

Space Quest IV

Mitspielende Personen

- 4 Amazonen auf Estros
- Barkeeper in der Bar auf den Ulena Flats
- Manager im Monolith Burger auf der Galaxy Galleria
- Menschen und andere Wesen auf der Galaxy Galleria
- Mensch auf Xenon, der zu einem Cyborg umgewandelt wurde
- 3 Monochrome Boys auf den Ulena Flats
- 2 Polizisten auf der Galaxy Galleria
- 4 Polizisten auf Xenon
- 2 Polizisten im Hauptquartier der Sequel-Polizei
- 2 Polizisten in der Bar auf Magneteus
- 2 Rebellen auf Magneteus
- Roboter bei Big & Tall auf der Galaxy Galleria
- Roboter bei Radio Shock auf der Galaxy Galleria
- Roboter bei Sack's auf der Galaxy Galleria
- Roboter im Softwareladen auf der Galaxy Galleria
- Vohaul, Rogers Gegenspieler
- Wilco, Robert, der Held des Abenteuers
- 5 Wesen in der Bar auf Magneteus
- Zondra, die Anführerin der Amazonen auf Estros

Lösung

Das Spiel beginnt damit, daß Robert Wilco zu seinem Heimatplaneten Xenon zurückfliegen will, den er seit Space Quest II nicht mehr gesehen hat. Zuvor begibt er sich aber auf den Planeten Magnetus in eine Bar, um einen zu heben. Dort erzählt er jedem, der es hören will oder nicht, von seinen tollen Abenteuern. Leider will ihm jemand an den Kragen und schickt zwei Schergen in die Bar. Diese schleppen einen heraus, draußen wird man aber von zwei anderen Männern befreit. Diese bauen einen Zeitriß auf, durch den man springen soll. Dadurch landet man auf Xenon. Der Planet ist durch Kriege ziemlich zerstört worden. Hier beginnt das eigentliche Spiel.

XENON: Links von der Startposition findet man einen Gleiter, in dem man bei näherer Betrachtung ein Handschuhfach entdeckt. Darin befindet sich ein PocketPal Laptop, den man an sich nimmt. Ganz rechts vom Startpunkt liegt ein Seil auf dem Boden, das man ebenfalls benötigt. Man muß hier aufpassen, daß man dem herumirrenden Mann nicht zu nahe kommt, da er dann einen Kampfroboter herbeiruft, der einen auf der Stelle tötet. Weiter hinten im Bild findet man ein Gebäudeteil mit drei Streben, hinter denen man sich versteckt. Hier legt man das Seil aus und wartet, bis der Plüschhase mit der Trommel vorbeikommt und genau über der Schleife eine Runde dreht. Wenn man in diesem Moment am Seil zieht, hat man das Spielzeugtier gefangen. Nach einer eingehenden Untersuchung im Inventar findet man eine Batterie in dessen Rücken, die man herausnehmen kann. Betrachtet man nun den Laptop, so sieht man eine Buchse für genau so eine Batterie, also steckt man das Exemplar hinein. Wieder weiter vorne hebt man die untere Senke an der Straßenecke an und klettert in die Kanalisation herab. Unten nimmt man das leere Glas mit dem Verschuß vom Tisch. Unter der Schreibtischablage findet man einen Knopf, auf den man drückt. Daraufhin erscheint eine Projektion von Professor Lloyd, dem führenden Designer des Xenon Super Computer Projekts. Dieser Computer hat eine hohe künstliche Intelligenz und sollte das Leben der Menschen verlängern, führte aber zu deren Untergang. Der Computer war auch für das Wetter und die Verteidigung des Planeten zuständig. Alles ging drei Jahre lang gut. Bei einer Bergungsaktion im tiefen Weltall wurde dann aber ein Datenträger gefunden, dessen Daten in den Supercomputer gefüttert wurden. Dadurch kam ein Virus in das System und der Rechner konnte nicht mehr kontrolliert werden. Auf allen Bildschirmen stand nur noch 'Wilco muß bezahlen'. Ab diesem Tag kämpfte der Computer mit den ihm unterstellten Waffen gegen die Bürger von Xenon. Viele flohen, viele starben bei diesen Kämpfen und einige wurden 'umgedreht', um die Widerstandsbewegung zu infiltrieren und auszulöschen. Zudem verstand der Computer etwas von dem Geheimnis der Zeitreise. Zum Schluß bittet einem der Professor, Xenon mit Hilfe dieser Technologie zu retten. Also betätigt man das Rad an der Türe zum Abwasserkanal und steigt hinab. Leider fällt die Türe direkt hinter einem wieder zu. Man muß also einen anderen Weg hinaus finden. Zunächst aber muß man den hin und wieder zufällig erscheinenden grünen Schleim in das leere Glas füllen. Dazu muß man warten, bis der Schleim sich irgendwo nicht mehr bewegt und dann nahe an ihn herantreten, um das Glas zu füllen. Allerdings darf man dem Schleim nicht zu nahe kommen, da er einen auflöst. Hat man den Schleim, so kann man die Kanalisation im linken Bereich wieder verlassen. Beim Verlassen dieses Ortes sieht man, wie ein Patrouillenboot der Polizei landet und vier Polizisten das Schiff verlassen und ausschwärmen. Man muß sich nun schnell zu diesem Raumschiff begeben und es besteigen, indem man das seitliche Landebahn als Treppe benutzt. Darauf hin wird man als blinder Passagier in das Hauptquartier der Polizei gebracht.

HAUPTQUARTIER DER POLIZEI: Dort geht man nach links und wartet, bis eine der Zeitmaschinen der Sequel-Polizei erscheint. Wenn der Zeitreisende und sein Kollege dann in ein Gespräch vertieft sind, steigt man in die Zeitmaschine ein und notiert sich den Code auf der Anzeigentafel. Diesen braucht man, um später wieder hierher zurückkommen zu können. Nun gibt man einen x-beliebigen ein und drückt auf 'ENT'. Leider ist der Code auf jedenfall falsch. Nach Eingabe eines beliebigen, aber anderen Codes wird man dann aber nach Estros versetzt.

ESTROS: Dort verläßt man die Zeitmaschine, und geht nach links und die Steintreppe hinunter, bis man den Schatten einer Frau sieht. Wenn man ganz nach unten geht, und dann wieder ganz nach oben, sieht man noch den Schatten eines riesigen Vogels (evtl. muß man oben im linken Bild ein wenig hin und her gehen). Dann geht man wieder zur Zeitmaschine und dort nach unten. Dabei wird man von dem Vogel entführt und in dessen Nest geworfen. Kurze Zeit später landet im Nest auch die Leiche eines Polizisten, die man untersuchen kann. Dabei findet man einen in Papier gewickelten Kaugummi. Durch das Loch rechts vorne im Nest kann man nach unten springen. Dabei landet man im Wasser. Kaum hat man wieder das trockene Ufer erreicht, wird man von zwei Amazonen am weitergehen gehindert. Aus einem auftauchenden U-Boot erscheint Zondra, die man zu einem früheren Zeitpunkt wohl sitzen gelassen

hat. Sie ist ziemlich sauer und fordert einen auf, zu ihr ins U-Boot zu steigen. Dieser Bitte sollte man nachkommen, wenn man nicht sterben will. Das U-Boot bringt einen in das Versteck der Amazonen, wo man auf einen Folterstuhl gefesselt wird. Bevor die Amazonen aber mit der Folter anfangen können, taucht ein Seemonster auf und vertreibt die Ladies. Sobald das Monster die Fesseln gelöst hat, muß man sofort auf den roten Knopf links auf dem Stuhl drücken, dann bekommt das Vieh einen Schock und man kann sich befreien. Neben dem Stuhl stehen mehrere Sauerstoffflaschen, von denen man eine nimmt. Wenn einen das Monster nun wieder mit seinen Tentakeln greift und zu seinem Maul führen will, wirft man die Flasche in dessen Mund und beseitigt es auf diese Weise. Die Amazonen feiern einen nun als Held und bringen einen zur Galaxy Galleria, einer Vergnügungsraumstation.

Zwischenzeitlich haben die Sequel-Polizisten einen der Männer gefangen genommen, die einem bei der Flucht ganz am Anfang des Spiels geholfen haben. Dieser Mann ist Rogers Sohn. Mit ihm will Vohaul einen zur Aufgabe zwingen.

GALAXY GALLERIA: In der Galaxy Galleria machen sich die Mädels direkt aus dem Staub. Zondra verliert dabei ihre ATM-Karte, welche man an sich nimmt. Auf keinen Fall darf man die Rolltreppe nach unten benutzen, da dies sofort einen Polizisten herbeiführt, der einen erschießt. Also fährt man auf einem der Laufbänder links oder rechts entlang, bis man zu Big & Tall kommt. Dort besorgt man sich neue Kleidung; da man noch genug Geld hat, ist die Bezahlung kein Problem. Beim Monolith Burger kann man sich neues Geld besorgen, indem man sich um einen Job bewirbt. Wenn man keine Lust zur Hamburger-Herstellung hat, kann man diese Sequenz auch umgehen und trotzdem an das Geld kommen. Ansonsten muß man nach dem Job mindestens 60 Buckazoids haben. Auf jeden Fall ist der Manager aufgrund zu vieler Fehler bei der Produktion derart unzufrieden, daß man gefeuert wird. Vor lauter Wut wirft er sogar eine Zigarettenskippe hinterher. Diese kann man dort wiederfinden, wo man in der Galaxy Galleria begonen hat. Nun geht man zu dem Geldautomaten neben dem Softwareladen und steckt die ATM-Karte in den Rechner. Leider verläuft der Identifikationstest negativ, weil man keine Frau ist. Bei Sack's kann man sich aber Frauenkleider und eine Perücke kaufen, für diese benötigt man 60 Geldstücke. Jetzt kann man mit der ATM-Karte am Geldautomaten Zondras Konto plündern und gelangt so in den Besitz von 2001 Buckazoids. Im Softwareladen kauft man jetzt das SQ4-Lösungsbuch. Dieses befindet sich unter all den anderen Heften in der Ramschkiste vorne links im Eingang. Anschließend geht es weiter zu Radio Shock. Dort kauft man den Pocket Pal Connector in der Rubrik Electronic Gadgets und wählt einen der angebotenen Stecker. Leider weiß man an dieser Stelle noch nicht, welchen Stecker man später benötigt. Es ist also egal, welchen man nimmt. Nun zieht man sich bei Sack's wieder um und geht in die Spielhölle. Nach kurzer Zeit erscheint dort eine Zeitmaschine der Polizei. Man muß nun so schnell wie möglich in das Skate-O-Rama fliehen und dort nach oben schweben, da die Polizei einem wie immer nach dem Leben trachtet. Wenn man stehen bleibt oder nach einer Kollision mit einem der Skater ins Trudeln kommt, wird man erschossen, also sollte man aufpassen. Flieht man ganz nach oben rechts, so folgen einem die beiden Polizisten. Wenn man sie oben sieht, schwebt man wieder nach unten und verläßt das Skate-O-Rama durch den rechten Ausgang. Nun muß man wieder zur Spielhölle laufen (also nicht nur vom Band transportieren lassen, sondern darauf gehen) und dort in die Zeitmaschine steigen. Auch sollte man sich auf jeden Fall den Code auf dem Display merken, da man bei einem fehlerhaften Stecker für den PocketPal Laptop wieder hierher zurück muß. Den nächsten Code muß man sich zusammenbasteln. Den ersten Teil findet man in dem SQ4-Lösungsbuch auf Seite 4. Man muß hier mit dem Stab auf die Knöpfe neben den freien Feldern drücken, damit die Lösungshinweise erscheinen. Die ersten drei Zeichen des Codes erscheinen in einem der Felder. Da man das Buch unfährerweise nur einmal öffnen kann, sollte man sich direkt auch die Kombination auf Seite 7 merken. Diese braucht man zum Öffnen einer Türe im Supercomputer. Den zweiten Teil des Codes für das neue Ziel findet man in dem Papier, daß um das Kaugummi herumgewickelt ist. Den vollständigen Code gibt man nun ein, drückt auf 'ENT' und schon geht es zu den Ulena Flats.

ULENA FLATS: Nachdem man ausgestiegen ist, verläßt man das Bild nach unten und betritt die Bar. Wenn man sich die Streichhölzer auf der Theke nehmen will, wird man von den Monochrome Boys angepöbelt und an die frische Luft gesetzt. Man kann sich aber rächen, indem man ihre Motorräder umstößt. Kurz darauf verlassen die Schlägertypen die Bar und verfolgen einen auf ihren Bikes. Ab jetzt muß man aufpassen, nicht von ihnen überfahren zu werden. Sie tauchen immer wieder auf und man sollte kurz vor dem Körperkontakt mit der Motorrad eine Rolle zur Seite machen (man kann die Spielgeschwindigkeit auch verringern, falls man es nicht zur richtigen Zeit schafft). Man geht nun in die Bar und schnappt sich endlich das Streichholzbriefchen. Anschließend geht es zurück zur Zeitmaschine. Dort gibt man den Code ein, dem man sich im Hauptquartier der Sequel Polizei notiert hat und gelang so wieder dorthin zurück.

HAUPTQUARTIER DER POLIZEI: Dort geht man nach ganz rechts und öffnet das Schloß mit der ätzenden Säure von Xenon. Der folgenden Tunnel ist durch Laserstrahlen gesichert, die man sichtbar machen muß. Dazu zündet man den Zigarrenstummel von der Galaxy Galleria mit den Streichhölzern von der Bar in den Ulena Flats an und benutzt sie. Durch den Rauch erkennt man nun drei Paare von Laserstrahlen, die es senkrecht zu positionieren gilt. Dazu benutzt man das Pult rechts im Tunnel und gibt für alle drei Paare den Winkel an, um den die Strahlen gedreht werden müssen, bis sie senkrecht stehen. Hat man dies erledigt, kann man den Tunnel ungehindert passieren. Dahinter befindet sich ein Plattformsystem in drei Ebenen, indem man sich zurecht finden muß. Hier muß man den Killerdroiden aus dem Weg gehen. An den Gängen hängen überall Kästen, an denen man sein Laptop anschließen kann - vorausgesetzt man hat den richtigen Adapter. Welchen man braucht, erkennt man, wenn man die Kästen näher betrachtet. Falls man einen falschen Adapter hat, muß man einen im Radio Shock auf der Galaxy Galleria besorgen, der paßt: also wieder zur Zeitmaschine, den Code einstellen, den man sich in der Spielhöhle auf der Raumstation gemerkt hat, dort im Radio Shock den Adapter umtauschen und wieder zurück zum Hauptquartier. Den richtigen Adapter steckt man in den Laptop. Jetzt kann man ihn in die Kästen in dem Plattformsystem stecken und so einen Weg durch das Labyrinth gezeigt bekommen. Man muß nun zur Computerzentrale. Diese befindet sich ganz links, direkt nach dem Tunnel muß man also abbiegen und dem Weg immer weiter folgen. Dort kommt man zu einer Türe, die mit einem Zahlenschloß versehen ist. Die zum Öffnen notwendige Kombination hat man aus dem Lösungsbuch zu SQ4: 6965847669. Geht man in dem Raum dahinter, erscheint ein Bildschirm mit verschiedenen Symbolen. Man schiebt zuerst alle Symbole außer das SQ4- und das Gehirnsymbol auf die Toilette und zum Schluß schiebt man das Gehirnsymbol nach. Nun muß man sich beeilen, wenn die Zeit unten auf dem Bildschirm abgelaufen ist, stirbt man. Man muß nun zu Vohaul's Hauptquartier in der dritten Etage. Wegen der kurzen verbleibenden Zeit sollte man sich den Weg schon vorher genau angesehen haben. Man muß zum Tunnel zurück. Dann geht man nach hinten, ganz nach links und die Treppe hinunter. Auf der ersten Etage geht es nun ganz nach links in den Aufzug. So gelangt man zur dritten Etage. Dort geht es wieder nach hinten. Wenn man in Vohaul's Hauptquartier angekommen ist, wartet Vohaul schon in Geschaft von Wilcos Sohn auf einen. Dieser wirft die Diskette zur Zurückverwandlungen seines Sohnes in den Abgrund. Danach fängt er einen Kampf mit einem an, bei dem man darauf achten muß, nicht ebenfalls in den Abgrund geworfen zu werden. Nach einiger Zeit taucht in der Mitte der Plattform ein Strahl auf, in den es Vohaul zu treiben gilt. In diesem Strahl hängt er dann fest und kann sich nicht mehr befreien. Jetzt klettert man die Leiter hinab und holt die Diskette wieder hoch. Man steckt sie in die Computerkonsole und drückt auf 'Diskupload', 'Beamupload' und 'Beamdownload'. Damit hat man seinen Sohn wieder zurück und wird von ihm durch einen Zeitriß wieder an den Beginn des Abenteuers versetzt.