

HINT BOOK

Heiko Preußer

SYBEX

SPACE QUEST IV



SYBEX

Space Quest IV

Hintbook zum Spiel

Heiko Preußer

Space Quest IV

Hintbook zum Spiel



DÜSSELDORF • SAN FRANCISCO • PARIS • SOEST (NL)

Fast alle Software- und Hardware-Bezeichnungen, die in diesem Buch erwähnt werden, sind gleichzeitig auch eingetragene Warenzeichen und sollten als solche betrachtet werden. Der Verlag folgt bei den Produktbezeichnungen im wesentlichen den Schreibweisen der Hersteller.

Der Verlag hat alle Sorgfalt walten lassen, um vollständige und akkurate Informationen in diesem Buch bzw. Programm und anderen evtl. beiliegenden Informationsträgern zu publizieren. SYBEX-Verlag GmbH, Düsseldorf, übernimmt weder Garantie noch die juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für die Nutzung dieser Informationen, für deren Wirtschaftlichkeit oder fehlerfreie Funktion für einen bestimmten Zweck. Ferner kann der Verlag für Schäden, die auf eine Fehlfunktion von Programmen, Schaltplänen o. ä. zurückzuführen sind, nicht haftbar gemacht werden, auch nicht für die Verletzung von Patent- und anderen Rechten Dritter, die daraus resultiert.

Satz: SYBEX-Verlag GmbH

Belichtung: Softype Computersatz-Service GmbH, Düsseldorf

Farbproduktionen: Lettern Partners, Düsseldorf

Umschlaggestaltung: Lippert, Wilkens & Partner, Düsseldorf

Druck und buchbinderische Verarbeitung: Boss-Druck, Kleve

ISBN 3-88745-956-3

1. Auflage 1991

2. Auflage 1991

3. Auflage 1991

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie, Mikrofilm oder in einem anderen Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Verlages reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Printed in Germany

Copyright © 1991 by SYBEX-Verlag GmbH, Düsseldorf

Inhaltsverzeichnis

Space Quest IV

Vorwort	7
Die Abenteuer eines galaktischen Hausmeisters	9
Die neue Benutzeroberfläche	15
Roger Wilco and the Time Rippers	19
Roger Wilcos Survival Kit	43
Space Trouble Shooting	49
Schritt-für-Schritt-Lösung	55
Die Karten	59
Space Quest I - Die Lösung	65

Vorwort

Schon immer wurde gespielt, und jeder spielt irgend etwas: Tennis, Fußball, Golf, Billard, Kicker, Monopoly usw. Doch mit dem Computer kam etwas völlig Neues. Er änderte auch die Spiele. Mit dem Tennis, wobei zwei Striche mit einem viereckigen „Ball“ spielen, fing wohl alles an. Völlig fasziniert saß man vor dem Bildschirm und war einfach nicht mehr wegzulocken. Wen wundert es dann schon, daß es heute kaum anders geworden ist?

Wirkliche Computerspielefreake bereiten sich auf ihr Spiel vor und stellen sich Essen und Getränke neben den Computer. Und dann taucht man ein in die fesselnde Wunderwelt des Computers. Als Held eines Abenteuers steuert man die Geschehnisse in einer anderen Welt. Ob nun ein Herrscher über ein unterdrücktes Volk besiegt, eine Prinzessin aus den Klauen eines Drachen befreit, Romanzen aufgestöbert und überstanden, Städte erbaut oder Planeten vor Gefahren im nächsten Jahrtausend gerettet werden müssen: die Spannung und der Spaß ist immer riesig. Es sein denn, man kommt an irgendeiner Stelle nicht richtig weiter. Verschiedene Lösungswege werden durchdacht und ausprobiert, doch dieses eine verflixte Problem kann einfach nicht gelöst werden. Das Programm scheint verhext. Auch Rat aus Zeitschriften und von Bekannten hilft meist nicht weiter. Dabei war man doch schon so weit gekommen. Genau hier soll Ihnen dieses Hintbook weiterhelfen.

Fragen, die sehr oft gestellt werden, finden Sie mit entsprechenden Antworten in diesem Büchlein. Natürlich wird auch die Bedienung des Spiels einfach erläutert. Neben einer Erklärung zum Spielgeschehen finden Sie bei Fortsetzungen zusätzliche Informationen darüber, was in den vorherigen Teilen geschah. Die bei Adventures und

Rollenspielen vorhandene Komplettlösung sollten Sie sich allerdings nur im Notfall ansehen. Lagepläne und Tabellen weisen Ihnen den rechten Weg. Zusammenhänge zwischen verschiedenen Lösungsansätzen und im weiteren Verlauf auftretenden Problemen werden aufgezeigt. Kurz gesagt, Sie können mit dem entsprechenden Hintbook jedes Spiel lösen!

Viel Spaß mit diesem Hintbook und vor allem mit Ihrem Spiel!

Düsseldorf, im September 1991

Rainer Babel
(Herausgeber)

Die Abenteuer eines galaktischen Hausmeisters

Es begann alles vor langer Zeit auf dem fernen Planeten Xenon. Die Sonne dieser Welt drohte zu erlöschen, doch ein genialer Wissenschaftler entwickelte einen ebenso genialen Plan, um seine Heimat zu retten. Mit Hilfe des Star Generator kann man nämlich leblose Planeten in neue Sonnen verwandeln. (Ganz nebenbei funktioniert das natürlich auch mit bewohnten Planeten.) Dieses Gerät sollte nun, nach seiner Erprobungsphase an Bord des in geheimer Mission umherkreuzenden Forschungsschiffes Arcada, dazu dienen, einen der leblosen Planeten der Sonne von Xenon zu einer neuen Sonne zu machen und damit die Bewohner von Xenon zu retten.

Doch wie so oft kam alles anders. Roger Wilco, der unfreiwillige Held der Space-Quest-Serie, gehörte damals zu der nur aus Spezialisten bestehenden Besatzung der Arcada. An Bord versah er die Rolle des Hausmeisters, und diesen Job erledigte er nicht einmal besonders gut. Um ehrlich zu sein: wäre die Arcada nicht Lichtjahre von zu Hause entfernt gewesen, so wäre Roger wohl schon längst gefeuert worden. So jedoch wollte das Schicksal, daß Roger die Galaxis vor großem Übel bewahren sollte. Denn während einer seiner berühmten „Außer-der-Reihe-Mittagspausen“, die er schlafend in einem Putzmittelschrank verbrachte, wurde die Arcada von den Sarians überfallen, einer Rasse von Außerirdischen, die direkt aus einem billigen Science-fiction-Roman stammen könnten. (Der Rest der Space-Quest-Serie könnte übrigens ebenfalls aus einem billigen Science-fiction-Roman stammen.)

In ihren Händen würde der Star Generator zu einer furchtbaren Waffe und zu einer Bedrohung für die gesamte Galaxis werden. Von einem sterbenden Wissenschaftler

erhält Roger jedoch die Konstruktionsunterlagen des Star Generator. In letzter Minute (oder war es in letzter Sekunde?) kann Roger die Arcada verlassen, bevor sie von der Selbstzerstörungsautomatik zerstört wird. Seine kleine Rettungskapsel bringt ihn zum Planeten Kerona, einer billigen Kopie des Wüstenplaneten Arrakis. Dort trifft er auf eine außerirdische Zivilisation, die, nachdem er den scheußlichen Orat besiegt hat, auch bereit ist ihm zu helfen. Mit Hilfe der Fremden gelangt er zu der kleinen Siedlung Ulence Flats auf der anderen Seite des Planeten. In einer Bar, in der ZZ Top und die Blues Brothers abwechselnd auftreten, erfährt er bei einem Bier die Position des sarienschen Zerstörers Deltaur, der den Star Generator an Bord hat. Mit einem Raumschiff von einem Gebrauchtschiffhändler fliegt er den Sektor an und schleicht sich in das Schlachtschiff. Getarnt mit einer fremden Uniform, erreicht er schließlich den Star Generator und bringt ihn zur Explosion. In letzter Sekunde (oder war es in letzter Minute?) erreicht er ein Rettungsboot und kann das explodierende Schiff verlassen. Auf Xenon können nun die Wissenschaftler mit Hilfe der Pläne einen neuen Star Generator bauen und mit seiner Hilfe das Leben auf Xenon retten. Roger Wilco ist der Held des Jahres (oder doch eher der Held des Tages?) und wird mit der höchsten aller für ihn vorstellbaren Ehrungen ausgezeichnet, dem goldenen Wischmop. Rogers Abenteuer mit den Sariens können Sie in „Space Quest I - The Sarien Encounter“ erleben.

Roger Wilcos Heldenruhm währt nicht lange. Zwar hat man ihn zum Oberhausmeister einer Raumstation befördert, aber was nützt das schon, wenn man gleichzeitig der einzige Hausmeister der Raumstation ist? Es ist nun wirklich keine angenehme Arbeit, einen Raumgleiter zu reinigen, in dem sich kurz zuvor ein raumkranker Passagier übergeben hat. Doch Roger ahnt nicht, daß ihm bereits ein neues Abenteuer bevorsteht. Während er nämlich ein

Raumschiff putzt, wird er von zwei Typen entführt, die direkt vom „Planeten der Affen“ stammen könnten. Als er wieder zu sich kommt, befindet er sich in der Gewalt von Sludge Vohaul, dem Wissenschaftler, der den Star Generator erfunden hat. Sludge gehört jedoch zur berühmten Gattung des verrückten Wissenschaftlers und sieht in jeder nichtmilitärischen Anwendung von Technik eine reine Verschwendung. Da sein Plan, den Star Generator von den Sariens stehlen zu lassen, von Roger vereitelt worden ist, ist Sludge Vohaul nicht besonders gut auf den Hausmeister zu sprechen. Doch nicht nur Roger soll bestraft werden, sondern auch Xenon. Vohaul hat sich einen Plan ausgedacht, der alles, was verrückte Wissenschaftler sich bisher ausgedacht haben, weit in den Schatten stellt. Tausende von geklonten Versicherungsvertretern sollen Rogers Heimatplaneten überschwemmen. Im Polyesteranzug von der Stange und mit einem teuflischen Dauergrinsen auf den Lippen, sind sie darauf programmiert, das Wort „Nein“ nicht zu akzeptieren. Roger selbst soll hingegen auf dem Dschungelplaneten Labion bis zu seinem Tode Sklavenarbeit in einer Mine verrichten. Doch etwas läuft schief, und so kann Roger seinen Wächtern entkommen und in den Dschungel von Labion fliehen. Die Natur dieses Planeten birgt zahlreiche Gefahren, doch mit der Hilfe einer eingeborenen Rasse kann Roger eine Landeplattform erreichen und den Planeten verlassen. Doch Sludge Vohaul gibt nicht auf. Mit einer Fernsteuerung holt er das Schiff an Bord seiner Asteroidenfestung, wo Roger der letzte Kampf bevorsteht. Über zahlreiche Fallen hinweg erreicht er die Kommandozentrale und kann Sludge besiegen, indem er seine Lebenserhaltungssysteme ausschaltet. In letzter Minute (Roger mag es anscheinend knapp) kann er den Abschluß der Versicherungsklone nach Xenon stoppen. Und während die Asteroidenfestung in der Atmosphäre von Labion verglüht, entkommt Roger mit einer Rettungskapsel. Er legt sich in die Tiefschlafkammer

und treibt neuen Abenteuern in Space Quest III entgegen. Rogers Kampf gegen Sludge Vohaul ist der Inhalt von „Space Quest II - Vohaul's Revenge“.

Niemand weiß, wie lange das kleine Raumschiff schon durch die Unendlichkeit des Alls treibt. Die Einschläge von kleinen Asteroiden und Weltraumschrott ändern von Zeit zu Zeit den Kurs der Rettungskapsel. Doch Rogers Frieden währt nicht mehr lange. Ein mit Robotern, die vom Umgang mit organischen Lebewesen keine Ahnung haben, bemannter Müllsammler holt die kleine Kapsel an Bord. Als Roger mit dem Schiff auf einem Müllhaufen landet, wird der Wiederbelebungsmechanismus in Kraft gesetzt. Roger Wilco ist nun das einzige lebende Wesen an Bord (abgesehen von den obligatorischen Schiffsratten, die auch in der Zukunft noch nicht ausgestorben sind) und darf wohl kaum auf die Hilfe der Roboter zählen. Seine einzige Überlebensemöglichkeit besteht darin, sich aus dem Schrott ein flugfähiges Raumschiff zu bauen. Mutierte Riesenratten, Müllzerkleinerer und Balanceakte in schwindelerregender Höhe sind dabei noch die geringsten Probleme. Doch schließlich gelingt es ihm, den „Aluminum Mallard“ wieder flugfähig zu machen und den Frachter zu verlassen. Sein erster Besuch gilt dem Planeten Phleebut, doch Roger ahnt nicht, daß sich ihm ein Terminator, auch Arnoid genannt, an die Fersen geheftet hat, um ihn für eine nicht bezahlte Rechnung zu eliminieren. Nach einem Besuch im World-o-Wonders, einem billigen Souvenirladen, kommt es zu einer ersten Begegnung. Doch Roger lockt seinen Verfolger in eine Falle, und kann ihn vernichten. Nach soviel Streß hat Roger sich etwas Erholung verdient und stattet Monolith Burger einen Besuch ab, der galaktischen McDonald's Variante. Hier entdeckt er in einem Spielautomaten eine verschlüsselte Botschaft der Two Guys from Andromeda. Die beiden sind die genialsten Programmierer des Universums und werden von Scum Soft, einer miesen Softwarefirma, gefangengehalten und

dazu gezwungen, billige Spiele zu programmieren. Roger macht sich sofort auf, die beiden zu retten. Auf Ortega entdeckt er einen Schutzschirmgenerator, der den Mond Pestulon, den Hauptsitz von Scum Soft, vor fremdem Zugriff verbirgt. Roger zerstört die Anlage, und dringt, als Hausmeister getarnt, in das Hauptquartier von Scum Soft ein, wo versklavte Programmierer schuften müssen. Es gelingt Roger, die Two Guys zu befreien und mit ihnen zu fliehen. Doch Scum Soft schickt ihm mehrere Kampfschiffe hinterher, die Roger in eine wilde Raumschlacht verwickeln. Auch dieser Gefahr entkommen, stürzt der Aluminum Mallard in ein Schwarzes Loch und wird in einer anderen Galaxis wieder ausgespuckt. So gelangt Roger zur Erde, wo er zufälligerweise auf dem Parkplatz von Sierra landet, wo die Two Guys eine neue Anstellung erhalten. Doch Roger verläßt mit seinem Schiff die Erde und fliegt neuen, unbekannten Abenteuern entgegen. Die Geschichte um die Two Guys from Andromeda ist Inhalt von „Space Quest III - The Pirates of Pestulon“.

Die neue Benutzeroberfläche

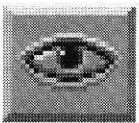
Seit King's Quest V liefert Sierra seine Adventurespiele mit einer neuen Benutzeroberfläche aus. Sinn dieser Icon-orientierten Oberfläche ist es, die Suche nach dem richtigen Wort zu vermeiden, wenn man eigentlich genau weiß, was man tun will. Im folgenden werden die Icons kurz vorgestellt.

Das Travel-Icon



Wählt man dieses Icon an, so verwandelt sich der Cursor in das Symbol eines gehenden Menschen. Klickt man eine Stelle im Bild damit an, so setzt sich Roger sich in Bewegung dorthin, und umgeht dabei alle Hindernisse. Doch Vorsicht! Sollte die Stelle, die Sie anklicken, z. B. über einer Schlucht liegen, so wird Roger nicht am Rande der Schlucht stehenbleiben. Die Folgen können Sie sich denken.

Das Look-Icon



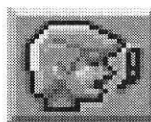
Wählt man dieses Icon, so verwandelt sich der Mauszeiger in ein Auge. Klickt man damit auf einen Gegenstand im Bild, so erhält man eine ausführliche Beschreibung dieses Gegenstandes. Ist der Gegenstand bedeutungslos, erhält man gewöhnlich keine Beschreibung oder aber eine Beschreibung der Umgebung. Doch Vorsicht! Einige Gegenstände sind sehr schwer auszumachen. Schauen Sie sich die Bilder genau an, und versuchen Sie eventuell, die Position des Cursors mehrmals zu verlagern, da man auch „vorbeiklicken“ kann.

Das Action-Icon



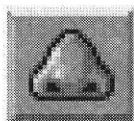
Der Cursor wird nach Anwählen dieses Icons zu einer Hand. Klickt man damit auf ein Objekt, so wird es benutzt. Dabei wird dann immer die nächstliegende Funktion ausgeführt, z.B. aus einem See trinken, ein Seil hochklettern. In den meisten Fällen dient der Action-Cursor dazu, Gegenstände an sich zu nehmen.

Das Talk-Icon



Mit diesem Icon kann man Personen in Gespräche verwickeln, aus denen man meistens wichtige Informationen erhält. Nicht jeder, den man in dem Spiel trifft, ist jedoch bereit, ein Gespräch zu führen.

Das Smell-Icon



Der Cursor verwandelt sich hier in eine Nase. Klickt man damit etwas an, so erhält man eine Beschreibung des Geruchs der Person oder des Gegenstandes. Gewöhnlich ist diese Funktion bedeutungslos und nur schmückendes Beiwerk.

Das Taste-Icon



Der Cursor wird zu einer Zunge. Für die Funktion gilt im Prinzip dasselbe wie für die Smell-Funktion.

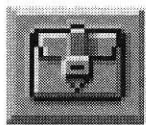
Das Item-Icon



Dieses Icon zeigt immer den Gegenstand, den man zuletzt im Inventory angewählt hat. Man erhält dann einen Cursor, der ein Symbol für das Objekt zeigt. Klickt man mit diesem Cursor ein anderes Objekt an, so führen sie eine naheliegende Funktion aus. Einen Eimer auf einen Brunnen anwenden würde

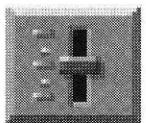
zum Beispiel bedeuten, den Eimer mit Wasser zu füllen. Sie können Objekte auch auf Roger anwenden.

Das Inventory-Icon



Im Inventory erhalten Sie alle Gegenstände angezeigt, die Sie bei sich tragen. Sie können die Objekte hier genauer betrachten. Außerdem wählen Sie im Inventory den Gegenstand, der im Item-Icon erscheint.

Das Control-Icon



Das Control-Icon führt Sie zu einem Menü, in dem Sie drei Schalter verstellen können, um Space Quest IV Ihren persönlichen Bedürfnissen anzupassen. Sie können die Geschwindigkeit einstellen, mit der sich Roger durch die Landschaft bewegt, die Lautstärke der Musik und der Geräuscheffekte (funktioniert nicht beim internen Lautsprecher) und den Detailreichtum der Grafik, was sich ebenfalls auf Rogers Geschwindigkeit auswirkt. Wenn Sie einen langsamen Computer haben, sollten Sie auf eine niedrige Detailstufe gehen, da das Spiel sonst zu langsam wird. Von diesem Menüpunkt aus können sie außerdem Spielstände sichern und laden sowie das Spiel verlassen oder von vorne beginnen.

Das Help-Icon



Mit dieser Funktion können Sie sich ebenfalls die Funktion der einzelnen Icons erklären lassen, falls Sie keine Lust haben, dieses Kapitel zu lesen.

Roger Wilco and the Time Rippers

Roger Wilco, der galaktische Hausmeister, hat seinen Heimatplaneten Xenon nun schon seit dem Anfang von Space Quest II nicht mehr gesehen. Nach seinem Abstecher zur Erde am Ende von Space Quest III, wo er die „Two Guys from Andromeda“ abgesetzt hat, steuert er deshalb sein Raumschiff, den Aluminum Mallard, in Richtung Heimat. Unterwegs macht er halt auf dem Planeten Magmetheus, einer galaktischen Bar, um sich für den Weiterflug zu stärken. Roger ahnt nicht, daß ihm bereits jetzt ein neues Abenteuer bevorsteht, gefährlicher als alle vorhergegangenen Teile von Space Quest zusammen. Unbekannte haben sich an seine Fersen geheftet und ihn auf Magmetheus lokalisiert.

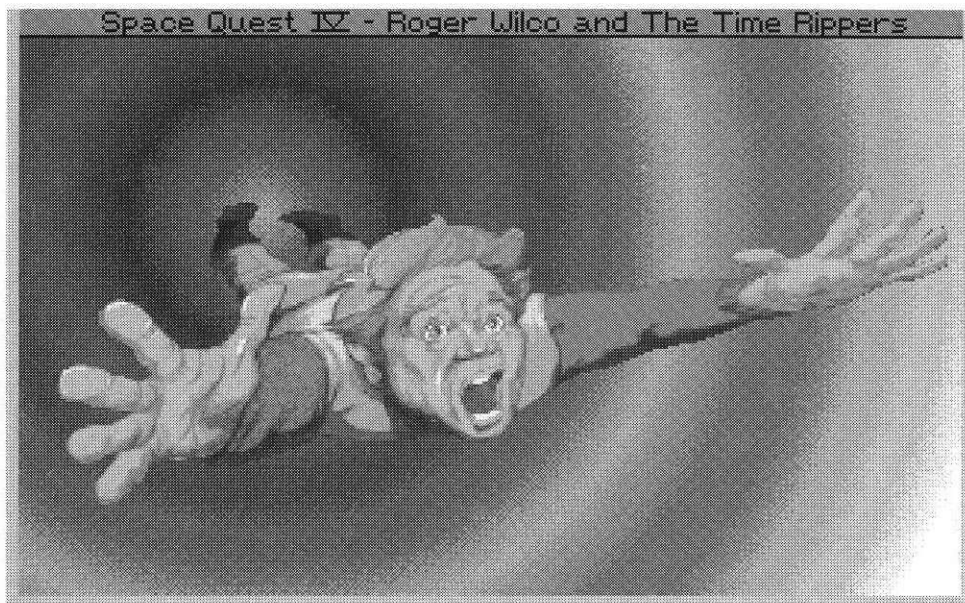
Ihr Auftrag ist eindeutig. Roger Wilco muß sterben. Als ihn zwei schwarzgekleidete Cyborgs in der Bar auf Magmetheus dazu auffordern mitzukommen, hat Roger nicht die





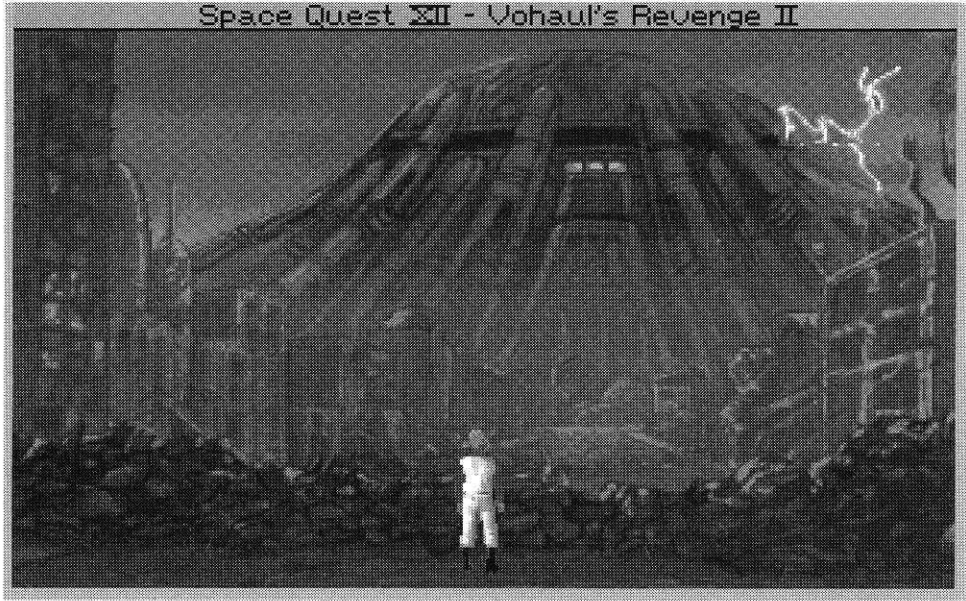
geringste Ahnung, wer die Fremden sind. Doch vor der Bar erfährt er die schreckliche Wahrheit. Sein alter Feind Sludge Vohaul ist von den Toten auferstanden, doch nicht etwa jetzt, sondern in der fernen Zukunft. Und da er beabsichtigt, sich zum Herrscher über die Galaxis aufzuschwingen, möchte er seinen alten Feind Roger Wilco ausschalten, bevor er ihm gefährlich werden kann. Die beiden Cyborgs sind nämlich von der Sequel-Police, der Fortsetzungspolizei, die verhindern soll, daß es weitere Space-Quest-Abenteuer mit Roger geben kann.

Doch Roger erhält unerwartete Hilfe. Zwei Fremde, die scheinbar mit überdimensionalen Haartrocknern bewaffnet sind, schlagen die Polizisten nieder. Doch die Cyborgs sind zähe Burschen und nehmen sofort die Verfolgung auf. Bevor Roger Gelegenheit erhält, Näheres über die Fremden zu erfahren, sind die Polizisten da. Der eine Fremde öffnet plötzlich einen Riß im Raum-Zeit-Gefüge, und als Roger hindurchspringt, befindet er sich völlig unerwartet auf Xenon. Doch es ist nicht das Xenon, das er kennt, sondern die Welt einer fernen Zukunft. Roger befindet sich in „Space Quest XII - Vohaul's Revenge II“. Um



ihn herum ragen die Trümmer seiner Heimatstadt auf. Alles liegt in Schutt und Asche, nichts ist mehr, wie es einmal war. Am auffälligsten ist ein riesiges Bauwerk, das Roger am fernen Horizont sieht, das er jedoch nicht erreichen kann. Das einzige Zeichen von Leben ist ein seltsam mißgestalteter Mann, der eine eigenartige Apparatur auf dem Kopf trägt, welche verhindert, daß ihm die Augen zufallen. (Wenn Sie auf grafisch gut gemachte Adventure-Tode stehen, gehen Sie mal zu dem Fremden.)

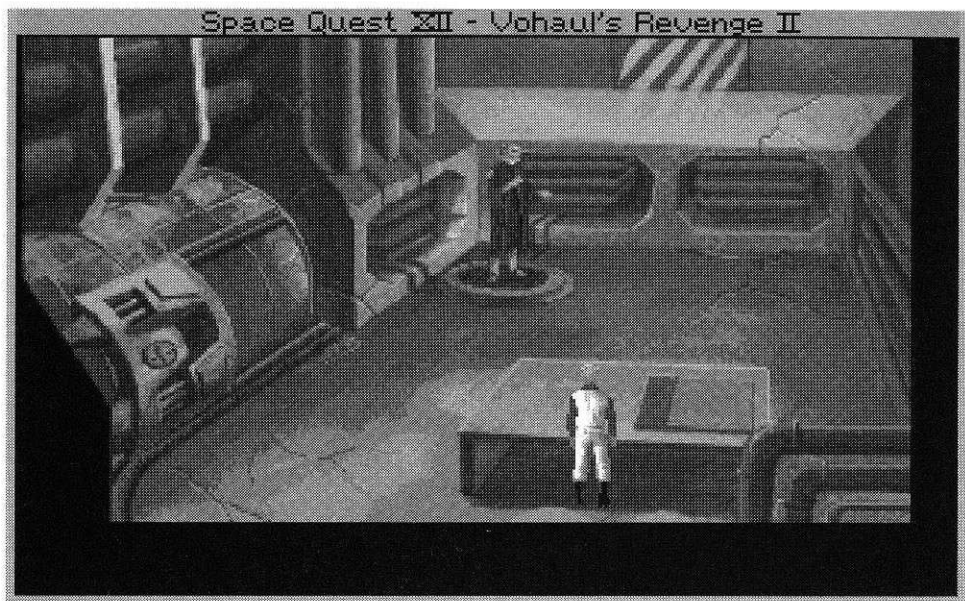
Noch etwas anderes fällt Roger auf, und zwar ein rosa Spielzeughase, der, ständig auf eine kleine Trommel schlagend, durch die Gegend läuft. Roger Wilco versucht, das Beste aus seiner verwirrenden Lage zu machen, und durchsucht erst einmal alles, was er finden kann. Zuerst fördert er ein altes, kaum noch strapazierbares Seil zutage. In einem Gleiter, der direkt aus „Krieg der Sterne“ stammen könnte, besorgt er sich einen PocketPal, einen der besten Laptops der Galaxis. In einem Panzer findet er eine Granate, die jedoch ausgesprochen instabil ist und bei leichten Erschütterungen explodiert, weshalb er sie wieder weglegt. Mit dem Seil geht Roger anschließend auf



Hasenjagd. Hinter einer Säule versteckt, legt er das zu einer Schlaufe geformte Seil auf den Boden. Als der Spielzeughase durch die Schlinge läuft, reicht ein kurzer Zug, und die Falle schnappt zu. In dem Hasen findet Roger eine nützliche Energiequelle. Dieses Powerpack im Taschenformat scheint universell genormt zu sein, es paßt nämlich auch in den PocketPal Laptop. Als Roger auf der Oberfläche von Xenon nichts mehr finden kann, steigt er in die Tiefen des Planeten hinab.

Durch einen losen Gullydeckel gelangt er in einen Kontrollraum der Kanalisation. Hier findet er nicht nur ein Glas, welches er an sich nimmt, sondern auch den Auslöser für eine holografische Nachricht. Durch diese erfährt er vom Schicksal Xenons: Vor ein paar Jahren entschloß man sich, einen Supercomputer zu bauen, der alle wichtigen Funktionen von Xenon automatisch regeln sollte. Die Bevölkerung brauchte sich um nichts zu kümmern. Doch das Verhängnis nahm seinen Lauf, als man einen uralten Datenträger mit der Bezeichnung „Leisure Suit Larry“ fand.

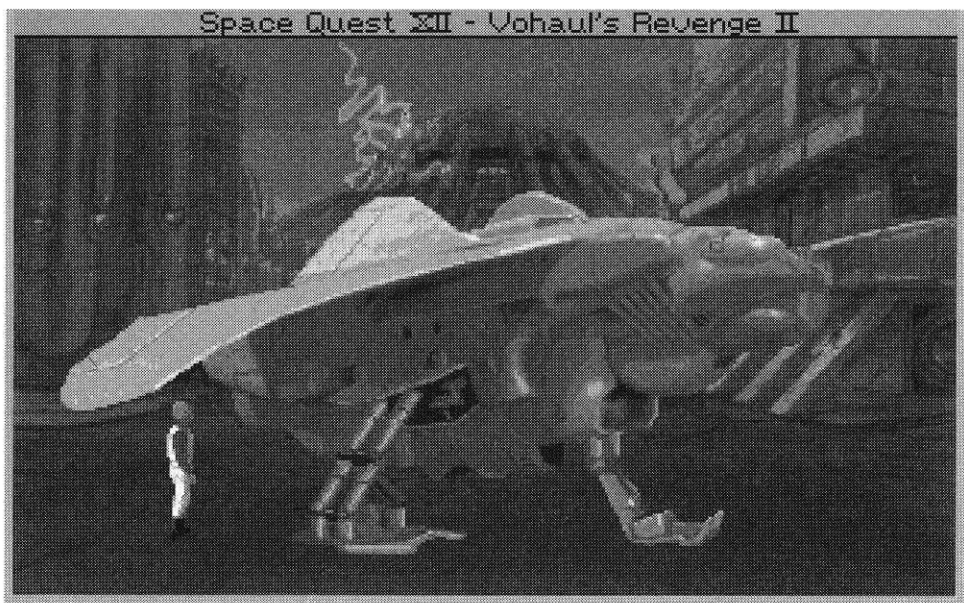
Als die Daten der Diskette in den Computer zur Analyse eingeladen wurden, zeigte sich, daß das Programm mit



einem bösartigen Virus Versehen war, der sofort die Kontrolle über alle Steuerungen übernahm. Er brach alle Verbindungen zur Außenwelt ab, und nur eine Botschaft erschien auf seinen Schirmen: „Wilco muß sterben.“

Von diesem Tag an kämpfte Xenons robotische Armee gegen ihre früheren Herren. Der Planet versank im Chaos. Viele Bewohner wurden getötet, andere flohen zu anderen Planeten, einige formten eine Widerstandsbewegung. Doch diese wurde von Agenten infiltriert. Mitglieder der Organisation wurden zu Cyborgs umgeformt, die alle Nester des Widerstandes aufspürten und dem Computer mitteilten. Für die wenigen noch auf Xenon Lebenden wurde das Leben zur Hölle. Schließlich erfuhren Sie, daß der Computer eine Möglichkeit zur Zeitreise entwickelt hatte. Es gelang den Rebellen, diese Technik in ihren Besitz zu bringen und erfolgreich anzuwenden, und so steht Roger nun hier und ist Xenons einzige Hoffnung.

Nach Erhalt dieser Informationen dringt Roger tiefer in die Kanalisation ein, wo er schon nach kurzer Zeit einen



grünen Schleim entdeckt, der ausgesprochen aggressiv reagiert und sich durch alles hindurchfrißt. Gegen Glas kommt er jedoch nicht an, und so nimmt Roger eine Probe in dem Behälter mit, den er kurz zuvor gefunden hat. Schließlich gelangt er zu einem Ausgang. Am Ende der Leiter erwartet ihn jedoch eine Überraschung. Er beobachtet, wie ein kleines Raumschiff landet und mehrere Sequel-Police-Cyborgs aussetzt, die sofort ausschwärmen. Früher oder später werden sie ihn entdecken, seine einzige Chance besteht darin, unbemerkt das kleine Schiff zu erreichen. Auf direktem Weg geht Roger zu dem Gefährt und wird nicht bemerkt, so kann er sich im Fahrwerksschacht verstecken. Das Schiff startet und nimmt Kurs auf das riesige Gebäude am Horizont, bei dem es sich natürlich um den Computer handelt. Im Inneren halten sich mehrere Polizisten auf, vor denen Roger sich in acht nehmen muß. Hinter einer Säule versteckt, beobachtet er die Ankunft einer Zeitmaschine.

Der Polizist hat gerade den Zeitsektor von Space Quest II gescannt, aber kein Anzeichen von Roger gefunden. In



einem unbeobachteten Augenblick schleicht Roger sich in die Maschine. Den Code auf dem Display, offensichtlich der Zeitcode dieser Zeitzone, prägt Roger sich genau ein. Anschließend beginnt er damit, verschiedene Codes auszuprobieren. Nachdem er zwei verschiedene Codes eingegeben hat, beginnt plötzlich ein Zeittransfer, der ihn auf den Planeten Estros bringt. Roger ist in „Space Quest X – The Latex Babes of Estros“. Estros ist berühmt für seine zerklüfteten Gebirge und großen Ozeane. Während Roger sich noch in der Gegend umsieht, bemerkt er, daß er beobachtet wird. Der Schatten einer Frau ist kurz zu sehen. Und nicht nur das, als er zum westlichsten Rand der Klippe geht, erblickt er den Schatten eines riesigen fliegenden Sauriers. Und tatsächlich, schon wenig später findet er sich in den Klauen des fliegenden Ungetüms wieder.

Der Flug dauert nur kurze Zeit, Roger wird von dem Saurier in dessen Nest abgesetzt. Wenig später fällt die Leiche eines Polizisten ins Nest; offensichtlich ist ihm die Sequel-Police schon wieder dicht auf den Fersen. Eine Durchsuchung des Polizisten fördert einen alten Kaugummi zuta-



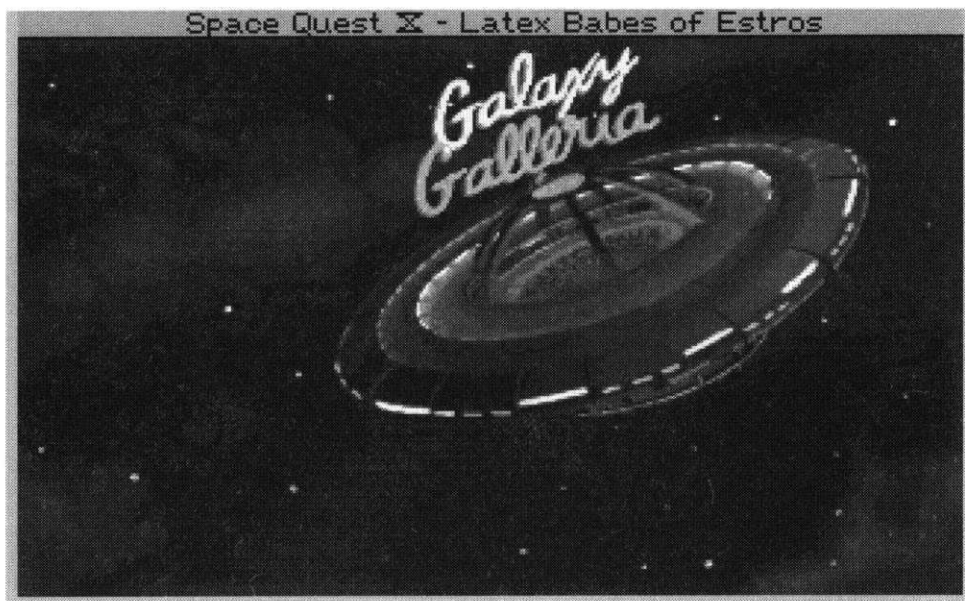
ge, der in ein Stück Papier eingewickelt ist. Während der Kaugummi selbst belanglos ist, ist das Papierstück um so interessanter. Es enthält Zeichen, wie sie für die Steuer-codes der Zeitmaschinen benutzt werden. Es sind jedoch nur drei Zeichen zu sehen, der Rest ist von Kaugummi-resten überdeckt. Nach dieser wichtigen Entdeckung bleibt Roger eigentlich nichts anderes übrig, als den einzigen Ausweg aus dem Nest zu nehmen, und das ist ein Sprung ins Ungewisse, das heißt in die Tiefe. Doch es geschehen noch Wunder. Was vollkommen untypisch für ein Sierra-Adventure ist: der Weltraumheld überlebt den Sturz und landet sanft in den Wassern des Ozeans. Doch der einen Gefahr entkommen, stürzt Roger natürlich schon in eine neue. Er macht Bekanntschaft mit den Latex Babes von Estros, einer Gruppe ständig in Latexanzüge gekleideter Amazonen. Merkwürdigerweise macht deren Anführerin Zondra Roger wüste Vorwürfe, weil er sie angeblich verlassen hat.

Anscheinend hat Roger bereits in der Vergangenheit, die er aber noch nicht erlebt hat, Bekanntschaft mit dieser



Dame gemacht. Die Latex Babes bringen Roger in ihre unterseeische Station, um ihn dafür zu bestrafen, daß er Zondra einfach hat sitzenlassen. Die für ihn vorgesehene Strafe ist wirklich grausam. Mit einem Rasierapparat sollen ihm die Beine kahlrasiert werden. Dann wird er wissen, was das Wort „Schmerz“ wirklich bedeutet. Doch die Foltersitzung wird plötzlich gestört. Ein Sea Slug, der zur Gruppe der gefährlichsten Monster gehört, die man lieber meiden sollte, greift die Station an. Die Latex Babes fliehen und lassen Roger, an seinen Stuhl gefesselt, zurück. Offensichtlich sieht der Sea Slug in Roger auch eine höchst willkommene Bereicherung seines sonst wohl eher einseitigen Speiseplans und befreit ihn prompt von seinem Stuhl. Eigentlich sollte Roger ihm dankbar dafür sein, wüßte er nicht ganz genau, daß die Intention des Slug weniger freundlicher Natur ist.

Ihm bleibt gerade noch Zeit, eine der Hochdruck-Sauerstoffflaschen zu greifen, die direkt neben dem Stuhl stehen, als er auch schon von der Greifzunge des Monsters gepackt wird. Roger, erfahren in der Kunst der Monstervernichtung, befördert jedoch die Stahlflasche kurzerhand



ins Maul des Monsters. Als der Sea Slug den Happen probiert, beweist er die Festigkeit seiner Blend-a-med-gestärkten Zähne und setzt mit einem Schlag den gesamten Druck des Behälters frei. Die Folgen sind ähnlich wie im „Weißen Hai“ und der Gesundheit des Sea Slug höchst abträglich.

Soviel Heldentum muß belohnt werden. Zondra und ihre Latex Babes verzeihen Roger alles, was er ihnen jemals angetan hat bzw. antun wird, und laden ihn zum Dank zum Einkaufsbummel in der Galaxy Galleria ein. Zur selben Zeit wird in der Zukunft in Space Quest XII Rogers unbekannter Helfer von Magmetheus Sludge Vohaul vorgeführt. Was Roger nicht ahnen kann, der Spieler jedoch in aller Deutlichkeit mitgeteilt bekommt: Der Unbekannte ist Rogers zukünftiger Sohn. Mittlerweile ist Roger in der Galaxy Galleria angekommen. Die Latex Babes lassen ihn kurzhand am Eingang stehen und stürzen sich ins Getümmel. Daß eine von ihnen dabei ihre ATM-Karte verliert, bemerkt sie gar nicht. Roger nimmt die Karte an sich und stürzt sich ebenfalls ins Getümmel. Der erste Laden, an dem er vorbeikommt, ist ein Softwaregeschäft.



Da jedoch gerade die „Two Geeks from Andromeda“ ihr neuestes Spiel signieren, besteht keine Möglichkeit, in den Laden hereinzukommen. Der Andrang ist einfach zu groß. Der ATM-Automat neben dem Laden ist jedoch frei. Rogers Versuche, die gerade erst gefundene Karte zu benutzen, scheitern jedoch an der Identifizierung. Kein Wunder, das höchst weibliche Photo auf der Karte hat mit seinem Gesicht nun wirklich nicht die geringste Ähnlichkeit. Also sucht Wilco den nächsten Laden auf, Radio Shock. Dieser Laden ist jedoch ebenfalls eine Enttäuschung. Ewige Lieferzeiten und mangelnder Nachschub bestimmen das Erscheinungsbild.

Der einzige Gegenstand, der Rogers Interesse weckt, ist obendrein noch sündhaft teuer und für seinen schmalen Geldbeutel unerschwinglich. Doch hätte der PocketPal Connector Plug, ohne den der Laptop funktionslos ist, keine Bedeutung, er hätte wohl kaum etwas in diesem Spiel zu suchen. Im nächsten Laden hat Roger noch weniger Erfolg, denn bei Monolith Burger wird er auf Grund seiner durch das Latex-Babes-Abenteuer verunstalteten Kleidung nicht einmal hereingelassen.



Nach so vielen Enttäuschungen kommt nun jedoch endlich das verdiente Erfolgserlebnis. Bei Big & Tall, einem Geschäft für Herrenbekleidung, findet er das für ihn passende neue Outfit: den klassischen Space-Hero-Look. Anständig gekleidet, bietet sich ihm nun auch die Möglichkeit für einen Besuch bei Monolith Burger. Doch da dem Betrieb gerade die Arbeitskräfte ausgegangen sind, verfliegt Roger die Hoffnung auf all die Leckereien (würg). Andererseits bietet sich ihm hier die Möglichkeit für einen drastischen Lebenswandel. Vom Hausmeister zum Imbißkoch, die Chance seines Lebens! Der Manager hat Interesse, und Roger beginnt damit, Hamburger zu belegen. (Anmerkung: Nur wenn Sie die Actions-sequenz bei Monolith Burger spielen, bekommen Sie dafür Punkte. Ansonsten werden Ihnen sogar Punkte abgezogen. Sie haben jedoch die Chance, mehrmals zu spielen.)

Die Arbeitsbedingungen sind jedoch ausgesprochen hart. Die ständige Steigerung der Fließbandgeschwindigkeit führt sehr schnell zu Rogers Entlassung. Besonders trifft ihn der empörte Ruf des Managers: „Mein Hausmeister könnte es besser.“



Andererseits entgeht Roger nicht, daß der wutentbrannte Manager seinen Zigarrenstummel auf das Personenbeförderungsband wirft. Um für eventuelle Situationen vorzusorgen, in denen so ein Zigarrenstummel nützlich sein könnte, geht er ihm nach und hebt ihn am Eingang auf. Ganz nebenbei bemerkt: Adventurespieler nehmen auch die verrücktesten Dinge vorsichtshalber mit.

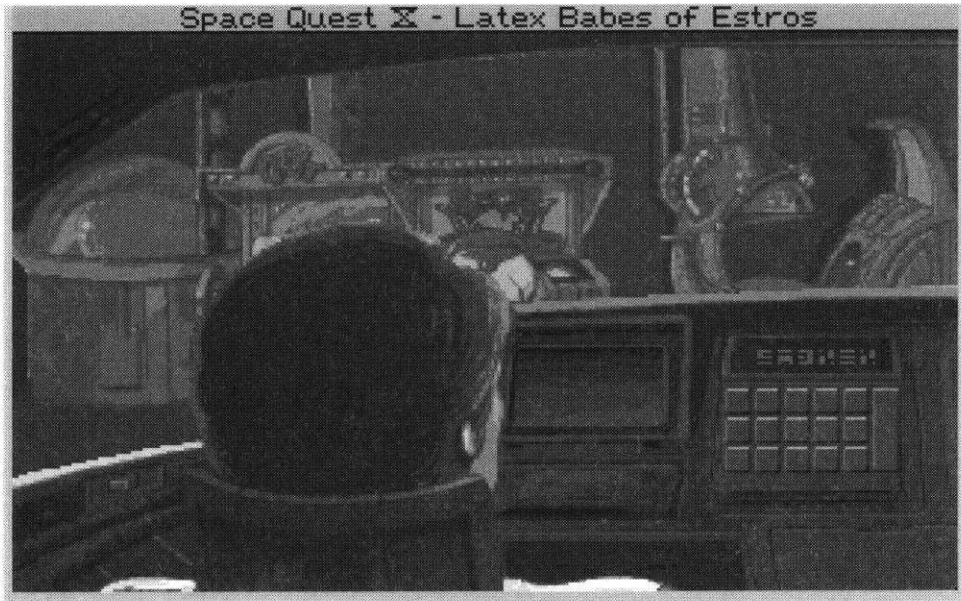
Mit seinem gerade erworbenen Kapital stattet Roger nun der Damenboutique Sack's einen Besuch ab. Die von Robotmodells vorgeführte Garderobe bringt Roger auf eine Idee. Diese Kleidung müßte sein Aussehen radikal verändern. Mit ein paar geschickten Lügen überredet er die vollautomatische Verkäuferin dazu, ihm ein neues Outfit zu verpassen. Mit einem Kleid und einer Perücke getarnt, wird ihn niemand mehr als Roger Wilco erkennen (außer der allwissenden Sequel-Police).

Dumme Elektronik läßt sich so auf jeden Fall täuschen, und so steht einem neuen Besuch des ATM-Automaten nichts mehr im Wege. Roger hat nun ungehinderten Zugang zu einem Konto, das er gnadenlos plündert. Um 2001 Buckazoids reicher, besucht er erneut Radio Shock und



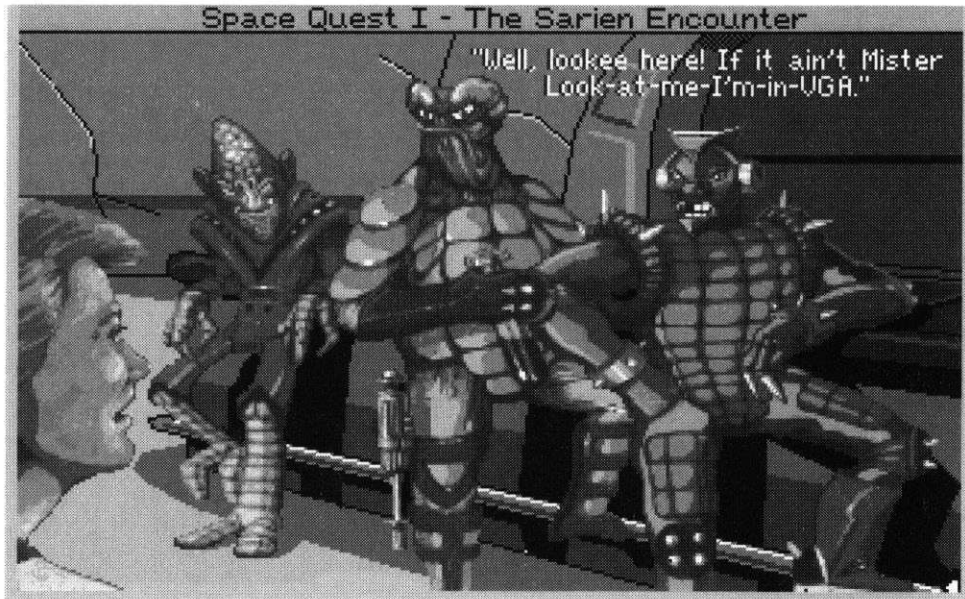
kauft sich den Stecker für den Laptop. Da es jedoch zahlreiche verschiedene Stecker gibt, sucht er sich eben einen beliebigen aus. Welchen man wirklich braucht, erfährt man eben immer erst später. Auch das Gedränge im Softwareladen hat sich mittlerweile gelegt, doch die Regale sind völlig leergekauft. Nur ein paar Programme in einer Wühlkiste sind noch geblieben. Zwischen bekannten Spielen wie „It Came for Dessert“ und „Sim Sim“ findet er auch ein Hintbook zu Space Quest IV, das er natürlich sofort kauft.

Das Buch hat mit seinen bisherigen Erfahrungen allerdings recht wenig gemeinsam, ein Hinweis erweckt jedoch sein Interesse: ein (leider unvollständiger) drei Zeichen langer Code für eine Zeitmaschine. Andererseits hat er ja noch die drei Zeichen von dem kaugummiverklebten Papier, zusammen also sechs Zeichen, die einen Code für eine Zeitmaschine bilden. Was jetzt noch fehlt, ist eine Zeitmaschine. Zunächst jedoch schlüpft Roger in der Umkleidekabine bei Sack's wieder in seine alte Kleidung. Jetzt fehlt nur noch ein Besuch in der Spielhöhle, die alte



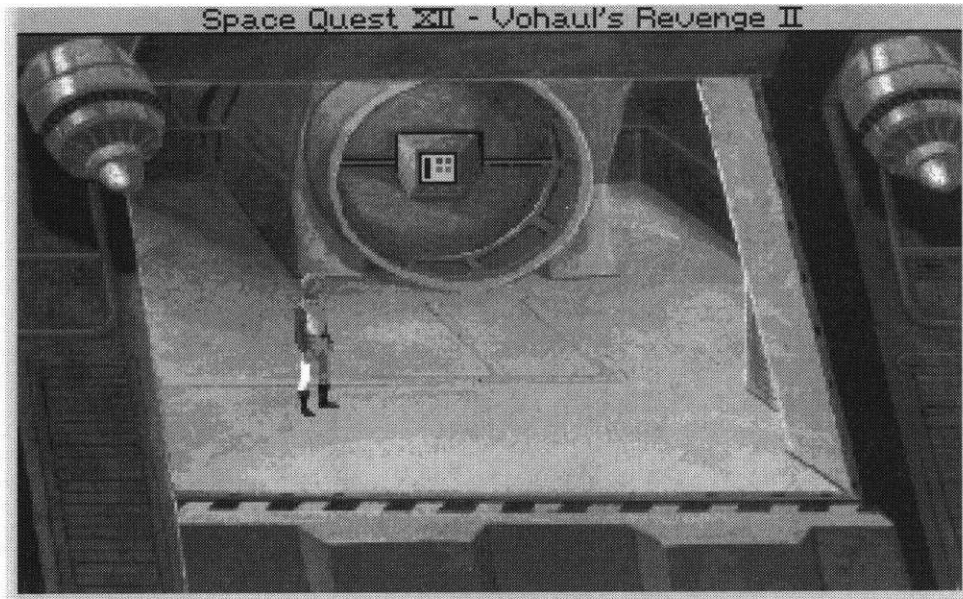
Jugenderinnerungen in ihm weckt. Einem Spiel kann er kaum widerstehen. Nach einer recht enttäuschenden Runde „Mrs. Astro Chicken“, der Fortsetzung von Scum Softs Klassiker „Astro Chicken“, wendet er sich dem freien Automaten in der hinteren Ecke der Spielhöhle zu. Doch gerade als er ihn erreicht, hört er ein vertrautes Geräusch, mit dem eine Zeitmaschine materialisiert. Die Sequel-Police hat ihn gefunden.

Die Polizisten beginnen sofort damit, die Spielhöhle zu durchsuchen, und Roger bleibt nur noch die Flucht. Doch am Eingang wird er bereits erwartet, das gesamte Gelände ist hermetisch abgeriegelt. Als Roger vom Eingang aus zurückläuft, kommt ihm ein Polizist entgegen. Die einzige Fluchtmöglichkeit ist der Weg ins Skate-O-Rama, der neuesten Attraktion der Galaxy Galleria. Dort kann man im schwerelosen Raum Skateboard fahren. Rogers Situation ist nun folgende: Er schwebt mitten in der Luft, um ihn herum fliegen Skater, die wilde akrobatische Kunststücke vollführen, und an den beiden Ausgängen stehen schwer bewaffnete Cyborgs, die keine Hemmungen haben, auf



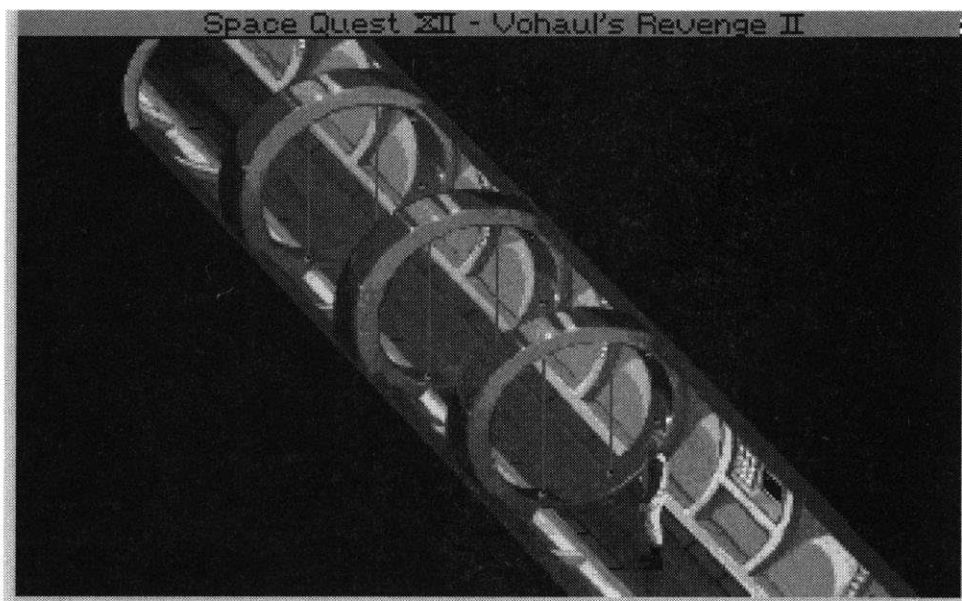
Roger zu schießen. In dieser scheinbar ausweglosen Situation bleibt nur die Flucht nach oben, denn im oberen Teil des Skate-O-Rama ist er außer Schußweite. Die Cyborgs nehmen die Verfolgung auf, im schwerelosen Raum haben sie jedoch Probleme mit dem Zielen. Der Rückstoß der Waffen wirbelt sie durcheinander und ermöglicht Roger die Flucht in einem wilden Zick-Zack-Kurs. Wieder auf dem Boden angekommen, begibt er sich auf schnellstem Weg in die Spielhöhle zurück und betritt die wartende Zeitmaschine. Der einzige gültige Code, der Roger jetzt noch einfällt, ist die Zusammensetzung der beiden Codehälften aus dem Hintbook und vom Zettel, den er auf Estros fand. Bevor er ihn eingibt, merkt er sich allerdings den Code für die Galaxy Galleria, nur für den Fall der Fälle. Der Versuch ist erfolgreich, und wieder wird Roger durch die Zeit geschleudert.

Sein Ziel ist „Space Quest I - The Sarien Encounter“. Die schlichte EGA-Grafik ist ein deutlicher Hinweis darauf, daß er in den Anfangstagen der Space-Quest-Serie gelandet ist. Genauer gesagt befindet er sich in Ulence Flats, der kleinen Siedlung in der Wüste von Kerona.



Viel hat sich seit seinem letzten Besuch nicht geändert. Droid's-B-Us und Tiny's Used Spacecraft haben allerdings geschlossen. Also stattet er der Bar einen Besuch ab, vor der ein paar auffällig farbige und so gar nicht in die schlichte Grafik passende Sandbikes stehen. Im Inneren der Bar, wo noch immer die Blues Brothers spielen, findet er die Besitzer der Bikes, die ganz in Grau gemalten Monochrome Boys. Diese sind auf Roger gar nicht gut zu sprechen, schließlich ist er einer dieser „Mister-schaut-mal-her-ich-bin-in-VGA-Grafik“, und ist damit etwas Besseres als sie. Kurzerhand setzen sie Roger an die frische Luft, doch der galaktische Hausmeister läßt sich diese Behandlung nicht gefallen.

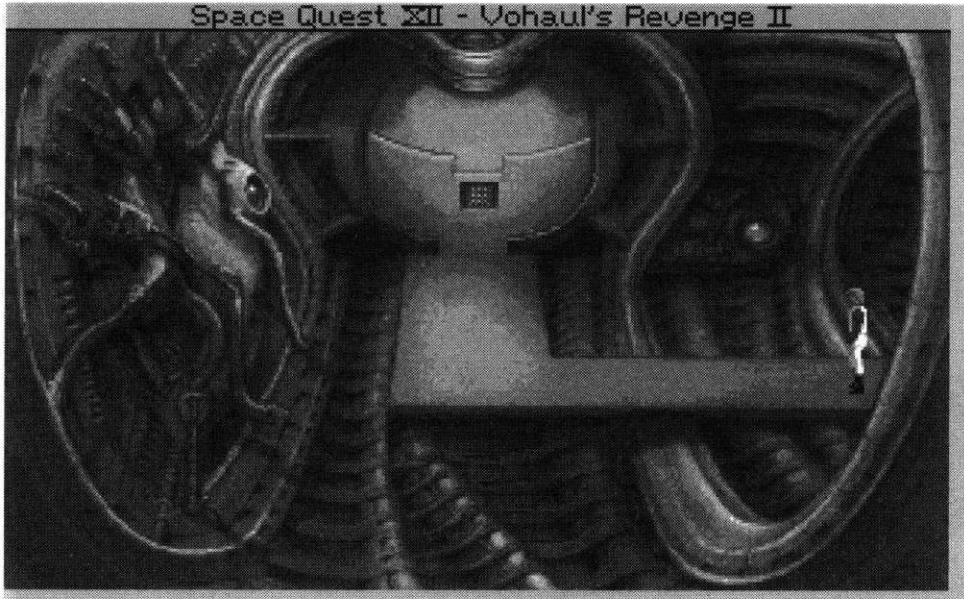
Ein gezielter Tritt wirft die Sandbikes um und macht die Monochrome Boys so richtig wütend. Sie schwingen sich auf ihre heißen Öfen und beginnen sofort damit, nach Roger zu suchen. Der sieht sich mittlerweile in aller Ruhe in der Bar um. Die Streichhölzer auf der Theke nimmt er an sich, sonst ist hier nichts zu holen. Auf dem Rückweg zur Zeitmaschine kommt jedoch einer der Monochrome Boys



auf ihn zugerast und versucht ihn zu plätten. Wie sagte doch der bekannte Philosoph Gorgy Chef: „Wer zu früh springt, den bestraft das Leben.“ Roger springt nicht zu früh, sondern erst im letzten Moment, und kann somit der heranrasenden Gefahr ausweichen. Wieder sitzt er in der Zeitmaschine. Ein Blick auf seine Ausrüstung zeigt ihm, daß er sich nun bereit fühlt für den Kampf gegen seinen alten Feind, Sludge Vohaul. Mit dem Code, der auf der Maschine stand, die er im Computer betreten hatte, versetzt er sich zurück nach Xenon. Von der Sequel-Police weit und breit keine Spur; der entscheidende Kampf kann beginnen.

Der einzige Eingang in den Computer führt durch eine dicke Stahltür mit einem elektronischen Schloß. Da Roger den Code nicht kennt, greift er zu radikaleren Mitteln. Eine Portion Säureschleim aus der Kanalisation macht mit dem Schloß kurzen Prozeß und öffnet die Tür. Doch dahinter wartet bereits eine neue Gefahr auf Roger.

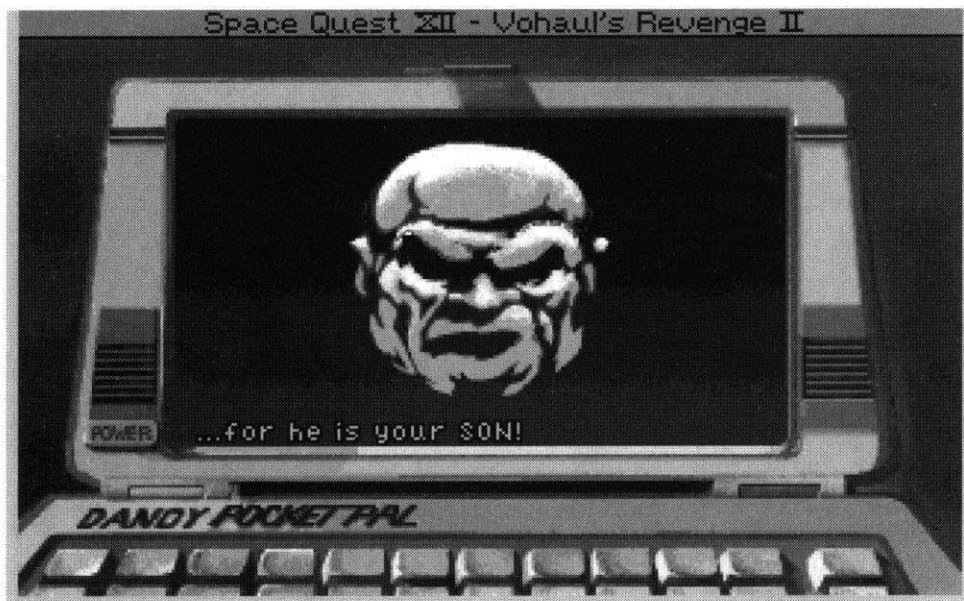
Er befindet sich in einem runden Tunnel, und mehrere Abstrahlöffnungen an den Rändern sind ein deutlicher Hinweis auf unsichtbare Laserstrahlen. Der älteste Trick



der Welt muß hier angewendet werden. Mit Rauch kann man das Unsichtbare sichtbar machen, also überwindet Roger seine Hemmungen und steckt den abgelutschten Zigarrenstummel in seinen Mund und zündet ihn mit den Streichhölzern an. Der dabei entstehende Rauch macht die im Gang liegenden Laserstrahlen sichtbar.

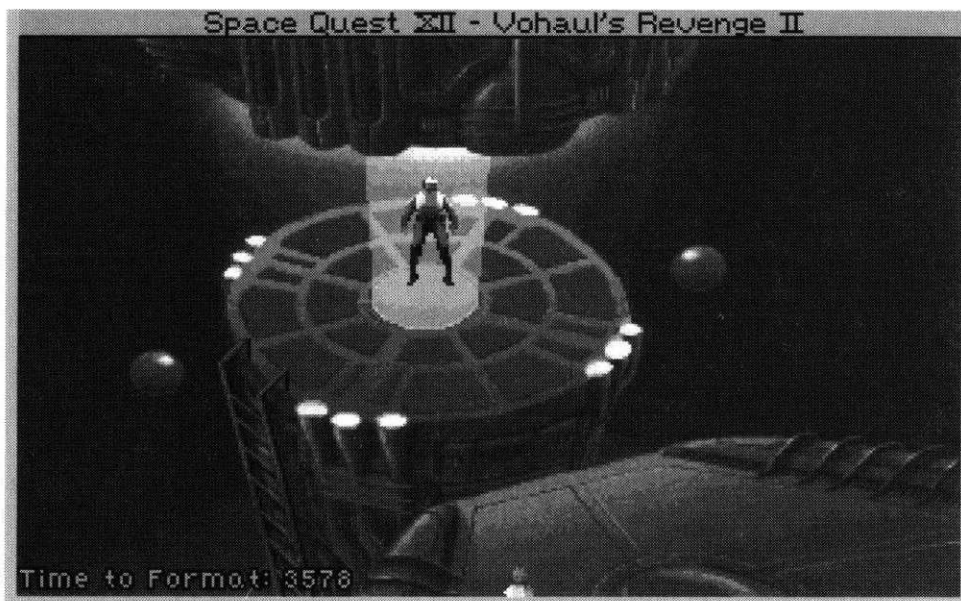
Mit Hilfe der Kontrolltafel am Rand des Tunnels lassen sich die Abstrahlvorrichtungen drehen. Die Zahlen, die Roger dabei eingibt, entsprechen den Gradangaben, um die er die Laser drehen muß.

Roger gelangt nun in das Innere des Computers, das dem Inneren eines lebenden Organismus ähnelt. Ein verwirrendes Geflecht aus Leitungen, Röhren, Kabeln und Plattformen erstreckt sich vor seinem Auge. Er hat jedoch keine Zeit, den Anblick zu genießen, denn im Inneren des Computers befinden sich Killerroboter im Einsatz, die den Auftrag haben, jeden Eindringling zu eliminieren. Roger geht deshalb so lange geradeaus, bis er an eine Stelle kommt, wo zwei Treppen in die Tiefe führen. An der hinteren wartet er so lange, bis sich der ihn verfolgende Roboter bis auf wenige Meter genähert hat. Dann steigt er



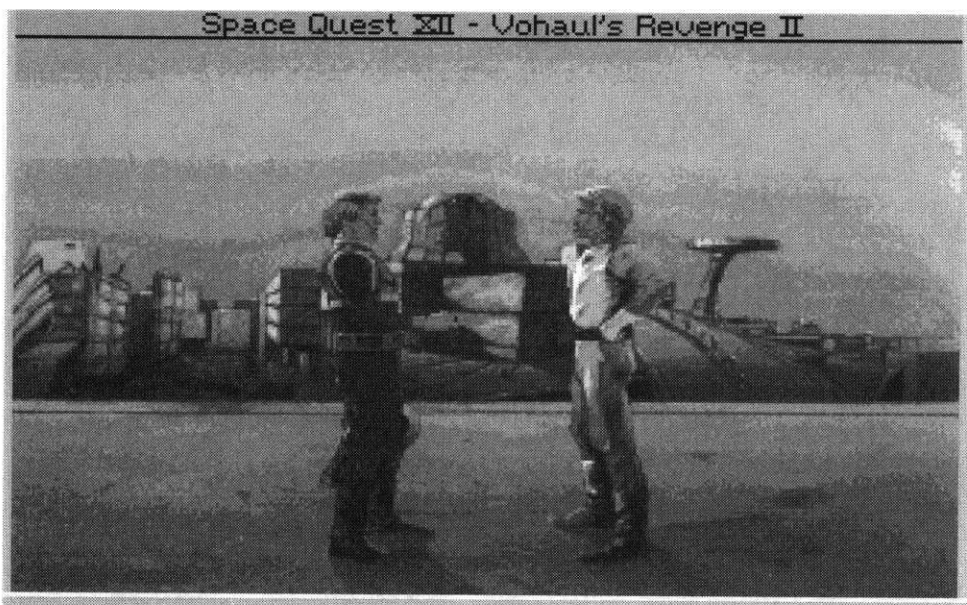
schnell die Stufen hinab, wartet, bis der Roboter die andere Treppe herunterkommt und geht anschließend möglichst schnell den soeben gegangenen Weg zurück.

Sein Verfolger ist abgeschüttelt, und Roger gelangt in einen Raum, der scheinbar aus organischen Materialien gewachsen ist. Alles scheint aus Knochen zu bestehen, und an den Wänden befinden sich Gebilde, die sowohl Lampen als auch Augen sein könnten. Hinzu kommt eine verschlossene Stahltür. Doch dieser Raum kommt Roger irgendwie bekannt vor. Im Hintbook war er nämlich beschrieben, und dort stand auch ein Code für eine verschlossene Tür. Der Code funktioniert, und Roger betritt den Steuerraum des Elektronengehirns. Auf einem Bildschirm befinden sich geheimnisvolle Symbole, wie z. B. SQIV oder LSLIV. Hinzu kommen die Symbole eines Gehirns und eines Roboters. Vor allem das letzte Symbol ist interessant, symbolisiert es doch das Steuerprogramm für die Verteidigungsanlagen. Es wird kurzerhand im Toilettensymbol weggespült, und Roger kann sich nun, ohne ständig von schießwütigen Robotern gestört zu werden, im Computer umsehen.



Das erste, was ihm dabei auffällt, sind die zahlreichen Anschlüsse für Laptops. Da der Stecker, den er in der Galaxy Galleria gekauft hat, jedoch nicht paßt, macht er sich auf den Rückweg zur Zeitmaschine und reist anschließend zurück in die Spielhölle. Dort angekommen, stattet er Radio Shock einen erneuten Besuch ab und tauscht den Stecker gegen einen anderen ein. Mit dem richtigen Stecker kann er, zurück auf Xenon, den Computer anzapfen. Er erhält auf diese Weise eine Übersichtskarte über das Innere des Computers. Speziell ein Raum fällt dabei auf. Als Roger ihn aufsucht, bemerkt er zwei Dinge. Erstens seinen Sohn, aber das kann er ja nicht wissen, und zweitens die Verteidigungsanlage, die das Feuer auf ihn eröffnet. Roger bleibt nur die Flucht.

Zurück im Steuerraum, entschließt er sich zu drastischen Maßnahmen. Das Gehirnsymbol wird kurzerhand in die Toilette gespült, und der Computer beginnt mit der Formatierungssequenz. Auf dem Weg aus dem Computer zapft Roger noch einmal die Datenleitung an und erhält eine Nachricht von Sludge Vohaul. Sein alter Feind teilt ihm mit,



daß der Gefangene Rogers Sohn ist. Als Roger ihm zur Hilfe eilen will, erlebt er jedoch eine böse Überraschung.

Sludge hat einen Seelenaustausch mit seinem Sohn vorgenommen. Roger jr. befindet sich auf einer Diskette, und Sludge ist in seinem Körper. Roger befindet sich in einer verzweiferten Lage. Tötet er Sludge, hat sein Sohn keine Chance mehr, in seinen Körper zurückzukehren. Sludge wiederum hat keinerlei Hemmungen, Roger zu töten. Als wäre dies alles nicht schon übel genug, wirft der Oberbösewicht die Diskette in die Tiefe. Wenn Roger nicht schnell macht, zerstört sich der Computer, und Roger jr. wird den Rest seiner Tage als Programm verbringen. Der Kampf mit Sludge ist unausweichlich. Während die beiden jedoch miteinander ringen, aktiviert sich das Fesselfeld, in dem Rogers Sohn vorher gefangen war. Roger kann seinen Widersacher in das Kraftfeld stoßen, wo er gefangen ist. Jetzt zählt jede Sekunde. Roger klettert in die scheinbar endlose Tiefe und holt die Diskette. Diese legt er in das Laufwerk und beginnt mit dem Austausch. Sludge und Roger jr. werden beide in den Computer eingeladen. Da



die Diskette schreibgeschützt ist, kann Roger Sludges Geist jedoch nicht auf der Diskette speichern.

Alles, was jetzt noch zu tun bleibt, ist, Roger jr. in seinen Körper zurückzubefördern. Der Computer formatiert sich anschließend selbst, und Sludge Vohaul ist Geschichte. Xenon ist befreit, und Roger hat endlich Zeit, seinen Sohn kennenzulernen. Doch es stellen sich mehr Fragen, als Roger an Antworten kriegt. Was ist mit seiner Frau, der Mutter seines Sohnes, geschehen? Warum mußte er aus der Vergangenheit geholt werden? Was ist mit ihm geschehen? Ohne eine Antwort zu erhalten, springt Roger erneut durch den Zeitriß und fällt zurück nach Magmetheus in der Space-Quest-IV-Zeitzone. Doch wer weiß, vielleicht wartet jetzt schon ein neues Abenteuer in Space Quest V auf ihn...

Roger Wilcos Survival Kit

Die folgende Liste enthält alle Gegenstände aus der Überlebensausrüstung eines galaktischen Hausmeisters:

Buckazoids

Fundort: Die galaktische Währung trägt man von Beginn an bei sich. Falls man im Verlauf des Spiels in den Besitz von mehr Geld gelangen will, sollte man bei Monolith Burger arbeiten oder fremde Konten plündern.

Anwendung: Wann immer man in die Situation kommt, Dinge nur auf legalem Wege erwerben zu können.

PocketPal Laptop

Fundort: Der Taschencomputer befindet sich in einem defekten Gleiter auf Xenon.

Anwendung: Der PocketPal ist der universal einsetzbare Taschencomputer, der Ihnen das Leben vereinfacht. Erstaunlicherweise ist seine Bedeutung in Space Quest IV keineswegs lebensrettender Art. In Verbindung mit dem passenden Stecker dient er jedoch dazu, eine Übersichtskarte über das Innere des Supercomputers auf Xenon zu erhalten. Wie bei allen elektrischen Geräten läuft jedoch auch hier ohne Strom rein gar nichts.

Granate

Fundort: In einem zerstörten Panzer auf Xenon.

Anwendung: Eine instabile Granate ist eine echte Gefährdung für das Leben eines jeden Hausmeisters. Vor allem wenn er sie starken Erschütterungen aussetzt, wie sie bei Sprüngen in unergründliche Tiefen entstehen. Wer jedoch

seine Intelligenz beweist, indem er den Sprengsatz wieder welegt, hat sich fünf Punkte verdient.

Seil

Fundort: In den Trümmern einer Ruine.

Anwendung: Ein Seil gehört zweifelsohne zu den nützlichsten Gegenständen, die das Universum bietet. Wahrscheinlich kommt es in seiner Nützlichkeit sogar direkt hinter dem Handtuch. Der morsche Strick in Space Quest IV eignet sich vor allem zur Hasenjagd. Dieses zweideutige Wort ist in diesem Falle übrigens wörtlich zu nehmen.

Spielzeughase

Fundort: Er (oder sie?) marschiert laut trommelnd durch die Ruinen von Xenon.

Anwendung: Spielzeughasen sind für das Überleben eines echten Weltraumhelden von untergeordneter Bedeutung. Ihr Innenleben enthüllt jedoch oftmals nützliche Gegenstände.

Batterie

Fundort: Im Hasen.

Anwendung: Batterien sind unverzichtbar für den Betrieb aller tragbaren elektronischen Gegenstände, wie z. B. Laptops.

Glas

Fundort: In der Kanalisation.

Anwendung: Ein Glas gehört zu den im Universum am häufigsten verbreiteten Gefäßen. Besonderer Beliebtheit erfreut es sich bei verschiedenen Wissenschaftlern, die seine Unangreifbarkeit gegenüber ätzenden Substanzen zu schätzen wissen. Saurer Schleim, den man häufig in

Kanalisationen findet, läßt sich in solchen Gefäßen problemlos transportieren.

Schleim

Fundort: In der Kanalisation.

Anwendung: Grüner Schleim aus der Kanalisation von Xenon gehört zu den aggressiveren Substanzen. Bis auf Glas und Keramik frißt sich diese Säure durch fast alles hindurch. Besonders Metalle und Schlösser von undurchdringbaren Türen halten ihr nicht stand. Speziell eine Tür im Inneren des Computers hat es dem Xenonschleim angetan.

Zettel

Fundort: Im Nest.

Anwendung: Ein kaugummiverklebter Zettel hat die unangenehme Eigenschaft, daß man nur die Hälfte seines Inhalts lesen kann. Die andere Hälfte kann man entweder raten (schlechte Methode), oder man liest sie in einem Hintbook nach (gute Methode). Auf jeden Fall erhält man - nach richtiger Zusammensetzung - einen möglichen Code für eine Zeitmaschine.

Gasflasche

Fundort: In der Station der Latex Babes.

Anwendung: Hochdruckgasflaschen gehören (falsch behandelt) zu den explosivsten Gegenständen. Der „Weiße Hai“ hat uns deutlich demonstriert, welche Wirkung eine im Mund eines Haifisch, explodierende Sauerstoffflasche haben kann. Sea Slugs reagieren ähnlich auf verschluckte Druckbehälter.

ATM-Karte

Fundort: Eingang der Galaxy Galleria.

Anwendung: ATM ist eine in der Zukunft wohl weit verbreitete Bankgesellschaft. Ihre Automaten erlauben es, Auskunft über seinen Kontostand auch an den entlegensten Orten einzuholen, und auch Abbuchungen steht nichts im Wege. Die Karte, die Roger Wilco in die Hände gerät, gehört jedoch einem der Latex Babes of Estros, und beim besten Willen kann man Roger wohl kaum mit einer Frau verwechseln. Es sei denn er arbeitet ein wenig an seinem Aussehen. Die Damenboutique Sack's ist übrigens ganz in der Nähe.

Hintbook

Fundort: Softwareladen.

Anwendung: So ein Hintbook enthält eine Menge Tips. Vor allem wenn es sich um ein Space-Quest-IV-Hintbook handelt. Leider hat das Space-Quest-IV-Hintbook der Zukunft kaum etwas mit dem Spiel Space Quest IV der Gegenwart zu tun. Zwei Hinweise erweisen sich jedoch als sehr nützlich. Der eine bezieht sich auf Zielkoordinaten für die Zeitmaschine, der andere auf einen Code für eine Tür im Computer. Alle anderen Probleme sollte eigentlich das Buch lösen, in dem Sie gerade lesen.

PocketPal Connector

Fundort: Bei Radio Shock.

Anwendung: Die geniale Idee der Erfinder des PocketPal war es, daß man ihren Computer nur mit einem speziellen Adapterstecker benutzen kann, der fast so viel kostet wie der Computer. Dies erfährt man natürlich erst, nachdem man den Laptop schon gekauft hat. Um die Verwirrung noch ein bißchen größer zu machen, gibt es gleich mehrere, unterschiedliche Stecker. Glücklicherweise ist der Verkäufer bei Radio Shock jedoch mit einem späteren Umtausch einverstanden. Mit dem richtigen Stecker ist Roger dazu in

der Lage, dem Supercomputer auf Xenon nützliche Informationen zu entlocken.

Zigarrenstummel

Fundort: Galaxy Galleria Eingang.

Anwendung: Dicke Zigarren gehören zur Standardausrüstung der Manager von Monolith Burger. Sie trennen sich allerdings nur in ausgesprochenen Wutzuständen davon, z. B. wenn sie einen unfähigen Koch beschäftigen. Angezündet erzeugt so ein Stummel eine Menge Rauch, mit dem man sonst unsichtbare Laserstrahlen sichtbar machen kann. Sehr nützlich im Computer auf Xenon.

Streichhölzer

Fundort: Die Bar in Ulence Flats.

Anwendung: Wozu sind Streichhölzer wohl da? Natürlich zum Anzünden von Gegenständen, z. B. von Tabakwaren.

Space Trouble Shooting

Was soll ich auf Xenon machen?

- Versuchen Sie erst einmal herauszufinden, was eigentlich passiert ist.
- Sie müssen eine Methode finden, den Supercomputer auszuschalten.
- Sie müssen Xenon verlassen und später wiederkommen. Erst dann können Sie in den Computer eindringen.

Ich werde immer von dem Cyborg getötet!

- Das ist auch seine Aufgabe!
- Lassen Sie sich eben nicht erwischen.

Was muß ich erledigen, bevor ich Xenon verlasse?

- Theoretisch gar nichts.
- Der Laptop aus dem abgestürzten Gleiter könnte sich später als sehr nützlich erweisen.
- Eine Batterie für den Laptop ist ebenfalls recht nützlich.
- Etwas schleimige Säure erweist sich später als unverzichtbar.

Welche Bedeutung hat der Spielzeughase?

- Haben Sie sich mal überlegt, warum er noch immer funktioniert?
- Er scheint eine sehr langanhaltende Energiequelle zu haben.
- In dem Hasen ist eine Batterie, die Sie für den Laptop brauchen.

Wie kann ich den Hasen fangen?

- Auf eine sehr klassische Art und Weise!
- Benutzen Sie das Seil als Schlinge!
- Natürlich müssen Sie sich vorher irgendwo verstecken.

Welche Bedeutung hat die Kanalisation?

- Sie können hier mehr über das erfahren, was auf Xenon geschehen ist.
- Außerdem gibt es eine nützliche Substanz, die die Kanalisation „bewohnt“.

Wie kann ich Xenon verlassen?

- Sie müssen blinder Passagier spielen.
- Wenn Sie die Kanalisation verlassen, landet ein Raumschiff.
- Sie können nicht an Bord gehen, das Fahrgestell bietet jedoch viel Platz.

Wie funktioniert die Zeitmaschine?

- Sie müssen einen gültigen Code eingeben.
- Wenn Sie keinen Code wissen, müssen Sie wohl raten.
- Geben Sie einfach verschiedene Codes ein. Beim zweiten Mal sollte es klappen.

Ich bin auf Estros. Was nun?

- Den Planeten können Sie alleine nicht mehr verlassen.
- Ist Ihnen schon aufgefallen, daß Sie beobachtet werden?
- Sie müssen auf die Latex Babes treffen. Dazu müssen Sie aber erst einmal im Nest gewesen sein.
- Wenn Sie so weit wie möglich nach Westen gehen, sehen Sie den Schatten eines Vogels. Gehen Sie danach von der Zeitmaschine aus nach Süden. Sie werden dann schon ins Nest gelangen.

Wie komme ich aus dem Nest wieder heraus?

- Dies ist wohl die einzige Stelle, an der man einen Sprung in die Tiefe überleben kann.

Was wollen die Latex Babes eigentlich von mir?

- Sie wollen sich an Ihnen rächen, für etwas, was Sie noch gar nicht getan haben.
- In Gegenwart von drei bewaffneten Damen sollten Sie sich lieber fügen.

Ich werde immer vom Sea Slug gefressen!

- Der Sea Slug ist so freundlich und befreit Sie von Ihren Fesseln.
- Mit dem Knopf auf Ihrem Stuhl schalten Sie zwei Laser an.
- Haben Sie „Den weißen Hai“ gesehen?
- Die Sauerstoffflaschen sind den Zähnen eines Sea Slug nicht gewachsen.

Was muß ich in der Galaxy Galleria machen?

- Es ist ein Einkaufszentrum.
- Warum kaufen Sie nicht etwas ein?
- Ihr Geldproblem können Sie vor Ort lösen.

Welche Bedeutung hat der Softwareladen?

- Wenn er überfüllt ist, gar keine.
- Später sollten Sie sich mal in der Ramschkiste umsehen.
- Ganz unten liegt ein Space-Quest-Hintbook.

Was macht man bei Monolith Burger?

- Geld verdienen.
- Sie müssen allerdings korrekte Kleidung tragen.

Ich kann die ATM- Karte nicht benutzen – warum?

- Schauen Sie sich die Karte mal an. Sieht so Roger Wilco aus?
- Sie müssen sich wohl ein etwas weiblicheres Outfit verpassen.
- Sack's ist eine bekannte Damenboutique...

Was mache ich jetzt mit dem ganzen Geld?

- Kaufen Sie bei Radio Shock ein.
- Sie brauchen ein bestimmtes Teil.
- Sie können auch nur ein Teil kaufen. Der Rest ist nicht lieferbar.

Wie kann man die Galaxy Galleria eigentlich verlassen?

- Der „Ausgang“ befindet sich in der Spielhöhle.
- Wenn Sie zum Automaten rechts hinten gehen, erscheint die Sequel-Police, und zwar mit einer Zeitmaschine.

Wie komme ich in die Zeitmaschine hinein?

- Zunächst sollten Sie erst einmal verschwinden.
- Haben Sie das Skate- O- Rama schon ausprobiert.
- Vergessen Sie nicht, einen Blick in die obere Kuppel zu werfen.
- In der Schwerelosigkeit haben auch Polizisten einige Schwierigkeiten.

Ich sitze in der Zeitmaschine und weiß nicht, wo ich hinsoll!

- Anscheinend brauchen Sie einen gültigen Code.
- Haben Sie Bekanntschaft mit einem toten Polizisten gemacht?
- Ein Blick ins Hintbook könnte jetzt nicht schaden.

-
-
- Zwei dreistellige Codes sind nutzlos, ein sechsstelliger jedoch funktioniert.
 - Auf die Reihenfolge kommt es an.

Die Monochrome Boys lassen mich nicht an die Streichhölzer!

- Dann bringen Sie sie eben von den Streichhölzern weg.
- Geben Sie ihnen einen Grund, die Bar zu verlassen.
- Was macht ein Motorradfreak, wenn man sich an seinem Motorrad vergreift?

Die Monochrome Boys überfahren mich immer!

- Dann weichen Sie doch aus!
- Es kommt auf das richtige Timing an.

Wo soll ich als nächstes hin?

- Sie müssen zurück an ein altes Ziel.
- Es ist Zeit, den Kampf gegen den Computer aufzunehmen.
- Sie haben sich doch hoffentlich den Zielcode von Xenon gemerkt?

Ich kriege die Tür im Computer nicht auf!

- Hier hilft nur rohe Gewalt.
- Beseitigen Sie das Schloß mit der Säure.

In dem runden Gang werde ich immer getötet!

- Das liegt daran, daß Sie die Laserstrahlen nicht sehen können.
- Sie müssen Rauch erzeugen.
- Streichhölzer und eine Zigarre bewirken wahre Wunder.
- Die Tastatur an der Wand dreht die Laserstrahlen in die richtige Position.

Wie werde ich die Wachroboter los?

- Zuerst nur durch geschicktes Ausweichen.
- Später können Sie die Roboter abschalten.
- Sie müssen versuchen, den Steuerraum zu erreichen.

Wie kriege ich die Stahltür im Computer auf?

- Sie brauchen den richtigen Zahlencode.
- Ausprobieren nutzt überhaupt nichts.
- Sie haben den richtigen Code längst bei sich.
- Ein Blick ins Hintbook kann nicht schaden.

Ich bin jetzt im Computer, die Wachroboter sind abgeschaltet. Was jetzt?

- Es wird Zeit, den Computer abzuschalten.
- Das Gehirn ist Symbol für das Computergehirn.
- „Spülen“ Sie es weg, und sehen Sie zu, daß Sie Ihrem Sohn zu Hilfe kommen.

Wie kann ich Roger jr. helfen?

- Zunächst mal sollten Sie gegen Sludge kämpfen, der im Körper von Roger jr. ist.
- Sie brauchen etwas Geduld. Nach einiger Zeit setzt Sludge sich selbst fest.
- Holen Sie dann die Diskette, und sorgen Sie dafür, daß Roger jr. in seinen Körper zurückkommt.

Schritt-für-Schritt-Lösung

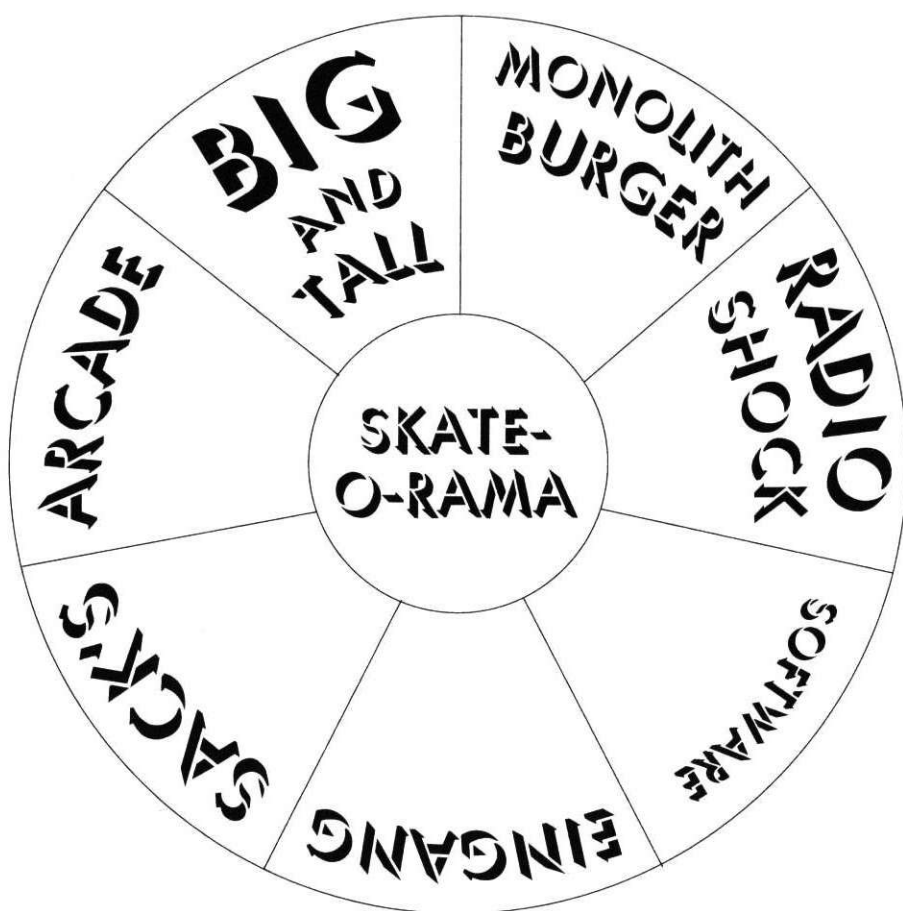
Ort:	Handlung:
Beim Gleiter	PocketPal nehmen (5)
Beim Panzer	Granate nehmen (30), Granate weglegen (10)
Vor rotem Gebäude	Seil nehmen (15), Hasen fangen (25), Batterie nehmen (28), Batterie in Laptop legen (31)
Am Abgrund	Gully öffnen (36)
Im Keller	Glas nehmen (41), Unterlage hochheben (51)
In der Kanalisation	Schleim in Glas füllen (56)
An der Oberfläche	Ins Fahrgestell des Schiffs klettern (64)
Im Computer	Zeitmaschine betreten (74)
Im Nest	Polizisten durchsuchen (79)
Im Folterstuhl	Knopf drücken (84), Gasflasche nehmen (89), Flasche dem Sea Slug ins Maul werfen (94)

In der Galaxy Galleria	ATM-Karte nehmen (96)
Bei Big & Tall	Kleidung kaufen (101)
Im Softwareladen	Hintbook kaufen (106)
Bei Monolith Burger	Geld verdienen (109)
Bei Sack's	Frauenkleidung kaufen (114)
Am Eingang	Zigarrenstummel nehmen (119)
Am Softwareladen	Geldautomaten benutzen (129)
Bei Radio Shock	PocketPal-Adapter kaufen (144)
Bei Sack's	Kleidung wechseln (147)
In der Spielhöhle	Zeitmaschine betreten (162)
In der Zeitmaschine	Uvence-Flats-Code eingeben (167)
Vor der Bar	Sandbikes umstoßen (172)
In Uvence Flats	Den Monochrome Boys ausweichen (177)
In der Bar	Streichhölzer holen (182)
Im Computer	Schloß wegätzen (192)

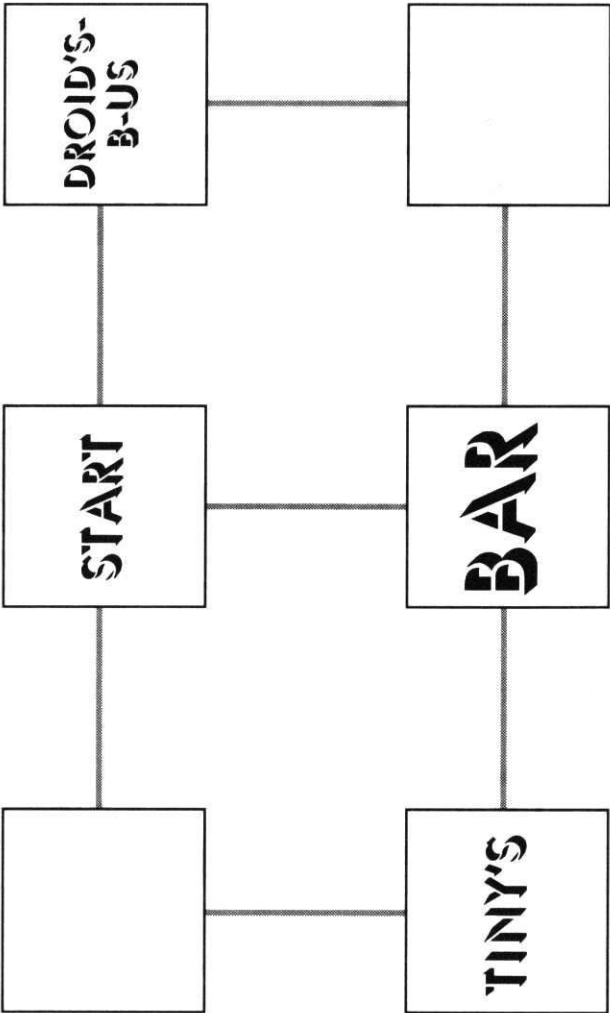
Im Tunnel	Zigarre anzünden (202), Laser senkrecht stellen (217)
Im Steuerraum (227)	Tür öffnen (237)
Am Kontrollpult	Roboter-Icon wegsülen (242), Stecker in Laptop stecken (245)
Im Computer	Computer an Konsole an- schließen (255)
Im Kontrollraum	Gehirn-Icon wegsülen (270)
In Vohauls Kammer	Gegen Vohaul kämpfen (275), Leiter heruntersteigen (280), Diskette einlegen (285), Diskette und Strahl laden, Roger jr. im Strahl speichern (310)

Die Karten

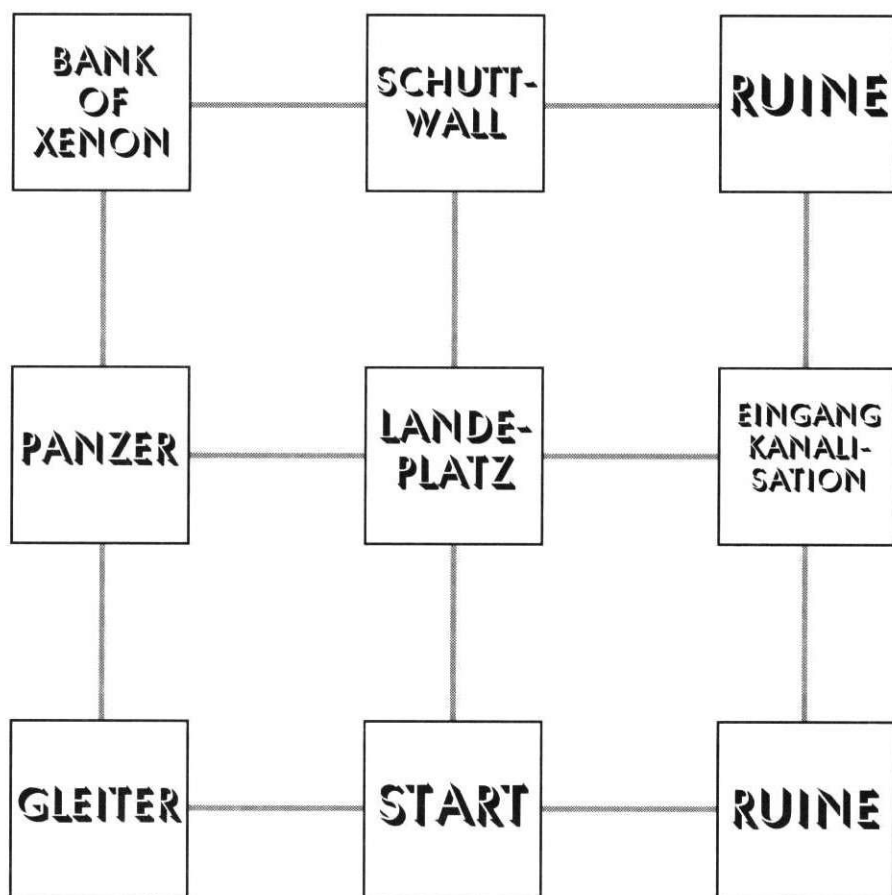
THE GALAXY GALLERIA



ULENCE FLATS



XENON



Space Quest I - Die Lösung

Falls Space Quest IV der erste Teil der Serie war, den Sie gespielt haben, dann haben Sie vielleicht Lust auf andere Kapitel der Saga bekommen. Sierra hat erfreulicherweise eine Neuauflage alter, erfolgreicher Programme angekündigt. Diese werden mit verbesserter Grafik und Soundkartenunterstützung ausgeliefert.

Dazu gehören Klassiker wie King's Quest, Leisure Suit Larry und natürlich auch Space Quest. Für alle diejenigen, die gerne die Anfänge der Serie erleben möchten, hier deshalb die Lösung zu Space Quest I:

Das Abenteuer beginnt an Bord des Raumschiffs Arcada, unmittelbar nach dem Überfall der Sariens. Roger Wilco hat nur überlebt, weil er einen Mittagsschlaf in einer Abstellkammer gehalten hat. Rogers erster Weg führt ihn in das Datenarchiv, wo er nach einigem Warten einen verwundeten Wissenschaftler trifft. Bevor er stirbt, kann er Roger noch die Worte „Astral Body“ mitteilen. Hinter dieser Bezeichnung verbirgt sich der Datenträger, der die Konstruktionspläne für den Star Generator enthält, den die Besatzung testen sollte. Bei einem anderen Toten findet Roger eine Keycard, die er ebenfalls mitnimmt. Ein Besuch im Labor zeigt ihm, daß der Star Generator verschwunden ist und der Selbstzerstörungsmechanismus aktiviert wurde. Auf dem Weg zur Luftschleuse hört Roger plötzlich Fußschritte. Er versteckt sich und wird von den Sariens, die das Schiff durchsuchen, nicht bemerkt.

Vor dem Fahrstuhl zur Schleuse befindet sich das Kontrollpult für die äußeren Schleusentore. Roger öffnet es, betritt anschließend mit Hilfe der Keycard den Fahrstuhl.

In der inneren Schleusenkammer nimmt er nun aus den Abstellkammern den Anzug und das elektronische Gerät. Es handelt sich um einen automatischen Übersetzer, den Roger anschaltet. Der Knopf für den Eingang zur Luftschleuse befindet sich auf dem Pult. In der äußeren Kammer muß Roger schon wieder einen Knopf drücken, diesmal, um die Rettungskapsel der Arcada erscheinen zu lassen. Roger betritt die Kapsel, schließt die Tür und legt den Sicherheitsgurt an. Der Powerschalter aktiviert die Systeme, und der Hebel startet das Gefährt. Im Weltraum muß nur noch das automatische Navigationssystem aktiviert werden, das Roger nach Kerona bringt, wo er in der Wüste abstürzt. Auf dem Planeten angekommen, nimmt er das Survival Kit und verläßt die Kapsel. Ein Stück Glas von der zerbrochenen Scheibe der Kapsel nimmt Roger ebenfalls mit sich. Anschließend geht er nach Osten, wo sich ein Felsplateau befindet. Über eine natürliche Rampe gelangt er nach oben. Schon kurze Zeit später erscheint ein Killerroboter der Sariens, der sich auf die Suche nach Roger macht. Zwischen den Trümmern eines zerbrochenen Felsenbogens findet Roger den Einstieg in eine unterirdische Anlage. Zunächst nimmt er den Stein, der neben dem Eingang liegt. Unter dem Gitter, an dem er anschließend vorbeikommt, wohnt ein übler Geselle, weshalb Roger sich auch eng an die Wand preßt, als er rübergeht, so daß ihn die Tentakeln der Kreatur nicht erreichen können. Die folgende Tür öffnet er, indem er den Stein auf den kleinen Geysir legt. Sein nächstes Hindernis ist eine Lichtschranke. Bei den Strahlen handelt es sich jedoch um gefährliche Laser, die Roger wie Butter durchschneiden können. Mit der Glasscherbe lenkt er sie auf sich selbst zurück und zerstört sie damit. In der nächsten Höhle tropft Säure von der Decke, der Roger geschickt ausweicht. So gelangt er in eine dunkle Kammer mit einem großen Hologramm. Dieses fordert ihn auf, den Orat zu töten, ein mieses Monster, das ganz in der Nähe in einer Höhle wohnen soll.

Wenn er mit einem Beweis für den Tod des Orats wiederkommt, so wird ihm geholfen. Ein Fahrstuhl befördert Roger an die Oberfläche.

Rogers Problem ist es nun, den Killerroboter loszuwerden. Zu diesem Zweck stellt er sich auf eine natürliche Brücke, auf der ein großer Stein liegt, den er auf den Roboter fallen läßt. Problem gelöst. Nach einigem Suchen findet Roger auch die Höhle des Orats. Das Monster stürzt auch gleich auf ihn zu, offensichtlich sieht es in ihm eine willkommene Abwechslung. Hinter ein paar Felsen geht Roger in Deckung. Der Orat ist zu groß, um ihn hier zu erreichen. Um seine Freßgier zu befriedigen, wirft er ihm das dehydrierte Wasser aus der Survival Kit zu. Der Orat frißt es, und mit einem Schlag entstehen in ihm mehrere Gallonen Wasser. Das ist selbst für ein Monster von seinem Format zuviel. Er explodiert, und es bleibt von ihm nur ein kleines Stück zurück, das Roger als Beweis mitnimmt. Zurück in der unterirdischen Station, liefert er den Beweis ab. Das riesige Hologramm verschwindet, und er wird in das Herz der Anlage eingelassen. Hier leben die Einwohner von Kerona, friedliche Wesen, die nun bereit sind, Roger zu helfen. Sie geben ihm einen Sandskimmer, mit dem er ungefährdet eine Ansiedlung auf der anderen Seite des Planeten erreichen kann. Außerdem benutzt er einen ihrer Computer dazu, den Datenträger von der Arcada zu lesen. So erfährt er den Selbstzerstörungscode des Star Generator. Roger nimmt den Datenträger wieder an sich und besteigt den Skimmer. Über einen geheimen Tunnel gelangt er an die Oberfläche des Planeten und macht sich auf den Weg nach Ulence Flats.

Es folgt nun eine der von Adventurespielern vielgehaßten Actionsequenzen. Roger muß mit seinem Skimmer durch ein Geröllfeld steuern und dabei größeren Felsbrocken ausweichen. Stößt er zu oft mit ihnen zusammen, ist das Spiel zu Ende. Stellen Sie das Spiel am besten auf eine langsame Geschwindigkeit, bewahren Sie Ruhe, und ge-

ben Sie nicht so schnell auf. Mit etwas Geduld werden Sie diese Aufgabe meistern.

Wenn Roger Ulence Flats erreicht, wird er von einem Rocker angesprochen, ob er seinen Sandskimmer verkauft. Er lehnt jedoch ab und sieht sich etwas in der Gegend um. Vorher zieht er jedoch aus Sicherheitsgründen den Schlüssel aus dem Zündschloß, um Diebstahl vorzubeugen. Als er zu seinem Skimmer zurückkehrt, erscheint der Rocker schon wieder. Diesmal bietet er zusätzlich zu dem Geld auch noch ein Backpack für den Flug in Schwerelosigkeit an. Da Roger das Geld dringend braucht, nimmt er an. Sein nächster Besuch gilt der örtlichen Bar. An der Theke kippt er erst mal ein paar Bier. Nach dem dritten Trunk bekommt er zufällig ein Gespräch mit. Ein Raumfahrer erzählt von einem explodierenden Planeten und einem sarienischen Zerstörer, der Deltaur. Dabei kann es sich nur um das Schiff handeln, das jetzt den gestohlenen Star Generator an Bord hat. Roger erfährt auch, wo es sich aufhält, nämlich im Sektor HH. Alles was er jetzt braucht, ist ein Raumschiff, doch um eins zu kaufen, hat er nicht das nötige Geld. Deshalb spielt er ein bißchen am Geldspielautomaten in der Kneipe. Dieses Spiel ist besonders spannend, da man, wenn man verliert, von einem Laser zerstrahlt wird.

Gehen Sie am besten folgendermaßen vor. Setzen Sie immer den höchstmöglichen Einsatz, und wenn Sie gewinnen, speichern Sie sofort ab. Sollten Sie verlieren, laden Sie den zuletzt gespeicherten Spielstand.

Roger spielt so lange, bis der Automat kaputt ist, und ist nun im Besitz von 250 Buckazoids. Damit kann er sich bei Tiny's Used Spacecraft ein gebrauchtes Raumschiff kaufen. Das einzige interessnate Schiff steht nördlich von Tiny's Laden, eine echte Gelegenheit. Roger schlägt natürlich sofort zu. Allerdings erfährt er erst nachher, daß man zur Steuerung dieses Schiffs einen Droiden braucht. Aber da ist ja noch Droid's-B-Us, der örtliche Händler für

gebrauchte Roboter. Hier ersteht er für sein Geld einen mit der Steuerung von Raumschiffen vertrauten Roboter. Die Reise kann losgehen.

Nach dem Flug durch ein Asteroidenfeld erreicht Roger den Sektor HH, wo sich die Deltaur aufhält. Beim Anblick des riesigen Schlachtschiffes wird Roger klar, warum die Arcada gegen die Sariens keine Chance hatte. Der Roboter stoppt das Schiff in einem sicheren Abstand. Roger gibt ihm Anweisung, nach Xenon zu fliegen, und dort auf ihn zu warten, dann verläßt er das Schiff und fliegt mit Hilfe des Backpacks zur Deltaur hinüber.

Die äußere Schleusentür läßt sich leicht öffnen, und Roger gelangt ins Innere der Deltaur. Die innere Tür hält jedoch allen Öffnungsversuchen stand. Als er schon aufgeben will, öffnet sich die Tür plötzlich für einen Roboter. Roger nutzt die Gunst des Augenblicks und schlüpft durch die Tür, bevor sie sich wieder schließen kann. Roger befindet sich in einem weiteren Raum der Deltaur. Da die Sariens dafür bekannt sind, erst zu schießen und dann zu fragen, muß Roger unter allen Umständen verhindern, entdeckt zu werden. Da er hinter einer Tür Stimmen hört, versteckt er sich in einer Kiste, die im Raum steht. Als er den Deckel über sich schließt, wird diese plötzlich angehoben und weggetragen. Nachdem er wieder abgesetzt wurde, sieht Roger sich in seiner neuen Umgebung um.

Offensichtlich befindet er sich in der Wäscherei der Deltaur, denn an einer Wand steht eine große Waschmaschine. Da Roger in ihrem Inneren nichts erkennen kann, steigt er kurzerhand hinein, um sich etwas genauer darin umzusehen. Doch just in diesem Augenblick betritt ein Sarien den Raum, schließt die Maschine und schaltet auf den Schleudergang. Doch es geschehen noch Wunder. Nicht nur, daß Roger den Vorgang überlebt, er findet sich auch in einer Sarienuniform wieder. Diese ist sogar mit einem Helm mit Schutzvisier ausgerüstet, so daß Roger

nun eine perfekte Tarnung hat und sich unerkant im Schiff bewegen kann.

Schon nach kurzer Zeit entdeckt er den Raum, in dem der Star Generator aufbewahrt wird. Dieser ist jedoch von einem Energieschirm umgeben und wird zusätzlich noch bewacht. Dann stößt Roger jedoch auf die Waffenkammer, wo ein Roboter über die Ausrüstung der Sariens wacht. In der Tasche seiner Uniform entdeckt er jedoch eine ID-Karte der Sariens. Als Roger sie vorzeigt, geht der Roboter ins Depot, um für Roger eine Waffe zu holen. Die Abwesenheit der Maschine benutzt er dazu, eine der Gasgranaten, die auf einem Tisch stehen, unbemerkt an sich zu nehmen. Mit der Waffe des Roboters ausgerüstet, geht er zurück zum Star Generator. Von einem Steg aus, der über der Wache entlangläuft, läßt er die Gasgranate fallen. Sofort bricht der Wächter zusammen. Als Roger nun zum Star Generator laufen will, geschieht ihm eines dieser typischen Mißgeschicke, die die Spannung auf den Höhepunkt treiben. Er stolpert, und sein Helm fällt in einen Aufzugschacht. Ohne die Kopfbedeckung ist Roger leicht als Eindringling zu erkennen.

Mit äußerster Vorsicht geht Roger nun zum Star Generator. Alle Wachen, denen er dabei begegnet, schießt er gezwungenermaßen nieder. Robotern weicht er besser aus. Beim Generator durchsucht er nun zunächst die Wache. Er findet eine Fernbedienung, mit der sich der Schutzschirm des Generators ausschalten läßt. Roger kann nun den Selbstzerstörungscode aus dem Datenträger der Arcada eingeben. Es bleibt ihm jedoch nur wenig Zeit, die Deltaur zu verlassen. So schnell er kann, eilt er zu dem einzigen Fahrstuhl an Bord, den er noch nicht ausprobiert hat, und gelangt in einen Beiboothangar. Nur ein Boot ist vorhanden. Roger geht an Bord und verläßt die Deltaur. Und während hinter ihm das mächtige Kampfschiff explodiert, setzt er Kurs auf Xenon, wo er bereits erwartet wird.

Die Gefahr der Sariens ist abgewendet, und mit den Unterlagen, die Roger von der Arcada gerettet hat, können die Wissenschaftler auf Xenon einen neuen Star Generator bauen. Roger erhält als Dank den goldenen Wischmop.



**Fordern Sie ein Gesamtverzeichnis
unserer Verlagsproduktion an:**

SYBEX-Verlag GmbH
Vogelsanger Weg 111
D-4000 Düsseldorf 30
Tel.: (0211) 61 80 2-0
Telex: 8 588 163
Fax: 0211/6180227

Best.-Nr. 3956
ISBN 3-88745-956-3
DM 9,80 / öS 76,-

**SYBEX**



9 783887 459567