

Genau wie du es dir vorgestellt hast

Von The strange One
(<http://www.prosperity-station.com/Doom/>)

Übersetzt von Nina und Woody.
Das Layout wurde von
Woody (www.EarlEye.de) erstellt.

Zusatz: Ich habe keinen blauen Schlüssel auf dem Spielplan gefunden, weshalb ihr entweder die blaue Tür durch Benutzung eines Terminals öffnet lasst oder einen blauen Schlüssel im Speisesaal (Area 7) deponiert.

MISSIONS BESPRECHUNG

Du kommst gerade von einem längeren Gang um dein Schiff herum zurück, wobei du den Schaden überprüft hast, der entstanden ist, als du die Station verlassen musstest bevor sie von der Brut der Hölle überrannt wurde. Du hörst Statisches Rauschen durch dein Com-System von 3 Marines, die in der Lounge der Basis festsitzen, bevor du deinen Helm abnimmst, damit du cool bleibst! Um diese Zeit passiert es.

Zuerst ist es nur ein kleiner Schock, aber er verstärkt sich mehr und mehr bis es sich anfühlt, als würde die Essenz des Schiffes auseinander fallen. Du musst zur Brücke kommen und raus finden, was los ist und nach Möglichkeit einen Weg hier weg zukommen.

MISSIONS ZIELE

Verschwinde aus dem Frachtraum des Schiffes so schnell wie möglich! (Alle müssen entfliehen)

SPEZIELLE REGELN

Der Eindringlingspieler zieht eine Karte weniger pro Runde (ausser es gibt nur einen Marine Spieler). Am Ende seines Zuges, wird eine Karte vom Stapel umgedreht und er bewegt alle noch lebenden Marines die angegebene Anzahl von Feldern in die angegebene Richtung (Aber nicht durch Hindernisse hindurch).

START

Es ist beengt und die Shuttle-Tür ist ein wenig geöffnet, du weisst das der Waffenschrank am anderen Ende des Ganges...aber diese dahin huschenden Geräusche...

AREA 1

Du siehst einige von den Unterkünften, in denen deine Freunde gewohnt haben...die dämonische Kreatur am Ende des Ganges weiss vielleicht, was mit ihnen passiert ist.

AREA 2

Dies ist die Offiziers Unterkunft, nun bist du hin und her gerissen und hörst Geräusche die ihren Ursprung hinter der Wand in den begehbaren Schränken haben.

AREA 3

Wenigstens hast du den Stapel der Johnny Cash Alben gefunden, die er die genommen hatte, allerdings erzählen die darum gewebten Spinnennetze eine andere Geschichte.

AREA 4

Seine Klamottenauswahl sah nett aus, aber im Kontrast mit dem Archville, hatte er keinen Geschmack.

AREA 5

Dieses wäre der direkte Weg hoch zur Brücke gewesen, aber so wie es in dieser Geschichte ist, blockiert ein grosser fetter Daemon deinen weg.

AREA 6

Sieht aus, als wäre dies ein guter Weg um hier raus zu kommen, einige verschüttete Chemikalien vom Leck im Kühlsystem liegen auf dem Boden, die Luft riecht nach Öl und Essig, du scheinst in der Nähe des Speisesaals zu sein. So weit wie du weisst, befindet sich dort ein Schrank mit Ausrüstung.

AREA 7

Dies ist das Führungszentrum um Ladung und andere Elemente herein zu bringen, unglücklicherweise scheint dieses der Platz für die "Dämonen der hohen Gesellschaft" zu sein.

In diesem Raum befinden sich auch 3 Computer Terminals, und diese scheinen auch noch ein wenig zu funktionieren.

Jedes "?" ist ein Computer Terminal. Sobald ein Marine darauf kommt, muss er einen Bewegungspunkt benutzen um den Computer zu aktivieren. Er darf den Computer so oft aktivieren wie er Bewegungspunkte hat. Wenn das Terminal aktiviert wird, wird mit dem grünen Würfel gewürfelt.

1= Der Computer brummt, arbeitet aber in diesem Versuch nicht.

2= Der Computer brummt ein bisschen und entwickelt ein kleines Hilfspaket (der Marine bekommt 1 Gesundheitsspielstein zurück)

3= Lichter scheinen auf einen Punkt direkt über dir und der Computer gratuliert dir zu irgendetwas.

Nachdem ein Marine eine 3 gewürfelt hat, entferne den Begegnungsspielstein vom Spiel, der Computer hört nun auf keine Kommandos mehr.

AREA 8

Dies ist der Speisesaal und dieser Name ist auch passend, der Cyberdaemon in der Ecke nimmt diesen Raum total auseinander, du bist erleichtert, er hat genug auseinander genommen um einigen Schüssen von ihm auszuweichen.

Irgendwas stimmt aber nicht mit dem Schlüssel, den du besitzt...

Der Begegnungsspielstein ist ein anderes Computer Terminal, werfe einen roten und einen gelben Würfel, so lange wie es keinen Fehlwurf gibt, funktioniert der Computer.

**Der Computer sagt folgendes:
" Zugang gewährt, Portal 31666 aktiviert für den Gebrauch der räumlichen Trennung."**

AREA 9

Das erklärt es...warum hat dir keiner davon erzählt? Natürlich ein tragbarer Teleporter an Board eines Schiffes würde jeden an Board bringen, aber würden sie dir zuhören? Naja...es ist egal, sie sind vielleicht eh alle tot, es wird Zeit zu gehen...hoffentlich...

WICHTIG: Ausser dass die Marines den Teleporter aktiviert haben, können sie in nicht benutzen!

