

# **SPACE QUEST™ IV**

**ROGER WILCO™ AND THE TIME RIPPERS**

## **TECHNICAL REFERENCE MANUAL**

**ENGLISH • FRANÇAISE • DEUTSCH • ITALIANO**

**PLEASE NOTE: All component paper parts that are required to play this game  
are incorporated within this product.**

# SPACE QUEST IV -

## Roger Wilco and the Time Rippers

### An Exclusive Interview with Roger Wilco: Space Hero

In recent years, the name Roger Wilco has become synonymous with honour, bravery, heroism and dumb luck. Here to tell us about himself, his past adventures, and his upcoming endeavours is that swashbuckling space cadet himself, Roger Wilco.

*Roger, it's common knowledge that before you began an exciting career saving galaxies and rescuing software designers, you were a janitor on a Xenon space lab, but little is known about your early life back on your home planet of Xenon.*

**Xenon's a great place. In fact, I can't wait to get home – I haven't been back there since the end of *Space Quest I*. I grew up there, descended from a long line of ... uh ... Maintenance Specialists. Anyway, after grammar school my parents enrolled me in the High School of the Custodial Arts, where I took a lot of general ed stuff – you know, Basic Disinfecting 101, Broom Wrangling ... I wasn't exactly at the head of my class, but I did score a perfect two on our last History of Mop Management pop quiz. When I was old enough, I went to Janitorial Graduate**

**School, where I majored in Industrial Waste. After graduation, I reeled in this heavily-sought-after position with NucleoTherm Hazardous Substances Containment Services, and was assigned to contract duty aboard the spacelab Arcada. I couldn't believe my luck, getting this gig – all those veterans at NucleoTherm, and they chose *me*.**

*In what has become known across the galaxy as The Sarien Encounter, you single-handedly saved Xenon and the entire Earnon star system from the evil Sariens. How'd you do it?*

**Well, it wasn't easy, Flip. The stuff I went through, well, other guys would have snapped. If not for my keen wit, those slimy Sariens would have wiped us out. Why, I braved so many dangers...**

*So tell us about it already.*

**Oh, yeah, sorry. Well, the Sariens were after the Star Generator, a gizmo Xenon's scientists were working on. They attacked the Arcada, the spacelab where I was stationed, and slaughtered the whole crew – everybody but me, that is. I cleverly evaded them ...**



*You were napping in the broom closet, right?*

**Er .. I was resting up for the big battle. Anyway, they took the Star Generator and I went after 'em. I infiltrated the Sarien battle cruiser Deltaur, set the Star Generator to self destruct, and got out of there just in time for a front row seat to see the Deltaur and all those filthy Sariens get blown to bits.**

*But that wasn't really the end of the Sariens, was it?*

**Well, no, now that you mention it. Their boss, a big slug named Vohaul, was pretty tweaked at me for foiling his operation, so he sent a couple of thugs after me to make sure I wouldn't get in his way when he unleashed an army of genetically engineered Life Insurance Salesmen on the galaxy.**

*Gads!*

**Yeah, I hear ya.**

*But you were able to stop him?*

**Yep. Once again I went up against impossible odds and emerged a hero. It was an amazing display of courage and determination, if I do say so myself. When you're looking for top performance in a tight situation, I'm your man, Flip. Talk about staying cool...**

*(Sigh) So what happened, Roger?*

**Well, it was like this: Vohaul's goons kidnapped me and hijacked a shuttle to the planet Labion. Through sheer genius I was able to escape...**

*The way I heard it, the hovercraft crashed, killing your captors. That made it pretty easy to get away, didn't it?*

**Uh, well ... not as easy as you might think. See, there was still a deadly root monster, a ferocious swamp creature, and a Labion Terror Beast to contend with. Then I had to outsmart another of Vohaul's gorillas and steal the shuttle so I could penetrate the asteroid fortress and pull the plug on the corpulent creep once and for all.**

*Well, it sounds like you earned your pay that time, Roger.*

**All in a day's work for a guy like me, Flip. Anyway, I aborted the launch and jetted out of there in an escape pod. I crawled into the sleep chamber and the next thing I knew, I woke up in a trash freighter.**

*So, basically, it was out of the frying pan and into the fire for you, right Rog?*

**Yeah, things didn't look too good, but I blasted out of the freighter in an old jalopy I resurrected from the rubble. What I didn't know was, I was being tailed by Arnoid the Annihilator, that one man collection agency from hell. He nearly had me at a tourist trap on Phleebut, but at the last minute I wiped him out. After that gruelling experience, I thought I'd take it easy for a while.**

*That's when you got the distress call from the Two Guys from Andromeda, right?*

**Yeah, ever seen those guys?**

**Jeez, what a couple of geeks.**

**Anyway, before I knew it I was face to face with the most ruthless band of outlaws in the galaxy, the Pirates of Pestulon. I was lucky to get out of there with my skin, not to mention those two ingrates I dropped off on Earth. Why I risked my neck for those bozos, I'll never know.**

*Rumour has it, the Two Guys actually authored your adventures, Roger, making them effectively, your creators. What is your reaction to that?*

**Those rumours are greatly exaggerated, Flip. It's that kind of tabloid trash that gives journalism a bad name, and frankly I'm shocked that you would print such a thing. You wouldn't, would you?**

*Of course not, Roger. I'll edit that part out (heh, heh). So tell me, what are your plans for the future?*

**Well, Flip, I think I'm overdue for a vacation. I'm not even gonna think about anything brave or heroic for at least six months – I'll be kicking back on some sandy beach soaking up x-rays. Heck, maybe I'll even check out Robertaland.**

## A Walking Tour of Post War Xenon

Time travellers everywhere are flocking to futuristic Xenon to view and photograph the amazing post-apocalyptic landscape. If you and your family plan to visit this bleak yet fascinating vacation getaway, this walking tour will help you get the most from your stay.

Space Piston Safety Tip: **AVOID THE CYBORGS!**

**WARNING!!** The following section includes hints that experienced game players may not want to see. Continue reading **ONLY** if you have trouble getting started playing Space Quest.

As you arrive on the streets of Xenon, click the EYE cursor on various locations on the screen to

learn about your surroundings. Walk one screen East and click the HAND cursor on the rope in the lower right side of the screen. Avoid the cyborg if he should appear. Walk between the red columns on the upper right side of the screen. Select the rope from your inventory window and click the ROPE cursor on the ground. Wait for the bunny to walk into the noose, and click the HAND cursor on the rope. Walk two screens East. A skimmer is parked on the street. Click the EYE cursor on the skimmer. Click the HAND cursor on the glove box to open it, and again to take the PocketPal inside. Walk one screen North. Click the EYE cursor on the hole in the side of the tank. Now would be a really good



time to SAVE YOUR GAME. Click the HAND on the unstable ordnance to take it. Walk two screens West, to the opposite street corner. Click the HAND cursor on the sewer grates, until you find one you can climb into. After you explode, restore your game and DON'T take the unstable ordnance. Return to the sewer grate, descend below the city, and enjoy the rest of the game!

## SOLUTION TO U.I.V.P.P.P.

	L	A	T	E	X	B	A	B	E	S	
R	?	GGX	LSMFT	$R^2-e$	$\frac{e}{R^2}$	$BR^2$	$\frac{PGA}{RA^3}$	15X	11743	$\frac{TSN}{40^2}$	
O	3 L	?	$\frac{5x}{9}$	nx	$\mathbb{Q}$	N/A	4392	x \$	10 u	$\frac{MT}{M}$	
G	5 x	$\frac{5}{x}$	?	$\frac{EG}{4}$	X	$\frac{V}{V}$	$\frac{VX}{VN}$	$\frac{X}{CTA}$	$\mathbb{Q}$	mvp <sup>3</sup>	
E	9 x	$\frac{9x}{R}$	e=mc2	?	ex <sup>2</sup>		$\frac{485}{EA}$	BEx	$\frac{GPA}{EE}$	X-5%	
R	x+4	RATA	$\frac{Rx}{T}$	$\frac{RE}{V^3}$	?	$\frac{F7}{2}$	8(b-r)	TBA	$\emptyset 183$	$R_X$	
W	4x <sup>2</sup>	$\frac{WA}{AO}$	n= ?	1 x	$3\sqrt{G}$	?	X	$\frac{BW}{B}$	$\frac{KQV}{SRL}$	F 1	
I	2x <sup>3</sup>	2A <sup>2</sup>	$\frac{\sqrt{n}}{x}$	18 x	$\sqrt{17}$	B I	?	I B	$\pi^2$	$\frac{A10}{TNK}$	
L	RLL	$\frac{\mathbb{Q}}{I}$	$\frac{n^2}{x^2}$		SRL x \$	$\frac{LB}{J}$	$\frac{PG}{E}$	?	$\sqrt{2x}$	3 <sup>0</sup> +	
C	$\sqrt{b^2}$	ax <sup>2</sup> +c	b <sup>n</sup>	X	$\frac{33}{139x}$	VI.3	$\frac{GM}{AC}$	X-10%	?	32 <sup>0</sup>	
O	$\pi$	$\sqrt{\pi}$	$\frac{BLT}{OA}$	$\frac{XX}{X^2}$	$\frac{THX}{1138}$	$\mathbb{Q}$	$\frac{x+y}{2}$	BO <sup>x</sup>	b <sup>2</sup> -4ac	?	

# SPACE QUEST IV - Roger Wilco and the Time Rippers

## An Exclusive Interview with Roger Wilco: Space Hero

Depuis quelques années, le nom de Roger Wilco est devenu synonyme d'honneur, de bravoure, d'héroïsme et de chance incroyable. Roger Wilco, le le cadet de l'espace est ici, avec nous, pour nous parler de lui, de ses aventures passées et de ses projets.

*Roger, tout le monde sait qu'avant de commencer une grande carrière de sauveur de galaxies et de concepteurs de logiciel, vous étiez chargé de la surveillance dans un laboratoire spatial de Xénon. Mais on connaît moins votre jeunesse passée sur votre planète d'origine, Xénon.*

**Xénon est un endroit formidable. En fait j'ai vraiment hâte de retourner chez moi. Je n'y suis plus allé depuis la fin de Space Quest I. C'est la-bas que j'ai été élevé et je descends d'une grande lignée de ... heu ... spécialistes en maintenance. Après le lycée, mes parents m'ont inscrit à l'école des Techniques de Surveillance, où j'ai appris pas mal de généralités - vous savez bien, Désinfection Fondamentale 101, Programmation de Nettoyeurs Intergalactiques ... Je ne faisais pas précisément partie des meilleurs de ma classe, mais j'ai**

**réalisé le score parfait sur le dernier Parcours de Serpillothérapie de l'Académie. Quand j'ai atteint l'âge, je suis entré à l'Université de Surveillance Cosmique où je me suis spécialisé en déchets industriels. Une fois mon diplôme en poche, j'ai été engagé par NucleoTherm, au service de Confinement des Matières Dangereuses, à un poste très envié. J'étais chargé du respect des contrats à bord du laboratoire spatial Arcada. Je n'en revenait pas d'avoir obtenu ce job - tous ces vétérans à NucleoTherm et ils m'ont choisi, moi.**

*Dans ce que l'on appelle maintenant dans toute la galaxie la Bataille contre les Sariens, vous avez sauvé Xénon et tout le système solaire d'Earnon des méchants Sariens à vous tout seul. Comment vous y êtes vous pris ?*

**Eh bien, ça n'a pas été facile, Flip. Ce par quoi je suis passé, eh bien, d'autres que moi s'y seraient cassé les dents. Sans ma grande présence d'esprit, ces infâmes Sariens nous auraient tous exterminé. C'est pourquoi, j'ai bravé tous ces dangers...**

*Justement, parlez-nous en.*



Oh oui, bien sûr. Eh bien, les Sariens en avaient après le Star Generator, un machin sur lequel travaillaient des scientifiques de Xénon. Ils ont attaqué l'Arcada, le laboratoire spatial où j'étais stationné, et ils ont massacré tout l'équipage - tout le monde sauf moi, en fait. Grâce à mon intelligence, je leur ai échappé ...

*En fait, vous faisiez une sieste dans le placard à balai, exact ?*

Heu ... Je me reposais avant la bataille finale. Bref, ils se sont emparé du Star Generator et je les ai poursuivis. Je me suis introduit sur le croiseur de guerre Sarien, le Deltaur, j'ai déclenché le mécanisme d'auto-destruction du Star Generator. J'ai juste eu le temps de m'échapper pour assister en première ligne à la désintégration du Deltaur et de ces infects Sariens.

*Mais, ça n'a pas été la fin des Sariens, n'est-ce pas ?*

Eh bien, non. Puisque vous abordez le sujet ! Leur chef, une grosse limace nommée Vohaul, était très remonté contre moi, à cause de l'échec de cette opération. Alors il a envoyé deux brutes à ma poursuite afin de s'assurer que je ne me mettrais pas en travers de son chemin lorsqu'il lâcherait son armée d'androïdes vendeurs en assurance-vie sur la galaxie.

*Mon dieu !*

Oui, je vous écoute !

*Mais vous avez réussi à l'arrêter ?*

Oui. Cette fois encore, je me suis battu à un contre cent et je m'en suis sorti tel un héros. Ce fut une admirable démonstration de courage et de détermination, si je puis dire. Si vous recherchez la performance optimale dans une situation délicate, je suis votre homme, Flip. Je sais rester cool ..  
*(Soupir) et alors, qu'est-il arrivé, Roger ?*

Eh bien, ça s'est passé comme ça : les gorilles de Vohaul m'ont kidnappé et ont détourné une navette vers la planète Labion. Grâce à mon génie, je me suis échappé ...

*D'après ce que j'ai entendu, le vaisseau s'est écrasé, tuant vos ravisseurs. C'est plutôt facile de s'évader dans ces conditions, non ?*

Heu, eh bien ... Pas aussi facile que vous pourriez le penser. Vous voyez, il restait à combattre un monstre aux griffes mortelles, une féroce créature des marais et un "Terrifieur" de Labion. Il m'a fallu damer le pion à un autre gorille de Vohaul, voler une navette pour pénétrer dans la forteresse d'astéroïdes et "finir le travail" une bonne fois pour toutes.

*Eh bien, il semble que vous avez mérité votre salaire, cette fois, Roger.*

Tout ça dans une seule journée, Flip. En tout cas, j'ai empêché le lancement et j'ai pu m'échapper

dans une nacelle de secours. J'ai rampé jusque dans la chambre, et la seule chose dont je me souviens après, c'est m'être réveillé dans un convoyeur d'ordures.

*En fait, c'était reculer pour mieux sauter, n'est-ce pas, Rog ?*

Ouais, les choses ne me semblaient si bien engagées que ça. Alors je me suis échappé du convoyeur dans un vieux tacot que j'ai ressuscité d'une carcasse. Mais je ne savais pas que j'étais pris en chasse par Arnold l'Annihilateur, une créature aux intentions plus noires que les ténèbres de l'enfer. Il a failli me capturer dans un piège à touristes sur Phleebut, mais à la dernière minute, je lui ai échappé. Après cette expérience épuisante, j'ai décidé de prendre du repos pour un temps.

*C'est alors que vous avez reçu cet appel de détresse de la part des deux types d'Andromède, exact ?*

Ouais, les z'avez jamais vu, ces types ? Mon Dieu, quel couple d'affreux, beurk ! En tout cas, avant de pouvoir le réaliser, je me suis retrouvé face à face avec la pire bande de hors-la-loi de la

galaxie, les Pirates de Pestulon. J'ai eu de la chance de m'en tirer en vie, sans parler de ces deux ingrats que j'ai largué sur la Terre. Je ne saurais jamais pourquoi j'ai risqué ma peau pour ces deux clowns.

*D'après la rumeur, Roger, ces deux types sont en réalité les auteurs de vos aventures. Ils vous auraient créé. Qu'est-ce que vous en pensez ?*

Ces rumeurs sont largement exagérées, Flip. C'est ce genre de presse à scandale qui nuit à l'image du journalisme, et franchement, je serais choqué si vous imprimiez celà. Mais, vous ne le feriez pas, n'est-ce pas ?

*Bien sûr que non, Roger. Je ferai en sorte que ça ne paraisse pas (hem, hem). Mais, dites-moi, quels sont vos projets dans l'immédiat ?*

Eh bien Flip. Je pense rattraper mon retard de vacances. Je ne vais même pas penser à quoi que ce soit de brave ou d'héroïque pendant au moins six mois. Je vais me ressourcer sur quelque plage et absorber des rayons X. Eh, si ça se trouve, je vais même aller faire un tour à Robertaland.



## Une randonnée sur la Xénon d'après-guerre

Les voyageurs affluent de partout vers Xenon, la futuriste, pour voir et photographier son fantastique paysage post-apocalyptique. Si vous et votre famille projetez de visiter ce lieu triste et fascinant à la fois pendant vos vacances, cette petite randonnée vous aidera à profiter au maximum de votre séjour.

Petit conseil de sécurité spatiale : **évitez les cyborgs !**

**Attention !! Ce chapitre contient des indices que les joueurs expérimentés peuvent ne pas vouloir connaître. Continuez votre lecture seulement si vous avez des problèmes pour commencer à jouer à Space Quest.**

Quand vous marchez dans les rues de Xénon, cliquez sur l'oeil et déplacez-le pour obtenir des informations sur votre environnement immédiat. Déplacez-vous d'un écran vers l'Est et cliquez la main sur la corde située dans la partie inférieure droite de l'écran. Un cyborg peut apparaître, évitez-le! Marchez entre les colonnes rouges situées dans la partie supérieure

droite de l'écran. Sélectionnez la corde dans votre fenêtre inventaire et cliquez la corde sur le sol. Attendez que le lapin se prenne dans le noeud coulant, et cliquez la main sur la corde. Déplacez-vous de deux écrans vers l'Est. Un vaisseau téléporteur à suspension magnétique est garé dans la rue. Cliquez l'oeil sur le vaisseau téléporteur à suspension magnétique. Cliquez la main sur la boîte à gants pour l'ouvrir, et encore une fois pour prendre l'ordinateur de poche. Déplacez-vous d'un écran vers le Nord. Cliquez l'oeil sur le trou situé sur le côté du char. Ce moment est particulièrement bien choisi pour sauvegarder votre jeu. Cliquez la main sur l'arme instable pour la prendre. Déplacez-vous de deux écrans à l'Ouest, vers le coin de rue opposé. Cliquez la main sur les grilles d'égout jusqu'à ce que vous en trouviez une qui vous permette de descendre. Après avoir explosé, restaurez votre jeu et ne prenez pas cette arme instable. Revenez à la grille d'égout, descendez sous la ville et amusez-vous.

## SPACE QUEST IV - Roger Wilco and the Time Rippers

### Ein Exklusiv-Interview mit dem Raumhelden Roger Wilco

**Der Name Roger Wilco ist in den letzten Jahren zum Synonym für Ehre, Tapferkeit, Heldentum und eine Portion Glück geworden. Es ist heute bei uns, um über sich selbst, seine Abenteuer und seine Pläne zu reden - der verwegene Roger Wilco.**

*Roger, du hast vor deiner Karriere als Erretter von Galaxien und Softwaredesignern als Hausmeister auf dem Xenon Space Lab gearbeitet. Aber es ist so gut wie nichts über dein früheres Leben auf deinem Heimatplaneten Xenon bekannt.*

**Xenon ist ein großartiger Planet. Ich kann es kaum erwarten, wieder daheim zu sein. Seit dem Ende von *Space Quest I* bin ich nicht mehr zu Hause gewesen. Ich bin dort aufgewachsen und stamme aus einer langen Ahnenreihe von ... äh ... Gebäudepflegespezialisten. Nach der Gesamtschule haben mich meine Eltern an das Fachgymnasium für angewandte Wartungsarbeiten geschickt, und ich habe dort viele Kurse für Allgemeinbildung belegt - Basiswissen Desinfektion, Besenrangeln usw. Ich war nicht**

**gerade der Klassenbeste, aber beim letzten Pop-Quiz zur Geschichte des Gebäudepflegemanagements habe ich den Trostpreis gewonnen. Nach dem Abschluß bin ich auf die Fachhochschule für Hausmeisterwesen gegangen, und mein Hauptfach war Industriemüll. Danach bekam ich eine äußerst gesuchte Position bei der NucleoTherm Gesundheitsschädigende Substanzen Endlagerungs-GmbH und wurde auf das Spacelab verpflichtet. Ich konnte es kaum fassen, so ein Glück - es gab doch so viele alte Hasen bei NucleoTherm, und die haben *mich* ausgewählt!**

*In der Aktion, die in der ganzen Galaxie als The Sarien Encounter bekannt geworden ist, hast du ganz allein Xenon und das ganze Sternensystem von den schrecklichen Sariens gerettet. Wie hast du das nur geschafft?*

**Tja, das war nicht leicht, Flip. Was ich alles mitgemacht habe, jeder andere hätte da schlappgemacht. Wenn ich nicht so ein schlauer Junge wäre, hätten die schleimigen Sariens uns**



ausstrahlt. Ich habe so vielen Gefahren getrotzt ...

*Jetzt erzähl' doch schon.*

Ach ja, 'tschuldige. Also die Sariens wollten den Star Generator haben, ein Ding an dem die Wissenschaftler von Xenon arbeiteten. Sie haben die Arcada angegriffen, das Spacelab, auf dem ich gearbeitet habe, und die ganze Mannschaft erschlagen - nur mich nicht, natürlich. Durch meine Gerissenheit bin ich ihnen entkommen ...

*Du warst im Besensschrank eingeschlafen, stimmt das?*

Äh ... Ich habe Kräfte gesammelt für den großen Kampf. Sie haben den Star Generator eingenommen, und ich habe sie verfolgt. Ich bin in den Kampfkreuzer Deltaur eingedrungen, habe den Star Generator auf Selbstzerstörung eingestellt und bin gerade noch rechtzeitig herausgekommen. Und dann konnte ich sozusagen aus der ersten Reihe sehen, wie der Deltaur und all die dreckigen Sariens in Stücke explodiert sind.

*Damit waren die Sariens aber noch nicht ganz erledigt, oder?*

Nein, nicht direkt, wenn du so fragst. Der Boss, ein riesiger Schleimer mit dem Namen Vohaul, hatte einen Haß auf mich, weil ich die Operation zunichte gemacht hatte, und er schickt ein paar Schlägertypen hinter mir her, damit ich ihm nicht im Weg stehe, wenn er eine ganze Armee von

genmanipulierten Lebensversicherungsvertretern auf die Galaxie losläßt.

*Unglaublich!*

Ja, nicht?!

*Aber du konntest ihn aufhalten?*

Klar. Wieder einmal stand ich vor unlösbaren Problemen, und wieder war ich der Sieger. Das war eine erstaunliche Leistung, so ein Mut und eine Entschlossenheit, das muß ich selber sagen. Wenn du in gefährlichen Situationen volle Leistung brauchst, dann bist du bei mir richtig, Flip. Ich bin unheimlich cool ...

*(Seufzer) Und was war dann, Roger?*

Das war so: Vohauls Typen haben mich gekidnappt und ein Shuttle zum Planeten Labion entführt. Ich verdanke es nur meinem Genie, daß ich entkommen konnte ...

*Ich habe gehört, daß das Luftkissenboot einen Unfall hatte, bei dem alle deine Feinde getötet wurden. Also war es recht einfach zu entkommen.*

Ahm, naja, ... aber nicht so leicht, wie es scheint. Da war noch ein Wurzelmonster, ein böses Schwammgeschöpf und eine Labionbestie, mit denen ich kämpfen mußte. Dann mußte ich nochmal einen von Vohauls Gorillas abhängen und das Shuttle stehlen, damit ich in die Asteroidenfestung eindringen und dem fetten Schleimer ein für allemal den Stecker rausziehen konnte.

*Und diesmal scheinst du ja dein Geld wert gewesen zu sein, Roger.*

Weißt du, Flip, das gehört bei mir zum Alltag. Ich habe also den Start sabotiert und bin in einer Rettungskapsel losgedüst. Ich bin ins Schlafabteil hineingekrochen, und das nächste, woran ich mich erinnern kann, ist, daß ich in einem Schrottrichter war.

*Du bist also vom Regen in die Traufe gekommen, Rog?*

Ja, es sah nicht besonders gut aus, und ich bin mit einer alten Kiste aus dem Frachter entflohen, die ich im Schrott gefunden hatte. Was ich nicht wußte, war, daß Arnold the Annihilator hinter mir her war, die Ein-Mann-Sammelagentur aus der Hölle. Beinahe hätte er mich in einer Touristenfalle auf Phleebut gefangen, aber ich habe ihn in letzter Minute ausstrahlt. Nach dieser schaurigen Erfahrung habe ich mir gedacht, jetzt machst du erst einmal eine Weile Pause.

*Und dann hast du den Notruf von den zwei Typen von Andromeda gekriegt, stimmt's?*

Ja, hast du die Typen schon gesehen? Mann, sind das zwei Idioten. Also, ehe ich mich versah, stand ich der rücksichtslosesten Bande von Gesetzlosen in der gesamten

Galaxie gegenüber, den Piraten von Pestulon. Ich kann von Glück reden, daß ich gerade noch entkommen konnte, ganz zu schweigen von diesen beiden undankbaren Kerlen, die ich auf der Erde absetzte. Ich weiß nicht, wieso ich für diese beiden Primitivlinge meinen Hals riskiert habe.

*Es gibt Gerüchte, daß die beiden Typen die Leiter deiner Abenteuer waren, Roger, daß sie also dich als Figur erschaffen haben. Was sagst du dazu?*

Diese Gerüchte sind total übertrieben, Flip. Das ist der ganze Schlagzeilenmist, mit dem die Journalisten das Ansehen ihres Berufsstandes ruinieren. Ich bin schockiert, daß solche Sachen gedruckt werden. Das würdest du nicht tun, nicht wahr?

*Natürlich nicht Roger. Den Teil werde ich herausnehmen (heh, heh). Und welche Pläne hast du für die Zukunft?*

Ja, Flip, ich glaube, ich bin schon lange urlaubsreif. Die nächsten sechs Monate denke ich über nichts Heldenhaftes oder Tapferes nach - ich werde nur am Strand liegen und Sonnenstrahlen tanken. Hey, und vielleicht werde ich sogar Robertaland erkunden.



## Ein Rundgang durch das Nachkriegs-Xenon

Aus allen Gegenden scharen sich Zeitreisende um Xenon, um die erstaunliche, postapokalyptische Landschaft zu sehen und zu fotografieren. Wenn Sie und Ihre Familie dieses öde, aber dennoch faszinierende Urlaubsziel besuchen wollen, so hilft Ihnen dieser Rundgang, das Beste aus Ihrem Aufenthalt zu machen.

Weltraumsicherheitstip: **Vorsicht vor Cyborgs!**

**Achtung!! Im folgenden Abschnitt finden Sie Spieltips, die ein erfahrener Spieler vielleicht nicht sehen möchte. Lesen Sie also nur weiter, wenn Sie am Anfang von Space Quest Schwierigkeiten haben.**

Wenn Sie auf den Straßen von Xenon angekommen sind, klicken Sie mit dem Auge-Symbol auf verschiedenen Stellen des Bildschirms, um Ihre Umgebung kennenzulernen. Gehen Sie auf dem Bildschirm nach Osten, und klicken Sie mit dem Hand-Cursor auf die Schlinge rechts unten am Bildschirm. Weichen Sie dem Cyborg aus, falls er jetzt erscheinen sollte. Gehen Sie zwischen den roten Säulen oben rechts auf dem

Bildschirm. Wählen Sie das Seil aus dem Inventarfenster, und klicken Sie auf den Seil-Cursor am Boden. Warten Sie, bis das Kaninchen in die Schlinge läuft, und klicken Sie auf den Hand-Cursor auf dem Seil. Gehen Sie zwei Bildschirme nach Osten. Auf der Straße parkt ein Luftkissenauto.

Klicken Sie mit dem Auge-Cursor auf das Luftkissenauto. Klicken Sie mit dem Hand-Cursor auf das Handschuhfach, um es zu öffnen, und nehmen Sie den Taschencomputer "PocketPal" heraus. Gehen Sie auf dem Bildschirm nach Norden. Klicken Sie mit dem Auge-Cursor auf das Loch auf der Seite des Tanks. Jetzt sollten Sie das Spiel speichern. Klicken Sie mit der Hand auf entflammbares Material, um es aufzunehmen. Gehen Sie zwei Bildschirme nach Westen auf die andere Straßenseite. Klicken Sie mit dem Hand-Cursor auf die Gullys, bis Sie einen finden, in den Sie hineinklettern können. Nach der Explosion stellen Sie das Spiel wieder her und nehmen diesmal nicht entflammbares Material. Gehen Sie zum Gully zurück, steigen Sie unter die Stadt, und genießen Sie das Spiel!

## SPACE QUEST IV - Roger Wilco and the Time Rippers

### Intervista esclusiva a Roger Wilco, eroe spaziale

**Negli ultimi anni, il nome Roger Wilco è diventato sinonimo di onore, coraggio, eroismo e fortuna sfacciata. Ed ora, a raccontarci di lui, delle sue avventure passate e delle sue imprese future, ecco a voi quel borioso eroe spaziale in persona, Roger Wilco.**

*Roger, tutti sanno che prima di iniziare la tua eccitante carriera di paladino delle galassie e dei disegnatori di software, eri il custode di un laboratorio spaziale su Xenon, ma sappiamo ancora poco sulla tua vita prima di allora, sul tuo pianeta natale Xenon.*

**Xenon è un posto meraviglioso, infatti non vedo l'ora di tornarci: sai, manco dalla fine di Space Quest I. Ci sono cresciuto, e discendo da una lunga stirpe di ... beh ... Specialisti della manutenzione. Comunque, alla fine delle scuole medie, i miei genitori mi iscrissero alla Scuola d'arte per custodi, dove ho appreso tante materie istruttive, come Disinfezione di base 101, Manipolazione della scopa... Non ero certo il primo della classe, ma mi sono guadagnato un bel due all'ultimo quiz sulla Storia della**

**gestione della scopa. Quando raggiunsi la giusta età, passai alla Facoltà per custodi, dove mi sono specializzato in Rifiuti industriali. Dopo la laurea, ho ottenuto con fatica questo posto ambito presso i Servizi di contenimento delle sostanze pericolose del NucleoTherm, e mi hanno assegnato il posto a contratto di custode a bordo del laboratorio spaziale Arcada. Non riesco a credere di avere avuto tanta fortuna da ottenere questo lavoro: pensa, tutti quei veterani del NucleoTherm avevano proprio scelto me.**

*Nel corso di quello che poi è diventato famoso in tutta la galassia come Lo Scontro Sarien, hai salvato da solo Xenon e l'intero sistema stellare Earnon dalle minacce dei malvagi Sarien. Come ci sei riuscito?*

**Beh, non è stato facile, Flip. Con i pericoli che ho affrontato, gli altri sarebbero impazziti. Se non fosse stato per la mia astuzia, quei viscidi Sarien ci avrebbero annientati. Beh, sono scampato a tanti pericoli....**

*E allora, dicci un po' com'è andata.*



Ah sì, scusa. I Sarienî davano la caccia al Generatore stellare (un attrezzo a cui stavano lavorando gli scienziati di Xenon) e attaccarono l'Arcada, il laboratorio spaziale di cui ero il custode, massacrando l'intero equipaggio, o meglio tutti tranne me. Con la mia intelligenza riuscii ad evitarli...

*Stavi schiacciando un pisolino nel ripostiglio delle scope, non è vero?*  
Ehm... mi stavo riposando per la grande battaglia. Ad ogni modo, loro presero il Generatore stellare e io li inseguii, mi infiltrai nell'incrociatore sarieno Deltauro, manipolai il Generatore stellare in modo che si autodistruggesse e me ne uscii di là appena in tempo per conquistarmi un posto in prima fila ed assistere all'esplosione in mille pezzi del Deltauro e di tutti quegli sporchi Sarienî.

*Ma non fu la fine definitiva dei Sarienî, non è vero?*

Adesso che me lo dici, no, non lo fu. Il loro capo, un verme schifoso di nome Vohaul, era piuttosto adirato con me per avergli guastato l'intera operazione, per cui mandò un paio di brutti ceffi a cercarmi per assicurarsi che non avrei ostacolato lo sguinzagliamento per la galassia di un esercito di Agenti Assicurativi generati in laboratorio.

*Perbacco!*

Eh sì, proprio così.

*Ma ci sei riuscito a fermarlo?*

Certo. Ancora una volta la bilancia pendeva completamente in mio sfavore, ma riuscii di nuovo a dar prova di eroismo, in un'incredibile dimostrazione di coraggio e determinazione, lo posso garantire. Se cerchi qualcuno capace di prestazioni eccellenti nelle situazioni con l'acqua alla gola, quello sono io, Flip. Ma andiamo avanti con calma...

*(Sospiro) E allora cos'è successo, Roger?*

Beh, è andata così: gli scagnozzi di Vohaul mi rapirono e dirottarono una navetta sul pianeta Labion. Grazie alla mia genialità pura e semplice, riuscii a fuggire...

*Da quanto mi risulta, il veicolo si fracassò, provocando la morte dei tuoi rapitori. Non fu quindi tanto difficile fuggire, o no?*

Oh, beh... non tanto facile come potresti pensare. Sai, c'era ancora un mostro terribile, una feroce creatura di palude e una Bestia terrificante di Labion da affrontare. Inoltre dovetti affrontare un altro gorilla di Vohaul e impossessarmi della navetta per penetrare nella fortezza dell'asteroide e staccare la spina dell'enorme creatura una volta per tutte.

*Insomma, Roger, sembra proprio che quel giorno te lo sei ben guadagnato il pane.*

Tutto nell'arco di una giornata, per un tipo come me, Flip.

Comunque, riuscii a disattivare il lancio e mi catapultai fuori di quel posto in una navicella sganciabile di salvataggio. Entrai nella stanza per il riposo e poi tutto quello che ricordo è che mi risvegliai in un veicolo per il trasporto dell'immondizia.

*Insomma, dalla padella alla brace, Rog?*

Esatto, le cose non si erano messe tanto bene, ma mi precipitai fuori del veicolo a bordo di un vecchio macinino che tirai fuori dall'ammasso d'immondizia. Quello che non sapevo era che avevo alle calcagna Arnold l'Annichilatore, ovvero l'infernale agenzia di recupero costituita da un solo elemento. Stava quasi per acchiapparmi presso una trappola per turisti su Phleebut, ma all'ultimo minuto l'ho annientato. Dopo quella faticosa esperienza, credevo che mi aspettasse un periodo di riposo.

*È proprio allora che ricevesti il segnale di pericolo dai Due Tipi di Andromeda, se non sbaglio?*

Sì, li hai mai visti? Gesù, che coppia di matti. Comunque, prima di rendermene conto, mi trovai faccia a faccia con la più spietata banda di fuorilegge della galassia,

i Pirati di Pestulon. Ho avuto fortuna a non lasciarci la pelle, per non parlare di quei due ingrati che ho scaricato sulla Terra. Non so proprio perché io abbia rischiato l'osso del collo per quei due.

*Corre voce che i Due Tipi di fatto hanno dato vita alle tue avventure, Roger, per cui sarebbero i tuoi ideatori. Qual è la tua reazione a questa notizia?*

Queste voci sono state pompate troppo, Flip. Si tratta di quel tipo di spazzatura giornalistica che rovina il buon nome del giornalismo e ad essere sincero, mi stupisce che tu saresti disposto a pubblicare queste cose. Non lo farai, vero?

*Ma certo che no, Roger. Cambierei quel pezzo (heh, heh). E allora dimmi, quali sono i tuoi piani per il futuro?*

Ebbene, Flip, credo proprio che sia ora di prendermi una vacanza. Non penserò neanche lontanamente a dimostrazioni di coraggio ed eroismo per almeno sei mesi; nel frattempo mi rilasserò su qualche bella spiaggia sabbiosa, assorbendo raggi x. Ma che diamine, forse esaminerò anche Robertaland.



## Una passeggiata su Xenon del dopoguerra

I viaggiatori nel tempo provenienti da ogni parte del mondo si stanno dirigendo in massa sul futuristico Xenon per vedere e fotografare l'incredibile paesaggio post-apocalittico. Se decidi con la tua famiglia di visitare questa località turistica tetra ma affascinante, questa passeggiata ti servirà a trarre il meglio dal tuo soggiorno.

Consiglio di sicurezza del Pistone spaziale: **Evita i cibernauti!**

**Attenzione!! Le sezione seguente contiene suggerimenti che i giocatori più esperti farebbero meglio a non leggere. Continua a leggere SOLO se hai problemi di avvio del gioco Space Quest.**

Non appena arrivi sulle strade di Xenon, fai clic con il cursore a forma di Occhio sui vari luoghi dello schermo, per avere notizie sui dintorni. Percorri una schermata ad Est e fai clic con il cursore a forma di Mano sulla fune al lato inferiore destro dello schermo. Evita il cibernauta, se appare. Cammina tra le due colonne rosse nel lato superiore destro dello schermo. Seleziona la fune dalla finestra dell'inventario e fai clic con il cursore

a forma di Fune sul suolo. Aspetta che quel coniglio di cibernauta entri nella trappola e fai clic con il cursore a forma di Mano sulla fune. Percorri due schermate ad Est e troverai un veicolo spaziale parcheggiato sulla strada.

Fai clic con il cursore a forma di Occhio sul veicolo. Fai clic con il cursore a forma di Mano sul vano del cruscotto per aprirlo e prendere di nuovo il minicomputer PocketPal che si trova all'interno. Percorri una schermata a Nord, fai clic con il cursore a forma di Occhio sul foro che si trova sul fianco del serbatoio. A questo punto sarebbe bene Salvare il gioco. Fai clic con il cursore a forma di Mano sul materiale esplosivo per afferrarlo. Percorri due schermate a Ovest, fino all'angolo opposto della strada. Fai clic con il cursore a forma di Mano sulle griglie della fogna, finché non trovi un punto di accesso. Dopo l'esplosione, ripristina il gioco e NON prendere il materiale esplosivo. Torna alle griglie della fogna, scendi nei sotterranei della città e goditi il resto del gioco!



**Having Technical  
Problems?**  
**Why not call our helpline  
on:  
0121 326 6418**

The line is open Monday to Friday between 9.00 am  
and 5.00 pm. Our staff are ready to respond to any  
query you may have.



**KIXX, Units 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham, B6 7AX, England.  
Tel: 021 625 3311.**