

Alles Roger oder was?

Alles begann mit meiner Degradierung! Gut, ich hatte Käpt'n Quirk im letzten Abenteuer den intergalaktischen Tritt in den Allerwertesten versetzt, und ganz unschuldig an dem Problem mit dem Genmüll war ich auch nicht. Aber war das Grund genug, um mir gleich die Uniform in Fetzen vom Leibe zu reißen? Ach, was soll's, lieber degradiert und 'nen ruhigen Job als befördert und tot ...

StarCon Federation hatte mich kurzerhand an Bord der "Deep Ship 86" verbannt, als "Hausmeister und Reinigungsfachmann zweiter Klasse". Pffft - zweiter Klasse! Wenn überhaupt jemand mit Feudel und Besen umgehen kann, dann ich, wieso also zweiter Klasse? Das war doch nur wieder so ein Dreh von den alten Säck... - Befehlshabern von StarCon Federation.

Aber was soll's, jedenfalls trug ich meinen Kopf noch auf den Schultern. Und so stand ich nun in der Kantine des Schiffes und hörte mir die Danksagungen unseres senilen Käpt'n Kielbasa an, der sich über seine fleißige Crew freute. Netterweise gab's für den letzten Einsatz Landurlaub zur Erholung, genauer gesagt, ein Besuch auf "Polysorbate 60" wurde angekündigt. Polysorbate 60 ist zwar nicht gerade das, was man ein Urlaubsparadies nennen könnte, es sieht dort eher aus wie bei mir zu Hause unter dem, äh ... Sofa, aber besser Landurlaub als gar keine Ferien.

Leider klappte das mit dem Beamen nicht so ganz. Dieser Schrotthaufen von Transportroboter schaffte es tatsächlich, mich halb in den Straßenbelag zu versetzen. Wäre ich nicht auf die glorreiche Idee gekommen, mich an einem der Roboter mit den starken Beinen festzuklammern, sobald dieser hinter meinem Rücken auftauchte, würde ich wohl heute noch auf der Straße liegen.

Ein Foto, bitte!

Gleich rechts von mir stand ein altes Fahrrad ohne Reifen, angekettet an einen Mast. In diesem Fahrrad fand ich doch tatsächlich die Mitgliedskarte eines Polysorbate-Geheimdienstlers. Das Problem war, daß der Typ mir genauso ähnlich sah, wie weiland Madonna dem heiligen Franziskus. Aber: Kommt Roger, kommt Ausweg! Die Straße links hinunter sah ich einen mobilen Paßbildautomaten. Da ich genügend Münzen in der Tasche hatte, ließ ich mich fotografieren. Wie immer, wenn ich so einen Automaten benutze, sahen diese Fotos absolut affig aus, was ich persönlich überhaupt nicht verstehen kann. Nachdem die Mobileinheit auf ihren Spinnenfüßen verschwand, klebte ich eines der Bilder über das Foto "meines" Ausweises. Leider hatte ich nun aber kein Geld mehr.

Als ich so durch die Straßen schlenderte, traf ich einen Typen namens Blaine Rohmer. Der war auf der Suche nach einem entlaufenen Endroiden, einer Art Cyborg, der einige kleine Fehler im System hatte. Diese kleinen Fehler hatten schon so manchen Planetenbewohner das Leben gekostet, aber Blaine versprach mir 50 Buckazoids, wenn ich den Endroid bei ihm abliefere würde. Und ein bißchen Gefahr gehört zum Leben!

Blaine gab mir einen Datalogger, der das Element Droidium, das in Endroiden massig vorkommt, scannen konnte. Ich schaltete das Gerät kurz ein und korrigierte die Einstellungen für die Anzeige von Droidium. Links oben bemerkte ich drei Leuchtfelder, von denen eines aufleuchtete. Droidium mußte also irgendwo in der Nähe sein (1 Lampe = irgendwo in der Umgebung, 2 Lampen = im Umkreis von 100, 3 Lampen = im Umkreis von 10 Metern).

Auf meiner Wanderung durch die Straßen von Polysorbate 60 kam ich auch in den hinteren Bereich. Dort fand ich die Bar "Orion's Belt". Gemäß der Lebensweisheit meiner Großmutter ("Ein Schlückchen in Ehren kann niemand verwehren ..."), betrat ich die Bar. Hier standen die seltsamsten Gestalten herum, und mein Datalogger zeigte zwei leuchtende Felder. Zuerst erkundete ich die Umgebung und fuhr dann per Lift in den ersten Stock. Links hinten saßen ein paar seltsame Figuren, die sich jedoch nach Zeigen meines Geheimdienstausweises schnell aus dem Staube machten. Zurück blieben eine Flasche mit flüssigem Nitrogen und ein paar Schläuche.

Das Kellerkind

Weil mir nichts weiter auffiel, fuhr ich wieder nach unten und bemerkte rechts neben dem Lift eine Tür. Nach ein paar Tritten ("*gehen*" *anwählen und auf die Tür klicken*), öffnete sie sich und gab den Weg in den Keller frei. Unten angekommen, sah ich eine Gestalt. Ein kurzer Blick auf den Datalogger, und die Gewißheit war da: Es war der Endroid. Zum Glück konnte ich im letzten Moment wieder zurückgehen, so daß er mich nicht erwischen konnte.

Was tun? Wie war das noch in dem uralten Film namens "Terminator"? Richtig, flüssiges Nitrogen würde ihn kaltmachen - im wahrsten Sinne des Wortes. Doch wie das Nitrogen in den Keller bringen? In der Bar wurden Getränke und Rauschmittel über Rohrleitungen verschickt, also mußte ich einen entsprechenden Weg schaffen. Ich fuhr in den ersten Stock und nahm die kurzen Schläuche weg, entknotete sie (*Pocket - Choose Hoses*) und machte einen langen Schlauch aus ihnen. Den

Nitrogenbehälter zog ich etwas nach rechts an ein offenes Ventil und schloß ihn dort an. Dann ging es per Lift wieder eine Etage tiefer - vorher jedoch nahm ich der Roboterkellnerin einen Buckazoid vom Tablett, ohne daß sie es merkte.

Unten angekommen, wedelte ich mit meiner Geheimdienstkarte vor dem Gesicht des Wirts herum. Geheimdienstler bekommen wohl überall im Universum bevorzugte Behandlung, und so bestellte ich mir einen "Special". Der Grund? Nun: Ich mußte hinter die Theke, und der Wirt ließ mich nicht. Der "Special" jedoch konnte nur an einer speziellen Maschine gemixt werden - und das hielt ihn auf.

Nun ging ich fix hinter die Theke und öffnete den Kühlschrank. Diesem entnahm ich eine Eiswürfelschale. Rechts daneben fand ich vier Ventile. Die ersten beiden und das vierte spritzten mir irgendwelche Flüssigkeiten ins Gesicht, das dritte Ventil allerdings - nichts! Ich rüttelte am darunterliegenden Rohr und verbog es. In der Zwischenzeit war der Wirt fertig mit dem Special und jagte mich aus dem Thekenbereich. Wohl oder übel mußte ich noch einen "Special" bestellen.

Während der Wirt wieder zur Mixmaschine ging, verband ich den langen Schlauch mit dem Rohr ganz links an der Wand und dem verborgenen Stück. Nun konnte das Nitrogen ungehindert in den Keller fließen. Also ging ich wieder hoch und öffnete das Ventil der Nitrogenflasche.

Trockeneismann

Nun wurde es eilig. Ich lief im Eiltempo runter in den Keller und fand den Endroiden gefroren wieder. Vorne an der Treppe lag ein Stück Metallrohr. Dieses nahm ich auf und schlug damit gegen den Eismann. Der zerfiel in tausend Stücke, die ich mit meinem Kehrbesen aufsammlte, den ich immer dabei habe.

Die Würfel steckte ich in die Eiswürfelbox und verstaute das ganze in meiner Hose. Nun hieß es, noch einen Schritt schneller zu sein, denn Wärme taut gefrorene Endroiden wieder auf - innerhalb einer Hose kann das tödlich sein. Also ging ich raus aus der Bar und traf am Laternenpfahl Blaine, der mir das Eiswürfelteil abnahm und nach einigem Zögern (er hatte den Endroiden wohl in einem Stück erwartet) die 50 Buckazoids herausrückte. Damit war der Tag gerettet!

Ich ging wieder in den vorderen Teil der Stadt und dort ganz nach links. Dort stand das "Dew Beam Inn", ein Hotel, das nach einigermaßen sauberen Zimmern aussah. An der Rezeption ließ mich der "Empfangschef" allerdings ziemlich derb abblitzen: Unter 300 Buckazoids gab's hier keinen Raum. Also ging ich wieder raus und schlenderte an der Kreuzung nach hinten wieder zur Bar.

Links neben der Bar fand ich eine Spielhalle, bevölkert von dubiosen Typen. Einen davon - er lehnte an einer Glaswand und sah einem gewissen Alien nicht unähnlich - konnte ich zu einer Partie "Stooge Fighter III" überreden (*der Automat gleich vorne am Eingang*). Leider verlor ich haushoch (*Wer das beim ersten Mal gewinnt, ist entweder ein Betrüger oder arbeitet bei ScumSoft!*) und ging also enttäuscht wieder zum vorderen Teil der Stadt Richtung "Boot Liquor Store". Dort traf ich einen alten Bekannten: Elmo Pug, den Ex-Geschäftsführer von ScumSoft. Ziemlich heruntergekommen sah er aus, hatte aber einen Cheat für "Stooge Fighter III" parat - allerdings nur gegen Flüssiges. Ich ging also in den Store und kaufte eine Flasche Coldsordian Brandy. Die gab ich Elmo, der mir zuerst den Cheat und dann sich selbst übergab.

Mit dem Cheat lief ich zurück in das "Arcade" und forderte den Typen von vorhin zum zweiten Mal heraus. Diesmal ging es um alles, um 300 Buckazoids oder um mein Leben als Sklave. Aber ich hatte Glück, denn dank des Cheat-Codes konnte ich im Spiel eine Geheimwaffe aktivieren. Mit 300 Buckazoids ging ich zufrieden Richtung Hotel.

Nur gegen Bares

Im "Dew Beam Inn" überredete ich den Typen an der Rezeption, mir ein Zimmer zu überlassen. Aufgrund des Geschäftsgebarens dieses Herren wurde ich meine 300 gewonnenen Bucks wieder los. Wie gewonnen, so verplempert! Immerhin bekam ich eine Keycard für das Zimmer 1220J. Doch kaum war ich mit dem Fahrstuhl oben und an meiner Zimmertür, kamen zwei wenig vertrauenerweckende Gestalten auf mich zu und nahmen mich gefangen.

Ich fand mich kurz darauf in einem ziemlich heruntergekommenen Appartement wieder, an den Händen gefesselt und bewacht von einem der beiden Hässcher. Was tun? Rechts oben an einem Schrank entdeckte ich eine Keycard; sie baumelte an einem rostigen Nagel. Als ich versuchte, sie mit den Füßen zu erwischen, fiel sie herunter und dem Typen vor die Nase. Der hob sie sofort auf und wandte sich grinsend wieder ab.

Aber ich hatte noch eine Idee. Mit der gleichen Tour schnappte ich mir den Nagel und durchstach mit seiner Hilfe die Handfesseln. Schon war ich frei. Das Gute daran war, daß die Torfnase von Aufpasser nichts mitbekam, solange ich mich ihm nicht näherte. Aber wie sollte ich nun herauskommen? An der Wand sah ich ein Kunststoffposter vom "King of Space-Rock'n'Roll", Pelvis. Ich hatte meine gummibesohlenen Raumschuhe an. Gummi und Kunststoff, Kunststoff und Gummi ... -

Elektrizität! Das war es.

Ich nahm das Poster von der Wand (*zweimal mit der "Hand" auf das Poster klicken*), legte es auf dem Boden aus und führte einen Steptanz vom Feinsten darauf auf. Nun war ich voller statischer Elektrizität. Ich hatte nämlich erkannt, daß mein "Freund" ein halber Cyborg war, der am hinteren Teil des Kopfes ein elektronisches Implantat trug. Kurz mit dem Finger an das Implantat getippt, und Freund "Doofus" kippte aus den Latschen.

Der Ausbrecherkönig

Ich entnahm ihm die Keycard und schaute mich im Raum um. Auf einer Art Luftbefeuchter rechts neben dem Computertisch entdeckte ich ein Computermodule für unsere Cyborg-Freunde, das sie böse und gemein werden ließ (*Churlish Moddie*). Ich zog das Etikett ab und nahm es mit. Auf dem Tisch entdeckte ich rechts neben dem "3DOA" mehrere CD-ROMs, die ich jedoch noch in Ruhe ließ.

Mit der Keycard kam ich in den zweiten Raum, indem Doofus Zwo seiner komischen Arbeit nachging. Er entdeckte mich zwar, ließ mich aber in Ruhe, weil ein Sperrfeld den Weg blockierte. Den "Entsperrer" trug er an einem Gürtel um den Bauch. Ich schaute mich im Raum genauer um. Unter dem Tisch stand eine Kiste, aus der ich ein ähnliches Modul herauskramte, wie ich auf dem Luftbefeuchter gefunden hatte (*Burlesque Moddie*). Auch dieses Teil war für die beiden Cyborgs gedacht, doch diesmal war es einer für "lustig und froh".

Ich klebte das falsche Schild darauf und gab es dem Nigel. Der steckte sich das Modul ein und verwandelte sich kurz darauf in einen lustigen Tanzbären. Den Gürtel legte er ab und entfernte sich tänzelnd aus dem Raum. Ich nahm den Gürtel auf und entnahm ihm einen Personal Scanner sowie den Damping Field Modulator. Mit dem konnte ich das Feld abschalten und den Raum verlassen.

Nach Hause telefonieren

Draußen jedoch bemerkte ich, daß ich den Berg, auf dem sich das Appartement befand, nicht ohne Hilfe verlassen konnte. Ich mußte also eine Möglichkeit finden, meine Freunde von der Deep Ship 86 zu benachrichtigen. Auf der Suche nach dieser Möglichkeit ging ich noch mal zum ersten Raum zurück.

Unter den CD-ROMs, die ich gefunden hatte, befand sich eine Ausgabe des "Popular Janitronics Magazin", die ich in das Laufwerk des 3DOA legte. Im Inhaltsverzeichnis entdeckte ich eine Bauanleitung, wie man einen Datacorder in ein Homing-Beacon umbaut. Den Datacorder fand ich ebenfalls auf dem Luftbefeuchter, und den Umbau nahm ich im Handumdrehen vor.

(Hier flunkert Mr. Wilco, denn "im Handumdrehen" schließt hier die Handbuch-Sicherheitsabfrage ein. Roger darf keine Details nennen, aber eine Hilfe sei gestattet, denn das Logical ist alles andere als leicht [gilt für die englische Version]: 1) Beginnt mit Punkt 4 auf Seite 12. 2) Lest Euch die Punkte a), b) und c) auf Seite 7 genau durch, denn Punkt 4 auf Seite 12 steht im Gegensatz zur Aussage von Seite 7 im Abschnitt unter dem grauen Bereich. Wenn Ihr diese Punkte klar vor Euch habt, ist der Rest ein Klacks!)

Äh ... - wo war ich? Ach ja: Ich baute den Datacorder nach Anleitung um, und ging nach draußen. Eine kurze Aktivierung des Geräts - und ich wurde abgeholt ...

(Und wie es weitergeht, das erfahrt Ihr in der nächsten PC Spiel, denn erstens ist es schon spät, zweitens sind schon drei Seiten voll! Also, bis dann ...

jb)