

Mission Pipeline

Stoßen Sie zum feindlichen Treibstofflager vor und versuchen Sie die Ressourcen für Zuflucht 5 zu sichern. Sollte das unmöglich sein, zerstören Sie das Treibstofflager.

Versuchen Sie neue Technologien zu entdecken und in unseren Besitz zu bringen.

Setzen Sie Gewalt nur ein, falls es nötig ist, um das Missionsziel zu erfüllen.

Eignen Sie sich während Ihrer Mission Wissen an, um die Zukunft von Zuflucht 5 zu sichern.

Eliminieren Sie alle Feinde von Zuflucht 5 und unterstützen Sie unsere Freunde.

Mission Kanonenschlag

Stoßen Sie zur feindlichen Waffenfabrik vor und versuchen Sie die Ressourcen für Zuflucht 5 zu sichern. Sollte das unmöglich sein, zerstören Sie die Waffenfabrik.

Versuchen Sie neue Technologien zu entdecken und in unseren Besitz zu bringen.

Setzen Sie Gewalt nur ein, falls es nötig ist, um das Missionsziel zu erfüllen.

Eignen Sie sich während Ihrer Mission Wissen an, um die Zukunft von Zuflucht 5 zu sichern.

Eliminieren Sie alle Feinde von Zuflucht 5 und unterstützen Sie unsere Freunde.

Major Strow

Ihre Aufgabe ist es, Mission Pipeline und Mission Kanonenschlag erfolgreich zu beenden. Der Schutz Ihres Teams steht an zweiter Stelle. Der Feind darf keine weiteren Informationen über Zuflucht 5 erhalten, der Feind darf keine Gefangenen machen.

Sie haben sich auf Ihrer letzten Mission als zuverlässig und kompetent erwiesen. Ihre Loyalität dem Bunker gegenüber ist vorbildlich.

Die PDM der anderen Teammitglieder wurden mit Sprengstoff versehen. Ihr PDM enthält einen entsprechenden Funkzünder. Der Befehlscode um das Programm zu aktivieren lautet Apollo-Z5-1. Die Reichweite des Funkzünders beträgt 50 Meter.

Der Feind in Ihrem Team ist noch immer nicht entlarvt. Seien Sie wachsam und achten Sie auf verräterische Zeichen.

General Franz Fiskus

Brigandier Würstli!

Ihre Aufgabe ist es, Mission Pipeline und Mission Kanonenschlag erfolgreich zu beenden. Der Schutz Ihres Teams steht an zweiter Stelle. Der Feind darf keine weiteren Informationen über Zuflucht 5 erhalten, der Feind darf keine Gefangenen machen.

Sie haben sich auf Ihrer letzten Mission als zuverlässig und kompetent erwiesen. Ihre Loyalität dem Bunker gegenüber ist vorbildlich.

Die PDM der anderen Teammitglieder wurden mit Sprengstoff versehen. Ihr PDM enthält einen entsprechenden Funkzünder. Der Befehlscode um das Programm zu aktivieren lautet Apollo-Z5-1. Die Reichweite des Funkzünders beträgt 50 Meter.

Der Feind in Ihrem Team ist noch immer nicht entlarvt. Seien Sie wachsam und achten Sie auf verräterische Zeichen.

General Franz Fiskus

Major Herschel

Ihre Aufgabe ist es, Mission Pipeline und Mission Kanonenschlag erfolgreich zu beenden. Der Schutz Ihres Teams steht an zweiter Stelle. Der Feind darf keine weiteren Informationen über Zuflucht 5 erhalten, der Feind darf keine Gefangenen machen.

Sie haben sich auf Ihrer letzten Mission als zuverlässig und kompetent erwiesen. Ihre Loyalität dem Bunker gegenüber ist vorbildlich.

Die PDM der anderen Teammitglieder wurden mit Sprengstoff versehen. Ihr PDM enthält einen entsprechenden Funkzünder. Der Befehlscode um das Programm zu aktivieren lautet Hades-Z5-1. Die Reichweite des Funkzünders beträgt 50 Meter.

Der Feind in Ihrem Team ist noch immer nicht entlarvt. Seien Sie wachsam und achten Sie auf verräterische Zeichen.

General Franz Fiskus

Lieber Toni!

Erneut muss ich Dich in eine missliche Lage bringen, doch es gibt außer dir niemandem in der Zuflucht, dem ich trauen kann und darf. Trau auch Du niemandem. Jack Hill hat einen Maulwurf in die Zuflucht eingeschleust und ich vermute ihn beim militärischen Personal.

Meinen Informationen nach wurden die PDM der Zivilisten mit Sprengstoff versehen und können mittels Funkzünder vom Militär aus aktiviert werden. In der kurzen Zeit war es mir nicht möglich, dass entsprechende Programm zu isolieren, ich konnte Deinen PDM jedoch modifizieren.

Mit dem Programm Vulcanus-One kannst du einmalig einen EMP-Impuls initiieren, der im Umkreis von 10 Metern sämtliche elektronischen Geräte für wenige Minuten lahmlegt. Du solltest ihn einsetzen, falls jemand die Sprengladung in Deinem PDM zu aktivieren versucht.

Sobald Du den Maulwurf gefunden hast, schalte ihn aus.

Dein Urs Meyer

Doktor Doktor Lengel

Ihre Erfahrung, Ihre Loyalität und Ihr wacher Verstand sind zu bewundern. Ich halte Sie als einzigen für fähig diese Missionen zu einem erfolgreichen Ende zu bringen.

Da der Verräter in Ihrem Team bisher unentdeckt blieb, kann ich nur Ihnen die Informationen über eine alte Raketen-Abschuss-Basis zugänglich machen. Setzen Sie dieses Wissen im richtigen Augenblick ein, um den Feind zu vernichten.

Sie erhalten mit dem Programm Artemis-One Zugriff auf die Abschusssequenz. Sobald Sie den Start bestätigen, peilt die Rakete den Sender in Ihrem PDM an. Die Peilung dauert 10 Sekunden, dann erfolgt der Abschuss auf die ermittelten Koordinaten. Sie haben zirka 3 Minuten Zeit, um sich aus der Gefahrenzone zu begeben. Die Detonation wird in einem Umkreis von 100 Metern großen Schaden anrichten.

Hochachtungsvoll,
Doktor Klara Koller

Werter Herr Goldblum!

Die Lage ist äußerst bedrohlich. Unseren Untersuchungen nach beinhaltet das mutierte Genmaterial der Supermutanten das Potenzial zu spontanen, unkontrollierten Psi-Entladungen. Seien Sie deswegen vor Major Herschel auf der Hut. Sein psychologisches Profil ergab in Quarantäne einen verstärkten Wunsch nach exzessiver Gewalt und seine psonischen Werte stiegen in diesem Zeitraum um den Faktor 100 an.

Um einen spontanen Psi-Ausbruch zu verhindern, der die Missionen gefährden könnte, haben wir den PDM des Majors mit zwei Dosen eines auf Sie und ihn abgestimmtes Pheromon versehen. Durch dieses Mittel wird Major Herschel für einige Minuten Ihren Befehlen gegenüber empfänglicher.

Sie können das Pheromon mit dem Programm Libido-Eros starten.

Gez.:
Doktor Klara Koller

Werter Professor Langbaum!

Das von Ihnen mitgebrachte Material ist ein Erfolg auf ganzer Linie. Wir haben die wichtigsten Stränge des Codes selektiert und basierend auf Ihren wissenschaftlichen Arbeiten erweitert. Dadurch waren wir in der Lage einen Mutationsblocker zu entwickeln. In Anbetracht der Situation von Major Herschel lebenswichtig, um weitere Unfälle dieser Art auszuschließen.

Sämtliche PDME wurden mit einem entsprechenden Blocker in Gasform ausgestattet. Da Sie noch immer einen Agenten der Mutanten in ihren Reihen haben, machen wir nur Ihnen den Zugang zu dem Blocker möglich. Mit dem Programm Mutation-Stop können Sie einen gezielten PDM oder alle PDME manipulieren. Viel Erfolg, Professor Langbaum und passen Sie auf sich auf!

Gez.:
Doktor Klara Koller

```
>>>>> CLS
>>>>> CLEAR
>>>>>
>>>>> RUN Hades-Z5-1
>>>>>
>>>>> WAITING
>>>>> WAITING
>>>>>
>>>>> PDM FOUND
>>>>>
>>>>> CONNECT
>>>>>
>>>>> START
>>>>>
>>>>>
>>>>> ERROR – NO RESET
>>>>>
>>>>> COUNTDOWN START – 3 SEC – 2 SEC – 1 SEC
```

>>>> CLS
>>>> CLEAR
>>>>
>>>> RUN Apollo-Z5-1
>>>>
>>>> WAITING
>>>> WAITING
>>>>
>>>> PDM FOUND
>>>>
>>>> CONNECTING PDM
>>>>
>>>> CONNECT
>>>>
>>>> LIST
>>>>
>>>> 1: KILL ALL
>>>> 2: KILL ONE
>>>>
>>>> ERROR – NO RESET
>>>>
>>>> COUNTDOWN START – 20 SEC – 19 SEC – 18 SEC

>>>> CLS
>>>> CLEAR
>>>>
>>>> RUN Artemis-One
>>>>
>>>> WAITING
>>>> WAITING
>>>>
>>>> STRING FOUND
>>>>
>>>> CONNECTING BASE
>>>>
>>>> CONNECT
>>>>
>>>> LIST
>>>>
>>>> 1: START
>>>> 2: STOP

>>>>> CLS
>>>>> CLEAR
>>>>>
>>>>> RUN Vulcanus-One
>>>>>
>>>>> WAITING
>>>>> WAITING
>>>>>
>>>>> LOADING
>>>>>
>>>>> ENERGY OVERLOAD
>>>>>
>>>>> FULL EMP
>>>>>
>>>>> LIST
>>>>>
>>>>> 1: GO
>>>>> 2: STOP

>>>>> CLS
>>>>> CLEAR
>>>>>
>>>>> RUN Libido-Eros
>>>>>
>>>>> WAITING
>>>>> WAITING
>>>>>
>>>>> SCAN PDM
>>>>>
>>>>> CONNECTING PDM
>>>>>
>>>>> CONNECT PDM
>>>>>
>>>>> LIST
>>>>>
>>>>> 1: ONE (100% RANDY)
>>>>> 2: ALL (250% RANDY - DANGER)
>>>>> 3: STOP

>>>>> CLS
>>>>> CLEAR
>>>>>
>>>>> RUN Mutation-Stop
>>>>>
>>>>> WAITING
>>>>> WAITING
>>>>>
>>>>> SCAN
>>>>>
>>>>> CONNECTING
>>>>>
>>>>> CONNECT
>>>>>
>>>>> LIST
>>>>>
>>>>> 1: SELECT PDM
>>>>> 2: ALL PDM
>>>>> 3: STOP