

Tronic

Fabian Theurer 8/2005



Das Spiel

Das letzte der drei deutschsprachigen Adventures von Klaus Kuchler und Fritz Rach (Sagor, der Eroberer / Harcon, Hüter des Lichts / Tronic) spielt in der Zukunft. Es erschien 1986.

Wie die beiden vorausgegangenen Adventures verbindet auch dieses Spiel grafische Elemente mit einem Textparser. Die Steuerung der Hauptperson und das Vorantreiben der Handlung erfolgt also über Texteingaben unter Beachtung bestimmter Eingabemuster und des (nicht offen gelegten) Wortschatzes. Die Umweltbedingungen sind teils vordefiniert, teils zufallsgesteuert – aber immer variabel. Außer der bloßen Fortbewegung der Figur in verschiedene Richtungen werden dem Spieler vor allen Dingen außerordentliche Fähigkeiten beim Lösen der Rätsel abverlangt.

Tronic ist vielleicht das raffinierteste, auf jeden Fall aber das komplizierteste aller Adventures von Kuchler & Rach.

Um was geht es? Kurz gesagt: Der geniale Prof. Hoover (2027-2133) hat einen bislang nie da gewesenen Supercomputer entwickelt: den BTS-Computer. Außer dem „Multi-Chip“ zeichnet diesen Computer aus, dass er halb organisch aufgebaut ist und von daher über ein beunruhigendes Maß an intelligentem Eigenleben verfügt.

Hat das BTS bisher nur Hilfestellung geleistet, etwa bei der Regelung des Straßenverkehrs oder bei der Wetterkontrolle, so strebt es nunmehr die komplette Weltherrschaft an. Und es stellt ein entsprechendes Ultimatum an die bestehenden Regierungsbehörden: BTS will „meiner neuen Zivilisation den angestammten Platz unter den mächtigen Völkern der Galaxis zuweisen“ (Tronic-Handbuch). Es ist Aufgabe des Spielers, in der Rolle des tapferen Tronic-Agenten Silverman dieses Endzeit-Szenario noch in letzter Minute zum Guten zu wenden ...

General Silverman, der Mann mit der Lizenz zur Weltverbesserung

Silverman gefiel sich in der Rolle des Weltretters, obgleich er sich auf der langen Reise manchmal Gedanken machte, ob er mit dem klapprigen Gebraucht-Kurzstreckengleiter von der zuständigen Regierungskommission nicht etwas dürftig ausgerüstet worden war. Vielleicht nahmen „die da oben“ die Gefahr doch noch nicht allzu ernst.

Na ja, obgleich irgendwie weiblich – das BTS war die hässlichste Konstruktion der ganzen Galaxis und noch dazu nur ein unbeweglicher Computer, kein Roboter. Aber Prof. Hoover hatte zu Lebzeiten ganze Arbeit geleistet: An guten Tagen konnte seine Kreation den Philosophen Descartes zitieren,

ohne je ein Buch in Händen gehalten zu haben! In einem einzigen Satz brachte es alles auf den Punkt: „Ich denke, also bin ich“ ...

An einem Tag im August hatte es alle Autofahrer der Welt in einen 3.709 Kilometer langen Stau umgeleitet, ein anderes Mal beharrte es auf dem Bau von hunderten von Atomkraftwerken, nur um sein schier unerschöpfliches Bedürfnis nach bassdröhnender Technomusik stillen zu können. In dieser Art waren die Einfälle des BTS-Computers mal mehr, mal weniger gut. BTS begrub Pizza, Fritten und Hamburger in seinen halb organischen Laufwerksöffnungen, schleuderte sonntags Wäsche und stellte seinen Hausmüll (Ionenbomben, Titanwürfel und Atronitalsäure) einfach vor die Wohnungstür. Folglich wurde es sowohl von Freunden als auch von Nachbarn und Gegnern respektvoll nur „das System“ genannt.



In der Orbitalstation gibt es alles, was man als Held so braucht.

Silverman lässt seinen männlichen Falkenblick über die krasse Bordelektronik der Orbitalstation schweifen. Gegen den Laser war ja an sich nichts einzuwenden, aber diese Dinger funktionierten doch schon seit Jahren nicht mehr mit Energieakkus. Er würde ein verdammtes Energiemagazin suchen müssen. Widerwillig greift er nach den Konzentraten: Vitaminkonzentrat, Wasserkonzentrat. Er würde sich in den nächsten Monaten daran gewöhnen müssen. Der Translator hingegen war kaum zu gebrauchen, verstand er doch neben dem Sächsischen nur ca. 3.640 Planetial-Dialekte. Aber Silvermans Generation weiß noch: Im All kann man alles gebrauchen.

Kampf gegen die Scanner

„Blauer Planet, ich komme!“, grunzt Silverman schon acht Monate später vergnügt. In diesem Zeitraum hat er nämlich entdeckt, dass er nur „BETRETE RAUMGLEITER“ eingeben muss, um glücklich an Bord seines Kurzstreckengleiters zu gelangen. Dank Lichtgeschwindigkeit ist er auf der Reise etliche Jahre jünger geworden; er fühlt sich wie neu geboren. Selbst die monotone Stimme des Bordcomputers scheint heute etwas heiterer zu klingen: „All Systems OK and online. Innentemperatur: 21 Grad Celsius. Geschwindigkeit: 3.124 km/h. Radianwinkel 2,000102“, ertönt es blechern. „Kamma nich’ meckern“, kommentiert Silverman gönnerisch. Das selbstzufriedene Grinsen weicht aber gleich wieder zu Gunsten einer coolen Angespanntheit in den markanten Zügen des Pilots. Auf dem Raumhafen ist nämlich ein Kampfroboter stationiert – online mit BTS. Mit einem eleganten Sprung entwindet sich Silverman dem Kurzstreckengleiter – auf alles gefasst. Der Kampfroboter grüßt völlig unbeeindruckt. Silverman lässt den Laserstrahl zurückfahren.

Großspurig und nach Art der Fernfahrer mit den Armen rudern überquert er die Landebahn. Offenbar weiß noch niemand auf der Erde von seiner Identität und seiner Mission. „Zeit, den Laden umzukrempeln“, denkt er. Da kommt auch schon sein Scout – ein süßer, kleiner, manchmal etwas täppischer Roboter, und schnarrt: „Das Oberkommando hat mich dir unterstellt. Ich beginne meinen Auftrag.“

Scout und Silverman kippen sich im Casino von Terranias City erstmal gehörig einen hinter die Binde. Eine Weltrettung will schließlich mit Bedacht angegangen werden. So wird auch der Plan geboren, Silverman solle sich aus einem ehemaligen Waffenlager des Militärs bedienen und dann bei Gelegenheit das Atomkraftwerk von Terrania in die Luft jagen. „Na klar, Alter. Geiler Plan. Wenn die BTS ihren Technoschrott nicht mehr hören kann, wird sie auch sonst keine Störsignale mehr aussenden.“

Unterwegs zur billigsten Pension gibt es eine Rangelerei mit dem kontrollgeilen Scanner des BTS. Und dann finden sie sich mithin etwas seekrank in den Slums wieder. Silverman rempelt einen blaugeschuppten Extraterrier an. „Greafft el Gradb?“ Silverman, fast wieder nüchtern: „Hör mal zu, du komische Unke. Wenn ich hier vorbei muss ...“ Aber dann: „He, ich glaub’, mein Schwein pfeift – das ist ja Akane, der berühmte Bruchpilot! Altes Haus!“ – „Graaht er te yiisaht“. Der hochmoderne Translator kommt zum Einsatz! Der Xione erklärt, er brauche Hilfe bei der Befreiung seines Copiloten Taan.

Berufs-Star Silverman erledigt das so nebenbei mit seinem Laser. In den Slums muss er Taan nicht lang suchen – der steckt in einem Bunker fest und kennt übrigens einen Gleiter-Steuerungs-Befehl.

Am nächsten Tag gibt es gute Neuigkeiten vom Scout. Er hat das Passwort des Inforoboters ausgespäht – es lautet „GUEST“. In seiner unnachahmlichen Art traktiert Silverman daraufhin den Inforoboter mit hohlen Phrasen, ohne zu merken, dass dieser gar nicht eingeschaltet ist. Bis ihm endlich die zündende Idee kommt: „FRAGE INFOROBOTER, GUEST, WEGEN BTS ...“ – „OK, Sir. Was kann ich für Sie tun?“. – „INFOROBOTER“, Silverman steckt sich eine filterlose Zigarette an und versucht vergeblich, wichtig auszusehen, „LOESCHE MEIN STRAFREGISTER.“ – „Zweimal ohne Ausweis angetroffen ... Alkoholmissbrauch ... Beamtenbeleidigung und Widerstand gegen die BTS-Gewalt ... illegales Glücksspiel ... Gefangenenbefreiung ... Spionagetätigkeit ...“ – „Genau, das meine ich.“

Eine im Slum streunende Katze schenkt Silverman in seiner unendlichen Güte dem greisen Museumswärter. Daraufhin wird der ein bisschen zugänglicher und plaudert das geheimste Codewort des verstorbenen Prof. Hoover aus.

Silverman hat die Schnauze voll von der Erde

Es muss irgendwann auf diesen Reisen zwischen dem Vitaminkonzentrat in der Raumfähre, dem Springbrunnen vor dem Kasino und dem Inforoboter passiert sein. „Erde, Erde, Erde! Ich kann's nicht mehr hören!“, grölt Silverman, der sich seit drei Tagen nicht mehr rasiert hat. Inzwischen hat er ein Atomkraftwerk in die Luft gejagt (die Quantenbombe hatte praktischerweise eine Taste) und einen Wachroboter wegen eines Gläschens Atronitalsäure mit dem Impulsstrahler ins Jenseits befördert. Seit Wochen trug er dieses hochgradig ätzende Zeug mit sich herum.

Und jetzt kam auch noch die Positronik ins Spiel. Kaum aktiviert, beförderte sie ihn mal hier-, mal dorthin. Dabei war für ihn doch nur die geheime Datenbank von „verdammtem Interesse“...

Irgendwann war es dann doch soweit. Terminal in der Datenbank hervorgesucht, Speicherkarte ins Terminal gesteckt. Codewort „RAKS“ in Erfahrung gebracht. Klappe zu, Affe tot. Ein letztes Mal zurück zum Transmitter und mittels namentlicher Eingabe ab nach BTS, sprich, erst einmal mitten in den Langstreckengleiter.

„Gleiter, GOBTS!“. Was für ein Tag. Aber es würde noch schlimmer kommen.

Auf der Jagd ist auf der Flucht

Kaum gestartet, heftet sich ein Scangleiter an die Fersen von Silverman. Der Gegner feuert aus allen Rohren, unser sympathischer Langstreckengleiter vibriert erheblich unter den zahlreichen Einschlägen. Die Energieanzeige geht kontinuierlich zurück. Das Cockpit wird von Warn-Piepstönen erfüllt. Der Tank ist ausgelaufen. Die Navigation ist ausgefallen. Sollte so das Ende aussehen? Nein, denn der Kampfcomputer in der Bordelektronik meldet sich zu Wort: „Wir sind getroffen. Ihr Kommando, Sir?“ Gut, vorher mal in der Datenbank nachgesehen zu haben.

Der Langstreckengleiter legt eine 1A Bruchlandung mitten in den Regenwald des BTS-Planeten aufs Parkett. Silverman lebt! Und wird von einer unfreundlichen Überwachungskamera angestarrt. Der Laser scheint noch zu funktionieren, oder aber die Überwachungskamera ist von minderer Güte. Jedenfalls geht sie kaputt, als G. S. den 30.000 °C heißen Lichtstab darauf richtet.

Bleibt die Frage, wohin. Der Empfangsroboter ist zwar freundlich, aber irgendwie nicht wirklich hilfreich. Das ist hier nicht anders als in den großen Empfangsgebäuden des Kapitalismus auf der Erde.

Das Denkmal des Diktators

Der sagenumwobene General schlägt sich in die Büsche. Das Löschen des Strafregisters besorgt diesmal der „Kleine“, ebenso die Versorgung mit Vitaminkonzentrat. Wasser gibt es beim Canyon. Und so geht es durch zwei miteinander verbundene Labyrinth.

Als er ein Denkmal sieht, das gewisse Züge von Prof. Hoover aufweist, mäht er es mit seinem Laser nieder. Dahinter verbirgt sich interessanterweise eine Codekarte. Aber auch sonst kann er wieder alles gebrauchen, was in der Gegend herumliegt: Magnetschlüssel, Spraydosen, Steine.

Keine Frage, das Titanschott, das da im Dschungel versteckt liegt, schreit natürlich nach einem Titanwürfel zur Legitimation für den Eintritt. Hinter der Tür lauert ein Kontrollroboter und schnarrt: „Identifikation, bitte!“. Auch das ist kein Problem, wenn man im ersten Teil mit dem geschwätzigen Katzenliebhaber gesprochen hat, der Hoover noch persönlich kannte. Nicht mehr und nicht weniger als das „ARMAGEDDON“ wird hier gefordert. Silverman schaut sich um (nota bene: SCHAU), und findet, dass die Tür nach draußen nun für immer verschlossen ist. So tappt er stattdessen den langen Korridor entlang, wobei er immer noch von dem lästigen Scanner verfolgt wird. Langsam fragt er sich, wie Hoover das alles im Kopf ausgehalten hat. Am Ende des Gangs ist ein Aufzug angebracht.

Eines hat Silverman im Urin: Bevor er jetzt auf dem Tastenfeld die „EINS“ drückt, sollte er lieber das Spiel abspeichern. Denn dort kann er zwar noch einen Blick in die ehemalige Zentrale werfen – aber auch wirklich nur noch einen letzten. Stattdessen geht es ein Stockwerk weiter rauf zur ZWEI.

Als hübsches Pendant zur Quantenbombe hat Hoover hier eine nunmehr verstaubte Ionenbombe liegen lassen. Die funktioniert genauso gut wie erstere – allerdings nur, wenn die äußeren Umstände dazu passen.

Silvermans Abneigung gegen Kraftwerke

Mit dem Konverter im Maschinenraum bezweckt BTS das Gleiche wie mit dem Atomkraftwerk auf der Erde. Offenbar liebt es die Nähe zur schmutzigen Energie. Entsprechend viel Freude bereitet es, das Ding kaputt zu machen. Und das geht so: Silverman legt einen Titanwürfel in den Konverter. Daraufhin zündet er seine elegante Taschen-Ionenbombe und macht sich, hämisch die Hände reibend, davon ...

Aber lassen wir noch einmal Silverman selbst zu Wort kommen: „Gott verdamme mich. Warum ist auf dieser Landkarte ausgerechnet das verschlafene Nest Princetown eingekringelt?!“. Ein Geistesblitz durchzuckt den Heroen: „Na klar, das muss ein weiteres Codewort sein!“

Hoffen wir mal, dass er die Öffnung im Terminal findet, in die er die Codekarte aus dem Denkmal einsetzen soll. Aktivieren kann er das Teil aber nur zusammen mit dem geheimen Codewort von der Weltkarte. Ein letztes Mal wird er aufgehalten.

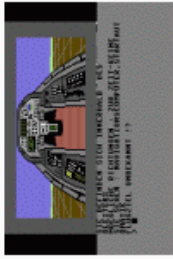
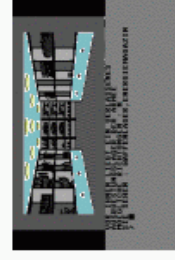
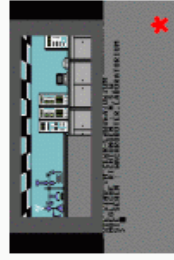
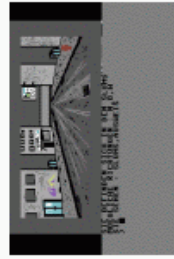
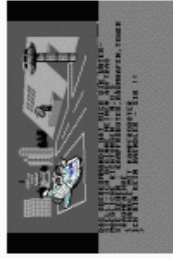
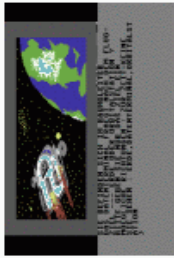
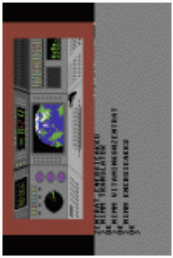
Abrechnung im verrückten Haus

„Identifikation bitte“, schnarrt der Controlscanner metallern. „Ärger mich nicht!“, erwidert Silverman. Nichts kann ihn jetzt mehr aufhalten. Einfach den Infocomputer von Taan am Controlscanner befestigt, und schon geht es weiter.

Nur Notstromaggregate erhalten die miese Existenz des BTS noch aufrecht. Der Strom reicht aber nicht mehr aus, um alle Sicherheitstüren zu verschließen. Deshalb genügt es völlig, die letzte Überwachungskamera mit roter Farbe zu übersprühen. Und schon schreitet der General zur Abrechnung mit dem Cyborg: „Du bist es, schleimiges BTS!“ – „O nein, Ihr habt mich gefunden!“ – „So ist es. Wie schmeckt dir das?“. Silverman – die Atronitalsäure – der Cyborg – brutzel, schmatz, röchel – nein, es ist einfach zu schrecklich.

Ziehen wir den Hut und verneigen wir unser schweres Haupt vor den sterblichen Überresten des einzigen BTS-Computers auf der ganzen Welt.

(Inoffizielles Longplay 8/2005; Autor: Fabian Theurer)



↑ "BTS"

→ *

*

+

+

-

-

-

-

-

-

-

-

-

→

