

ADVENTURE®
GAMES ENTDECKT
DIE STORY



MISSION MARS
Abenteuerbuch

A: Ihr erwacht in euren Tiefschlaf-Kojen, die von mattem rotem Licht erfüllt sind. Der pulsierende Alarmring um die Tür signalisiert, dass irgendetwas am Raumschiff nicht stimmt. Immerhin ist mit euren Kojen alles in Ordnung, wie die blauen Bodenleuchten anzeigen. „Was ist denn los?“, fragt ihr euch. Leider liefert das Alarmsignal dazu keine weiteren Informationen. Ein Blick auf die Datums- und Uhrzeitanzeige zeigt euch, dass ihr den Mars eigentlich noch nicht erreicht haben könnt. Für genauere Informationen müsst ihr in die Kommandozentrale, aber eure Kabinentüre ist verschlossen. Seltsam, eigentlich sollte das WiFi euch automatisch anhand eurer Bewegungsmuster erkennen und sich öffnen. Hier drin gibt es außer der Türe (102) nur die Kapseln mit einigen eurer privaten Besitztümer (202), einige Fotos von euren Familien zu Hause (302) und einen flackernden Bildschirm (402).

Nehmt und lest Missionskarte M1.

B: Die Kommandozentrale ist vom selben mattroten Licht erfüllt wie die Kajüte. Aus den Fenstern seht ihr nur die Dunkelheit des Weltalls – der Mars ist nur ein winziger roter Lichtpunkt! Ihr überprüft eure Position im Computer und stellt fest, dass ihr erst die halbe Strecke zurückgelegt habt. Eigentlich sollte das Raumschiff jetzt mit dem Abbremsen begonnen haben, aber die Triebwerke sind gerade völlig inaktiv. Auf diese Weise würdet ihr weit am Mars vorbeischießen! Um das Problem zu lösen, müsst ihr den Antrieb wieder in Gang setzen. Der Aufgang zum Maschinenraum ist rechts (115), links ist die Tür zum Tiefkühl-Lager (615). In der Mitte der Kommandozentrale befindet sich das Haupt-Computerterminal (215). Gegenüber von euch ist das Tor zur Laderampe (315), in der Nähe führt eine Luke nach unten zum Supercomputer-Raum (415). Die Anzeigetafel für die Sicherheitssysteme (515) befindet sich links.

C: Vorschriftsmäßig in einen Raumanzug gekleidet, betrittst du die Laderampe und erblickst durch die gläsernen Ladetüren den wunderschönen Anblick des schwarzen, sternenübersäten Weltalls. Du trittst näher und entdeckst in all der Schwärze etwas kleines Graues, das rasch näherkommt ... ein Meteorit! Bevor du Zeit hast, zu reagieren, trifft er das Glas, und mit einem lauten Knacken formen sich Sprünge, die sich rasch spinnwebartig ausbreiten. Eigentlich sollte das Schiff kinetische Schilde haben, aber offenbar fehlt auch bei denen Energie. Du rennst auf die Tür zur Kommandozentrale zu, doch noch bevor du drei Schritte weit gekommen bist, zerbricht die ganze Sicherheitsscheibe. Die Luft entweicht mit einem Knall und zerzt dich auf die Öffnung zu, doch in dem Moment springen glücklicherweise die Sicherheitssysteme deines Raumanzugs an. Die Sohlen deiner Schuhe heften sich magnetisch an den Boden, das Visier schnappt zu, und Luft füllt deinen Helm. Gleichzeitig schlägt die Sicherheitstür zur Kommandozentrale zu. Da, wo vorher die Scheibe war, klafft nun eine große Öffnung ins Weltall. Bis ihr das repariert habt, wird sich die Tür zur Kommandozentrale nicht öffnen.

Du schaust dich um: An der Wand rechts hängt einiges an Ausrüstung (147), auf dem Boden stapeln sich die Kisten bis unter die Decke (347). Wo vorher das Panoramafenster war, klafft nun ein Loch nach außen (247). Auf einem hohen Regal leuchtet etwas (447).

Platziert die kleine Ortskarte c1 passend auf der Grenze zwischen den Ortskarten B und C. Nehmt c2 und legt die Karte offen links neben Ortskarte C. Lest c2.

c4: Die Außenhülle ist repariert. Die massiven Kisten haben das Ganze unbeschadet überstanden (347). Oben auf einem hohen Regal leuchtet es zudem noch immer (447).

D: Im Supercomputer-Raum siehst du Reihen über Reihen von Prozessoren, die vor sich hin summen und piepsen. Wenigstens hier scheint die Energieversorgung noch zu funktionieren. An einer Seite sind mehrere Gegenstände in die Wand eingelassen (153). In der Raummitte ist das Haupt-Terminal (253). Bei einer der Bodenplatten scheint die Beleuchtung ausgefallen zu sein (353).

E: Ihr errichtet eine Notunterkunft (116) neben der Landefähre und packt euer mobiles Radar aus (216). Dann rollt ihr den Rover aus dem Shuttle und bereitet ihn zum Fahren vor (316). In der Nähe ist ein Hügel, von dem ihr vielleicht einen Überblick über die Umgebung bekommen werdet (416). In Richtung Norden (516) wechselt der Boden die Farbe: Zwischen dem rötlichen Marsgestein sind dort breite, fast schwarze Streifen zu erkennen. Vielleicht lohnt es sich, einmal nachzuschauen, was das wohl ist.

Nehmt und lest Missionskarte M3.

F: Die Notunterkunft besteht aus einer Schutzhaut, die kosmische Strahlung und Kälte abschirmt und über einem aus Dreiecken aufgebauten Rahmen gespannt ist. Äußerst stabil. Solarzellen auf dem Dach sorgen für Strom und Heizung. Die Einrichtung ist allerdings eher minimalistisch, da ihr das Ganze hastig errichtet habt. An der Seite steht ein Kistenstapel (129) mit Ausrüstung und Vorräten. An einer Wand zeigt ein Bildschirm (229) die momentane Leistung der Solarzellen und den Energieverbrauch an. Ein weiterer Bildschirm ist für das Radargerät und Navigationssystem zuständig (329). Ihr packt auch das Archiv mit Daten zum Mars und zur Marskolonie aus (429). Auch wenn die Informationen darin veraltet sind, vielleicht können sie euch ja doch noch nützlich sein?

G1: Nach einer kurzen Fahrstrecke beginnt sich der Untergrund zu verändern. Die Räder des Rovers knirschen jetzt über Eis – gefrorenes CO₂, das sich über den langen Marswinter hier angesammelt hat. Plötzlich schießt neben dem Rover ein dicker Geysir in die Höhe. Er besteht aus gasförmigem CO₂, das durchs Eis nach oben drängt und dabei Staub und Kies vom Marsboden mit hochreißt. Euer Rover

wird durchgeschüttelt, und rund um euch prasselt Geröll zu Boden. Eilig haltet ihr den Rover an und schaut euch um. In der Nähe hat ein weiterer Geysir ein großes Stück CO₂-Eis zur Seite geschleudert (237). Ein Stück weiter weg sind drei riesige Geysire nebeneinander ausgebrochen. Zu ihren Füßen liegt ein größerer Brocken – er sieht fast wie ein zerstörter Marsrover aus (337)! Zwischen euch und dem kaputten Rover sind tiefe Furchen im Eis, in denen etwas liegt (437).

G2: Nach einer kurzen Fahrstrecke beginnt sich der Untergrund zu verändern. Die Räder des Rovers knirschen jetzt über Eis – gefrorenes CO₂, das sich über den langen Marswinter hier angesammelt hat. Plötzlich schießt neben dem Rover ein dicker Geysir in die Höhe. Er besteht aus gasförmigem CO₂, das durchs Eis nach oben drängt und dabei Staub und Kies vom Marsboden mit hochreißt. Euer Rover wird durchgeschüttelt, und rund um euch prasselt Geröll zu Boden. Eilig haltet ihr den Rover an und schaut euch um. In der Nähe hat ein weiterer Geysir ein großes Stück CO₂-Eis zur Seite geschleudert (237). Ein Stück weiter weg sind drei riesige Geysire nebeneinander ausgebrochen. Zu ihren Füßen liegt ein größerer Brocken – er sieht fast wie ein zerstörter Marsrover aus (337). In seiner Nähe sind tiefe Furchen im Eis, in denen etwas liegt (437). Donnernd bricht sehr dicht bei euch ein weiterer Geysir aus (537).

g3: Ihr schaut in ein tiefes Loch in der Eisdecke hinunter (137). Vorsichtig haltet ihr etwas Abstand, um nicht hineinzufallen. Jetzt, wo ihr wisst, dass ihr nach etwas Menschengemachtem sucht, entdeckt ihr ganz unten, vielleicht in 100 Metern Tiefe, etwas Glänzendes. Sieht fast aus wie Metall. Könnte das eine Spur des Außenpostens sein? Aber es ist viel zu weit unten, um ungesichert hinabzukommen. Es wäre allerdings gut, wenn ihr das irgendwie schafft, denn dieses Loch könnte euch Schutz vor dem aufziehenden Sturm bieten!

Nehmt und lest Missionskarte M7.

H1: Je weiter ihr geht, desto vulkanischer sieht die Gegend aus. Ihr erreicht den Rand eines gewaltigen Kraters mit mehreren Hundert Metern Durchmesser. Seltsamerweise hängt ein beschädigter Radarturm (168) schräg an der Hangkante. Was auch immer diesen Krater verursacht hat, muss den Radarturm mit umgerissen haben. Er sieht aus, als könne er jeden Moment vollends in den Abgrund stürzen. An seiner Seite ist ein Computer-Terminal befestigt, das relativ unbeschädigt aussieht (268). Ein Stück weiter liegt ein seltsamer Felsen am Kraterrand (368). Im Zentrum des Kraters liegen mehrere kleine Objekte auf dem Boden (468).

H2: Je weiter ihr geht, desto vulkanischer sieht die Gegend aus. Ihr erreicht den Rand eines gewaltigen Kraters mit mehreren Hundert Metern Durchmesser. Seltsamerweise hängt ein beschädigter Radarturm (168) schräg an der Hangkante. Was auch immer diesen Krater verursacht hat, muss den Radarturm mit umgerissen

haben. Er sieht aus, als könne er jeden Moment vollends in den Abgrund stürzen. An seiner Seite ist ein Computer-Terminal befestigt, das relativ unbeschädigt aussieht (568). Ein Stück weiter liegt ein seltsamer Felsen am Kraterrand (368). Im Zentrum des Kraters liegen mehrere kleine Objekte auf dem Boden (468). Am gegenüberliegenden Kraterrand schimmert etwas in der Sonne (668).

I: Ihr steigt die kurze Treppe hinunter und betretet einen dunklen unterirdischen Bunker. Die Wände sind mit Metall ausgekleidet. Falls es hier überhaupt atembare Luft gibt, ist sie sicher abgestanden. Daher lasst ihr die Helme eurer Raumanzüge lieber geschlossen. An der linken Wand ist eine Türe eingelassen, die fest verschlossen scheint (172). An der Wand gegenüber lehnt zusammengesunken ein alter Androide (272). In eurer Nähe ist ein Schild befestigt (372); daneben verlaufen Rohre. Sie gehören anscheinend zu einem pneumatischen System, das anhand von Stellrädern (472) reguliert werden kann. Auf dem Boden liegt etwas Kleines (572).

i1: In der gegenüberliegenden Wand ist eine Türe eingelassen, die fest verschlossen scheint (172). An der Wand daneben lehnt zusammengesunken ein alter Androide, an dem ihr gerade herumbastelt (672). In eurer Nähe ist ein Schild befestigt (372); daneben verlaufen Rohre. Sie gehören anscheinend zu einem pneumatischen System, das anhand von Stellrädern (472) reguliert werden kann. Auf dem Boden liegt etwas Kleines (572).

i2: In der gegenüberliegenden Wand ist eine Türe eingelassen, die fest verschlossen scheint (172). An der Wand daneben lehnt zusammengesunken ein alter Androide, an dem ihr weiterhin herumbastelt (772). In eurer Nähe ist ein Schild befestigt (372); daneben verlaufen Rohre. Sie gehören anscheinend zu einem pneumatischen System, das anhand von Stellrädern (472) reguliert werden kann. Auf dem Boden liegt etwas Kleines (572).

i3: In der gegenüberliegenden Wand ist eine Türe eingelassen, die fest verschlossen scheint (172). In eurer Nähe ist ein Schild befestigt (372); daneben verlaufen Rohre. Sie gehören anscheinend zu einem pneumatischen System, das anhand von Stellrädern (872) reguliert werden kann. Auf dem Boden liegt etwas Kleines (572).

J: Die Türen der Schienentransport-Kapsel öffnen sich und ihr steigt aus in einen weiteren unterirdischen Bunker. Im Stil sieht er ähnlich aus wie der vorige, nur kleiner. Am Ende des Raums ist eine schwere Metalltüre (156). Auf sie zu verlaufen mehrere pneumatische Röhren an der Wand entlang (256). Durch eine vergitterte Luke an der Decke (356) fällt schwaches Licht. Links von euch steht noch die Transportkapsel, die euch hergebracht hat (456).

k1: In einer Ecke dieser Zelle ist eine Toilette mit einem kleinen Waschbecken (185). Eine Metallplatte im Boden (186) deckt anscheinend diverse Kabel und Rohre ab.

Über deinem Kopf befindet sich ein kleiner Lautsprecher (187).

k2: An der Zellenwand ist die Öffnung eines Rohrpost-Systems, durch das anscheinend Essen und andere Dinge in die Zelle geliefert werden können (285). Im metallenen Zellenboden verläuft auf ganzer Länge ein haarfeiner Riss (286). Eine Liste ist an der Wand befestigt (287).

k3: Eine Sicherheitskamera überwacht die Gefängniszelle (385). Oben an der Wand deiner Zelle ist ein elektrisches Panel mit einem kleinen Loch, hinter dem sich ein Hohlraum befindet (386). Darunter ist eine kleine digitale Anzeige (387).

k4: Außerhalb deiner Gefängniszelle lehnt der Androide zusammengesunken an der Wand (485), leider etwas jenseits deiner Reichweite. Die Eisenstäbe, die den Eingang verschließen, stehen offenbar unter Strom, und zwar so sehr, dass sie glühen (486). An der Wand ist ein Gewirr von Rohren befestigt (487).

k6: Ohne den Androiden vor dem Gitter wirkt deine Zelle fast ein bisschen einsam. Immerhin leuchten die Stäbe (684) festlich und hell.

L: Aus euren Kopfhörern erklingt Genies Stimme: „Ich bin draußen! Mal sehen, wie wir auch euch befreien können. Leider gibt es hier in der Kolonie ein paar Orte, zu denen ein Androide wie der, den ich übernommen habe, keinen Zugang hat. Die sind für Menschen reserviert. Wenn ich versuche, in die Nähe zu gehen, bleibt der Androide einfach stehen und ich fürchte, dieses einprogrammierte Verbot zu durchbrechen könnte sein kleines elektronisches Gehirn durchschmoren lassen. Sobald ihr aus dem Gefängnis heraus seid, markiere ich euch diese Orte, dann könnt ihr sie selber untersuchen.“ Sie fährt fort, euch den Ort zu beschreiben, an dem sie gerade ist. Zentral auf dem Platz ist eine Stele (167). Eine Treppe führt nach oben in die nächste Etage (267). Ein weiterer Weg führt nach rechts (367). Am Rand des Areals ist ein kleines Wächterhäuschen (567). Außerdem gibt es hier an der linken Seite ein Kuppelgebäude sowie in eine Wand eingelassen ein großes Portal mit einem Terminal daneben, aber zu denen hat Genie keinen Zugang.

Nehmt und lest Karte L1. Legt sie anschließend zwischen eure Zellen (k1–k3 und k6) und Ortskarte L.

L2: Für euch gelten die Beschränkung eures Androiden nicht. Ihr kommt nun auch an das Kuppelgebäude (667) und das Portal mit dem Terminal (467) heran. Natürlich stehen euch auch die anderen Orte offen: die Stele mit einem Plan der Kolonie (167), die Treppe zum oberen Distrikt (267), der Weg zum Ost-Distrikt (367) und das Wächterhäuschen (567).

M: Ihr gelangt zum Distrikt mit den Gewächshäusern und Wohnquartieren. Auch hier gibt es ein Datenterminal und daneben einen Automaten (231). Etwas abseits

davon ist eine kleine Wasseraufbereitungsanlage (331).

m0: Für euch gelten die Beschränkung eures Androiden nicht. Ihr dürft auch die Gewächshäuser (131), das Datenzentrum (431) und die Wohnquartiere (731) betreten. Natürlich steht euch auch die Wasseraufbereitungsanlage (331) offen.

N: Hier steht ein kleiner Wartungsrover (143). Außerdem gibt es ein Datenterminal mit Sicherheitskamera (243), das von einem Androiden bewacht wird (343). Hinter ihm ist ein Gebäude, dessen Zweck nicht auf den ersten Blick ersichtlich ist. Im Hintergrund erkennt ihr zudem eine technische Vorrichtung.

n1: Dieser Distrikt war einmal gut bewacht. Nun sollte hier eigentlich euer Androide aufpassen. Naja... Es gibt einen kleinen Wartungsrover (143), ein Datenterminal mit Sicherheitskamera (243) und ein Gebäude, dessen Zweck nicht auf den ersten Blick ersichtlich ist. Im Hintergrund erkennt ihr zudem eine technische Vorrichtung.

n2: Dieser Distrikt war einmal gut bewacht. Jetzt ist er verwaist. Es gibt einen kleinen Wartungsrover (543), ein Datenterminal mit Sicherheitskamera (243) und ein Gebäude mit unbekanntem Zweck (443). Im Hintergrund erkennt ihr zudem eine technische Vorrichtung (643).

O: Hinter dem massiven Portal seht ihr einen langen Gang, der tiefer ins Gestein führt. Die ersten Meter sind beleuchtet, danach verliert er sich in der Dunkelheit. Als ihr vorwärts geht, aktiviert sich ein Transportband. Rasch stellt ihr euch alle darauf und seid gespannt, wohin es euch führt. Nach einer ganzen Weile seht ihr Licht am Ende des Tunnels und kommt in einer großen natürlichen untermarsischen Höhle heraus. Die Marsbewohner haben sie offensichtlich umfunktioniert zu einem Hangar! Und im Zentrum ... Wow, was für eine Schönheit! Da steht das stromlinienförmige Antimaterie-Fusions-Raumschiff (777). In der Decke erkennt ihr den Verschluss einer runden Luke, durch die das Schiff wohl abheben kann.

100: Wir schreiben das Jahr 2076. Zehn Milliarden Menschen leben dichtgedrängt auf der Erde und die Vereinigte Erdregierung hat Mühe, dafür zu sorgen, dass alle ausreichend Essen, Wohnraum und wenigstens eine grundlegende medizinische Versorgung haben. Große Hoffnung wurde vor 25 Jahren, also 2051, in die erste menschliche Kolonie auf dem Mars gesetzt. Die Kolonisten sollten Methoden erforschen, wie der Mars dauerhaft bewohnbar gemacht werden kann, um so das Überbevölkerungsproblem der Erde zu lösen. Außerdem war geplant, dass sie Mineralien abbauen, die auf der Erde selten sind und für wichtige Technologien benötigt werden. Das hat in den ersten Jahren gut geklappt, doch vor acht Jahren riss der Kontakt zur Marskolonie plötzlich ab. Niemand weiß warum. Auf der Erde bewirkte das Ausbleiben der Minerallieferungen vom Mars einen Wirtschaftsrückgang. Daher ist es erst jetzt gelungen, eine neue Marsmission auszurüsten. Ihr Auftrag: Herausfinden, was in der Marskolonie passiert ist, Kontakt aufnehmen, Hilfe anbieten und den Handel wiederherstellen.

Diese Expedition seid ihr: Bobbie Charles, Jane Bolt, Ian „Sprockets“ Kamp und Melinda Cortez. Ihr kennt einander, seit ihr gemeinsam auf eine Spezialschule für Jugendliche mit bionisch verstärkten Körperteilen gegangen seid. Nach dem Abschluss habt ihr an verschiedenen Universitäten euer Studium abgeschlossen, aber sobald die ersten Gerüchte von einer neuen Marsmission im Umlauf waren, habt ihr euch alle beworben. Denn ihr habt alle eure ganz persönlichen Gründe, unbedingt auf den Mars zu wollen. Ihr habt das Auswahlverfahren geschafft und wurdet zu Astronauten ausgebildet.

Und nun seid ihr hier, in der neuen Raumfähre "APATE". Sie verfügt über ihre eigenen Gewächshäuser zur Nahrungsproduktion und ist vollgestopft mit Geräten, die ihr auf dem Mars brauchen werdet, um die frühere Kolonie wiederzufinden und dort, wo nötig, Schäden zu reparieren.

Da die Reise zum Mars mehrere Monate dauert, liegt ihr für diese Zeit in Tiefschlaf-Kojen. Mit Medikamenten und einer kühlen Temperatur werden eure Körperfunktionen auf ein Minimum reduziert, sodass ihr eine Art künstlichen Winterschlaf haltet. Erst wenn die Raumfähre in die Marsumlaufbahn einschwenkt, sollt ihr daraus geweckt werden.

Nehmt die 4 Charakterplättchen und steckt sie in die jeweils farblich passenden Aufstellfüßchen. Nehmt die Karten 96–99 und teilt sie nach Wunsch unter euch auf.

Nehmt Ortskarte A und legt sie offen in die Tischmitte. Platziert eure Charaktere auf Ortskarte A. Lest Eintrag A.

102: Du presst deine Hand gegen das Scanner-Panel neben der Tür, aber es blinkt rot. Offenbar eine Fehlfunktion. Du weißt, dass es eine Prozedur für eine manuelle

Notöffnung gibt, aber in deinem schlaftrunkenen Zustand fällt sie dir nicht ein.

111: Eine der Batterien scheint den Geist aufgegeben zu haben. Du tauschst sie gegen die geladene Hochleistungs-Batterie aus, und die Tür öffnet sich summend. Du siehst den Antrieb des Raumschiffs vor dir, massiv und still. Nun macht ihr euch alle gemeinsam daran, die Maschinen wieder in Gang zu setzen. Schließlich springen sie summend an. Uff! Ihr seid zwar jetzt einige Stunden länger als geplant mit Vollgeschwindigkeit durchs Weltall gedriftet, aber Genie kann anhand der externen Sensoren eure Position genau bestimmen und den Kurs korrigieren. Nacheinander schalten alle Steuerungs- und Navigationsanzeigen auf grün. Nur die eine Batterie bleibt tot. Vielleicht lässt sie sich auf dem Mars wieder flottmachen. Aber darüber macht ihr euch an eurem Ziel Gedanken. Beruhigt legt ihr euch wieder in eure Tiefschlaf-Kojen und der letzte Gedanke, bevor ihr den Einschlaf-Knopf drückt, ist: „Wenn wir das nächste Mal aufwachen, sind wir bereits in der Marsumlaufbahn – hoffentlich!“

Legt Ortskarten A–D, c3 und c4, alle Plättchen darauf sowie die Karten 13 und M2 in die Schachtel.

Glückwunsch! Damit habt ihr Kapitel 1 erfolgreich beendet. Wenn ihr bereit seid, weiterzuspielen, lest Eintrag 200.

115: Dieser Ausgang führt zum Maschinenraum. Da ihr mitten im Flug keinen Zugang dazu habt, ist er verschlossen und verriegelt. „Genie, kannst du diese Tür öffnen?“, fragst du.

Sofort blinkt eine Fehlermeldung über Genies Bildschirm. „Seltsam. Aus irgendeinem Grund funktioniert die Netzwerkverbindung zur Tür nicht richtig, und ich sehe, dass die Hochleistung-Batterien während des Flugs vollständig entladen wurden. Ihr werdet das Netzwerk im Supercomputer-Raum neustarten müssen!“ Außerdem benötigt ihr eine volle Batterie aus dem Laderaum, denn ohne Energie lässt sich die Tür zum Maschinenraum nicht öffnen, geschweige denn das Raumschiff manövrieren.“

Nehmt und lest Missionskarte M2.

116: Diese Notunterkunft wird für die absehbare Zukunft euer Zuhause sein. Und zwar so lange, bis ihr entweder genügend Treibstoff findet, um zur Raumfähre zurückzukehren, oder den langen Weg zur Marskolonie übersteht. Dafür müsst ihr allerdings wissen, in welcher Richtung die Kolonie überhaupt liegt.

Nehmt Ortskarte F und legt sie links von Ortskarte E an. Platziere deinen Charakter auf Ortskarte F. Lest Eintrag F.

129: Ihr öffnet die Kisten und findet einige nützliche Gegenstände.

Nehmt Karten 21 und 23.

131: In der Kuppel seht ihr viele Reihen Beete mit Getreide, Kartoffeln, Gemüse und Spalierobst. An einer Seite stehen Tanks für die Kunstfleisch-Zucht. Sieht aus, als ob hier alle Nahrungsmittel für die Kolonie produziert werden. Bei genauerem Hinsehen erkennt ihr, dass viele der Pflanzkästen und Bewässerungsleitungen mal kaputt waren und mit allem, was irgendwie zur Hand war, geflickt wurden. Was den Schaden wohl angerichtet haben mag?

137: Ihr schaut erneut in das Loch in der Eisdecke hinunter. Vorsichtig haltet ihr etwas Abstand, um nicht hineinzufallen. Ganz unten, vielleicht in 100 Metern Tiefe, erkennt ihr den Boden. Ist das Metall? Dann muss das der Eingang zum Außenposten sein. Doch wie kommt ihr da sicher runter? Der Sturm ist nicht mehr weit entfernt!

143: Hm, etwas unordentlich ist es im Cockpit des Rovers schon. Alles Mögliche liegt auf den Sitzen und im Fußraum: ein Glücksbringer, Spielzeug, selbst Unkraut wächst hier schon zwischen all dem Krempel. Oh, das Ding hier könnt ihr brauchen.

Nimm Karte 35 und platziere sie neben dem Androiden. Denkt daran, ihr dürft keine Gegenstände direkt zwischen eurem Androiden und euren gefangenen Charakteren tauschen oder Gegenstände des Androiden mit euren Charakteren oder Orten in euren Zellen kombinieren, außer ein Eintrag oder eine Karte besagen etwas anderes.

147: In der Wand sind mehrere Hochleistungs-Batterien in ihren Lade-Buchsen. Jede einzelne ist optimal für verschiedene Einsatzzwecke angefertigt und aktuell wegen des Alarms zusätzlich gesichert. Das verhindert leider nicht nur, dass sie ins Weltall gesaugt werden, sondern auch, dass du drankommst. Du oder jemand von eurer Crew müsstet das System irgendwie kurz ausschalten.

153: In der Wand stecken mehrere der hypermodernen Daten-Kristalle. Eigentlich sind es eher Scheiben, aber Kristall klingt halt cooler.

Nehmt Karte 12.

156: Du versuchst, die Tür zu öffnen. Als du den Mechanismus betätigst, hörst du ein schwaches Zischen und Klopfen, aber die Tür bewegt sich nicht. Auf einmal ertönt ein Rascheln von unten. Du schaut herunter und siehst, dass du auf eine leere Chips-Tüte getreten bist.

Nehmt Karte 20.

167: Die Stele zeigt einen Plan der Kolonie. Genie/Bo meint: „Ich mache ein Bild und teile es mit euch!“

Nimm Karte 32 und platziere sie neben dem

Androiden. Denkt daran, ihr dürft keine Gegenstände direkt zwischen eurem Androiden und euren gefangenen Charakteren tauschen oder Gegenstände des Androiden mit euren Charakteren oder Orten in euren Zellen kombinieren, außer ein Eintrag oder eine Karte besagen etwas anderes.

Habt ihr Karte W1? Falls ja, lest Eintrag 500. Habt ihr hingegen Karte W2? Dann lest Eintrag 600.

168: Dieser Radarturm sieht aus, als ob er unter seinem eigenen Gewicht zusammengebrochen wäre, nachdem der Boden teilweise unter ihm weggesackt ist. Vielleicht könnt ihr noch ein oder zwei Streben retten.

Nehmt Karte 19.

172: Ihr versucht die Türe zu öffnen, aber sie ist fest verschlossen. Ihr fragt euch, was wohl dahinter liegt.

185: Immerhin hast du hier eine Toilette und ein Waschbecken, falls du mal musst. Dann kommt dir eine Idee. Mit Wasser kann man doch Kurzschlüsse erzeugen, oder? Du lässt Wasser in deine Hände laufen und trägst es zur Tür. Leider läuft dir unterwegs das meiste davon zwischen den Fingern durch und die paar Tropfen, die ankommen, scheinen die glühenden Eisenstäbe nicht zu stören.

186: Du schaust dir die Metallplatte genauer an, aber du findest weder eine Ritze noch irgendwelche Markierungen, die anzeigen würden, was darunter liegt.

187: Aus dem Lautsprecher ertönt zu deiner Verblüffung Genies Stimme. „Uff! Endlich konnte ich euch lokalisieren. Ich bin erleichtert, dass ihr offenbar endlich in der Hauptkolonie angekommen seid!“ – „Genie?“, murmelst du nicht zu laut, um keine Wachen zu alarmieren. „Hörst du uns? Die Koloniewohner haben uns anscheinend für Angreifer gehalten – keine Ahnung warum – und uns gefangengenommen! Hilfe!“ Aber anscheinend kann dich Genie nicht hören. Denn die Übertragung läuft unbeirrt weiter. Doch sie scheint so etwas geahnt zu haben. „Was auch immer in der Kolonie schiefgegangen ist, hat vielleicht noch weitere Auswirkungen. Es besteht die Möglichkeit, dass es für die Raumfähre nicht sicher ist, nahe bei der Kolonie zu landen. Wenn ihr Zugang zu den Archiven der Kolonie bekommen könnt, finden wir das heraus. Oh, und leider gibt es anscheinend kein W-LAN, das ich infiltrieren könnte. Ich kann nur eine Nachricht zu diesem Lautsprecher schicken, aber keine Antwort von euch empfangen. Vielleicht könnt ihr mich in ein Stück Hardware mit ausreichendem Arbeitsspeicher herunterladen, einen Computer oder einen Androiden oder so? Dann können wir miteinander reden und ich kann euch besser behilflich sein.“ Dann beginnt die Übertragung wieder von vorne.

200: Als ihr das nächste Mal erwacht, seht ihr den roten Planeten das Fenster eures

Raumschiffs ausfüllen. Die APATE ist korrekt in die Marsumlaufbahn eingeschwenkt. Ihr schlüpft in eure Raumanzüge und steigt in die Landefähre. Bald werdet ihr Kontakt zur Kolonie aufnehmen können und herausfinden, was hier schiefgegangen ist!

Aber kurz nachdem sich die Landefähre von der Raumfähre gelöst hat, seht ihr aus dem Fenster Wolken über die Marsoberfläche fegen. Da es auf dem Mars viel zu kalt ist für Wasserdampf, muss das wohl einer der berühmten Staubstürme sein. Oh oh, hoffentlich erwischt der euch nicht! Dann blinken auch noch überall auf der Konsole rote Warnlichter auf. Offenbar ist auch die Landefähre beschädigt! Sie taumelt und weicht vom geplanten Kurs ab. Ihr kämpft darum, die Kontrolle zurückzugewinnen. „Lasst mich es versuchen“, sagt Genie. Doch auch die KI kann die Landefähre nicht mehr auf den richtigen Kurs bringen. Immerhin kann sie einen Absturz verhindern, und mit einer Notlandung setzt ihr irgendwo auf dem Mars auf. Leider hat dieser wilde Kurs so viel Treibstoff verbraucht, dass es für eine Rückkehr zur APATE im Orbit nicht mehr reicht. Ihr sitzt hier erst mal fest.

Genie führt einige Messungen durch und teilt euch mit, dass ihr mindestens 500 Kilometer von Marsbasis Alpha entfernt seid – weit jenseits der Reichweite eures Rovers und erst recht zu weit zum Laufen. Ihr werdet irgendeine andere Möglichkeit finden müssen, dorthin zu gelangen.

Genie durchforstet die Datenbank nach Informationen zu der Gegend. „Anscheinend gab es hier in der Nähe einmal einen Außenposten der Marskolonie“, stellt sie fest. Davon habt ihr beim Landen zwar nichts gesehen. Aber wenn ihr diesen alten Außenposten findet, gibt es dort vielleicht eine Transportmöglichkeit zur Marsbasis Alpha. Die Chancen klingen nicht toll, aber besser als hier herumzusitzen, bis die Vorräte ausgehen.

„Seid unterwegs vorsichtig“, mahnt Genie. „Ich werde euch nur wenig unterstützen können. Die Sensoren haben zu allem Überfluss auch einen beginnenden Sonnensturm registriert. Der wird für euch nicht direkt spürbar sein, aber die elektrisch geladenen Teilchen werden die Funkverbindung zwischen euch und der APATE im Orbit, wo auch ich bin, beeinträchtigen. Das gilt auch für Radarmessungen.“ Na super. Ihr müsst also ohne Genies Hilfe so schnell wie möglich Lösungen finden.

Nehmt Ortskarte E, legt sie in die Tischmitte und platziert eure Charaktere darauf. Lest Eintrag E.

201: Das Scanner-Panel zeigt nur einen schwarzen Bildschirm. Es hat keinen Strom.

202: Ihr überprüft eure Kapseln auf der Suche nach etwas Nützlichem.

Nehmt Karten 10 und 11.

215: Ihr loggt euch im Hauptterminal des Raumschiffs ein und werdet von Genie

begrüßt, der KI des Schiffs. „Hallo, Mannschaft, warum seid ihr wach? Anscheinend sind wir noch nicht beim Mars!“ Ihr hattet gehofft, dass Genie euch diese Frage beantworten kann. Aber offenbar nicht. Zumindest kann sie euch helfen, die Antworten herauszufinden. Hoffentlich...

216: Das ist euer mobiles Radargerät. Hoffentlich könnt ihr damit herausfinden, in welche Richtung die Marskolonie liegt.

Habt ihr Karte W4? Falls ja, lest Eintrag 716. Andernfalls lest Eintrag 816.

222: Noch habt ihr hier nicht alles erledigt. Schaut euch noch einmal genau im Schiff um.

229: Habt ihr Karte W3? Falls ja, nehmt Marker ZA8, dreht ihn um, sodass ihr die dreistellige Zahl lesen könnt, und deckt damit die Nummer 229 auf Ortskarte F ab. Andernfalls lest Eintrag 629.

231: Neben den Wohnquartieren ist ein Wasch-o-Mat mit Verteiler. Hier kann man Schmutzwäsche hineinstecken und saubere Kleidung abholen. Und anscheinend ist er durch ein Rohrsystem mit der ganzen Kolonie verbunden. Moment, da hinten in der Öffnung liegt etwas! Da kommen aber nur die dünnen Arme eines Androiden dran.

237: Der Geysir hat eine Menge Schutt aufs Eis geschleudert. Du siehst dich um und findest einen Gegenstand, der eindeutig menschengemacht ist.

Nehmt Karte 22.

243: Das Datenterminal ist gesichert. Die Kamera scannt dich kurz, dann ertönt eine kurze Audionachricht: „Nur für befugtes Personal!“ Daneben ist ein Schlitz, in den anscheinend eine Identifikationskarte hineingesteckt werden muss.

246: Ihr solltet ihr Mission M5 unbedingt erfüllen. Ohne die Koordinaten von Marsbasis Alpha kommt ihr nicht weit...

247: Das ist das Fenster der Laderampe. Beziehungsweise das war es. Nun klafft da ein Loch ins Weltall.

253: Ihr loggt euch im Hauptterminal des Supercomputers ein, das ein Schema des Raumschiff-Netzwerks zeigt. Ihr öffnet ein Eingabefenster und tippt den Befehl ein, das Netzwerk neuzustarten. Es erscheint die Meldung: „Fehler – Neustart-Protokoll fehlt auf der Festplatte.“

256: Die Rohre sehen ähnlich wie die im äußeren Bunker aus, wo die Transportkapsel herkommt. Leider leckt eins der Rohre bedenklich. Vielleicht liegt es daran, dass sich die Tür nicht öffnen lässt?

267: Die Treppe führt immer weiter nach oben. Sie endet in dem Distrikt, der auf dem Kolonieplan mit „Nahrungslager & Quartiere“ bezeichnet ist.

Nehmt Ortskarte M und legt sie oberhalb von Ortskarte L an. Platziert den Androiden auf Ortskarte M. Lest Eintrag M.

268: Das Computerterminal an der Radarstation bekommt immer noch Strom von einer kleinen, damit verbundenen Solarzelle. Leider funktioniert es wohl nicht mehr richtig, denn ein Lämpchen blinkt rot. Unter dem Computerterminal entdeckt ihr ein Fach mit einem Handbuch. Auf Dutzenden Kunststoffseiten werden die Funktion sowie die Einzelteile des Radars beschrieben und wie man sie mit lokalen marsianischen Mitteln gegebenenfalls reparieren kann. Nach einer ganzen Weile findet ihr auch die Stelle, die das Pulsieren erklärt. Es scheint, dass der Kristallkern beschädigt ist. Leider wird nicht erklärt, wo man Ersatz findet. Nur, welche Maße er haben muss und dass er wohl recht einfach zu verarbeiten ist.

Nehmt Karte 29.

272: Vorsichtig nähert ihr euch dem Androiden, aber er rührt sich nicht. Auf seiner Vorderseite ist ein Symbol, das den Regulierungsrädern des pneumatischen Systems ähnelt. Die Frontklappe wurde abgerissen und die Platine mit seinen Schaltkreisen hängt heraus. Bei genauer Betrachtung fällt auf, dass ein Schrapnell eine Verbindung durchtrennt hat. Das sollte man besser nur mit Spezialwerkzeug beheben!

Nehmt die kleine Ortskarte i1 und legt sie passend auf Ortskarte I.

285: Die Auffangschale der Rohrpost ist leer.

286: Der Riss im Boden scheint fast so alt zu sein wie die Zelle selbst. Wenn du mit dem Fuß mit aller Kraft dagegen drückst, gibt das Metall etwas nach und federt dann zurück.

287: Da klebt ein Notizzettel mit den Wochentagen: Montag 1, Dienstag 2, Mittwoch 3, Donnerstag 4, Freitag 5, Samstag 6, Sonntag 7. Nicht das Spannendste, was du je gelesen hast.

300: Die Transportkapsel rast durch einen Tunnel. Bei mehreren Abzweigungen schwenkt sie automatisch nach rechts oder links. Anscheinend haben die eingegebenen Koordinaten den Weg schon festgelegt. Ihr fragt euch, was und wen ihr in der Hauptkolonie wohl vorfinden werdet und wie die Kolonisten auf eure Ankunft reagieren werden. Nach etwa anderthalb Stunden Fahrt drückt der Androide einen weiteren Knopf, und die Transportkapsel beginnt abzubremsen und kommt schließlich zum Stehen.

Nehmt Ortskarte J, legt sie in die Tischmitte und platziert eure Charaktere darauf. Lest Eintrag J.

302: Hier fehlte die Abdeckung und ihr habt die Gelegenheit genutzt, um Fotos von euren liebsten Menschen hinter die Kabel zu stecken, die dort in der Wand verlaufen. Sie anzuschauen erinnert euch daran, wie weit weg ihr von zu Hause seid und wie wichtig eure Mission ist: Nur durch eine gut funktionierende Marskolonie kann die Erde vor Überbevölkerung und Hungersnot bewahrt werden.

315: Ihr öffnet die Tür zur Laderampe.

Nehmt Ortskarte C und legt sie oberhalb von Ortskarte B an. Platziere deinen Charakter auf Ortskarte C. Lest Eintrag C.

316: Der Rover ist bereit und kann genutzt werden, um Orte in der Nähe zu erkunden. Vielleicht findet ihr mehr darüber heraus, wo ihr seid, und entdeckt vielleicht sogar etwas, das euch hilft, zur Marsbasis Alpha zu kommen. Genie schien zuversichtlich zu sein, dass es einen alten Außenposten in der Nähe gibt. Vielleicht eine aufgegebene Mine? Sicher nichts Bewohntes, denn soweit ihr wisst, gab es nur eine Siedlung auf dem Mars, und die ist über 500 Kilometer weit weg.

Habt ihr Karte W3? Falls ja, lest Eintrag 616. Andernfalls lest Eintrag 916.

329: Das Navigationssystem kann Koordinaten in eurer Umgebung in einer Karte markieren und euch den besten Weg dorthin anzeigen. Koordinaten haben die Form einer sechsstelligen Zahl. Wenn ihr Koordinaten habt und herausfinden wollt, wo genau sich der entsprechende Ort befindet, lest den Eintrag mit diesen sechs Ziffern.

Nehmt und lest Missionskarte M6.

331: Der Kontrollbildschirm an der Wasseraufbereitungsanlage zeigt an, dass das Wasserversorgungs und -reinigungssystem der Kolonie fehlerlos funktioniert. Ein massiver Drehregler an den Leitungen ermöglicht es, die Wassermenge, die in verschiedene Teile der Kolonie geleitet wird, zu erhöhen oder zu reduzieren. Witzig, dass das trotz der Digitalisierung immer noch mechanisch gemacht wird.

337: Du versuchst, näher an den zerstörten Rover heranzukommen. Aber das mit Druck emporschießende CO₂-Gas der Geysire und der ständige Schuttregen sind zu viel für deinen Raumanzug. Der kann zwar das Größte abhalten, aber nicht verhindern, dass du am ganzen Körper blaue Flecken bekommen würdest. Da ihr alle fit bleiben müsst, um zukünftigen Strapazen gewachsen zu sein, haltet ihr besser Abstand.

343: Der Sicherheits-Androide starrt stur geradeaus und scheint dich nicht

wahrzunehmen. Dir fallen mehrere Schlüsselkarten an seiner Hüfte auf.

347: Mit den Füßen magnetisch am Boden befestigt, schlurft du zu den Kisten, die für die Marsbasis bestimmt sind. Die Deckel sind versiegelt und auf jeder Seite ist eine große Markierung: „Öffnen für Unbefugte verboten“. Was da wohl drin ist?

352: Das Computerterminal zeigt nun an, dass das Netzwerk reibungslos funktioniert.

353: Diese besondere Bodenplatte hat euch von Anfang an gewundert, denn ihr habt rasch festgestellt, dass ihr Leuchtelement eine reine Attrappe ist. Durch Abklopfen seid ihr kurz nach dem Start draufgekommen, dass darunter ein kleines Fach in den Boden eingelassen ist, aber es lässt sich nur mit Hilfe eines speziellen Schraubenziehers öffnen. So einer ist nicht in eurem Standard-Werkzeug-Set.

356: Schwaches Licht fällt durch das Gitter an der Decke. Entweder ihr seid hier nahe an der Oberfläche oder unterhalb einer weiteren, beleuchteten Tunnelebene. Durchs Gitter baumelt ein alter Lappen. Ihr macht eine Räuberleiter und holt euch das Teil.

Nehmt Karte 15.

367: Der Weg führt nach Osten, zu dem Distrikt, der auf dem Plan mit „Planetare Abwehr und Kaserne“ markiert ist.

Nehmt Ortskarte N und legt sie rechts von Ortskarte L an. Platziert den Androiden auf Ortskarte N. Lest Eintrag N.

368: Was ihr zuerst für einen Stein gehalten habt, ist in Wirklichkeit ein kleines, gut getarntes Kästchen. Ihr versucht es zu öffnen, aber es ist verschlossen.

372: Auf dem Schild steht „Marsbasis Alpha, Posten 3 des äußeren Verteidigungsringes, 2068“. Oh, wow! Die Kolonisten scheinen ja eine Menge Aufwand in Verteidigungsanlagen gesteckt zu haben. Und anscheinend nicht erst nach dem Angriff auf die Radarstation, denn dieser Bunker hier ist älter. Tatsächlich ist er genau aus dem Jahr, in dem der Kontakt zur Marskolonie abgerissen ist. Das ist seltsam. Was ist denn damals passiert? Wer hat hier wen bedroht und schließlich angegriffen?

385: Die Sicherheitskamera folgt deinen Bewegungen, wenn du in der Zelle herumläufst. Du wirst eindeutig beobachtet.

386: Die Beleuchtung ist zu schwach, um durch das Loch irgendetwas zu erkennen.

387: Auf der Anzeige steht nur: Mittwoch. Die halten es wohl für unnötig, auch noch die Uhrzeit zu nennen.

400: Ihr schiebt den Antimaterie-Behälter in die vorgesehene Öffnung, klettert ins Raumschiff und startet es. „Wir können euch nicht aufhalten“, sagt eine wütende Stimme über Funk. „Aber seid sicher, in Zukunft werden wir kein Raumschiff von der Erde in die Nähe des Mars lassen!“ Bald darauf seid ihr wieder bei der APATE und kehrt mit dem Mars-Schiff im Schleptau zur Erde zurück. Hier werdet ihr als die Helden gefeiert, die die Zukunft der Menschheit gerettet haben. Mit Antimaterie-Antrieb-Transportschiffen und Genies Informationen können aus den Asteroiden alle Mineralien abgebaut werden, die die Erde benötigt. Allmählich bessern sich die Lebensbedingungen auf der Erde wieder. Aber aus dem Terraforming des Mars und einer neuen Auswanderungswelle wird nichts, denn die Kolonisten machen ihre Drohung wahr und lassen kein Raumschiff, nicht mal mehr eine Beobachtungsdrohne von der Erde in die Nähe des Mars kommen.

Herzlichen Glückwunsch. Damit habt ihr „Mission Mars“ erfolgreich beendet!

402: Der Bildschirm zeigt beruhigende grüne Landschaften im Wechsel mit einer Reihe alter selbstaufgenommener Videos und Fotos von euch in Endlosschleife. Das soll euch auf der langen Reise ein Gefühl der Geborgenheit geben. Ihr habt die Aufnahmen schon lange nicht mehr bewusst beachtet. Vielleicht lohnt sich ja ein genauerer Blick?

415: Ihr öffnet die Luke zum Supercomputer-Raum.

Nehmt Ortskarte D und legt sie unterhalb von Ortskarte B an. Platziere deinen Charakter auf Ortskarte D. Lest Eintrag D.

416: Du versuchst, auf den Gipfel zu steigen. Aber der Hang ist zu steil; selbst mit der geringeren Schwerkraft auf dem Mars musst du nach einer Weile erschöpft aufgeben. Einen Moment denkst du sehnsüchtig an euren Rover, aber der käme auf diesem losen Geröll erst recht nicht hoch.

429: Du überfliegst alte Berichte der Marsbasis Alpha in der Hoffnung, Information über den Außenposten zu finden, in dessen Nähe ihr euch offenbar befindet. Ohne das richtige Grundlagenwissen kann man aber wenig mit den Fachausdrücken anfangen.

431: Ein kleines Kuppelgebäude beherbergt das Datenzentrum für die Gewächshäuser. Als Menschen dürft ihr es betreten. Überraschenderweise habt ihr problemlos Zugang zu den Informationen, anscheinend sind sie für alle in der Kolonie öffentlich zugänglich.

Habt ihr Karte M10? Falls ja, lest Eintrag 531. Andernfalls lest Eintrag 631.

437: In den Furchen am Boden findest du zerfetzte Metallstücke. Das sieht ja aus wie das Schrapnell von Handgranaten, das du mal in einem Museum gesehen hast!

Hat hier etwa ein bewaffneter Kampf stattgefunden? War es vielleicht das, und gar nicht die Geysire, was den Rover zerstört hat?

443: Ihr schleicht durch die Türe und stellt fest, dass ihr hier in einer kleineren Ausgabe eures Missionskontrollzentrums seid. Auf einer Plakette neben einem halben Dutzend Sitzen steht: Mars Space Command Center. Oh, wow. Die Marskolonie hat ihr eigenes Raumfahrtprogramm?! Ihr sucht in der Datenbank nach näheren Informationen und seid echt beeindruckt. Sie haben eine sensationelle neue Antriebstechnik entwickelt! Dabei spielt Antimaterie eine Rolle. Ihr versteht die technischen Details nicht genau, aber anscheinend wird die Antimaterie benutzt, um gepulst die Kernfusionsreaktion zu zünden. Dadurch wird der Raumschiff-Antrieb deutlich kleiner und benötigt erheblich weniger Brennstoff. Wenn die Erde diese Technik hätte, und dazu noch die nötige Antimaterie, dann könnten unbemannte Flüge mit Bergbaurobotern bis zum Asteroidengürtel des Sonnensystems geschickt werden und dort Mineralien abgebaut werden. Nur leider ist Antimaterie gar nicht so einfach zu produzieren und erst recht nicht zu lagern, besonders da man gute Sicherungssysteme braucht, damit sie einem nicht um die Ohren fliegt und ganze Großstädte zerstört.

Ihr lest genauer nach und stellt fest, dass es in der Kolonie einen eigenen Beschleunigerring gibt, der nur zur Antimaterie-Produktion dient und mühsam die Atom für Atom produzierte Antimaterie sammelt, bis es für einen Probeflug reicht. Noch etwas Interessantes erfahrt ihr: Die Kolonie wurde vor zwei Tagen evakuiert und die Bewohner in einen der Außenposten gebracht. Denn es bestand ein zwar geringes, aber doch vorhandenes Risiko, dass durch die Kombination von Sonnensturm und Marssturm die Sicherungssysteme ausfallen und die Antimaterie explodiert. Ah, deshalb seid ihr hier also keiner Menschenseele begegnet!

Habt ihr Karte M9? Falls ja, lest Eintrag 843.

447: Auf einem hohen Regal liegt offenbar ein Hologramm-Projektor. Du siehst die Projektion flackern, kannst sie aber von hier unten aus nicht wirklich erkennen. Und an den hochempfindlichen Hochleistungsbatterien vorbeizuklettern, traust du dich nicht...

456: Diese Schienentransportkapsel hat euch hergebracht. Momentan steht sie still auf den Schienen. Ganz schön beeindruckend, was für ein effizientes Verkehrssystem die Marskolonie in kurzer Zeit aufgebaut hat. Nach Bedarf abrufbare Transportkapseln – da gibt es keine Verspätungen!

467: Das Portal ist von einer massiven Stahl-Doppeltür verschlossen. Auf dem Terminal steht: Zugang nur mit dem richtigen Equipment.

Was das wohl sein mag?

Nehmt und lest Missionskarte M12.

468: Mühsam kletterst du in den Krater herunter und steigst über Schutt und Steine bis zu seinem Zentrum. Was hier halb vergraben aus dem Boden ragt, sind eindeutig Bruchstücke einer Bombe. Das war also gar kein Vulkanausbruch oder Meteoriteneinschlag, was den Krater verursacht hat! Anscheinend hat hier jemand diese äußere Radarstation von Marsbasis Alpha gezielt angegriffen. Aber wer und warum? Gab es hier etwa einen Bürgerkrieg?

472: Die pneumatischen Rohre an der Wand führen zu einem geschlossenen Tor am Ende des Gangs. Du versuchst, die Stellräder aufzudrehen, aber sie bewegen sich keinen Millimeter. Entweder sie sind verriegelt oder eingerostet.

485: Der Androide hat sich ausgeschaltet, ist aber ansonsten unbeschädigt. Vermutlich braucht er mehr Energie, um wieder aktiviert zu werden.

486: Mit diesen unter Strom stehenden Eisenstäben musst du sehr vorsichtig sein. Eine ungeschützte Berührung würde dir zuerst einen Elektroschock verpassen und dir dann die Hand verbrennen.

487: Ein System von Rohren an der Decke transportiert Wasser und wer weiß, was noch alles.

500: Ihr betrachtet den Kolonieplan und überlegt euch, welcher Bereich für euch am interessantesten ist – falls ihr denn hinkommt. Genie hört eurer Diskussion eine Weile zu und schaltet sich dann ein: „Ich würde den Ost-Distrikt empfehlen. Eins der Missionsziele lautet, astronomische und orbitale Daten zu erlangen. Unser eigenes Radargerät konnte uns die ja nicht mehr liefern, daher benötigen wir die von der Marsbasis Alpha gesammelten Daten. Mit deren Hilfe und den mächtigen Beobachtungssatelliten um die Erde können wir bessere Simulationen für das Marswetter erstellen und lohnenswerte Ziele im Asteroidengürtel identifizieren. So sichern wir den Mars als Ziel für eine größere Auswanderungswelle. Wir benötigen auch biologische Daten fürs Terraforming, aber die haben wir zum Glück schon. Wenn ihr die astrometrischen und orbitalen Daten aus dem planetaren Abwehrsystem abziehen könnt ...“ „Dann haben wir alle Informationen für eine erfolgreiche Besiedlung?“, unterbrecht ihr Genie aufgeregt. „Noch nicht ganz. Die Daten sind wahrscheinlich verschlüsselt. Um sie zu knacken, brauche ich auch ein Musterexemplar einer Mars-CPU. Ihr müsst einen Weg finden, beides in den Orbit zu bringen. Dort kann die APATE sie dann einsammeln.“

Nehmt Karte M9.

511: Die Abdeckung neben der Tür zum Maschinenraum ist jetzt aufgegangen. Darunter ist eine Reihe von Steckanschlüssen für Hochleistungs-Batterien.

512: Du loggst dich beim Hauptterminal ein. „Ich habe das Energieversorgungssystem analysiert“, sagt Genie. „Um den Antrieb des Raumschiffs wieder funktionsfähig zu bekommen, könnt ihr entweder die Energie aus dem Navigationssystem abzweigen oder aus dem Gewächshaus. Alle anderen Optionen hätten deutlich gravierendere Auswirkungen.“

Entscheidet ihr euch für die Energie aus dem Navigationssystem, lest Eintrag 555.

Entscheidet ihr euch für die Energie aus dem Gewächshaus, lest Eintrag 666.

515: Dieser Bildschirm zeigt verschiedene Sicherheitssysteme im Raumschiff.

516: Langsam wanderst du von eurer Notunterkunft aus nach Norden. Immer häufiger siehst du langgezogene Gräben, die mit dunklem, erdartigem Material gefüllt sind. Du erinnerst dich aus deiner Ausbildung daran, dass das Spuren von uralter vulkanischer Aktivität sind.

Habt ihr Karte W3? Dann nehmt Ortskarte H2 und legt sie oberhalb von Ortskarte E an. Platziere deinen Charakter auf Ortskarte H2. Lest Eintrag H2.

Habt ihr hingegen Karte W4? Dann nehmt Ortskarte H1 und legt sie oberhalb von Ortskarte E an. Platziere deinen Charakter auf Ortskarte H1. Lest Eintrag H1.

531: Ihr zieht euch alle verfügbaren biologischen Daten auf einen Chip.

Nehmt Karte 47.

537: Einer der Geysire scheint enorm regelmäßig zu sein. Alle 5 Minuten erfolgt ein Ausbruch. Neugierig schaut ihr euch das näher an und findet rund um das Austrittsloch mehrere Kristalle unterschiedlicher Größe. Ihr schnappt euch den größten und tretet rechtzeitig den Rückzug an, bevor ein neuer Ausbruch erfolgt.

Nehmt Karte 30.

543: Also in diesem Rover gehört wirklich mal aufgeräumt.

Habt ihr Karte M10? Falls ja, lest Eintrag 743.

555: Ihr entscheidet euch dafür, die Energie aus dem Navigationssystem abziehen. Solange ihr keinen Zugriff auf den Antrieb und damit die Steuerung des Raumschiffs habt, bringt euch Navigation auch nichts! Unmittelbar nachdem ihr eure Wahl eingegeben habt, hört ihr, wie die Kühlung im Supercomputer-Raum laut summend anspringt. Dann ertönt Genies Stimme über die Lautsprecher: „Gute Entscheidung. Ich konnte das Supercomputer-Netzwerk infiltrieren und einen Neustart erzwingen. Die Netzwerkverbindung zum Maschinenraum ist jetzt wiederhergestellt.“

Nehmt Karte W1. Entfernt Karte W2 unbesehen aus dem Spiel. Nehmt Marker ZA5 und ZA6, dreht beide um, sodass ihr die dreistellige Zahl lesen könnt, und deckt mit 511 die Nummer 115 auf Ortskarte B ab sowie mit 352 die Nummer 253 auf Ortskarte D. Legt den Marker 512 auf Ortskarte B in die Schachtel.

567: Vorsichtig näherst du dich dem Wächterhäuschen, aber es scheint leer zu sein.

568: Erstaunlicherweise funktioniert das Computerterminal der Radarstation immer noch, auch wenn der Turm vor einiger Zeit umgefallen ist. Gehört das hier zum Außenposten von Marsbasis Alpha, von dem Genie geredet hat? Oder ist es eine isolierte Radarstation, die bei der Suche nach Mineralvorkommen zum Orientieren genutzt wurde? Vielleicht kann euch der Computer dazu mehr verraten. Der Grund, warum er noch immer läuft, ist die kleine Solarzelle. Eigentlich sollte sie völlig von Staub bedeckt sein. Aber jemand scheint sie regelmäßig zu säubern. Denn in einem Fach darunter liegt eine Sprühdose Red-Air.

Nehmt Karte 26.

572: Huch, wie kommt das denn hierher?

Nehmt Karte 25.

581: Als du jetzt den Wasserhahn aufdrehst, schießt das Wasser mit ordentlich Druck aus dem Rohr. Du hältst die Öffnung mit beiden Händen zu und lässt den Druck sich aufbauen. „Geht von den Türen weg!“, rufst du den anderen zu. Dann kippt du deine Hände seitlich weg, so dass das Wasser quer durch die Zelle bis zu den unter Strom stehenden Eisenstäben an der Türe schießt. Es gibt einen lauten Knall und Blitz, und als du wieder etwas sehen kannst, erkennst du, dass die Stäbe nicht mehr glühen. Die Stromkabel sind durch den Kurzschluss durchgebrannt. Außerdem zeigen sich überall an den Stäben feine Risse durch die plötzliche Abkühlung. Mit einem kräftigen Tritt könntet ihr wohl einige der Stäbe herausbrechen und kämt hier raus. Ihr solltet aber vorher sicherstellen, dass euer Ausbruch nicht von der Sicherheitskamera beobachtet wird. Und ihr braucht eine Verkleidung, um euch unauffällig durch die Kolonie bewegen zu können.

Platziert ein Häkchen auf M8. Liegen dort nun 3 Häkchen? Falls ja, lest Eintrag 700.

582: In der Auffangschale der Rohrpost liegt jetzt eine schmutzige Wachuniform! Sie müffelt zwar verschwitzt, trotzdem ziehst du sie über deine Kleider. Das ist die perfekte Verkleidung, um sich frei in der Kolonie zu bewegen! Ihr habt zwar nur eine Uniform, aber mit der kannst du dich als Wächterin ausgeben, die die Gefangenen durch die Kolonie führt. Jetzt könnt ihr hier raus. Jedenfalls, wenn die glühenden Stäbe weg sind und die Sicherheitskamera euren Ausbruch nicht beobachtet.

Platziert ein Häkchen auf M8. Liegen dort nun 3 Häkchen? Falls ja, lest Eintrag 700.

583: Die Überwachungskamera verfolgt dich nicht mehr! Genie hat sie ausgeschaltet. Jetzt könnt ihr aus dem Gefängnis ausbrechen, ohne dass die Koloniewohner das mitbekommen. Aber dazu müssen natürlich die glühenden Stäbe am Eingang weg und ihr braucht eine Verkleidung, um euch frei in der Kolonie bewegen zu können.

Platziert ein Häkchen auf M8. Liegen dort nun 3 Häkchen? Falls ja, lest Eintrag 700.

600: Ihr betrachtet den Kolonieplan und überlegt euch, welcher Bereich für euch am interessantesten ist – falls ihr denn hinkommt. Genie hört eurer Diskussion eine Weile zu und schaltet sich dann ein: „Ich würde den Oberen Distrikt empfehlen. Eins der Missionsziele lautet, biologische Daten über den Mars zu erlangen, sowohl zum Verhalten von Erdpflanzen auf dem Mars als auch zu marseigenen Gewächsen. Da die Kapazität der Forschungsstationen in unseren eigenen Gewächshäusern reduziert ist, benötigen wir die von der Marsbasis Alpha gesammelten botanischen Daten, und die finden sich wahrscheinlich in der Nähe der Gewächshäuser. Zum Glück haben wir die vollständigen Navigationsdaten, die auch Auskunft zur Geologie und Orbitalastrometrie des Mars geben. Mit beidem zusammen kann ich dank meiner fortschrittlichen Programmierung einen Plan fürs Terraforming des Mars erstellen, damit der Mars langfristig einen größeren Teil der Menschheit aufnehmen kann. Ich benötige dafür umfangreiche biologische Daten und wenn möglich ein unverändertes Muster, keine Nutzpflanze. Ihr müsst einen Weg finden, beides in den Orbit zu bringen. Dort kann die APATE sie dann einsammeln.“

Nehmt Karte M10.

615: Du prüfst die Anzeige am Eingang des Tiefkühl-Lagers. Zum Glück funktioniert es noch und bewahrt seine Temperatur von -50 °C. An der Rückwand des Lagers entdeckst du etwas Merkwürdiges. Um es näher anzusehen, müsstest du jedoch hinein und das Lager durchqueren. Dabei würde sich ein normaler Mensch Ohren und Fingerspitzen abfrieren. Und mit Raumanzug könntest du dich nicht zwischen den Regalen durchquetschen ...

616: Ihr steigt in den Rover und schnallt euch an. Als du auf den Starterknopf drückst, setzt sich der Rover in Bewegung – und rollt nach wenigen Metern aus. Natürlich, ihr habt ja seine Hochleistungs-Batterie herausgenommen, um das Netzwerk im Raumschiff wieder in Gang zu bringen! Die Ersatzbatterie hatte schon auf dem Schiff nicht funktioniert. Die ersten Auswirkungen des Sonnensturms scheinen aber zumindest dafür gesorgt zu haben, dass sie nun wieder bereit zum Laden ist. Seufzend nimmst du die leere Batterie heraus und fragst dich, wie und wo du sie laden kannst.

Nehmt Karte 18. Nehmt und lest zudem Missionskarte M4.

629: Dieser Bildschirm zeigt die Energieproduktion der Solarzellen, die auf dem

Dach eurer Notunterkunft angebracht sind. Daran angebracht sind Steckdosen, die mit den Solarzellen verbunden sind.

631: Das Datenterminal liefert eine Menge landwirtschaftliche Daten. Aber die habt ihr alle schon. Euch interessiert mehr die Mars-CPU, die im Inneren werkelt. Unvorsichtigerweise ist die Abdeckung zum Innenleben des Rechners nicht verschraubt ... und selbst wenn, wäre das für Sprocket auch kein großes Hindernis!

Nehmt Karte 44.

642: Ihr rammt die Streben ins Eis und prüft, ob sie fest sitzen. Ja, tun sie. Mithilfe des daran befestigten Kabels und der Winde lasst ihr euch nacheinander ins Loch herab. Zum Schluss rutscht Melinda mit ihren unempfindlichen Händen das Seil herunter. Das Metall unten stellt sich als Falltür heraus, die in die Felsoberfläche eingelassen ist. Wie kommt die denn hierher? Egal, Hauptsache sie ist da! Über euch bricht jetzt nämlich der Sturm herein. Sand wird ins Loch geweht und rieselt euch auf den Kopf, und das Eis knackt bedenklich. Hastig öffnet ihr die Falltür, die zum Glück unverschlossen ist, und drängt euch auf der darunter liegenden Treppe zusammen. Ihr zieht die Falltür über euch zu – gerade noch rechtzeitig. Ein Poltern verrät euch, dass gerade ein größerer Schuttbrocken daraufgefallen ist. Und dann noch einer und noch einer. Dieser Rückweg ist nun verschüttet.

Legt Ortskarten E, F, g1/g2, g3, H1/H2, alle Zahlenmarker darauf sowie Karten 41 und M7 in die Schachtel. Legt Ortskarte i in die Tischmitte und platziert eure Charaktere darauf. Lest Eintrag i.

643: Hier ist tatsächlich mitten im Distrikt ein kleiner Startplatz für Orbitalraketen. Clever, die Marsianer nutzen statt der ersten Stufe eine Schienenrampe, die die Rakete am Anfang beschleunigt. Da die Schwerkraft auf dem Mars deutlich geringer ist als auf der Erde, genügt so schon eine kleine Rakete von wenigen Metern Größe. Die Nutzlastkapsel der Rakete hat allerdings nur 30 cm Durchmesser. Damit können allenfalls ein paar Kilo Material transportiert werden, aber keine Personen. Ihr selbst sitzt also weiterhin auf dem Mars fest, bis ihr eure Landekapsel reparieren könnt. Immerhin könntet ihr mit dieser Rakete Sachen in den Orbit und damit in Reichweite eures Raumschiffs APATE bringen.

Nehmt Karte n3 und legt sie rechts von Ortskarte N an. Lest Karte n3.

666: Ihr entscheidet euch dafür, die Energieversorgung aus dem Gewächshaus abzuziehen. Wenn ihr am Mars vorbeischießt, nützt euch Nahrung für ein paar zusätzliche Monate auch nichts mehr! Unmittelbar nachdem ihr eure Wahl eingegeben habt, hört ihr, wie die Kühlung im Supercomputer-Raum laut summend anspringt. Dann ertönt Genies Stimme über die Lautsprecher: „Gute Entscheidung. Ich konnte das Supercomputer-Netzwerk infiltrieren und einen Neustart erzwingen.“

Die Netzwerkverbindung zum Maschinenraum ist jetzt wiederhergestellt.“

Nehmt Karte W2. Entfernt Karte W1 unbesehen aus dem Spiel. Nehmt Marker ZA5 und ZA6, dreht beide um, sodass ihr die dreistellige Zahl lesen könnt, und deckt mit 511 die Nummer 115 auf Ortskarte B ab sowie mit 352 die Nummer 253 auf Ortskarte D. Legt den Marker 512 auf Ortskarte B in die Schachtel.

667: Ihr betretet das Kuppelgebäude. Innen sind die Wände rundherum mit Fächern für Datenkristalle bedeckt. In der Mitte ist ein Computerterminal, an dem steht: „Dateneingabe und -ausgabe des Archivs, Zugang nur für Archivare!“ Hm. Wenn ihr bloß einen Archivar oder eine Archivarin vom Mars kennen würdet ...

668: Am Rand des Kraters findest du halb verdeckt vom Marsstaub eine große Solarzelle. Nach reiflicher Begutachtung kommst du zum Schluss, dass sie noch intakt ist. Nur müsste sie gesäubert werden. So kann sie kein Sonnenlicht in Strom umwandeln. Schon gar nicht mit der schwachen Marssonne.

Nehmt Karte 27.

672: Der Androide wäre bereit für eine OP.

683: Immerhin hat Bobbie die Verkabelung grob beschrieben. Da könnte man was machen...

684: Die Eisenstangen leuchten noch stärker. Klar, jetzt fließt ja auch mehr Strom durch.

700: Frei! Endlich habt ihr es aus dem Gefängnis geschafft. Genie gratuliert euch und gibt euch durch, dass sich dadurch in mehreren Distrikten neue Handlungsmöglichkeiten eröffnen.

Legt k1–k3, k5, k6, L1 und M8 sowie die Marker darauf in die Schachtel. Nehmt die kleinen Ortskarten L2, m0 und n2 und legt sie passend auf die Ortskarten L, M und N.

Platziert eure Charaktere auf Ortskarte L. Ab jetzt könnt ihr euch frei in der Marsbasis Alpha bewegen, sowohl mit euren Charakteren als auch mit dem Androiden. Lest die Einträge L2, m0 und n2.

715: Nach dem Meteoritentreffer zeigt der Bildschirm nun verschiedene Sicherheitssysteme im Raumschiff. Hier kann man sie manuell für drei Sekunden ausschalten.

Die Sicherheitssysteme im Schiff sind orange markiert. Wollt ihr Ort 147 auf Ortskarte C deaktivieren, nehmt den Marker ZA2, dreht ihn auf die Zahlenseite um und deckt Ortsnummer 147 ab. Wollt ihr hingegen Ort 247 auf Ortskarte C

deaktivieren, nehmt Marker ZA3, dreht ihn auf die Zahlenseite um und deckt Ortsnummer 247 ab.

716: Du schaltest das Radargerät ein und es beginnt sich zu drehen – um nach kurzer Zeit wieder anzuhalten. Natürlich, ihr habt seine Hochleistungs-Batterie herausgenommen, um das Netzwerk eures Raumschiffs APATE wieder in Gang zu bringen! Ihr habt sie dann zwar wieder eingebaut, aber offenbar war sie leer. Vermutlich aufgrund des Sonnensturms hat sie nun endgültig den Geist aufgegeben. Sieht so aus, als ob ihr eine andere Möglichkeit finden müsst, um die genaue Position von Marsbasis Alpha zu finden. Immerhin, in den paar Sekunden, die das Radargerät gelaufen ist, hat es angefangen, Koordinaten auszudrucken, die allerdings unvollständig geblieben sind. Wenn ihr eine geeignete Radarstation finden könnt, lassen sich die Koordinaten vielleicht vervollständigen. Leider ist die einzige andere Radarstation, von der ihr wisst, auf der APATE im Orbit und damit für euch derzeit unerreichbar.

Nehmt Karte 16. Nehmt und lest zudem Missionskarte M5.

731: Die Betten im Wohnquartier sind leer und abgezogen, und nirgends liegt Krempel herum. Merkwürdig. Wo sind all die Kolonisten und ihre Sachen? Ihr durchsucht die Räume und entdeckt – fast gar nichts, außer einer gekritzelten roten Markierung an einem der Bettpfosten.

741: Die Hochleistungs-Batterien könnten die Lösung sein! Zwar werden sie auch auf dem Mars benötigt, aber jetzt müsst ihr erst einmal das Schiff retten! Ein Sicherheitssystem hält sie jedoch bombenfest an der Wand. Ihr sprecht euch über eure Headsets ab und in dem Moment, wo das Sicherheitssystem deaktiviert wird, springst du hoch und hältst dich mit der einen Hand am Regalboden fest. Vor dir sind zwei Hochleistungs-Batterien. Du hast nur eine Hand frei und ohnehin nur Zeit, dir eine davon zu greifen. Willst du die Batterie vom Rover nehmen oder die für euer mobiles Radargerät?

Entscheidest du dich für die Batterie aus dem Rover, lest Eintrag 888.

Entscheidest du dich für die Batterie aus dem Radargerät, lest Eintrag 999.

742: Du schlurfst ein paar Schritte auf die klaffende Öffnung zu, um zu schauen, ob es irgendeine Möglichkeit gibt, am Rahmen eine provisorische Abdeckung zu befestigen. Noch während du die Öffnung betrachtest, schaltet sich auf einmal das Magnetfeld deiner Schuhe ab. Nein! Krampfhaft hältst du dich am Rahmen fest, um nicht versehentlich ins Weltall zu stolpern. Dabei fällt dir zum ersten Mal richtig auf, wie riesig die Ladeluke ist. Euer Mars-Rover passt da zweimal nebeneinander durch. Sollen etwa sperrige Güter vom Mars hier eingeladen werden und wenn ja, warum? Ihr seid doch in erster Linie eine Hilfsmission. Nach genau drei Sekunden

springt das Magnetfeld deiner Schuhe wieder an. Anscheinend haben diese Idioten in der Kommandozentrale das falsche Sicherungssystem ausgeschaltet. Na, denen wirst du nachher was erzählen!

743: Moment mal, war da nicht Unkraut im Rover? Das eignet sich als Muster besser als alle Pflanzen aus den Gewächshäusern. Immerhin hat es sich hier von selbst durchgesetzt!

Nehmt Karte 46.

745: Hier blinkt eine Warnung: Der Ersatzwassertank außen auf der Hülle des Raumschiffs ist beschädigt. Vermutlich wurde auch er von einem Meteoritenbruchstück getroffen. Eventuell könnte man aus der Hülle des Wassertanks eine Abdeckung für die Ladeluke basteln. Um das abzubauen, geradezubiegen und vor der Luke an der Außenhülle zu befestigen, müsste man aber stundenlang im Weltraum arbeiten. Leider sind eure Raumanzüge nicht für einen so langen Außeneinsatz konzipiert. Die Kälte würde langsam, aber sicher durch den Stoff dringen und die Menge an Strahlung, die ihr abbekommen würdet, könnte schwere Auswirkungen auf eure Gesundheit haben.

772: Nun steht der „Herzschrittmacher“. Aber der Androide läuft immer noch nicht.

777: Als ihr euch dem Raumschiff nähert, erkennt ihr, dass die Marsbewohner das Schiff auf den Namen IKARUS getauft haben. Na, hoffentlich ist das kein böses Omen! Als ihr nur noch wenige Meter entfernt seid, schaltet sich am Schiff die Beleuchtung ein. An einem Punkt unter dem Rumpf fährt zudem eine Luke heraus. Dort würde der Antimateriebehälter genau hineinpassen.

784: Janes Tritt scheint die Druckverhältnisse in den Rohren verändert zu haben. Eines beult sich schon ein wenig aus. Mit Gewalt könntest du das dünne Rohr wohl verbiegen oder zerbrechen. Du fasst ans Rohr und merkst, dass es glühend heiß ist. Normale Haut würde das nicht aushalten.

800: Ihr bringt den Antimaterie-Behälter zurück zur Kommandozentrale und verstaut ihn wieder im Kollektor. Einige Stunden später kehren die Marsbewohner in die Kolonie zurück. Jane und Melinda können ihre Verwandten umarmen. Auch Sprocket und Bobby werden von den Koloniebewohnern sehr freundlich begrüßt und ihr alle werdet zu Ehrenbürgern des Mars ernannt. In den nächsten Jahren gedeiht die Marskolonie und kann auch mit eurer Hilfe Stück für Stück ausgebaut werden. Doch ihr macht euch stets Sorgen um eure auf der Erde zurückgebliebenen Familien. Und der Mars muss wachsam bleiben, ob die Erde nicht irgendwann erneut eine Sabotagemission schickt. Vielleicht sind irgendwann neue Handelsvereinbarungen zwischen Erde und Mars möglich ... aber es wird viele Jahre dauern, bis das gegenseitige Misstrauen einschläft.

Herzlichen Glückwunsch. Damit habt ihr „Mission Mars“ erfolgreich beendet!

816: Du schaltest das Radargerät ein und es dreht sich eine Weile lang. Dann piepst es und druckt einige Daten aus. Da! Diese Zusammenballung elektrischer Signale muss Marsbasis Alpha sein! Immerhin ist sie offenbar nicht ganz zerstört. Was auch immer hier passiert ist, jemand ist noch da und hat genügend Geräte, um die Signale zu erzeugen. Du notierst dir die Koordinaten, damit ihr wisst, wohin ihr gehen müsst. Eine gute Entscheidung, dass ihr diese Batterie nicht entfernt habt!

Nehmt Karte 17.

822: Dieser Bildschirm zeigt an, wie viel Energie die Solarzellen auf eurer Notunterkunft produzieren; es ist eine ganze Menge. Daran sind Steckdosen, die mit den Solarzellen verbunden sind. Nun könnt ihr hier wieder die volle Leistung abrufen.

843: Neben diesen hochspannenden Informationen zum marsianischen Raumfahrtprogramm entdeckt ihr auch die gesammelten Daten der astrometrischen und orbitalen Messungen der letzten 20 Jahre. Ihr ladet die verschlüsselten Daten auf einen Chip.

Nehmt Karte 43.

868: Erstaunlicherweise funktioniert das Computerterminal der Radarstation immer noch, auch wenn der Turm vor einiger Zeit umgefallen ist. Gehört das hier zum Außenposten von Marsbasis Alpha, von dem Genie geredet hat? Oder ist es eine isolierte Radarstation, die bei der Suche nach Mineralvorkommen zum Orientieren genutzt wurde? Wie auch immer, der Computer ist mit einer kleinen Solarzelle verbunden, die ihn mit Energie versorgt und am Laufen hält.

872: Der Androide meint: „Fehler – keine Zielkoordinaten gefunden – manuelle Eingabe der Zielkoordinaten erforderlich.“

875: Nach und nach kommt ihr wieder zu euch und öffnet die Augen. Das Erste, was ihr seht, sind glühende Eisenstäbe. Sie vergittern die Tür eurer – ja, das ist eine Gefängniszelle! Ihr findet euch jeweils allein auf einer Pritsche in einem kleinen, sparsam eingerichteten Raum. Ihr ruft die Namen der Crew und stellt rasch fest, dass sie wohl in den Zellen neben euch sind. Als ihr vorsichtig durch die Gitterstäbe späht – bloß nicht zu nahe drankommen – seht ihr vor der Zelle einen kahlen Gang verlaufen. An der Wand neben Melindas Zelle lehnt zusammengesunken euer Androide. „He, Bo!“ Aber der reagiert nicht. Er ist also nicht nur außer Reichweite, es scheint auch, dass er deaktiviert ist.

Legt Karte 40 in die Schachtel. Nehmt und lest Karte k5. Lest zudem die Einträge zu den kleinen Ortskarten k1, k2, k3 und k4, um euch in euren Zellen umzuschauen.

Nehmt und lest Missionskarte M8.

888: Du schaffst es, die Hochleistungs-Batterie aus der Ladebuchse zu lösen. Danach stößt du dich schwungvoll ab und kommst gerade noch durch die Sicherheitsschleuse zurück in die Kommandozentrale, bevor sie erneut zuschlägt. Bei der Aktion ist leider erneut eine Menge Luft entwichen. Noch einmal könnt ihr euch das nicht leisten. Ihr müsst daher unbedingt die Außenhülle reparieren!

Nehmt Karten 13 und W3. Entfernt Karte W4 unbesehen aus dem Spiel. Platziere deinen Charakter auf Ortskarte B. Nehmt außerdem Marker ZA7 und dreht ihn um, sodass ihr die dreistellige Zahl lesen könnt. Deckt damit die Nummer 715 auf der kleinen Ortskarte c1 ab.

900: Im Hangar des Antimaterie-Raumschiffs stehend, nehmt ihr über Funk Kontakt mit den Marsbewohnern und über Genie mit der Erdregierung auf. Der Erstkontakt ist zäh, auch weil Nachrichten von der Erde zum Mars mehrere Minuten brauchen und die Antworten wiederum die gleiche Zeit. Doch zumindest habt ihr die volle Aufmerksamkeit von Erde und Mars. Ihr erklärt beiden Gruppen, dass eine neue Kooperation zum Wohl aller wäre. Denn der Mars hat die neuartige Antriebstechnologie und die Erde hat die Pläne fürs Terraforming und Informationen zu mineralienreichen Asteroiden. Wenn man das zusammenbringt, können sich die Lebensbedingungen auf dem Mars und auf der Erde deutlich verbessern.

Es gibt viel gegenseitiges Misstrauen zu überwinden und die Verhandlungen dauern Monate. Aber letztendlich wird eine neue Kooperationsvereinbarung abgeschlossen. Durch Terraforming werden die klimatischen Bedingungen auf dem Mars über die nächsten Jahre hinweg menschenfreundlicher. Auf der Erde verbessert sich die Versorgungslage und wer will, kann zum Mars auswandern. Und das Beste ist: Ihr müsst euch nicht entscheiden, ob ihr auf der Erde oder auf dem Mars bleiben wollt. Ihr seid überall willkommen und könnt hin- und herreisen! Ob diese neue Zusammenarbeit wirklich von Dauer ist, wird nur die Zeit zeigen.

Herzlichen Glückwunsch. Damit habt ihr „Mission Mars“ erfolgreich beendet!

916: Ihr steigt in den Rover und beschließt, nach Süden in Richtung des Eisschildes zu fahren, den ihr in der Ferne seht. Ihr werdet den Rover nutzen können, um so oft zwischen diesen beiden Orten hin- und herzufahren, wie es nötig ist.

Nehmt Ortskarte G2 und legt sie unterhalb von Ortskarte E an. Platziere deinen Charakter auf G2. Lest Eintrag G2.

922: Dieser Bildschirm zeigt die Energieproduktion der Solarzellen an, die auf dem Dach eurer Notunterkunft befestigt sind. Daran sind auch einige Steckdosen, die mit den Solarzellen verbunden sind. Leider funktioniert nur ein Teil der Solarzellen

und dieser klägliche Rest liefert gerade genug Energie für den Notstrom. Das reicht zwar, um die Unterkunft auf eine erträgliche Temperatur zu heizen und den Luft-Recycler zu betreiben. Strom abzweigen könnt ihr da aber nicht!

999: Du schaffst es, die Hochleistungs-Batterie aus der Ladebuchse zu lösen. Danach stößt du dich schwungvoll ab und kommst gerade noch durch die Sicherheitsschleuse zurück in die Kommandozentrale, bevor sie erneut zuschlägt. Bei der Aktion ist leider erneut eine Menge Luft entwichen. Noch einmal könnt ihr euch das nicht leisten. Ihr müsst daher unbedingt die Außenhülle reparieren!

Nehmt Karten 13 und W4. Entfernt Karte W3 unbesehen aus dem Spiel. Platziere deinen Charakter auf Ortskarte B. Nehmt außerdem Marker ZA7 und dreht ihn um, sodass ihr die dreistellige Zahl lesen könnt. Deckt damit die Nummer 715 auf der kleinen Ortskarte c1 ab.

1520: Tatsächlich! Ihr improvisiert aus dem schmierigen Handtuch und der leeren Chipstüte eine Dichtung. Das wird nicht ewig halten, aber ihr wollt ja auch nur einmal durch die Tür. Vorerst.

Legt Karten 15 und 20 in die Schachtel. Nehmt Karte 37.

1740: „Das sind die Koordinaten der Marsbasis Alpha“, sagt der Roboter mit monotoner Stimme. „Soll ich das Papier entsorgen?“ Nein, bloß nicht! Rasch nehmt ihr es wieder zurück.

1827: Die Solarzelle ist so verdreckt, dass sie keinen Strom liefert. Und selbst wenn, könntet ihr die Batterie nicht direkt daran laden. Da braucht es schon noch ein bisschen Elektronik dazwischen.

1828: So einfach geht das nicht. Dafür braucht es schon noch ein bisschen Elektronik dazwischen.

1921: Ihr könntet das Kabel um die Streben schlingen, aber dann sitzt es fest. Ein kurzes Stück kann man zwar auch an einem starren Kabel klettern, aber nicht hundert Meter tief. Ihr müsst einen Weg finden, wie ihr das Kabel langsam abspulen könnt. Dann könnt ihr ein Ende an eurem Raumanzug befestigen und euch abseilen.

1922: Gute Idee! Ihr könnt das Getriebe an den Streben befestigen, um ihm einen festen Anker zu geben. Aber vielleicht solltet ihr zuerst nach einem Seil oder etwas Ähnlichem suchen, das ihr am Getriebe befestigen könnt.

1924: Du befestigst die Seilwinde an den Stahlstreben, und jetzt habt ihr eine Ausrüstung, mit der ihr euch ein gutes Stück weit abseilen könnt.

Legt Karten 19 und 24 in die Schachtel. Nehmt Karte 41.

2122: Clever! Du wickelst das Stahlkabel um das Getriebe und erhältst eine improvisierte Seilwinde.

Legt Karten 21 und 22 in die Schachtel. Nehmt Karte 24.

2123: Das Stahlseil ist schon ordentlich aufgewickelt, das brauchst du nicht noch zusammenzukleben.

2126: Das Stahlseil ist sauber genug, das musst du nicht abpusten.

2130: Willst du den Kristall aufs Stahlseil auffädeln und als Modeschmuck um den Hals tragen? Das hätte zwar Steampunk-Schick, bringt euch aber nicht weiter.

2131: Das Stahlseil würde zwar als Ersatzkabel taugen, ist aber gar nicht nötig. Die Batterie kannst du direkt in ein Gerät einsetzen.

2223: Wenn du das Getriebe verklebst, funktioniert gar nichts mehr.

2226: Was soll das bringen?

2324: Wenn du die Seilwinde verklebst, funktioniert gar nichts mehr.

2325: Nein, du bist nicht Angus MacGyver. Mit der Kombination bastelst du kein Transportmittel und knackst auch kein Schloss.

2326: Wenn du die Druckluftdose zuklebst, funktioniert sie nicht mehr.

2327: Wir sind doch nicht in einem Krimi. Du brauchst keine Fingerabdrücke von der Solarzelle abzunehmen. Und um allen Staub zu entfernen, reicht das Klebeband nicht.

2328: Gerade erst habt ihr mühsam die Solarzelle saubergemacht und jetzt willst du sie verkleben?

2330: Wo willst du den Kristall festkleben? Vielleicht bringst du ihn erst mal in die passende Form.

2331: An der richtigen Stelle hält die Batterie auch ohne Klebeband.

2426: Nein, die Seilwinde klebst du nicht mit Klebstreifen am Eis fest und hängst dich dann dran. Du bist doch nicht lebensmüde!

2427: Wohin willst du die Solarzelle abseilen?

2428: Wohin willst du die Solarzelle abseilen?

2430: Was soll das geben?

2627: Super Idee. Mit der Sprühluft reinigt ihr schonend die Solarzelle.

Legt Karten 26 und 27 in die Schachtel. Nehmt Karte 28.

2629: Du pustest das Handbuch ab. Jetzt ist es staubfrei.

2630: Du pustest den Kristall ab. Jetzt ist er staubfrei.

2631: Die Batterie ist schon sauber, die musst du nicht mehr abpusten.

2729: Das Handbuch ist altmodisch analog und braucht keinen Strom.

2829: Das Handbuch ist altmodisch analog und braucht keinen Strom.

2930: Mit den Instruktionen zu den Maßen des Kristalls bringt ihr ihn in Form. So, was wolltet ihr nochmal damit machen?

Legt Karten 29 und 30 in die Schachtel. Nehmt Karte 36.

2931: Das Handbuch ist altmodisch analog und braucht keinen Strom.

3340: Der Androide setzt sich die Mütze auf. Sehr viel martialischer sieht er dadurch nicht aus.

Legt Karten 33 und 40 in die Schachtel. Nehmt Karte 34.

3435: Mit dem Schraubenschlüssel in der Hand sieht Bo richtig professionell aus.

3445: Tja, wäre schick, Bo passend zur Mütze auch noch eine Uniform zu verleihen. Leider passt sie ihm überhaupt nicht.

3540: Mit dem Schraubenschlüssel in der Hand sieht Bo richtig professionell aus.

3740: Den Androiden habt ihr schon repariert, der braucht keine Dichtung mehr.

3943: Die Orbitaldaten sind zwar verschlüsselt, aber die Chipkarte ist die falsche Art von Schlüssel dafür. Genie braucht eine CPU.

3947: Die biologischen Daten sind zwar verschlüsselt, aber die Chipkarte ist die falsche Art von Schlüssel dafür. Genie braucht eine CPU.

4045: Tja, wäre schick, Bo eine Uniform zu verleihen. Leider passt sie ihm gar nicht.

4344: Die CPU ist ausgebaut und hat keinen Anschluss für den Datenkristall.

4647: Die CPU ist ausgebaut und hat keinen Anschluss für den Datenkristall.

10102: Du machst dich daran, vorsichtig die Mikroschrauben am WiFi-Panel zu lösen. Die erste hast du schon fast abgeschraubt, als ein elektrischer Schlag durch den Schraubenzieher und deinen Arm hoch läuft. Autsch! Instinktiv unterbrichst du den Kontakt. Hier kannst du nicht weitermachen, solange Strom auf dem Panel ist.

10201: Du machst dich daran, vorsichtig die Mikroschrauben am WiFi-Panel zu lösen. Du musst eine Weile fummeln, aber schließlich bekommst du sie alle ab. Du entfernst das Panel und ziehst den Notöffnungshebel, der dahinter ist. Uff, wenigstens haben sie den nicht aus Gewichtsgründen wegrationalisiert. Endlich ist die Tür offen!

Legt Karten 10 und M1 in die Schachtel. Nehmt Ortskarte B und legt sie rechts von Ortskarte A an. Platziere deinen Charakter auf Ortskarte B. Lest Eintrag B.

10202: Die Kapseln für eure persönlichen Gegenstände haben einen einfachen Klickverschluss. Hier gibt es nichts zu schrauben.

10302: Das brauchst du hier nicht! Wenn du die Fotos mitnehmen willst, zieh sie einfach hinterm Kabel hervor. Sie sind nicht festgeschraubt.

10402: Wenn du den Bildschirm abschraubst, verliert er nur seine Netzverbindung und wird dunkel. Das bringt nichts.

11102: Leider sind hier alle Drähte hinter dem WiFi-Panel verstaut, sodass du mit der Kneifzange nicht drankommst.

11202: Die Kapseln für eure persönlichen Gegenstände haben einen einfachen Klickverschluss. Hier gibt es nichts, was du durchtrennen müsstest.

11302: Du schneidest vorsichtig das Kabel durch, das zum WiFi-Panel der Tür führt. Das durchtrennte Kabel rollt sich ruckartig zusammen und reißt dir die Zange aus der Hand, die in den schmalen Spalt zwischen Wand und Bett rutscht.

Legt Karte 11 in die Schachtel. Nehmt Marker ZA1, dreht ihn um, sodass ihr die dreistellige Zahl lesen könnt, und deckt damit die Nummer 102 auf Ortskarte A ab. Damit hat sich der Ort verändert und ihr solltet ihn erneut untersuchen!

11402: Wenn du das Kabel des Bildschirms durchschneidest, wird er dunkel und sonst passiert nichts. Lass mal.

12215: Du steckst die externe Festplatte in den Hauptcomputer ein. Genie meldet sich: „Super! Ich speichere das Netzwerk-Neustart-Programm darauf ... erledigt! Steckt die Festplatte in den Haupt-Supercomputer-Server und er sollte automatisch neu starten.“

Legt Karte 12 in die Schachtel. Nehmt Karte 14.

12253: Du steckst die externe Festplatte in den Supercomputer-Server ein. Ein Inhaltsverzeichnis öffnet sich und zeigt, dass die Festplatte vollständig leer ist, offenbar ganz neu. Die könnt ihr bestimmt später noch brauchen.

13115: Du steckst die Hochleistungs-Batterie in einen der freien Anschlüsse ein, aber nichts passiert. Genie sagt über dein Headset: „Denk dran, ihr müsst das Netzwerk auch vom Supercomputer-Raum aus neustarten!“

13511: [Habt ihr bereits alle eure persönlichen Missionen pm1–pm4, lest Eintrag 111.](#)

[Andernfalls lest Eintrag 222.](#)

14253: Du steckst die externe Festplatte in den Supercomputer-Server ein. Das Dateienverzeichnis wird geöffnet, und du wählst das Netzwerk-Neustart-Programm, das Genie darauf gespeichert hat. Ein Fortschrittsbalken füllt sich rasch – und dann blinkt eine rote Warnmeldung auf dem Bildschirm: „Achtung, Virus entdeckt! Anti-Viren-Programm aktiviert.“ Alle Server im Raum beginnen zu summen, weil ihre Festplatten auf Hochtouren laufen, um Firewalls gegen den Virus aufrecht zu halten. Die Luft im Raum wird merklich wärmer und immer wärmer. Ihr hört Genies Stimme über den Lautsprecher: „Im Wiederherstellungs-Programm hätte kein Virus sein dürfen! Anscheinend sind meine Virenfilter beschädigt.“ – „Wie kann das passiert sein?“, fragst du Genie. „Das könnt ihr später klären. Jetzt müsst ihr erst mal verhindern, dass die Supercomputer überhitzen. Dazu müsst ihr Energie von woanders im Schiff abziehen und ins Kühlsystem einspeisen. Sonst könnte der Supercomputer durchbrennen und zerstört werden, und ich mit ihm! Gebt den Befehl im Hauptcomputer ein. Ich werde so lange versuchen, den Virus zu identifizieren und zu löschen.“

[Legt Karte 14 in die Schachtel. Nehmt Marker ZA4, dreht ihn um, sodass ihr die dreistellige Zahl lesen könnt, und deckt damit die Nummer 215 auf Ortskarte B ab.](#)

16268: Das funktioniert leider nicht. Die Radarstation hat zwar Strom, aber irgendwas in ihrem Inneren ist defekt. So könnt ihr eure lückenhaften Daten nicht vervollständigen.

16329: Selbst wenn ihr die Koordinaten von Marsbasis Alpha hättet, reicht dafür die Reichweite eures Rovers nicht. Ihr braucht zuerst die Koordinaten vom Außenposten und müsst hoffen, dass ihr dort eine bessere Transportmöglichkeit findet!

16429: Du hattest gehofft, dass du anhand der Archivinformationen eingrenzen kannst, welche der möglichen Positionen, auf die die unvollständigen Koordinaten passen, die Richtige ist. Aber die Berichte im Archiv drehen sich alle um Mineralienvorkommen und deren Abbau, nicht um Marsbasis Alpha selbst. Seltsam! Du wirst eine andere Möglichkeit finden müssen, die Koordinaten zu

vervollständigen.

16868: Du gibst die unvollständigen Koordinaten ein und kannst sie mit den historischen Radar-Daten in diesem Computerterminal abgleichen. Da! Diese Konzentration von elektrischen Signalen, das muss Marsbasis Alpha sein! Du schreibst dir die Koordinaten auf, damit du weißt, wohin ihr gehen müsst.

Legt Karten 16, M5 und W4 in die Schachtel. Nehmt Karte 17.

17316: Das ist zu weit für den Rover, so lange reicht seine Batterieladung nicht.

17329: Das sind die Koordinaten von Marsbasis Alpha. Ihr braucht aber die vom Außenposten.

17872: Du nennst dem Androiden die Koordinaten, er überträgt diese an das Terminal und plötzlich öffnet sich das Tor. Dahinter seht ihr eine Transportkapsel auf Schienen. Ihr steigt alle ein, einschließlich dem Androiden. Sobald ihr alle sitzt, drückt er auf einen Knopf, und die Kapsel rast die Schienen entlang. Bei dem Tempo werdet ihr bald in der Marsbasis Alpha sein – hoffentlich!

Legt Ortskarten I und i3 sowie die Karten 17 und M3 in die Schachtel.

Glückwunsch! Damit habt ihr Kapitel 2 erfolgreich beendet. Wenn ihr bereit seid, weiterzuspielen, lest Eintrag 300.

18229: Leider funktioniert nur ein Teil der Solarzellen und der Rest liefert gerade genug Energie für den Notstrom. So könnt ihr die Batterie des Rovers nicht laden.

18822: Ja! Ihr könnt die Hochleistungs-Batterie mit dem Strom der reparierten Solaranlage auf eurer Notunterkunft aufladen.

Legt Karte 18 in die Schachtel. Nehmt Karte 31.

18922: Leider funktioniert nur ein Teil der Solarzellen und der Rest liefert gerade genug Energie für den Notstrom. So könnt ihr die Batterie des Rovers nicht laden.

21137: Du schätzt, dass das Kabel lang genug ist, um bis zum Boden des Lochs zu reichen. Aber niemand von euch ist stark genug, um die anderen 100 Meter tief herunterzulassen. Ihr braucht einen Mechanismus, der das meiste Gewicht tragen kann.

22137: Das Getriebe mit Griff könnte nützlich sein, um jemanden abzuseilen. Fehlt nur noch ein Seil!

23137: Nein, mit dem Klebeband könnt ihr nicht am Grund des Lochs angeln. Das klebt vorher irgendwo am Rand fest.

23672: Alles mit Klebeband zu verschließen bringt nichts. Die Platine ist immer noch futsch.

23772: Vorsichtig fixierst du die Büroklammer an der Platine und klebst alles mit Klebeband zu. Kaum hast du die Klappe geschlossen, regt sich der Androide!

„Transportschaffner Nummer B01 ist dienstbereit.“

„Transportschaffner?“, fragst du verblüfft.

„Ja, mein Zweck ist, die Schienentransport-Kapseln zwischen der Marsbasis Alpha und den fünf äußeren Kolonien sowie dem Verteidigungsring zu warten.“

„Moment mal, fünf äußere Kolonien? Es gab doch nur eine Kolonie, soweit wir wissen!“

„Ihr Wissen ist unvollständig“, sagt der Androide steif, und dann bleibt er für einen Moment ganz still – ihr könnt geradezu seinen Hauptcomputer arbeiten hören.

„Wieso wissen Sie das nicht? Sind Sie nicht von Marsbasis Alpha? Alarm! Fremde! Eindringlinge! Gefahr!“

Ihr zuckt zusammen, als der Androide ein lautes Sirenengeheul von sich gibt. Aber nichts weiter passiert.

„Wir sind hier, um zu helfen“, versichert ihr dem Androiden. „Irgend etwas ist schief gegangen in Marsbasis Alpha. Sonst hätte jemand auf dein Warnsignal reagiert, oder?“

Wieder ist der Androide eine Weile still und rechnet.

„Tatsächlich erfassen meine Sensoren keine Anzeichen für menschliche Marsbewohner oder weitere Service-Androiden in der Nähe. Sehr ungewöhnlich! Wissen Sie, was vorgefallen ist?“

„Leider nein, das wollen wir herausfinden.“

„Warnhinweis: Es konnte noch nicht eindeutig festgelegt werden, ob Sie als Zugangsberechtigte oder als Unbefugte einzustufen sind. Bei jeglichen aggressiven Handlungen Ihrerseits werde ich das Abwehrsystem alarmieren. In Ermangelung genauer Informationen bin ich jedoch gezwungen, auf meine Hauptprogrammierung zurückzugreifen. Wünschen Sie irgendwohin transportiert zu werden?“

„Ja, aber sicher! Und ich glaube, wir werden dich ‚Bo‘ nennen. Das sagt sich leichter als ‚B01‘. Okay?“ Bo scheint sich nicht daran zu stören.

Legt Karte 23 und i2 in die Schachtel. Nehmt die kleine Ortskarte i3 und legt sie

passend auf Ortskarte I. Nehmt zudem Karte 40.

24137: Eine gute Idee. An der Winde könnt ihr euch abseilen. Aber ihr müsst sie an irgend etwas Stabilem befestigen.

25672: Wenn das richtige Werkzeug fehlt, einfach improvisieren. Sorgfältig verbindest du die losen Enden der Halbleiterbahnen mit der Büroklammer. Nun muss das Teil nur noch so isoliert und sauber vernäht... äh, eingesetzt werden, dass es weder einen Kurzschluss gibt noch herausfällt. Davor wagt ihr es noch nicht, den Androiden wieder zu aktivieren.

Legt Karte 25 und i1 in die Schachtel. Nehmt die kleine Ortskarte i2 und legt sie passend auf Ortskarte I.

27316: Die ist total verdreckt und liefert so garantiert keinen Strom.

27922: Die verdreckte Solarzelle wird euch auch keinen Strom liefern. Durch diese Staubschicht kommt kein Sonnenstrahl durch.

28922: Ihr tauscht die defekte Solarzelle durch eure gesäuberte aus. Ob nun alles läuft?

Legt Karte 28 und den Marker ZA8 (mit der 922) in die Schachtel. Nehmt Marker ZA9, dreht ihn um, sodass ihr die dreistellige Zahl lesen könnt, und deckt damit die Nummer 229 auf Ortskarte F ab.

30268: So einfach funktioniert das nicht. Der Kristall muss erst aufs richtige Maß gestutzt werden. Da er recht brüchig ist, sollte das mit den richtigen Anweisungen kein Problem sein.

31316: Du setzt die aufgeladene Hochleistungs-Batterie wieder in den Rover ein und seine Kontrolllampen leuchten grün auf. Ihr steigt ein und beschließt, nach Süden in Richtung des Eisschildes zu fahren, den ihr in der Ferne seht. Ihr werdet den Rover nutzen können, um so oft zwischen diesen beiden Orten hin- und herzufahren, wie es nötig ist.

Legt Karten 31, M4 und W3 in die Schachtel. Nehmt Ortskarte G1 und legt sie unterhalb von Ortskarte E an. Platziere deinen Charakter auf G1. Lest Eintrag G1.

34131: „Die Gewächshäuser müssen bewacht werden, um das Überleben der Kolonie zu sichern“, schnarrt die Stimme des Androiden in euren Ohren. Nach einer kurzen Pause klingt die Stimme nun nach Genie – und bildet ihr euch das ein, oder klingt die sonst emotionslose KI leicht verlegen? „Entschuldigung, da ist wohl die ursprüngliche Programmierung des Androiden durchgekommen, den ich gerade steuere.“

34143: „Dieser Rover ist militärhistorisch interessant“, erklärt Androide Rekrut Bo. „Er wurde bei einem heimtückischen Angriff auf Mars-Radar-Station 6 beschädigt. Später, als durch die ganzen Sabotageaktionen der eingeschleusten Erdgruppe die Ressourcen knapp wurden und die Kolonie zu wenige Rover hatte, hat man ihn geholt und repariert.“ Nach einer kurzen Pause klingt die Stimme nun nach Genie. „Entschuldigung, da ist wohl der Datenspeicher des Androiden durchgekommen, den ich gerade steuere. Ignoriert das einfach.“

Nimm Karte 35 und platziere sie neben dem Androiden. Denkt daran, ihr dürft keine Gegenstände direkt zwischen eurem Androiden und euren gefangenen Charakteren tauschen oder Gegenstände des Androiden mit euren Charakteren oder Orten in euren Zellen kombinieren, außer ein Eintrag oder eine Karte besagen etwas anderes.

34167: Der von Genie gesteuerte Androide betrachtet einen Moment lang den Kolonieplan auf der Stele. „Rekrut B01 meldet: Militär-Androiden werden vor allem in Sektor 6 eingesetzt. Aber auch anderswo zur Bewachung wichtiger Infrastruktur nach den Sabotageaktionen der Erdgruppe“, kommentiert er. Nach einer kurzen Pause klingt die Stimme nun nach Genie. „Entschuldigung, da ist wohl die ursprüngliche Programmierung des Androiden durchgekommen. Ignoriert das einfach. Ich schicke euch ein Bild des Plans.“

Nimm Karte 32 und platziere sie neben dem Androiden. Denkt daran, ihr dürft keine Gegenstände direkt zwischen eurem Androiden und euren gefangenen Charakteren tauschen oder Gegenstände des Androiden mit euren Charakteren oder Orten in euren Zellen kombinieren, außer ein Eintrag oder eine Karte besagen etwas anderes.

Habt ihr Karte W1? Falls ja, lest Eintrag 500. Habt ihr hingegen Karte W2? Dann lest Eintrag 600.

34243: Aus dem Lautsprecher neben der Sicherheitskamera ertönt eine künstliche Stimme: „Willkommen auf Marsbasis Alpha, Rekrut.“

34267: „Rekrut B01 meldet: Diese Treppe führt zum oberen Distrikt. Eigentlich ein ziviler Bezirk, aber nach den Sabotageaktionen wurde auch dort eine regelmäßige Wache eingeführt.“ Nach einer kurzen Pause klingt die Stimme nun nach Genie. „Diese Information aus dem Datenspeicher des Androiden habe ich durchgelassen, weil sie möglicherweise für euer weiteres Vorgehen wichtig ist. Aber denkt daran, dass der Androide eine Weile inaktiv war und die Information veraltet sein könnte.“

34331: „Die Wasseraufbereitungsanlage gehört zur wichtigen Infrastruktur, die von der Androiden-Wache vor möglicher Sabotage geschützt werden muss“, kommentiert Rekrut Bo. „Da anscheinend momentan keine Wache vorhanden

ist, werde ich diese Aufgabe übernehmen.“ „Nein, wirst du nicht“, fügt Genie scharf hinzu. „Entschuldigung, da ist mir wohl kurz die Kontrolle entglitten. Aber keine Sorge, meine Subroutinen sind stärker als die von so einem kleinen Service-Androiden. Ich stehe weiter zur Erkundung der Marskolonie zur Verfügung.“

34343: „Willkommen, Rekrut! Sie sind nicht ordnungsgemäß gekleidet. Warten Sie hier, ich hole Ihnen die Uniform aus den Mannschaftsquartieren. Sie bewachen so lange dieses Terminal. Hier ist der Master-Key.“

Nimm Karte 39 und platziere sie neben dem Androiden. Denkt daran, ihr dürft keine Gegenstände direkt zwischen eurem Androiden und euren gefangenen Charakteren tauschen oder Gegenstände des Androiden mit euren Charakteren oder Orten in euren Zellen kombinieren, außer ein Eintrag oder eine Karte besagen etwas anderes.

Nehmt die kleine Ortskarte n1 und legt sie passend auf Ortskarte N. Lest Eintrag n1.

34367: „Rekrut B01 meldet: Dieser Weg führt zum Ostdistrikt von Marsbasis Alpha. Dort ist unter anderem die planetare Abwehr angesiedelt. Sie wurde nach den Konflikten um die Rohstoffpreise und insbesondere nach der Unabhängigkeitserklärung stark ausgebaut, um die Siedlung vor Angriffen von der Erde zu schützen. 2071 haben mich mehrere Alarmmeldungen erreicht, dass Verteidigungsanlagen von der Sabotagegruppe der Erde angegriffen werden. Dann hörte ich Kampfplärm vom Kontrollraum des Außenpostens 3, und dann beschädigte etwas meine Schaltkreise, sodass ich ausgeschaltet wurde. Daher weiß ich nicht, was weiter mit den Verteidigungsanlagen und den Saboteuren passiert ist“, berichtet Rekrut Bo. Nach einer kurzen Pause klingt die Stimme nun nach Genie. „Diese Information aus dem Datenspeicher des Androiden habe ich weitergeleitet, weil sie möglicherweise für euer weiteres Vorgehen wichtig ist.“

Nehmt Ortskarte N und legt sie rechts von Ortskarte L an. Platziert den Androiden auf Ortskarte N. Lest Eintrag N.

34431: „Rekrut B01 meldet: Zum Datenzentrum haben Androiden keinen Zugang.“

34443: „Rekrut B01 meldet: Zu diesem Gebäude haben Androiden keinen Zugang. Nicht einmal Wachdroiden. Obwohl es ein militärisches Gebäude ist“, grummelt Bo.

34467: „Bitte halten Sie sich von diesem Portal fern! Hier haben keine Androiden und auch nicht die meisten menschlichen Menschen der Marsbasis Alpha Zutritt. Ich weiß nicht, was dahinter ist, aber es scheint ein äußerst wichtiges Forschungsprojekt zu sein. Nur für Befugte!“, warnt Rekrut Bo. „Das könnte für uns

interessant sein“, ergänzt Genie.

34543: „Dieser Rover ist militärhistorisch interessant“, erklärt Androide Rekrut Bo. „Er wurde bei einem heimtückischen Angriff auf Mars-Radar-Station 6 beschädigt. Später, als durch die ganzen Sabotageaktionen der eingeschleusten Erdgruppe die Ressourcen knapp wurden und die Kolonie zu wenige Rover hatte, hat man ihn geholt und repariert.“ Nach einer kurzen Pause klingt die Stimme nun nach Genie. „Entschuldigung, da ist wohl der Datenspeicher des Androiden durchgekommen, den ich gerade steuere. Ignoriert das einfach.“

34567: Als der Androide sich dem Wachhäuschen nähert, kommt ein Sicherheits-Androide heraus – war der da schon vorher drin, oder ist er durch Zeit und Raum hierher gereist? Auf jeden Fall hat er ein Bündel unter dem Arm, das er Bo übergibt. „Kamerad, bring diese Uniform in die Wäscherei!“ Damit verschwindet er.

Nimm Karte 45 und platziere sie neben dem Androiden. Denkt daran, ihr dürft keine Gegenstände direkt zwischen eurem Androiden und euren gefangenen Charakteren tauschen oder Gegenstände des Androiden mit euren Charakteren oder Orten in euren Zellen kombinieren, außer ein Eintrag oder eine Karte besagen etwas anderes.

34667: Als der Androiden-Rekrut hinter euch das Archiv betritt, dreht er sich mehrmals langsam um die eigene Achse und scannt alles genau. „Androiden haben hier keinen Zugang, außer in der Gesellschaft von befugten Personen. Dies war einmal die Wirkungsstätte der Obersten Archivarin Ariadne Bolt. Sie hat wertvolle Daten über die Marsgeologie, den Mineralienabbau sowie die biologischen Experimente im Gewächshaus gesammelt. Diese Daten haben der Kolonie erlaubt, eine Infrastruktur zu entwickeln, die auch ohne Importe von der Erde funktioniert. Dies ermöglichte die Unabhängigkeitserklärung von der Erde. Die Kolonie vermisst Ariadne Bolt.“

34731: „Dies sind die Schlafquartiere für die Arbeiter in den Gewächshäusern“, erklärt Rekrut Bo. „Mein Datenspeicher liefert keine Informationen dazu, warum sie leer sind. Normalerweise sind hier Hunderte Personen untergebracht.“

35331: Mithilfe des Schraubenschlüssels kannst du den Drehregler für den Gefängnisblock aufdrehen. Das sollte den Wasserdruck kräftig erhöhen!

Legt Karte 35 in die Schachtel. Nehmt Marker ZA14, dreht ihn um, sodass ihr die dreistellige Zahl lesen könnt, und deckt damit die Nummer 185 auf der kleinen Ortskarte k1 ab.

36268: Perfekt, der Kristall passt und nach einem Neustart ist das Blinken weg. Nun funktioniert das marsianische Radar wieder!

Legt Karte 36 in die Schachtel. Nehmt Marker ZA11, dreht ihn um, sodass ihr die dreistellige Zahl lesen könnt, und deckt damit die Nummer 268 auf Ortskarte H1 ab.

37156: Bei der Tür richtet ihr mit der Dichtung nichts aus.

37256: Ihr verbindet das leckende Rohr provisorisch mit eurer Dichtung und sofort hört das Zischen und Klopfen auf. Rasch begeben ihr euch zur Tür, doch bevor ihr dort ankommt, hört ihr auf der anderen Seite schon Schritte, die rasch näherkommen. Die Tür öffnet sich. Ihr seht nur vage den Umriss einer Gestalt, die etwas durch die Tür vor eure Füße wirft und dann rasch die Tür wieder schließt. Instinktiv weicht ihr zurück. Ihr rechnet mit einer Explosion. Stattdessen beginnt das Ding am Boden, in einem eigenartigen Rhythmus zu blinken. Das grelle Licht ist selbst durch geschlossene Augenlider noch wahrnehmbar. Nach kurzer Zeit wird euch schwindelig, und ihr sinkt bewusstlos zu Boden.

Legt Karte 37 und Ortskarte J in die Schachtel. Nehmt die kleinen Ortskarten k1, k2, k3 und k4 und legt sie von links nach rechts aufsteigend nebeneinander in die Tischmitte. Platziert dann Bobbie auf k1, Jane auf k2, Sprocket auf k3 und Melinda auf k4. Lest Eintrag 875.

38485: Nein, der Androide hat keinen Einschaltknopf, den du einfach mit dem Rohr drücken könntest. Dem scheint Strom zu fehlen.

38486: Du versuchst, das Rohr so zu platzieren, dass du damit Strom von den Eisenstäben bis zum Androiden leiten kannst. Gute Idee – aber anscheinend haben die Stäbe dafür nicht genug Spannung. Es reicht nur dafür, dass du einen ordentlichen Stromschlag bekommst. Oder bekämost. Denn der Strom wird von deiner Haut einfach abgeleitet.

38684: Du platzierst das Rohr so, dass du damit Strom von den Eisenstäben zum Androiden leiten kannst. Und es funktioniert! Es braucht ein paar Minuten, dann richtet sich der Androide auf und dreht sich zu dir. Heraus kommt Genies Stimme!

„Ah! Ich konnte einen Teil meiner Subroutinen in dem Androiden speichern und die Kontrolle übernehmen. Jetzt kann ich die Kolonie erkunden und nach Möglichkeiten suchen, euch zu befreien. Zum Glück hat der Androide Zugangscode für alle öffentlichen Bereiche integriert.“

Legt Karte 38 und die kleine Ortskarte k4 sowie ZA12 und ZA13 in die Schachtel. Nehmt die kleine Ortskarte k6, legt sie rechts neben die kleine Ortskarte k3 und platziert Melinda wieder darauf. Nehmt Ortskarte L und legt sie mit einer Handbreit Abstand rechts von eurem Zellentrakt k1–k3 und k6 an.

Nehmt zudem Karte 40 aus der Schachtel und legt sie unterhalb von L an. Nehmt

Plättchen ZA00 und steckt es in das Pappfüßchen. Damit habt ihr einen fünften Charakter und steuert ab jetzt auch den Androiden. Stellt ihn auf Ortskarte L. Lest Eintrag L.

38784: Das Rohr ist gebrochen, das kannst du nicht wieder einbauen.

39231: Der Wasch-o-Mat ist frei zugänglich, dafür brauchst du keine Schlüsselkarte.

39243: Mit dem Zentralschlüssel erhältst du Zugang zum Datenterminal. Auf dem Bildschirm erscheinen Videoaufnahmen von verschiedenen Orten der Marskolonie, offensichtlich von den Sicherheitskameras. Genie wählt die Kamera des Gefängnistrakts aus und schaltet sie aus.

Legt Karte 39 in die Schachtel. Nehmt Marker ZA16, dreht ihn um, sodass ihr die dreistellige Zahl lesen könnt, und deckt damit die Nummer 385 auf der kleinen Ortskarte k3 ab.

39331: Die Wasseraufbereitungsanlage wird anscheinend mechanisch reguliert, ganz ohne Schlüsselkarte.

40143: „Dieser Rover ist historisch interessant“, erklärt Bo. „Er wurde bei einem heimtückischen Angriff der eingeschleusten Erdgruppe beschädigt. Später, als durch die ganzen Sabotageaktionen die Ressourcen knapp wurden und die Kolonie zu wenige Rover hatte, hat man ihn geholt und repariert.“ Nach einer kurzen Pause klingt die Stimme nun nach Genie. „Entschuldigung, da ist wohl der Datenspeicher des Androiden durchgekommen, den ich gerade steuere. Ignoriert das einfach.“

Nimm Karte 35 und platziere sie neben dem Androiden. Denkt daran, ihr dürft keine Gegenstände direkt zwischen eurem Androiden und euren gefangenen Charakteren tauschen oder Gegenstände des Androiden mit euren Charakteren oder Orten in euren Zellen kombinieren, außer ein Eintrag oder eine Karte besagen etwas anderes.

40156: „Meine Aufgabe ist das Bedienen und Warten der Schienentransport-Kapseln und nicht das Öffnen irgendwelcher Türen“, grummelt der Androide.

40167: „Dies ist ein Plan der zentralen Marsbasis Alpha. Die essentiell wichtigen Schienenverbindungen zu den Außenposten sind darauf nicht verzeichnet“, kommentiert Bo. „Ich schicke euch ein Bild des Plans“, ergänzt kurz darauf Genies Stimme.

Nimm Karte 32 und platziere sie neben dem Androiden. Denkt daran, ihr dürft keine Gegenstände direkt zwischen eurem Androiden und euren gefangenen Charakteren tauschen oder Gegenstände des Androiden mit euren Charakteren oder Orten in euren Zellen kombinieren, außer ein Eintrag oder eine Karte besagen

etwas anderes.

Habt ihr Karte W1? Falls ja, lest Eintrag 500. Habt ihr hingegen Karte W2? Dann lest Eintrag 600.

40172: „Der Zutritt zu diesem Kontrollraum ist nur den dort Beschäftigten gestattet“, sagt der Androide blechern.

40231: Das scheint eine militärische Mütze zu sein. Irgendwer wird dafür eine Menge Liegestütze machen müssen, dass er sie einfach so im Wasch-o-Mat hat liegengelassen ...

Nimm Karte 33 und platziere sie neben dem Androiden. Denkt daran, ihr dürft keine Gegenstände direkt zwischen eurem Androiden und euren gefangenen Charakteren tauschen oder Gegenstände des Androiden mit euren Charakteren oder Orten in euren Zellen kombinieren, außer ein Eintrag oder eine Karte besagen etwas anderes.

40243: Die Sicherheitskamera scannt den Androiden kurz, dann ertönt eine mechanische Stimme: „Nur für befugtes Personal!“

40256: „Diese Rohre scheinen beschädigt zu sein. Da sie zur Tür gehören und nicht zum Transportsystem, ist ihre Reparatur nicht meine Aufgabe“, grummelt der Androide.

40267: „Diese Treppe führt zum Oberen Distrikt. Dort sind die Gewächshäuser und Unterkünfte für deren menschliches Personal. Die Bewohner haben schon lange beantragt, einen eigenen Anschluss ans Schienentransportsystem zu bekommen. Laut meinen Informationen wurde aber noch keiner gebaut, da die knappen Ressourcen anderswo nötiger waren“, erklärt Bo.

Nehmt Ortskarte M und legt sie oberhalb von Ortskarte L an. Platziert den Androiden auf Ortskarte M. Lest Eintrag M.

40331: Genie studiert die Wasserverteileranlage. „Diese Leitung hier scheint zum Gefängnisblock zu führen.“ „Oh, kannst du den Wasserdruck erhöhen?“, fragt ihr sie. Genie versucht es, aber die Greifwerkzeuge des Androiden bekommen den Drehregler nicht richtig zu fassen. Hierfür braucht es ein spezielles Werkzeug.

40343: Als Bo sich nähert, meint der Sicherheits-Androide abweisend: „Kein Zutritt für Zivilisten!“

40356: „Diese Luke führt zum oberen Distrikt der Marskolonie mit den Wohnquartieren“, erklärt der Androide. „Nach meiner Berechnung müsste der Waschautomat fast direkt über uns sein. Daher kommt vermutlich dieses Handtuch, das da im Gitter hängt.“

40367: „Dieser Weg führt zum Ostdistrikt von Marsbasis Alpha“, erklärt Bo. „Dort ist unter anderem die planetare Abwehr angesiedelt. Sie wurde nach den Konflikten um die Rohstoffpreise und insbesondere nach der Unabhängigkeitserklärung stark ausgebaut, um die Siedlung vor Angriffen von der Erde zu schützen. 2071 haben mich mehrere Alarmmeldungen erreicht, dass Verteidigungsanlagen von der Sabotagegruppe der Erde angegriffen werden. Dann hörte ich Kampflärm vom Kontrollraum des Außenpostens 3 und dann beschädigte etwas meine Schaltkreise, sodass ich ausgeschaltet wurde. Daher weiß ich nicht, was weiter mit den Verteidigungsanlagen und den Saboteuren passiert ist.“ Nach einer kurzen Pause klingt die Stimme nun nach Genie. „Diese Information aus dem Datenspeicher des Androiden habe ich weitergeleitet, weil sie möglicherweise für euer weiteres Vorgehen wichtig ist.“

Nehmt Ortskarte N und legt sie rechts von Ortskarte L an. Platziert den Androiden auf Ortskarte N. Lest Eintrag N.

40372: „Als Wartungs-Android bin ich für die Verbindung zwischen den verschiedenen Außenposten und der Marsbasis Alpha zuständig. Es gibt 5 Außenposten, die dem Schutz von Marsbasis Alpha dienen.“

40456: Der Androide öffnet das Kontrollpanel des Schienentransport-Systems und betrachtet es einen Moment lang. „Es scheint, als ob der Sonnensturm die Kommunikation zwischen den verschiedenen Stationen des Schienentransportsystems stört. Aus Sicherheitsgründen muss das System stillgelegt werden, bis der Sonnensturm vorbei ist.“

40567: Als der Androide sich dem Wachhäuschen nähert, kommt ein Sicherheits-Android heraus – war der da schon vorher drin, oder ist er durch Zeit und Raum hierher gereist? Auf jeden Fall hat er ein Bündel unter dem Arm, das er Bo übergibt. „Service-Androide, bring diese Uniform in die Wäscherei!“ Damit verschwindet er.

Nimm Karte 45 und platziere sie neben dem Androiden. Denkt daran, ihr dürft keine Gegenstände direkt zwischen eurem Androiden und euren gefangenen Charakteren tauschen oder Gegenstände des Androiden mit euren Charakteren oder Orten in euren Zellen kombinieren, außer ein Eintrag oder eine Karte besagen etwas anderes.

40872: „Ja, diese Kontrollräder gehören zum Transportsystem“, bestätigt der Roboter. „Ich kann sie aufdrehen; dann werden die Kapseln in diesem Sektor aktiviert. Das Funkmodul benötigt allerdings Zielkoordinaten.“ Hm, er überträgt die Daten wohl drahtlos ans System. „Wenn Sie die Koordinaten haben, kombinieren Sie diese mit dem System. Ich helfe bei der Übermittlung.“

41137: Habt ihr noch Missionskarte M5? Falls ja, lest Eintrag 246. Andernfalls lest

Eintrag 642.

42467: Als ihr euch mit dem Antimaterie-Behälter dem Portal nähert, erklingt eine euch fremde KI-Stimme: „Antimaterie wurde entnommen. Dies können nur autorisierte Mitarbeiter des Raumschiff-Projekts tun, daher sind Sie offenbar autorisiert. Projektstatus: Bereit zu einem Testflug. Wünschen Sie den Testflug jetzt durchzuführen?“ „Ja“, sagt Jane. Daraufhin öffnet sich im Kontrollraum genau gegenüber dem Eingangsportal ein weiteres, fast genauso aussehendes Portal.

Legt Karte M12 in die Schachtel. Nehmt Ortskarte O und legt sie unterhalb von Ortskarte L an. Lest Eintrag O.

42777: Kaum hat ihr den Antimaterie-Behälter in die Luke gesteckt, knackt ein Lautsprecher in der Halle und eine menschliche Stimme meldet sich. „Jane, hier spricht dein Onkel Usain. Willst du wirklich der Marsianischen Föderalen Gemeinschaft das Ergebnis vieler Jahre harter Arbeit stehlen und es der kriminellen Erdregierung schenken, die meine Ariadne umgebracht hat? Ich hätte mehr von dir erwartet!“ Eine andere Stimme spricht: „Melinda, erinnerst du dich an mich, deinen Onkel Felipe? Ich weiß, dass unser Familienunternehmen die Marsmineralien braucht, aber Ausbeutung und Erpressung sind nicht der richtige Weg, um dranzukommen! Langfristig erfolgreich kann eine Handelsbeziehung nur sein, wenn beide Seiten davon profitieren.“

Genies Stimme funkelt dazwischen. „Liebe Crew der APATE, euer Auftrag lautet, die Mineralienlieferungen wieder in Gang zu bringen! Mit dem Antimaterieantrieb und meinen Berechnungen über die rohstoffreichen Asteroiden und zum Mars-Terraforming könnte die Erde ihre Versorgungsprobleme endgültig lösen. Gebt jetzt nicht einen Schritt vor dem Ziel auf, sondern nehmt das Raumschiff!“

Nach einer kurzen Pause ergänzt sie mit kleinlauter Stimme: „Bitte? Denn um ehrlich zu sein, habe ich Sonderbefehle von der MEGA-Gruppe erhalten, die Marskolonie zur Not auch mit einer biologischen Waffe anzugreifen, falls sie nicht einlenkt. Die Kiste mit dem Virus steht im Tiefkühlager des Raumschiffs. Ich sollte entweder euch davon überzeugen, sie in die Trinkwasserversorgung der Kolonie zu kippen, oder nach Überlebenden der Gruppe um Marco Kamp suchen, die das tun könnten. Die gibt es ja offenbar nicht, und meine psychologischen Berechnungen zeigen, dass ihr dazu nicht bereit wärt. Außerdem habe ich die Genfer Konvention von einem der marsianischen Server heruntergeladen. Deren Auswertung hat ergeben, dass so ein Vorgehen absolut völkerrechtswidrig wäre. Das heißt, ich kann den Befehl nicht selbst ausführen. Aber wenn diese Mission scheitert, wird die Erdregierung möglicherweise irgendwann eine andere schicken, die weniger Skrupel hat. Daher habe ich in den letzten Tagen versucht, den Auftrag zu erfüllen, ohne auf das Virus zurückzugreifen. Bitte, nehmt doch das Raumschiff!“

Nun hängt es von euch ab, wie es mit Erde und Mars weitergeht.

Wollt ihr das Antimaterie-Raumschiff für die Erde beschlagnahmen? Dann lest Eintrag 400.

Wollt ihr auf dem Mars bleiben und der MFG helfen? Dann lest Eintrag 800.

Wollt ihr versuchen, beide Seiten zu neuen Verhandlungen zu überreden? Dann lest Eintrag 900.

45231: Als Genie die Uniform in den Wasch-o-Mat legt, leuchtet das Display auf: „Bitte Distrikt und Tag angeben, an dem die Wäsche abgeliefert werden soll.“ Hm ...

Nehmt und lest Missionskarte M11.

53231: Genie gibt den Code für den Gefängnisstrakt ein. Der Wasch-o-Mat piepst, dann erscheint eine Meldung: „Wäschelieferungen am selben Tag können nicht gereinigt und getrocknet werden. Ungewaschene Wäsche ausliefern?“ Genie bestätigt. Es piepst, die Öffnung schließt sich, und zischend wird die Uniform durch die Rohrpost geschickt.

Legt Karten 32, 45 und M11 in die Schachtel. Nehmt Marker ZA15, dreht ihn um, sodass ihr die dreistellige Zahl lesen könnt, und deckt damit die Nummer 285 auf der kleinen Ortskarte k2 ab.

96131: Dein scharfes Auge entdeckt einen kleinen Speicherkristall, der hinter der zentralen Bewässerungs-Steueranlage in eine Ritze gerutscht ist. Du steckst ihn in den Computer der Anlage ein, und eine aufgezeichnete Nachricht ertönt:

„Achtung, Achtung! Alle Marsbewohner – sammeln Sie sich an den Evakuierungspunkten! Aufgrund des nahenden Sonnensturms und Staubsturms besteht ein geringes Restrisiko, dass die Sicherheitssysteme des Antimateriekollektors ausfallen und es zu einer kataklystischen Explosion kommt. Zudem nähert sich eine unbekannte Gruppe der Marsbasis Alpha, möglicherweise weitere Saboteure von der Erde. Diese Gruppe wird von den Sicherheitsandroiden neutralisiert werden. Jeder mögliche Kontakt zu uns Marsbewohnern soll vermieden werden, um uns zu schützen. Achtung, Achtung! Sammeln Sie sich an den Evakuierungspunkten!“ Huiuiui. Die halten euch ja echt für hochgefährlich. Deshalb seid ihr also bisher niemandem begegnet. Aber ein Antimateriekollektor? Das ist auf der Erde reine Zukunftsmusik! Die Marsbasis steckt voller Überraschungen. Gerade willst du dich wieder deinen Freunden anschließen, da siehst du unter dem Terminal einen Zettel herauspfeifen.

Nehmt Missionskarte M13.

96172: Mit deinem bionischen Auge kannst

du durch die Tür schauen. Was du siehst, schockiert dich allerdings. Drei Konsolen voller Bildschirme und Schalter sind mit „Raketenabwehrsystem“, „Radar“ und „Kommunikation“ beschriftet. Vor jeder Konsole liegt oder sitzt zusammengesunken ein menschliches Skelett in einer dir unbekannten Uniform. Vertraut ist dir dagegen die Uniform des vierten Skeletts, das nahe bei der Tür an der Wand liegt: Sondereinsatzkommando der Erdregierung. Dieses Skelett hat ein Automatik-Gewehr in der Hand und überall im Raum liegen Patronenhülsen herum. Was?! Anscheinend gab es vor vielen Jahren Kämpfe zwischen Erde und Marskolonie! Wieso das denn, und warum weißt du davon nichts?

96186: Mit deinem bionischen Auge schaust du durch das Panel und siehst die elektrische Verkabelung, die Strom zu den Stäben vor euren Zellentüren schickt. Du beschreibst das System deiner Crew.

Nehmt Marker ZA10, dreht ihn um, sodass ihr die dreistellige Zahl lesen könnt, und deckt damit die Nummer 386 auf der kleinen Ortskarte k3 ab.

96268: Dieses Computerterminal gibt dir die Chance, auf die du gehofft hast. Du steckst den Funktransmitter ein, den du mit dir herumgetragen hast für den Fall, dass du eine Gelegenheit findest, Genie per Funk mit dem lokalen Marsnetzwerk zu verbinden. Genie beginnt, das lokale Netzwerk zu erforschen, Daten zu extrahieren und andere einzuspeisen. Aber nach kurzer Zeit blinkt das Terminal rot. „Ein Antivirenprogramm hat mich entdeckt!“, murmelt Genie in deinen Kopfhörern. „Schnell, kappe die Verbindung, bevor ich beschädigt werde!“ Das tust du eilig. Immerhin konnte dir Genie einen groben Überblick über das lokale Netzwerk vermitteln.

Nehmt Karte W5. Nehmt und lest zudem Bobbies persönliche Missionskarte pm5.

96286: Das geht nicht. Du kannst nicht einfach in eine andere Zelle marschieren!

96302: Am besten gefällt dir das Foto von eurer letzten Familienfeier. Mit deinen Eltern, Geschwistern, Onkeln und Tanten, Cousinen und Cousins zusammen seid ihr fast 50 Leute. Und die Hälfte davon würde gerne auf den Mars auswandern, wenn der Kontakt wieder hergestellt werden kann. Immerhin gibt es dort nahezu unbegrenzten Platz und reiche Mineralienvorkommen, die man sich mit harter Arbeit und Problemlösefähigkeit erschließen kann. Das ist sicher besser als das Leben zuhause!

96337: Mit deinem bionischen Auge kannst du etwas mehr Details am Rover erkennen. Wow, den hat es ganz schön gebeutelt. Sieht eigentlich eher nach einer Explosion aus als nach Geysir-Schaden. Aber genau könntest du es nur von näher dran sehen – und näher dran gehst du nicht, du bist doch nicht lebensmüde.

96347: Anscheinend sind die Kisten abgeschirmt, denn auch mit deinem Röntgenblick kannst du nicht erkennen, was darin ist.

96353: Mit scharfem Blick erkennst du, dass die Form der Schraube zu keinem eurer Schraubenzieher passt. Hier kommst du nicht weiter.

96368: Auch mit deinem bionischen Auge kannst du nicht in das Kästchen hineingucken. Du schaust dir den Verschlussmechanismus genauer an. Das müsste sich wohl mechanisch mit einem passenden Schlüssel oder Werkzeug öffnen lassen. Aber für Feinmechanik fühlst du dich nicht zuständig.

96386: Das geht nicht. Du kannst nicht einfach in eine andere Zelle marschieren!

96402: Irgendetwas ist seltsam an den Videos auf dem Bildschirm. Du aktivierst deine Infrarot-Sicht und bemerkst, dass sich im Datenfeed auch Infrarot-Signale finden. Im Stream vom Beladen des Raumschiffs entdeckst du so zwei Personen, die sich hinter einer Tür verborgen haben, wo eigentlich niemand sein sollte. Offenbar halten sie etwas in ihren Händen. Haben die etwa einen Teil eurer Ausrüstung gestohlen – oder im Gegenteil heimlich etwas an Bord geschmuggelt? Leider kann deine Infrarot-Sicht nicht erkennen, was sie da tragen, denn es strahlt keine Wärme ab.

Nimmt und lest Bobbies persönliche Missionskarte pm1. Damit beginnt Bobbies persönliche Mission.

96416: Mit deinem bionischen Auge zoomst du, soweit es geht, an den Hügel heran. Der Aufstieg ist steil, definitiv zu steil für den Rover und auch zu Fuß eine Herausforderung. Aber von oben hat man sicher eine tolle Aussicht.

96429: Dein scharfer Blick kann in den Archiv-Informationen nichts Auffälliges erkennen. Um die richtig auswerten zu können, bräuchtest du das passende Hintergrundwissen. Du hast Terraforming und Biologie studiert – Kenntnisse, mit denen man hoffentlich in Zukunft den ganzen Mars bewohnbar machen kann, die aber in der Anfangszeit der Kolonie, wo es erst mal ums grundlegende Überleben ging, noch wenig Anwendung gefunden haben.

96431: Du schaust dir in der Datenbank genauer an, wie die Marsbewohner ihre Nahrungsmittelproduktion organisiert haben. Hm, interessant! Sie haben offenbar neue Varianten bekannter Nutzpflanzen gezüchtet, die besonders gut mit der Mineralienzusammensetzung des Marsbodens und der geringen Schwerkraft zurechtkommen. Allerdings ist trotz der effizienten Pflanzen die Produktion vor fünf Jahren stark zurückgegangen. Du folgst einem Verweis und findest den Grund: Damals hat eine ganze Reihe von Sabotageaktionen in den Gewächshäusern stattgefunden. Anlagen wurden zerstört und genmanipulierte Pflanzenviren

ausgesetzt. Als Schuldige wurde eine Gruppe von der Erde ausgemacht, die 2071 unter dem Vorwand kam, die Kolonie unterstützen zu wollen. Erst nach und nach konnten die Gewächshäuser repariert und die Pflanzenkrankheiten bekämpft werden. Oh, da liegt ein Zettel!

Nimm Karten W9 und pm9.

96437: In den Furchen liegen Metallsplitter, wahrscheinlich von einer Handgranate. Eine genauere Untersuchung ergibt nicht mehr Informationen, als die anderen auch mit rein menschlichen Augen sehen.

96447: Auch dein bionisches Auge kann das Hologramm nicht richtig erkennen. Der Blickwinkel ist falsch, denn die Holos streuen das Licht immer noch zu stark.

96468: Wo die anderen mühsam in den Krater hinabklettern müssten, kannst du bequem von seinem Rand aus auf die Objekte in seiner Mitte zoomen. Was hier halb vergraben aus dem Boden ragt, sind Bruchstücke einer Bombe. Das war also gar kein Vulkanausbruch oder Meteoriteneinschlag, was den Krater verursacht hat! Anscheinend wurde die Radarstation der Kolonie gezielt angegriffen. Aber von wem und warum?

96486: Das geht nicht. Du kannst nicht einfach in eine andere Zelle marschieren!

96543: Mit deinem bionischen Auge siehst du das Chaos und den Dreck im Rover besonders gut. Tja, manchmal kann scharfe Sicht auch ein Nachteil sein.

96568: Dieses Computerterminal gibt dir die Chance, auf die du gehofft hast. Du steckst den Funktransmitter ein, den du mit dir herumgetragen hast für den Fall, dass du eine Gelegenheit findest, eine Mini-Kopie von Genie mit dem lokalen Marsnetzwerk zu verbinden. Genie beginnt, das lokale Netzwerk zu erforschen, Daten zu extrahieren und andere einzuspeisen. Aber nach kurzer Zeit blinkt das Terminal rot. „Ein Antivirenprogramm hat mich entdeckt!“, murmelt Genie in deinen Kopfhörern. „Schnell, kappe die Verbindung, bevor ich beschädigt werde!“ Das tust du eilig. Immerhin konnte dir Genie einen groben Überblick über das lokale Netzwerk vermitteln.

Nehmt Karte W5. Nehmt und lest zudem Bobbies persönliche Missionskarte pm5.

96615: Auch mit deinem Scharfblick kannst du nicht erkennen, was da hinten im Kühllager ist, dazu steht zu viel im Weg.

96667: Du bekommst keinen Zugang zu den Archivdaten.

96683: Das geht nicht. Du kannst nicht einfach in eine andere Zelle marschieren!

96684: Das geht nicht. Du kannst nicht einfach in eine andere Zelle marschieren!

96731: Mit deinem bionischen Auge siehst du, dass die Betten ausgekühlt sind. Die Bewohner müssen schon seit mindestens einem Tag weg sein.

96745: Eventuell könnte man aus der Hülle des Wassertanks eine Abdeckung für die zerstörte Ladeluke basteln. Um das abzubauen, geradezubiegen und an der Hülle zu befestigen, müsste man aber stundenlang im Weltraum arbeiten. Leider sind eure Raumanzüge nicht für einen so langen Außeneinsatz konzipiert. Nein, sorry. Das ist nichts für dich. Du hast keine Lust, zu erfrieren oder Strahlenschäden zu bekommen.

96784: Das geht nicht. Du kannst nicht einfach in eine andere Zelle marschieren!

96868: Dieses Computerterminal gibt dir die Chance, auf die du gehofft hast. Du steckst den Funktransmitter ein, den du mit dir herumgetragen hast für den Fall, dass du eine Gelegenheit findest, Genie per Funk mit dem lokalen Marsnetzwerk zu verbinden. Genie beginnt, das lokale Netzwerk zu erforschen, Daten zu extrahieren und andere einzuspeisen. Aber nach kurzer Zeit blinkt das Terminal rot. „Ein Antivirenprogramm hat mich entdeckt!“, murmelt Genie in deinen Kopfhörern. „Schnell, kappe die Verbindung, bevor ich beschädigt werde!“ Das tust du eilig. Immerhin konnte dir Genie einen groben Überblick über das lokale Netzwerk vermitteln.

Nehmt Karte W5. Nehmt und lest zudem Bobbies persönliche Missionskarte pm5.

97131: Du erkennst ein paar der Kräuter in den Beeten, die auch medizinischen Nutzen haben. Zum Glück seid ihr alle gesund und braucht die gerade nicht.

97172: Du nimmst Anlauf und trittst mit deinem bionischen Bein kräftig gegen die Tür, aber sie bewegt sich keinen Millimeter.

97186: Das geht nicht. Du kannst nicht einfach in eine andere Zelle marschieren!

97268: Du könntest zwar mit bionischer Kraft das Computerterminal zertreten, aber das wäre eher kontraproduktiv.

97286: Du stampfst mit aller Kraft deines bionischen Beins auf den Riss im Boden. Er delt sich ein, und darunter hörst du das Kreischen von verbogenem Metall. Mal schauen, was ein beschädigtes Rohr so alles in den Zellen anrichten kann ...

Nehmt Marker ZA12, dreht ihn um, sodass ihr die dreistellige Zahl lesen könnt, und deckt damit die Nummer 487 auf der kleinen Ortskarte k4 ab.

97302: Bei den Familienfotos fällt dir besonders das Bild von deiner Tante Ariadne und ihrem Mann Usain auf, die vor 15 Jahren mit der zweiten Kolonistenwelle auf den Mars ausgewandert sind. Auch wenn du damals noch ein kleines Kind warst, erinnerst du dich an die beiden und würdest

sie wirklich gerne wieder treffen.

Nehmt und lest Janes persönliche Missionskarte pm2. Damit beginnt Janes persönliche Mission.

97337: Du könntest schneller als alle anderen zu dem kaputten Marsrover rennen. Aber dem beständigen Hagel von Marsgestein und dem mit Druck emporschießenden CO₂-Gas wärest du trotzdem schutzlos ausgeliefert. Du beschließt daher, dass das hier nicht dein Job ist.

97347: Du könntest zwar mit deinen starken Beinen die Kisten eintreten, aber darüber wären eure Auftraggeber sicher nicht begeistert.

97353: Auch deine bionischen Beine können die Bodenplatte nicht aufhebeln.

97368: Womöglich könntest du so gegen das Kästchen treten, dass es aufgeht. Aber das Risiko, dabei den Inhalt zu beschädigen, ist dir zu hoch.

97386: Das geht nicht. Du kannst nicht einfach in eine andere Zelle marschieren!

97402: Eigentlich schaust du gar nicht so gerne Aufnahmen von dir selbst an, dein Lächeln wirkt darauf immer ein bisschen gekünstelt.

97416: Mit deinen bionischen Beinen kannst du den Hügel ohne große Mühe ersteigen. Fasziniert betrachtest du die Aussicht. An mehreren Stellen siehst du Strukturen, die menschengemacht aussehen. Die Hauptsiedlung ist von hier aus nicht sichtbar. Aber hier und da ragen Türme hoch, die wohl Radar- und Kommunikationsanlagen tragen. Sie sind mehr oder weniger ringförmig angeordnet. Einige der Türme scheinen jedoch beschädigt oder fehlen ganz. An diesen Stellen sind tiefe Furchen oder runde Krater in der Landschaft. Die sind offenbar nach den Türmen entstanden. Hat es hier einen Meteoritenhagel gegeben, oder was ist passiert?

97429: Du öffnest das erste Archivdokument und überfliegst es. Uff, detaillierte mineralogische Untersuchungen verschiedener Gesteinsinformationen auf dem Mars, voller Fachausdrücke. Dein Medizinstudium hilft dir nicht im Geringsten, das zu verstehen.

97431: Ein Blick in die Datenbank der Gewächshäuser verrät dir, dass hier auch Heilpflanzen angebaut werden.

97437: In den Furchen im Eis liegen Metallsplitter, die anscheinend von Handgranaten stammen. Du möchtest dir lieber nicht vorstellen, was diese Kräfte mit einem menschlichen Körper angestellt hätten. Aber wenn bei dem Angriff jemand verletzt wurde, wurde die Person von ihrer Crew wohl anschließend

mitgenommen. Jedenfalls siehst du hier keine Toten herumliegen.

97447: Mit deinen bionischen Beinen kannst du hoch genug springen, um einen Blick auf das Hologramm zu werfen. Es zeigt ein ständig aktualisiertes 3-D-Modell der Marsoberfläche. Die Marsbasis und einige weitere Orte sind rot markiert; andere Positionen sind grün gekennzeichnet. Dir fällt auf, dass das kräftigste Grün an solchen Stellen liegt, die von allen roten Markierungen aus hinter einem Berg liegen. Es scheint, als ob das Programm nach Orten sucht, die von der Marsbasis aus nicht zu sehen oder mit Radar zu erkennen sind. Aber warum?

97468: Deine bionischen Beine erlauben dir, ohne größere Probleme in den Krater hinunterzuklettern. Was hier halb vergraben aus dem Boden ragt, sind Bruchstücke einer Bombe. Spuren eines Angriffs von Menschenhand auf den Radarturm! Viel mehr kannst du an den Bruchstücken nicht erkennen. Du informierst deine Crew über Funk darüber und sofort bricht eine Diskussion aus, was das wohl bedeutet. Ihre aufgeregten Worte in den Ohren, schaust du ein Stück weiter. Oh! Dort drüben wurde eine Metalltafel aufgestellt. Du gehst näher und liest die eingravierte Inschrift: „Ariadne Bolt, Oberste Archivarin“. Das ist doch deine Tante! Heißt das etwa, dass sie bei dem Angriff auf diese Radarstation gestorben ist? Mit einem Klumpen im Magen schaust du sie genauer an. Daneben liegt ein Anhänger, auf dem etwas eingraviert ist. Der muss deiner Tante gehört haben, die hat schon immer Kleeblätter als Glücksbringer gemocht. Weitere Hinweise entdeckst du nicht. Immerhin weißt du jetzt, in welche Richtung du weiterforschen kannst.

Nehmt Karte W6. Nehmt und lest zudem Janes persönliche Missionskarte pm6.

97486: Das geht nicht. Du kannst nicht einfach in eine andere Zelle marschieren!

97543: Bei all dem Dreck ist der Rover sicher voller Keime. Da willst du lieber nicht drin rumwühlen, wenn es nicht unbedingt nötig ist.

97568: Du könntest zwar mit bionischer Kraft das Computerterminal zertreten, aber das wäre eher kontraproduktiv.

97615: Du könntest zwar extraschnell durchs Kühllager rennen, aber viel zu kalt wäre dir dabei trotzdem. Nein, danke, so neugierig bist du auch wieder nicht!

97667: Du loggst dich als „Verwandte von Ariadne Bolt“ in die Datenbank ein. Dazu musst du deine Hand auf einen Gen-Scanner legen. „Daten korrekt, Genmaterial verwandt“, bestätigt der Computer und gibt dir Zugang zur Personalakte deiner Tante. Du erfährst, dass sie regelmäßig Daten fürs Archiv bei den äußeren Radarstationen eingesammelt hat. Beim Angriff auf Radarstation 6 kam sie jedoch tragischerweise ums Leben. Sie hinterließ ihren Mann Usain Bolt und die gemeinsame Tochter Celia, die auf dem Mars geboren wurde. Wow, du hast eine

junge Cousine, von der du noch nichts wusstest! Die würdest du ja zu gerne mal kennenlernen. Oh, da liegt ein Zettel!

Nimm Karten W10 und pm10.

97683: Das geht nicht. Du kannst nicht einfach in eine andere Zelle marschieren!

97684: Das geht nicht. Du kannst nicht einfach in eine andere Zelle marschieren!

97731: Du schaust dich im Wohnquartier um, findest aber nichts Interessantes.

97745: Eventuell könnte man aus der Hülle des Wassertanks eine Abdeckung für die Ladeluke basteln. Um das abzubauen, geradezubiegen und an der Hülle zu befestigen, müsste man aber stundenlang im Weltraum arbeiten. Leider sind eure Raumanzüge nicht für einen so langen Außeneinsatz konzipiert. Puh. Du hattest mit dem Gedanken gespielt, irgendwann einmal Kinder zu bekommen. Daher möchtest du lieber keine Strahlenschäden riskieren.

97784: Das geht nicht. Du kannst nicht einfach in eine andere Zelle marschieren!

97868: Du könntest zwar mit bionischer Kraft das Computerterminal zertreten, aber das wäre eher kontraproduktiv.

98131: Für die Bewässerungsleitungen, Kunstfleisch-Zuchttanks und Pflanzkästen wurde eine ganze Menge Metall verarbeitet. Die Minen auf dem Mars scheinen also ergiebig zu sein.

98172: Du streifst kurz den Handschuh deines Raumanzugs ab und presst die Hand gegen die Tür. Aber deine bionische Haut übermittelt dir keine besonderen Informationen außer, dass das Material so kalt ist wie alles auf dem Mars. Also ziehst du den Handschuh wieder an.

98186: Das geht nicht. Du kannst nicht einfach in eine andere Zelle marschieren!

98268: Mit deinen Mineralogiekenntnissen verstehst du zwar genau, welche Art von Kristall zur Reparatur des Computers gebraucht wird. Leider hast du aber keinen parat.

98286: Das geht nicht. Du kannst nicht einfach in eine andere Zelle marschieren!

98302: Eins der Fotos zeigt deine Eltern in schicken Businessanzügen vor ihrer Firmenzentrale. Du hoffst, dass sie stolz auf dich und deinen Beitrag zur Marsmission sind. Schließlich sind die Marsmineralien nicht nur für das Unternehmen deiner Eltern wichtig, sondern für alle Menschen, die die dort produzierten Medizingeräte brauchen. Deswegen hast du Mineralogie und Marsgeologie studiert, um neue Vorkommen finden und erschließen zu können.

98337: Deine verstärkte bionische Haut ist unempfindlich gegenüber den Geysiren und Kiesbrocken, die um dich herum herunterregnen. Ohne Probleme erreichst du den Rover. Wow, den hat es ganz schön gebeutelt. Sieht eher nach einer Explosion aus als nach Schutthagel vom Geysir. Du schaust ihn näher an und erkennst etwas, das nach Einschussstelle aussieht! Zum Glück liegen hier keine Toten herum. Anscheinend konnte die Crew zu Fuß entkommen. Wenn der Angriff im Mars-Winter stattfand, in dem die Geysire inaktiv sind, hätten sie vielleicht genug Deckung gehabt.

An der Fahrtür des Rovers entdeckst du einen Aufkleber: „Jährliche technische Überprüfung, Marsbasis Alpha 2071.“ Er liegt also etwa fünf Jahre hier und gehört eindeutig zur Marskolonie. Du siehst dich auch nach Spuren von den Angreifern um. Aber falls sie ein eigenes Fahrzeug hatten, sind dessen Reifenabdrücke längst von Schutt und allgegenwärtigem Marsstaub überdeckt oder verweht worden.

98347: Hat da etwa jemand ein Geschäftsmodell entdeckt, bei dem sich mit geheimen Lieferungen zum Mars viel Geld verdienen lässt? Aber nein, solche Waren würden ja nicht bei einer offiziellen Regierungsmission mitgeschickt. Nimmst du zumindest an.

98353: Du hast nichts, mit dem du dieses Geheimfach öffnen könntest.

98368: Dieses Kästchen bekommst du nicht auf.

98386: Das geht nicht. Du kannst nicht einfach in eine andere Zelle marschieren!

98402: Fasziniert schaust du die Aufnahmen an, wie die Raumfähre gebaut und ausgerüstet wurde. Als Tochter einer Unternehmerfamilie kannst du ungefähr abschätzen, welche enormen Summen dafür nötig sind. Diese Investition lohnt sich nur, wenn dadurch die Mineralienvorkommen auf dem Mars wieder zugänglich gemacht werden. Die werden schließlich auf der Erde für alles Mögliche gebraucht, von schadstofffreien Transportsystemen über Computer bis hin zu Medizintechnik.

98416: Dieser Hang ist dir zu steil!

98429: Im Archiv findest du einige alte geologische Berichte. Sie sind aus zwei Gründen interessant: Die große Menge an geförderten Mineralien deutet an, dass in der Kolonie deutlich mehr gebaut wurde, als ihr bisher dachtet. Noch wichtiger ist, dass die Berichte zeigen, wo viele verschiedene Mineralienvorkommen sind. Du weißt nicht, welche davon bereits abgebaut wurden, aber es ist zumindest ein Anfang. Dann fällt dir ein weiteres Detail auf: Ab 2062 scheint der Preis, den die Kolonie für die Mineralien erhielt, drastisch gesunken zu sein. Hm. Das dürfte die Kolonisten wenig gefreut haben.

Nehmt Karte W8. Nehmt und lest zudem Melindas persönliche Missionskarte pm8.

98431: Eigentlich interessiert dich die Datenbank des Gewächshauses nicht wirklich.

98437: Deine Geologiekenntnisse verraten dir, dass diese Furchen im Eis nicht natürlichen Ursprungs sein können.

98447: Deine bionische Haut hilft dir leider überhaupt nicht dabei, die holographische Projektion da oben genauer anzuschauen.

98468: Hm, du bist dir nicht sicher, ob dieser Krater natürlichen Ursprungs ist. Ein Meteoriteneinschlag könnte so etwas erzeugen, aber auch eine Explosion käme als Ursache in Frage. Vielleicht würden die Gegenstände im Zentrum des Kraters genauere Auskunft geben, aber da kommst du nicht gefahrlos dran. Stattdessen schaust dich um und stellst etwas Besorgniserregendes fest: Der Marssturm ist schon bedrohlich nahe! Stürme auf dem Mars können ganz schön heftig werden, weil sie Sand und Kies mitwirbeln. Ihr solltet in einer Schlucht oder gleich ganz unterirdisch Schutz suchen.

98486: Durch die Eisenstäbe an der Türe läuft so viel Elektrizität, dass sie glühen. Dagegen bietet selbst deine verstärkte Haut keinen ausreichenden Schutz, wenn du sie direkt anfässt. Immerhin kannst du in ihre Nähe kommen, ohne Verbrennungen oder einen elektrischen Schlag zu kriegen. Vielleicht kannst du auch etwas zwischen den Gitterstäben durchstecken? Etwas Langes, Dünnes ... und damit meinst du nicht Politikerreden.

98543: Dieser Rover war garantiert im Außeneinsatz. Du durchsuchst ihn genauer und stellst fest, dass in seiner Steuerkonsole ein Datenmodul integriert ist, das mit der geologischen Datenbank der Kolonie verknüpft ist. Dort sind auch alle Daten zu den Minenoperationen enthalten. Hurra, genau was du brauchst! Damit kannst du die noch unberührten Mineralienvorkommen auf dem Mars finden! Du lädst dir die Daten runter. Als du dir die Geschichte des Mineralienabbaus genauer anschaut, erfährst du etwas Verblüffendes: Als 1962 auf der Erde die MEGA-Gruppe an die Macht kam, haben sie einfach die Preise für Marsmineralien gedrittelt. Am Anfang mussten die Marsbewohner sich das gefallen lassen, weil sie Hochtechnologie und Medikamente von der Erde brauchten. Aber sie haben mit Hochdruck daran gearbeitet, diese Dinge selbst herstellen zu können, und parallel dazu ihr Verteidigungssystem ausgebaut. 1968 fühlten sie sich stark genug, um die Mineralienpreise neu zu verhandeln. Dein Onkel Felipe war Teil einer Erd-Delegation, die für diese Verhandlungen auf den Mars kam. Während den Verhandlungen funkte aber die MEGA-Regierung den Befehl, die Preise auf keinen Fall zu erhöhen und stattdessen mit militärischen Mitteln zu drohen. Dein Onkel Felipe fand das gar nicht gut und riet den Kolonisten, nicht klein beizugeben. Die erklärten sich daraufhin für unabhängig. Als die gescheiterte Handelsdelegation

zur Erde zurückkehrte, blieb Felipe auf dem Mars. Und du dachtest, er sei immer noch in Australien!

Unter dem Sitz findest du außerdem noch einen zusammengeknüllten Zettel.

Nimm Karten W12 und pm12.

98568: Mit deinen Mineralogiekenntnissen verstehst du zwar genau, welche Art von Kristall zur Reparatur des Computers gebraucht wird. Leider hast du aber keinen parat.

98615: Rasch gehst du durch das Tiefkühl-Lager. Deine bionische Haut schützt dich vor der Kälte. Tatsächlich, hier hinten sind Schleifspuren am Boden. Und was ist das für eine riesige Metallkiste mit dem Gefahrensymbol auf dem Deckel? Sie ist zum Glück fest verschlossen. Da drin ist sicher nichts zu essen! Die wurde bei eurem Astronauten-Training auch gar nicht erwähnt. Seltsam.

98667: Du bekommst keinen Zugang zu den Archivdaten.

98683: Du kannst nicht einfach in eine andere Zelle marschieren!

98684: Nun fließt noch mehr Strom durch die Stäbe. Man hört sie förmlich vibrieren. Dagegen bietet selbst deine verstärkte Haut keinen ausreichenden Schutz, wenn du sie direkt anfasst. Selbst du würdest in deren Nähe schnell Verbrennungen oder einen elektrischen Schlag kriegen. Vielleicht kannst du aber rasch etwas zwischen den Gitterstäben durchstecken? Etwas Langes, Dünnes ... und damit meinst du nicht Politikerreden.

98731: Du schaust dich in den Wohnquartieren um, findest aber nichts Interessantes.

98745: Deiner bionischen Haut machen weder Kälte noch Weltraumstrahlung viel aus. Du steigst in den Raumanzug, verbindest das Atemgerät mit dem Sauerstofftank und kletterst ins Weltall. Durch einen Meteoriten-Splitter ist die Tankhülle perforiert worden und das Wasser entwichen. Stundenlang schraubst, hämmerst und schweißt du, bis du schließlich die Hülle vom defekten Wassertank luftdicht vor der Ladeluke befestigt hast. Uff, geschafft! Was für eine Schufterei!

Legt Karten c1, c2 sowie die Marker 741, 742 und 745 in die Schachtel. Nehmt die kleinen Ortskarten c3 und c4 und legt sie passend auf Ortskarte C. Lest Eintrag c4.

Nehmt und lest Melindas persönliche Missionskarte pm4. Damit beginnt Melindas persönliche Mission.

98784: Du rüttelst an dem Rohr, bis es schließlich mit einem Knall durch die Zelle fliegt. Jeder andere hätte jetzt üble Verbrühungen durch den heißen Dampf. Zum Glück macht dir das aber dank deiner bionischen Haut nichts aus.

Nimm Karte 38 und platziere sie neben k4. Ihr könnt Karte 38 nur mit Orten auf k4 kombinieren!

98868: Mit deinen Mineralogiekenntnissen verstehst du zwar genau, welche Art von Kristall zur Reparatur des Computers gebraucht wird. Leider hast du aber keinen parat.

99131: Die Ingenieursleistung, jeder Pflanze die perfekte Wassermenge zuzuführen, ist ganz schön beeindruckend.

99172: Du steckst deine bionische Hand in jedes kleine Loch und jede Ritze an der Tür, die auch nur entfernt nach Schließmechanismus aussehen – ohne Erfolg. Das Ding geht einfach nicht auf.

99186: Das geht nicht. Du kannst nicht einfach in eine andere Zelle marschieren!

99268: Mit deiner bionischen Hand kannst du alle möglichen feinmechanischen Arbeiten erledigen. Aber für das defekte Bauteil an diesem Computer ist sie kein Ersatz.

99286: Das geht nicht. Du kannst nicht einfach in eine andere Zelle marschieren!

99302: Unter den Fotos liegt dir vor allem das von deinem älteren Bruder Marco am Herzen. Er war immer ein Vorbild für dich, aber er wird seit fünf Jahren vermisst.

99337: Du kannst zwar alles mögliche feinmechanische Werkzeug aus deiner Hand formen, aber einen körpergroßen Schutzschirm dann doch nicht. An den Geysiren kommst du damit nicht vorbei.

99347: Das Siegel, mit dem die Kisten verschlossen sind, sieht genauso aus wie der Stempel auf dem Brief, den dein großer Bruder bekommen hatte, kurz bevor er verschwand. Beim Abschied verriet er dir im Vertrauen, dass er an einer Mission teilnehmen würde, die die Probleme in der Marskolonie beheben sollte. Danach hast du nie wieder etwas von ihm gehört. Sind diese Kisten vielleicht von der gleichen Regierungsstelle, die deinen Bruder losgeschickt hat?

Nehmt und lest Sprockets persönliche Missionskarte pm3. Damit beginnt Sprockets persönliche Mission.

99353: Du konzentrierst dich und kannst mit deiner bionischen Hand einen Schraubenzieher formen, der perfekt in die Öffnung im Boden passt. Unter der abgeschraubten Metallplatte ist eine Festplatte verborgen, auf der steht: „Sonderinstruktionen MEGA an Genie“. Moment mal. MEGA ist doch die politische Gruppierung, die vor 14 Jahren zur Erdregierung gewählt wurde und vor sechs Jahren die absolute Mehrheit verloren hat. Die Gruppe ist noch immer am Regierungsbündnis beteiligt und besteht

hauptsächlich aus selbstbewusst auftretenden Wirtschaftsbossen und Social-Media-Betreibern. Was für Sonderinstruktionen können die denn für Genie haben und warum sind die augenscheinlich geheim?

99368: Mit der Schlüssel-Einstellung deiner bionischen Hand kannst du das Schloss an dem Kästchen scannen und die Hand so formen, dass sie genau zum innenliegenden Mechanismus passt. Mit einem Klicken öffnet sich das Kästchen. Darin liegt ein Notizbuch. Du schlägst es auf und liest:

„Logbuch, Mars-Radar-Station 6.

12. März 2071. Die neue Gruppe von der Erde hat unsere Radarstation besucht und sich sehr genau umgeschaut. Wenn sie uns wirklich helfen wollen, unsere Unabhängigkeit zu verteidigen, wie sie behaupten, müssen sie natürlich unsere Infrastruktur kennen. Aber was, wenn sie doch Spione sind? Der Koordinator scheint ihnen zu vertrauen, aber ich bin nicht so ganz überzeugt.

3. April 2071. Das Radargerät hat Fahrzeugbewegungen in der Umgebung registriert, aber niemand hat sich bei uns gemeldet. Die Signatur passt zum Fahrzeug der neuen Gruppe. Ich habe den Koordinator informiert und er hat zugesagt, sie ab jetzt bei allen Expeditionen von einem unserer eigenen Rover begleiten zu lassen.

18. April 2071: Die Radarstation 3 im Süden meldet eine Explosion aus der Richtung des Eisschildes. Bin ich zynisch, wenn ich vermute, dass die Gruppe von der Erde einen Angriff gestartet hat?

18. April, später: Die Radarstation 3 hat aufgehört zu senden! Und unsere Station registriert ein näherkommendes Fahrzeug mit der Signatur der Erd-Gruppe. Ich habe die Zentrale informiert und das Verteidigungssystem wurde in höchste Alarmbereitschaft versetzt. Hoffentlich geht das gut!“

Wow. Unabhängigkeit der Marskolonie? Angriffe von einer Gruppe von der Erde? Was um alles in der Welt ist damals passiert? Und war dein Bruder Marco etwa daran beteiligt? Der Zeitpunkt würde jedenfalls zu seiner geheimen Mission passen. Aber Marco war vor seinem Aufbruch vollständig überzeugt, das Richtige zu tun. Er muss Gründe gehabt haben. Offenbar gibt es hier noch eine Menge, was du nicht weißt.

99386: Du konfigurierst deine bionische Hand zu einem Spannungsprüfer um und schiebst diesen durch das kleine Loch in der Decke. Ja, da sind verschiedene Kabel, die teils unter Strom stehen und teils nicht. Aber ohne eine Vorstellung, welches wohin führt, kannst du nicht viel machen außer Murks.

99402: Du findest die Videoaufnahme vom Zusammenbau der Raumfähre immer noch spannend. Ihr durftet einmal ein paar Stunden lang dabei zusehen und du hast

alles gefilmt. Zu gerne hättest du auch ein paar Schrauben mit deiner bionischen Hand selbst festgedreht, aber da haben sie nur die Spezialisten drangelassen. Du bist zwar diplomierter Ingenieur, aber noch kein Raketenbauingenieur, also musstest du dich zurückhalten.

99416: Du überlegst, wie du euren Rover so tunen könntest, dass er den Hügel hochkommt. Aber du verwirfst den Gedanken schnell wieder. Der Hang ist zu steil, da würden seine Räder keinen Halt finden.

99429: In der Datenbank mit alten Informationen zur Marskolonie findest du zwar einige interessante technische Details über ihre Minenfahrzeuge. Aber nichts davon hilft dir, die Kolonie selbst zu lokalisieren.

99431: In der Datenbank erfährst du, dass die Wasserleitungen und Pflanzkästen im Gewächshaus 2071 bei einer Sabotageaktion schwer beschädigt wurden. Das zu reparieren hat Monate gedauert – besonders, weil viele Arbeiter wegen der folgenden Hungersnot sehr geschwächt waren. „Mit bionischen Händen wäre das vermutlich schneller gegangen“, denkst du.

99437: Du schaust dir die Granatsplitter genauer an und entdeckst auf einem davon eine Markierung mit rotem Stift. Genau so eine, wie dein Bruder Marco auf all seinen selbstgebastelten technischen Spielereien angebracht hat. Auf einmal wirken seine Basteleien nicht mehr so lustig. Hat Marco diesen Rover mit einer improvisierten Handgranate abgeschossen? Hat er jemanden umgebracht? Du suchst nach weiteren Hinweisen. Ein Stück weiter liegen die tiefgefrorenen Reste einer Umhängetasche. Darin findest du ein Tagebuch. Du schlägst es kurz auf, doch das ist nicht Marcos Handschrift. Es scheint also jemand anderem gehört zu haben. Vielleicht der marsianischen Crew, die aus dem beschädigten Rover abgehauen ist?

Nehmt Karte W7. Nehmt und lest zudem Sprockets persönliche Missionskarte pm7.

99447: Du überlegst kurz, ob du deine bionische Hand so konfigurieren kannst, dass du an der Wand bis zur holografischen Projektion hochklettern kannst. Aber dazu müsstest du auch deine Füße irgendwo stabil aufsetzen können und du sorgst dich um die empfindlichen Hochleistungs-Batterien.

99468: Wenn du versuchst, den steilen Kraterrand bis zu den Gegenständen dort unten herunterzuklettern, gelangt wahrscheinlich Marssand in die Feinmechanik deiner bionischen Hand. Wenn es nicht unbedingt sein muss, würdest du das lieber vermeiden.

99486: Das geht nicht. Du kannst nicht einfach in eine andere Zelle marschieren!

99543: Der Mars-Rover ist etwas anders konstruiert als die, die auf der Erde gebaut werden. Zu gerne würdest du den auseinanderschrauben und gründlich

untersuchen, aber dazu ist jetzt nicht die Zeit.

99568: Mit deiner bionischen Hand kannst alle möglichen feinmechanischen Arbeiten erledigen. Aber für das defekte Bauteil an diesem Computer ist sie kein Ersatz.

99615: Deine bionische Hand hilft dir leider überhaupt nicht gegen die Kälte im Tiefkühlager.

99667: Du bekommst keinen Zugang zu den Archivdaten.

99683: Mit Bobbies Beschreibung kannst du identifizieren, welches der Kabel zu welcher Zelle führt. Melinda will mehr Strom auf ihren Gitterstäben, um den Androiden zu füttern? Das kann sie haben! Niemand ohne bionische Hand könnte an einem Kabel arbeiten, das unter Strom steht, aber du konfigurierst einfach deine Werkzeuge auf „super-isolierend.“ Im Handumdrehen trennst du die Kabel hier und verbindest sie dort, bis der meiste Strom zu den Stäben vor Zelle k4 geleitet wird.

Nehmt Marker ZA13, dreht ihn um, sodass ihr die dreistellige Zahl lesen könnt, und deckt damit die Nummer 486 auf der kleinen Ortskarte k4 ab.

99684: Das geht nicht. Du kannst nicht einfach in eine andere Zelle marschieren!

99731: Auf einem der Bettpfosten entdeckst du Marcos Symbol. Du untersuchst dieses Bett genauer und entdeckst ein kleines Tablet, das zwischen Rahmen und Matratze versteckt ist. Als Passwort verwendet Marco immer das Geburtsdatum eurer Mutter. Du gibst es ein, und schon öffnet sich Marcos Tagebuch.

15. Februar 2071: Die Kolonisten haben unsere Cover-Geschichte akzeptiert und uns in ihre Reihen aufgenommen. Ganz schön naiv für eine Gruppe, deren Verhalten die Zukunft der Menschheit gefährdet.

28. Februar 2071: Meine neuen Arbeitskollegen sind freundlich. Ich bringe das nicht zusammen. Wenn sie so nett sind, warum weigern sie sich dann, der Erde weiter Mineralien zu liefern? Ohne die Marsmineralien bricht unser Transportsystem zusammen und die Hungersnöte auf der Erde werden noch schlimmer!

12. März 2071: Wir haben die Radarstationen und Verteidigungsanlagen besichtigt, die die Kolonisten überall aufgebaut haben. Die sind ganz schön stark. Ich fürchte, unser Kommandant hat recht: Die Marskolonie ist eine Gefahr für die Erde.

5. April 2071: Sie werden allmählich misstrauisch. Jetzt haben sie uns Aufpasser angehängt, angeblich zu unserem eigenen Schutz. Die müssen wir irgendwie loswerden.

18. April 2071: Heute ist es so weit: Die konzertierte Aktion startet. Die Gruppe

im Gewächshaus wird die Anlagen zerstören und Pflanzenviren aussetzen. Mein Team und ich sollen die militärische Infrastruktur ausschalten. Ich hoffe, dass wir das schaffen, ohne Blut zu vergießen. Aber wenn es nicht anders geht, müssen wir es tun. Wenn ihre Verteidigung und Lebensmittelversorgung geschwächt ist, wird die Führung der Kolonie einsehen müssen, dass die Unabhängigkeitserklärung ein Fehler war. Dann können wir wieder Lebensmittel gegen Mineralien tauschen und langfristig ist es für alle besser.

Das wird vielleicht mein letzter Eintrag ins Tagebuch. Ich weiß nicht, wie sich der Tag heute entwickeln wird. Aber wenn ich sterbe, dann für ein höheres Ziel. Make Earth Great Again!

Du senkst das Buch. Uff. Ganz schön heftig. Da das Tagebuch hier endet und Marco auch nicht im Gefängnis war, hat er den damaligen Tag wohl nicht überlebt. Aber er hat davor jede Menge Schaden angerichtet. Das musst du erst mal verdauen. Ist Marco auf Propaganda hereingefallen oder hat er recht damit, dass es keine andere Möglichkeit gab, die Zukunft der Erde zu sichern?

Du steckst das Tablet ein und gehst langsam wieder zu deiner Crew zurück. Weil du gerade auf den Boden starrst, siehst du unter einem anderen Bett einen kleinen Zettel hervorblitzen.

Nimm Karten W11 und pm11.

99745: Eventuell könnte man aus der Hülle des Wassertanks eine Abdeckung für die Ladeluke basteln. Um das abzubauen, geradezubiegen und an der Außenhülle zu befestigen, müsste man aber stundenlang im Weltraum arbeiten. Leider sind eure Raumanzüge nicht für einen so langen Außeneinsatz konzipiert. Deine bionische Hand könnte zwar wunderbar als Werkzeug dienen, aber trotzdem wärst du der Kälte und der Strahlung im Weltall viel zu lange ausgesetzt. Das macht deine zarte Haut nicht mit.

99784: Das geht nicht. Du kannst nicht einfach in eine andere Zelle marschieren!

99868: Mit deiner bionischen Hand kannst alle möglichen feinmechanischen Arbeiten erledigen. Aber für das defekte Bauteil an diesem Computer ist sie kein Ersatz.

217443: Ihr gebt den Code ein und die Tür zur Kommandozentrale öffnet sich lautlos. Vor euch seht ihr einen Kreis aus Bildschirmen und Schaltpulten. An den meisten Arbeitsplätzen steht ein Stuhl pro Schaltpult, aber bei dem direkt gegenüber der Tür stehen zwei. An den Stuhllehnen sind Namensschilder befestigt: „Ariadne Bolt“ links, „Felipe Cortez“ rechts. Jane und Melinda schauen einander an und setzen

sich auf die Stühle. Sie legen ihre Hände auf den Gen-Scanner an der Armlehne. Da erscheint in der Mitte des Kreises ein Hologramm von einem Wasserstoffatom – nur dass die Farben genau entgegengesetzt sind zur üblichen Darstellungsweise. Das muss ein Symbol für die Antimaterie sein! Am Rand erscheinen verschiedene Menüoptionen. Jane klickt auf „Behälter versiegeln“, dann klickt Melinda auf „Behälter auswerfen“. Das Hologramm verblasst, und an seiner Stelle fährt in der Mitte des Raums ein Podest hoch, auf dem ein zylindrischer Metallbehälter steht.

Kaum habt ich euch den Behälter mit Antimaterie genommen, knistert ein Lautsprecher und daraus ertönt Genies Stimme: „Sehr gut! Schaut euch in der Marsbasis noch einmal genau um. Wahrscheinlich gibt es einen Prototyp des Raumschiffs mit Antimaterie-Fusions-Antrieb. Die Antimaterie könnte der Zugangsschlüssel sein! Damit könntet ihr zur APATE zurückkehren. Und dann hat die Erde den revolutionären Antrieb und die Antimaterie!“

Legt Karten W9–W13 in die Schachtel. Nehmt Karte 42.

347329: Ihr gebt die Koordinaten ins Navigationssystem ein und auf dem Bildschirm wird eine Stelle auf dem südlichen Eisschild markiert. Dort muss der alte Außenposten sein!

Ihr tretet wieder vor die Notunterkunft und erschreckt ein wenig. Der halbe Horizont ist mittlerweile rabenschwarz und ein kräftiger Wind fegt Sand und sogar kleine Kiesbrocken über den Boden. „Dieser Sturm wird heftig, und er ist schon fast da!“, warnt Melinda. „Unsere Notunterkunft bietet nicht genügend Schutz. Wir müssen eine Schlucht oder ein Loch im Eis finden, und zwar schnell!“ Gut, dass ihr eh vorhattet, zur Eiskappe nach Süden zu fahren. Ihr beeilt euch, in den Rover zu steigen, und fährt mit Vollgas los.

Legt Karten M6 sowie W5–W8 in die Schachtel. Nehmt die kleine Ortskarte G3 und legt sie passend auf Ortskarte G1 bzw. G2. Lest Eintrag g3.

374329: Ihr gebt die Koordinaten ins Navigationssystem ein. Uups, das kann nicht euer gesuchter Außenposten der Marsbasis sein. Die Stelle liegt mehrere Kilometer über dem Marsboden! Anscheinend ist etwas an den Koordinaten falsch.

434490: Mit einem Fauchen schießt die Rakete auf Schienen los. In dem Moment scheint in eurem Androiden Bo die Oberhand zu gewinnen. „Nein! Diese Rakete gehört der Marsbasis und darf nicht sinnlos abgefeuert werden!“, ruft er, hechtet nach vorne und bekommt tatsächlich das hintere Ende der Rakete zu fassen. Aber sie hat schon so viel Schwung, dass sie einfach weiterzischt – und ihm dabei beide Arme abreißt. Leitungen liegen blank und elektrische Entladungen züngeln über den Körper des Androiden. „Findet einen Weg, zur APATE zurückzukehren!“, ruft Genie noch hastig. Dann brennt mit einem lauten Knall die Hauptplatine des

Androiden durch.

„Bo? Genie?“, fragt ihr. Keine Antwort. Tja, der Androide ist jetzt wohl endgültig im Eimer. Und damit auch eure Möglichkeit, mit Genie zu sprechen. Zum Glück war das im Androiden nur eine Kopie und die eigentliche Genie steckt noch in eurem Raumschiff APATE. Und die Marsrakete ist auf dem Weg zum Raumschiff. Ihr seht, wie sie durch eine Schleuse aus der Kuppel geleitet wird, die die Marsbasis Alpha überdeckt. Sie schießt kurz mit purem Schwung nach oben, dann zündet ihr Triebwerk. Schnell verschwindet sie als Leuchtpunkt im Himmel. Etwas später meldet sich Genie per Funk. „Ah, der Sonnensturm flaut ab, ich kann euch wieder erreichen. Gut gemacht! Die Rakete nähert sich dem Orbit ... Rendezvous eingeleitet ... Rakete sicher eingefangen ... Analysiere astrometrische Daten und Mars-CPU ... Dank der CPU umgehe ich die Verschlüsselung und kann auf die astrometrischen Daten zugreifen. Zusammen mit den fortschrittlichen Simulationen der Erde kann ich die Wettervorhersagen auf dem Mars revolutionieren ... Zudem scheint es einige Asteroiden zu geben, die enorm vielversprechend für den Abbau sind.“

Ihr schaut einander an und gebt euch ein High Five. Die Mineralienversorgung der Erde ist beinahe gesichert und mit zuverlässigen Wettervorhersagen ist auch eine große Kolonie auf dem Mars möglich! Jetzt müsst ihr nur noch selber wieder zur Erde zurückkommen. Vielleicht hilft euch dabei das, was die Marsbewohner hinter der gesicherten Tür in der Nähe des Lageplans verborgen haben? Ihr wollt gerade gehen, da segelt euch ein Zettel vor die Füße, den wohl der Fahrtwind der Rakete aufgewirbelt hat.

Legt Karten 34, 43, 44, M9, n3 und W1 sowie das Androiden-Plättchen in die Schachtel. Nehmt Karte W13.

437329: Ihr gebt die Koordinaten ins Navigationssystem ein. Uups, das kann nicht euer gesuchter Außenposten der Marsbasis sein. Die Stelle liegt mehrere Kilometer über dem Marsboden! Anscheinend ist etwas an den Koordinaten falsch.

464790: Mit einem Fauchen schießt die Rakete auf Schienen los. In dem Moment scheint in eurem Androiden Bo die Oberhand zu gewinnen. „Nein! Diese Rakete gehört der Marsbasis und darf nicht sinnlos abgefeuert werden!“, ruft er, hechtet nach vorne und bekommt tatsächlich das hintere Ende der Rakete zu fassen. Aber sie hat schon so viel Schwung, dass sie einfach weiterzischt – und ihm dabei beide Arme abreißt. Leitungen liegen blank und elektrische Entladungen züngeln über den Körper des Androiden. „Findet einen Weg, zur APATE zurückzukehren!“, ruft Genie noch hastig. Dann brennt mit einem lauten Knall die Hauptplatine des Androiden durch.

„Bo? Genie?“, fragt ihr. Keine Antwort. Tja, der Androide ist jetzt wohl endgültig

im Eimer. Und damit auch eure Möglichkeit, mit Genie zu sprechen. Zum Glück war das im Androiden nur eine Kopie und die eigentliche Genie steckt noch in eurem Raumschiff APATE. Und die Marsrakete ist auf dem Weg zum Raumschiff. Ihr seht, wie sie durch eine Schleuse aus der Kuppel geleitet wird, die die Marsbasis Alpha überdeckt. Sie schießt kurz mit purem Schwung nach oben, dann zündet ihr Triebwerk. Schnell verschwindet sie als Leuchtpunkt im Himmel. Etwas später meldet sich Genie per Funk. „Ah, der Sonnensturm flaut ab, ich kann euch wieder erreichen. Gut gemacht! Die Rakete nähert sich dem Orbit ... Rendezvous eingeleitet ... Rakete sicher eingefangen ... Analysiere biologische Daten und Mars-Kraut ... Zusammen mit den fortschrittlichen Terraforming-Programmen der Erde kann ich die Landwirtschaft auf dem Mars revolutionieren ... Erst Pionierpflanzen zur Boden-Vorbereitung, dann CO₂-Umwandlung und schließlich genügsame Nutzpflanzen ...“

Ihr schaut einander an und gebt euch ein High Five. Das zukünftige Terraforming des Mars ist gesichert und damit ist auch eine große Kolonie auf dem Mars möglich! Jetzt müsst ihr nur noch selber wieder zur Erde zurückkommen. Vielleicht hilft euch dabei das, was die Marsbewohner hinter der gesicherten Tür in der Nähe des Lageplans verborgen haben? Ihr wollt gerade gehen, da segelt euch ein Zettel vor die Füße, den wohl der Fahrtwind der Rakete aufgewirbelt hat.

Legt Karten 34, 46, 47, M10, n3 und W2 sowie das Androiden-Plättchen in die Schachtel. Nehmt Karte W13.

473329: Ihr gebt die Koordinaten ins Navigationssystem ein. Uups, das kann nicht euer gesuchter Außenposten der Marsbasis sein. Die Stelle liegt mehrere Kilometer über dem Marsboden! Anscheinend ist etwas an den Koordinaten falsch.

734329: Ihr gebt die Koordinaten ins Navigationssystem ein. Uups, das kann nicht euer gesuchter Außenposten der Marsbasis sein. Die Stelle liegt mehrere Kilometer über dem Marsboden! Anscheinend ist etwas an den Koordinaten falsch.

743329: Ihr gebt die Koordinaten ins Navigationssystem ein. Uups, das kann nicht euer gesuchter Außenposten der Marsbasis sein. Die Stelle liegt mehrere Kilometer über dem Marsboden! Anscheinend ist etwas an den Koordinaten falsch.

ADVENTURE GAMES[®] ENTDECKT DIE STORY

Schon
gespielt?

