

Viele fühlen sich berufen, aber nur wenige sind ausgewählt für die absolute Spitzenklasse der Weltraumpiloten. Alex Ryder, ein wagemutiger Held, der in die Reihe der ELITE-Kämpfer aufgenommen wurde, erzählt von seinen abenteuerlichen Erlebnissen in den Weiten der Galaxien.

von Andreas Friedrich  
(alias Alex Ryder)

**W**illkommen an Bord, Freunde! Darf ich mich vorstellen, mein Name ist Alex Ryder, und die reizende Dame neben mir ist Elyssia Fields, meine Copilotin. Es ist etwas eng hier auf der Brücke meiner »Cobra Mk III«, denn das Schiff erlaubt als Besatzung nicht mehr als zwei Personen. Ich schlage vor, wir nehmen den Transportlift in den Laderaum in der Mitte des Schiffes, da ist mehr Platz für eine Visite.

Anfangen hat meine Karriere als Weltraumpilot recht unspektakulär. Nachdem ich meine Lizenz auf dem Planeten »Lave« (erste Galaxie) erhalten hatte, konnte ich diese »Cobra Mk III« billig aus zweiter Hand erwerben. Spontan nannte ich mein Schiff »Nemesis«. Zur Finanzierung einer verbesserten Ausrüstung beschloß ich, Handelsaktivitäten zu entfalten. Einzig die Navigationsinstrumente waren ak-

Der intergalaktische Handel ist eine Wissenschaft für sich. Der Planet »Lave« ist beispielsweise eine Diktatur mit einer reichen Landwirtschaft, die Preise für Nahrungsmittel und Rohfasern sind demnach mit 3,6 CR bzw. 6,0 CR relativ niedrig. Darüber hinaus sind diese Handelsgüter die beiden einzigen, die unter Berücksichtigung meines Geldes und des 20t umfassenden Laderaums den größten Gewinn versprochen.

Meine erste Reise im eigenen Raumer sollte mich zum 3,6 Lichtjahre entfernten Planeten »Leesti« führen. Die Wahl fiel mir nicht schwer. Mein Raumer konnte maximal sieben Lichtjahre weit fliegen, ohne aufzutanken, und ich wollte keinen allzuweit entfernten Planeten anlaufen, um genug Treibstoff für eine eventuelle Flucht zur Verfügung zu haben. Und genau diese Kriterien trafen auf »Leesti« zu. Darüber hinaus ist dieser Planet ein Sozialstaat; die Polizei versteht ihr Handwerk, Piraten oder ähnliches Gesindel sind dort so gut wie nie zu finden. Und einen gewinnbringenden Verkauf meiner Ladung garantierte der hohe Industrialisierungsgrad von »Leesti«.

Ich verließ die Coriolis-Raumstation, die den Planeten »Lave« umkreist und begann mit dem 15s dauernden Countdown für den Raumsprung nach »Leesti«. Ein bißchen flau in der Magengegend war mir dann aber doch, immerhin war es mein erster Flug! Alles schien nach Plan zu verlaufen, nach dem Raumsprung war weit und breit niemand zu sehen. Ich setzte das »Irrikan Thru Space« in Gang, um möglichst schnell in den Sicherheitsbereich der Coriolis-Raumstation zu kommen. Doch bevor ich in die Nähe des Planeten

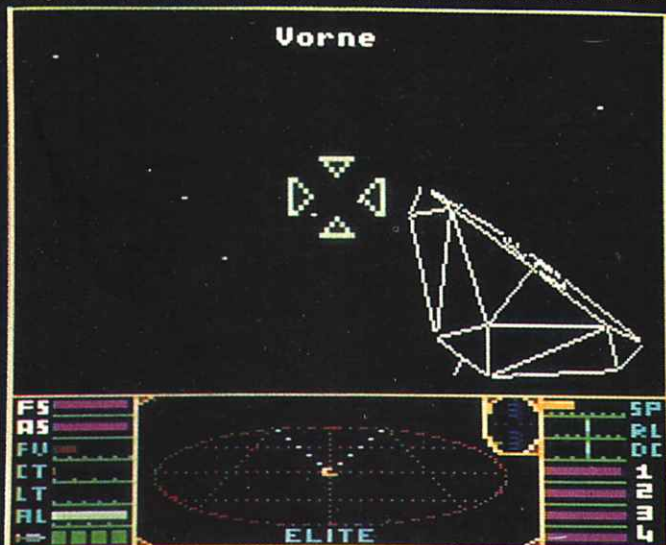
vorderen Schutzschildes sprach eine deutliche Sprache; ein Pirat! Ich versuchte, das wild um sich schießende Raumschiff in mein Fadenkreuz zu bekommen, mit mäßigem Erfolg. Mein

## HARMLOS

»Ingram Pulse-Laser« traf zwar das feindliche Raumschiff einige Male, er besaß aber nicht genug Energie, um ernsthafte Schäden an Mensch und Maschine des gegnerischen Räumers anzurichten. Inzwischen war die »Mamba« recht nahe an mich herangekommen, ich setzte alles auf eine Karte und versuchte mein Glück in einer Kamikaze-Aktion. Ein ohrenbetäubender Knall und umherfliegende Trümmer konnten als unzweideutige Zeugen meines Erfolges angesehen werden. Zum Glück waren meine Schutzschilder inklusive Energiespeicher deutlich besser situiert als die meines Gegners, so daß mein Raumschiff nicht einmal eine Schramme davontrug. Die 15 CR Kopfgeld für die - zugegebenermaßen etwas unkonventionelle - Vernichtung des Piraten konnte ich gut gebrauchen. Der weitere Flug zur Coriolis-Raumstation verlief problemlos, was man vom Andocken an eben jene Station nicht gerade behaupten konnte. Um möglichst unbeschädigt in die Station zu gelangen, muß die Geschwindigkeit des Raumschiffs nahe Null sein, der Anflug genau im rechten Winkel zur Station erfolgen und sich das Raumschiff synchron mit der Station um die eigene Achse drehen. Des weiteren ist darauf zu achten, daß sich der Zugang zu einer Coriolis-Raumstation an der dem Planeten zugewandten Seite befindet. Nach einigen, wenig befriedigenden Manövern kam mir eine Idee: Ein Radiogummi wurde kurzerhand zur Raumstation, und ein Bleistift stellte die »Nemesis« dar. So konnte ich alle Aktionen gefahrlos vorausplanen.

Im Inneren der Station verkaufte ich meine Ladung für 136 CR, davon gingen jedoch 7,2 CR für Treibstoff ab. Ein Blick auf die Karte der näheren Umgebung ließ erste Zweifel aufkommen, ob der Flug nach »Leesti« die richtige Entscheidung war. Dieser Planet befindet sich in der linken unteren Ecke der ersten Galaxie, ein nicht

sehr zentral gelegener Ort und damit für die Entfaltung einer regen Handelsstätigkeit ziemlich ungeeignet. Der einzige Weg aus dieser Sackgasse führte - »Back to the Roots« - über den Planeten »Lave«. Diesmal deckte ich mich mit zwei Containern hochmoderner Computer ein. Zu meiner Überraschung verlief der Flug nach »Lave« ohne unerfreuliche Begegnungen. Vor dem Weiterflug nach »Zaonce« füllte ich den Laderaum mit einem »Cocktail«, bestehend aus 16 t Food, 3 t Rohfasern und 3 kg Gold. Diese Waren konnte ich günstig verkaufen, neben 3 t Computern reichte mein Geld sogar für die Anschaffung der vierten zielsuchenden Rakete vom Typ »Lance & Fernman«. Von Piraten übrigens keine Spur. Ich hoffte inständig, daß dies so bleiben würde, denn »östlich« von »Zaonce« befanden sich die Planeten »Qutiri« und »Isinor«, ihres Zeichens reiche Industriewelt bzw. armer Agrarstaat. Eine solche Kombination, das war offensichtlich, würde für große Gewinnspannen beim Handel sorgen. Computer mußten sich auf »Isinor« mit



Mein Lieblings-Raumschiff zeigt sich von seiner schönsten Seite: eine »Cobra Mk III« von oben

zeptabel; nur mit einem besser ausgestatteten Raumer würde es mir gelingen, als ELITE-Kämpfer in die Annalen des Weltraums einzugehen. Meine momentane Einstufung war HARMLOS, wie bei allen Piloten frisch von der Schule,

gelangen konnte, schaltete sich das »Thru Space« ab, um einer drohenden Kollision mit einem unbekannten Flugobjekt vorzubeugen. Ein Blick auf meinen Radarschirm zeigte ein einzelnes Schiff. Freund oder Feind? Die Verringerung des

# Der Eli



64'er



# tepilot



mindestens 50 Prozent Gewinn verkaufen lassen, dachte ich mir. Ich behielt recht. Mittlerweile konnte ich über mehr als 300 CR verfügen, nicht schlecht für den Anfang! Als ich aber meinen Laderaum mit Nahrungsmitteln beladen wollte, machte mich Elyssia darauf aufmerksam, daß mit Fellen ein

wesentlich höherer Gewinn pro Tonne zu erzielen sein würde. Ich blieb zunächst noch sehr skeptisch –

»Never change a winning team« –

beschloß dann

aber doch, auf den Rat meiner Copilotin zu hören und orderte 4 t Felle. Weil noch etwas Geld und Laderaum übrig war, kaufte ich zusätzlich noch 11 t Nahrung für sagenhafte 2,4 CR; man konnte ja nie wissen. Auf dem Weg nach »Isinor« wurde es brenzlich, eine Horde von Piraten nahm mich von vorne unter Beschuß, mein letztes Stündchen schien geschlagen zu haben, verzweifelt feuerte ich eine Rakete ab, und... plötzlich verstummte das häßliche Geräusch der auftretenden Laserblitze, die feindlichen Schiffe drehten ab, der Spuk war vorbei. Seltsam, dachte ich mir, seit wann haben Piraten Angst vor einer einzelnen Rakete? In der Aufregung hatte ich nicht bemerkt, daß ich mich in der Sicherheitszone um die Coriolis-Raumstation befand. Kein Pirat würde es wagen, seinen Angriff innerhalb dieser Zone fortzusetzen, wohl wissend, daß unzählige Polizeiraumschiffe der »GalCop«, die »Vipern«, nur darauf warten, Raumer, die die Gesetze in und um eine Station mißachten, in handlich-kleine Stücke zu schießen.

Auch während meines Fluges nach »Qutiri« war ich nicht lange einsam. Um die ungebetenen Gäste loszuwerden, flog ich möglichst nahe an sie heran, schoß einen mit meinem Laser in Stücke und schickte dem Rest drei meiner Raketen hinterher. Der Sieg war mein, aber die Belohnung für die erfolgreiche Vernichtung der unfreundlichen Flugobjekte wog die Kosten für die verschossenen Raketen bei weitem nicht auf. Mein Entschluß stand daher auch gleich fest: Die erste Anschaffung wird ein stärkerer Laser sein.

Gesagt, getan. Wieder zurück in »Isinor« ließ ich meinen Wunsch Wirklichkeit werden. Elyssia protestierte zwar, da ein Austausch Pulse- gegen Strahlen-Laser meinen Cash-Flow um 600 CR verringerte, aber ich wollte kein Risiko mehr eingehen. Bisher hatte ich Glück gehabt, aber das konnte sich schnell ändern. Wie schnell, stellte ich auf meinem nächsten Flug fest. Nicht weniger als sechs feindliche Schiffe wollten mir an

Kragen und Ladung, dabei kam mir mein neuer Laser gerade recht. Nur einmal wurde es brenzlich, als eine feindliche Rakete Kurs auf meine stark verminderte Front-Schutzschilde nahm. Geistesgegenwärtig vollführte ich einen halben Looping, die Rakete explodierte an meinen bis dato unversehrten Schutzschilden achtern, jedoch nicht ohne meine Energievorräte erheblich zu reduzieren.

Die Möglichkeit, insgesamt 40 t Rauschgifte für nur 4,4 CR zu ordern, schien eine neue Dimension im interplanetarischen Handel zu eröffnen. Zwar ist der Ankauf solcher Waren ungesetzlich, aber – legal, illegal, scheißegal – für ein solches Angebot war ich bereit, unter die Schmuggler zu gehen. Mein Geld reichte sogar noch für eine Aufstockung des Laderaums auf den Maximalwert von 35 t Staukapazität. Nachteil einer solchen Aktion ist eine Veränderung des Strafregisters in »vorbestraft«. Das ist mitunter recht lästig, denn nun erfolgt der Anflug auf einen Planeten meist mit »Polizeischutz«. Zwar reduziert sich dadurch die Wahrscheinlichkeit eines Piratenangriffs auf Null, dafür dauert ein solchermaßen begleiteter Flug auch erheblich länger, weil an die Benutzung des »Thru Space« nicht zu denken ist. Der Gewinn aus dieser Transaktion läßt solche Unannehmlichkeiten recht schnell vergessen. Immerhin bot man mir auf »Isinor« den 20fachen Einkaufspreis. Angesichts dieser Tatsachen dürfte ein Verzicht selbst dem gesetzestreuesten Bürger schwerfallen.

Den Gewinn aus dieser Transaktion wollte ich an Ort und Stelle in einen zusätzlichen Energieakku stecken. Schon nach kurzer Zeit stellte sich nämlich heraus, daß ein Strahlen-Laser für ein Weltraum-

gefecht durchaus geeignet, der Energieverbrauch dieses Utensils jedoch nicht von schlechten Eltern ist. Die geplante Anschaffung eines noch größeren »Energiefressers«, ein ECM-System zur Vernichtung von Zielsuchraketen, und die schnellere Regenerierung der Schutzschilder, ein unter Umständen lebenswichtiger Vorteil, ließen andere Ausrüstungsgegenstände unwichtig erscheinen. Leider ist der technische Standard auf »Isinor« nicht hoch genug, um dieses Produkt herzustellen, so daß ich mich zu einem Einkaufsbummel nach »Tionisla« aufmachte.

Auf »Isinor« kaufte ich mir das langersehnte ECM-System und einen Raumgreifer. Mir wurde der Handel zwischen den Planeten langsam zu langweilig; ein Raumgreifer erweiterte meine Möglichkeiten ganz erheblich. Er ist die Voraussetzung für Piraterie, Meteoriten-Bergbau und Treibstoffgewinnung aus Sonnenwinden.

## RELATIV HARMLOS

Auf »Ensoreus« erwartete mich eine Überraschung, ich wurde befördert! Ab sofort war ich nicht mehr HARMLOS, sondern RELATIV HARMLOS; nicht berauschend, aber immerhin. Im Laufe der Zeit gesellte sich ein Ausrüstungsgegenstand zum anderen: Militär-Laser vorne und achtern, Energiebombe, Lande-Computer und intergalaktischer Hyperraumantrieb. Diese Ausrüstung ermöglichte mir den Handel auf Planeten auszudehnen, die über eine feudale Herrschaftsstruktur verfügen. Anflug auf Anarchie-Planeten ist nur mit »Polizeischutz« sicher möglich. Um diesen zu erhalten, ist lediglich ein Container mit illegaler Handelsware nötig, die man zum Glück nahezu überall kaufen

## Insektenliebe

Liebt Ihr Thargoiden? Ja? Dann möchte ich Euch Gelegenheit geben, diese interessante Insektenart näher kennenzulernen. Wenn Ihr Euch außerhalb der Raumstation befindet, stoppt das Spiel mit <INST/DEL>, drückt <X> und setzt das Spiel mit <CLR/HOME> fort. Wann immer Ihr den Wunsch nach einem Tête-à-tête mit Thargoiden verspürt, haltet ganz einfach <CTRL> während eines Hyperraumsprungs gedrückt. Aber achtet darauf, daß Ihr genug Treibstoff für eine Rückkehr in den normalen Raum zurückzubehaltet...

## Elite

Nomen est omen: Ohne Zweifel gehört *Elite* im Bereich Computerspiele zur absoluten Elite. Ziel des Spiels ist es, einer der besten Kämpfer des Weltraums zu werden und als »ELITE« klassifiziert zu werden. Welchen Weg der Spieler dazu einschlagen will, bleibt ihm selbst überlassen. Er kann versuchen, Handel zu treiben, oder als Pirat, Asteroiden-Bergmann oder Kopfgeldjäger seinen Lebensunterhalt zu bestreiten. Was *Elite* so bemerkenswert macht, sind das intelligente Spielprinzip und die gut durchdachten Details:

die Vektorgrafiken mit der für den C64 schnellen Hidden-Line-Darstellung, das Design der Raumschiffe, die Anleitung, die wahrhaft Maßstäbe gesetzt hat, die konsequent

durchdachte Hintergrundstory oder die Tatsache, daß dieses Spiel auch auf deutsch erhältlich ist, ohne dabei an Spielwitz einzubüßen. Den Vogel abgeschossen aber hat mit Sicherheit der »Docking-Computer«, bei dessen Konzeption Stanley Kubriks Film »2001: A Space Odyssey« Pate gestanden haben könnte. Zu den Klängen des Walzers »Die blaue Donau« von Johann Strauß fliegt ein Raumschiff selbständig in eine Raumstation, die sich aus Stabilitätsgründen um die eigene Achse dreht; allein wegen dieses Features lohnt sich die Beschäftigung mit diesem bemerkenswerten Spiel. Erstaunlich bleibt, warum sich bisher niemand gefunden hat, einen würdigen Nachfolger für *Elite* zu schreiben.

ungplay





kann; kein Problem also. Und ist der Ruf erst richtig ruiniert...

Auf »Atriso« bot mir ein Kaufmann von Thrun ein seltsames Wesen für 5000 CR zum Verkauf an, angeblich sehr wertvoll. Naja, dachte ich mir, die 5000 bringen mich nicht ins Grab, selbst wenn das Tierchen, »Trumbel« genannt, sich nicht als sehr lukrative Geldanlage erweisen sollte. Zunächst machte mir mein neues, pelziges »Haustier« eine Menge Spaß. Als die Trumbels sich jedoch zu vermehren begannen, meinen Laderaum in Beschlag nahmen und dabei einen Teil meiner Fracht in den Weltraum beförderten, fand ich das weniger lustig. An einen vernünftigen Handel war jedenfalls nicht mehr zu denken, ich mußte mich auf Kopfgeldjagd und Piraterie umstellen.

Schließlich hatten sich diese possierlichen Tierchen bis auf 32.700 Exemplare vermehrt, bevöl-

Eine Möglichkeit, sich von dieser Pest zu befreien, bestand in der Verwendung einer Rettungskapsel. Das würde jedoch meinen Verlust um weitere 1000 CR erhöhen und kam deshalb nur als Notlösung in Frage. Beim Auftanken meines Schiffes in der Nähe einer Sonne hatte ich den rettenden Einfall: Hitzel! Dieses Manöver erwies sich jedoch als nicht ungefährlich, denn um eine Dezimierung der Tiere zu erreichen, mußte ich bis an die Grenze der Wärme-Belastbarkeit meines Raumschiffes an die Sonne heranfliegen. Dort harr-

bah – und meldete mich freiwillig für einen Thargoidenfeldzug (siehe Kasten »Insektenliebe«). Um es gleich vorwegzunehmen, es war das erste und letzte Mal, und wenn ich gewußt hätte, was mich erwartete, dann hätte ich mir diese Einlage erspart. Aber der Reihe nach:

Thargoiden sind bekanntlich das kriegerrischste Insektenvolk der bekannten Galaxis, und ein begabtes dazu. Sie bauen die schnellsten, wendigsten und stabilsten Kampfschiffe überhaupt, und von ihnen stammt auch das überaus praktische ECM-System.

Ich stürzte mich ins Getümmel und konnte auf Anhieb ein sechseckiges Mutterschiff zerstören. Inzwischen stand ich aber von allen Seiten unter Dauerbeschuß, meine Schutzschilder schmolzen dahin wie der Schnee in der Sonne, ich zündete die Energiebombe, und...

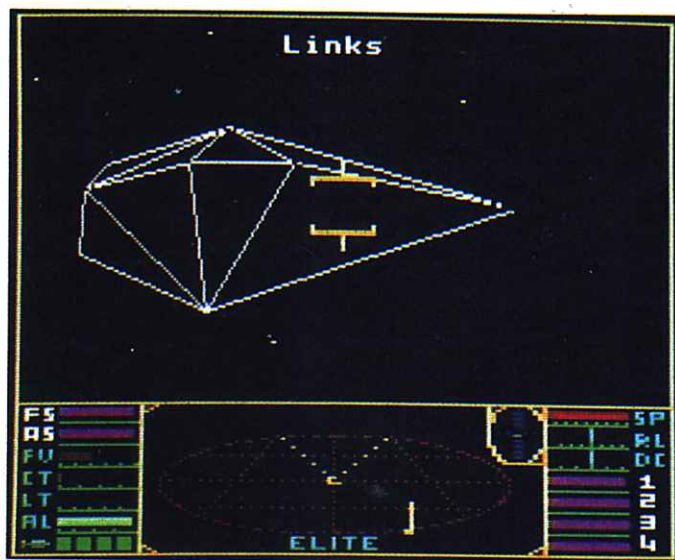
...nichts passierte. Das heißt, passiert ist schon etwas, alle ferngesteuerten Schiffe explodierten, die Hauptschiffe der Thargoiden jedoch blieben unversehrt. Meine wirkungsvollste Waffe, die sonst alles in Schutt und Asche legt, was sich im näheren Umkreis um mein Raumschiff befindet, nahezu wirkungslos? Nun ja, ganz ohne Wirkung nicht, übersichtlicher war die Situation schon geworden, weil nun auf dem Radar ausschließlich die großen sechseckigen Mutterschiffe zu sehen waren, aber das war nur ein schwacher Trost. Die Hauptschiffe der Thargoiden können jederzeit neue Tochterschiffe ins Spiel bringen, ich mußte mir also langsam etwas einfallen lassen. Viele Möglichkeiten blieben mir nicht mehr; die Rettungskapsel funktionierte nur in der Nähe einer Coriolis-Raumstation, aber nicht hier im interstellaren Raum, Raketen sind reine Zeitverschwendung, bleibt demnach nur ein Hyperraum-Sprung zum nächsten Planeten. Zum Glück hatte ich noch genug Treibstoff, ich aktivierte die »Kruker Lichtmotoren«, aber vor dem Sprung haben die Erbauer leider noch den Countdown gesetzt...

Es wurden die längsten 15 s meines Lebens. Von allen Seiten wurde ich unter Beschuß genommen, die Anzeige »Energie knapp« leuchtete auf. Ich mußte sämtliche Register des Kunstflugs ziehen, um in einem Stück in der Nähe eines kleinen friedlichen Planeten den Hyperraum zu verlassen. Wie man unschwer erkennen kann, ist mir das auch gelungen, das Ergebnis dieser kleinen Einlage war jedoch nicht sehr berauschend: Die Energiebombe kostete mich 900 CR, dem standen Abschlußprämien in der Höhe von ca. 200 CR gegenüber und eine Verbesserung meiner Einstufung hätte ich einfacher und vor allem kreislaufschonender haben können.

Nach diesen aufregenden Erlebnissen ließ ich es nun etwas gedehnter angehen. Ich versuchte mich im Asteroiden-Bergbau und fand ihn ziemlich fade. Zum einen kann man in diesem Beruf keine Reichtümer verdienen, zum anderen muß ein Militär-Laser gegen einen Asteroiden-Laser ausgetauscht werden, der die Asteroiden in raumgreifergerechte Stücke zerlegt. Natürlich kann man mit so einem Laser auch Raumschiffe zerlegen, aber selbst wenn er hinten angebracht wird, vermindert er die Kampfkraft meiner »Cobra« ganz erheblich. Dazu kommt, daß mir das Design der Zielvorrichtung dieses Lasers nicht gefällt.



Ein Meteorit und eine »Python« zeigen mir ihre Hinterteile



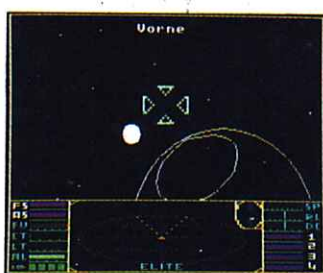
Eine »Python« versucht mich links liegenzulassen ...

kerten das ganze Schiff und machten auch vor der Brücke nicht halt. Jetzt wurde die Angelegenheit sicherheitstechnisch relevant, denn für sie schienen lebenswichtige Instrumente nicht mehr als ein bequemer Aufenthaltsort zu sein. Daß unter diesen Bedingungen ein Raumkampf zum Lotteriespiel wurde, brachte das Faß zum Überlaufen; diese Heimsuchung mußte ihrer Vernichtung zugeführt werden!

te ich aus, bis mein Raumer zur trumbels-freien Zone geworden war. Das mag zwar barbarisch klingen, aber so hart sind die Zeiten nun einmal...

## DURCHSCHNITT

Nach dieser kostspieligen Kammerjägeraktion wollte ich wieder mal etwas für mein Ego tun – ich war immer noch DURCHSCHNITT,



Ein Sonnenaufgang aus der Sicht eines Piloten

Ihren Piloten sind die Angstdrüsen lebhaft vorstellen, daß eine Begegnung mit diesen liebenswerten Weltraumbewohnern einen wahren Genuß darstellt. Ich kannte Thargoiden, ab und zu konnte man sie vor Planeten in Augenschein nehmen, aber normalerweise halten sie sich im interstellaren Raum auf, wo sie sich mit den galaktischen Flotten bekriegen. Aber während ich es bisher nur mit einzelnen Mutterschiffen zu tun hatte, tauchten sie nun in Zweierformationen zu viert, zu sechst oder zu acht auf. Diese Formationen sind am Radarschirm als regelmäßige geometrische Figur – z.B. als gleichschenkeliges Dreieck – zu erkennen. Um die Hauptkampfraumer gruppieren sich einige ferngesteuerte Tochterschiffe, die in ihrer Schußkraft ihren »Müttern« um nichts nachstehen.





## KOMPETENT

Inzwischen war ich durch meine Handelsaktivitäten ein reicher Mann geworden; ich leistete mir sogar den Luxus, rechts und links Militär-Laser einzubauen. Meine Einstufung stieg auf KOMPETENT, aber von meinem Ziel, zu den besten Kämpfern des Welt- raums gerechnet zu werden, war ich noch ein schönes Stück entfernt. Immerhin, mein Ruf als



**Der Docking-Computer dreht das Schiff**

Kämpfer war mittlerweile bis in die höheren Zirkel der galaktischen Spionageabwehr vorgedrungen. Man beauftragte mich mit einer heiklen Spezialmission:

Ein Prototyp einer Neuentwicklung der Militärbehörden war von Piraten gestohlen worden. Das Besondere an diesem Raumschiff waren neben seinen kleinen Abmessungen und seiner extremen Wendigkeit die neuentwickelten Schutzschilder. Anscheinend hatte man sich von den Raumschiffen der Thargoiden inspirieren lassen, denn ähnlich wie diesen konnten auch dem Prototyp Energiebomben und Standard-Laser nichts anhaben. Unzerstörbar war die »Constrictor«, so der Name des Prototyps, deswegen war noch lange nicht, um jedoch einen durchschlagenden Erfolg bei ihrer Panzerung zu erzielen, mußte man schon mit einem Militär-Laser zugehen. Und genau da lag das Problem, denn sollte die »Constrictor« skrupellosen Wissenschaftlern in die Hände fallen, so würde das eine neue Dimension im Bereich der raumschiffunterstützten Kriminalität eröffnen. Aus diesem Grund lautete mein Auftrag, die »Constrictor« zu suchen und zu zerstören. Dies war jedoch leichter gesagt als getan. Der Diebstahl war schon einige Zeit her, der Raumer konnte mittlerweile überall

sein. Es half alles nichts, ich war gezwungen, alle Planeten systematisch zu durchforsten. Ich beschränkte mich bei meiner Suche auf den Raum um die Sonnen und die Coriolis-Stationen. Wenn die »Constrictor« nicht schon irgendwo auseinandergenommen und analysiert wurde, dann war es sehr wahrscheinlich, daß sie sich dort aufhielt. Denn Piraten lauerten ihren Opfern hauptsächlich in der Nähe von Raumstationen auf und flogen dann zum Auftanken an die Sonne. Nach einer schier endlosen Odyssee durch Raum und Zeit fand ich

ausfallen! Denn wenn etwas im Raumkampf zerstört wird, dann genau der Ausrüstungsgegenstand, den man am nötigsten braucht, also z. B. die Energiebombe, die »Notbremse« für brenzlige Situationen, oder die Energieakus, die wesentlich zur Regenerierung von Schutzschildern und zur Auffrischung der Energiereserven beitragen. Vor allem mit dem Andock-Computer hatte ich da so meine Erfahrungen, das kann ich Euch flüstern...

Neulich flog ich einen Planeten an, bei dem die Raumstation auf



**Ein Shuttle verläßt eine »Coriolis-Station« in Richtung Planet**

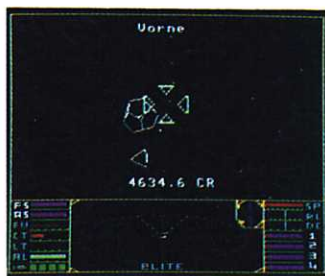
die »Constrictor« in der Nähe des Planeten »Orarra« in der zweiten Galaxie. Diesen Kampf werde ich nie im Leben vergessen. Immer wenn ich das Raumschiff im Visier hatte, vollzog es ein Wendemanöver und befand sich außerhalb des Schußfeldes meines Lasers. Der Kampf wogte hin und her, ich wurde langsam sauer und beschloß, nun andere Seiten aufzuziehen. Ich entscherte eine Rakete, programmierte sie auf die »Constrictor«, feuerte sie aber noch nicht ab. Das wäre auch sinnlos gewesen, denn dieser Prototyp verfügte über ein ECM-System. Ich flog nun frontal auf das Raumschiff zu, im letzten Augenblick vor der Kollision drehte es ab und genau in diesem Moment feuerte ich die Rakete ab. Es dauerte nur den Bruchteil einer Sekunde, bis die Rakete die »Constrictor« erreicht hatte. Ich rechnete damit, daß so schnell niemand ein ECM-System aktivieren konnte und behielt recht.

## GEFÄHRLICH

Ich war nun schon eine ganze Zeit im Weltraum unterwegs – mittlerweile war ich GEFÄHRLICH – und hatte im Laufe der Zeit so meine Erfahrungen mit meiner Ausrüstung gemacht. Die wichtigste Grundregel lautet:

Verlasse dich nie auf die Technik, sie könnte fehlerhaft sein oder

zum Narren gehalten zu werden, ich schaltete den Andock-Computer ein und dachte mir, der Computer kenne den Weg. Inzwischen widmete ich mich der Preisliste des Planeten und rechnete mir schon mal den voraussichtlichen Gewinn aus. Zwischendurch wollte ich dann noch einen Blick auf das Geschehen außerhalb meines Raumschiffes werfen und staunte nicht schlecht, als ich feststellte, daß der Computer auf dem Weg zur Station durch den Planeten durchfliegen wollte! Dazu muß man wissen, daß ich mit der »Co-

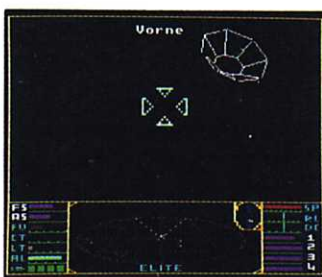


**Die Besatzung einer »Anaconda« verläßt das Schiff**

bra Mk III« nicht auf Planeten landen kann. Wird die Gravitation zu groß, dann wird das Schiff förmlich in der Luft zerrissen.

Mein Raumschiff kann ohne Übertreibung als recht gut geschützt bezeichnet werden. Zusammenstöße mit anderen Raumschiffen, Asteroiden oder gar Raketen machen ihm relativ wenig aus. Der Versuch, eine Raumstation zu rammen und sie so zu vernichten, ist jedoch recht trügerisch. Ungezählt sind die Raumschiffe, deren unerfahrene oder betrunkenen Piloten einen solchen Versuch mit der Pulverisierung ihrer Raumschiffe bezahlt haben. Nicht umsonst sagen Spötter, der Vorgang des Andockens entspräche dem Versuch, mit einem Elefanten zu schmusen. Um so verwunderlicher mag es klingen, daß ausgerechnet mein Andock-Computer solches versuchen wollte. Woran das genau lag, ließ sich nicht mehr mit hinreichender Sicherheit rekonstruieren, vermutlich hatte ihn die Tatsache irritiert, daß Planet und Station auf einer Achse lagen. Vor einiger Zeit er tappte ich ihn jedenfalls, wie er versuchte, in voller Fahrt an der Einflugschneise gegenüberliegenden Seitenwand »anzudocken«. Glücklicherweise waren schon damals meine Reflexe im langjährigen Raumkampf gestählt, so daß ich mein Schiff ohne eine Schramme aus dieser Situation herausmanövrieren konnte.

Thargoiden legen keinen gestiegenen Wert auf friedliche Zusammenarbeit mit anderen Lebensformen im All. Eine Kostprobe hierfür konnte ich am eigenen Raumschiff spüren, denn als ich in der dritten Galaxie den Planeten »Ceerd« anflieg, bat mich ein Agent der GalCop-Behörden, wichtige Doku-



**Ein achteckiges Thargoiden-Mutterschiff**

der anderen Seite des Planeten lag, außerhalb meines Sichtfeldes also. Dadurch entstanden Probleme beim Empfang des Traktor-Signals, welches jede Raumstation aussendet, um die Navigation zu erleichtern. Bei den gigantischen Entfernungen ist ein reiner Sichtflug nahezu unmöglich, so eine Station ist schließlich nur ein Krümel in den Weiten eines Sonnensystems. Die Navigationsinstrumente meiner »Cobra« zeigen deshalb die Position des Raumschiffs in Abhängigkeit des Traktor-Strahls an, sobald dieser zu empfangen ist. Er erleichtert die Navigation wie ein Kompaß und ist außerhalb der Sicherheitszone um die Station auf die Planetenmitte eingestellt.

Nach einiger Zeit wurde es mir zu dumm, von meinem Kompaß



mente, Thargoiden betreffend zum 60,8 Lichtjahren entfernten Planeten »Birera« zu transportieren. So ein Flug ist normalerweise kein Problem. Mit dem Agenten sowie den Dokumenten an Bord war ich jedoch zur Zielscheibe der Thargoiden geworden. Auf jedem Planeten, den ich anrief, griffen sie mich an! Zum Glück tauchte immer nur ein Mutterschiff auf, das nicht übermäßig schwer zu zerstören war, und ihre ferngesteuerten »Töchter« lassen sich mit wenig Mühe einfangen und weiterverkaufen. Trotzdem war ich nach Ankunft

akkus eingebracht, und ich wollte natürlich wissen, wie sie sich im Kampf Raumer gegen Raumer auswirken.

Ich war TÖDLICH. Das war jedoch leider eine Tatsache, die viele Glücksritter und Piraten nicht beachteten. Bei den meisten war es ihr letzter Fehler. Insbesondere Raumschiffe vom Typ »Fer-de-Lance« erweisen sich als relativ lukrative Einnahmequellen, sowohl von der finanziellen als auch der einstuftungs-technischen Seite. Neben einer Abschußprämie von 20 CR besteht durch das Einfangen

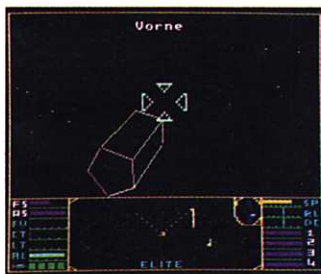
leidenschaft gerät. Nur wenn man mit illegaler Handelsware im Laderaum – und Sklavenhandel ist illegal – eine Coriolis-Raumstation verläßt, zieht dies die bekannten negativen Folgen nach sich.

Einzig und allein eine große Anzahl von Feinden konnte mich noch in ernsthafte Schwierigkeiten bringen. Selbst die wildeste Anarchie war für mich nicht mehr als ein lukrativer Handelspartner. Der Handel war im übrigen immer noch meine große Leidenschaft; denn ab und an ging etwas zu Bruch, oder eine neue Energie-

den einzelnen Galaxien. Ab und an nahm ich ein Shuttle von der Raumstation zum Planeten, was ich mir früher aus Kostengründen nicht hatte leisten können. Meine »Cobra« mußte ich natürlich in der Station lassen, das kostete Standgebühren, von den Preisen für den Flug und die Verpflegung auf den Planeten ganz zu schweigen.

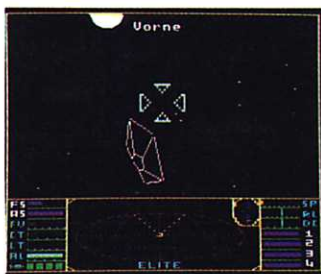
Die Aufnahme in den exklusiven Klub der Besten gestaltete sich relativ unspektakulär. Irgendwo in der Nähe des Planeten »Anerat« in der sechsten Galaxie liegen die Trümmer des Schiffes, das mir zu dieser Einstufung verholfen hat.

»Viele sind GEFÄHRlich, einige TÖDLICH, aber nur wenige sind ELITE...« Dieses oft gehörte Zitat mag zwar stimmen, berücksichtigt jedoch nicht die Tatsache, daß ein Händler, der sein Geschäft ernst nimmt, ohne große Mühen als GEFÄHRlich eingestuft werden kann. Und wenn jemand wirklich ELITE werden möchte, dann wird er es auch. Piraten gibt es überall, auf nahezu jedem Planeten, der interstellare Raum ist voll mit Thargoiden. An Gegnern, mit denen man sich im Raumkampf messen kann, mangelt es demnach nicht. Der einzige Grund, warum es so wenige gibt, die ELITE werden, liegt wohl daran, daß sich viele auf einen schönen Planeten zurückziehen, anstatt sich den Herausforderungen zu stellen. (mf)



**Der Nachtschiff eines Kampfes: ein Container**

am Bestimmungsort ziemlich mit den Nerven fertig und lernte die Ruhe eines Sozialstaates richtig schätzen. Doch schon bald wurde mir wieder langweilig, ich düstete nach neuen Kämpfen im Welt-raum. Dieser Flug hatte mir die militärische Version meiner Energie-



**So friedlich sind Thargoidenschiffe selten**

einer Rettungskapsel die Möglichkeit einer Einstufungs-Aufbesserung. Die Überlebenden eines zerstörten Raumschiffes, die sich in diesen Kapseln zu retten versuchen, können am nächsten Planeten als Sklaven verkauft werden, ohne daß das Strafregister in Mit-



**Der Traum eines jeden Weltraumpiloten: ELITE!**

bombe oder ein neuer intergalaktischer Hyperraumantrieb mußte eingebaut werden. 5000 CR kostete so ein Gerät, und verwenden konnte ich es nur einmal. Jedoch die Geschäfte gingen gut. Ich machte mir den Spaß und besuchte ein paar Sehenswürdigkeiten in