

Guilty

Handlungsorte

- Broygus, ein Wüstenplanet, auf dem gegen die Aliens gekämpft wird
- Corrupticon, die Raumstation der Steuerfahnder
- Gelt, ein Vergnügungsplanet
- Hafen, ein Planet, auf dem sich Mönche niedergelassen haben
- Lixa, ein Minenplanet
- Lowes Planet, ein von bedrohten Kolonisten besiedelter Planet
- Recentless, das Raumschiff von Ysanne Andropath

Mitspielende Personen

- Andropath, Ysanne, Polizistin der Föderation
- 2 Croupiere auf Gelt
- Frau auf Gelt
- Hoher Priester auf Hafen
- Hostess auf Gelt
- 2 Kolonisten auf Lowes Planet
- Kolonistenführer auf Lowes Planet
- Ladd, Jack T., ein kleiner Dieb
- Mann auf Gelt
- Miss Fjord, Empfangsdame von Tennent auf Gelt
- 5 Mönche auf Hafen
- Narm, Soldat auf Lowes Planet
- Oberst, Befehlshaber auf Broygus
- P'PauD'P'Pau auf Hafen
- Rezeptionschef auf Gelt
- Ruthie, ehemalige Freundin von Ladd, jetzt die Geliebte von Tennent auf Gelt
- 5 Soldaten auf Broygus
- 2 Spieler auf Gelt
- Tennent, der Direktor des Vergnügungsplaneten Gelt
- 2 Türsteher auf Gelt

Lösung für Jack T. Ladd

Zu Beginn des Spiels ist man in der Zelle auf der *Recentless* gefangen. An der Türe befindet sich ein winziger Schalter, den man solange betätigen muß, bis er kaputt ist. Spricht man den Wartungsroboter darauf an, so läßt er einen heraus und man kann die Essenskügelchen und einen Trichter mitnehmen. Benutzt man die Essenskügelchen, so erlangt man einen gekauten Rest. Im Reaktorraum gibt es einen Feuerlöscher, den man vor dem thermostatischen Schild benutzt. Man teilt dem Wartungsroboter nun mit, daß der Schild kaputt ist. Dieser holt dann Ysanne Andropath, so daß man in das Cockpit kann. Dort nimmt man den Ausweis und das Schmusetier mit. Wieder im Reaktorraum nimmt man die offene Schalttafel und erhält so den Hyperdrive. Jetzt geht man in den Andockraum. Dort nimmt man den Kleiderbügel, benutzt ihn und formt damit einen Wickeldraht. Mit dem Ausweis kann man die Luftschleuse öffnen, in diese legt man den Hyperdrive hinein und entledigt sich seiner auf diese Weise im Weltraum. Ysanne kommt dahinter und man landet auf einem Planeten, um Treibstoff zu finden.

Auf dem Planeten benutzt man den Fahrstuhl und wird zum Treibstoff besorgen verdonnert. Erst geht es mal wieder in das Schiff und in den Reaktorraum den Gaskanister holen. Draußen nimmt man den Brennstoffkanister. Dieser hat ein Loch, daß man mit dem gekauten Essenskügelchen stopfen kann. Dann steckt man den Trichter in den Kanister. Rechts geht es in eine Art Tempel, in dessen Innern man am Anfang ein Luftrohr und durch eine der beiden Türen einen Schlüssel findet. Wieder draußen geht man zum Schneepflug, befestigt den Schlauch an dem Brennstoffrohr und dann mit dem Kanister. Jetzt ist der Brennstoffkanister randvoll mit Treibstoff gefüllt. Dann benutzt man das Steuerpult an dem Schneepflug. Aus dem Werkzeuggestell dahinter kann man einen Schraubenzieher entnehmen. Diesen benutzt man mit dem nicht explodierten Sprengkopf im Tempel. Man deaktiviert den Sprengkopf und nimmt ihn an sich. Jetzt fährt man mit dem Fahrstuhl nach unten, legt den Sprengkopf auf den Felsrutsch und zündet ihn. Dadurch wird dann ein Durchgang frei. Dahinter gibt es ein Bohrgerät, daß man auftanken muß. Steckt man jetzt den Schlüssel in das zugehörige Loch, so wird Gas produziert, welches man im Gasausfluß in die Gasflasche füllen kann. Man setzt den Gaskanister wieder in den Reaktorraum ein und sagt Ysanne Bescheid. Sie hat den Grund für die Zerstörungen auf diesem Planeten gefunden: Aliens haben die Bergleute getötet. Ysanne will die Außerirdischen nun aufhalten, dazu geht es auf einen zweiten Planeten.

Dort draußen wird man von Soldaten der Förderation aufgesucht, die die *Recentless* beschlagnahmen und das Navigationsgyroskop des Raumschiffes ausbauen und an sich nehmen. Ysanne will, das man dieses Gerät wieder besorgt. Vor der Treppe vor dem Schiff liegt ein kleiner Schraubenschlüssel. Rechts findet man eine Latrine (kleines Zelt), dort klagt man die Zeltleine. Den Roller vor den Raumschiff schließt man mit dem Wickeldraht kurz und benutzt ihn. Damit fährt man zu einer Art Gefängnis. An dem Eingang befestigt man das Seil zunächst am Gitter und dann an dem Roller. Löst man nun noch das Gitter mit dem Schraubenschlüssel, so kann man es entfernen, indem man den Roller benutzt. Drinnen kann man das Gyroskop an sich nehmen. Geht man weiter um das Gebäude herum, so findet man einen Panzer, mit dem - kaum will man ihn besteigen - Ysanne losfährt. Auf ihm soll man die Bordkanone einschalten, was einfach geht, indem man den Kanonenlenkkasten benutzt. Man schießt dabei einen feindlichen Panzer ab. Ysanne hält jetzt an. Rechts vom Panzer ist eine Bodenantwortstation, die einen der Vektoren auf die Heimatwelt der Aliens hergibt, wenn man sie benutzt. Wieder im Schiff setzt man das Gyroskop im Reaktorraum in den Navigationskern ein. Man sagt mal wieder Ysanne Bescheid, die den zweiten Vektor zur Welt der Invasoren auf dem Vergnügungsplaneten *Gelt* finden will.

Dort darf man das Schiff nicht verlassen. Redet man aber mit dem Computer und legt ihm nahe, daß Ysanne in Gefahr ist, so darf man doch gehen. Unten gibt es eine Hostess, die einen aber nicht in das Vergnügungsparadis einlassen will. Es kommt aber immer wieder ein Mann heraus, der einem - wenn man ihn darauf anspricht - sagt, daß er auf seine Kollegen wartet. Wenn er wieder hereingeht, kann man ihm schnell folgen, der Hostess sagt man dann, daß man zu ihm gehört. Im Casino verliert man beim zweiten Croupier das Schiff und muß seine Schulden in der Küche abarbeiten. Hier setzt man die Kochmütze auf und benutzt der Reihe nach den kleinen Topf, den großen Topf und die Gewürze. Die Kostprobe, die man zubereitet, gibt man dem Koch, man kann dann gehen. Jetzt geht man ganz nach oben und redet mit der Empfangsdame Miss Fjord. Sie läßt einen zum Chef, Mr. Tennent, vor. Mit diesem redet man über dessen Liebesleben, worauf Ruthie erscheint. Man redet dann mit ihr und überredet sie, einem zu helfen, das Schiff zurückzubekommen. Redet man wieder mit Tennent (man muß vorher wieder mit Miss Fjord reden), so will er einem das Schiff für 40 Credits geben, die man sich im Casino besorgen muß. Dort klagt man dem Spieler am zweiten Tisch einige Credits aus der Tasche. Damit spielt man solange, bis

man ausreichend viel gewonnen hat. Einige Tips kann man sich hin und wieder bei dem Spieler besorgen. Hat man die benötigten Credits, so geht man wieder zur Empfangsdame, läßt sich zu Tennent vorlassen und erhält das Schiff zurück. Dann geht man schnell zum Schiff zurück und redet mit Ysanne, die kurz danach ankommt. Sie hat nun alle Koordinaten der Alienwelt. Bevor man aber dort hinfliegt, muß man noch Kolonisten auf einem anderen Planeten retten.

Auf diesem Planeten redet man mit dem Kolonistenführer. Von ihm erfährt man, was auf dem Planeten vorgeht. Von dem Soldaten Narm erfährt man, daß die Kolonisten ein Ei der Kreaturen haben möchten, die sie bedrohen, und das Muttertier töten wollen. Letzteres besorgt Ysanne, für das erstere ist man selbst zuständig. Man geht Narm hinterher, im Dschungel findet man seine Stiefel, an die man heran muß. Ein Hund bewacht sie aber, läßt sich jedoch durch das Schmusetier ablenken. Jetzt kommt man an die Socken von Narm heran, die man benötigt, um sich die Kreaturen vom Leib zu halten. Also geht man in die Höhle und sucht Narm und die Eier. Dies kann ziemlich lange dauern, da man sich in dem Labyrinth zurechtfinden muß. Die Pfeile auf der Karte zeigen, wo man überall schon war. Hat man ihn gefunden, nimmt man ein Ei an sich und gibt es dem Kolonistenführer. Dann geht man wieder in das Schiff und redet mit Ysanne.

Jetzt geht es langsam in Richtung der Aliens, die durch eine dimensionale Anomalie auf Corrupticon, der Raumstation der Steuerfahnder, kommen. Durch einen Fehler im Bordsystem des Schiffs muß man aber erst auf einem anderen Planeten landen. Draußen findet man einen Eingang in einem Berg und innen eine Kapelle, aus der man aber von einem Mönch vertrieben wird. Also fragt man Ysanne, ob sie einem die Opfergaben (Nahrungsmittel) aus der Kapelle besorgen kann. Sie schaltet dann den Mönch aus und man kann sich richtig satt essen. Die Mönche sehen dies aber gar nicht gerne und so wird man in das Gefängnis gesperrt. Aus diesem kann man sich durch einen Sprung durch das Fenster befreien. Unten angekommen geht man rechts in die Türe hinein und in den Nebenraum. Dort nimmt man den Hefbeutel und benutzt ihn im ersten Raum mit dem Bottich. Aufgrund des einsetzenden Gärens des Weins wird das Gewand des Mönches beschmutzt, so daß er dieses und sich draußen badet. Man geht ihm nach, klaut ihm seine Kleidung und benutzt sie. Jetzt nimmt man auch die Blume am Ufer und benutzt sie fünf mal, so daß man den Stengel und fünf Blüten in der Hand hält. Den Stengel postiert man draußen und dann in jedem Raum ein Blütenblatt, bis man bei Ysanne im Gefängnis steht. Ihr erklärt man zweimal, was man vorhat, dann geht man wieder aus dem Gefängnis heraus. Daraufhin wird Ysanne als mutmaßliche Täterin mit der Lichtsäule beim Hohen Priester entmaterialisiert. Nun geht man zum Schiff und redet mit dem Bordcomputer, der einen dann nach Corrupticon fliegt.

Diesmal geht es durch die Andockschleuse hinaus. Innen geht man nach unten und sieht eine Lichtsäule, aus der Ysanne hervorkommt. Sie will den Dimensionsriß schließen, damit die Aliens von ihrer Welt abgeschnitten sind. Weiter rechts findet man P'PauD'P'Pau. Von ihm erfährt man, daß man das Transatron reparieren muß, daß aber nur Narm weiß, wo das fehlende Stück dieses Gerätes sich befindet. Also muß man zunächst ein Telefonbuch suchen und benutzen, um Narms Nummer zu finden. Diese gibt man dann in der Konsole direkt hinter der Stelle, wo man das Telefonbuch gefunden hat, ein und schon kommt Narm. Man findet ihn, wenn man den Raum durch die Türe neben der Konsole verläßt. Narm gibt einem bereitwillig das fehlende Stück des Transatrons. Jetzt sucht man die dimensionale Anomalie, davor befindet sich ein zerbrochener Kristall. Diesen benutzt man mit dem Stück von Narm und gibt dann den ganzen Kristall in die Anomalie: schon schließt sich der Strukturriß und man hat die Galaxis gerettet.

Lösung für Ysanne Andropath

Das Spiel beginnt damit, daß Jack T. Ladd den Hyperdrive zerstört hat und man zunächst Treibstoff für die Weiterreise besorgen muß. In der Zentrale nimmt man das Verbandszeug und die Vesperdose. Man benutzt beide und entnimmt ihnen ein Messer, eine Gabel und eine leere Spritze. Redet man mit dem Bordcomputer, so verweist dieser auf eine Minenkolonie in der Nähe. Auf dieser muß man nun landen, dazu benutzt man die Konsole. Dort drückt man auf Überwachung, Daten und Land: die Recentless fliegt dann nach Lixa. Bevor man das Schiff verläßt, redet man noch einmal mit dem Computer, man erhält dann eine Diagnosediskette.

Man fährt nun mit dem Fahrstuhl nach unten und gibt Jack den Auftrag, Treibstoff zu besorgen. Man selbst stellt Nachforschungen an, warum die Kolonie so verlassen aussieht. In dem tempelartigen Gebäude fährt man mit dem Fahrstuhl nach unten und nimmt die Spitzhacke. Man fährt wieder nach oben und wartet, bis Jack kommt. Dann sagt man ihm, daß er nach unten fahren soll, und schneidet das Seil zweimal mit dem Messer ab. Man legt die Spitzhacke auf das Kabel und erhält so einen Enterhaken. Redet man mit dem Fahrstuhlschacht, so kommt Jack hoch und man kann wieder nach unten fahren. Links an der Schlucht benutzt man den Enterhaken mit dem Höhlendach. Jetzt kann man sich hinüberschwingen und den Leichnam untersuchen. Dabei gelangt man in den Besitz einer Identitätskarte. Anschließend geht man in den Raum mit dem Loch und dem Computer. Dort nimmt man aus dem linken Laufwerk eine Diskette und aus dem Sekundärcomputer ein Schaltbrett. Letzteres steckt man in den Hauptcomputer. Die Identitätskarte steckt man in den PCMMCCCLIXIA-Schlitz. Jetzt legt man die Diskette in das rechte Laufwerk und benutzt die Konsole. Die beschriebene Diskette gibt man dem Bordcomputer der Recentless. Redet man mit ihm, so erfährt man, daß Aliens aus einer anderen Dimension angegriffen haben und daß man den Dimensionsriß schließen soll. Redet man noch einmal mit dem Computer, so weiß er von zwei weiteren Planeten, die aufzusuchen sich lohnt: Broygus und Gelt (es ist egal, welchen man zuerst aufsucht). Diese Planeten findet man auf der Konsole, wenn man auf Überwachung drückt. Man startet zunächst, benutzt wieder die Konsole, wählt z.B. Broygus und drückt dann auf Land.

Dort verläßt man das Schiff, welches sofort von Soldaten der Föderation beschlagnahmt wird. Diese klauen auch das Gyroskop des Schiffes. Um dieses muß man sich aber keine Sorgen machen, Jack besorgt es schon wieder. Bei den Zelten nimmt man den Stock und benutzt den Flaggenmast, dabei erhält man die Flagge. Redet mit dem Oberst und will in seine Armee eintreten, so fängt dieser an zu quatschen und legt seine Brille immer wieder ab. Diese muß man dann schnell nehmen. Rechts von den Zelten ist eine Oase, bei der man eine Frucht mit dem Stock von dem Baum holen kann. Deren Saft hat eine betäubende Wirkung, was man erfährt, wenn man die Frucht untersucht. Den Saft zieht man mit der Spritze ab. Vor dem gefängnisähnlichen Gebäude benutzt man die Flagge mit dem Treibstoffkanister und zündet ihn mit dem Monokel an. Explodiert er dann, so sieht die Wache bei dem Panzer nach, was passiert ist. Dabei stellt sie ihre Kaffeetasse ab, die man dann mit der Spritze bearbeitet. Kommt die Wache zurück, so trinkt sie wieder Kaffee und fällt in einen Tiefschlaf. Danach geht man auf den Panzer und fährt mit ihm los. Will man innen die Konsole zum Abfeuern der Bordkanone benutzen, so stellt man fest, daß der Sicherheitsschalter derselben aktiviert ist und die Waffe außen erst eingeschaltet werden muß. Am Fenster kann man Jack erkennen, dieser soll diese Aufgabe übernehmen. Jetzt kann man auch die Konsole benutzen: Der feindliche Panzer ist mit den Kanonensteuerknöpfen in das Quadrat in der Mitte zu bugsieren und dann abzuschießen. Rechts vom Panzer findet man nun eine Bodenantwortstation, die man benutzt und so in den Besitz der ersten Koordinaten der Alienwelt kommt. Jetzt geht es zurück zum Schiff. Innen benutzt man die Konsole und tippt auf Koordinaten. Die auf Broygus erhalten Koordinaten sind 525681, diese tippt man anschließend ein. Anschließend startet man. Im Weltraum benutzt man wieder die Konsole, tippt auf Überwachung und Gelt und leidet die Landung auf dem Vergnügungsplaneten ein.

Der Hostess auf dem Planeten sagt man, daß man die Frau von Xavier Zeb ist, dann kommt man hinein. Da man im Moment nicht im Casino spielen darf, muß man erst einmal ganz nach oben und redet mit Ruthie. Die läßt einen dann zu Mr. Tennent vor, der einem eine Spielerlaubnis erteilt, gleichzeitig aber das Schiff beschlagnahmt. Außerdem kennt er den Ort der zweiten Bodenantwortstation, will diesen aber nicht verraten. Von dem Spieler am ersten Tisch bekommt man Credits, wenn man ihn darauf anspricht. Diese gibt man dem Croupier und schon geht das Spiel los. Man nimmt jetzt eine der beiden Karten und spielt weiter. Hat man verloren und damit keine Credits mehr, so kann man von dem Spieler weitere bekommen. Man spielt jetzt solange weiter, bis dieselbe Karte, die man weggenommen hat, wieder erscheint und nimmt auch diese weg. Nach dem Spiel geht man wieder zu Tennent hoch. Ruthie läßt einen wieder vorbei, wenn man ihr vom Falschspielen erzählt. Von Tennent gibt es dann das Schiff zurück, den

Ort der Bodenantwortstation verrät er aber immer noch nicht. Aus dem Fenster in seinem Zimmer kommt man nicht auf den Balkon, weil es abgeschlossen ist. Man muß also in den Besitz des Schlüssels kommen. Hierzu geht man in die zweite Etage und redet mit dem Rezeptionschef, von dem man den Namen der Fensterreinigungsfirma erfährt: Dreck und Weg. Der Empfangsdame in Tennents Vorzimmer sagt man, daß man von dieser Firma ist, und bekommt dann den gesuchten Schlüssel. Mit diesem öffnet man das Fenster und klettert auf dem Balkon auf das Sims. Auf dem Dach findet man die zweite Station, benutzt man sie, gibt es die anderen Koordinaten. Dann geht es wieder zum Schiff. Auf der Konsole drückt man wieder auf Koordinaten und gibt die neuen ein (603704). Man startet wieder. Der Bordcomputer hat inzwischen einen Notruf aufgefangen, dem man sich zuerst widmen muß, er führt zu Lowes Planeten, auf dem Siedler in Gefahr sind. Also fliegt man hin.

Draußen redet man mit dem Kolonistenführer. Er möchte, daß man den Überträger der Kreaturen tötet. Dazu muß man erst die Gliedmaßen und dann den Kopf zerstören. Im Dschungel nimmt man Narms Pistole, die Packung mit Leuchtraketen und den Munitionsclip. Letzteren legt man auf das automatische Gewehr und geht in die Höhle. Innen muß man den Weg zu dem Hauptmonster finden. Dabei helfen die Pfeile auf der Karte, schon abgegangene Wege zu erkennen. Die Monster, die man trifft, muß man erschießen. Hat man den Laich gefunden, schießt man wie gesagt erst die Arme, dann den Kopf weg. Dann geht es zurück zum Schiff und man startet. Im Weltraum benutzt man die Konsole und drückt auf Triangulieren. Dabei taucht ein neuer Planet im Display auf.

Redet man mit dem Bordcomputer, so stellt man fest, daß er infiziert ist, also muß man auf dem nächsten Planeten landen. Mit der Konsole kann man nicht mehr arbeiten, also geht man in den Andockraum. Dort benutzt man die Schalttafel, nimmt die Gabel in die Hand und legt sie auf das Steuerpult. Innen legt man einen Raumanzug an und raus geht es. Dort sucht man die Schalttafel oberhalb des Cockpits und unter dem Radar. Diese benutzt man. Jetzt kann man wieder die Konsole verwenden. Der neue Planet heißt Hafen, dort landet man.

Man geht draußen nach rechts am Eingang vorbei bis zu der seltsamen Plattform. Betritt man diese, so bricht man ein und nockt einen Mönch aus. Man ist jetzt in einer Kapelle gelandet, in der Jack die Opfergaben verspeist. Die Mönche sehen dies aber gar nicht gerne und so wird man in das Gefängnis gesperrt. Aus diesem kann man sich durch einen Sprung durch das Fenster befreien. Unten angekommen geht man rechts in die Türe hinein und in den Nebenraum. Dort nimmt man den Hefebeutel und benutzt ihn im ersten Raum mit dem Bottich. Aufgrund des einsetzenden Gärens des Weins wird das Gewand des Mönches beschmutzt, so daß er dieses und sich draußen badet. Man geht ihm nach, klaut ihm seine Kleidung und benutzt sie. Jetzt nimmt man auch die Blume am Ufer und benutzt sie fünf mal, so daß man den Stengel und fünf Blüten in der Hand hält. Den Stengel postiert man draußen und dann in jedem Raum ein Blütenblatt, bis man bei Jack im Gefängnis steht. Dann geht man wieder aus dem Gefängnis heraus. Daraufhin wird Jack als mutmaßlicher Täter mit der Lichtsäule beim Hohen Priester entmaterialisiert. Nun geht man zum Schiff und redet mit dem Bordcomputer, der einen dann nach Corrupticon fliegt.

Diesmal geht es durch die Andockschleuse heraus. Innen geht man nach unten und sieht eine Lichtsäule, aus der Jack hervorkommt. Man nimmt die elektrische Leitung und geht weiter nach rechts. Dort findet man P'PauD'P'Pau. Von ihm erhält man ein kaputtes Transatron. Außerdem befindet sich ein zweites elektrisches Kabel in diesem Raum. noch einmal weiter rechts ist ein Stecker, an den man zuerst das kurze und dann das lange Kabel anschließt. Dieses Verlängerungskabel schließt man an den Elektromagneten vor der verschütteten Türe an. Daraufhin kann man zur dimensional Anomalie vorstoßen. Davor befindet sich eine Scherbe. Diese benutzt man mit dem kaputten Transatron und gibt dann den ganzen Kristall in die Anomalie: schon schließt sich der Strukturriß und man hat die Galaxis gerettet.