAT-Daten können wir dieses Hulk niemals von der Genestealer-Pest befreien.

Vom Imperator zusammengestellte Mannschaften: 1 Terminator mit Krafthandschuh und Sturmblitzgewehr; 4 Terminators mit Kettenfaust und schwerem Flammenwerfer; 3 Terminators mit Kettenfaust und Sturmblitzgewehr; 2 Terminators mit Energieschwert und Sturmblitzgewehr.

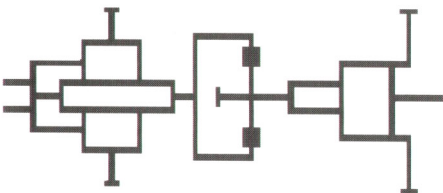


Wieder einmal haben die weitreichenden Energiestrahlungen des Hivemind der Genestealers unsere Sensoren gestört. Gehe mit der gebotenen Vorsicht zu Werke, denn Dein Ziel liegt tief im Inneren dieses Hulks, und von den Wesen des Unheils umzingelt zu werden bedeutet den sicheren Tod.

Sobald der Magus vernichtet ist, bewege Deine Leute schleunigst zum Teleporter. Die Genestealers entdecken ihren schrecklichen Verlust und das Böse in ihnen treibt sie zu grausamen Racheakten.

Sorge für einen angemessenen Feuerschutz für die abrückenden Terminators.

Bei dieser Mission hast Du die Gelegenheit, selbst die notwendigen Mannschaften und ihre Bewaffnung zusammenzustellen. Da kein Plan des Hulks existiert, bist Du eigentlich nicht in der Lage, die optimalen Waffen auszusuchen. Wähle daher Kombinationen von Nahkampfwaffen mit Sturmblitzgewehren. Und vergiß nicht, daß die Zielräume ausgeflammt werden müssen.





DEATHWING IM EINSATZ

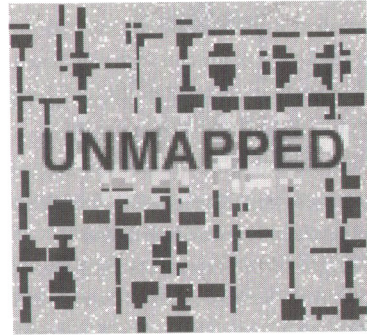
Die Worte des Astropath hingen in der Luft. Auf der Stirn des Imperialoberbefehlshabers Lucerne Xavius III. war so etwas wie ein ratloses Runzeln zu erkennen, als er sein Gesicht langsam zur Seite wandte. Ein schwaches, verstümmeltes Notrufsignal von einem Space Marine des Chapters Dark Angels war empfangen worden. Die Quelle des Signals mußte sich auf dem Planeten Ma'Caellia im Sonnensystem Tolevi befinden. Jedermann im Befehlsraum wußte von Ma'Caellias enger Verbindung mit der Geschichte des Chapters, und daß Death Wing in diesem Gebiet schon seit Jahrhunderten nicht mehr geflogen war.

Dark Angel Terminators hatten Ma'Caellia zuletzt aufgesucht, als ein treibendes Space Hulk mit Unmengen Genestealers an Bord den Frieden in der Region bedrohte. Im Kodex, in dem die Geschichte des Chapters aufgezeichnet wird, ist von einem Captain Lithonius die Rede – einem Helden der Terminator-Mannschaften, dessen Name vom Chapter voll Ehrfurcht genannt wurde. Damals hatte Lithonius einen erbitterten Angriff gegen die Horden des Unheils angeführt, erst auf dem Planeten und dann auf der Sin of Damnation, dem Hulk, an Bord dessen die Pest in das Sonnensystem gelangt war. Nach einer Reihe schwerumkämpfter Schlachten in den Tiefen des Raumschiffungetüms, wurde der gigantische Metallmonolith vom Antiweltraum wieder verschluckt. Der Feind war ausgelöscht – mitsamt der Sieger! Captain Lithonius und seine Dark Angel Terminators waren ebenso spurlos verschwunden wie das Hulk.

Doch nun, nachdem etliche Jahrhunderte vergangen waren, erreichte die Marines ein Funkspruch von genau der Stelle, an der Lithonius das letzte Mal geortet worden war. Konnte das Hulk durch den Antiweltraum gereist und genau

an seinem Ausgangspunkt wieder angekommen sein? Das Hulk war eigentlich nur Nebensache: Das Leben und die Seelen der Bruder-Marines lagen auf der Waagschale. *Unverzüglich* mußte eine Einsatztruppe auf den Weg geschickt werden, um die wahre Quelle des Signals ausfindig zu machen. – Jetzt sollten wieder die Terminators des Death Wing im System Tolevi fliegen ...

MENACING IMAGES (BEDROHLICHE BILDER)

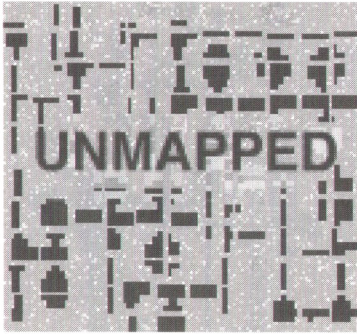


Nach der Landung auf Ma'Caellia hat eine erste Sondierung offenbart, daß es auf dem Planeten anscheinend ein dichtes Geflecht unterirdischer Gänge und Höhlen gibt. Von den Bio-Sensoren kam die Meldung, daß auf dem Planeten irgendeine Form außerirdischer Organismen vorhanden sein muß. Für die Death Wing Terminators gilt es nun, den unterirdischen Komplex zu betreten und nach Lebenszeichen ihrer verlorenen Waffenbrüder zu forschen. Da die Mannschaft die Vorhut des gesamten Rettungsunternehmens bildet, können Deine jetzigen Aktionen bereits den Fortgang der Ereignisse insgesamt bestimmen. Operiere daher mit äußerster Vorsicht.

Vom Imperator zusammengestellte Mannschaft: 5 Terminators mit Krafthandschuh und Sturmblitzgewehr.



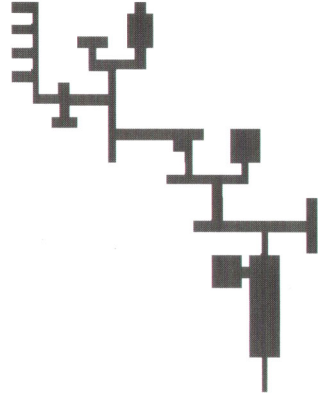
WITCH HUNT (HEXENJAGD)



Die Vorhut ist zurückgekehrt – als Sieger! Jedoch wurde ihre geistige Stabilität durch die Kräfte feindlicher Psyker beeinträchtigt, die von einem Ort irgendwo innerhalb des unterirdischen Labyrinths operieren. Da wir unsere Brüder nicht einer so heimtückischen Gefahr aussetzen können, entsenden wir den Inquisitor Sabathius, das Geheimnis zu ergründen. Die eigene psychische Stärke des Sabathius wirkt für ihn als ein schützendes Bollwerk gegen die bösen Psychokräfte, die der Feind gegen ihn einsetzt. Als sein Befehlshaber mußt Du ihn aber vor jedem Feind warnen. Führe den Inquisitor durch den Untergrundkomplex bis zur Teleportzone. Mit seinem Geist kann er Gebiete durchsuchen, die für die Augen verborgen bleiben. Warte seinen Bericht ab.

Vom Imperator zusammengestellte Mannschaft: 1 Terminator mit Krafthandschuh und Sturmblitzgewehr.

BANEFUL ICON OF THE FOE (BILDNIS DES BÖSEN)

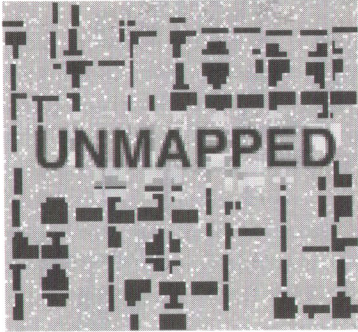


Inquisitor Sabathius hat eine Konzentration des Bösen irgendwo im obersten Bereich des Komplexes entdeckt: Das statuenhafte Bildnis der Essenz des Hivemind durchdrungen, das spürbare Wellen psychischer Energie durch den ganzen Komplex verströmt. Da diese psychoenergetischen Kräfte die Widerstandskraft der Terminators überfordern, wird wiederum Inquisitor Sabathius zur Vernichtung der Statue eingesetzt. Den Genestealers ist jedes Mittel recht, den Terminator zu töten, der da allein in ihr Heiligtum einzudringen wagt. Nachdem das Ziel zerstört worden ist, muß Sabathius schnellstmöglich wieder nach draußen in Sicherheit geführt werden.

Vom Imperator zusammengestellte Mannschaft: 1 Terminator mit Krafthandschuh und Sturmblitzgewehr.



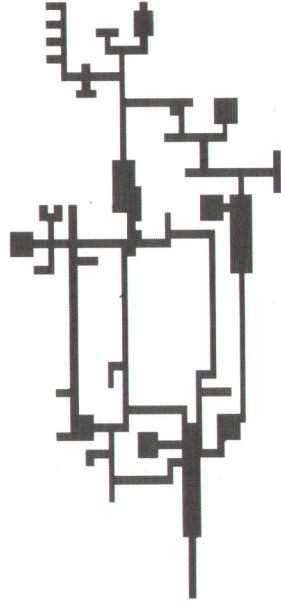
DELIVERANCE (ERLÖSUNG)



Nachdem Inquisitor Sabathius den Komplex von der Psykergefahr gesäubert hat, stellt er fest, daß er alleine den nun mit aller Macht zurückschlagenden Genestealers nicht gewachsen ist. Nach einem kurzen, heftigen Kampf sieht sich der Inquisitor in einen Raum im oberen Bereich der Ebene gedrängt. Bei Untersuchung seiner Rüstung entdeckt er, daß ihr der Feind ernsthaften Schaden zugefügt hat. Seine lebenserhaltenden Systeme sind in Gefahr – und die Zeit wird knapp. Indem Du die Punkte sicherst, durch die die Genestealer einfallen, ermöglichst Du dem Inquisitor einen sicheren Weg von dem verseuchten Gebiet zu einem erlösenden Rettungspunkt. Das fünfte Mitglied Deiner Mannschaft ist Sabathius selbst, der auch zu Offensivaktionen eingesetzt werden kann. Bei alledem ist die Gegenwart von Genestealers unvermindert hoch. Im Namen des Imperators: Paß auf!

Vom Imperator zusammengestellte Mannschaft: 5 Terminators mit Krafthandschuh und Sturmblitzgewehr.

EXTRICATION (RETTENDER AUSWEG)

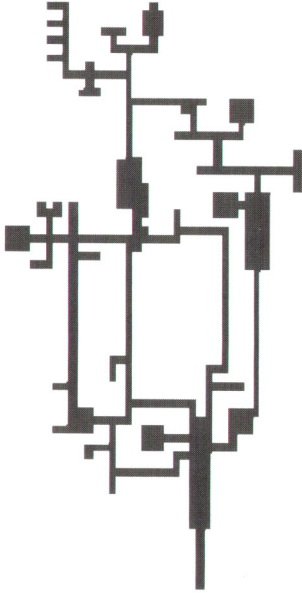


Mit der vorigen Mission ist es nicht gelungen, der Angriffe des Feindes Herr zu werden. Die Überlebenden der Mission Deliverance sind zwar soweit in Sicherheit, aber sie müssen noch den sicheren Hafen der Rettungszone erreichen. Kämpfe Dich durch diese Ebene, damit die Rettung stattfinden kann. Dabei muß die eine Mannschaft die Angriffe der Genestealers abfangen, um so der anderen Terminator-Mannschaft bei ihrem Weg durch den Hulk-Komplex Deckung zu geben. Bleib bei allen Deinen Aktionen wachsam. Unterschätze nicht die Boshaftigkeit des Ungezielfers.

Vom Imperator zusammengestellte Mannschaft: 5 Terminators mit Krafthandschuh und Sturmblitzgewehr plus die Überlebenden der Mission Deliverance.



PURGE (AUSROTTEN)



Alle Hoffnung war vergebens. Mit dem Strom des Bösen gegen uns können wir nur noch auf eine Art Widerstand leisten: Eine Mannschaft muß den Komplex noch einmal betreten und den Kontrollraum für die unteren Ebenen ausflammen. Sind erst einmal die Kontrollsysteme für alle tiefergelegenen Ebenen nicht mehr funktionstüchtig, dann sind sie für immer von der Welt abgeschnitten – und die in ihnen eingeschlossene Genestealer-Brut ebenfalls. Beschütze die schweren Flammenwerfer gut, denn der Feind schaut schnell hinter die wahren Absichten Deiner raffinierten Züge.

Vom Imperator zusammengestellte Mannschaft: 2 Terminators mit Krafthandschuh und Sturmblitzgewehr; 3 Terminators mit Krafthandschuh und schwerem Flammenwerfer.

Nach dem Ausflammen des Kontrollraums wurden alle Truppen des Imperiums von Ma'Caellia auf das im Orbit kreisende Raumschiff der Space Marines

teleportiert. Auf Geheiß des Imperators wurde vom Orbit aus der Planet unter Beschuß genommen. Mit der höchsten Trefferkonzentration wurde der Komplex eingedeckt, in dem die Suche nach Captain Lithonius begonnen hatte. In gerade einmal fünf Minuten fielen zwanzig Virusbomben auf dieses Ziel und seinen Umkreis, von dem nicht viel mehr als Schutt und Asche übrigblieb. Nie mehr würde die böse Saat der Genestealers den Planeten Ma'Caellia vergiften.

Tief unten auf dem Planeten ließen die Explosionen orange-rötliche Rauchkreise in die Atmosphäre aufsteigen. Indessen stand der Imperialoberbefehlshaber Xavius auf der Brücke der Manchiva und schaute hinaus auf den wirbelnden Malstrom, der unter ihnen entstand. Die harten Kämpfe hatten auch bei seinen Mannschaften zahlreiche Opfer gefordert. Selbst jetzt noch arbeiteten die Tech Priests, die Hohenpriester des Bidesigning, fieberhaft daran, die Gensamen des Chapters zu erhalten.

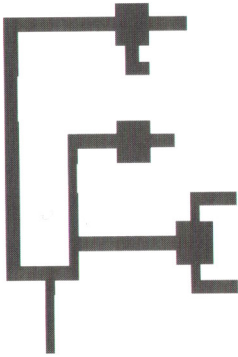
So, die Genestealers waren also wieder in das Gebiet eingedrungen. Aber wie? Nirgendwo war eine Spur von einem Space Hulk *oder* von dem mysteriösen Notsignal zu entdecken, das die tapferen Terminator des Death Wing überhaupt erst in das System Tolevi geführt hatte. Auf alle Fälle war die bloße Anzahl von Genestealers auf Ma'Caellia schon Beweis genug, um alle Theorien einer selbständigen Ablegersiedlung oder -kolonie zu entkräften; das Übel war in das Sonnensystem gebracht worden – aber womit nur?

In diesem Augenblick glänzte plötzlich ein Hulk aus dem Antiweltraum im Schatten der Rückseite Ma'Caellias auf.

Wenige Sekunden später gab der Imperialoberbefehlshaber Xavius III. den Befehl, das Hulk mit dem treffenden Namen Sin of Damnation (Sünde der Verdammnis) zu entern. Die Rache des Death Wing hatte begonnen.



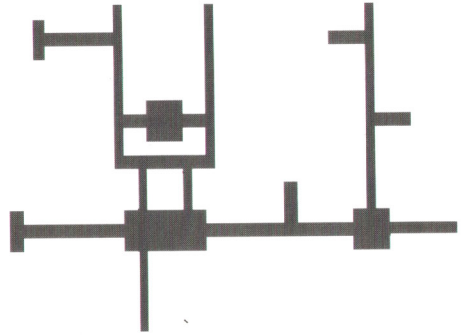
ANTE CHAMBER (VORKAMMER)



Unter Deinem Befehl muß die erste Mannschaft in diesem unseligen Hulk einen Brückenkopf für die weiteren Aktionen aufbauen. Kämpft Euch bis zum Kontrollraum durch. Wenn die richtigen Bereiche ausgeflammt werden, wird der Öffnungsmechanismus aller Zugänge zu den unteren Ebenen unterbrochen. Daher ist es eine entscheidende Mission; das Gelingen des gesamten Unternehmens und das Schicksal des Captain Lithonius liegen in Deiner Hand. Unsere Sensoren haben leicht entzündliches Material in dem Korridor ausgemacht, der zum Zielraum führt. Verwende daher keinen schweren Flammenwerfer, bis die Mannschaft im Kontrollraum ist, sonst riskierst Du das Leben Deiner Leute.

Vom Imperator zusammengestellte Mannschaft: 4 Terminators mit Krafthandschuh und Sturmblitzgewehr; 1 Terminator mit Krafthandschuh und schwerem Flammenwerfer.

THE PERIMETER (DAS EINFALLSTOR)



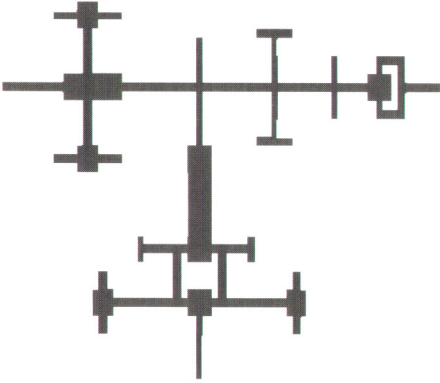
Durch die vorangegangene Mission wurde uns einmal mehr vor Augen geführt, daß die Genestealers mehr sind als nur eine Plage: Sie sind ebenbürtige Gegner. Aufgrund der unheimlichen Zahl der Feinde, auf die wir gestoßen sind, haben wir uns entschlossen, diese Zone nicht weiter als Eingangsbereich zu verwenden. Das Hulk ist genauestens gescannt und eine andere mögliche Eingangszone gefunden worden. Sichere strategisch bedeutsame Punkte und riegeln einen Einfallskorridor ab, durch den Deine Brüder gefahrlos ins Hulk eindringen können. Sei auf der Hut, denn die Genestealers wissen von Eurer Anwesenheit. Gehet nun hin und lasset Eure Waffen sprechen, daß dem Höllenfeind das Fürchten gepredigt werde.

Vom Imperator zusammengestellte Mannschaft: 5 Terminators mit Krafthandschuh und Sturmblitzgewehr.





FUNERAL PYRE (FEUERBESTATTUNG)

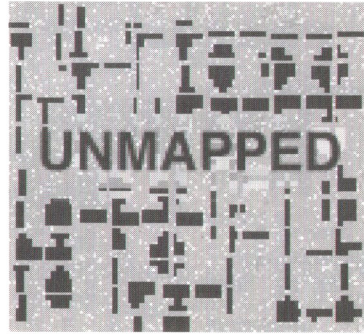


In diesem Teilbereich des Hulk ist die Brut der Genestealers untergebracht. Vier einzelne Ziele sind bereits identifiziert worden.

Unglücklicherweise strömt aus den Wänden dieser Ebene ein leicht entzündliches Gas in die Gänge. – Jeder Treffer mit einem schweren Flammenwerfer brennt unlöschbar weiter. Wenn Du dieses Phänomen geschickt einsetzt, könnte es Dir bei Deiner Aufgabe helfen. Wenn jedoch ohne Bedacht ein Schuß aus einem Flammenwerfer abgegeben wird, kann sich Deine ganze Mannschaft plötzlich eingeschlossen inmitten von Flammen wiederfinden. Laß Dich stets von Vorsicht leiten. Nur mit Hilfe Deiner Befehle kann die Mannschaft den Auftrag erfüllen, also plane mit Sorgfalt. Möge die Macht des Imperators mit Dir sein!

Die Mannschaft wird von Dir selbst zusammengestellt.

TESTAMENT TO HONOUR (VERMÄCHTNIS DER EHRE)



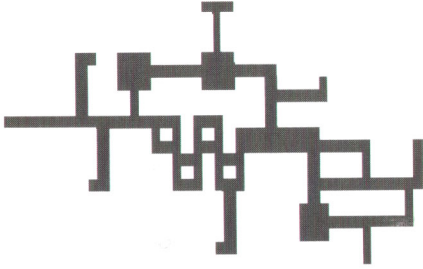
Während die oberen Decks des Hulk in Flammen stehen, drängen die Truppen des Imperiums weit in die finsternen Tiefen des Raumschiffriesen hinein. Hier sind Scanner und Sonden nutzlos. Erst durch eigenes Auskundschaften kann sich die Mannschaft einen Überblick von diesem Abschnitt des Hulk verschaffen. Laß Deine Leute sich durch die Ebene bis zum Teleportplatz durcharbeiten. Die Ziel ist einfach: eliminiere alle Genestealers aus diesem Sektor.

Die Mannschaft wird von Dir selbst zusammengestellt.





DESCENT (ABSTIEG)



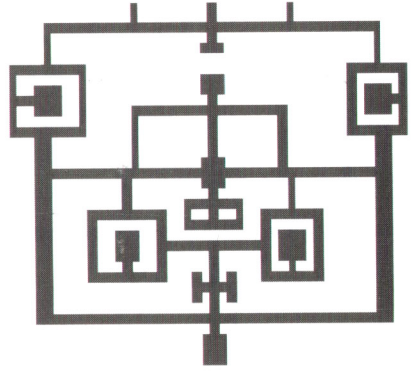
Kämpfe Dich mit Deiner Mannschaft durch diesen Hulk-Abschnitt und vernichte dabei jeden Genestealer, der sich Deinen Waffen entgegenstellt. Wir befinden uns momentan unterwegs zum innersten Kern der Sin of Damnation. Dieser Zeitpunkt entscheidet über Alles oder Nichts. Wenn die Genestealers einen Durchbruch schaffen, dann waren vielleicht all unsere bisherigen Bemühungen vergebens. Von den Sensoren wurden große Objekte metallischer Zusammensetzung geortet. – Vielleicht handelt es sich um schwere Sicherheitstore. Wenn die Daten stimmen, dann braucht Deine Mannschaft eine Sturmgranatkanone, um sich Eintritt zu verschaffen.

Vom Imperator zusammengestellte Mannschaft: 2 Terminators mit Krafthandschuh und Sturmblitzgewehr; 2 Terminators mit Lichtkrallen; 1 Terminator mit Krafthandschuh und Sturmgranatkanone.



Terminator models from Citadel™ Miniatures.

WEB OF FLAMES (VORHANG DER FLAMMEN)

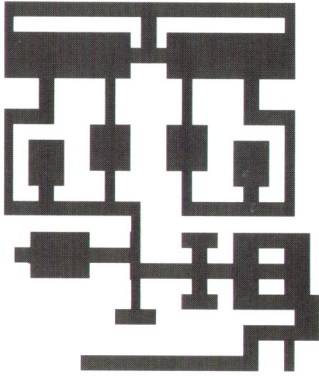


Einer der Terminator-Trupps, die an den Zerstörungsaktionen in den unteren Ebenen beteiligt sind, hat eine Zone entdeckt, in der offensichtlich die zentralen Genbanken untergebracht sind. Übernimm das Kommando über zwei Mannschaften. Der Teil des Hulks ist so aufgebaut, daß jeder Terminator sorgfältig und vorausschauend eingesetzt werden muß. Mit der reinigenden Gewalt der Flammenwerfer säubere die Genestealers aus ihrem Brutbett.

Die Mannschaften werden von Dir selbst zusammengestellt.



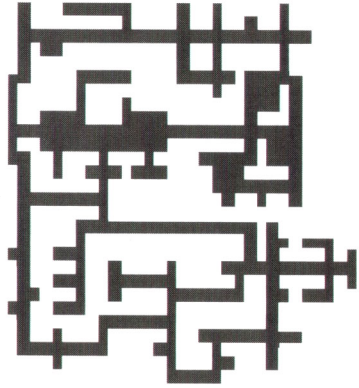
TO THE EMPEROR (AN DEN IMPERATOR)



Wir stoßen allmählich ins Innerste des Herrschaftsbereiches des Bösen vor. Unsere Scanner signalisieren, daß sich irgendwo hier in diesem Sektor ein Brood Brother (Brutbruder) befindet. Suche und vernichte diesen Teufel. Bis zu diesem Punkt war unser Unternehmen bisher erfolglos – selbst jetzt noch erwägt der Imperator einen Rückzug. Wenn Deine Mannschaften den Leutnant des Patriarchen eliminieren kann, dann werden viele Worte des Ruhmes in den Kodex des Chapters geschrieben werden. Wenn Du scheiterst, wird der Imperator die Suche nach Captain Lithonius sicherlich aufgeben, – und Death Wing bekommt die Bitternis einer Niederlage zu kosten. In dieser Ebene wimmelt es nur so von dem Ungeziefer. Mit sorgfältigem Taktieren solltest Du aber durchkommen – voreilige Entschlüsse reißen Dich nur in den Tod.

Vom Imperator zusammengestellte Mannschaften: 8 Terminators mit Krafthandschuh und Sturmblichtzgewehr; 2 Terminators mit Krafthandschuh und schwerem Flammenwerfer.

SEARCH FOR EVIL (SUCHE NACH DEM BÖSEN)

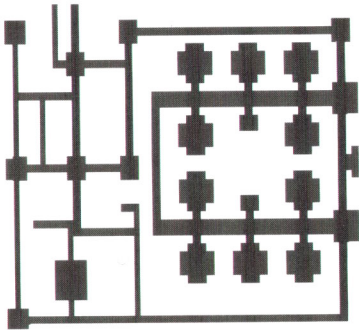


Der Imperator hat dem Chapter Death Wing die Bitte gewährt, einen letzten Versuch zu starten. Eine Mannschaft wurde in den Sektor unterhalb der Ebene des Brood Brothers geschickt, in der Hoffnung, sie könnte dort eine Spur der Verschollenen finden. Die Befehlshaber des Imperiums wissen, daß Captain Lithonius, bevor er in die Sin of Damnation eindrang, ein CAT-Gerät vorschickte, das den Grundriß des Hulks auskundschaften sollte. Wenn diese Pläne gefunden werden könnten, würde das dem jetzigen Unternehmen zugute kommen. Mannschaften, die das Hulk betreten, sollten zuerst den näheren Umkreis erkunden, bevor sie weitergehen. Dabei können die Terminators die Plage der Genestealers weiter bekämpfen. Je näher wir zu der Region des Hulks vordringen, in der der Patriarch residiert, desto stärker ist die Gegenwart des Feindes, und desto verzweifelter wehrt er sich.

Die Mannschaft wird von Dir selbst zusammengestellt.



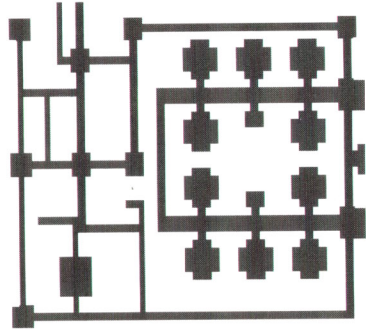
SEED OF THE ENEMY (SAAT DES FEINDES)



Die Quelle der Brood, der Genestealer-Brut, ist entdeckt worden! Ein riesiger Komplex von Genbanken wird von zwei in dieser Unterebene gelegenen Räumen aus gesteuert. Wenn wir sie gründlich ausflammen, können wir den Strom der Genestealers eindämmen, der diesem fluchbehafteten Ort entspringt. Doch der Feind versucht Deine Mannschaften daran zu hindern, diesen Ort der Fäulnis zu betreten. Nur mit Deinen knappen, präzisen Befehlen wird Deine Truppe die Oberhand behalten. Unter der Deckung der Sturmblitzgewehre manövriere einen Terminator mit schwerem Flammenwerfer in den Gang, der zwischen den beiden Zielräumen verläuft. – Ein Stoß mitten ins Herz des Feindes schwächt seine Macht über das Hulk empfindlich und bringt uns dem Sieg einen großen Schritt näher.

Die Mannschaft wird von Dir selbst zusammengestellt.

TECH SUPPORT (VERSTÄRKUNG DURCH TECH MARINES)



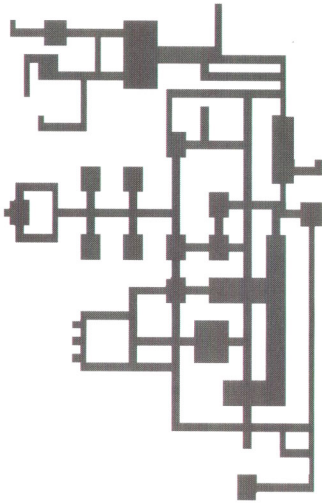
Die reinigende Kraft unserer Flammen war nicht ausreichend. Das Böse lebt weiter. Daher haben die Befehlshaber des Imperiums die Tech Marines angewiesen, uns bei der Vernichtung der Genestealers zu unterstützen. Nach einer gründlichen Untersuchung der Zielräume sind die Tech Marines zu der Schlußfolgerung gelangt, daß Destruktionsminen eingesetzt werden müssen. Doch ihre schweren Rüstungen lassen es nicht zu, daß sie selbst die Gänge des Hulks passieren. Unter Deinem Kommando muß wieder eine Mannschaft Terminators die Ebene betreten und an jeder Genbank einen Sprengsatz anbringen. Mit der völligen Zerstörung dieses Bereichs besiegeln wir das Schicksal der Genestealers. Für die nötige Eingebung schaue auf den Imperator.

Die Mannschaften werden von Dir selbst zusammengestellt.





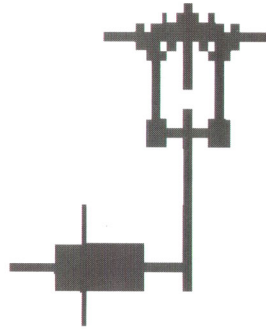
ULTIMATE FIREPOWER (SUPERFEUERKRAFT)



Der Sieg ist zum Greifen nahe! Hinter uns qualmen schweflig-giftig die Überbleibsel der Genestealer-Erbmaterialbanken, und wir rücken weiter vor in der Suche nach dem Ursprung des Bösen, das in den Seelen seiner uns attackierenden Vasallen brennt. Laß mit den Sturmgranatkanonen die Gerechtigkeit walten. Dazu muß Deine Mannschaft jedes Lebenszeichen des Feindes aufspüren und restlos aus dieser Ebene eliminieren, die einst von den Schritten der Mannschaft des Captain Lithonius widerhallte. Hier wurde eine Schlacht gefochten. Auf dem Fußboden liegen noch Munitionskisten herum, deren mattgraue Schutzschicht von wütenden Genestealern zerkratzt worden ist, die damals hier den Sieg davontrugen. Setze diese Munition klug ein. Brüder, das Ende ist nicht mehr fern!

Vom Imperator zusammengestellte Mannschaft: 8 Terminators mit Krafthandschuh und Sturmgranatkanone; 2 Terminators mit Krafthandschuh und Sturmblitzgewehr.

THE ECHELON OF FOUL SPAWN (DIE FORMATION DER VERDORBENEN BRUT)

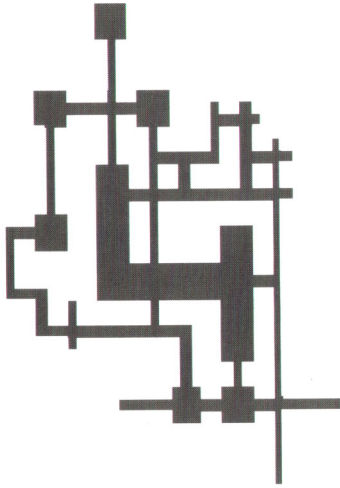


Im Mittelpunkt dieses Hulks liegt Dein letztes Ziel. In diesen Hallen der Schlechtigkeit wütet das Böse ohne Schranken. Nur der Gute und Gerechte wird überleben. Wegen der primitiven Insignien und der unbeholfenen Bildnisse an den Wänden glauben wir, daß wir den Eingang zum Reich des Patriarchen unmittelbar vor uns haben. Säubere mit einem schweren Flammenwerfer den Korridor, der von dieser Ebene nach oben führt: Es darf kein einziger Feind hinter uns sein, der uns in den Rücken fallen könnte, wenn wir uns in das vor uns liegende Zentrum des Bösen hineinwagen. Der höhlenartige Raum unmittelbar nach dem Eingangsbereich enthält Lüftungsöffnungen des Thermoreaktors, der sich einmal ganz weit hinten, am Heck des ursprünglichen Raumschiffs befunden hatte. Vor vielen hundert Jahren wäre die Hitze als Dampf ausgetreten, jetzt hingegen züngeln nur Flammen aus den Düsen hervor. Lasse beim Vorrücken äußerste Vorsicht walten. Nach Scannerdaten befinden sich in dieser Ebene Kultbildnisse, die für die Genestealern einen dämonischen Wert haben, – zerstöre sie.

Die Mannschaft wird von Dir selbst zusammengestellt.



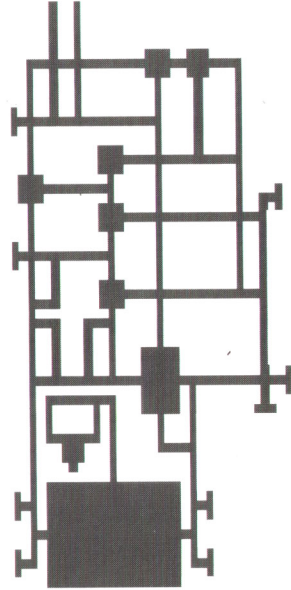
HONOUR ON TRIAL (EHRE AUF DER PROBE)



Von außerhalb des Hulks aufgenommene Scannerdaten zeigen an, daß sich der Patriarch in nächster Nähe aufhält. In einem letzten Aufbäumen gegen die Macht des Imperiums wehren sich die Genestealers noch einmal aufs heftigste. Sie wittern bereits ihre Niederlage. An der Grenze zum Allerheiligsten müssen wir ihnen entgegentreten. Schlage die Parasiten jetzt vernichtend, und Lithonius' Ehre ist wiederhergestellt. Seine Signale sind nun gut zu empfangen. Kommandiere Deine Mannschaft mit Umsicht und stürme durch diese Ebene mit aller verfügbaren Kraft. Ein Teleporter wartet auf der anderen Seite dieser Hulkregion; bewege mindestens einen Terminator dorthin, und unser Kampf kann weitergehen.

Die Mannschaft wird von Dir selbst zusammengestellt.

FINAL CONFRONTATION (ENTSCHEIDUNGSKAMPF)

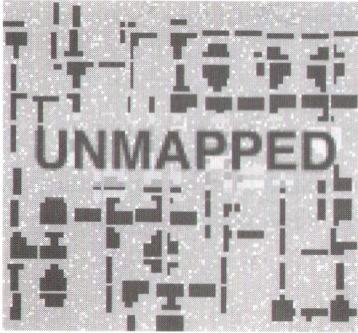


Wir halten den Sieg schon in den Händen – laß ihn uns nicht wieder aus der Hand gleiten. Der Patriarch muß vernichtet werden. Ziehe alle Deine Terminators zusammen; laß die Genestealers die Macht des Imperiums kennenlernen. In diesem Gewirr von Gängen verbirgt sich die Wurzel allen Übels. Für die Terminators des Death Wing wird es keinen schöneren Augenblick geben als den, wenn sie die Sin of Damnation ein für allemal säubern. Gehe hin – und laß Deine Sturmblitzgewehre die klaffende Wunde schließen, die aufgerissen wurde vom Bösen.

Die Mannschaft wird von Dir selbst zusammengestellt.

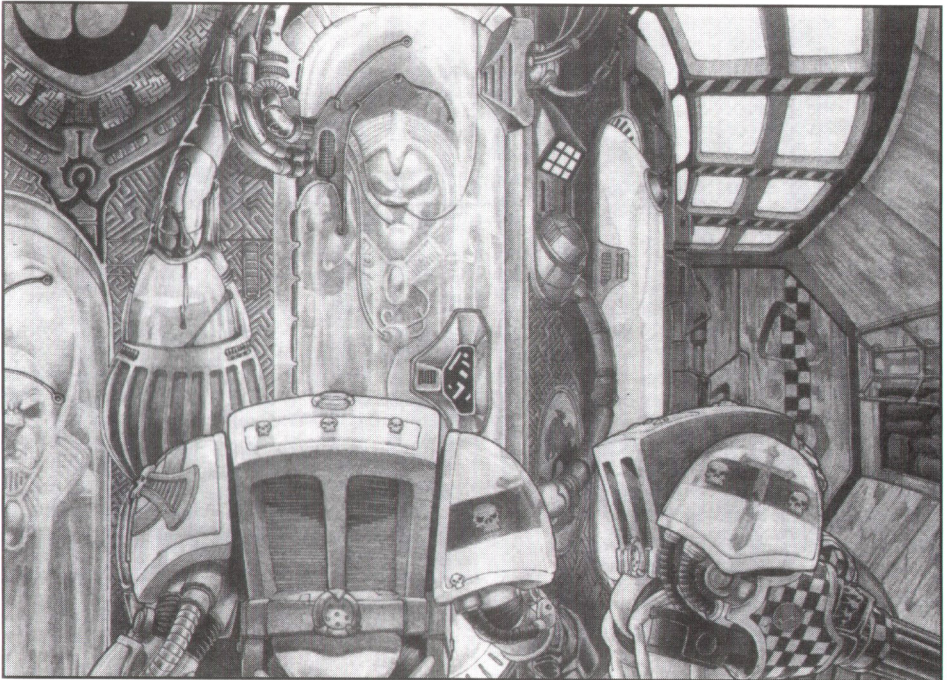


AVENGED (GERÄCHT)



Nachdem der Patriarch endlich vernichtet worden ist, verbleiben nur noch Reste der Genestealers. Das Notsignal wird immer stärker. Nun können unsere Scanner endlich in die Tiefen des Hulks mitgenommen und der Ausgangspunkt des Signals bestimmt werden. Nach einer kurzen Zeit zeigen die Bio-Sensoren einen Höhlenbereich weiter unten an, in dessen Kellergewölben sie, gerade noch meßbar, Leben festgestellt haben. Einzeln werden jetzt Terminators ausgeschickt, die wahre Ursache der mysteriösen Notrufsignale aufzudecken, von denen Death Wing ins Sonnensystem Tivoli geführt worden war ...

Vom Imperator zusammengestellte Mannschaft: 1 Terminator mit Krafthandschuh und Sturmblitzgewehr.



KW



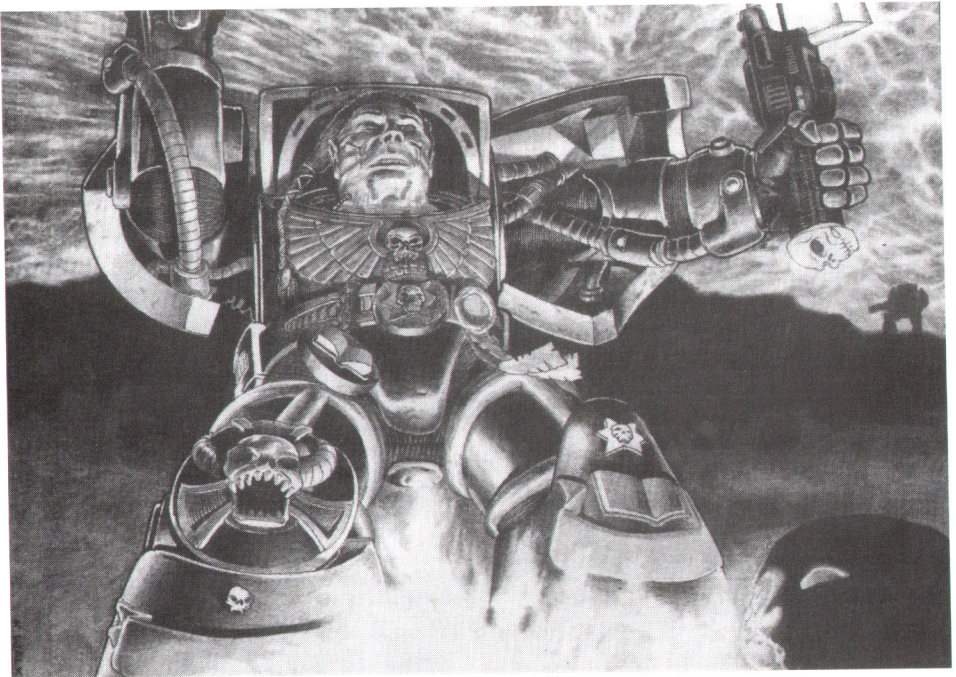
Storm Bolter, Assault Cannon, Heavy Flamer, Lightning Claws, Power Glove, Chain Fist, Thunder Hammer & Storm Shield, Power Sword, Psyker, Games Workshop, Dark Angels, Deathwing, Space Hulk, Space Marine, Citadel, Warhammer and Genestealer are trademarks of

Games Workshop Ltd.

ILLUSTRATIONS BY:

Paul Bonner, Wayne England, Fangorn, David Gallagher, Mark Gibbons, Jes Goodwin, Paul Green, H, Gary Harrod, Tony Hough, Steven Tappin, Kevin Walker, Richard Wright, John Blanche.

The Exclusive copyright in the artwork in this product and in the images it depicts is the property of Games Workshop Limited © copyright Games Workshop Limited 1993.



KW





ELECTRONIC ARTS
SLOUGH
PO BOX 835 SLOUGH
BERKSHIRE
SL3 8XU

E21001GM/1

SPACE-HULK™

AMIGA REFERENCE CARD

The Space Hulk Game manual was originally written for the PC version of the software. However, all commands and actions described in the manual are compatible with the Amiga version of Space Hulk — apart from the Shift-Q exit to DOS command.

Please ignore the installation and loading details contained in the manual and follow the instructions below:

BACKING-UP THE DISKS

As the world is not a perfect place, we are unable to guarantee that your original Space Hulk disks will last until the end of time. What we can do is advise you to make a copy of the disks and play with the back-ups. If you ever experience problems with the back-ups just make another copy — simple as that!

TO MAKE A COPY OF YOUR SPACE HULK DISKS:

1. Turn the Amiga ON (Amiga 1000 owners insert Kickstart 1.2 or 1.3).
2. Insert your Workbench disk into drive DF0:.

Once the Workbench screen appears:

3. **If you have a single drive system**, take the Workbench disk out and insert the original *Space Hulk Disk 1* into drive DF0:.

If you have two drives, simply insert Disk 1 into another drive.

4. A *Disk 1* icon appears on the Workbench screen. Place the mouse pointer on the *Disk 1* icon and **left click** to highlight it.
5. Pull down the Workbench menu from the menu bar. Drag the bar down to **Duplicate** and release. Users with Workbench 2.0 or greater: Select the **Copy** command from the Icons menu.

Note: Workbench 3.0 users with an external drive: You can insert *Space Hulk Disk 1* into DF0: and the target disk into the external drive. At the Workbench, drag the *Disk 1* icon over the DF1: icon. This action starts the copying process — repeat the process for *Disks 2 & 3*. From time to time you are requested to insert the Workbench disk into the drive.

6. Follow the on-screen instructions. Depending on your system you may have to swap disks from time to time.

7. Once the computer has copied *Disk 1*, repeat steps 4-6 for *Disk 2* and *Disk 3*.
8. Once the disks are copied, insert *Disk One* into DF0: and use the **Rename** command from the Icons menu. A box appears on-screen with the name of the disk preceeded by 'Copy of '. Use the cursor to delete the 'Copy of', making sure to delete any spaces that proceed the name. Repeat this process for *Disks 2 & 3*.
9. After the disks are copied, put your original **Space Hulk** disks away for safe keeping. Play only from your *copies* of the original disks.

IMPORTANT: Leave *Disk 3* write enabled — push the black tab *down* — so that the game can save any data during a mission.

Be sure to leave *Disks 1 & 2* write protected — push the black tab *up* so you can see through the hole.

To Load SPACE HULK:

1. Put *Space Hulk Disk 1* into drive DF0:.

If the computer has a second disk drive, insert *Disk 3* into it. When running off a single drive system, the program prompts you to insert *Disks 2* and *3*.

2. Turn the computer ON.
3. The opening animations to the game appear, and set the scene. If you want to skip these sequences and go straight to the Main Menu, **click** the **left** mouse button.

Note: Because *Space Hulk* is such a large program we recommend you use two disk drives when playing the game (if present, three drives can be utilised by the game).

To minimise disks swaps during play, insert *Disk 1* into the internal drive and *Disk 3* into the external drive. When prompted for *Disk 2*, remove *Disk 1* and insert *Disk 2* in the internal drive — when *Disk 1* is required, take out *Disk 2* and use the internal drive.

Shortcut: It is possible to start your mission without any briefing. To do this, move the mouse pointer to the mission you wish to attempt, and then press any key on the keyboard rather than clicking the left mouse button. This saves on loading time.

If you cannot wait to get into the game, go to the Quickstart section in the Game Manual.

TECHNICAL SUPPORT

If you have any queries about this product, Electronic Arts' Customer Service Department can help. Call us on (0753) 546465 Monday to Friday during normal business hours. Please have the information below ready when you call. This helps us to answer your questions promptly.

Please be sure to have the following information ready.

- Type and model of computer you own
- Any addition system information (e.g. make and model of printer, hard drive, etc)
- Workbench version number
- Full description of the problem

Or you may write to us at the following address, including the above information.

Electronic Arts Customer Service,
P.O. Box 835, Slough, Berkshire, England SL3 8XU

AMIGA VERSION CREDITS

Original Board Game Design: Richard Halliwell, Games Workshop Studio

Design: Nick Wilson, Kevin Shrapnell (EA) and Andy Jones (GW)

Programming: Nick Wilson

Pixel Artwork: Tim White, Andy Jones

Additional Artwork: Mark Jones, Jon Law

Sound & Music: Jason A.S. Whitely

Producer: Kevin Shrapnell

Product Manager: Simon Etchells

Product Testing: Graham Harbour, Scott Probin, Nick Goldsworthy, David Bowry

Voice Overs: Jervis Johnson, David Luoto

Quality Assurance: Ashley Richardson

Documentation: Clive Downie

Cover Artwork: Dave Gallagher

Technical Specialist: Colin McLaughlan

Space Hulk is a trademark of Games Workshop.
Amiga is a registered trademark of Commodore-Amiga, Inc.

SPACE HULK™

AMIGA REFERENZKARTE

Das Space Hulk-Spielhandbuch wurde ursprünglich für die PC-Version der Software geschrieben. Alle im Handbuch aufgeführten Befehle und Handlungen sind jedoch mit der Space Hulk-Version für den Amiga kompatibel, mit Ausnahme des Umschalttaste-Q-Befehls zur Rückkehr zu DOS.

Bitte ignorieren Sie die im Handbuch enthaltenen Installations- und Ladeanweisungen und halten Sie sich an die unten aufgeführten Schritte.

HERSTELLEN VON SICHERUNGSKOPIEN

Nichts auf der Welt hält ewig, und wir können Ihnen dies leider auch nicht für Ihre Original-Space Hulk-Disketten garantieren. Wir raten Ihnen deshalb, sich von den Originalen Sicherungskopien herzustellen und das Spiel von diesen zu betreiben. Sollten sich mit diesen Disketten je Probleme ergeben, machen Sie einfach eine neue Kopie - so einfach ist das!

HERSTELLEN EINER SICHERUNGSKOPIE VON SPACE HULK-DISKETTEN:

1. Schalten Sie Ihren Amiga EIN (Besitzer von Amiga 1000 legen Kickstart 1.2 oder 1.3 ein).
2. Legen Sie Ihre Workbench-Diskette in das Laufwerk DF0: ein.

Nach Erscheinen des Workbench-Bildschirms:

3. **Wenn Sie über ein System mit einem einzigen Laufwerk verfügen**, nehmen Sie die Workbench-Diskette heraus und legen die Original-Space Hulk-Diskette 1 in das Laufwerk DF0: ein.

Wenn Ihr Amiga zwei Laufwerke hat, legen Sie einfach die Diskette 1 in das andere Laufwerk ein.

4. Ein Symbol "Diskette 1" erscheint auf dem Workbench-Bildschirm. Fahren Sie mit dem Mauszeiger auf das Symbol *Diskette 1* und markieren Sie es durch Klicken mit der **linken Maustaste**.
5. Wählen Sie das Workbench-Pulldown-Menü aus dem Menüleiste. Ziehen Sie die Markierung auf **Duplizieren**, und lassen Sie die Taste los. Anwender von Workbench 2.0 oder höher wählen den Befehl **Kopieren** aus dem Symbol-Menü.

Hinweis: Anwender von Workbench 3.0 mit einem externen Laufwerk können die *Space Hulk-Diskette 1* in das interne Laufwerk DF0: und die Zieldiskette in das externe Laufwerk einlegen. Ziehen Sie in der Workbench das Symbol für die *Diskette 1* über das DF1: Symbol, was den Kopiervorgang startet. Wiederholen Sie den Vorgang für die *Disketten 2* und *3*. In gewissen Abständen müssen Sie jedoch die Workbench-Diskette in das Laufwerk einlegen.

6. Befolgen Sie die Bildschirmanweisungen. Von Ihrem System hängt ab, ob Sie von Zeit zu Zeit die Disketten wechseln müssen.
7. Nachdem der Computer *Diskette 1* kopiert hat, wiederholen Sie die Schritte 4-6 für die *Diskette 2* und die *Diskette 3*.
8. Nachdem die Disketten kopiert wurden, legen Sie die Diskette 1 in DF0: ein und benutzen den Befehl **Umbenennen** aus dem Menü. Auf dem Bildschirm erscheint ein Feld mit dem Namen der Diskette und den Worten "*Kopie von*". Löschen Sie "*Kopie von*" mit dem Cursor, wobei auch alle Leerzeichen vor dem Namen gelöscht werden müssen. Wiederholen Sie dies für die *Disketten 2* und *3*.
9. Nachdem Sie so Sicherungskopien hergestellt haben, bewahren Sie die Original-**Space Hulk**-Disketten sicher auf. Benutzen Sie zum Spielen nur die *Kopien* der Originaldisketten.

WICHTIGER HINWEIS: Lassen Sie *Diskette 3* beschreibbar - ziehen Sie den schwarzen Kunststoffschieber *hinunter* -, so daß während eines Einsatzes Informationen gespeichert werden können.

Vergewissern Sie sich, daß Sie bei *Diskette 2* und *3* einen Schreibschutz angebracht haben - ziehen Sie den schwarzen Tabulator hinauf, so daß Sie durch das Loch sehen können.

LADEN VON SPACE HULKS

1. Führen Sie die *Space Hulk-Diskette 1* in das Laufwerk DF0: ein.
Sollte Ihr Computer über ein zweites Laufwerk verfügen, legen Sie dort *Diskette 3* ein. Bei einem einzigen Laufwerk erscheint ein Prompt, wenn Sie die *Disketten 2* und *3* einlegen müssen.
2. Schalten Sie den Computer EIN.
3. Die Eröffnungssequenz des Spiels erscheint und erklärt Ihnen den Spielhintergrund. Wenn Sie diese Sequenz überspringen und direkt in das Hauptmenü einsteigen wollen, klicken Sie die **linke Maustaste**.

Hinweis: Space Hulk ist ein umfangreiches Programm, deshalb empfehlen wir Ihnen, beim Spielen zwei Laufwerke zu benutzen (falls vorhanden kann auch ein drittes Laufwerk verwendet werden).

Um Diskettenwechsel während des Spiels gering zu halten, legen Sie *Diskette 1* in das interne und *Diskette 3* in das externe Laufwerk ein. Bei Erscheinen des Prompts für *Diskette 2* entfernen Sie *Diskette 1* und legen *Diskette 2* in das interne Laufwerk ein. Wird *Diskette 1* verlangt, entnehmen Sie *Diskette 2* und benutzen das interne Laufwerk.

Abkürzung: Sie können Ihren Einsatz ohne vorherige Informationen beginnen. Fahren Sie dazu mit dem Mauszeiger auf den gewünschten Einsatz, und anstatt mit der Maustaste zu klicken, drücken Sie eine beliebige Tastaturtaste. Dies verkürzt die Ladezeit.

Wenn Sie den Spielbeginn nicht erwarten können, schlagen Sie den Abschnitt *Schnellstart* im Spielhandbuch auf.

MITARBEITER AN DER AMIGA-VERSION

Entwurf des Original-Brettspiels: Richard Halliwell, Games Workshop Studio

Entwurf: Nick Wilson, Kevin Shrapnell (EA) und Andy Jones (GW)

Programmierung: Nick Wilson

Pixelgrafik: Tim White, Andy Jones

Weitere künstlerische Gestaltung: Mark Jones, Jon Law

Sound & Musik: Jason A. S. Whitley

Produktion: Kevin Shrapnell

Produktionsmanagement: Simon Etchells

Produkttest: Graham Harbour, Scott Probin, Nick Goldsworthy, David Bowry

Sprecher: Jervis Johnson, David Luoto

Qualitätssicherung: Ashley Richardson

Dokumentation: Clive Downie

Umschlagentwurf: Dave Gallagher

Technische Beratung: Colin McLaughlan

Space Hulk ist ein eingetragenes Warenzeichen von Games Workshop.

Amiga ist ein eingetragenes Warenzeichen von Commodore-Amiga, Inc.

SPACE HULK™

CARTE DE REFERENCE AMIGA

À l'origine, le manuel Space Hulk a été écrit pour la version PC. Cependant, toutes les commandes et actions décrites dans le manuel sont compatibles avec la version Amiga de Space Hulk, à l'exception de la commande Maj.-Q pour sortir et retourner au DOS.

Aussi, oubliez les instructions d'installation et de chargement présentées dans le manuel et reportez-vous à celles qui suivent.

COPIES DE SAUVEGARDE DES DISQUETTES

Les choses étant ce qu'elles sont, nous ne sommes pas en mesure de vous garantir que vos disquettes dureront éternellement. Par conséquent, nous vous conseillons de faire des copies des disquettes et de jouer à partir de ces copies. Si vous avez des problèmes avec les copies, faites-en d'autres, c'est aussi simple que ça !

POUR FAIRE UNE COPIE DES DISQUETTES DE SPACE HULK

1. Allumez votre Amiga (si vous possédez un Amiga 1000, insérez Kickstart 1.2 ou 1.3).
2. Insérez votre disquette Workbench dans le lecteur DF0:.

Lorsque l'écran Workbench apparaît :

3. **Si vous avez un système à lecteur unique**, retirez la disquette Workbench et insérez la disquette d'origine 1 dans le lecteur DF0:.

Si vous avez deux lecteurs, insérez tout simplement la *disquette 1* dans l'autre lecteur.

4. Une icône *Disquette 1* apparaît sur l'écran Workbench. Placez le pointeur de la souris sur cette icône et **cliquez** sur le bouton **gauche** de la souris pour la mettre en surbrillance.
5. Déroulez le menu Workbench à partir de la barre de menu. Faites glisser la barre vers le bas jusqu'à **Duplicate** (dupliquer), puis relâchez. Si vous disposez de Workbench 2.0 ou supérieur : sélectionnez la commande **Copy** (copier) à partir du menu des icônes.

Remarque aux utilisateurs de Workbench 3.0 avec lecteur externe. Insérez la *disquette 1 de Space Hulk* dans le lecteur DF0, et la disquette cible dans le lecteur externe. Au Workbench, faites glisser l'icône *Disquette 1* sur l'icône DF1. Cette action commence le processus de copie. Procédez de la même façon pour les *disquettes 2 et 3*. De temps en temps, il vous est demandé d'insérer la disquette Workbench dans le lecteur.

6. Suivez les instructions qui apparaissent à l'écran. Vous pouvez parfois être amené à changer les disquettes, cela dépend de votre système.
7. Après avoir copié la *disquette 1*, suivez la même procédure pour copier les *disquettes 2 et 3*.
8. Une fois les copies effectuées, insérez la disquette 1 dans le lecteur DF0; et utilisez la commande **Rename** (renommer) du menu. Une boîte portant le nom de la disquette précédée de la mention *Copy of* (copie de) apparaît à l'écran. A l'aide du curseur, effacez cette mention et assurez-vous que tous les espaces situés après le nom sont effacés. Recommencez cette opération pour les *disquettes 2 et 3*.
9. Après avoir créé vos disquettes de sauvegarde, placez vos disquettes d'origine en lieu sûr. Ne jouez qu'à partir des *copies*.

IMPORTANT : laissez la *disquette 3* libre d'écriture en poussant l'encoche vers le *bas* afin que le jeu puisse enregistrer toutes les données pendant une mission.

Gardez les *disquettes 1e t 2* protégées contre l'écriture en poussant l'encoche vers le *haut* afin de voir le trou.

POUR CHARGER SPACE HULK

1. Introduisez la disquette *Space Hulk 1* dans le lecteur DF0:.

Si votre ordinateur possède un second lecteur de disquette, insérez la *disquette 3*. Lorsque votre système ne possède qu'un lecteur, le programme vous invite à insérer les *disquettes 2 et 3*.

2. Allumez votre ordinateur.
3. Les animations d'ouverture du jeu apparaissent à l'écran. Si vous ne souhaitez pas voir ces séquences, passez directement au menu principal, en **cliquant** sur le bouton **gauche** de la souris.

Remarque : vu l'ampleur du programme Space Hulk, nous vous conseillons d'utiliser deux lecteurs de disquette (voir 3 si possible) pour jouer.

Afin de réduire le changement de disquette, insérez la *disquette 1* dans le lecteur interne et la *disquette 3* dans le lecteur externe. A l'invite, retirez la *disquette 1* et insérez la *disquette 2* dans le lecteur interne. Lorsque vous avez besoin de la *disquette 1*, retirez la *disquette 2* et utilisez le lecteur interne.

Raccourci : vous pouvez commencer votre mission sans briefing, en déplaçant le pointeur de la souris sur la mission que vous voulez tenter, puis appuyez sur une touche du clavier au lieu de cliquer sur le bouton gauche de la souris. Le temps de chargement est réduit.

Si vous mourez d'impatience de commencer à jouer, lisez le chapitre "Démarrage rapide" du manuel.

REMERCIEMENTS

Conception du jeu d'origine : Richard Halliwell, Games Workshop Studio

Conception : Nick Wilson, Kevin Shrapnell (EA) et Andy Jones (GW)

Programmation : Nick Wilson

Illustration Pixel : Tim White, Andy Jones

Autres illustrations : Mark Jones, Jon Law

Son et musique : Jason A.S. Whitely

Producteur : Kevin Shrapnell

Directeur de la production : Simon Etchells

Essais du produit : Graham Harbour, Scott Probin, Nick Goldworthy, David Bowry

Voix : Jervis Johnson, David Luoto

Assurance qualité : Ashley Richardson

Documentation : Clive Downie

Illustration de la couverture : Dave Gallagher

Spécialiste technique : Colin McLaughlan

Space Hulk est une marque déposée de Games Workshop.

Amiga est une marque déposée de Commodore-Amiga, Inc.



ELECTRONIC ARTS®
90, Heron Drive,
Langley, Berks
SL3 8XP England

E21011XY