

TUGCS
PRODUCTIONS

BMBB
STUDIOS

PRÄSENTIEREN



DIE RINGE VON
COPLAR

...IM WELTALL HÖRT DICH NIEMAND SCHREIEN!

C64

TOP SECRET

Erste Untersuchungen auf Coplar

Endlich bin ich auf Coplar gelandet! Da ich von Natur aus sehr neugierig bin, werde ich mir zunächst Coplar-City einmal genauer ansehen.

Ich öffne also die Aussenluke meines X-Wing-Raumgleiters und steige hinunter.

Vor dem Gate des Raumhafens wartet dann auch schon ein Getränkeautomat auf mich. Doch bevor ich mich erfrischen kann, ballert schon jemand auf mich los. Das fängt ja gut an! Auf den Schreck brauche ich jetzt auf jeden Fall erstmal einen Schluck aus der Pulle. Ich checke meinen Besitz und mein Biometer: Das Geld reicht definitiv für einiges an Kaltgetränken, meine biometrischen Werte haben auch noch nicht zu sehr gelitten und mein Blaster wird sich hoffentlich als schlagfertiges Argument erweisen. Ich benutze also den Automaten – und entnehme diesem etwas enttäuscht eine lauwarme Coplar-Cola. Bevor es weitergeht, checke ich noch die Tafel mit den An- und Abflugzeiten, wer weiß, wozu ich die noch brauche. Dann setze ich meinen Weg nach Westen fort.

StarTradeCenter und Archiv

Prompt bin ich auch schon in der Uptown angekommen und stehe vor dem StarTradeCenter und dem Archiv der Stadt. Da ich mich als Handelsreisender ausbebe (wobei mich der Schuss vorhin eher zweifeln lässt, dass meine Deckung noch nicht aufgefliegen ist), betrete ich zuerst das Handelscenter. Mit dem übelgelaunten Portier ist nicht viel anzufangen, die Gäste, Yuppies und VIPS die ich mir genauer anschau und frage, helfen mir auch nicht viel weiter.

Also mal sehen, was das Gebäude noch zu bieten hat. In der Zwischenzeit ist der Lift auch wieder von seiner Rundfahrt zurückgekehrt. Im Fahrstuhl benutze ich das Display, um eine Etage zu wählen – aber irgendwie scheinen alle schon Feierabend gemacht zu haben. Der Fahrstuhl rührt sich kein Stück. Genervt drücke ich den Notruf – vielleicht kann mir der Portier weiterhelfen? Nein, kann er nicht. Also setze ich meine Untersuchungen lieber an einem gastfreundlicheren Ort fort. Im Archiv nebenan ist es aber auch nicht viel besser! Der Archivator lässt mich nicht an sein Terminal. Schade. Aber sicher finde ich noch etwas, mit dem ich ihn umstimmen kann.

Abenteuer im Altbau

Weiter geht's nach Westen. Jetzt stehe ich vor zwei typischen Altbauten aus der Gründerzeit der Stadt. Der rechte Hauseingang ist verschlossen, also bleibt mir nur noch die Besichtigung des Hinterhofs. Hier werde ich auch schon wieder mit Geballer empfangen. Nachdem ich die Attentäterin (eine Frau!) anscheinend verjagt habe, finde ich in einer Kiste noch eine alte Musikkassette (voll retro!) und eine Blähboysammlung (eklig!), die ich aber lieber liegen lasse. Bei der weiteren Untersuchung des Sperrmülls verletze ich mich an der Hand und verliere etwas von meiner Geschicklichkeit. Argh! Das hätt's nicht gebraucht. Ich lasse die romantische Hinterhofatmo hinter mir und versuche mein Glück doch noch mal am Eingang des Hauses. Siehe da, die Haustür ist nun offen. Also rauf in den ersten Stock. Der zweite Stock scheint auch nicht besser zu sein, darum öffne ich die Wohnungstür. Welch Wunder, auch diese ist offen. Das Drecksloch von Wohnung, das ich aber dann betrete, lässt mich nur kurz in diesem Altbau verweilen. Unter der Matratze finde ich einige Pillen und auf der Fernsterbank eine Creditcard. Meine Attentäterin scheint etwas in Eile gewesen zu sein. Der Typ im Fernseher scheint leicht paranoid zu sein – aber heute darf ja jeder seinen Blödsinn ins Weltall senden.

Ich mache mich wieder zum Raumhafen. Hier gehe ich weiter nach Osten.

Beim Zoll

Der Spielstand wird gespeichert (hätte ich selbst fast vergessen) und danach stehe ich vor dem Zollgebäude des Raumhafens. Der Mechniker sagt nichts, als ich einfach das Brecheisen zwischen den Kisten mitnehme. Aber als ich ihn frage, verstehe ich auch, warum.

Sein freundliches Angebot, mir gegen „einen geringen Betrag“ mit weiteren Auskünften weiterzuhelfen, muss ich derzeit leider ablehnen, da ich nicht genügend Geld besitze. Hätte ich das doch mal vorher gewusst. Egal, vielleicht finde ich im Büro ja noch jemanden, der mit mir reden will. Im Büro finde ich im Aktenregal eine alte Schallplatte. Kann ich ja mal mitnehmen, wer weiß, wozu ich die noch brauchen kann. Der Direktor ist wesentlich unhandlicher – er schmeißt mich kurzerhand hinaus, als ich ihn anspreche. Aber so lass ich nicht mit mir umgehen. Beim nächsten Besuch frage ich ihn erst gar nicht, sondern nehme mir die Diskette aus seinem Rechner. Und - zack! - sitz ich schon wieder auf der Straße. Ohne Diskette und mit ein paar Blessuren mehr. Ok, ich lass mir was einfallen. Für's erste reicht's mir – aber ich komme wieder. Da kann er sicher sein!

Eigentlich will ich mich auf den Rückweg zum Raumhafen machen, da werde ich schon wieder angegriffen! Nach erfolgreicher Verteidigung und Stärkung mit mehreren Stärkepillen (Himbeer-Geschmack, lecker!), stehe ich wieder vor dem Raumhafen. Bisher hatte ich den Weg nach Süden dummdreist ignoriert, aber die Wegmöglichkeiten sind etwas zusammengeschmolzen. Also wende ich mich nach Süden und stehe bald vor einer Tram-Station. Ein Plakat erregt meine Aufmerksamkeit: Jemand sucht seinen verlorenen Affen. Was die Leute sich auch für Haustiere in einer Großstadt halten! Egal, ab in den Keller.

Mit der Tram in die Downtown

Als ich in die Tram steigen will, komme ich nicht durch's Drehkreuz. Natürlich kostet es mich – wie zuhaus auch – eine hübsche Stange Geld, als ich den Ticketomat (so nennen sie hier die Fahrscheinautomaten) benutze. Ich betrete die Tram und fahre mit ihr in die Downtown – nicht ohne mir die dämlichen Sprüche über Dope und anderes an den Wänden durchzulesen. Warum meinen eigentlich so viele Vollidioten, dass man sich für ihr Geschmiere interessiert? Im Bahnhof der Downtown angekommen, schaue ich mir noch einige der aussteigenden Farhgäste an. Seltsam, was Leute alles zu mitteilungswürdig finden!

Bildung im Museum

Oben auf der Straße angekommen, will ich mich im Museum weiterbilden. Der Wachmann dort ist recht freundlich und jammert rum, als ich ihn frage, dass er ja schon lange nicht mehr im Kino war. Als ich nach kurzer Untersuchung der Exponate den Raumanzug „ausleihen“ möchte, ist er aber strikt dagegen. Jaja, nur nicht rumzicken.

Was soll'n wir trinken...?

Weiter geht's in der Downtown Richtung Süden. Endlich eine Kneipe! Aber der Türsteher lässt mich noch nicht mal bis zum Tresen vor. Aber wer Disco-Erfahrung hat, ist klar im Vorteil: Als ich ihm die Creditcard als Pfand überlasse, entspannt er sich wieder. Nur die Babse am Tresen zickt rum und will mir partout nicht auf meine Fragen antworten. Vielleicht komme ich ja auf der anderen Straßenseite bei meinen Freunden und Helfern weiter? Vorher nehme ich aber sicherheitshalber meine Creditcard wieder an mich!

Dein Freund und Helfer

Der Superintendent in der Polizeistation macht auf mich auch keinen besseren Eindruck als der Direktor beim Zoll. Immerhin antwortet er mir auf meine Fragen, wimmelt mich aber schnell ab. Dafür kenne ich nun die Koordinaten der Mondbasis (x12y34z56).

Licht- und Wasserspiele

Ich forsche also weiter Richtung Westen. Ein Kino und ein Toilettenhäuschen – was Coplar nicht alles so zu bieten hat!

Also erstmal auf's Klo. Leider ist auch hier manches kaputt. Nach der Benutzung des WC's geht's mir aber besser – aber die Toilette lässt mich noch nicht gehen. Erst nach dem Händewaschen geht hier anscheinend die Tür wieder auf. Immerhin achten sie hier auf Sauberkeit. So, jetzt hätte ich Lust auf ein kleines Filmchen. Mal sehen, was das Lichtspieltheater hier am Ende des Weltalls Tolles zu bieten hat. Das Ticket ist total überteuert, aber der Filmfreak lässt mich sonst nicht in den Saal. Im Kino selbst ist nicht viel los. Ich schaue mir die Leinwand genauer an – und bin auf jeden Fall etwas schlauer danach.

Die Untersuchung des Mobiliars und die Befragung der Gäste hätte ich mir dagegen sparen können...

Ich verlasse das Kino wieder und – halt, da fällt mir der Wachmann im Museum wieder ein. Ich mache auf der Stelle kehrt und kaufe noch ein Kinoticket. Diesmal aber nicht für mich, sondern als „kleine Aufmerksamkeit“ für das Wachpersonal.

Bevor ich aber zum Museum zurückkehre, schaue ich mir die Downtown noch etwas näher an.

A walk in the park...

Im Norden stoße ich auf einen kleinen Park. Ich kaufe mir ein Eis (und bin danach nicht nur happy, sondern auch um einen Eisstiel reicher). In der Vidizelle probiere ich die hingekritzelten Telefonnummern aus (110 und 112), bekomme aber keine Verbindung. Also wieder weiter nach Westen.

Ins Krankenhaus oder auf den Schrottplatz?

Mein Spielstand wird wieder gespeichert und ich stehe kurz danach vor einem Hospital und einem Schrottplatz. Der Fotofix-Automat erregt mein Interesse: Ich wage es, ihn zu benutzen und grinse dämlich in meinen Monitor, während ich abgelichtet werde. Danach sacke ich die hübsch häßlichen Bilder ein. So, was gibt's noch zu tun? Achja, der Schrottplatz...

Ich versuche, die Motorhaube des Golfs zu öffnen, aber sie bleibt zu. Dafür lässt sich der Golf ohne Mühe öffnen. Ich setze mich vor Lenkrad und schaue mir die Armaturen an. Irgendwie erinnert mich die Kulisse an eine Serie mit einem schwazen Super-Auto... Als ich die Zündung drücke, säuft mir der Wagen aber immer wieder ab. Schade! Aber das Kassettenradio funktioniert noch – und ich bekomme noch die Reste einer Nachricht über den Drogenhandel auf Coplar mit. Kassettenradio? Ich hab doch vorhin eine Kassette gefunden. Die lege ich in das Radio – und nach kurzer Zeit dudelt das Band irgendeine Fahrstuhlmusik ab. Da sich mir der tiefere Sinn nicht erschließt, will ich den Wagen wieder verlassen. Allerdings nicht, ohne vorher am Hebel gezogen zu haben. Denn der ist sicher für irgendwas Gutes gut.

Draußen kann ich nun tatsächlich dem Wagen unter die Haube schauen und finde eine Teslaspule. Im Schrotthaufen nebenan außerdem noch eine Schaufel. Kommt alles mit, ich hab ja genügend Platz in meinen Taschen. Anschließend betrete ich das Krankenhaus, komme hier aber auch nach vielen Bemühungen nicht weiter, da mir andauernd der Zutritt zu allen möglichen Räumen verwehrt wird.

Oder gleich auf den Friedhof?

Also wieder weiter nach Westen. Welch Überraschung: Neben dem Krankenhaus gibt es nicht nur einen Schrottplatz – sondern auch einen Friedhof. Irgendwie drängt sich mir der beängstigende Gedanke auf, dass die örtliche Nähe aller dieser Plätze nicht Zufall sein wird. Gruselig... Die Kapelle wird auch gerade von einer Trauergemeinde benutzt, aber ein Blick durchs Kirchenfenster lässt mich vermuten, dass die alle nur in Ruhe in ihrer Spielhölle sitzen wollen. Also schaue ich mich mal auf dem Friedhof um. Im hinteren Teil stehe ich vor einem Grab, an dem und mit dem ich aber nichts anfangen kann. Auch wenn es gegen die Pietät ist: Aber ich muss gestehen, dass ich versucht habe, hier mit der Schaufel zu graben. Leider erfolglos. Stattdessen werde ich wieder mal angegriffen. Wer kann es dem Friedhofswärter auch verdenken?

Auf dem Rückweg hole ich mir noch ein Feuerzeug aus dem Automaten an der Friedhofsmauer. So langsam braucht sich mein Geldvorrat für ´ne Menge Nippes auf. Aber ist ja alles nur ein Spiel! Der Briefkasten gibt mir allerdings noch Rätsel auf. Da es hier nicht mehr zu tun gibt, gehe ich zurück nach Osten und betrete wieder das Museum. Nachdem ich dem Wachmann das Kinoticket gegeben habe, lässt er mich auch den Raumanzug mitnehmen und ich fahre mit der Tram zurück in die Uptown (ich habe anscheinend ein Tagesticket gekauft), um mit meinem Gleiter auf Raquel's End mal nach dem Rechten zu sehen.

Triebwerk reparieren für Anfänger

Blöd ist nur, dass jemand während meiner Abwesenheit meinen Gleiter sabotiert hat, wie mir der Navigator an Bord mitteilt. Also wieder raus und einen Blick auf's Triebwerk geworfen. Womit könnte ich die geklaute Energiekopplung ersetzen? Nach einigem Überlegen und Durchsehen meines Inventars bleibe ich bei der Teslaspule hängen. Als ich sie im Triebwerk benutze, ist mein Gleiter tatsächlich wieder funktionstüchtig und ich fliege, nachdem ich die Koordinaten in den Navigator eingegeben habe, zum Mond von Coplar. Wenn mich jemand aufhalten wollte, muss er sich schon mehr einfallen lassen. Bisher komm ich doch gut voran!

Weißt Du, wieviel Sternlein stehen?

Auf dem Mond schaue ich mir erstmal die Mondbasis an, nachdem ich wieder die Bodenluke meines Gleiters geöffnet habe und ich durch die Schleuse den Mond betreten habe.

Hier fange ich diesmal im Osten an. Und schon versperrt mir ein Frachttor den weiteren Weg. Hilfesuchend wende ich mich an den herumstehenden Touristen, aber der quatscht mich mit seltsamem Zeug zu. Allerdings werde ich fündig, als ich mir das ebenso dumm umherstehende Geruempel genauer anschau: Die Dropse sind nichts anderes als Stärkekpillen und scheinen in rauher Menge vorhanden zu sein. Ich decke mich mit einem großen Vorrat ein, beschließe dann aber, meinen Weg und das Spiel auch weiter nach Südwesten fortzusetzen. Immerhin hab ich noch was anderes zu tun!

Willkommen im Sektor

Noch weiter südwestlich betrete ich das Motel und treffe auf eine ähnliche Gattung Portier wie schon im Tradecenter. Die Klingel ist kaputt, die Topfplanze welkt vor sich hin – ich bin auch müde, kurzum: alles ist einem desolaten Zustand.

Also benutze ich das Terminal, buche ein Zimmer (das ich mir anscheinend aussuchen kann) und mache mich auf den Weg zu meiner neuen Herberge. Vorher befrage ich noch einen Besucher, der mir für die Schallplatte doch glatt aus lauter Dankbarkeit einige Stärkekpillen schenkt. Ich kann ihn gerade noch davon abhalten, mich auch noch abzuknutschen.

Gegenüber des Motels befindet sich anscheinend der Heizungsraum der Basis. Hinter dem Tank entdecke ich einen Kittel. Ob ich mal das Schaltpult benutze? Ich werde gewarnt, das ja nicht noch mal zu tun. Ok, schaue ich mir halt den Reaktor nur an. Die Typbezeichnung erinnert mich an etwas – hieß so nicht mal ein prähistorischer Computer? Irgendwie kann ich es nicht lassen – ich muss doch noch mal das Schaltpult benutzen. Was verboten ist, reizt mich einfach noch mehr... und außerdem hat mich jemand einfach eingesperrt... wenn ich jetzt noch <return> drücke... BÄM!

Das hätte ich lieber lassen sollen! Denn die Warnung war ernstgemeint! Ich löse eine Explosion aus und trete unverzüglich eine Astralreise nach nirgendwo an.

Wobei es schon seltsam ist, der eigenen Beerdigung bewusst beizuwohnen und einen Grabstein mit eigenem Namen vor sich zu sehen.

Play it again, Sam!

Das Ganze also noch mal von vorne. Nachdem wieder eine neue Akte von mir erstellt wurde und ich mich durch bereits bekanntes Terrain recherchiert habe, stehe ich nach einer Stunde wieder im Heizungsraum. Diesmal lasse ich aber die Finger in der Tasche und schaue mich weiter in der Basis Richtung Norden um. Der Astrophysiker antwortet so auf meine Frage, wie ich es schon befürchtet habe. In Sektor A ist anscheinend weiter nichts zu finden, also auf nach Sektor B, Richtung Westen. Hier befrage ich ein knutschendes Pärchen. Irgendwie will mir andauernd hier jemand erzählen, wie toll es hier auf diesem öden Mond ist. Langsam fange ich an, das wirklich zu glauben...

Als ich Sektor D in Richtung Süden betrete, stoße ich mit einem üblen Typen zusammen. Wirklich ein illustres Publikum, was man hier auf dem Mond findet.

Die Krönung ist dann eine Gruppe von Besen-Aliens, die ich befrage. Gibt es hier keine normalen Leute?

Souvenir, Souvenir...

Im Souvenirshop erfüllt sich ein weiteres Klischee: Dem durchtriebenen Händler muss ich erst ein Hologramm und eine Schneekugel abkaufen, bis er den überbeuerten Schmuck zu einem Wucherpreis rausrückt. Aber was tut man nicht alles für seine Freunde! Auch wenn ich noch gar nicht weiß, für wen ich den ganzen Kram hier gekauft habe.

Mein Barvermögen neigt sich nämlich auch langsam dem Ende zu! Also bloß weg hier.

Übernachtung mit Frühstück

Gegenüber will ich mich nun endlich einmal kurz in einem der gebuchten Motelräume ausruhen. Die Untersuchung des Mobiliars ergibt nicht besonders viel. Jedoch finde ich eine Rolle Mentos, als ich mir den Spind anschau.

Das war's dann wohl – also setze ich meine Suche im Motelzimmer nordöstlich in Sektor C fort. Hier finde ich unter dem Bett einen Antrag und auch ein paar Pillen, als ich den Wandschrank öffne.

Wilde Experimente

Ich verlasse das Zimmer wieder, um mich gegenüber im Labor der Basis umzusehen. Die Assistentin zickt erst rum, als ich den Schrank öffnen will. Ich durchsuche meine Habe und mein Blick bleibt an dem Kittel aus dem Heizungsraum hängen. Als ich diesen benutze, flirtet sie mir lächelnd entgegen und ich kann die Sauerstoffflaschen aus dem Schrank einsacken.

Im Westen nichts Neues!

Nach diesem Erfolg ist es Zeit, mich selbst auch mal zu loben! Doch Eigenlob stinkt bekanntlich – und so greift mich auch schon wieder jemand an, als ich das westliche Schutztor erreiche.

Aber auch diesen Kampf überstehe ich gut, dank der vorher eingesammelten und eingenommenen Stärkepillen. Am Ende stellt sich heraus, dass es der Typ war, der mich vorhin angerempelt hat. Ich finde eine Keycard bei den Kisten und einen Schussverstärker bei ihm. Kann ich sicher alles gut gebrauchen.

Was jetzt? Ich überlege: Nach meinen Aufzeichnungen hat jeder Sektor bisher zwei Räume. In Sektor A habe ich bislang nur die Schleuse gesehen. Fehlt hier vielleicht noch ein Raum, den ich bisher nicht betreten konnte?

Und was ist mit der Keycard, die ich bei meinem letzten Gegner gefunden habe?

Nochmal im Motel

Ich gehe noch mal zurück an die Motelrezeption und benutze die Keycard im Terminal. Siehe da, das Geheimnis um meinen Attentäter lüftet sich. Jetzt kenne ich sogar seinen Namen und Auftraggeber. Und die entsprechende Etage im TradeCenter, in der ich weiter schnüffeln könnte. Viehielen Dahank!

Tatsächlich hat sich gegenüber der Schleuse nun noch ein weiteres Motelzimmer geöffnet.

Als ich die Matratze untersuche, fällt mir ein Schokoriegel in die Hände. Fröhlich stecke ich das (oder den) Raider ein. Als ich den Wandschrank öffne, bereue ich diesen Schritt sofort – den Payton hatte anscheinend vorgesorgt und einen Sprengsatz installiert. Gut, dass ich so noch einige Stärkepillen habe, um den Personenschaden ausgleichen zu können! So ein Mistker!!! Aber er hat vergessen, das Poster von der Wand zu nehmen. Darauf sind nämlich die Gänge einer Minenanlage auf dem Mond verzeichnet.

Walking on the moon...

Mir wird klar: Ich muss irgendwie auf die Mondoberfläche kommen! Und wozu gibt es eine Schleuse gegenüber? Einen Raumanzug habe ich auch, sogar Sauerstoff. Langsam scheint sich der Kreis zu schließen.

Und tatsächlich: Als ich den Raumanzug mit dem Sauerstoff benutze und den Knopf der Schleusentür gedrückt habe, stehe ich plötzlich mitten auf dem Mond.

Von der Basis aus laufe ich nach Norden – und stürze prompt in eines der Schlucklöcher, vor denen mich der Tourist gewarnt hatte. Immerhin weiß ich jetzt, wo dieses verdammte Ding ist. Hoffentlich gibt es nicht noch mehr davon!

Trotz des Zeitverlustes und obwohl mein Sauerstoff begrenzt ist, untersuche ich noch die Tür – und mir wird klar, dass das ein eigenes Abenteuer werden könnte. Ich verschiebe die Suche nach dem Heiligen Gral auf später und klettere die Leiter nach oben. Zweiter Versuch: Diesmal von der Basis aus nach Süden. Das erweist sich ähnlich erfolglos, ich verlaufe mich, finde aber den Weg bald wieder zurück. Also dann eben nach Westen. Diesmal läuft es besser, ich stehe vor den Ruinen der ersten Siedler und betrete eine Mine nach Norden.

In der Mine folge ich einem Stollen nach Osten, der aber jäh an einem Abgrund endet. Als ich mich wieder nach Westen wende, legt ein Mondbeben einen weiteren Stollen nach Westen frei. Glück gehabt!

Der Gang schließt sich hinter mir durch ein weiteres Beben. Im Schutthaufen finde ich ein Rohr, das ich natürlich mitnehme. Nach Westen endet der Stollen wieder in einer Sackgasse. Im Schutthaufen dort finde ich eine weitere Ladung Sauerstoff, die ich gut gebrauchen kann. So gesichert habe ich weniger zeitlichen Druck und die Erforschung der Mine kann ich nun gelassener angehen. Ich kehre zum Gang mit dem Erdrutsch zurück und folge dem Stollen nach Norden. Hier sammle ich ein Stück

Kohle zwischen den Schwellen auf. Nach Westen endet der Gang an einer Tür, im Norden auch. Da die Basis im Westen liegt, wähle ich die Nordtür, die sich aber nicht öffnen lässt. Aber durch ein Fenster entdecke ich eine geheime Kommandobasis. Doch wie komme ich bloß hinein? Ich kehre zurück zur Kreuzung und folge dem Gang weiter nach Osten. Auch hier geht es nach Norden oder nach Osten weiter. Im Osten endet der Gang wieder an einer Tür, die sich ebenfalls nicht öffnen lässt. Verfluchte Axt! Was nutzen einem Türen, wenn sie nie aufgehen? Also gehe ich nach Norden. Hier endet der Stollen an einem Prellbock. Ein Brett ist lose – das kann ich sicher gut gebrauchen. Das Brecheisen kommt zum ersten Mal zum Einsatz und ich nehme die Holzplanke mit. Da ich alles abgegrast habe bis auf die eine Stollentür im Westen, folge ich dem Gang dorthin und öffne sie nun. Weißes Licht fällt in den Gang, ich gehe darauf zu... und befinde mich augenblicklich wieder im Schluckloch von vorhin. Jetzt weiß ich auch, wohin die Seminartür führt!

Ich kehre noch einmal zur Mine zurück und folge dem Stollen nach dem Eingang diesmal nach Osten. Das Brett lege ich auf den Boden und kann so den Abgrund überwinden. Im Osten finde ich neben einem Skelett (womöglich der echte Superintendent von Coplar) ein Nachtsichtgerät und bin mir sicher, dem Drogenring mehr und mehr auf die Spur zu kommen. Doch in welchem Zusammenhang stehen der Blue Diamond, die Wachsrüchte, der Farbentferner und die Lasersäge, die ich nicht mitnehmen kann? Wie auch immer, soll doch der Kram hier weiter ohne mich verrotten! Ich öffne die Tür im Osten – und befinde mich wieder in dem mir schon bekannten Teil der Mine. Die verlasse ich nun zum letzten Mal durch die Seminartür und kehre zur Luftschleuse der Basis zurück. Von Raquel's End fliege ich zurück nach Coplar – und mach mir erstmal einen Kaffee!

Zurück auf Coplar

Als echter Agent fällt mir die Kombination nicht schwer, dass Antrag, Fotos und der Briefkasten miteinander zu tun haben. Also fahre ich mit der Tram wieder in die Downtown und werfe die Fotos und den Antrag in den Briefkasten am Friedhof. Nachdem ich dort einige Zeit immer wieder den Briefkasten untersucht habe, hat jemand wie durch Zauberhand eine ID-Karte zurück geschickt. Diese nehme ich natürlich an mich. Mir fällt noch die ruppige Kellerin in der Bar ein. Mal sehen, was sie zu den Ohrringen sagen wird. Den Türsteher stelle ich wieder mit der Creditcard ruhig, dann gebe ich dem Barmädchen die Ohrringe. Sie ist sofort entzückt und auf eine weitere Frage weist sie mir den Weg in einer dunkle Ecke der Bar, wo ich auf eine kartenspielende Frau und ihre Gefolgsleute treffen. Ihre Frage, was ich denn mit ihr Handeln würde, beantworte ich ehrlich mit „Dope!“ So erfahre ich das, was ich schon auf dem Mond herausgefunden habe: Alle Fäden laufen bei ihr in der 95. Etage des StarTradeCenters zusammen.

Die Spielkarten auf dem Tisch locken mich und so wage ich ein Spielchen, da mein Barvermögen auch sehr durch meine Shoppingtouren gelitten hat und ich ja auch noch den Mechaniker beim Zoll bestechen muss.

Nach kurzer Zeit habe ich ein stattliches Sümmchen zusammen – aber das war wohl zuviel des Guten, denn Vera und ihre Leute schmeißen mich bald aus der Kneipe.

Ich tue das, was man mir aufgetragen hat – und begeben mich zurück zum StarTradeCenter. Fast hätte ich wieder meine Creditcard in der Kneipe vergessen, die ich deswegen noch einmal betreten muss.

Im Lift des StarTradeCenters wähle ich über das Display die 95. Etage – und los geht die wilde Fahrt.

Im Flur angekommen, lässt sich die Bürotür nun aber öffnen, indem ich die Creditcard im Türspalt benutze. Als ich das Büro betrete, eröffnet Vera das Feuer auf mich.

Der Kampf setzt mir kräftemäßig schon sehr zu, aber letztendlich besiege ich meine Gegnerin. Als ich Vera und den Computerbildschirm genauer untersuche, wird mir vieles klarer – und kenne nun auch das Versteck der Drogenhändler auf der Insel Lost Paradise (x78y90).

So einfach, wie ich nach oben gekommen bin, scheint der Rückweg aber nicht zu werden. Das Treppenhaus ist vom Programmierer gesperrt worden – und der Lift kennt auf einmal die nullte Etage oder das Erdgeschoss nicht. Was bleibt mir also anderes, als noch einmal den Notruf zu drücken und auf den Portier zu hoffen?

Das war anscheinend der richtige Weg – denn auch ohne die Hilfe des Portiers rast der Fahrstuhl augenblicklich mit mir auf die Erde zu, dass es nur so rauscht. Ich verlasse das TradeCenter, doch bevor ich zur Insel fliege muss ich noch die Information vom Mechaniker erkaufen. Also zum Zoll, wo ich dem Mechaniker sein Taschengeld unauffällig zurücklasse. Zum Dank verrät er mir die Datei, unter der ich im Archiv fündig werde.

Also wieder zurück zum Archiv. Die Lauferei nervt langsam – aber ich bin auf dem richtigen Weg! Im Archiv zeige ich dem Archivator meine beantragte ID-Karte – und habe ab nun uneingeschränkten Zugriff auf das Terminal. Geht doch! Unter „Zollwesen“ finde ich allerdings nur das bestätigt, was ich

mir schon dachte: Der Direktor der Luftaufsicht steckt mit drin. Sagte ich schon, dass mich die Lauferei nervt? Egal, im Büro des Direktors hat sich die Situation geändert. Nachdem ich mit meinem Blaster ein wenig nachgeholfen habe, bin ich um einiges Geld, einen Namen und eine Diskette reicher. Nun kann ich endlich die Insel untersuchen – ich brenne schon darauf! Vorher check ich aber noch den Namen (B.Rabbit), den mir der Direktor verraten hat. Und mal wieder auf zum Archiv...!

Und weil es gerade so viel Spaß macht, mache ich mich noch mal auf zum Friedhof, um das Grab von Bubble Rabbit zu finden.

Tatsächlich: Der Name des Grabsteins hat sich in den von Bubble Rabbit verwandelt - wer immer auch vorher MacIntosh war, er liegt hier jetzt nicht mehr! Die Schaufel benutze ich am Grab und danach noch einmal zum Öffnen des Sargs, nachdem ich in die Grube hinuntergestiegen bin. Im Sarg finde ich dann nur ein paar Steine - und des echten Robos Dienstmarke.

Was auch immer ich damit soll – ich will jetzt endlich auf diese Insel. Dauert's noch lange oder sind wir bald da?

Auf Paradise Lost

Als sich die Silhouette der Insel am Horizont abzeichnet, beschleicht mich doch ein leiser Zweifel, ob ich nicht zu übereilt aufgebrochen bin. Habe ich nicht irgendwo einen wichtigen Gegenstand vergessen? Bin ich ausreichend vorbereitet? Was wird mich dort an neuen Gemeinheiten, Rasteln, Fallen und Gegnern erwarten?

Ach, was soll's: Bis jetzt hat alles gut geklappt – und im schlimmsten Fall fange ich noch mal von vorne an. Wird schon schief gehen!

Nachdem ich die Aussenluke geöffnet und meinen Gleiter verlassen habe, wende ich mich auf der Insel nach Westen und entdecke einen alten Bunker. Leider lässt sich die Tür auch mit wirklich nichts öffnen. Wozu baut man einen Schutzbunker, wenn man ihn nicht betreten kann? Wieder so eine Unart! Bleibt mir nichts anderes übrig, als den Erkundungsweg durch den Wald zu wählen. Beim Anflug habe ich ein großes Gebäude auf dem Gipfel der Insel entdeckt. Dort will ich hin. Im Wald – oder besser Urwald – empfängt mich absolute Finsternis. Nachdem ich etwas ziellos und blind umhergestolpert und öfters den Hang wieder hinuntergerutscht bin, schaue ich endlich mal meinen Besitz durch. Hatte ich nicht so eine Art Nachtsichtgerät auf dem Mond gefunden? Als ich den Luminator benutze, werden zumindest die möglichen Wege durch das Dschungellabyrinth sichtbar. Kaum habe ich das Problem gelöst, taucht schon das zweite auf: Ein Affe klagt mir meinen Blaster und ballert immer wieder auf mich los. So ein Mistvieh! Moment mal, war da nicht eine Suchanzeige in der jemand seinen Affen vermisst, der Schokoriegel mag?

Ich versuch's einfach mal mit dem Raider-Riegel, den ich als Köder auf dem Boden auslege und warte auf den Affen, während ich sinnlos auf die Return-Taste hämmere. Und siehe da – der Affe greift sich beim nächsten Angriff den Schokoriegel und lässt meinen Blaster dafür fallen. Den sammle ich auch prompt ein und erreiche nach einigen Umwegen dann endlich den Ausgang des Dschungels – wo mir der Affe dann zu guter Letzt doch noch den Luminator klagt. Was soll's – vor mir liegt die Lagerhalle und nur da wollte ich hin (n,no,nw,no,so,n,nw,w,n,n).

Mein Spielstand wird wieder gespeichert – zum Glück, denn das habe ich bei all der Action wieder vergessen, selbst zu tun.

Bei Omazon

Der Konstrukteur scheint bei der Installation des Rolltors und der Aussentür etwas verwirrt gewesen zu sein: Ich muss am Rolltor ziehen, damit sich die Schiebetür öffnet und die Schiebetür drücken, damit sich das Rolltor öffnet. Ein lustiges Spiel, das ich so den ganzen Tag spielen könnte – aber ich bin wegen etwas anderem hier.

Ich betrete die Lagerhalle also durch das Tor und will mir gerade einige der hier in Unmengen gelagerten Kisten genauer anschauen, da erwischt mich von hinten ein Wachmann. Danach wache ich mit brummenden Kopfschmerzen in einem fensterlosen Raum auf. Fast meine gesamte Habe wurde mir abgenommen, nur mein Geld und die Stärkungsspillen haben sie mir gelassen. Das nutzt mir natürlich nicht groß bei einer Flucht. Also öffne ich die Container an der Wand und schaue mir den Inhalt genauer an: Die Kisten sind voll mit Drogen. Einiges vom Satiphy-Me nehme ich als Beweismittel an mich. Dann untersuche ich den Fleck auf dem Boden und nehme auch etwas von dem Schwefel mit. Die Untersuchung der Kerkertür ergibt ein Gespräch, das ich zwischen zwei Männern belauschen kann. Anschließend öffnet jemand Unbekanntes mein Verlies. Ob Freund oder Feind wird sich noch zeigen. Ich nutze die Chance und entfliehe diesem ungemütlichen Ort.

Ich folge dem Gang ganz nach Osten und betrete eine Landeplattform nach dem Öffnen der Aussentür. Viel Zeit zum Bewundern der Aussicht bleibt mir nicht, da mich hier wieder die Wache erwischt. Also das ganze Prozedere wieder wiederholen - nur diesmal folge ich nach Verlassen meines Gefängnisses dem Gang zwischen den Regalen nach Süden und öffne die Tür im Westen der Halle.

Viele Besenalien

In der Besenkammer liegt meine Habe feinsäuberlich in einem Regal aufgeschichtet.

Als ich die Schneekugel einpacke, fängt das Besen-Alien in der Ecke an, Alarm zu schlagen. Schnell lege ich die Schneekugel zurück – war sowieso hässlich. Alles andere packe ich natürlich wieder ein und verschwinde schnellstmöglichst.

Am östlichen Gangende öffne ich die ebenfalls schon typische Tür und betrete ein typisches Büro.

Im Büro

Im Aktenschrank finde ich erfreulicherweise wieder einige Stärkungsspielen. Als ich den Monitor untersuche, stoße ich auf eine interessante Datei, die ich aber nach dem Lesen lösche. Da ich ahne, dass der fiese Programmierer hier nicht umsonst Daten und Fakten nennt, notiere ich mir diesmal sogar die Telefonnummer der Chat-Line. Immerhin gibt's am Park ein Telefon...! Als ich mir den Monitor noch einmal anschau, werde ich zum Einlegen einer Diskette aufgefordert.

Doch bevor ich dem nachkommen kann, muss ich noch gegen eine Wache kämpfen, die plötzlich im Büro auftaucht. Siegreich wende ich mich danach noch einmal der unterbrochenen Analyse des Büroinventars zu.

Da die eingesammelte Diskette noch nicht zum Einsatz kam und hier praktischerweise ein Computer steht, benutze ich sie dementsprechend – und lade anscheinend ein Frachtprogramm. Die Daten kommen mir bekannt vor – und passen zu meinen Aufzeichnungen der An- und Abflugzeiten auf der Tafel des Raumhafens. Was ich auch immer mit dieser Information anfangen soll – es scheint hier um die nächsten Transporte von geheimen Gütern zu gehen. Ich will das Büro gerade verlassen, da erwischt mich wieder der Wachmann von vorhin.

Und noch einmal von vorne...

Wieder erwache ich mit Kopfschmerzen in dem bereits bekannten Raum. Wieder fehlt mir mein ganzer Besitz. Während ich wieder den Schwefel und die Drogen als Beweismittel einsammle, schiebt mir jemand einen Zettel durch die Tür hindurch. Diesen nehme ich natürlich an mich und lese ihn. Ein gewisser O. scheint mir für das Löschen seiner Datei auf dem Rechner vorhin zu danken. Ich soll ihn im Park treffen. Der einzige Park, der mir dazu einfällt, ist wohl der in der Downtown. Darum werd ich mich aber erst später kümmern.

Jetzt weiss ich auch, wer mir auch zweiten Mal wieder die Tür meines Gefängnisses öffnet. Ich suche anschließend meinen Besitz wieder in der Besenkammer zusammen und schaue mir endlich die Kisten in allen 4 Ecken der Lagerhalle an. Alle Kisten tragen Schilder mit den Kürzeln ihrer Bestimmungsorte. Da sich die Kisten nicht einfach so per Hand öffnen lassen, verrichtet wieder das gute alte Brecheisen seinen wirkungsvollen Dienst. Da von außen nichts zu erkennen ist, wage ich den verrückten Schritt – und klettere in eine der Kisten hinein. Das funktioniert zwar – aber erst als ich den Deckel der Kiste schliesse, passiert auch etwas: Zwei Männer transportieren mich wild durch die Gegend.

Im Bunker

Danach öffne ich die Kiste vor der Landeplattform. Als ich in die Kiste steige, befinde ich mich in einem geheimen Schacht, dessen Eingang die Kiste ist. Der Schacht führt mich doch tatsächlich in das Innere des Bunkers, den ich von außen nicht öffnen konnte.

Mit der kleinen Plattform im Bunker weiß ich noch nichts anzufangen, aber den Salpeter kratze ich dafür von der Wand. Nachdem ich das Ventil geöffnet und die Bunkertür aufgedrückt habe, stehe ich wieder am Fuße der Insel. Als ich mich zurückwenden will, ist die Bunkertür hinter mir aber leider bereits wieder ins Schloss gefallen.

Ich könnte schreien! Jetzt kann ich den ganzen Weg durch den Dschungel noch einmal von vorne gehen. Und ich hab doch keinen Luminator und Schokoriegel mehr...

Mit Hilfe meiner Aufzeichnungen schaffe ich es aber noch einmal (fast) blind durch den Dschungel zurück. Langsam wird mir klar, was das Spiel mit „Ring“ zu tun hat: So oft wie man im Kreis geht und an der gleichen Stelle vorbeikommt...!

Schließlich steige ich in die Kiste an der Besenkammer und schließe auch hier den Deckel... diesmal werde ich nicht nur verladen, sondern sogar – Überraschung – von einem hübsch animierten Ufo zusammen mit meiner Kiste weggebeamt. Mein Spielstand wird gespeichert – und ich erwache nach einem Ohnmachtsanfall in der geheimen Kommandobasis auf Raquel's End.

Wieder auf Raquel's End

Leider ist mein Sauerstoffvorrat (der anscheinend als trauriger Rest in der Kiste oder der Basis übriggeblieben ist) diesmal noch begrenzter als bei der Erkundung der Mondoberfläche, also muss ich mir jeden Schritt noch genauer überlegen. Während ich einige Dinge untersuche und ausprobiere, erscheint plötzlich eine Meldung auf dem riesigen Kontrollbildschirm: Robo Booth gibt als Bubble Rabbit die Anweisung zum Abfeuern von Atombomben! So ein falscher Hund!

Jetzt gilt es erstmal, die Bewohner von Coplar zu retten und Bubble Rabbit aufzuhalten. Ich versuche noch einmal das Kommandopult zu benutzen, um den Countdown zu stoppen. Das geht leider nur über eine Identifizierung als zugelassener User. Doch weder auf meinen Namen, noch auf die anderen mir bisher bekannten reagiert der Computer positiv. Kein „Vera“, „Bubble“, etc. hilft – bis mir mein Lieblingsfeind Payton Burns aus der Mondbasis einfällt. Als ich „payton“ eingebe komm ich tatsächlich einen Schritt weiter – aber der Computer ist immer noch unzufrieden. Ich versuche, zuerst die Creditcard, dann die Key- und ID-Karte im Kartenleser zu verwenden, aber all das nutzt nichts: Der Countdown zählt gnadenlos weiter nach unten. Bis ich die blöde Dienstmarke mehr aus Frust als durch Kombination in das dumme Gerät stecke. Tatataaaaa! Siehe da, der Computer ist zufrieden, schaltet den Countdown ab und ich habe mit Hilfe einer Alumärke Millionen von Leben gerettet. Wie schön! Fast hätte ich die Projektilpresse vergessen: Nachdem ich sie mir genauer angeschaut und mich an den Chemie-LK in der 11. Klasse erinnert habe (das Internet tut's zur Not auch), gebe ich Kohle, Salpeter, Schwefel und das Rohr in die Projektilpresse und benutze sie anschließend auch. Voilá, schon halte ich eine Rohrbombe in der Hand. War das einfach! Laaaangweilig. Mal sehen, wozu ich die noch brauchen werde – sicher darf ich damit schön was wegsprengen!

Im Nachbarraum finde ich dann auch nach einigem Ausprobieren eine Tube Sonnencreme (gemein: alle anderen Gegenstände im Regal sind wie festgetackert) und drücke zum Schluss den Knopf an der Wand. Ssssst – ein Energiestrahle beamt mich durchs Weltall, mein Spielstand wird gespeichert und nach kurzer Zeit stehe ich wieder – auf der Plattform im Bunker auf der Insel.

Weil ich gerade wirklich nicht mehr weiter weiß, tue ich das, was noch offen ist und fliege zurück nach Coplar, um Olive im Park zu treffen.

Zurück im Park

Im Park überreiche ich dem Mann auf der Bank den Zettel – es ist tatsächlich Olive, der mir etwas über den Drogenhandel berichten will. Da wird Olive von einem Scharfschützen getroffen und ich muss uns beide verteidigen. Nachdem der Scharfschütze erledigt ist, schaue ich nach Olive. Er verrät mir noch einige Informationen, die für mich aber nur begrenzt hilfreich sind. Immerhin habe ich verstanden, dass ich seine Frau anrufen soll. Und sollte vielleicht vorher nicht doch ein Notarzt kommen? Jetzt macht es sich bezahlt, dass ich mir während des Spiels immer wieder Notizen gemacht habe: Ich krame die Telefonnummer heraus, unter der Olive mit seiner Frau vom Rechner im Büro aus gechattet hat (8672092).

Frau Spiros gibt mir den Tipp, unter welchem Stichwort ich im Archiv die Koordinaten eines Asteroiden finde, auf dem Olive mit Bubble Rabbit gearbeitet hat.

Danach rufe ich noch den Notarzt (112), der auch prompt erscheint. Ich gehe noch einmal zu Olive zurück, um zu sehen, ob er gut versorgt wurde. Doch Olive wurde bereits abtransportiert. Unter der Parkbank finde ich dafür nun ein Silberkreuz, das wohl Olive gehört. Ich beschließe, es ihm zurückzubringen. Sicherlich ist er in das Hospital gebracht worden, in dem ich bisher nicht weiterkam.

Saving Olive

Als ich im Hospital versuche die Türen zu öffnen, geht das diesmal tatsächlich!

Das Silberkreuz scheint eine unglaubliche Wirkung zu haben. Allerdings komme ich gerade in letzter Sekunde, um Olive vor einer mordenden Krankenschwester zu retten. Sie vertreibe ich mit Hilfe

meines Blasters. Nun habe ich Olive bereits schon zum zweiten Mal das Leben gerettet. Unter seinem Krankenbett finde ich einen Schlüssel, den die Mordsschwester anscheinend verloren hat. Immer noch um Sorge um meinen neuen Freund, verlasse ich ihn nur ungern – aber ich muss die Täter finden. Im Stadtarchiv finde ich dann unter dem Namen des Asteroiden (E320) auch dessen Koordinaten (x3y2z0).

Doch bevor ich nach dorthin aufbrechen kann, gibt mir der Kampf mit einem Touristen den letzten Rest. Oder war es der Schlafentzug der letzten Nächte und die ausschließliche Ernährung von Cola, Chips und Kaffee?

Als ich wieder aufwache, liege ich vor meinem Computer auf dem Boden und stelle fest, dass ich 2 Tage komplett durchgeschlafen habe. Zum Glück war Wochenende.

Morgen ist Montag, da sollte ich mal wieder arbeiten gehen. Für die nächsten Tage lasse ich den Fall Fall sein. Aber so ganz kann ich mich doch nicht von der Rettung der Galaxis lösen.

Gestern wollte ich im Supermarkt schon nach Stärkepillen fragen, bis ich feststellte, dass ich gar keine Credits bei mir habe.

So langsam habe ich Routine und Strategie bei den vielen Neuanfängen entwickelt:

Ich weiß, welche Aktionen mir schaden - z.B. nie, aber auch wirklich nie meinen Blaster aus der Hand zu geben, die Einnahme meiner Pillen zu vergessen oder den Spielstand abzuspeichern!

Als ich endlich wieder in meinem Gleiter sitze, atme ich tief durch. Ich habe die Enge und die einfache Grafik schon etwas vermisst! Nach kurzer Eingabe der Koordinaten fliege ich zum Asteroiden E320, der wohl letzten Station meiner Ermittlungen. Denn was soll noch alles auf 4 Diskettenseiten passen?

Auf E320

Der Asteroid überrascht mich etwas – klein und usselig hängt er träge im Weltall rum. Ein Haufen öder, toter Stein. Aber innen haben Mönche ein Kloster aus dem Felsen gehauen und viele Katakomben durchziehen das Gestein. Als ich im Hangar gelandet bin, will ich nur testweise mal versuchen, ob ich im Notfall auch schnell wieder abhauen kann. Pech gehabt, der Navigator teilt mir brühwarm mit, das ein Kraftfeld mich am Boden hält. Wollte sowieso erstmal gucken...

Also runter in den Hangar und die Kisten gecheckt. Hurra, endlich wieder lecker Pillen. Die kann ich auch gut gebrauchen, denn ich fress schon den Kitt aus den Fenstern, weil meine Stärkekpunkte doch sehr gelitten haben.

Das Drücken des Schalters lasse ich lieber sein, nachdem mich das dumme Ding fast ins Weltall hinausgesogen hat!

Als ich den Hangar nach Norden verlasse, knallt das Schleusentor hinter mir zu. Böses ahnend drücke ich noch den Knopf, um die Tür nochmal zu öffnen – zack! – da trifft mich ein elektrischer Schlag. Ok! Dieser Asteroid ist nicht so friedlich, wie er von außen aussieht. Du willst es also auf die harte Tour, kannst du haben! Als ob der Felsbrocken mich gehört hat, greift mich plötzlich eine Robo-Drohne an. Aber mit der werd ich auch noch fertig. Ich brauche nur eine ausreichend große Fliegenklatsche!

Im Schlafsaal

Meine Erkundung führt mich zuerst in westlicher Himmelsrichtung in den Schlafsaal der Mönche. Hier finde ich hinter einer Säule eine Kutte, die ich auch gleich benutze, um mich als Mönch zu verkleiden. Die Kiste lässt sich leider weder mit dem Schlüssel noch mit irgendwas anderem öffnen. Bleibt sie halt zu! Da es gerade um die Mittagszeit ist, nutze ich noch eine der Liegen zum Ausruhen – das klappt wirklich und bringt mir einige Stärkekpunkte zurück. Als ich den Raum verlasse und noch einmal zurückkehre, funktioniert das mit dem Schlafen erneut... So gestärkt kann mir eigentlich nichts mehr passieren!

An den Durchgängen zum Kreuzgang komme ich in keinem der Wandelgänge weiter, da hier immer wieder ein Lasergitter mir den weiteren Weg versperrt. Im Ostgang treffe ich dann auch auf einen happigen Wach-Droiden, der mich auch gleich angreift.

Gegen Maximilian

Da Edward mit den Scherenhänden einerseits einem Scienc-Fiction-Streifen entsprungen scheint und ich mich andererseits in einem abgedrehten Adventure befinde, fällt mir der Lösungsweg diesmal nicht leicht.

So versuche ich es plump mit Ballern – aber mein Gegner hat ausgezeichnete Werte und schiesst mich in Grund und Boden. Aber wie sagte der Terminator: Ich komme wieder!
Zwei Stunden, eine Tafel Schokolade und drei Chipstüten später stehe ich wieder an der gleichen Stelle. Diesmal durchsuche ich vorher noch mal mein Inventar und checke meine Notizen: Irgendjemand hatte doch was von Brausebonbons und Cola gebrabbelt? Und beides kam bisher noch nicht zum Einsatz... Also benutze ich die Mentos mal probeweise in der Cola – und bin danach tatsächlich im Besitz einer Colabombe! Die werfe ich dem blöden Bleheimer entgegen – und löse einen Zuckerschok bei ihm aus. So ist der Weg frei nach Osten – und ich betrete das Refugium, in dem ich auf den Abt des Klosters treffe.

Beim Abt

Auf meine Frage hin, erzählt er mir von der Geiselnahme aller seiner Mönche und wie gemein der Bubble wirklich ist. Hatte ich mir ja schon gedacht – und jetzt ist wirklich Schluss mit evil knieveel!
Da ich mich in einer heiligen, hochfrommen und christlichen Behausung befinde, überreiche ich dem Abt noch Olive's Silberkreuz – und werde doch glatt dafür gesegnet und gestärkt. So macht der Auftrag doch mehr Spaß! Leider entdecke ich auf den Mosaikfenstern nicht viel... vielleicht löse ich das Rätsel ja noch später. Auch krame ich meine Bibel aus dem Schrank hervor, da ich wissen will, was der Abt da gerade gelesen hat. Vielleicht hilft mir das ja auch noch weiter.
Ich verlasse die Klosteranlage nach Norden, mein Spielstand wird wieder gespeichert und ich betrete einen weiteren Teil des Asteroiden.

In der Bibliothek

Im Westen betrete ich die Bibliothek des Klosters und untersuche die genannten Bücher. Viel Wissenswertes erfahre ich nicht, bis ich beschließe, die Bücher einmal zu öffnen. Lesen bildet ja angeblich. Prompt fällt mir aus dem dicken Wälzer ein Vierkant-Schlüssel entgegen.
Nach längerer Betrachtung des Mosaikfensters entziffere ich auch die lateinischen Worte „via occult(a)“ – Übersetzt heißt das: „geheimer Weg“. Den scheint es hier also irgendwo zu geben! Zurück im Gang: Da mir im Norden ein Tor den weiteren Weg versperrt, wende ich mich nach Osten.
Hier finde ich nur einen Opferstock vor, wohl für die Kollekte von Touristen und Besuchern gedacht. Ich will mal nicht so sein (und vor allem: hier steht sicher nix umsonst und ohne Grund rum) und probiere einmal, mein Geld hier loszuwerden, nachdem das während des ganzen Spiels an keiner Stelle geklappt hat (mit den Pillen übrigens auch nie).
Ein Wunder: Nach meiner grosszügigen Gabe zerbröselte es den Robo-Tank, der mich seit kurzer Zeit immer wieder beschießt. Hat sich doch gelohnt!
Übrigens habe ich seit Nutzung der Mönchkleidung auch kein Problem mehr mit der Robo-Drohne gehabt.
Dafür setzen bei mir jedoch die Halluzinationen ein – denn ich sehe tatsächlich ALF den Gang lang huschen. Aber so lange er mir nichts tut, ist alles gut! Null Problemo!

Im Kapitelsaal

Noch weiter östlich führt mich mein Weg in einen Gemeindesaal oder Gottesdienstraum, wie auch immer. Auch hier studiere ich wieder die Bibelstelle nach. Vielleicht brauche ich sie ja für ein weiteres Rätsel? Ist immerhin ein Kloster hier. Eine der Kerzen will ich vom Altar einsacken – aber so ganz scheint ALF doch keine Einbildung zu sein, denn sobald ich etwas finde und es für kurze Zeit im Raum liegt, ist es zusammen mit ALF wieder verschwunden. Wie schon bei Coco, dem Affen, setze ich auf ein Tauschgeschäft und lege bereits benutztes Inventar als Köder aus, z.B. den Laborkittel. Und tatsächlich findet die Kerze ihren Weg auf geheimnisvolle Weise zurück in den Saal.
Als ich die Kanzel untersuche, soll ich meinen Glauben bekennen – nur wie?
Meine Internetrecherche ergibt nur den Begriff „ichtys“. Fisch probiert ist halb gewonnen – also sage ich dieses Wort und erhalte tatsächlich dafür wieder einiges an Stärkung. Gott sei Dank! Nee, mein ich wirklich so!

Im Refektorium

Ich kehre zurück zur Kreuzung und wähle den Gang nach Norden. Dort finde ich im Speisesaal die Reste eines Abendmahls. Als ich das Brot und den Wein zu mir nehme, werde ich auch dadurch wieder gut gestärkt.
Das Spiel geht übrigens auch so lange wie man will. Herrlich! Mein Stärkekonto (und Bauch) wird immer dicker!

Der Wandteppich verweist mich wieder auf eine Bibelstelle. Auch diese lese ich nach. Hier scheint es um Petri Fischfang und zwei Seiten eines Bootes zu gehen.

In den Mosaikfenstern erkenne ich die Buchstaben JOH, sicher eine Abkürzung einer der vier Apostel in der Bibel (Johannes).

Jetzt will ich es genau wissen: Ich kehre kurz in den Schlafsaal zurück und nachdem ich mir die Mosaiken noch einmal genauer angeschaut habe, schlage ich bei Johannes 3,16 nach. Der Programmierer muss ein frommer Mann sein.

Zurück im Speisesaal untersuche ich noch die Fenster – eines lässt sich wirklich öffnen. Dahinter finde ich aber keine frische Luft – sondern nur einen Sicherungskasten, dem ich die Sicherung natürlich zur Sicherheit entwende.

In der Krypta

Über die Kreuzung geht es weiter nach Süden, in eine Krypta.

Hier steht nur der olle Steinsarg eines Heiligen herum. Der Fuss des Sarkophags lässt sich anscheinend bewegen, aber der Mechanismus klemmt. Was Fettiges muss her. In meiner Handtasche finde ich aber nach langem Suchen nur die Sonnencreme, die überhaupt etwas schmieren könnte. Also benutze ich diese auch auf dem Fuss der Statue, drücke denselbigen - und irgendwo im Gemäuer macht es klick. Weiter passiert aber nix.

Im Keller

Moooooment mal, da war doch noch der Hinweis in der Bibliothek auf einen Geheimgang? Also zurück in die Bibliothek. Dort hat sich inzwischen der Boden geöffnet und gibt die Stufen in den Untergrund frei. Hier unten ist es dunkel wie im Hühnerstall. Aber als ich das Feuerzeug an der Kerze benutze, wird es hell. Die Tür öffne ich diesmal ganz einfach mit dem Schlüssel, den die kranke Schwester bei Olive verloren hat. Und eine Horde befreiter Mönche rennt mich über den Haufen.

Aber das scheint es noch nicht gewesen zu sein, denn keine Meldung über ein erfolgreiches Ende erscheint, keine Endsequenz wird nachgeladen. Irgendwas fehlt noch... ja, richtig: Wo steckt Bubble Rabbit? Den hab ich nämlich noch gar nicht hier gesehen! Und zu meinem Gleiter muss ich ja auch zurück...

Kein Ende in Sicht

Irgendwie muss ich an den Lasergittern vorbei, die von jeder Seite aus den Klostergarten verschliessen.

Ich gehe wieder meine Habe durch – und entscheide mich, die Sicherung sinnloserweise in die Mauerspalte zu legen. Das war wohl wieder die richtige Entscheidung, denn die Lasergitter werden abgeschaltet.

Im Klostergarten

Der Klostergarten ist ein nettes Beet mit Blümchen und Gemüse. Interessanter finde ich dagegen aber das Gitter, das in der Mitte des Kreuzganges im Boden eingelassen ist. Aus der Erfahrung heraus öffne ich dieses mit dem Vierkant – und steige hinunter in die Katakomben des Asteroiden.

Der Spielstand wird gespeichert – und Bubble Rabbit erscheint bald danach über mir, als ich am Boden eines Ganges auf ein Transportband falle.

In den Katakomben

Jetzt wird es eng – denn der Wahnsinnige will diesmal keine Raketen abfeuern, sondern den ganzen Geröllhaufen sprengen! Nach Süden versperrt mir ein Erdrutsch den Weg. Mit voller Kraft werfe ich die Rohrbombe wie eine Granate dagegen – und sprengt mir den Weg frei. Ein weiteres Lasergitter versperrt mir aber die weitere Flucht. Zurück nach Norden. Da bedrängt mich eine Horde von Killerratten.

Kein Rattengift, aber das Dope hält sie mir vom Leib, als ich es auf dem Boden auslege. Danach ist der Weg nach oben frei – und ich stehe in einer Art Reaktorraum.

Im Reaktorraum

Hastig drücke ich auf einen Schalter und einen Knopf. Bei einem klickt's, bei dem anderen geht das Tor neben mir auf. Wie schön, aber ich muss diesen Countdown stoppen!

Da ich hier nicht viel tun kann und mich das offene Tor auch nur wieder in den Asteroiden zurückführt, steige ich wieder nach unten auf das Transportband.

Der Endboss

Als ich an die Laserschranke komme, habe ich sie glücklicherweise vorher im Reaktorraum deaktiviert. Noch ein Schritt weiter – und mein Spielstand wird wieder gespeichert und ich falle durch einen Lüftungsschacht in den Hangar zurück, wo auch gleich zwei Bubbles vor mir materialisieren.

Das ging mir jetzt fast zu schnell. Irgendwo ist hier doch sicher ein Haken! Ich bleibe cool und durchsuche meinen Besitz: Das Hologram habe ich bisher noch nicht benutzt. Also werfe ich es den beiden Bubbles vor die Füße. Schwupps – gibt es auch mich doppelt und ich kann ohne Kraftverlust auf beide das Feuer eröffnen. Bloss auf welchen Bubble zuerst – den linken oder rechten? Mir fällt die Bibelgeschichte auf dem Wandteppich ein: Instinktiv wähle ich den rechten Bubble – und habe recht damit. Der Kampf mit Bubble ist hart und unfair – denn er verkrümelt sich kurz vor seiner Niederlage. Aber ganz sicher sehen wir uns noch mal wieder!

Freundlicherweise hat er mir noch ein ausgelutschtes Kaugummi hinterlassen, das ich nach Kampfbende auf dem Boden des Hangars finde. Lecker!

Vielleicht kann ich ja den Asteroiden vor Ende des Countdown verlassen? Das hieße aber auch: Ich würde die Mönche ihrem Schicksal überlassen! Nur so aus Neugier benutze ich den Navigator, doch das Kraftfeld ist immer noch aktiviert. Wäre auch feige gewesen! Vielleicht hilft der Abt mir ja noch einmal weiter?

Beim Abt

Der Abt lobt mich zwar für meinen Erfolg und verrät mir sogar das Passwort für das Kraftfeld (es ist wieder „ichtys“ – jetzt weiß ich auch, was die Mosaiken hinter ihm darstellen sollen), aber wie komme ich in den Hangar zu meinem Gleiter zurück?

Natürlich durch das Tor des Reaktoraumes, das ich vorhin geöffnet habe.

The Final Countdown

Der Countdown nähert sich immer mehr der Nulllinie. Im Reaktorraum ist der Hebel am Schaltpult abgebrochen. Wie soll man das dumme Ding dann abschalten?

Wieder durchsuche ich meine Habe, bis ich auf das Kaugummi und den Eisstiel stoße. Sollte das tatsächlich die Lösung sein – einen Hebel mit einem Stück Holz zu verlängern? Aber es gab ja schon andere Spinnereien in diesem Spiel! Also benutze ich den Eisstiel mit Kaugummi am Hebel...

Das Schaltpult lässt sich tatsächlich mit dem Hebel steuern – aber nun steh ich vor der Aufgabe, eine richtige Tastenkombination wählen zu müssen.

Also schaue ich mir den Reaktor nochmal in Ruhe an. Es ist das gleiche Modell wie in der Mondbasis auf Raquel's End. Aber das hilft mir auch nicht weiter. Oder doch?

Ich überlege fieberhaft: Da gab es doch auch ein Schaltpult mit einer Schalterstellung – aber die hab ich mir natürlich damals nicht aufgeschrieben. Wer merkt sich denn sowas? Also drücke ich wild auf der Tastatur herum – rumms! – fliegt mir der Reaktor um die Ohren. Das war wohl wieder ein Treffer zu viel – und ich beginne das ganze Spiel nochmals stöhnend von vorne. Diesmal merke ich mir die Schalterstellung im Heizungskeller der Mondbasis und setze sie auch erfolgreich ein: f1,f3,f3,f5,f5.

Der Countdown gibt endlich Ruhe und ich kann zu meinem Gleiter zurück.

Also wieder runter aufs Transportband und nach Süden bis in den Hangar. Im Gleiter benutze ich wieder den Navigator und nenne daraufhin das Passwort. Aber nix geschieht. Verflixte Kiste, willst Du wohl anspringen!! Vielleicht muss der Navigator noch einmal benutzt werden?

Nach diesem letzten kleinen Rätsel erscheint die Nachricht, dass Olive mich auf Raquel's End erwartet. Ich lehne mich entspannt zurück, während mein Spielstand ein letztes Mal gespeichert und ich zurück zum Mond fliege...

Das Wiedersehen mit Olive bewegt mich doch sehr – und mit etwas Wehmut nehme ich Abschied vom Alpha-Omega-System. Aber ich kann ja jederzeit wiederkommen.

Vielleicht knacke ich dann noch meinen eigenen Highscore, unter dessen mein Name als einer der fähigsten Ermittler des GalakStaB (laut Listeneintrag) geführt wird? Oder ich warte einfach auf den nächsten Auftrag! Bis dahin muss ich mich aber erstmal etwas ausruhen und wieder in den normalen Alltag zurückfinden... Und meine Ermittlungen in der Bibel fortsetzen.

Ende?

mac of tugcs