# Text Adventure:

Szene 1:

Du bist auf einer langen Mission, mit dem Ziel gestrandete Wissenschaftler aus dem gamma-Quadranten zu retten. Du bist der Captain auf einem Sternenschiff tausende Lichtjahre von der Erde entfernt. Es passiert seit mehreren Tagen nichts Spannendes mehr, du gehst schon in dein Zimmer und willst den Tag beenden, doch auf einmal ertönt durch die Sprechanlage des Schiffs ein Alarm. Du läufst auf die Brücke. Dein Offizier teilt dir mit, dass 2 feindliche Schiffe auf dem Radar aufgetaucht sind.

**Wahl 1**: Du bleibst stehen und wartest bis die gegnerischen Schiffe in Feuerreichweite sind. [weiter zur Szene 2]

**Wahl 2:** Du versuchst zu fliehen. [weiter zur Szene 3]

Szene 2:

Du entscheidest dich, zu bleiben und zu kämpfen. Du gibst den Befehl, das Schiff in Angriffsposition zu bringen und sich auf den Feind vorzubereiten. Die Feindschiffe kommen näher und du kannst ihre Waffen auf dem Radar sehen. Der Kampf beginnt und es ist ein harter Kampf. Beide Seiten erleiden Verluste und das Schiff wird schwer beschädigt. Die verbliebene Energie reicht nicht mehr aus, um Schilde und Waffen gleichzeitig zu benützen. Du musst als Captain wieder eine wichtige Entscheidung treffen.

**Wahl 1**: Du leitest die gesamte Energie inklusive die der Lebenserhaltungssysteme zu den Waffen und wagst einen letzten Schuss mit der Laserkanone. [weiter zur Szene 4]

**Wahl 2:** Du leitest die gesamte Energie zu den Schilden. [weiter zu Todesszene]

Szene 3:

Du entscheidest dich schließlich dafür, zu fliehen. Du gibst den Befehl, das Schiff in den Hyperraum zu bringen und die Flucht zu ergreifen. Dein Offizier arbeitet schnell und das Schiff springt in den Hyperraum. Ihr seid in Sicherheit, zumindest vorerst.

Während des Fluges denkst du über die Situation nach. Du fragst dich, wer die feindlichen Schiffe waren und warum sie euch verfolgt haben. Du überlegst auch, wie ihr sicherstellen könnt, dass ihr in Zukunft besser vorbereitet seid, falls ihr erneut auf Feinde stoßt.

**Wahl 1**: Du schickst einen Notruf ab. [weiter zur Szene 4]

**Wahl 2:** Du entscheidest dich nach einer kurzen Wartezeit, in den Normalraum zurückzukehren. [weiter zu Todesszene]

Szene 4:

Nach einem langen Schussaustausch taucht ein Schlachtschiff der Vulkanier aus dem Hyperraum auf. Sie erkennen sofort die Situation und schreiten zur Hilfe. Gemeinsam könnt ihr die feindlichen Schiffe in die Flucht schlagen.

Das feindliche Schiff gibt auf und schaltet seine Schilde und Waffen aus.

**Wahl1**: Du zerstörst das Schiff und bittest die Vulkanier um Hilfe. [ weiter zu Szene 5]

**Wahl2**: Du beamst mit einem Team auf das andere Schiff und versuchst Informationen zu sammeln. [weiter zu Todesszene]

Szene 5:

Ein Team von Vulkanischen Technikern und Ingenieuren hilft dir, dein Schiff wieder in Takt zu setzen. Du merkst, dass dein Hyperantrieb beschädigt ist und nur Minuten vor dem Explodieren ist. Du läufst zum evakuierten Maschinenraum, wo sich der Antrieb befindet und siehst 2 Knöpfe. Du weißt, dass einer der beiden Knöpfe den Hyperantrieb ausschaltet, doch du weißt nicht welcher.

**Wahl1**: Du drückst den roten Knopf [weiter zu Szene 6]

**Wahl2**: Du drückst den grünen Knopf [weiter zu Todesszene]

Szene 6:

Da du des roten Knopfes des Hyperantriebs ausgeschalten hast, wird er sofort runtergefahren. Die Gefahr einer unkontrollierten Explosion ist vorerst vorüber. Du und deine Crew versucht für die nächsten Tage das Schiff zu reparieren.

**Wahl1**: Du entscheidest dich, eines deiner Reparierkits aufzubrauchen [weiter zu Szene 7]

**Wahl2:** Du behältst die Reparierkits für einen möglichen späteren Notfall auf. [weiter zu Todesszene]

Szene 7:

Die Reparatur Arbeiten sind fertig. Du setzt deine Reise zur Rettung der Wissenschaftler fort.

Nach ein paar Tagen kommst du an den Planeten namens Boradis III an. Du versuchst aus dem Orbit den Aufenthaltsort der Wissenschaftler zu finden. Durch atmosphärische Störungen ist es schwierig.

**Wahl1**: Du stellst mehrere Teams zusammen und beamst die Teams auf den Planeten. [Szene 8]

**Wahl2:** Du sendest 3 Sonden runter auf die Oberfläche des Planeten [Szene 9]

Szene 8:

Die Teams beginnen mit der Suche der gestrandeten Wissenschaftler. Zwei Teams melden Angriffe durch unbekannte Lebewesen und werden sofort zurückgebeamt. Das letzte Team findet den Eingang einer Höhle, die tief in das Innere des Planeten zu führen scheint. Sie entscheiden sich für einen Abstieg, um weiter nach den verlorenen Wissenschaftler Ausschau zu halten.

Das Team kommt zu einer Weggabelung.

Wahl1: Du wählst den rechten Weg. [weiter zu Szene 10]

Wahl2: Du wählst den linken Weg [weiter zu Todesszene]

Szene 9:

Sobald die Sonden die Oberfläche erreichen, werden sie von unbekannten Wesen angegriffen und zerstört.

**Wahl1**: Schick eine weitere Sonde [*so lange Sonden in Inventar* weiter zu Szene 9]

Wahl2: Stelle 3 bewaffnete Rettungsteams zusammen und beam sie auf die Oberfläche. [weiter zu Szene 8]

Szene 10:

Das Team hat sich für den rechten Weg entschieden. Je tiefer sie hinabsteigen, desto heißer wird es. Sie sind erschöpft und am Ende ihrer Kräfte. Plötzlich werden sie von unbekannten Wesen angegriffen.

Wahl1: Sie versuchen zu entkommen [weiter zu Szene 12]

Wahl2: Sie schießen zurück [weiter zu Szene 11]

Szene 11:

Nach dem längeren Schussaustausch, bemerkt einer der Soldaten, dass die Höhle einzustürzen droht.

Wahl1: Sie Projizieren Hologramme von sich selbst und lenken dadurch die Gegner ab. Sie könenn jetzt ihren Weg fortsetzen. [weiter zu Szene 12]

Wahl2: Sie bleiben und feuern weiter auf ihre Gegner. [weiter zu Todesszene]

Szene 12:

Das Team hat es

Todesszene:

Deine Reise findet ein plötzliches Ende. Dein Schiff ist in tausenden Teilen zerfallen und zerstört worden. Du bekommst einen Ehrenplatz in den Reihen der gefallenen Helden der Sternenflotte.