

The Adventures of *Roger Wilco* in



APPROVED
BY THE
INTERNATIONAL
COMICS
CODE
AUTHORITY

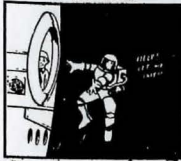
SPACE PIKSTON™

5 BUCKAZOIDS



VOHAUL'S REVENGE

PROPEL YOUR VOICE!



Into compartments, under your sleep chamber, through outer space! Make aliens talk and other great tricks! Fools the whole gang! This tiny instrument fits in mouth completely out of sight. Do amazing terror beast and swamp creature imitations easily! It's a humdinger! Comes with complete instructions. **Kit 3 buckazoids**

FAKE SPACE BARF

Looks and smells like the genuine thing! Gross out teachers, stewardesses, and waitresses! A great gag for all occasions. A variety of flavors, including pizza, meat loaf, and orange Twang (the dwink that went to the moon).

Postpaid . . 7 buckazoids

NUCLEAR EXPLOSIVE CIGAR LOADS!



LOADS OF FUN!!

Box, postpaid 5 buckazoids

Live Pet!



ANTAREAN SLIME DEVIL

IRK YOUR PARENTS!

Wear on your lapel!

Watch these cute little fellows slither across the floor and leave a rainbow-colored trail of slime wherever they go! No feeding is necessary because they absorb xenon rays in the atmosphere. They

are very affectionate and will leave only a minimal amount of droppings. Pour sodium crystals on them and watch them implode! Their acidic entrails will burn through anything. Outstanding educational and scientific value. Great for young naturalists. **Antarean Slime Devils, 1 pair 6 buckazoids**

INCREDIBLE SHRINKING TABLETS!!

Amazing scientific principle! Simply mix these flavorful little tablets in your friends soda pop and watch as they shrink down to practically nothing! Make your friends eat out of your hand. You can squash them, trap them in jars, etc. Perform magic tricks. Stage wrestling matches between your shrunken buddies and your pet mice. You can even make the neighborhood bully look up to you --

ORDER NOW!!

REALLY WORKS!

One package of 12 8 buckazoids



DEATH RAY SPECS!

SCIENTIFIC MIRACLE!

IT CAN'T BE TRUE BUT JUST LOOK FOR YOURSELF.



Death ray specs dissolve skin and bones, disintegrate clothes, even pulverizes punks. The girls will never trust you with these, but let them look for themselves...watch them evaporate their boyfriends! A great way to "break-up" relationships. Amaze your friends...scare the living daylight out of your enemies! Regular size glasses with built-in laser device.

One size fits all 3 buckazoids

BLOOD CURDLING SPIDER DROID

- Climbs, crawls, dances, taunts you in mid-air
- Makes creepy sounds
- Eyes glow in the dark
- Spits phosphorescent venom 10 feet!!



IT'S LIFE SIZE!

. 6 buckazoids

Terrorize your buddies on those dark, scary nights. Seems so alive--so real, it even fools other spider droids! Comes in authentic, natural colors. Hideous fangs. Take it with you wherever you go. Guaranteed to shock everyone!

SUPER SPEEDY ORDER FORM

MAIL TO: JIPPAZOID NOVELTY CO. UBESUCKA WEBEE6 HOHOHO

Name _____
 Address _____
 Planet _____ Galaxy _____

NO C.O.D.'S EVER!!

How Many _____ Number or Name _____ Price Each _____ Total _____

PLEASE ALLOW 4 TO 6 WEEKS FOR DELIVERY. IF MERCHANDISE NOT RECEIVED WITHIN ALLOTTED TIME, PLEASE SEND ADDITIONAL 25 BUCKAZOIDS PER ORDER TO INSURE SAFE DELIVERY. NOTHING GUARANTEED!

2001 THINGS YOU CAN GET FOR FREE!

(COMPLETE LIST FOR ONLY 2 BUCKAZOIDS)

Available free by transmitting to different manufacturers, organizations, associations, etc. List tells you where to get **BIG BUCKAZOIDS** worth of free samples, gifts, foreign coins, maps, etc. Also tells you how to write a "2001 Things You Can Get for Free" ad that you can



Ask for FREE THINGS 2 buckazoids

list in your favorite comic books to rip off lamebrained morons who fall for stuff like this!!

AS YOU RECALL FROM OUR LAST EPISODE, OUR HERO, SANITATION ENGINEER ROGER WILLCO HAD FOILED THE DASTARDLY PLANS OF THE EVIL SARIENS BY DESTROYING THE SECRET STAR GENERATOR . . .



PHEW!! TALK ABOUT A CLOSE CALL!

ART: JOHN COLEMAN
 SCRIPT: JERRY ALBERT
 GUEST: GREG STEFFEN
 LETTERING: GREG STEFFEN

FOR THE THIRD TIME IN ORDER, ONCE AGAIN... NOT ONLY DID HE ESCAPE WITH HIS LIFE... BUT WITH THE PLANS THAT COULD SAVE HIS DEAR PLANET.



ALRIGHT!! I CAN'T BELIEVE IT!!

WAIT! (TO THE FELLAS IN THE JANTHONAL POOL, SEE THIS SPANNED VERSION OF 'LEWIS & CLARK VS. THE WOMEN OF MARS')



UH... THANK YOU, MAYOR, BUT UH... IT WAS REALLY NOTHING AT ALL.

FOR YOUR UNCOMPROMISING HEROICS... WE BESTOW UPON YOU THE coveted GOLDEN MOP AWARD, A TOKEN OF OUR ETERNAL GRATITUDE.

THANKS AT THESE PROGRAMS!

UH... WONDER IF I'VE SHALLET?

OOH!

AAAR!!

ROG

RIGHT ON ROGER!!

SAY... HAVE YOU ALWAYS BEEN THIS BLUE??



WELL... IT ALL STARTED WHEN THOSE SARIEN SLIMECRAWLERS BLASTED THEIR WAY ONTO OUR SHIP! OUR CREW WAS TAKEN BY SURPRISE... BUT MY INNER FORTITUDE TOLD ME TO WAIT FOR THE RIGHT MOMENT.



LET'S SMOTE 'EM!!

THERE REMAINS YET ANOTHER LIFE FORM, SIR!

SCOTTY, IF YOU'RE LISTENING... BEAM ME UP! NOW!!



HOW'Z THIS FOR A FLOSSING... BARF BREATH!!

PFFLOK!!

KLOK!



KLEEN, LET'S SANITIZE THESE SARIEN SLIMEBUCKETS!! NOW!!



YOU'RE ALL WASHED UP, KLEEN!



HOW ABOUT ME BORING YOU ANOTHER CRIFICE, BIG MOUTH!!

UH... NOO, I'HEEM QUITE HA... HA... PEE WIP DA ONE SHIEE... GOT... GASP! THANKS!



SUDDENLY, ROGER DISPLAYS HIS LIGHTNING-QUICK REFLEXES (FROM YEARS OF MOPPING TIGHT CORNERS)...

PUNGT!

I KNEW THOSE SZ. EPISODES OF 'KUNG FU' WOULD COME IN HANDY!

BUT BATTLING THE SARIENS WAS ONLY THE BEGINNING...



BLAAF!
BLAAF!
BLAAF!

GEE! CAN I QUOTE YOU ON THAT?



HEY!! I'M NOT THAT KIND OF GUY!!!

BIAAF!
BIAAF!
BIAAF!



WELL, IT'S BEEN A REAL BLAST, BUT...

BIAAF!
BIAAF!
BIAAF!



I GOTTA TAKE OFF!

BRUMPH!



ROGER DESCENDS TO TAKE A CLOSER LOOK...

HMM... NO PULSE... (PAINS)... NO BREATHING... (PAINS)... NO VITAL SIGNS!... WELL, WHAT'S THE DEAL?

HEY! CAN ANYONE LEND ME A HAND?

ARMED AND READY, WILCO EXITS STAGE LEFT...



... BUT, UH... THAT'S NOT ALL! LET ME TELL YOU ABOUT THE NITELIFE IN KERONA... PHEW! TALK ABOUT WILD!

OOOH!!

Awww!!

WE ♥ YOU, ROG!

HI, MOM!

WOOF!



ROGER ENTERS THE KERONIAN PALACE TO FINALLY RELAX AFTER A HARD DAY'S NIGHT...

HOW MANY ZEROBOTS DOES IT TAKE TO CHANGE A FUSION TUBE?

I DON'T KNOW.

ELEVEN, WAGNUT! ONE TO HOLD THE TUBE AND TEN TO TURN THE ENABLING CHAMBER!

HARI! HARI! HARI!

YEAH YEAH YEAH

CHECK OUT THE ACTION THAT JUST WALKED IN. NICE BIPED MATERIAL, EH?



ONE BREW LATER...

LADJ LKSAD LFLJKIOM

I'VE GOT A REAL FEELING ON THIS ONE!!



OWUR OIWR SONNIL IOWRLT OISDQ OQPMTLAPT PSKJRL OXSAD LA SEEKTR DMOELT PPKRON ESRAN DRYUEIUIOT KLZS!

UH OH!!



FROZZ!

HE GOT THE FEELING! FOR REAL!!



TWO BREWS LATER...

GEE! (WIC) POOR LITTLE OL' SUCKERR!

YOU CALLED ME A WHATT!?!

NO, WHAT... MEEE!?!

I THINK ROGER SHOULD HAVE PAID MORE ATTENTION TO THE ADS IN THE GAMING...

TAP TAP!

THE INSULT THAT MADE A HUMANOID OUT OF 'BOYD'



HEY! OUT AGAIN THAT MOON DUST IN OUR FACES! THAT HUMANOID IS THE WORST NUISANCE ON THE BEACH!



LISTEN HERE. I'D WALK ON YOUR FACE... ONLY YOU'RE SO SKINNY YOU MIGHT DRY UP AND FLOAT AWAY!



THE BIG BOLLY! I'LL GET EVEN SOME CHICKS!

OH DON'T LET IT BOTHER YOU LITTLE BOY!



SUCKS! I'M SICK AND TIRED OF BEING CALLED A BISS! CARLOS DEAL BODY! ALL RIGHT! I'LL TAKE A GAMBLE AND GET HIS PRIME BOOK!



WHOA! IT DIDN'T TAKE FATLESS LONG TO DO THIS FOR ME! WHAT FLEXORS! THAT BOLLY WON'T PUSH ME AROUND AGAIN!

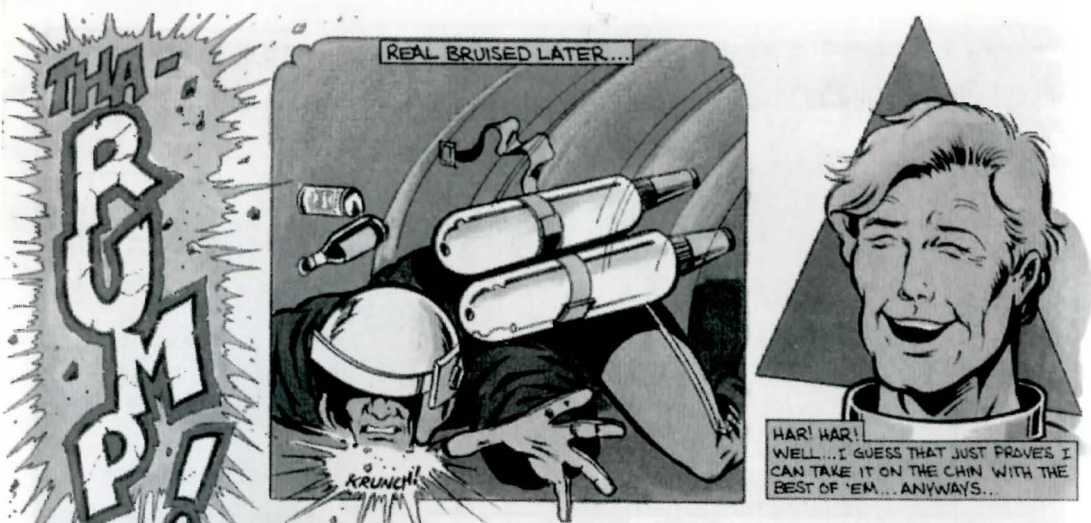


THERE'S THAT BIG BULKY AGAIN, SHOWING OFF IN FRONT OF METELICA AND THE GIRLS. WELL, IT'S MY TURN THIS TIME!



KAPON!—NOW IT'S YOUR TURN TO DRY UP AND FLOAT AWAY!

OH BOYD YOU ARE A REAL HUMANOID AFTER ALL!



REAL BRUISED LATER...

ONE HAZZLE OYLE LATER... I FOUND MYSELF ON THE GARDEN SPACESHIP IN NEED OF A DARK DISGUISE



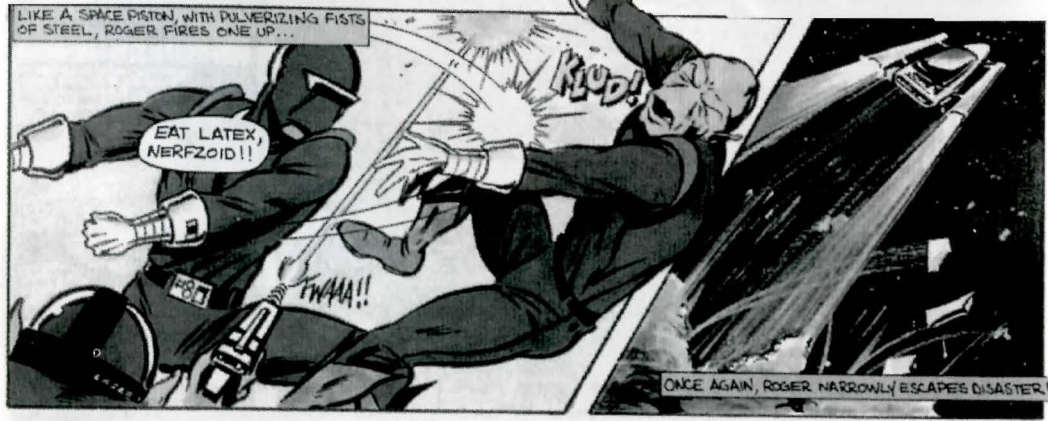
STAR GENERATOR

GOSH! THIS 16 DAY PROTECTION SURE ISN'T WHAT IT'S CRACKLED UP TO BE.



ROGER FRANTICALLY BEGINS HIS SEARCH FOR THE STAR GENERATOR.

I KNOW THEY'VE HIDDEN IT HERE SOMEWHERE... BUT, WHERE?



LIKE A SPACE PISTON, WITH PULVERIZING FISTS OF STEEL, ROGER FIRES ONE UP...

EAT LATEX, NERFZOID!!

ONCE AGAIN, ROGER NARROWLY ESCAPES DISASTER!



NOT MUCH LATER...

ROGER'S MEGAHIT EPIC BECOMES A MULTIBUCKAZOD MULTIVISION...



WELL, UH... HOW'D I DO, MR. WILCO, SIR?

WELL, BUCKO, NOT BAD FOR ONE WHO'S NEVER REALLY FACED THE FISTS OF FURY, THE JAWS OF DEATH, THE BLAAAT OF ORAT... A LITTLE MORE POLISH AND YOU MIGHT BE OKAY!

NOW CHARGE HIM WITH PASSION, BUCK!! ACTION!



IN THE FUTURE, IT WAS SAID, THAT EVERYONE WOULD BE FAMOUS FOR 853,000,073,000 NANOSECONDS. IT SEEMS THAT ROGER'S TIME HAS COME TO AN END...

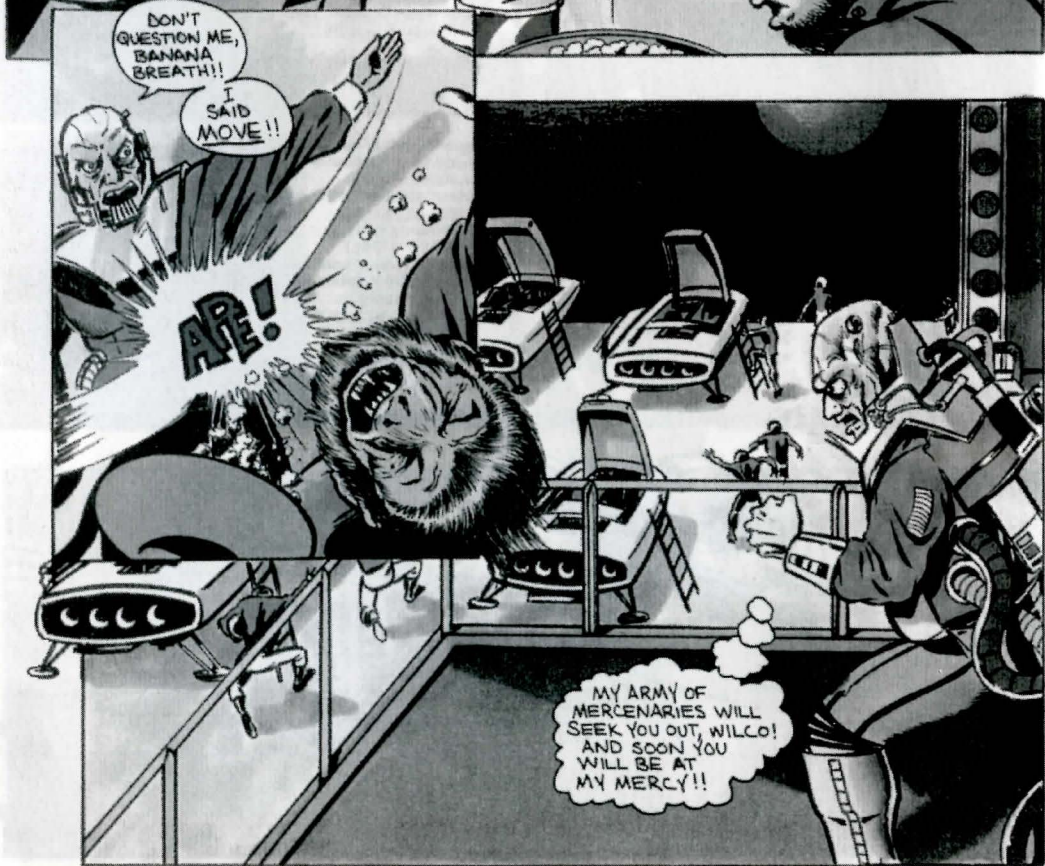
HE IS LIGHT YEARS AWAY FROM THE FAME HE ONCE ACHIEVED AND NOW HIS MEMORIES AND HIS GOLDEN MOP ARE THE ONLY MOMENTOS OF THE HERO HE ONCE WAS...



GET ME WILCO!!!

I'LL NOT STAND TO BE MADE A FOOL OF IN FRONT OF THE UNIVERSE!! I'LL SQUASH HIM LIKE A VELCRO FLY!!

CAN'T WE FINISH WATCHING LETTERDROID FIRST?



DON'T QUESTION ME, BANANA BREATH!!

I SAID MOVE!!

ARE!

MY ARMY OF MERCENARIES WILL SEEK YOU OUT, WILCO! AND SOON YOU WILL BE AT MY MERCY!!



BA-ROOUMM!!!

WITH YEARS OF HATRED EMBEDDED WITHIN HIM, VORHAUL VOWS TO ENACT HIS INSIDIOUS REVENGE UPON THE INNOCENT THINGS INHABITING THE UNIVERSE. SILENTLY, HE CURSES THE SCIENTIFIC COMMUNITY WHICH OSTRACIZED HIM EONS AGO...



LITTLE DO YOU REALIZE, WILCO, THAT THE PLAN YOU ACCIDENTALLY FOILED WAS NOTHING COMPARED TO WHAT I AM ABOUT TO UNLEASH!!

English.....	1
Deutsch.....	7
Français.....	13
Italiano.....	19

WELCOME TO THE WORLDS OF 3-D ANIMATED ADVENTURES

A Sierra 3-D animated adventure game, simply stated, is an interactive movie where you become the main character. In this game, the main character is Roger Wilco (or any name you choose), the head (and only) janitor on Xenon Orbital Station 4.

Each 3-D animated adventure game has a main goal, and yours in Space Quest – Chapter Two is to escape the clutches of the evil Sludge Vohaul and foil his despicable plans to destroy your planet. You will need to survive many perilous escapades in order to thwart the nasty Vohaul. Your goal: to restore peace and safety to the universe once again.

It's a jungle out there, and it will take raw courage, quick wits and sheer fortitude in order to survive. So why even try? Because your planet depends on you, that's why...so get going! And good luck. The universe knows you will need it.

TIPS FOR FLEDGLING SPACE CADETS

NOTE: If you have played an animated adventure before, this section can be skipped.

If you haven't played one of Sierra's 3-D animated adventure games before, here are a few suggestions to help you get on the right track.

MOVE AROUND. Go from place to place and investigate your surroundings. Basic instructions on how to interact with this game are included on the reference card enclosed. For those who are not sure of what to do, there is a WALK THRU included at the end of this manual.

LOOK everywhere. When you travel to a new location, the first thing you should do is look around. Get a description of the general area. Often you will find clues to the game or information about objects in the scene that merit further investigation.

EXPLORE each location of the game very carefully. Search the jungles of the planet Labion, and examine the various creatures you will meet there. Probe the asteroid fortress of the vile Sludge Vohaul. Leave no space rock unturned.

DRAW A MAP that includes each place you visit, objects found, dangerous areas, and any other interesting things you may see along the way. Don't forget to revisit places from time to time. The creatures of Space Quest get around almost as much as you do.



COMMUNICATE with the various beings you meet. Some are friendly and some are wicked, but most are bound to have valuable information or objects that will help you out.

TAKE OBJECTS that you find during your voyage. Most will have a use (either good or bad) during the course of the game. It's up to you to decide which ones might be beneficial.

USE the items in your possession to solve the various obstacles you will encounter. Some problems have obvious solutions. Others will require a good imagination to unravel.

WATCH OUT. This is an extremely dangerous mission and you are an extremely klutzy janitor. Be sure to remain on your toes at all times – you don't want to end up as breakfast for a Labion terror beast.

GET WARPED! Try all kinds of actions – even crazy ones! No one ever caught a space squirrel without being a little nuts! Besides, if you do encounter trouble you can always resort back to your RESTORE GAME function.

TWO HEADS ARE BETTER THAN ONE. A space janitor's life can get lonely...so why not play Space Quest with a friend? It's loads of fun, and different people often come up with different ways to use items and interpret clues. Besides, two heads are better than one – just look at the Bicanial Crudsnoter.

SAVE YOUR GAME often. In case of misfortune (such as sudden death), you won't have to start over from the beginning if you've saved your game. See your reference card for instructions on saving games.

DUMBSTRUCK? Space Quest understands a wide variety of words such as:

CALL	CLIMB	DIVE	DRINK	EAT	EXAMINE	GET
HIDE	HOLD	LOOK	OPEN	PLAY	PRESS	PUT
RUB	SEARCH	TAKE	THROW	TIE	USE	

DON'T DESPAIR. If you come to an obstacle that has left you with cold feet, don't fret. Explore different areas in the game, then come back later and try again. If you're stuck you might try backtracking to an earlier point in the game – you might have forgotten something important.

WARNING! THE FOLLOWING DOCUMENTATION IS FOR BEGINNING ADVENTURE GAME PLAYERS ONLY. THE CONTENTS INCLUDE ANSWERS TO SOME OF THE GAME'S PUZZLES AND HINTS THAT EXPERIENCED ADVENTURERS MAY NOT WISH TO SEE. CONTINUE READING ONLY IF YOU ARE HAVING DIFFICULTY GETTING STARTED WITH SPACE QUEST II.

MASTERING THE UNIVERSE...A BEGINNER'S GUIDE TO SPACE QUEST – CHAPTER TWO

Press The Space Bar to bypass the title screen

You begin aboard the Xenon Orbital Station 4. The computer will prompt you to enter your name (up to 18 characters). Type in your name and press Enter.

Orbital Station 4 is one of many orbiting Xenon, your home planet. It is a transfer point for travellers seeking transportation to the various planets in the Earnon system.

Press Enter.

As we begin this chapter of our story, we find you, (name), ace janitor, doing what you do best. You are currently sweeping up the decks of XOS 4.

Press Enter.

A beep emanates from your wrist watch. You release your grip on the broom.

Press Enter.

The broom floats away, never to be used again. That makes the third one this week. Wait 'til your boss finds out.

Press Enter.

Type: LOOK AT THE WATCH (A close-up shot of a wrist watch will appear.)

Type: PRESS H

Your horoscope for today: Keep up the good work! Today could bring that big promotion you think you deserve! Don't take any wooden buckazoids!

Press Enter.

Type: PRESS T (The watch will display the current time and temperature.)

Type: PRESS C

"(Name)! Get in here on the double! You've got a mess to clean up in the shuttle which just returned. One of the passengers got space sick on the way down. Besides, you should have been done out there an hour ago. Get a move on!"

Press F10 to exit the close-up wrist watch.

Type: LOOK

You are working outside Xenon Orbital Station 4. This area hasn't been completed yet. You have been sent out here to remove construction debris and space dust.

Press Enter.

Now walk around with your character. Notice how your character walks upside down. Move your character to the round object at the centre of the ceiling. Stand there. After a few moments, you will be transported.

You are whisked away to the airlock chamber. Stand by for decontamination.

Press Enter.

Type: LOOK AT THE ROOM

This is the airlock chamber. From here you can gain extra-vehicular access. Spare suits hang on the back wall. Some lockers are mounted on the side wall.

Walk to the lockers at the right side of the screen.

Type: OPEN THE LOCKER

Type: LOOK IN THE LOCKER

You bravely peer into the locker to find a cubix rube puzzle and your athletic supporter.

Press Enter.

Type: TAKE EVERYTHING

Type: CLOSE THE LOCKER

Walk over to the spacesuits against the back wall.

Type: TAKE A UNIFORM

Type: LOOK AT THE UNIFORM

You are attired in the smart-looking uniform of a Xenon Orbital Station employee.

Press Enter.

Walk out the door at the left side of the screen. You will be approached by a man.

"It's about time you got in here, (Name). Head for the shuttle bay on the double. I'm warning you. You're on your last leg around here, bud. One more screw-up and you're history."

Press Enter.

(He then orders the transportation officer to send you directly to the shuttle bay and nowhere else until the job has been completed.)

Press Enter.

Type: LOOK AT THE ROOM

You are in the transportation control room of the orbital station. The room is abuzz with activity as technicians monitor XOS 4 operations. A pneumatic transport tube is accessible from the walkway above.

Press Enter.

Walk over to the men working on the consoles.

Type: TALK TO THE MAN

"The chief's not happy with you, (Name)" the man says. "You'd better get over to the shuttle bay soon."

Press Enter.

"By the way. You still owe me 20 buckazoids. You'd best cough it up soon."

Press Enter.

Walk to the centre of the platform at the left side of the room. It will transport you up to the second floor. Walk along the corridor to your right and enter the transport. It will transport you to another room.

Type: LOOK AT THE ROOM

You are in the Orbital Station's shuttle bay. A shuttle, fresh from a passenger drop-off on Xenon, is refuelling for its next trip. A pneumatic transport tube is accessible from the walkway. A refueller replenishes the shuttle's supply.

Press Enter.

Walk along the corridor to your right and go down the stairs.

Type: LOOK AT THE SHUTTLE

The shuttle craft is your standard 10 passenger short commute vehicle. It was primarily designed to ferry people and supplies between Orbital Stations, Xenon, and other orbiting spacecraft.

Press Enter.

Walk to the shuttle craft and climb up the stairs.

You enter the shuttle and start sniffing around for the mess you must clean. You are surprised to find that the shuttle is not empty. There are two extremely ugly suckers walking toward you.

"Hey! What the (your favourite expletive here)..."

POW!! THACK!! BINCK!! THUD!!!

Your protest is cut short as two interstellar ruffians proceed to thump you unconscious. Everything fades.

Time passes...

More time passes...

A strange dream turns into the realisation that you are being shaken and talked to by a voice unfamiliar to you. A dull ache triggers a distant memory of a scuffle in which you were the focal point.

Upon awakening from your forced rest, it becomes quite apparent that you aren't in Kansas, er Xenon, anymore. You find that you are being held upright and under physical restraint from both sides by, you guess, the galactic goons you met on the shuttle.

As you try to struggle free you notice that your hands are tied behind your back.

As the eyes dial into focus you make out an oddly disfigured being seated before you.

A sagging mass of flesh that appears to have been human at one time, tubes and wires extend from his body leading to machines which keep him alive. Suddenly, his visage stirs and he begins to speak.

Press Enter.

"Well, well. Did we have a nice nap? I thought we would have to resort to drastic measures to wake you. (Sigh) Oh, well."

Press Enter.

"Welcome to my humble fortress, (Name). The name's Vohaul, Sludge Vohaul. I was the genius behind the Star Generator when it was still in the concept stages."

Press Enter.

"It was to be my ultimate war weapon until some sissy pants scientists decided it would be better used saving lives rather than destroying them. What a waste of technology! Excuse me if I sound bitter."

Press Enter.

"Anyway, you ruined my Sarien operation. I was going to use the Star Generator to make Xenon pay for what they did to me. They were going to know my wrath in a big way. You somehow managed to change all that."

Press Enter.

"Oh, I suppose I should have known better than to use those mental midget Sariens. That's not the point, however. You are responsible and you shall pay. Besides, I have another plan. And you'll not be around to foil it,"

Press Enter.

"I have devised a plan so horrible, so frightening, so diabolical, that no one will be able to stop me. Observe my latest creation."

Press Enter.

"I intend to infest your planet with thousands of these genetically engineered door-to-door life insurance salesmen. I will at last reap sweet revenge from the scientific community that mocked me."

Press Enter.

"My plan was to kill you but I've had a change of heart. Ha, ha, ha... Get it?" He peers down at the hoses protruding from his chest and connected to a life support system. "Forgive me. I'm a kidder."

Press Enter.

"I've decided I would get much more enjoyment watching you suffer. My associates will escort you to the surface of Labion where you will perform many hours of manual labour in my mines. Be seeing you,"

Press Enter.

You are injected with something which renders you unconscious and carried away to a shuttle. When you awake you look through the viewing port and see Vohauls massive asteroid fortress.

After touching down on a giant landing platform, you are ushered to a hovercraft waiting to transport you to the mining site. Utter despair sets in.

Press Enter.

You will travel for some time on the hovercraft. After a while, a message appears.

"Uh Oh."

Press Enter.

"Oh great. I suppose we're out of fuel. Way to go, Gorf breath!"

Press Enter.

"Don't blame me. It was your turn to fill up. You're always forgetting to do it! Wait 'til the Master finds out. You're in big trouble."

Press Enter.

"Hey! Don't talk to me that way, you slime bucket! I filled it last time, dip..." The argument between the two guards is cut short as gravity reasserts itself.

Press Enter.

CRASH!

Good thing that guard broke your fall. He doesn't look too happy about it, though.

Press Enter.

Type: LOOK AROUND

You seem to be in a rather exotic forest. The growth here is unlike anything you are used to. On the ground lies the wreckage of the hovercraft you crashed in. Nearby are the bodies of your former captors.

What a fine mess you've gotten yourself into! You'd better devise a plan and clear out of here before you end up like your flattened foes! Time is wasting...so hurry. Good luck, brave janitor.

SPACE QUEST™ II – Vohaul's Revenge

WILLKOMMEN IN DER WELT DER ANIMIERTEN 3-D-ABENTEUERSPIELE

Ein 3-D-Abenteuerspiel von Sierra ist im Prinzip ein interaktiver Film, in dem Sie die Hauptrolle übernehmen. In diesem Film heißt der Held Roger Wilco (oder auch anders – ganz wie Sie wollen), und er ist der (einzige) Stationsmeister der Xenon Orbital Station 4.

In jedem animierten 3-D-Abenteuerspiel gibt es ein Hauptziel. Ihr Ziel bei Space Quest II ist, dem bösen Sludge Vohaul zu entkommen und seine tückischen Pläne zur Zerstörung Ihres Planeten zu vereiteln. Sie müssen viele Gefahren bestehen, um den üblen Vohaul zu besiegen und Ihr Ziel zu erreichen: die Wiederherstellung von Frieden und Sicherheit im Universum.

Um den überall wie in einem Dschungel lauerten Gefahren zu trotzen und zu überleben, brauchen Sie viel Mut, schnelle Entschlußkraft und eine Menge Ausdauer. Weshalb sollten Sie sich in so viele Gefahren begeben? Ganz einfach: die Existenz des Planeten hängt von Ihnen ab. Also nichts wie ran, und viel Erfolg! Das Universum wird es Ihnen danken.

TIPS FÜR ANGEHENDE RAUMKADETTEN

HINWEIS: Sollten Sie bereits mit animierten Abenteuerspielen vertraut sein, können Sie diesen Abschnitt überspringen.

Wenn Sie noch keines der animierten 3-D-Abenteuerspiele von Sierra ausprobiert haben, sollen Ihnen die folgenden Anmerkungen zu einem schnellen Einstieg verhelfen.

GEHEN SIE HERUM, und untersuchen Sie die Umgebung. Die beiliegende Referenzkarte enthält die grundlegenden Anweisungen zur Spielsteuerung. Für alle, die nicht wissen, was zu tun ist, gibt es am Ende dieser Anleitung eine SCHRITT-FÜR-SCHRITT-Hilfe.

SCHAUEN Sie überallhin. Wenn Sie zu einem neuen Ort gehen, müssen Sie sich erst einmal richtig umsehen. Suchen Sie nach der Beschreibung des jeweiligen Bereichs. Oft finden Sie in einer Szene Hinweise zum Spiel oder Informationen über Gegenstände, deren weitere Untersuchung sich lohnt.

ERFORSCHEN Sie sorgfältig jeden Ort im Spiel. Suchen Sie die Dschungel des Planeten Labion ab, und untersuchen Sie die verschiedenen Geschöpfe, die Ihnen dort begegnen. Untersuchen Sie auch die Asteroidenfestung des bösen Sludge Vohaul. Drehen Sie jeden Stein um.

ZEICHNEN SIE EINE KARTE, in die Sie alle durchstreiften Orte, gefundenen Gegenstände und alles Interessante, das Sie auf Ihrem Weg sehen, eintragen. Durchstreifen Sie bekannte Orte von Zeit zu Zeit immer wieder, denn die Figuren in Space Quest sind genauso mobil wie Sie.

KOMMUNIZIEREN Sie mit den verschiedenen Wesen, denen Sie begegnen. Manche sind freundlich, andere hinterhältig, doch verfügen die meisten über wertvolle Objekte oder Informationen, die Ihnen weiterhelfen.

NEHMEN SIE GEGENSTÄNDE, die Sie während des Herumstreifens finden, auf. Für die meisten gibt es im Spielverlauf einen (guten oder schlechten) Verwendungszweck. Sie müssen sich entscheiden, welche nützlich sein könnten.

VERWENDEN Sie die in Ihrem Besitz befindlichen Gegenstände, um die verschiedenen Hindernisse aus dem Weg zu räumen, auf die Sie treffen. Bei manchen Problemen ist die Lösung klar. Bei anderen brauchen Sie viel Phantasie, um eine Lösung zu finden.

GEBEN SIE ACHT! Der Auftrag ist extrem gefährlich, und die Steuerung der Spielfigur ist nicht so einfach. Seien Sie auf der Hut, oder wollen Sie als Frühstück einer labionischen Bestie enden?

HABEN SIE EINFÄLLE! Versuchen Sie alle möglichen Aktionen und auch ganz verrückte Sachen, um zum Ziel zu kommen. Sollten Sie wirklich in Schwierigkeiten geraten, können Sie ja notfalls immer noch auf die Funktion RESTORE GAME (Spiel wiederherstellen) zurückgreifen.

VIER AUGEN SEHEN MEHR ALS ZWEI. Auch ein Stationsmeister kann sich einsam fühlen...Warum also Space Quest nicht mit einem Freund spielen? Das macht eine Menge Spaß, und außerdem hat jeder eine andere Idee, wozu eine Gegenstand eingesetzt oder wie ein Hinweis interpretiert werden könnte. Und schließlich sehen vier Augen mehr als zwei – sehen Sie sich bloß den zweisechächtigen Crudschnarcher an.

SPEICHERN SIE DEN SPIELSTAND häufig. Wenn Sie Pech haben (z. B. sofortiges Spielende), müssen Sie nicht noch einmal ganz von vorn anfangen. Die Anweisung zum Speichern von Spielen finden Sie auf der Referenzkarte.

SPRACHLOS? Space Quest versteht eine ganze Menge Wörter wie z. B. diese:

CALL (rufen)	CLIMB (Klettern)	DIVE (Tauchen)
DRINK (Trinken)	EAT (Essen)	EXAMINE (Untersuchen)
GET (Bekommen)	HIDE (Verstecken)	HOLD (Halten)
LOOK (Schauen)	OPEN (Öffnen)	PLAY (Spielen)
PRESS (Drücken)	PUT (Plazieren)	RUB (Reiben)
SEARCH (Suchen)	TAKE (Nehmen)	THROW (Werfen)
TIE (Binden)	USE (Verwenden)	

NICHT VERZWEIFELN. Wenn Sie an einem Hindernis kalte Füße bekommen, zittern Sie nicht. Erforschen Sie andere Spielbereiche, gehen Sie dann wieder dahin, und versuchen Sie es noch einmal. Wenn Sie nicht weiterkommen, sollten Sie an einer früheren Stelle im Spiel noch einmal ansetzen, denn Sie haben vielleicht etwas wichtiges vergessen.

ACHTUNG! DER FOLGENDE ABSCHNITT IST NUR FÜR SPIELER GEDACHT, DIE NOCH NICHT MIT ABENTEUERSPIELEN VERTRAUT SIND. ER ENTHÄLT ANTWORTEN ZU EINIGEN SPIELRÄTSELN SOWIE HINWEISE, DIE DER ERFAHRENE SPIELER BESSER VORHER NICHT SEHEN SOLLTE. LESEN SIE BITTE NUR WEITER, WENN SIE SCHWIERIGKEITEN HABEN, MIT SPACE QUEST II RICHTIG LOSZULEGEN.

DIE BEHERRSCHUNG DES UNIVERSUMS...EINE ANLEITUNG ZU SPACE QUEST II FÜR ANFÄNGER

Drücken Sie die <Leertaste>, um den Titeldschirm zu überspringen.

Das Spiel beginnt an Bord der Xenon Orbital Station 4. Das Programm fordert Sie auf, Ihren Namen (bis zu 18 Zeichen) einzugeben. Geben Sie Ihren Namen ein, und drücken Sie die <Eingabetaste>.

Ihre Orbital Station 4 ist eine von vielen anderen, die sich auf einer Umlaufbahn um Ihren Heimatplaneten, den Xenon, befinden. Sie dient als Transferpunkt für Raumreisende, die zu den verschiedenen Planeten des Earnonsystems fliegen möchten.

Drücken Sie die <Eingabetaste>.

Am Anfang von Teil II unserer Story, sind Sie, (Name), ein As von einem Stationsmeister, gerade bei der Tätigkeit, die Sie am besten beherrschen: Sie reinigen die Decks der XOS 4.

Drücken Sie die <Eingabetaste>.

Ein Piepton Ihrer Armbanduhr ist zu vernehmen. Sie lassen den Besen los.

Drücken Sie die <Eingabetaste>.

Der Besen entschwindet auf Nimmerwiedersehen. Das war schon der dritte diese Woche. Wenn das der Chef schnallt.

Drücken Sie die <Eingabetaste>.

Geben Sie ein: LOOK AT THE WATCH (Daraufhin wird eine Armbanduhr aus der Nähe gezeigt.)

Geben Sie ein: PRESS H

Ihr Horoskop für den heutigen Tag: Gute Arbeit. Weiter so! Heute könnte die Beförderung ins Haus stehen, die Sie eigentlich schon lange verdient haben! Nehmen Sie aber auf keinen Fall hölzerne Buckazoids (Kröten) an!

Drücken Sie die <Eingabetaste>.

Geben Sie ein: PRESS T (Die Uhr zeigt die aktuelle Zeit und Temperatur an.)

Geben Sie ein: PRESS C

“(Name)! Sofort hierher! Im gerade zurückgekehrten Shuttle muß eine Sauerei beseitigt werden. Ein Passagier ist auf dem Weg ’runter raumkrank geworden. Außerdem müßtest du nach einer Stunde da draußen schon längst fertig sein. Leg’ mal ’nen Zahn zu!”

Drücken Sie <F10>, um die Nahaufnahme der Armbanduhr auszublenden.

Geben Sie ein: LOOK

Sie arbeiten außerhalb der Xenon Orbital Station 4. Dieser Bereich ist noch nicht fertig. Schließlich sollten Sie Konstruktionstrümmer und Raumstaub entfernen.

Drücken Sie die <Eingabetaste>.

Laufen Sie jetzt mit der Hauptfigur des Spiels herum. Der Spielheld läuft von oben nach unten. Steuern Sie ihn zu dem runden Gegenstand in der Mitte der Decke. Bleiben Sie dort stehen. Nach wenigen Sekunden wird die Spielfigur transportiert.

Sie werden zur Luftschleuse bewegt. Seien Sie zur Dekontaminierung bereit.

Drücken Sie die <Eingabetaste>.

Geben Sie ein: LOOK AT THE ROOM

Das ist die Luftschleuse. Von hier kann man nach außerhalb des Raumfahrzeugs gelangen. An der Rückwand hängen Raumanzüge. An der Seitenwand befinden sich Schließfächer.

Gehen Sie zu den Schließfächern auf der rechten Bildschirmseite.

Geben Sie ein: OPEN THE LOCKER

Geben Sie ein: LOOK IN THE LOCKER

Sie trauen sich, in das Schließfach zu sehen, und finden ein Cubix-Rubbelpuzzle sowie Ihren Suspender.

Drücken Sie die <Eingabetaste>.

Geben Sie ein: TAKE EVERYTHING

Geben Sie ein: CLOSE THE LOCKER

Gehen Sie zu den Raumanzügen an der Rückwand.

Geben Sie ein: TAKE A UNIFORM

Geben Sie ein: LOOK AT THE UNIFORM

In der Uniform eines Beschäftigten der Xenon Orbital Station sehen Sie smart aus.

Drücken Sie die <Eingabetaste>.

Gehen Sie durch die Tür auf der linken Bildschirmseite.

“Das wird aber auch Zeit, (Name). Ab im Galopp zur Shuttlebay. Ich warne dich, mein Freund. Dein Kerbholz ist fast voll. Noch ein Mißgeschick, und du bist zum letzten Mal hier gewesen.”

Drücken Sie die <Eingabetaste>.

(Dann befiehlt er dem Transportoffizier, Sie direkt zur Shuttlebay bewegen zu lassen, bis der Job da fertig ist.)

Drücken Sie die <Eingabetaste>.

Geben Sie ein: LOOK AT THE ROOM

Sie befinden sich im Transportsterraum der Orbitalstation. Hier herrscht Hektik, denn Techniker überwachen die Operationen der XOS 4. Ein pneumatisches Transportrohr ist vom Gang oben zugänglich.

Drücken Sie die <Eingabetaste>.

Gehen Sie zu den Leuten hinüber, die auf den Konsolen arbeiten.

Geben Sie ein: TALK TO THE MAN

"Der Chef ist nicht zufrieden mit dir, (Name)" sagt der Mann. "Du solltest dich schleunigst zur Shuttlebay hinübergeben."

Drücken Sie die <Eingabetaste>.

"Da fällt mir ein. Du schuldest mit noch 20 Buckazoids (Kröten). Baldiges Wiederseh'n macht Freude."

Drücken Sie die <Eingabetaste>.

Gehen Sie zur Mitte der Plattform auf der linken Seite des Raums. Auf ihr werden Sie in die zweite Etage transportiert. Gehen Sie den rechten Korridor entlang, und betreten Sie die Transporteinrichtung. Damit gelangen Sie in einen anderen Raum.

Geben Sie ein: LOOK AT THE ROOM

Jetzt sind Sie in der Shuttlebay der Orbitalstation. Das Shuttle hat gerade Passagiere auf dem Xenon abgesetzt und wird nun für den nächsten Flug betankt. Vom Gang aus ist ein pneumatisches Transportrohr zugänglich. Eine Betankungseinrichtung füllt den Kraftstoffvorrat des Shuttles auf.

Drücken Sie die <Eingabetaste>.

Gehen Sie den rechten Korridor entlang und die Treppen hoch.

Geben Sie ein: LOOK AT THE SHUTTLE

Das Shuttle ist Ihr Standardkurzstreckenfahrzeug für 10 Passagiere. Es wurde in erster Linie konstruiert, um Menschen und Güter zwischen Orbitalstationen, dem Xenon sowie anderen auf der Umlaufbahn fliegenden Raumschiffen hin- und herzutransportieren.

Drücken Sie die <Eingabetaste>.

Gehen Sie zum Shuttle, und klettern Sie die Leiter hoch.

Sie betreten das Shuttle und spitzen Ihre Nase, um die Sauerei zu orten, die Sie beseitigen sollen. Zu Ihrer Verwunderung ist das Shuttle nicht leer. Zwei extrem häßliche Gestalten kommen auf Sie zu.

"He! Was zum (hier können Sie Ihren Lieblingsfluch einsetzen)..."

POW!! THACK!! BINCK!! THUD!!!

Ihr Protest währt nur kurz, denn zwei interstellare Rowdys schlagen Sie bewußtlos. Alles verschwimmt.

Die Zeit vergeht...

Und es vergeht noch mehr Zeit...

Dann ein seltsamer Traum: Man schüttelt Sie, und eine unbekannte Stimme spricht zu Ihnen. Ein dumpfer Schmerz weckt eine schwache Erinnerung: Sie waren Mittelpunkt einer Schlägerei.

Beim Erwachen aus dem mit Gewalt herbeigeführten Schlaf stellen Sie fest, daß Sie nicht mehr in Kansas bzw. auf dem Xenon sind. Und dann stellen Sie fest, daß ausgerechnet die zwei galaktischen Halunken, die Sie im Shuttle angegriffen hatten, Sie jetzt in aufrechter Stellung festhalten.

Sie wollen sich freimachen und bemerken, daß Ihnen die Hände auf den Rücken gefesselt sind.

Nachdem Sie endlich wieder scharf sehen, machen Sie Ihnen gegenüber eine absolut verschrobene Figur aus.

Es ist eine sackartige Fleischmasse, die vielleicht einmal ein Mensch war. Aus dem Körper kommen Schläuche und Drähte, die an Maschinen angeschlossen sind und das Ganze am Leben erhalten. Plötzlich regt sich etwas im Gesicht, und das Wesen beginnt zu sprechen.

Drücken Sie die <Eingabetaste>.

"Schön, sehr schön. Na, gut geschlafen? Ich meinte, wir müßten zu drastischen Maßnahmen greifen, um dich wach zu kriegen. (Seufzt.) Na, schön."

Drücken Sie die <Eingabetaste>.

"Willkommen in meiner bescheidenen Festung, (Name). Ich heiße Vohaul, Sludge Vohaul. Ich war das Genie, das den Star Generator (Sternenerzeuger) durch seine Entwicklungsphasen führte."

Drücken Sie die <Eingabetaste>.

"Es sollte meine ultimative Kriegswaffe sein. Doch ein paar weichliche Wissenschaftler beschlossen, das es besser sei, sie zur Rettung von Leben einzusetzen statt zur Vernichtung von Leben. Was für eine Technologieverschwendung! Entschuldige, wenn ich noch heute verbittert bin."

Drücken Sie die <Eingabetaste>.

"Wie dem auch sei. Jedenfalls hast du meine von Sariens durchgeführte Operation verhindert. Ich wollte den Star Generator einsetzen, damit man auf dem Xenon dafür bezahlt, was mir angetan wurde. Sie sollten meinen Zorn voll zu spüren bekommen. Aber irgendwie hast du dazwischengefunkt."

Drücken Sie die <Eingabetaste>.

"Eigentlich hätte mir 'was besseres einfallen können, als diese idiotischen hübschen Zwerge von Sariens dazu einzusetzen. Doch darum geht es jetzt nicht. Du bist verantwortlich, und dafür sollst du bezahlen. Außerdem habe ich schon wieder einen Plan. Und den störst du diesmal nicht."

Drücken Sie die <Eingabetaste>.

"Ich habe einen so fürchterlichen, schrecklichen und teuflischen Plan ausgearbeitet, daß mich niemand mehr aufhalten kann. Hier ist meine allerneueste Schöpfung."

Drücken Sie die <Eingabetaste>.

"Ich will euren Planeten mit Tausenden genetisch manipulierter, äh, wie sagt man gleich zu den Leuten, die von Haus zu Haus gehen, äh, Vertreter überschwemmen. Ich will endlich meine süße Rache an den Wissenschaftlern nehmen, die mich so auf den Rollmops geladen haben."

Drücken Sie die <Eingabetaste>.

"Eigentlich wollte ich dich ableben lassen. Aber mein Herz hatte ein Einsehen. Ha, ha, ha... Alles klar?" Er zeigt nach unten auf die Schläuche, die seinen Körper verlassen und den Anschluß zum Lebenserhaltungssystem herstellen. "Entschuldige. Ich bin ein Scherzkeks."

Drücken Sie die <Eingabetaste>.

"Ich meine, daß es mir viel mehr Genuß bereiten wird, dich leiden zu sehen. Meine Freunde begleiten dich zur Oberfläche des Labion, wo du viele, viele Stunden mit deinen bloßen Händen in meinen Bergwerken arbeiten darfst. Na dann, tschüß!"

Drücken Sie die <Eingabetaste>.

Sie bekommen eine Spritze mit einem Betäubungsmittel, und dann bringt man Sie zu einem Shuttle. Als Sie wieder zu sich kommen, können Sie durch den Sichtport Vohauls massive Asteroidenfestung sehen.

Nach dem Aufsetzen auf einer riesigen Landeplattform, bringt man Sie zu einem Luftkissenfahrzeug, das schon bereit steht, um Sie zum Bergwerksgelände zu transportieren. Sie sind völlig verzweifelt.

Drücken Sie die <Eingabetaste>.

Sie fahren einige Zeit mit dem Luftkissenfahrzeug. Dann wird eine Meldung angezeigt.

"Uh, Oh."

Drücken Sie die <Eingabetaste>.

"Na, Klasse. Der Kraftstoff ist wohl wiederum alle. Es ist noch ein ganz schönes Stück Wegs, zum Kuckuck!"

Drücken Sie die <Eingabetaste>.

"Schieb's nicht auf mich. Du warst mit dem Tanken dran. Jedesmal vergißt du das! Warte nur, wenn das der Chef 'rauskriegt. Dann sitzt du in der Patsche."

Drücken Sie die <Eingabetaste>.

"He! Sprich nicht so mit mir, du Schleimbeutel! Ich hab' es das letzte Mal betankt, du Knaller..." Der Streit zwischen den zwei Bewachern wird mit der beginnenden Wirkung der Schwerkraft unterbrochen.

Drücken Sie die <Eingabetaste>.

PENGI

Bloß gut, daß der Bewacher Ihren Fall abgebremst hat. Obwohl er nicht sonderlich glücklich darüber zu sein scheint.

Drücken Sie die <Eingabetaste>.

Geben Sie ein: LOOK AROUND

Sie scheinen sich in einem äußerst exotischen Wald zu befinden. Was hier wächst, ist sehr ungewöhnlich. Am Boden liegt das Wrack des Luftkissenfahrzeugs, das Sie gerammt haben. Die Leichen Ihrer ehemaligen Bewacher liegen daneben herum.

Da haben Sie sich ja schön 'reingeritten! Machen Sie einen Plan, um hier wegzukommen, ehe es Ihnen wie Ihren platten Feinden ergeht! Die Zeit läuft...Beeilen Sie sich. Und nun viel Erfolg, tapferer Stationsmeister.

SPACE QUEST™ II – La revanche de Vohaul BIENVENUE DANS LE MONDE DES ANIMATIONS D'AVENTURES EN 3 D !

Un jeu d'aventure animée en 3 D Sierra est, en deux mots, une animation interactive où vous devenez le personnage principal. Dans ce jeu, il s'agit de Roger Wilco (il peut avoir un autre nom, si vous le désirez), portier principal (et unique) de la 4e station orbitale de Xenon.

Chaque animation en 3 D a un but bien défini et le vôtre, dans Space Quest II, consiste à échapper aux griffes du diable Sludge Vohaul et de détruire les atroces plans qu'il élabore pour anéantir votre planète. Pour vous opposer au détestable Vohaul, il vous faudra survivre à de nombreuses situations dangereuses. Votre mission : rétablir la paix et la sécurité dans l'Univers, une fois de plus.

Nous sommes dans une véritable jungle, et il va falloir beaucoup de courage, un esprit rapide et une volonté de fer pour survivre. Alors à quoi bon essayer ?... Parce que le sort de votre planète dépend de vous, vous ne devez pas abandonner ! Et bonne chance. L'Univers vous le rendra...

ASTUCES POUR LES DÉBUTANTS

REMARQUE : si vous avez déjà joué à une aventure animée, vous pouvez sauter cette section.

Si, en revanche, c'est la première fois, voici quelques suggestions qui vous faciliteront la tâche.

DÉPLACEZ-VOUS. Changez d'endroit et observez votre environnement en détail. Les instructions de base sur l'interaction de ce jeu se trouvent sur la carte de référence. Pour ceux qui ne sont pas sûrs de savoir ce qu'il faut faire, reportez-vous au DIDACTITIEL inclus à la fin de ce manuel.

REGARDEZ partout. Lorsque vous arrivez à un nouvel endroit, la première chose à faire est d'observer votre environnement pour obtenir une description de l'ensemble de la région. Vous trouverez souvent des indices sur le jeu ou des informations sur les objets de la scène qui méritent que vous vous y attardiez...

EXPLOREZ chaque endroit du jeu avec beaucoup d'attention. Fouillez les jungles de la planète Labion et examinez les diverses créatures que vous y rencontrez. Explorez la forteresse en astéroïde de l'infâme Sludge Vohaul. Retournez chaque pierre si nécessaire.

DESSINEZ UNE CARTE comprenant chaque endroit que vous visitez, les objets trouvés, les régions dangereuses, ainsi que toutes les autres choses intéressantes que vous rencontrez sur votre chemin. N'oubliez pas de visiter les mêmes endroits plusieurs fois. Les créatures de Space Quest se déplacent presque autant que vous.

COMMUNIQUEZ avec les différentes créatures que vous rencontrez. Certains sont amicales, d'autres hostiles, mais la plupart sont susceptibles de détenir des informations ou des objets importants qui vous aideront.

RAMASSEZ LES OBJETS que vous trouvez au cours de votre cheminement. La plupart ont une fonction (bonne ou mauvaise) dans le jeu. A vous de décider lesquels peuvent vous aider.

UTILISEZ les articles en votre possession pour contourner les divers obstacles que vous rencontrez. Certains problèmes ont des solutions évidentes. D'autres nécessitent un peu d'imagination pour les résoudre.

SOYEZ PRUDENT. Votre mission est extrêmement dangereuse et vous êtes un portier très empoté. Assurez-vous de toujours rester sur vos pieds... si vous ne voulez pas servir de petit déjeuner pour une bête terrifiante de Labion.

AYEZ L'ESPRIT TORDU ! Essayez toutes sortes d'action... même les plus folles ! On n'a jamais rien sans rien ! De plus, si vous avez des ennuis, vous pouvez toujours avoir recours à votre fonction de restauration du jeu (RESTORE GAME).

DEUX CERVEAUX VALENT MIEUX QU'UN. La vie d'un portier de l'espace peut devenir un peu solitaire... alors, pourquoi ne pas jouer à Space Quest avec un ami ? Vous passerez de bons moments, et des

personnes différentes peuvent souvent trouver des manières différentes d'utiliser des articles et d'interpréter les devinettes. De plus, deux cerveaux valent mieux qu'un ; la preuve ?... jetez un coup d'œil au Crudsnoter bicranien.

SAUVEGARDEZ VOTRE JEU souvent. En cas de malchance (si vous mourrez subitement, par exemple), vous n'aurez pas à tout recommencer depuis le début si vous avez sauvegardé votre jeu. Reportez-vous à votre carte de référence pour de plus amples instructions sur la sauvegarde de vos jeux.

SANS VOIX ? Space Quest comprend une grande variété de mots tels que :

CALL (APPELER)	CLIMB (GRIMPER)	DIVE (PLONGER)
DRINK (BOIRE)	EAT (MANGER)	EXAMINE (EXAMINER)
GET (OBTENIR)	HIDE (MASQUER)	HOLD (TENIR)
LOOK (REGARDER)	OPEN (OUVRIR)	PLAY (JOUER)
PRESS (APPUYER)	PUT (METTRE)	RUB (FROTTER)
SEARCH (RECHERCHER)	TAKE (PRENDRE)	THROW (JETER)
TIE (ATTACHER)	USE (UTILISER)	

NE DÉSESPÉREZ JAMAIS. Si vous rencontrez un obstacle qui vous glace le sang d'horreur, ne paniquez pas. Explorez des régions différentes du jeu, puis revenez plus tard et réessayez. Si vous êtes coincé, vous pouvez essayer de revenir à un moment précédent du jeu : vous pouvez avoir oublié quelque chose d'important.

AVERTISSEMENT ! LA DOCUMENTATION CI-APRÈS EST UNIQUEMENT DESTINÉE AUX JOUEURS DÉBUTANTS. ELLE CONTIENT DES RÉPONSES À QUELQUES ÉNIGMES ET ASTUCES DU JEU QUE DES AVENTURIERS EXPÉRIMENTÉS NE SOUHAITENT PEUT-ÊTRE PAS LIRE. LISEZ LA SECTION CI-DESSOUS UNIQUEMENT SI VOUS AVEZ DES DIFFICULTÉS À DÉMARRER SPACE QUEST II.

MAÎTRISEZ L'UNIVERS...GUIDE DE SPACE QUEST – CHAPITRE DEUX POUR DÉBUTANTS

Appuyez sur la barre d'espacement pour passer l'écran de titre.

Vous commencez à bord de la 4e station orbitale de Xenon. Tapez votre nom à l'invite de l'ordinateur (18 caractères maximum), puis appuyez sur Entrée.

XOS 4 est l'une des nombreuses stations orbitales de Xenon, votre patrie. C'est un point de transfert pour les voyageurs qui cherchent à se rendre sur les diverses planètes du système Earnon.

Appuyez sur Entrée.

Au moment où nous commençons notre histoire, nous vous retrouvons, (nom), super portier, en train de faire ce que à quoi vous excellez : laver les ponts de XOS 4.

Appuyez sur Entrée.

Un bip surgit de votre montre-bracelet. Vous relâchez votre étreinte sur le balai.

Appuyez sur Entrée.

Le balai s'éloigne en flottant... il ne pourra jamais plus être utilisé. Ça fait le troisième cette semaine. Lorsque votre boss l'apprendra...

Appuyez sur Entrée.

Tapez : LOOK AT THE WATCH (REGARDER LA MONTRE) (Un agrandissement de la montre apparaît.)

Tapez : PRESS H (APPUYER SUR H)

Votre horoscope aujourd'hui : continuez à faire du bon travail ! L'importante promotion que vous attendez depuis longtemps est peut-être pour aujourd'hui ! Refusez les buckazoïdes en bois !

Appuyez sur Entrée.

Tapez : PRESS T (APPUYER SUR T) (Votre montre affiche l'heure et la température).

Tapez : PRESS C (APPUYEZ SUR C)

"(Nom) ! Viens ici plus vite que ça ! Va nettoyer les cochonneries dans la navette qui vient juste de rentrer. Un des passagers a été malade sur le chemin du retour. De plus, tu devrais avoir fini ici depuis une heure. Bouge-toi un peu !

Appuyez sur F10 pour quitter l'agrandissement de la montre.

Tapez : LOOK (REGARDER)

Vous travaillez à l'extérieur de la 4e station orbitale de Xenon. Cet endroit n'est pas encore terminé. On vous y a envoyé pour que vous enleviez les débris des travaux et la poussière de l'espace.

Appuyez sur Entrée.

Maintenant, déplacez votre personnage. Remarquez comme il marche sens dessus dessous. Déplacez-le jusqu'à l'objet rond qui se trouve au centre du plafond. Restez-y. Au bout de quelques moments, vous allez être transporté.

Vous êtes enlevé jusqu'à la chambre de pressurisation. Restez-y pour y être décontaminé.

Appuyez sur Entrée.

Tapez : LOOK AT THE ROOM (REGARDER LA CHAMBRE)

Il s'agit de la chambre de pressurisation. A partir de là, vous pouvez utiliser l'accès extra-véhiculaire. Il reste des combinaisons spatiales pendues sur le mur du fond. Quelques casiers sont fixés sur le mur du côté.

Allez jusqu'aux casiers situés à la droite de l'écran.

Tapez : OPEN THE LOCKER (OUVRIR LE CASIER)

Tapez : LOOK IN THE LOCKER (REGARDER DANS LE CASIER).

C'est avec beaucoup de courage que vous avez regardé dans le casier pour y trouver un cubix rube ainsi que votre coque de protection athlétique.

Appuyez sur Entrée.

Tapez : TAKE EVERYTHING (TOUT PRENDRE)

Tapez : CLOSE THE LOCKER (FERMER LE CASIER)

Marchez vers les combinaisons qui se trouvent sur le mur du fond.

Tapez : TAKE A UNIFORM (PRENDRE UN UNIFORME)

Tapez : LOOK AT THE UNIFORM (REGARDER L'UNIFORME)

Vous voilà vêtu de l'élégant uniforme d'un employé de la Station orbitale de Xenon.

Appuyez sur Entrée.

Sortez par la porte sur le côté gauche de l'écran. Un homme s'approche de vous.

"Il est temps que tu arrives, (Nom). Monte tout de suite sur le pont de la navette. Je te préviens, c'est ta dernière chance. Un dernier mouvement de travers et... tu ne fais plus partie de ce monde."

Appuyez sur Entrée.

(Puis, il ordonne à l'officier en charge des transferts de vous envoyer directement sur le quai d'amarrage de la navette et de ne vous en laisser partir que quand le job est fini.)

Appuyez sur Entrée.

Tapez : LOOK AT THE ROOM (REGARDER DANS LA PIÈCE)

Vous vous trouvez dans la salle des commandes des transferts de la station orbitale. La pièce est remplie de gens qui s'affairent comme les techniciens qui contrôlent le fonctionnement de XOS 4. Un système de transport pneumatique est accessible à partir du passage situé au-dessus.

Appuyez sur Entrée.

Déplacez-vous vers les hommes qui travaillent sur les consoles.

Tapez : TALK TO THE MAN (PARLER À L'HOMME)

"Le chef n'est pas content de toi, (Nom)," dit-il. "Tu devrais te dépêcher d'aller à la navette."

Appuyez sur Entrée.

"Au fait, tu me dois encore 20 buckazoïdes. Je te conseille de me les rembourser rapidement."

Appuyez sur Entrée.

Marchez jusqu'au centre de la plate-forme sur le côté gauche de la pièce. Elle vous transporte jusqu'au deuxième étage. Marchez le long du couloir sur votre droite et entrez dans le moyen de transport. Il vous conduit dans une autre pièce.

Tapez : LOOK AT THE ROOM (OBSERVER LA PIÈCE)

Vous vous trouvez maintenant sur le quai d'amarrage de la Station orbitale. Une navette, qui vient de débarquer des passagers sur Xenon, fait le plein pour son prochain voyage. Un système de transport pneumatique est accessible à partir du passage pour piétons. Un ravitailleur réapprovisionne la navette.

Appuyez sur Entrée.

Marchez le long du couloir sur votre droite et descendez les escaliers.

Tapez : LOOK AT THE SHUTTLE (OBSERVER LA NAVETTE)

L'engin spatial est un véhicule pour courts trajets d'une capacité de 10 personnes. Il a été conçu, en premier lieu, pour acheminer des personnes et des provisions entre stations orbitales, Xenon, et d'autres engins spatiaux.

Appuyez sur Entrée.

Allez jusqu'à l'engin spatial et montez les marches.

Vous pénétrez dans la navette et commencez à renifler autour de vous pour trouver ce que vous devez nettoyer. Vous êtes surpris de constater que la navette n'est pas vide. Deux crétiens extrêmement laids se dirigent vers vous.

"Hé ! Mais qu'est-ce que (inscrivez votre expression favorite ici)..."

BING !! PAF !! CRACK !! BOUM !!!

Deux brutes interstellaires mettent rapidement fin à votre protestation et vous frappent jusqu'à ce que vous perdiez connaissance. Tout disparaît autour de vous.

*Le temps passe...
temps passe toujours...*

Vous rêvez que l'on vous secoue et qu'une voix inconnue parvient à vos oreilles. Mais... ce n'est pas un rêve. Une vague douleur ravive le souvenir lointain d'une bagarre dans laquelle vous constituiez largement le centre d'intérêt.

A mesure que vous vous réveillez de votre sommeil forcé, il est de plus en plus évident que vous n'êtes plus au Kansas, heu... à Xenon. Vous vous rendez compte que vous êtes maintenu droit et de chaque côté par... devinez qui ?... les crétiens galactiques que vous avez rencontré sur la navette.

Lorsque vous essayez de vous débattre, vous vous rendez compte que vous avez les mains attachées derrière le dos.

En observant autour de vous, vous apercevez un être horrible et défiguré assis devant vous.

C'est une horrible masse de chair qui, un jour, semble avoir été humaine ; des tuyaux et des fils partent de son corps et sont reliés aux machines qui le maintiennent en vie. Soudain, il tourne son visage et commence à parler.

Appuyez sur Entrée.

"Alors, vous avez fait une bonne sieste ? Je pensais qu'il nous faudrait avoir recours à des mesures plus extrêmes pour vous réveiller. (Soupir.) Bon, enfin..."

Appuyez sur Entrée.

"Bienvenue dans mon humble forteresse, (Nom). Mon nom est Vohaul, Sludge Vohaul. Je suis le génie à l'origine du Générateur d'étoiles (Star Generator) lorsqu'il en était encore à l'état de conception."

Appuyez sur Entrée.

"Je pensais en faire mon arme de guerre suprême jusqu'à ce que des espèces de petits scientifiques sensibles décident qu'il serait préférable de s'en servir pour sauver des vies plutôt que pour en tuer. Quel gâchis technologique ! Excusez-moi si j'ai l'air amer."

Appuyez sur Entrée.

"En tout cas, vous avez ruiné mon opération Sarienne. Je m'apprêtais à utiliser le Générateur d'étoiles pour faire payer à Xenon ce qu'ils m'ont fait. Je vais leur exposer mon courroux d'une façon suprême. D'une certaine façon, vous êtes parvenu à changer tous mes plans."

Appuyez sur Entrée.

"Oh, bien sûr, j'aurais dû mieux utiliser ces Sariens à l'intelligence limitée. Mais ce n'est pas le problème, de toutes façons. Vous êtes responsable et vous allez payer. De plus, j'ai un autre plan en tête. Et cette fois ci, vous n'allez pas le faire rater."

Appuyez sur Entrée.

"J'ai conçu un plan tellement horrible, tellement effrayant, tellement diabolique, que personne ne pourra m'arrêter. Observez donc un peu ma toute dernière création."

Appuyez sur Entrée.

"J'ai l'intention d'infester votre planète avec des centaines de représentants en assurance trafiqués génétiquement pour qu'ils fassent du porte à porte. Je vais enfin prendre une délectable revanche sur la communauté scientifique qui m'a ridiculisé."

Appuyez sur Entrée.

"J'avais l'intention de vous tuer mais mon bon cœur m'a fait changer d'avis. Ha, ha, ha... vous saisissez ?" Il jette un œil sur les trous qui sortent de sa poitrine et qui sont connectés à un système d'assistance respiratoire. "Désolé, je suis un vrai gamin."

Appuyez sur Entrée.

"J'ai pensé que je prendrais beaucoup plus de plaisir à vous regarder souffrir. Mes associés vont vous escorter jusqu'à Labion où vous travaillerez pendant des heures dans mes mines. A bientôt..."

Appuyez sur Entrée.

On vous injecte un produit qui vous fait perdre connaissance et l'on vous conduit vers une navette. Lorsque vous vous réveillez, vous regardez à travers le hublot et vous apercevez la massive forteresse en astéroïde de Vohaul.

Après avoir atterri sur une plate-forme géante, on vous conduit vers un aéroglisseur prêt à vous transporter vers les mines. Un désespoir absolu s'installe en vous.

Appuyez sur Entrée.

Vous voyagez pendant un bon moment dans l'aéroglisseur. Au bout d'un certain temps, un message apparaît.

"Oh, Oh..."

Appuyez sur Entrée.

"Mince... j'ai l'impression qu'on ne va pas avoir assez d'essence. Bon sang de bonsoir !"

Appuyez sur Entrée.

"Ce n'est pas de ma faute. C'était à ton tour de remplir le réservoir. Tu oublies tout le temps ! Attends un peu que je le dise au Maître... ça va chauffer !"

Appuyez sur Entrée.

"Hé, tu vas me parler sur un autre ton, espèce de tas de vase ! Je l'ai rempli la dernière fois, car..." La dispute entre les deux gardes est interrompue lorsque l'attraction terrestre recommence à se faire sentir..."

Appuyez sur Entrée.

CRASH !

C'est une chance que votre garde ait amorti votre chute. Cependant, il n'a pas l'air d'être du même avis.

Appuyez sur Entrée.

Tapez : LOOK AROUND (OBSERVER AUTOUR DE VOUS)

Vous semblez vous trouver dans une forêt plutôt exotique. La végétation y est complètement nouvelle pour vous. Sur le sol se trouve la carcasse de l'aéroglisseur avec lequel vous vous êtes écrasé. A côté reposent les corps de vos anciens gardiens.

Vous vous êtes mis dans de sacrés draps ! Vous devriez élaborer un plan et partir d'ici avant de finir en charpie, comme vos adversaires ! Le temps presse... alors vite ! Bonne chance, brave portier.

SPACE QUEST™II – La vendetta di Vohaul BENVENUTI NEL MONDO DELLE AVVENTURE ANIMATE TRIDIMENSIONALI

Un gioco di avventura animato tridimensionale della Sierra è, in parole semplici, un film interattivo in cui diventate il personaggio principale. In questo gioco, il personaggio principale è Roger Wilco (o qualsiasi nome scegliate), il capo (e unico) guardiano della stazione orbitale 4 di Xenon.

Ogni gioco di avventura animato tridimensionale ha uno scopo principale e il vostro in Space Quest – Parte due è quello di sfuggire alle grinfie del malefico Sludge Vohaul e fare saltare il suo terribile piano di distruggere il vostro pianeta. Dovrete sopravvivere a numerose fughe avventurose per frenare il maligno Vohaul. Il vostro compito: quello di riportare pace e sicurezza all'universo.

Quella è una giungla e ci vorrà del vero coraggio, uno spirito svelto e forza pura per sopravvivere. Quindi perché provare? Perché il pianeta dipende da voi, ecco perché... quindi forza! E buona fortuna. L'universo sa che ne avrete bisogno.

SUGGERIMENTI PER I CADETTI SPAZIALI NOVELLI

NOTA: Se avete già eseguito un gioco di avventura animato, potete saltare questa sezione.

Se non avete mai eseguito un gioco di avventura animato tridimensionale della Sierra, seguono alcuni suggerimenti che vi aiutano a trovare la strada giusta.

SPOSTATEVI da un posto all'altro ed esaminate quello che vi circonda. Istruzioni di base su come interagire con questo gioco sono incluse nella scheda di riferimento fornita. Per coloro che non sono sicuri di cosa fare, c'è una panoramica inclusa alla fine di questo manuale.

GUARDATE ovunque. Quando andate in un posto nuovo, la prima cosa che dovrete fare è guardarvi intorno, avere un'idea generale della zona. Spesso troverete indizi per il gioco o informazioni circa gli oggetti della scena che meritano un'ulteriore esame.

ESPLORATE ogni luogo del gioco molto attentamente. Setacciate le giungle del pianeta Labion ed esaminate le varie creature che incontrerete là. Esplorate la fortezza asteroide del vile Sludge Vohaul. Non lasciate nessuna roccia dello spazio intatta.

TRACCIATE UNA MAPPA che include ogni luogo che visitate, gli oggetti trovati, le aree pericolose e qualsiasi altra cosa interessante che incontrate lungo la strada. Non dimenticate di rivisitare i luoghi ogni tanto. Le creature di Space Quest girano quanto voi.

COMUNICATE con i vari esseri che incontrate. Alcuni sono amichevoli e altri sono maligni, ma quasi tutti hanno delle informazioni importanti o oggetti che vi aiuteranno.

PRENDETE OGGETTI che trovate durante il vostro viaggio. Verranno usati quasi tutti (sia a fini buoni che cattivi) durante il gioco. Sta a voi decidere quali possono essere vantaggiosi.

USATE gli oggetti in vostro possesso per superare i vari ostacoli che incontrate. Alcuni problemi hanno una soluzione ovvia. Altri richiederanno una buona dose di immaginazione per venire risolti.

ATTENZIONE Questa è una missione estremamente pericolosa e voi siete un guardiano molto maldestro. Assicuratevi di rimanere sul chi va là sempre, non vorrete finire come colazione di un bestia terribile di Labion.

SBIZZARRITEVI! Provate tutti i tipi di azioni, anche quelle pazze! Nessuno ha mai provato a catturare uno scoiattolo spaziale senza avere le noccioline al posto del cervello! E poi, se incontrate problemi potete sempre ritornare alla funzione RESTORE GAME (Ripristina gioco).

DUE CERVELLI SONO MEGLIO DI UNO La vita di un guardiano spaziale può diventare solitaria... quindi perché non giocare a Space Quest con un amico? È veramente divertente e persone diverse spesso hanno modi diversi di usare oggetti e interpretare indizi. Inoltre, due cervelli sono meglio di uno, basta vedere il Bicanial Crudsnoter.

SALVATE IL GIOCO spesso. In caso di sfortuna (come una morte improvvisa), non dovrete iniziare da capo se avete salvato il gioco. Consultare la scheda di riferimento per le istruzioni sul salvataggio del gioco.

ESTEREFATTO? Space Quest capisce un'ampia gamma di parole come:

CALL (Chiamare)	CLIMB (Scalare)	DIVE (Tuffarsi)	
DRINK (Bere)	EAT (Mangiare)	EXAMINE (Esaminare)	
GET (Prendere)	HIDE (Nascondere)	HOLD (Tenere)	
LOOK (Guardare)	OPEN (Aprire)	PLAY (Giocare)	PRESS
(Premere)	PUT (Mettere)	RUB (Strofinare)	SEARCH (Cercare)
TAKE (Prendere)	THROW (Lanciare)		
TIE (Legare)	USE (Usare)		

NON DISPERATE Se arrivate a un ostacolo che vi ha messo paura, non preoccupatevi. Esplorate aree diverse del gioco, quindi tornate indietro e riprovate. Se siete bloccati potete cercare di ritornare indietro in un punto precedente del gioco, forse avete dimenticato qualcosa di importante.

ATTENZIONE! LA DOCUMENTAZIONE SEGUENTE È SOLO PER I GIOCATORI PRINCIPIANTI. IL CONTENUTO INCLUDE RISPOSTE AD ALCUNI ENIGMI DEL GIOCO E SUGGERIMENTI CHE AVVENTURIERI ESPERTI FORSE NON VOGLIONO VEDERE. CONTINUATE A LEGGERE SOLO SE AVETE DIFFICOLTÀ AD AVVIARE SPACE QUEST II.

PADRONEGGIARE L'UNIVERSO...UNA GUIDA PER PRINCIPIANTI A SPACE QUEST – PARTE DUE

Premere la barra spaziatrice per saltare lo schermo dei titoli.

Iniziate a bordo della stazione orbitale 4 di Xenon. Il computer sollecita a digitare il proprio nome (fino a 18 caratteri). Digitare il nome e premere Invio.

La stazione orbitale 4 è una delle molte che orbita intorno a Xenon, il vostro pianeta base. È un punto di trasferimento per i viaggiatori che cercano un mezzo di trasporto verso i vari pianeti del sistema Eamon.

Premere Invio.

Quando iniziamo questo capitolo della storia, troviamo voi, (nome), guardiano campione, mentre state facendo quel che sapete fare molto bene, ossia spazzare il ponte della XOS 4.

Premere Invio.

Si sente un bip dall'orologio da polso. Lasciate andare la scopa.

Premere Invio.

La scopa vola via e non sarà mai più utilizzata. E sono tre. Aspettate che lo scopra il capo.

Premere Invio.

Digitare: LOOK AT THE WATCH (Guarda l'orologio) (Apparirà un primo piano dell'orologio da polso.)

Digitare: PRESS H (Premi H)

L'oroscopo di oggi: continuate a lavorare bene! La giornata di oggi vi potrebbe portare una grossa promozione che pensate di meritavvi! Non prendete bucazoidi di legno!

Premere Invio.

Digitare: PRESS T (Premi T) (L'orologio visualizza la data e la temperatura correnti.)

Digitare: PRESS C (Premi C)

"(Nome)! Venite immediatamente! Dovete spazzare via il sudiciume dalla navetta che è appena tornata. Uno dei passeggeri ha avuto il mal di spazio sulla via del ritorno. Inoltre, dovevate avere terminato un'ora fa. Muovetevi!"

Premere F10 per uscire dal primo piano dell'orologio da polso.

Digitare: LOOK (Guarda)

State lavorando fuori dalla Xenon Orbital Station 4. Questa zona non è stata ancora terminata. Siete stati mandati qui per rimuovere i detriti di costruzione e la polvere dello spazio.

Premere Invio.

Ora fate camminare il vostro personaggio. Notate come il personaggio cammini a testa in giù. Spostate il personaggio verso l'oggetto rotondo al centro del soffitto. State là. Dopo qualche momento, verrete trasportati.

Venite trascinati nella cassa d'aria. Attenti alla decontaminazione.

Premere Invio.

Digitare: LOOK AT THE ROOM (Guarda la stanza)

Questa è la cassa d'aria. Da qui potete ottenere un accesso veicolare supplementare. Tute di riserva sono appese alla parete posteriore. Alcuni armadietti sono montati sulla parete laterale.

Camminate verso gli armadietti nella parte destra dello schermo.

Digitare: OPEN THE LOCKER (Apri l'armadietto)

Digitare: LOOK IN THE LOCKER (Guarda nell'armadietto)

Con coraggio guardate dentro l'armadietto per trovare un cubo "rubo di cubix" e la vostra protezione sportiva.

Premere Invio.

Digitare: TAKE EVERYTHING (Prendi tutto)

Digitare: CLOSE THE LOCKER (Chiudi l'armadietto)

Camminate verso le tute spaziali sulla parete posteriore.

Digitare: TAKE A UNIFORM (Prendi un'uniforme)

Digitare: LOOK AT THE UNIFORM (Guarda l'uniforme)

Venite vestiti con l'elegante uniforme di impiegato della stazione orbitale Xenon.

Premere Invio.

Uscite dalla porta nella parte sinistra dello schermo. Verrete avvicinati da un uomo.

"È ora che entri, (Nome). Dirigiti verso la baia della navetta immediatamente. Ti avverto. Sei all'ultima spiaggia, ragazzo. Un altro errore e sarai finito."

Premere Invio.

(Quindi lui ordina all'ufficiale di trasporto di mandarvi direttamente alla baia della navetta e da nessun'altra parte fino a quando non è stato completato il lavoro.)

Premere Invio.

Digitare: LOOK AT THE ROOM (Guarda la stanza)

Siete nella stanza di controllo del trasporto della stazione orbitale. La stanza fremo di attività mentre i tecnici controllano le operazioni della XOS 4. Un tubo di trasporto pneumatico è accessibile dal passaggio in alto.

Premere Invio.

Dirigetevi dagli uomini che lavorano alle console.

Digitare: TALK TO THE MAN (Parla all'uomo)

"Il capo non è contento di voi, (Nome)" dice l'uomo. "Sarà bene che andiate presto alla baia della navetta."

Premere Invio.

"Tra l'altro, mi devi ancora 20 bucazoidi. Sarà bene che li sputi fuori presto."

Premere Invio.

Andate al centro della piattaforma nella parte sinistra della stanza. Vi trasporterà fino al secondo piano. Camminate lungo il corridoio alla vostra destra ed entrate nel mezzo di trasporto, che vi porterà a un'altra stanza.

Digitare: LOOK AT THE ROOM (Guarda la stanza)

Siete nella baia della navetta della stazione orbitale. Una navetta, subito dopo aver effettuato una fermata su Xenon, riceve carburante per il viaggio successivo. Un tubo di trasporto pneumatico riempie il serbatoio della navetta.

Premere Invio.

Camminate lungo il corridoio alla vostra destra e scendete le scale.

Digitare: LOOK AT THE SHUTTLE (Guarda la navetta)

La navetta è il vostro veicolo di percorso breve da pendolare per 10 passeggeri. Fu ideato soprattutto per trasportare persone e merci tra le stazioni orbitali, Xenon e altre navicelle spaziali in orbita.

Premere Invio.

Camminare fino alla navetta e salire le scale.

Entrate nella navetta e iniziate a sentire il sudiciume che dovete ripulire. Vi meravigliate quando scoprite che la navetta non è vuota. Ci sono due bruttissimi babbei che camminano verso di voi.

"Ehi! Che (la vostra esclamazione preferita)..."

POW! THACK! BINCK! THUD!!!

La vostra protesta viene interrotta quando due ruffiani interstellari si apprestano a farvi perdere conoscenza. Tutto si offusca.

Il tempo passa...

Passa ancora più tempo...

Un sogno strano diventa la realtà: venite scossi e vi parla una voce che non vi è familiare. Un dolore riporta alla memoria una zuffa in cui voi eravate al centro.

Al risveglio dal vostro riposo forzato, diventa abbastanza evidente che non siete più in Kansas, uhm Xenon. Scoprite di essere tenuti ritti e immobili da entrambe le parti dai sicari galattici che avete incontrato sulla navetta.

*Mentre cercate di liberarvi notate che avete le mani legate dietro la schiena
Mentre gli occhi focalizzano vedete un essere stranamente sfigurato seduto davanti a voi.*

Una massa di carne floscia che sembra essere stata umana un tempo, tubi e fili che collegano il corpo a macchine che lo tengono in vita. Improvvisamente, il viso si scuote e inizia a parlare.

Premere Invio.

"Bene, bene. Abbiamo fatto un bel pisolino? Pensavo che dovessimo ricorrere a misure drastiche per svegliarti. (Sospiro) Oh, bene."

Premere Invio.

"Benvenuto nella mia umile fortezza, (Nome). Il nome è Vohaul, Sludge Vohaul. Ero il genio dello Star Generator quando era ancora agli stadi primordiali."

Premere Invio.

"Doveva essere la mia arma bellica non plus ultra fino a quando qualche scienziato impaurito decise che avrebbe avuto un uso migliore per salvare vite piuttosto che per distruggerle. Che spreco di tecnologia! Scusami se sembro un po' duro."

Premere Invio.

"Comunque, hai rovinato la mia operazione Sarien. Stavo per usare lo Star Generator per fare pagare a Xenon quello che mi hanno fatto. Avrebbero conosciuto la mia ira in modo evidente. In qualche modo sei riuscito a cambiare tutto."

Premere Invio.

"Oh, suppongo che avrei dovuto saperlo invece di usare quei mentecatti di Sarien. Comunque non è questo il punto. Sei responsabile e pagherai. Inoltre, ho un altro piano. E non ci sarai più per farlo saltare."

Premere Invio.

"Ho ideato un piano così orribile, così pauroso, così diabolico che nessuno potrà fermarmi. Osserva la mia ultima creazione."

Premere Invio.

"Intendo infestare il pianeta di migliaia di agenti assicurativi porta a porta, frutto dell'ingegneria genetica. Finalmente potrò perpetrare la mia dolce vendetta sulla comunità scientifica che si è burlata di me."

Premere Invio.

"Il mio piano era quello di ucciderti, ma ho cambiato cuore. Ah, ah, ah... l'hai capita?" Si guarda i tubi che gli fuoriescono dal petto e sono collegati a un sistema di sopravvivenza. "Perdonami, sono un burlone."

Premere Invio.

"Ho deciso di godere di più a vederti soffrire. I miei colleghi ti scoteranno fino alla superficie di Labion dove eseguirai molte ore di lavoro manuale nelle mie miniere. A presto."

Premere Invio.

Vi viene iniettato qualcosa che vi fa perdere i sensi e vi porta a una navetta. Quando vi svegliate guardate attraverso la porta della panoramica e vedete l'enorme fortezza asteroide di Vohauls.

Dopo che siete atterrati su una piattaforma di atterraggio gigante, venite guidati a un hovercraft che aspetta di trasportarvi nella miniera. Una disperazione completa subentra.

Premere Invio.

Viaggerete per un po' di tempo sull'hovercraft. Dopo un po', appare un messaggio.

"Uh oh."

Premere Invio.

"Oh, bene. Suppongo che siamo rimasti a secco. Bravo stupido!"

Premere Invio.

"Non dare la colpa a me. Stava a te fare il pieno. Ti dimentichi sempre di farlo! Aspetta che lo scopra il capo. Sarai nei guai."

Premere Invio.

"Ehi! Non parlarmi in quel modo, vaso unto! Ho fatto il pieno l'ultima volta..." La discussione tra le due guardie viene interrotta con la gravità che si impone di nuovo.

Premere Invio.

CRASH!

Meno male che la guardia ha interrotto la vostra caduta. Non ne sembra molto felice, però.

Premere Invio.

Digitare: LOOK AROUND (Guarda intorno)

Sembrare trovarvi in una foresta piuttosto esotica. La vegetazione qui è diversa da quello a cui siete abituati. A terra si trova la carcassa dell'hovercraft precipitato. Vicino si trovano i corpi dei vostri ex-catturatori.

In che bel pasticcio vi siete cacciati! Sarà bene che escogitate un piano e ve ne andiate da qui prima che finiate come i vostri nemici spiaccicati! Il tempo sta per scadere... quindi fate in fretta. Buona fortuna, guardiano coraggioso.

MYSTERIOUS
PRICES

THE UNIVERSAL BOOK CLUB

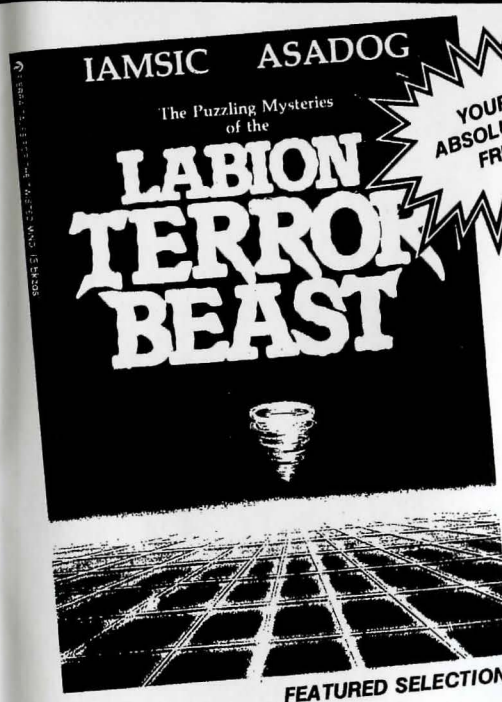


A questionable??! OFFER?

(You may be right, but...)

BUY NOW...receive whenever.
Your guess is as good as ours!!

UNKNOWN
SAVINGS



YOURS
ABSOLUTELY
FREE! *

Select from our cryptic
catalog of incomprehensible
titles!!

They include:

- The Undivulgeable Obscurities of the Golanian Gutter Rat.
- The Questionable Quandary of the Boerthnic Boulder Beaver.
- The Ambiguous Secret Dilemmas of the Antarean Slime Devil.
- The Cryptic Conendrum of the Keronian Killer Mammal.
- The Inexplicable Enigmas of the Earnon Sea Urchin.

And many more titillating titles!

ORDER TODAY!!!

Send cash, check, money order or first born to:
MYSTERY BOOK CLUB, 1313??? Lois Lane
c/o Sherlock Homes Estates, Baskerville, Planet X
Send an additional arm or a leg for your advance copy
of "The Amazing Oddities of Orat."

*When you buy our entire library of nebulous novels!

