

# "WIE IM HIMMEL"

## Ein Leitfaden zur Kunst der Interplanetaren Fliegerei

Von Roy F. Diesel

### Fliegerische Grundlagen

Wenn Sie sich dieses Fliegerhandbuch gekauft haben, oder es Ihnen gegeben wurde, dann haben Sie keine Ahnung, was Sie mit einem Raumschiff anfangen sollen. Vielleicht haben Sie auch alles vergessen, falls Sie jemals etwas darüber wußten. Sowas passiert schneller, als man denkt. Ich hätte wahrscheinlich schon längst meinen Kopf irgendwo vergessen, wenn er nicht chirurgisch durch magnetische Klemmen gesichert worden wäre. Wie auch immer, es wird nicht lange dauern, Sie auf den richtigen Kurs zu bringen. Ich werde Sie auf eine atemberaubende Tour durch den bekannten Teil des Universums mitnehmen und Ihnen beibringen, was Sie dort erwartet. Sobald wir die Raumstraßen kreuzen, werden Sie mit dem Fliegen beginnen. Nach meiner Überzeugung sind eigene Erfahrungen durch keinen Lehrer zu ersetzen. Nun, mal abgesehen von Miss Chaquitta an der Grundschule von Destinas, aber das ist eine andere Geschichte.

### Starten und Flugorientierung

Wie Sie wahrscheinlich bereits wissen, werden dieser Tage alle Raumschiffe automatisch von der örtlichen Planetenkontrolle in die jeweilige Atmosphäre hineingezogen und herauskatapultiert. Diese Maßnahme ist hauptsächlich darauf zurückzuführen, daß in der Vergangenheit durch inkompetente Piloten eine ungeheure Zahl von Bruchlandungen und Fehlstarts verursacht wurde. Sie können die Ausgänge, Personen und Kabinen in allen interaktiven Bereichen anwählen, indem Sie die rechte Maustaste drücken. Sobald Sie die Zollabfertigung verlassen, ist Entspannung angesagt - der Start erfolgt vollautomatisch.

Okay, das war der einfache Teil - jetzt können wir mit den Grundlagen der Flugorientierung beginnen. Nach den Vibrationen beim Abheben ist damit zu rechnen, daß Ihre Steuerung kalibriert werden muß. Aktivieren Sie dazu mit **Alt O** den Optionenbildschirm, wählen Sie das gewünschte Steuerungsgerät, und kalibrieren Sie es mit den Optionen am unteren Bildschirmrand.

#### Auswählen/Kalibrieren eines Joysticks oder der Maus

1. Drücken Sie **Alt O**, um den Optionenbildschirm aufzurufen.
2. Wählen Sie entweder JOYSTICK, JOYSTICK- UND SCHUB-FLUGSTEUERUNG oder MAUS.
3. Wählen Sie die entsprechende Option KALIBRIERUNG am unteren Bildschirmrand.
4. Befolgen Sie die Kalibrierungsanweisungen auf der rechten Seite.
5. Klicken Sie auf ENDE, um die Kalibrierung abzuspeichern und zum Optionenbildschirm zurückzukehren.

Alles in Ordnung? Kehren Sie zur Cockpitsicht zurück, greifen Sie den Steuerknüppel (oder die Maus, wenn Ihnen das mehr liegt), und bewegen Sie ihn (sie) in alle Richtungen. Beachten Sie dabei, wie sich die Sternfelder relativ zu Ihrem Raumschiff bewegen. Es ist ganz einfach: Ziehen Sie nach hinten, um die Nase anzuheben, hart nach links, um in Querlage zu gehen und nach links zu fliegen, usw. - dazu muß man wirklich nicht studiert haben. Es gibt jedoch eine Alternative. Für Piloten mit einem umgekehrten Raumempfinden läßt sich die Flugorientierung über den Optionenbildschirm invertieren. Dadurch wird die Nase angehoben, wenn man den Steuerknüppel nach vorne drückt, und abgesenkt, wenn man ihn nach hinten zieht. Sofern Ihr Steuerknüppel mit einem zweiten Knopf ausgestattet ist, können Sie ihn beim Nach-Links- oder Nach-Rechts-Drücken niederhalten, um zu gieren und eine Rolle auszuführen.

So, jetzt wissen Sie also, wie man auf einem crianischen Pfennigstück wendet. Das ist schön und gut, aber damit alleine kommen Sie ohne ein wenig Vorwärtsschub nirgendwo hin. Die Steuerung der Haupttriebwerke ist derart einfach, daß sogar ein Dreijähriger sie begreift. Leider sind drei Jahre alte Piloten eine rare (und illegale) Spezies, also werden Sie wohl den Job übernehmen müssen. Die grundlegenden Steuerungselemente werden wie folgt bedient:

- +      Geschwindigkeit erhöhen
- Geschwindigkeit verringern
- ]      Geschwindigkeit auf Maximum
- [      Geschwindigkeit auf Null
- TAB    Nachbrenner, solange gedrückt

Wenn Sie über eine Schub-Flugsteuerung (Throttle) verfügen, können Sie damit auf Maximalgeschwindigkeit beschleunigen oder auf Null abbremsen. Die Tastatureinstellungen werden dadurch aufgehoben. Der Nachbrenner wird jedoch weiterhin über die TAB-Taste zu- und abgeschaltet.

Auch wenn Ihre Triebwerke über genügend Treibstoff verfügen, um Sie ans Ziel zu bringen, dürfen Sie nicht vergessen, daß die Nachbrenner durstiger sind als ein bexanisches Wüstenkamel mit leerem Hocker. Vermeiden Sie es also, im All "liegenzubleiben", denn Ihr Treibstoffvorrat hält nicht ewig (obwohl bei jeder Landung nachgetankt wird). Für Geschwindigkeitsfanatiker gibt es einen heißen Tip: Sie können einen Nachbrenner-Booster erstellen, um die bei eingeschaltetem Nachbrenner erzielte Höchstgeschwindigkeit zu steigern.

## Navigation

Jetzt sind Sie also mit den Grundlagen der Steuerung vertraut. Um allerdings im Tri-System herumzukommen, müssen Sie Ihrem Navigationscomputer mit Hilfe der Navigationskarte zeigen, wo er Sie hinbringen soll. Drücken Sie dazu **Alt N**. Die Karte zeigt das Tri-System mit seinen Haupt- und Nebenplaneten, Nav-Punkten und Weltraumstationen. Das Tri-System ist in einzelne Raumbereiche aufgeteilt, die durch "Sprung"-Strecken verbunden sind. Diese Zonen sind mit im Raum schwebenden Nav-Bojen, auch "Punkte" genannt, markiert. Um irgendwo hinzukommen müssen Sie zwischen diesen Nav-Punkten Sprünge ausführen. Ihre Position wird durch eine rote Markierung angezeigt. Sie können die Navigationskarte rotieren, indem Sie den Cursor bei niedergedrückter rechter Maustaste über den Bildschirm ziehen oder die Taste **R** drücken.

Um einen Zielpunkt auszuwählen, klicken Sie ihn mit der linken Maustaste an oder drücken Sie die Taste **F**, geben Sie dann den Namen oder die Nummer des Ortes ein und drücken Sie **ENTER/RETURN**. Sie werden feststellen, daß ein Ziel manchmal bereits durch die Eingabe der ersten Buchstaben gefunden wird. Mit **HE** erhalten Sie beispielsweise Hermes, während **HEP**

Hephaestus ergibt. Der Name des Bestimmungsortes wird in der unteren linken Bildschirmecke angezeigt.

Wenn Sie ein Ziel ausgesucht haben, wird die Route berechnet und als eine rote Linie angezeigt. Im unteren linken Bildschirmbereich wird die Streckenlänge als Anzahl der nötigen Sprünge angegeben. Sie können durch Benutzung der Systemsprungtore, die als gepunktete Ringe hervorgehoben und durch gelbe Linien verbunden sind, die Reisegeschwindigkeit erhöhen. Für die Nutzung dieser Sprungvariante wird Ihnen eine Gebühr berechnet. Wenn Sie eine wertvolle Ladung transportieren, ist dies ein guter Weg, räuberischen Piraten aus dem Weg zu gehen. Denken Sie daran, daß der Navigationscomputer, wenn Sie ein Ziel bestimmt haben, ausschließlich anhand der Nav-Punkte die kürzeste Route berechnet. Sie müssen also selber beurteilen, ob die Nutzung der Systemsprünge für Sie von Vorteil ist.

Auswahl eines Bestimmungsortes auf der Navigationskarte

1. Drücken Sie **Alt N**, um die Navigationskarte aufzurufen.
2. Beachten Sie die Position Ihres Raumschiffs (rote Markierung), und klicken Sie mit der linken Maustaste auf einen Zielpunkt.
3. Alternativ können Sie auch **F** drücken, den Namen oder die Nummer des Bestimmungsortes eingeben und mit **ENTER/RETURN** bestätigen.
4. Drücken Sie **ENDE**, und der Weltraum hat Sie wieder.

Zusätzliche Bedienungstasten für die Navigationskarte

- Wegzoomen **1** Planeten an/aus
- + Heranzoomen **2** Nav-Punkte an/aus

**R** Rotieren der Navigationskarte **3** Nummern der Nav-Punkte an/aus (Die Nummern erscheinen nur, wenn die Nav-Punkte angezeigt werden.)

**C** Karte zentrieren **4** Weltraumstationen an/aus

Reparaturstationen tragen das Kürzel RS vor ihrem Namen. Ausrüstungsstationen erkennt man am Präfix ES, Handelsstationen an einem CS und Superstationen an einem SS vor ihrem Namen.

## Reisen im Weltraum

Mal angenommen, Sie haben eine kurze einfache Route mit einer Gesamtlänge von, sagen wir, fünf Sprüngen geplant, und es kann losgehen. Halten Sie Ausschau nach dem kleinsten Balken in der oberen Bildschirmmitte, dem dritten von oben. Wenn Ihre lokale Weltraumzone frei von feindlichen Schiffen ist, leuchtet dieser Balken grün und Sie können durch Drücken von **J** zum nächsten Punkt auf Ihrer Route springen. Falls der Balken rot ist, befinden sich Feinde in der Umgebung, die Sie zuerst eliminieren müssen, damit Sie den Sprung sicher ausführen können. Während Ihre Sprungtriebwerke warmlaufen, sind Sie eine leichte Beute (aber ich schweife zu weit aus, wir behandeln das Thema Schiffsverteidigung später). Sollten Sie aus irgendeinem Grund nicht in der Lage sein, die zuvor beschriebenen Gegner auszuschalten, dann bleibt Ihnen noch die Möglichkeit, in die entgegengesetzte Richtung zu fliegen, bis Sie in sicherer Entfernung für einen Sprung sind. Wie weit das ist, hängt von der Größe der Raumzone ab, in der Sie sich gerade befinden. Nehmen wir also an, Sie haben grünes Licht. Drücken Sie **J**, um den Sprung durchzuführen, und fühlen Sie, wie sämtliche Partikel Ihres Körpers durch das rauhe Gewebe Ihrer Unterkleidung gesiebt werden, während Sie mit einer irrsinnigen Geschwindigkeit durch die

unvorstellbaren Weiten des Weltalls katapultiert werden. Sobald Sie am nächsten Punkt Ihrer Route auftauchen, zeigt der Sprungbalken einen der folgenden Zustände an:

1. In ein sattes Grün übergehendes Orange - Alles bereit für einen weiteren Sprung.
2. Rot mit steigender Intensität - Sie müssen zuerst alle Feinde in der lokalen Raumzone vernichten, bevor Sie einen erneuten Sprung wagen können.
3. Orange mit steigender Intensität - Sie sind an Ihrem Bestimmungsort angekommen.

### **Sprünge zwischen Nav-Punkten**

1. Wählen Sie ein Ziel und die zugehörige Route auf Ihrer Navigationskarte, und wechseln Sie dann mit ENDE zurück ins All.
2. Wenn Ihr Sprungbalken (der dritte von der oberen Bildschirmmitte aus) grün ist, drücken Sie J, um den Sprung einzuleiten.
3. Falls der Balken rot ist, müssen Sie vor dem Sprung zuerst alle feindlichen Raumschiffe in der Umgebung zerstören.
4. Setzen Sie die Sprünge fort, bis Sie Ihren Bestimmungsort erreichen. Der Sprungbalken leuchtet nun Orange.

### **Benutzung von Systemsprungtoren**

1. Wählen Sie auf Ihrer Navigationskarte das Sprungtor, das Sie benutzen wollen.
2. Begeben Sie sich zu diesem Sprungtor.
3. Fliegen Sie durch die Mitte des Tornings, um den Systemsprung einzuleiten.
4. Wenn Sie auf der anderen Seite des Sprunges herauskommen, rufen Sie erneut Ihre Navigationskarte auf, um Ihr nächstes Ziel zu bestimmen.

Hinweis: Falls Sie nicht über genügend Mittel zum Begleichen der Gebühr verfügen, prallen Sie am Kraftfeld des Tores ab und beschädigen dadurch Ihr Schiff.

## **Landung auf einem Planeten oder einer Station**

Wenn Sie den Zielsucher in der Mitte Ihres Bildschirms betrachten, werden Sie feststellen, daß er von einem kleinen blauen Dreieck umkreist wird. Dieses zeigt die Richtung zum nächstliegenden Planeten, Nav-Punkt, Weltraumstation usw. an und hilft Ihnen, daß Objekt ins Blickfeld zu rücken. Sofern es sich um einen Planeten handelt, auf dem Sie landen wollen, fliegen Sie direkt darauf zu und öffnen Sie durch Drücken von C Ihr Funkanlage-Fenster auf dem HUD. Warten Sie, bis die Planetenkontrolle als ein offener Kanal erscheint. Wählen Sie diesen mit der entsprechenden Zifferntaste über die Tastatur aus, und bitten Sie dann ebenfalls mit der passenden Zifferntaste über die Tastatur um Landeerlaubnis. Die Genehmigung wird Ihnen daraufhin erteilt. Nun können Sie sich zurücklehnen und die fabelhafte Aussicht bei einer automatischen Landung auf irgendeinem der acht Hauptplaneten genießen. Falls Sie keinen Funkkontakt aufnehmen und einfach weiterfliegen, verglichen Sie in der Atmosphäre.

Wenn es sich um eine Weltraumstation handelt, verfahren Sie auf gleiche Weise wie bei einem Planeten. Diesmal bitten Sie jedoch darum, andocken zu dürfen. Wenn Sie tatenlos weiterfliegen, kollidieren Sie mit der gepanzerten Hülle der Station und prallen von ihr ab,

wodurch Ihrem Schiff beträchtlicher Schaden zugefügt und der Pilot der Station in Rage gebracht wird. Und wenn wir schon einmal beim Thema Kollisionen sind, vermeiden Sie es, bei hoher Geschwindigkeit mit Navigationsbojen zusammenzustoßen. So etwas kann fatale Folgen haben.

Landen und Andocken

1. Fliegen Sie zu dem Planeten oder der Anlage, auf der Sie landen oder andocken wollen.
2. Drücken Sie **C**, um das Funkanlage-Fenster zu öffnen. Sobald Sie in Reichweite sind, können Sie Ihr Ziel mit der entsprechenden ZIFFERntaste auswählen.
3. Ebenfalls mit einer ZIFFERntaste wählen Sie eine Nachricht aus, z.B. "Landeerlaubnis".
4. Wenn Ihnen Landeerlaubnis erteilt wird, fliegen Sie weiter zu Ihrem Ziel.

So, das war' soweit alles dazu, wie Sie herumkommen. Allerdings, weil das Tri-System nunmal ein unsicherer Ort ist, empfehle ich Ihnen weiterzulesen.

## Radar

Der Radar arbeitet in zwei Modi, zwischen denen Sie mit **Alt R** umschalten können.

### Modus 1: Himmelförmig (Elliptisch)

Alles, was Sie darauf erkennen können, repräsentiert ein Objekt im Weltall. Ich stelle mir den Radar immer gerne als eine riesige transparente Scheibe vor, in deren Mitte sich das eigene Schiff befindet. Wenn ein Objekt sich auf der gleichen Ebene wie die Scheibe befindet, erscheint es als ein kleiner Punkt. Befindet es sich oberhalb der Scheibe, dann ist eine Linie unter dem Punkt zu erkennen - je länger diese Linie ist, desto höher liegt das Objekt. Verläuft die Linie oberhalb des Punktes, dann befindet sich das Objekt unterhalb der Platte, was auch an der etwas dunkleren Farbe zu erkennen ist. Selbstverständlich ist ein Objekt um so näher an Ihrer Position, je geringer der Abstand zur Mitte des Kreises ist. Falls das Objekt sich am äußeren Rand der Scheibe befindet, müssen Sie in seine Richtung beschleunigen, um den Kampf aufzunehmen und es dadurch direkt vor die Nase Ihres Raumschiffs bringen.

### Mode 2: Patriarchalisch (Kreisförmig)

Diese ältere Methode der Beobachtung der Weltraumumgebung wird von einigen der betagten Piloten im Tri-System favorisiert. Der Kreis ist in sechs Sektoren eingeteilt, wobei jedes Objekt wiederum als ein farbiger Punkt wiedergegeben wird. Der äußere Ring zeigt die Position von Raumschiffen hinter Ihnen, der innere Kreis Schiffe vor Ihnen und die vier mittleren Quadranten Schiffe auf den Längsseiten, über oder unter Ihnen an. Um ein Ziel ins Sichtfeld zu bringen, müssen Sie den zugehörigen Punkt ausfindig machen und Ihr Schiff so manövrieren, daß der Punkt zum Mittelpunkt des inneren Kreises wandert. Das Ziel befindet sich dann direkt vor Ihnen, womit wir eine nette Überleitung zum nächsten Thema hätten.

Ach ja, in beiden Modi läßt sich die Reichweite des Radars, die als Balken direkt unter dem Radar angezeigt wird, durch Drücken von **E** variieren. Sämtliche orange-farbenen Balken = größter Radius, ein orange-farbener Balken = kleinster Radius.

Die verschiedenen Punkte sind farbkodiert, damit sie leicht voneinander zu unterscheiden sind:

Rot = Piraten und Clan

Grün = Militär

Blau = Neutral

Grau = Stationen und Anlagen

Gelb = Raketen, Trümmer und Behälter

Weiß = Aktuelles Ziel

## Zielerfassung

Im All müssen Sie Schiffe oder Objekte als Ziel erfassen, um sie zu identifizieren, mit ihnen Kontakt aufzunehmen oder sie zu zerstören. (Sie können Planeten oder Anlagen, wie z. B. Raumstationen, nicht als Ziel erfassen - es reicht, sich anzunähern, um Kontakt aufzunehmen). Zur Auswahl eines Ziels drücken Sie **A**, wodurch auch das Zielidentifizierung-Fenster unten links auf dem Bildschirm aufgerufen wird, sofern es nicht bereits geöffnet ist. In diesem Fenster finden Sie alle verfügbaren Informationen über das Ziel zusammen mit einem entsprechend der Radaranzeige farbkodierten Bild des Objekts. *Überprüfen Sie diese Informationen sorgfältig, da Sie dadurch unter Umständen vor den düsteren Machenschaften eines auf den ersten Blick harmlosen Schiffes gewarnt werden.* Sie müssen sich natürlich bis auf vier Längen einem Raumschiff oder Objekt nähern, um es scannen zu können.

Mit **A** und **Z** scannen Sie rückwärts und vorwärts durch die Objekte in Ihrem Einzugsbereich, wobei jedes nacheinander als Ziel erfasst wird. Sobald es anvisiert ist, wird das jeweilige Objekt mit einem Zielring eingekreist. Falls es sich außerhalb des Sichtfeldes befindet, wird seine Richtung durch einen beweglichen Pfeil angezeigt, der sich um den Zielsucher dreht. Der Zielring und -Pfeil sind golden, wenn sich das Ziel außerhalb der Reichweite des Standard-Strahlenlasers aufhält, und rot, sobald es in Reichweite ist.

Indem Sie **Q** oder den zweiten Joystickknopf drücken, visieren Sie jedes beliebige Objekt in einem Winkel von 10 Grad des vorderen Fadenkreuzbogens an.

Um das nächstliegende feindliche Ziel zu erfassen, drücken Sie **W**.

Mit **S** wählen Sie das nächste wohlgesonnene Ziel an.

Sei es, weil Sie ein Experte oder einfach nur ein dummer Pilot sind, mit **Alt T** können Sie die Zielerfassung abschalten (und wieder einschalten). Das Fadenkreuz bleibt bestehen, aber Sie keine Ziele mehr identifizieren oder mit einer Lenkrakete anvisieren.

Wenn Sie ein Ziel abspeichern möchten, um schnell darauf zurückgreifen zu können, drücken Sie zusammen mit **SHIFT** eine der Zifferntasten **0 - 9**.

Zum Aufrufen eines solchen Ziels, vorausgesetzt es existiert noch und ist in Reichweite, drücken Sie eine der Zifferntasten **0 - 9**.

Zu guter Letzt können Sie mit **X** Ihre Geschwindigkeit derjenigen Ihres Ziels angleichen.

### Erfassen und Abspeichern eines Objektes

1. Mit **A** öffnen Sie das Ziel-Fenster.

2. Wählen Sie Ihr Ziel aus, indem Sie mit den Tasten **A** und **Z** durch die Objekte in Ihrem Einzugsbereich schalten.

3. Drücken Sie eine der Zifferntasten **0 - 9** zusammen mit **SHIFT**. Das Ziel ist nun unter der jeweiligen Nummer gespeichert.

4. Um ein gespeichertes Ziel erneut aufzurufen, drücken Sie eine der Zahlentasten **0 - 9**, nachdem Sie sich zuvor vergewissert haben, daß das Funkanlage-Fenster geschlossen ist.

## Geschütze und Laser

...ffnen Sie mit **G** das Geschütze-Fenster auf dem HUD. Nun können Sie sehen, welche Geschütze und Laser einsetzbar sind. Sie können eine oder mehrere Waffen gleichzeitig abfeuern, nachdem Sie diese zuvor aktiviert haben. Drücken Sie dazu **H**, wodurch die kleinen grünen Zeiger zur gewünschten Waffe bewegt werden. Mit **N** schalten Sie diese an (rot) oder aus (grau). Wenn Sie **F** drücken, werden alle Waffen aktiviert und Sie verfügen über die maximale Feuerkraft. Ach ja, hab ich etwa vergessen zu erwähnen, daß Sie die Dinger mit Ihrem Abzug (Feuerknopf) abfeuern? Falls Sie ein Schiff im Sichtbereich haben, das Sie vernichten wollen, schießen Sie einfach darauf. Nun ja, es ist nicht immer ganz so einfach.

Wissen Sie, obwohl man immer von Lasern spricht, ist das nicht ganz korrekt. Die Dinger schießen nicht mit Licht, sondern mit konzentrierten elektromagnetischen Energieblitzen. Und weil diese Blitze nicht aus Licht bestehen, bewegen Sie sich auch nicht mit Lichtgeschwindigkeit. Daraus ergibt sich, daß Sie sich vor einem beweglichen Objekt befinden müssen, um es treffen zu können. Ihr freundlicher Bordcomputer, Danni, schützt für Sie die Position des gegnerischen Schiffes, wenn es von Ihren Lasern getroffen wird. Dieser Punkt wird durch das kleine orange-farbene Symbol angezeigt, das im Fadenkreuz umherwandert. Um eine hohe Trefferrate zu erzielen, müssen Sie auf diesen Punkt feuern.

Durch intensive Nutzung werden die Laser überhitzt, wodurch Sie nur noch sporadisch oder sogar gar nicht mehr feuern. Der Überhitzungsbalken befindet sich in der unteren Bildschirmmitte. Besorgen Sie sich eine Kühleinheit, um dieses Problem wenigstens teilweise in den Griff zu bekommen.

## Raketen

Mit **M** öffnen Sie das Raketen-Fenster. Dort haben Sie die Möglichkeit, zu überprüfen, welche Raketen und Torpedos einsatzbereit sind. Sie können eine oder mehrere Waffen gleichzeitig abfeuern, nachdem Sie diese zuvor aktiviert haben. Drücken Sie dazu **H**, wodurch die kleinen grünen Zeiger zur gewünschten Waffe bewegt werden. Mit **N** schalten Sie diese an (rot) oder aus (grau). Wenn Sie Ihr Ziel lange genug im Sichtbereich halten, kann der Computer Ihre Raketen darauf ausrichten, was durch den sich schließenden Erfassungsring angezeigt wird. Sobald das Ziel erfaßt ist, starten Sie die Lenkrakete mit **ENTER/RETURN**. Der allgegenwärtige Danni leitet sie dann ins Ziel. Falls nötig können Sie mehrere Raketen gleichzeitig abfeuern.

### Eine Rakete auf ein Objekt abfeuern

1. Drücken Sie **A**, um das Ziel-Fenster zu öffnen.
2. Wählen Sie mit Hilfe der Tasten **A** und **Z** Ihr Ziel aus.
3. Bringen Sie das Objekt in den Sichtbereich, damit Ihr Computer das Ziel für die Raketen erfassen kann.
4. Rufen Sie mit **M** das Raketen-Fenster auf.
5. Warten Sie, bis das Ziel erfaßt ist, und drücken Sie dann **ENTER/RETURN**, um die Rakete(n) abzufeuern.

## Status der Schilde und Panzerung von Zielen

Sofern das Zielerfassungssystem in Betrieb ist, werden die Schildstärke und Panzerung des erfaßten Schiffes mit einem roten Schiff-Icon in der Mitte links vom Radar angezeigt. Wenn Sie Treffer landen, werden die Schilde (die äußere blaue Schicht) allmählich verringert. An dem Schiffsbild können Sie erkennen, wo Ihre Treffer einschlagen. Sobald Sie mit dem Schießen einhalten und keine Treffer mehr landen, können sich die Schilde regenerieren. Um die Schilde zu durchbrechen, müssen Sie unablässig feuern. Dann können Sie damit beginnen, die Panzerung (die gelbe innere Schicht) zu zerstören und schließlich das Schiff zu vernichten.

## Ihre Schilde und Panzerung

Wenn ein anderes Schiff das Feuer auf Sie eröffnet oder Raketen auf Sie abfeuert, müssen Sie sich entscheiden, ob Sie zum Gegenangriff übergehen oder mit vollem Nachbrennerschub die Flucht ergreifen wollen. Sobald Sie getroffen werden, werden Ihre eigenen Schilde mit einem blauen Schiff-Icon in der Mitte rechts vom Radar angezeigt. In einer verzweifelten Lage kann es hilfreich sein, Ihr Schiff zu wenden, um den beschädigten Schilden Zeit zum Regenerieren zu geben, was mit einem eingebauten Schildgenerator-Verstärker schneller vor sich geht. Falls Sie mit einem anderen Raumschiff oder Objekt kollidieren, prallt es in geringem Abstand von Ihrer Schiffsoberfläche zurück. Bei diesem Effekt, der durch das Aufeinanderprallen der Schilde verursacht wird, geht viel Energie verloren. Sobald Ihre Panzerung Schaden nimmt, werden Sie registrieren, daß Fehlfunktionen bestimmter Ausrüstungsbestandteile auftreten, z.B. bei der Funkanlage oder Flugsteuerung. Wenn Sie eine Selbstreparatureinheit an Bord haben, besteht die Möglichkeit, diese Systeme wieder einsatzbereit zu bekommen. Um den Status der Systemschäden zu überwachen, öffnen Sie mit **D** das entsprechende Fenster am unteren rechten Bildschirmrand.

## Funkanlage

Das Sub-Theta-Radio ermöglicht es Ihnen unter anderem, Befehle an Frachtschiffe und Wingmen zu übermitteln, um Lande- oder Andockergenehmigung zu bitten und Feinde zu verhöhnen. Mit **C** öffnen Sie das Funkanlage-Fenster auf der linken Seite des HUD. Sofern jemand zu erreichen ist, haben Sie dort die Wahl zwischen verschiedenen Leuten, zu denen Sie Kontakt aufnehmen können. Treffen Sie Ihre Wahl mit den ZIFFERntasten, und bestimmen Sie auf dieselbe Weise, welche Nachricht Sie übermitteln wollen.

### Kommunikation mit einem anderen Schiff

1. Drücken Sie **A**, um das Ziel-Fenster zu öffnen.
2. Wandern Sie mit den Tasten **A** und **Z** durch die Ziele.
3. ...öffnen Sie mit **C** das Funkanlage-Fenster. Wählen Sie Ihr Ziel mit der entsprechenden ZIFFERntaste aus.
4. Ebenfalls mit einer ZIFFERntaste wählen Sie eine Nachricht aus, beispielsweise "Wie ist Ihr Status?"

## Kameraperspektiven

Manchmal ergibt sich die Antwort auf ein Problem aus einem Wechsel der Perspektive. Sie können verschiedene Funktionstasten drücken, um die Ansicht Ihres Schiffes oder des Sie umgebenden Weltalls zu variieren. Die Alternativen lauten:

**F1** Sicht nach vorne (Frontansicht) - Die Sicht nach vorne aus Ihrem Cockpit inklusive Instrumente.



- F2** Sicht nach links (Blick von links) - Die Sicht nach links von Ihrem Schiff aus.
- F3** Sicht nach hinten (Rückansicht) - Die Sicht nach hinten von Ihrem Schiff aus.
- F4** Sicht nach rechts (Blick von rechts) - Die Sicht nach rechts von Ihrem Schiff aus.
- F5** Schiffsansicht (Bewegen Sie die Kamera mit Hilfe der PFEILTasten, zoomen Sie mit den Tasten [ und ] ) - Eine frei schwebende Kamera, die sich kreisförmig um Ihr Schiff herum bewegen lässt und ein Betrachten aus beliebigem Winkel ermöglicht.
- F6** Außenkamera - Die Sicht durch eine freischwebende, aber ortsfeste Kamera, die direkt von der Vorderseite Ihres Schiffes aus nach vorne blickt.
- F7** Zielansicht (Bewegen Sie die Kamera mit Hilfe der PFEILTasten, zoomen Sie mit den Tasten [ und ] ) - Eine freischwebende Kamera, die sich kreisförmig um das Zielobjekt herum bewegen lässt und ein Betrachten aus beliebigem Winkel ermöglicht.
- F8** Verfolgerkamera - Eine freischwebende Kamera, die Ihrem Ziel folgt.
- F9** Festinstallierte Kamera - Die Sicht durch eine Kamera an einem bestimmten, von Ihnen gewählten Ort im All in eine vorgegebene Richtung.
- F10** Filmkamera (Filmqualität) - Eine Kamera, die automatisch dem Geschehen im All folgt und dabei ständig die Perspektiven wechselt.

## Externe Bildschirme

### Optionenbildschirm

Mit **Alt O** aktivieren Sie den internen Optionenbildschirm, wo Sie verschiedene Features zu- und abschalten können. Auf diese Weise haben Sie die Möglichkeit, Ihre Wahrnehmung des Weltalls und der Sie umgebenden Welt dem persönlichen Geschmack anzupassen. Hier finden Sie auch die Kalibrierungssysteme für Flugsteuerungsgeräte wie Ihren Steuerknüppel. Folgende Optionen stehen zur Wahl:

- |                                  |  |
|----------------------------------|--|
| Videoüberleitungen - an/aus      | Schaltet die Videosequenzen bei Landungen und Transits           |
| Animierte Überleitungen - an/aus | Schaltet die Animationen beim Hochladen des CCN und PAD          |
| Globaler Sound -                 | Schaltet die allgemeine Soundwiedergabe an/aus                   |
| Planetenmusik -                  | Schaltet die Hintergrundmusik auf Planeten an/aus                |
| Weltraummusik -                  | Schaltet die Weltraummusik an/aus                                |
| Kabine/PAD-Soundeffekte -        | Schaltet Sound des CCN und PAD an/aus                            |
| Computerstimme -                 | Schaltet die Computerstimme an/aus                               |
| Triebwerkgeräusche -             | Schaltet die Triebwerkgeräusche an/aus                           |
| Hoher Detaillevel -              | Bestimmt den visuellen Detaillevel und die Bildrate (frame rate) |
| Joysticksteuerung -              | Wählt einen Joystick für die Flugsteuerung aus                   |

Joystick-/Schubsteuerung - Wählt einen Joystick mit Schubkontrolle (Throttle) für die Flugsteuerung aus

Maussteuerung - Wählt eine Maus für die Flugsteuerung aus

Orientierung des Flugmodells - Invertiert die Flugsteuerung

Joystick kalibrieren- Kalibrierung der Joysticksteuerung

Kalibrierung der Schubkontrolle

## Hotkeys

Als eine Hilfe für alle Anfänger und Vergesslichen, oder wenn Ihnen einfach nur einen Befehl nicht mehr einfällt, ruft **Alt H** diese Liste auf. Auf zwei Bildschirme verteilt werden hier alle Tastaturbefehle der Flugsteuerung aufgeführt. Den zweiten Bildschirm wählen Sie, indem Sie auf WEITER drücken.

## ENDE

Mit **Alt X** verlassen Sie das Weltall. Sie kehren dann zum Hauptmenü zurück, wo Sie die Wahl haben zwischen NEUES SPIEL STARTEN, GESPEICHERTEN SPIELSTAND LADEN oder BEENDEN.

## Elektronisches Logbuch

Mit **Alt D** können Sie sämtliche Notizen abrufen, die Sie für sich selbst verfasst haben, und Informationen über Ihren persönlichen Status bezüglich Missionen, Guthaben, Fracht usw. einholen. Das Logbuch nimmt fünf Einträge auf. Selbst wenn der erste leer ist, sollte man auch die weiteren Einträge durch Klicken auf NÄCHSTER LOGBUCH-EINTRAG überprüfen.

## Hereinkommende Mail

Im Verlauf eines Raumfluges ist es wahrscheinlich, daß Ihnen von jemandem eine Email übermittelt wird. Oft erhalten Sie auf diesem Wege wichtige Informationen oder Missionsangebote. Jede besonders wichtige Nachricht wird automatisch in Ihr elektronisches Logbuch eingetragen. Eine hereinkommende Email wird zusammen mit einem hörbaren Alarm durch ein Icon oben links auf dem Bildschirm angezeigt. Der Email-Bildschirm erscheint daraufhin automatisch und läßt sich mit Hilfe des ENDE-Buttons wieder schließen.

## Zusammenfassung

Bleiben Sie wachsam! Am besten, Sie haben Augen im Hinterkopf (auf Crius gibt es Chirurgen, die diese Operation sehr gekonnt durchführen). Selbstverständlich ist es der beste Weg zur Bewältigung der ganzen Theorie, sich hinter die Instrumente zu klemmen und es selbst auszuprobieren. Halten Sie in den CCN-Kabinen Ausschau nach Schiffen und Ausrüstung, besorgen Sie sich, was Sie brauchen, und legen Sie los.

## Ratschläge für den Kampf

**"Aufgepaßt, Grünschnabel!!!" - Auszüge aus Slade "Tex" Carvers CIS Interplanetarisches Kampfhandbuch**

Einleitung von Commander Brett Stryker: CIS Sondereinsatzkommando

Lassen Sie mich Ihnen den mglicherweise hrtesten Mann im Universum vorstellen. Ihm wurde jede nur erdenkliche Ehrung zuteil, eine wandelnde und sprechende 24kartige Legende. Wenn Sie in einem Wrterbuch unter dem Begriff "knallhart" nachschlagen, dann finden Sie ein Photo von diesem Kerl direkt daneben. Erkundigen Sie sich bei irgendjemandem im Tri-System nach Tex, und man wird Ihnen von seinem mittlerweile legendren "Torpedoangriff ohne Rckfahrkarte" whrend der Scatterbelt-Kriege erzhlen. Damals behauptete man, niemand knne diese Mission schaffen, aber andererseits ist Tex kein gewhnlicher Mann. Zu seinen Ehrungen zhlen:

Golden Cluster (nur vier Mnnern wurde diese Ehrung zuteil, drei davon haben es nicht mehr erlebt), Silberkomet, Legion of Honour, Platinstern, Ehrenmedaille erster Klasse fr auergewhnliche Pflichterfllung, Den Schwarzen Adler fr Mut, Tapferkeitsmedaille. Vor diesem Mann mu man Respekt haben - passen Sie also auf.

**Colonel Slade "Tex" Carver:**

**CIS Sondereinsatzkommando, "Blackwatch"-Regiment**

Hren Sie zu, Grnschnabel, hren Sie genau zu. Ich wei, was Sie denken. Sie werden allen zeigen, wo's langgeht. Nun, berlegen Sie sich das noch einmal, mein Bester. Sie gehen unvorbereitet in den Kampf, und bevor Sie es begriffen haben, sind Sie schon Geschichte.

Diese Hundeshne werden Ihnen nicht die Spur einer Chance lassen, strengen Sie also mal ein bischen Ihren Grips an. Wenn Sie Hardball spielen wollen, mssen Sie fr den Kampf prpariert sein. Es macht keinen Sinn, mit einem Schnappmesser zu einer Schieerei zu gehen.

An echt gute Waffen und Ausrstung 'ranzukommen ist nicht gerade billig. Anfangs sollten Sie gefhrlichen Missionen aus dem Weg gehen und versuchen, schnell Profit zu machen. Fangen Sie mit einfachen Frachtauftrgen an, allerdings nur auf ungefhrlichen und kurzen Strecken, denn Sie knnen Ihren Hintern darauf verwetten, da da drauen ein paar Piraten herumlungern, die nur auf leichte Beute warten.

OK. Sie haben sich also ein Frachtschiff angeschafft, mit dem Sie auch in einem Kampf bestehen knnen. Lassen Sie sich also ein paar Ratschlge von jemandem geben, der mehr als zwanzig Jahre Kampferfahrung beim Militr auf dem Buckel hat.

1. Lassen Sie sich nie auf einen Frontalangriff ein, bei dem Sie unntige Schden einstecken mssen, wenn Sie eine Chance haben, sich per Nachbrenner hinter das Ziel zu setzen. Heften Sie sich an die Fersen Ihres Gegners und schieen Sie ihm das Hinterteil weg.
2. Setzen Sie Wingmen ein. Nicht alle Sldner sind gleich gut, aber wenn Sie sich auf eine Mission oder einen Transport einlassen, bei dem Sie damit rechnen, da es hei hergehen wird, kommt ein Flgelmann gerade recht, um Ihnen den Rcken freizuhalten.
3. Raketen. Achten Sie darauf, da Sie die richtige Rakete fr die jeweilige Aufgabe nehmen. Hellraiser eignen sich fr Groschiffe, Pythons fr schnelle Schiffe, Sie wissen, was ich meine. Wenn Sie sich nicht sicher sind, ziehen Sie die Spezifikationen zu Rate.
4. Verteidigen Sie Ihr Frachtschiff. Whrend Sie dem Ruhm nachjagen, wird Ihr Frachtschiff ausgeweidet. Beschtzen Sie es, und es wird Sie beschtzen.
5. Rammen. Darber werden Sie nichts im CIS-Weltraumkampfhandbuch finden, aber vertrauen Sie einem Veteranen. Wenn die Schilde von einem dieser Hundeshne nicht fallen wollen, rammen Sie ihn einfach! Glauben Sie mir, dann brechen sie zusammen!

6. Funkanlage. Ein Fehler, den ich bei vielen Grünschnäbeln gesehen habe, ist das Vernachlässigen der Funkanlage. Machen Sie nicht den gleichen Fehler.

Wieso? Ich sag's Ihnen:

a) Ein Pirat versucht gerade, Ihnen das Hinterteil wegzublasen. Rufen Sie Ihren Wingman oder ein Frachtschiff zur Hilfe.

b) Ihr Kumpel wird von einem Piraten in Stücke geschossen. Das Problem ist, auch mit dem Nachbrenner sind Sie nicht schnell genug da, um ihn zu retten. Was tun? Nutzen Sie die Verhöhn-Option der Funkanlage. Die meisten Piraten besitzen ein derart zerbrechliches Ego, daß sie in 9 von 10 Fällen nach ein paar spöttischen Bemerkungen Ihre Kanonen auf Sie richten werden und damit Ihrem Kumpel unfreiwillig eine Verschnaufpause gönnen.

8. Rollen. Nutzen Sie das Potential Ihrer Schiffslaser voll aus. Mit Hilfe der Rollen-Taste auf Ihrem Steuerknüppel richten Sie Ihr Schiff nach dem Ziel aus. Wenn Sie wirklich tollkühn sind, versuchen Sie mit einer 90-Grad-Rolle durch den Freiraum zwischen den gegnerischen Lasern zu tauchen. Denken Sie daran, Sie haben gutes Geld für diese Ausstattung bezahlen müssen, also benutzen Sie sie auch.

9. Ein Angriff auf mit Geschütztürmen bewaffnete Schiffe ist eine haarige Angelegenheit. Allerdings haben die meisten Schiffe eine Achillesferse, wo die Türme Sie nicht ins Visier nehmen können. Manchmal ist dies unter dem Rumpf, am Heck oder wo auch immer. Gehen Sie dort in Deckung und befördern Sie das feindliche Schiff ins Jenseits.

Tja, Grünschnabel, das war's auch schon. Mit Kniffen wie diesen habe ich die letzten zwanzig Jahre überlebt, in denen ich für das Sondereinsatzkommando gekämpft habe. Ich drücke Ihnen die Daumen, daß Sie genauso weit kommen.

Erteilen Sie denen eine Lektion.

Der Weltraumhafenzoll, Hermes

## Mitwirkende

Produzent und Regisseur

Erin Roberts

Programmierung

Spielprogrammierer

Paul 'Yosser' Hughes

3D-Programmierer

Brian 'Aqham' Marshall

Spielprogrammierer

Tony 'The Count' Stockton

Künstlerische Gestaltung und Design

3D-Grafiker und Spielobjektdesigner

Chris Battson

3D-Grafiker und Software/Hardware-Ingenieur

Dan 'Starsky' Blackstone

Grafik-/Informationsdesigner

Paul Chapman 'Stitch'

3D-Grafiker und Spielobjektdesigner

Michael P. Cottam

Assoziierter Spieldesigner

Lawrence 'Skeletor' Doyle

3D-Grafiker und Spielobjektdesigner

Nick 'Mushroom Head' Elms

3D-Grafiker/Animator

Mark Goldsworthy 'The Master'

Spielregie und B romanager

Nick 'Dr G' Goldsworthy

K nstlerischer Leiter

Adam 'Headfirst' Medhurst

K nstler/Designer

Phillip Meller 'El Loco'

3D-Grafiker und Spielobjektdesigner

John Miles

Urspr nglicher Haupthandlungsentwurf

Simon Elms

Urspr nglicher Haupthandlungsentwurf

David Thomas

Assistent Produktionsdesign

Darren 'Lurker' Tuckey

Assistent Produktionsdesign

Julian 'Sickboy' Glover

EA Kanada Tools Group

Frank Barchard, Gerry Shaw,

Yggy King, Laurent Ancessi

Spieltester

Jonathan 'The Kid' Brain,

Matt Price

Darren King, Darren Potter, Rob  
Charlish

Musik und Sound

Filmmusik:

Komponist:

Ray Shulman

Produziert von:

Ray Shulman und Chris Nicholls

Spielmusik:

James Hannigan

Interaktiver Sound:

Nick Laviers

Musik w hrend der Landungen und dem Abspann:

Komponist:

James Hannigan

Produziert von:

Chris Nicholls

Soundeffekte und Dialoge:

Nick Laviers, Adele Kellett, Bill Lusty,  
Chris Nicholls, Ashley Richardson

Dokumentation	Matthew Miles Griffiths, Paul Chapman, Richard Johnstone
Dokumentationslayout	Paul Chapman, Caroline Arthur
Marketing	Ann Williams
Deutsche Übersetzung	Rolf D. Busch, Thomas Holle, Karin Schattmann
Qualitätssicherung	Simon Davison
Produktion	Rachel Holman
Verpackungsgestaltung	Paul Chapman, Caroline Arthur
Besonderer Dank an Burke, Alex Carlross,	Lucy Baile, Patrick Bradshaw, Tamara Andrea Griffiths, Peter Larsen,
	Jason Lord, Annabel Roose, David Wilson
Film-Mitwirkende	
Erster stellvertretender Regisseur:	John Dodds
Zweiter stellvertretender Regisseur:	Mark Ingram
Dritter stellvertretender Regisseur:	Zoe Moore
Produktionskoordinatorin:	Lisa Parker
Produktionsassistent:	Richard Walker
Produktionsbericht:	John Sargent
Produktionsberichtsassistenten:	Lara Sargent, Matthew O'Toole
Regieassistentenpraktikanten:	Virginia Murray, Asha Radwan
Regieassistentenpraktikanten/Fahrer	Alex Boden, Christian Dixon
Hilfskräfte:	Jack Ross, Andy Barrett
Choreograph:	Ian Rudgewick Brown
Casting-Assistent:	Manuel Puro
SCHAUSPIELER	
Alberto Fossa:	John Rowe
Angus Santana:	Jonathan Chesterman
Tantchen Maria Gabriel:	Mary Tamm

AttentŠter Nr. 1:	Ade Sapara
AttentŠter Nr. 2:	Farimang Singateh
AttentŠter Nr. 3:	Amanda Pays
AttentŠter Nr. 4:	Su-Lin Looi
Bernice Barlow:	Nadia Cameron
Bill Madox:	Bob Goody
Gesegneter Bietender 1	Jeremy Arnold
Gesegneter Bietender 2	Martine Hubrer
KapitŠn der Canera:	David McCallum
Steuermann der Canera:	Don Warrington
David Hassan:	Christopher Walken
Dimitri Avignoni:	Kevork Malikyan
Dr. Frevel:	Hetty Baynes
Dr. Loomis:	Douglas Fielding
Fark:	John Vernon
Hal Taffin:	Steven Crossley
Holographische Lady:	Stasha French
Empfangschef des Hospitals:	Lynn Thompson
Hugo Carmichael:	Nick Hutchison
Hugos Angreifer:	Stephen Jenn
Jan Mitorr:	John Boswall
Joe, der Barkeeper:	John Hurt
Kronos:	Derek Lea
Lev Arris:	Clive Owen
Lord Mike Vonx:	Eric Carte
Louisa Philips:	Liana Bridges
1. Mann - Kronos' Schiff:	Nizwar Karant
2. Mann - Kronos' Schiff:	Thomsa Craig

Galaktischer Gourmet-Portier:	Stephen Bent
Melissa Banks:	Mathilda May
Nelson Ramirez:	Nadim Sawalha
Nachrichtensprecherin:	Daphne Cheung
GefŠngnispolizeibeamter:	Bruce Byron
Ralph McCloud:	John Francis
Reggie Bray:	Tim Pearce
Rhinehart:	David Warner
Zweiter Beamter:	Nichola Cordey
Temessa Ames:	Nadia Sawalha
Onkel Kashumai:	Brian Blessed
Empfangsdame bei Shernikov:	Nicola Jefferies
Xavier Shondi:	JYrgen Prochnow

Stimmen:

Schiffscomputer:	Dani Behr
Weibliche Weltraumkommunikationsstimme:	Jessica Martin
MŠnnliche Weltraumkommunikationsstimme:	Keith Wickham

Filmmitwirkende

Casting Jeremy Zimmerman.

Schnitt Andy Walter.

Musik Ray Shulman.

Bild Rex Maidment.

Drehbuch von Diane Duane.

ZusŠtzliche Dialoge von Peter Milligan.



"Live Action"-Produzent David Harrington.

"Live Action"-Regisseur Steve Hilliker.

"Live Action"-Co-Produzent Michele Camarda.

## Crew

Scriptgirl:	Julie Robinson
Verantwortliche K�nstlerische Leitung:	John Hill, Jan Spoczynski
K�nstlerische Leiter:	Felicity Joll, David Walley
Stellvertretende K�nstlerische Leiterin:	Juliette Concannon
Storyboard-K�nstler:	Bob Harvey
Entw�rfe:	Richard McManan-Smith, Philip Harvey
Bauten:	Bob Williams, Philip Billingham
Requisite:	Paul Emerson
Produktionseink�ufer:	Duncan W. Wheeler
Kost�mrequisite:	Joe Malone, Mark Bevan
Aushilfsrequisiteur:	Paul De Csernaton
Requisiteurassistent:	Steve Smith
Scharfsteller:	Keith Broome
Klappenbediener:	Mark Maidment
Grip:	Peter Myslowski
Steadicam-Kameram�nner:	Nigel Kirton, Alf Tramontin
Fahrer:	Lol Smith, Alan Bradshaw
Caterer:	The Mobile Mouthful
Standfotograph:	Spike Watson
Schnitt-Assistent:	Ben Isaacs
Video-Nachproduktion:	The Frame Store
Regisseur der Video-Spezialeffekte:	Tim Osborne

Operators:	Tim Greenwood, Chris Mortimer
VT-Schnitt:	Adam Windmill
Schablonenk�nstler:	George Roper
Telecine-K�nstler:	Gary Szabo
Koordination der Videonachbearbeitung:	Lottie Cooper
Ausstattung zur Verf�gung gestellt von:	DGW
"Live Action"-Soundgestaltung:	Paul Hamblin, Graham Headicar
Vorarbeiter:	Joe Ryan
Elektrikerassistent:	Mark Clark
Elektriker:	Steve Senior, Darren Harvey, Richard Potter, Terry Montague
Sound:	Richard Flynn
Mikrofonbediener:	Andy Moffat
Assistenz Kost�mdesign:	Janet Moira
Garderobenassistenten:	Michael Mooney, Karen Jackson, James Pavlou, Tabitha Doyle, Rose Goodhart
Maske und Haardesign:	Joan Hills
Maske und Haarkunst:	Sally Harrison
Maske:	Melissa Lackersteen
Kronos' Prothetisches Make Up:	Nick Dudman
Maske/Frisuren: Naisbitt	Carol Cooper, Maureen Hannaford-
Spezial U.V-Make-Up/Frisuren:	Carolyn Cowan
Konstruktionsmanager:	Steve Bohan
Konstruktionsmanager/Leitender Zimmermann:	Dave Pearce
Zimmermann:	Dave Lowery
B�hnenarbeiter:	Derek Whorlow, George King
Maler:	Brian Morris

Bereitschaftszimmermann:

Mark Brady

Bereitschafts-Kabelträger:

Gordon Humphrey

Stunt-Koordinator/-Arrangeur:

Nick Gillard

Stuntmen:

Ray De-Haan, Andreas Petrides,  
Riky Ash, Marc Cass, Joss Gower,  
Gillard

Derek Lea, Guy List, Nick

Leiter Soundeffekte (SFX):

Stewart Brisdon

SFX-Techniker:

John Van Der Pool, Ian Lowe

Krankenschwester:

Clare Litchfield