

COLLECTOR'S EDITION

15th Anniversary



Space
I • II • III • IV • V
Quest

English • Deutsch • Français



SIERRA®

TABLE OF CONTENTS

A Letter from Ken Williams	2
Technological Implications of this Volume	3
Installation	6
Parser vs. Point-and-Click	8
Other Technological Issues	
Keyboard	10
Mouse	11
Joystick	13
<i>Space Quests of Future Past</i>	
<i>Space Quest I</i>	14
<i>Space Quest II</i>	18
<i>Space Quest III</i>	21
<i>Space Quest IV</i>	23
<i>Space Quest V</i>	24
Copy Protection	26
Customer Service	30
Credits	91

A LETTER FROM KEN WILLIAMS



Dear *Space Quest* Customer:

Thank you for buying this 15th Anniversary Sierra Adventure Collection. In this box you'll find the complete history of a gaming series that helped take my company from a small family business to the world leader in PC gaming.

As you explore the contents of this CD and play the *Space Quest* games that are included, I hope you'll take a moment to reflect on the progress that Interactive Entertainment has made in the few short years since *Space Quest I: The Sarien Encounter* was released. At

every step of this evolution, Sierra On-Line led the way with breakthrough products which have defined and redefined adventure gaming.

In the next 15 years, Sierra will work hard to deliver on the promise of true interactive multimedia. As we advance into the future, Sierra will be at the forefront of the Information Superhighway. I sincerely hope you'll join us.

Happy Adventuring!

Ken Williams • Founder and CEO • Sierra On-Line, Inc.

TECHNOLOGICAL IMPLICATIONS OF THIS VOLUME

(Or, See Roger. See EGA. See Technology Run.)



Back when Scott Murphy and Mark Crowe thought it might be neat to create a funny science fiction game, Sierra On-Line's technology was state-of-the-art. No other computer game company had a programming language with the capabilities of Sierra's AGI. When *Space Quest I: The Sarien Encounter* hit the marketplace, customers and competitors alike were speechless. If they had spoken, however, they would have said something like "Wow! This parser interface is the best I've ever seen. Are there 16 colors in this game? And look at Roger! He's got to be at least four pixels big!"

Times — and technological capabilities — change. The result of Sierra blazing the technology trail is that the old stuff doesn't look as good as the new stuff. Now the EGA version of *Space Quest I* seems sort of primitive, in a 20th Century kind of way. Likewise, *SQ III* looks better than *SQ II*. And would you believe that in one of the later games, *SQ IV* or *SQ VI* I think, the characters even talk? Incredible. Yes, Sierra has the technology. We could even have imposed that new-fangled technology on these classics, just as a certain Atlanta mogul "colorizes" old black and white pictures. (We hear he's acquired rights to *Schindler's List*, by the way.)

But we think we know our fans. You wouldn't have wanted us to update the classics, would you? We didn't think so. This collection contains the games in all their glory. We haven't



altered a single pixel, because we knew you wouldn't want us to. (Also, we weren't budgeted for something that major.)

Sierra's software technology was a product of the times. On the next page we've listed the limitations of the hardware when each game was released. When you play the EGA version of *Space Quest I*, you might think to yourself: "No sound. Bummer." The fact is that sound cards weren't even invented when the Two Guys from Andromeda were designing *Space Quest I*. And since the Two Guys didn't dabble in time travel until *Space Quest IV*, back in 1986 they were unable to design any sounds beyond the beeps and boops made by a sleek, new, shiny, state-of-the-art ... IBM personal computer with 256K on board? Woo-wool!

As the hardware changed, so did the software. As the software evolved, so did Roger Wilco. Roger became stronger, and yet tender. He grew taller, and more Nordic somehow. He turned into a '90s kind of guy, able to express his true feelings. He's a good friend to men, and he is sensitive to the needs of women. No, really. So sit back and enjoy this wonderful retrospective of the most amazing space janitor anyone's ever seen.



YESTERDAY'S STATE-OF-THE-ART SYSTEMS

SPACE QUEST I - The Sarien Encounter

Originally Released - 1986

State-Of-The-Art-System - IBM PC XT (4Mhz); 256K memory; EGA; Dual 5.25" floppies

SPACE QUEST II - Vohaul's Revenge

Originally Released - 1987

State-Of-The-Art-System - IBM PC AT (8Mhz); 512K memory; EGA; Dual 5.25" floppies

SPACE QUEST III - Pirates of Pestulon

Originally Released - 1989

State-Of-The-Art-System -
286 PC-Compatible; 1 meg memory; VGA;
20Meg Hard Drive; Adlib Card

SPACE QUEST IV - Roger Wilco and the Time Rippers

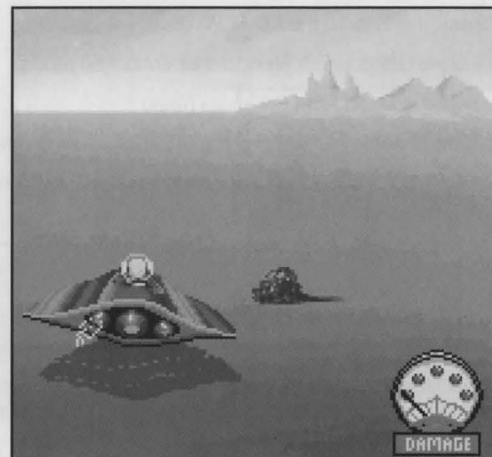
Originally Released - 1991

State-Of-The-Art-System -
386 PC-Compatible; 1 Mg. memory; VGA;
CD-ROM Drive; DAC compatible soundcard

SPACE QUEST V - The Next Mutation

Originally Released - 1993

State-Of-The-Art-System -
486 PC-Compatible; 16 meg memory; SVGA;
Dual speed CD-ROM Drive; 16-bit soundcard



INSTALLATION

The *Space Quest Collection* can be played through MS-DOS with the possibility of playing *Space Quest IV* through Windows. Refer to each game's Readme file for more information. For further technical assistance on Windows installation, please see your Windows manual.

WINDOWS™ INSTALLATION

IMPORTANT: All individual games must be installed to the same drive on which the *Space Quest Collection* was initially installed.

- 1 Insert the CD into the CD-ROM drive.
- 2 Invoke Windows in Standard or Enhanced mode.
- 3 Select «Run...» from the «File» menu.
- 4 Type d:\setup, where d is the letter of your CD drive. Press [Return] or click OK.
- 5 The Setup program will now run automatically. During the Windows installation process a message will appear on the screen saying:

«Please enter the letter of the drive to which you wish to install»

NOTE:

«All games must be installed to the drive you have selected.»

The response to this message should be the letter of the disk drive to which you wish to install. The response should not be the drive in which you placed your CD.

- 6 After the *Space Quest Collection* installation, individually install each game you want to play. You accomplish this by double-clicking on the SQ Game Install icon. A list of games will appear. Simply click on the game you'd like, and then click OK. Follow the on-screen directions. When the game has finished installing, you'll see its icon in the Sierra group. Click on it to begin playing.

To play the game:

- 1 Insert the game CD into the CD-ROM drive.
- 2 Invoke Windows.
- 3 Double-click on the Sierra group if it is not already open.
- 4 Double-click on the game icon.

Windows is a trademark of Microsoft Corporation.

DOS INSTALLATION

- 1 Insert the CD into the CD-ROM drive.
- 2 Type the letter of your CD-ROM drive, for ex. «D:». Press [ENTER].
- 3 Type "INSTALL" and press [ENTER].
- 4 A menu will appear. Select the letter corresponding to the game you wish to install, and type it at the prompt.
- 5 Follow the on-screen prompts.

PARSER VS. POINT-AND-CLICK

(Or, Smiling Interfaces)

THE PARSER INTERFACE: SPACE QUEST I THROUGH SPACE QUEST III

The *Space Quest* series began with what is known as a "parser interface." With this kind of interface, the player types instructions at a cursor on the screen. If, for example, Roger finds a giant crab while he is starving to death, the player types EAT CRAB. If the parser recognizes the words, Roger will comply by eating the crab. The result of Roger's actions, however, may be either good or bad. Maybe Roger's hunger is satisfied, and now he can proceed with the game. On the other hand, maybe the crab pinches him, hard, on the nose, and he gets gangrene and dies. The player must live by — and die by — his decisions; that's what the save and restore features are for.

The parser was the Official Interface of the *Space Quest* series until *Space Quest IV: Roger Wilco and the Time Rippers*. At that time, technology had advanced to such an extent that a "point-and-click interface" was developed. Now no typing was required; rather, the player used something called an icon bar.

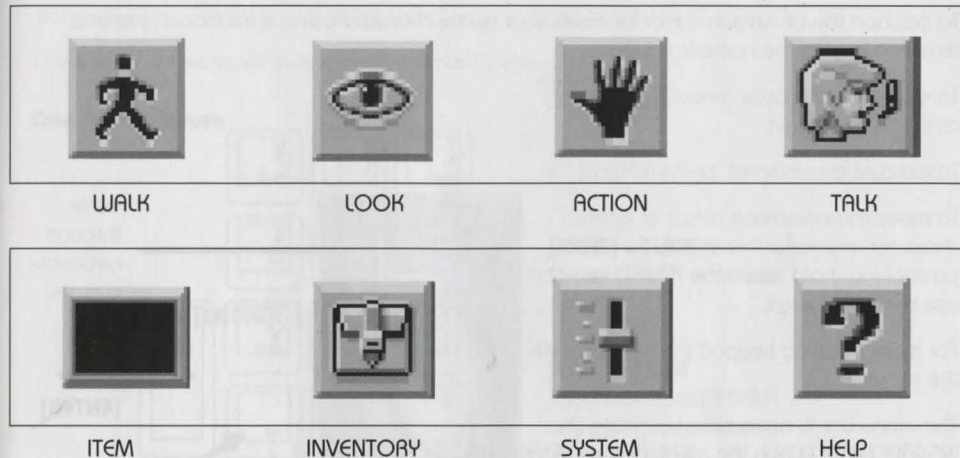
ICONS AND CURSORS: SPACE QUEST IV AND SPACE QUEST V

USING ICONS

At the top of the screen of every point-and-click game is an icon bar containing several icons that can be selected to execute the command choices available to you.

To open the icon bar, press [ESC] or move the mouse cursor all the way to the top of your screen.

Some icons will have a menu of choices. Use the [TAB] key, arrow keys or mouse cursor to move between choices within an icon menu.



Note: There may be slight variations in the appearance of icons from game to game. If you are unsure of an icon's purpose, click on the icon with the HELP symbol (the question mark located at the right end of the icon bar).

OTHER TECHNOLOGICAL ISSUES

(Or, Moving Around in Several Time Zones)

USING A KEYBOARD

To position the on-screen cursor or move your game character using a keyboard, press a direction key on the numeric keypad.

To stop your character, press the same direction key again.

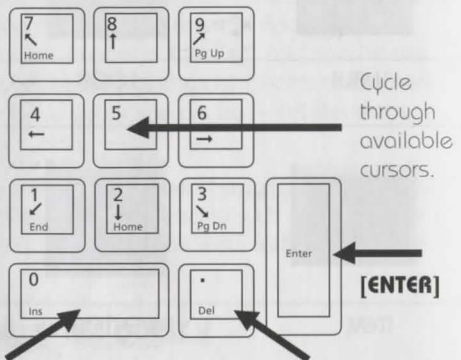
To execute a command, press [ENTER].

To move the on-screen cursor or game character in smaller increments for exact positioning, hold down the [SHIFT] key and use the arrow keys.

For more detailed keypad instructions, see the picture.

The menu bar is accessible by hitting the [ESCAPE] key. When the menu bar appears, you can move through the different menu selections by using the arrow keys.

Toggle between WALK and last cursor chosen.



USING A MOUSE

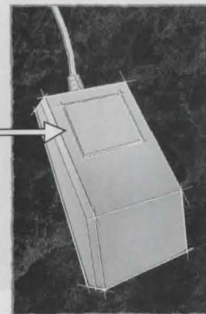
To activate the icon bar, move the cursor to the top of the screen.

To position the on-screen cursor, move the mouse to the desired position.

To move your character, position the WALK icon at the desired screen location and click the mouse button.

To execute a command, click the left mouse button.

One-Button Mouse



[SHIFT] - CLICK

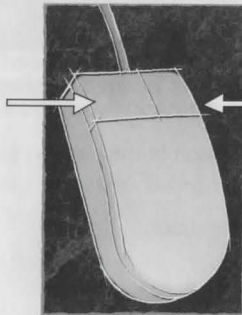
Cycle through available cursors.

[CTRL] - CLICK

Toggle between WALK and last cursor chosen.

Two-Button Mouse

[ENTER]



RIGHT-CLICK

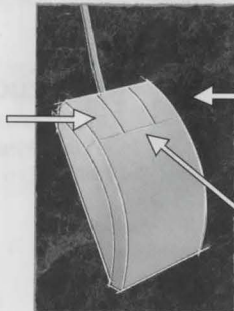
Cycle through available cursors.

[CTRL] - CLICK

Toggle between WALK and last cursor chosen.

Three-Button Mouse

[ENTER]



RIGHT-CLICK

Cycle through available cursors.

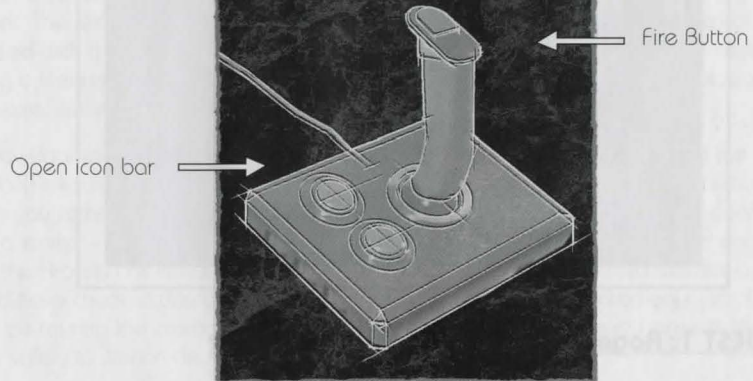
MIDDLE-CLICK

Toggle between WALK and last cursor chosen.

USING A JOYSTICK

To position the on-screen cursor using a joystick, move the stick in the desired direction.

To execute a command, press the FIRE button.



SPACE QUEST OF FUTURE PASTS

(Or, A Retrospective of this Truly Important Work)



SPACE QUEST 1: Roger Wilco in the Sarien Encounter

Light-years from this solar system exists a galaxy known as Earnon (ear-non). Though the inhabitants of this galaxy have lived in peace and prosperity for many decades, events have been observed recently which indicate that life won't be so rosy in the future. The galactic government has become corrupt and unresponsive. Young Earnonians have grown rebellious

and hostile. Lunatics and sub-Delta morons have taken control of the TV networks (actually, this happened centuries ago, but nobody noticed until just recently). Worst of all the sun, on which the earthlike planet Xenon (zee-non) relies for the building blocks of life, is dying.

Xenon's very basics of life are threatened. Food is no longer plentiful. The resulting atmospheric cataclysms alone could quickly lay waste to a civilization spanning thousands of generations. Xenon scientists predict that only certain insect species and most human resource professionals will survive the resulting ice age.

So with what amounted to a do-or-die dilemma, the most talented minds on the planet went to work. The result was a radical design for something called the Star Generator (not to be confused with the William Morris Agency). The Star Generator was a device capable of turning a lifeless planet into a raging ball of fire. Or the other way around. Nobody was quite sure, since it had never actually been tested.

The development team for the Star Generator project was stationed aboard the spacelab Arcada (Ar-kaw-da) and sent to the outer edge of Earnon to further its research. (Here's where you come in.) You serve as a member of the crew of the Arcada...as a janitor. That's right, a janitor – and not a very good one. You'd certainly have been sacked and replaced were the Arcada not millions of kilometers from Xenon. (Not that distance was a prime factor. They'd have chucked you out in a second, only nobody really wanted your job. Otherwise, you'd be touring the cosmos up close and personal. Besides, nobody expects the Arcada to return safely to Xenon anyway.)

Anyway, after months of development and testing, the mission has been completed. Although still in the experimental stages, the Star Generator appears to be fully operational. The good news is flashed back to Xenon as the crew of the Arcada prepares for the trip home.

But the news does not travel far before it reaches unintended ears. Monitoring the Arcada's transmissions are Sariens (Sair-ree-ins), space thugs who cruise the galaxies wreaking havoc and exposing aerosol cans to open flame or fire. Once citizens of Earnon, the Sariens were banished long ago for their warlike ways, not to mention crude table manners (one would think they would have gotten over it by now, but apparently they still hold a grudge).

The Sarien's immediate intent is to capture the Star Generator and bring it aboard their battle cruiser Deltaur (Del-tar). With the Star Generator in their possession, the Sariens would have the ultimate weapon with which to terrorize the universe and gain sweet revenge against a civilization which ostracized them so long ago. They'd also get invited to better parties.

As your adventure begins, you are currently conducting one of your famous on-shift naps in the janitorial storage closet. You arise slightly annoyed at the commotion which has awakened you so rudely. This does not amuse you as you had just drifted off to sleep. Immediately, the alarm system is activated and an announcement comes over the intercom that the Arcada is under attack.

Soon the commotion dies down and you are brave enough to take a look outside. You step out of the closet and peer down the corridor. Your eyes fall upon a grisly sight. Several of your fellow crew members' bodies lie strewn about the ship, their posture indicating a total unwillingness to get up and keep living.

Although you aren't used to doing a lot of thinking (your job doesn't usually require much), your brain cells kick into high gear. What a mess! How am I gonna get those blood stains off the floor? In the midst of this intensely deep thought (well, deep for YOU) you are startled into serious reality when you hear a laser blast followed quite closely by a sickening scream. You briefly consider taking another well-timed nap, but it finally occurs to you that YOU might be in danger as well. This will never do.

WELCOME ABOARD THE SPACELAB ARCADA

A BRIEF WALKTHROUGH

WARNING: The following information is for beginning adventurers only. The contents include hints and answers to puzzles that experienced adventurers may not wish to see. Continue reading only if you are having trouble getting started in *Space Quest I*.

Once Roger is standing in the hallway at the beginning of the game, it's time to look around to find out what's happening on this heap. If you are playing the VGA version, select the LOOK icon from the Icon Bar. Click the EYE icon on your character to find out who you are. Click the WALK icon from the icon bar. Click on the far left of the upper floor. Roger will now walk to the edge of the screen and disappear into another room.

You are now in the Data Archive of the Arcada. LOOK around. In fact, try selecting the SMELL and TASTE icons and click those around different features of the picture. You never know what might yield a clue. Now that you've tried that, select the WALK icon and click it on the left door. Roger will once again walk to the edge of the screen and disappear through the door.

Walk to the left edge of the screen and into the next room. Once there you will notice that you've come to a dead end, not to mention a dead guy. After you've taken a look at him select the HAND icon and click on the wasted crewman. Roger will bend down to frisk the body, finding a keycard in the process. It is now part of your inventory. To see it, click on the INVENTORY icon. You will see two items: a keycard and 2 buckazoids. You'll need both items later in the game.

It's time for you to head out and explore the rest of the ship. One word of caution: watch out for unwanted visitors roaming about. They certainly aren't friendly. Good luck and happy adventuring!

SPACE QUEST II: Vohaul's Revenge



Space Quest II understands a wide variety of words such as:

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

A BRIEF WALKTHROUGH

WARNING: The following information is for beginning adventurers only. The contents include hints and answers to puzzles that experienced adventurers may not wish to see. Continue reading only if you are having trouble getting started in *Space Quest II*.

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

(Press the space bar to bypass the title screen.)

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

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

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

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

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

Type: LOOK AT THE WATCH. [Press Enter] A close-up shot of a wrist watch will appear.

Type: PRESS H. [Press Enter] Read what appears on the screen.

Type: PRESS T. [Press Enter] Read what appears on the screen.

Type: PRESS C. [Press Enter] Your boss will address you.

Type: LOOK. [Press Enter] You are working outside Xenon Orbital Station 4. Walk with Roger. Notice how he walks upside down. Move your character to the round object at the center of the ceiling. Stand there. After a few moments, you will be whisked away to the airlock chamber.

Type: LOOK AT THE ROOM. [Press Enter] This is the airlock chamber. From here you can gain extra-vehicular access. Spare suits hang on the back wall. Some lockers are mounted on the side wall. Walk to the lockers at the right side of the screen.

Type: OPEN THE LOCKER. [Press Enter]

Type: LOOK IN THE LOCKER. [Press Enter] You bravely peer into the locker to find a cubix rube puzzle and your athletic supporter.

Type: TAKE EVERYTHING. [Press Enter]

Type: CLOSE THE LOCKER. [Press Enter] Walk over to the spacesuits against the back wall.

Type: TAKE A UNIFORM. [Press Enter]

Type: LOOK AT THE UNIFORM. [Press Enter] You are attired in the smart-looking uniform of a Xenon Orbital Station employee.

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

Type: LOOK AT THE ROOM. [Press Enter] The room will be described.

Walk over to the men working on the consoles.

Type: TALK TO THE MAN. [Press Enter] He will tell you what to do.

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

Type: LOOK AT THE ROOM. [Press Enter] The room will be described.

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

Type: LOOK AT THE SHUTTLE. [Press Enter] The room will be described.

Walk to the shuttle craft and climb up the stairs.

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

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

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

Thus begins your adventure in *Space Quest II*. Try not to get killed too much. Remember: Save early and save often. Good luck, brave janitor.

SPACE QUEST III - The Pirates of Pestulon



Roger's escape craft was towed aboard a Space Junk Freighter. Using his legendary ingenuity and mostly dumb luck, he escapes to try and rescue the Two Guys From Andromeda from the clutches of the villainous ScumSoft Corporation.

When the character has stepped out of the escape pod and the door closes, you will have control of the character and the game will begin.

Press ENTER to remove the comment screen that appears after the pod door closes.

Use mouse, keyboard or joystick to walk south (down) to the next area, where several junk spaceships are stored. While you are here, try looking around at your surroundings:

A BRIEF WALKTHROUGH

WARNING: The following information is for beginning adventurers only. The contents include hints and answers to puzzles that experienced adventurers may not wish to see. Continue reading only if you are having trouble getting started in *Space Quest III*.

Type: LOOK. [Press Enter]

Walk to the spaceships.

Type: LOOK AT SHIP. [Press Enter]

Walk to a pile of junk.

Type: LOOK AT JUNK. [Press Enter]

Walk to the crate in the left foreground.

Type: LOOK AT CRATE. [Press Enter]

From this area, walk east (right) to the next room.

Walk to the large gear in the left foreground.

Type: LOOK AT GEAR. [Press Enter]

Walk to the giant arm in the background.

Type: LOOK AT ARM. [Press Enter]

When you have explored all you want, walk to the right side of the room until you come to a vertical conveyer that is lifting buckets up and out of the screen. If you stand close enough, in front of the conveyer, it will catch you and carry you to a horizontal conveyer belt which leads to the shredding machine. At this point it would be a good idea to save your game.

To keep from being thrown in the shredder,

Type: STAND. [Press Enter]

Immediately **Type:** JUMP [Press Enter] (to reach the rail above the conveyer).

Now you will be able to walk along the rail to begin your exploration of the ship. But be careful! It is still possible to slip and fall to your death. NOTE: If you have been using a mouse or joystick to move the character, you might want to switch to the arrow keys for tricky sequences like this one.

When you are on the rail, walk west (left) until you come to an opening in the ship's bulkhead. On the other side, hanging from the rail, is a rail-grabber car. Walk close to it and

Type: GET IN GRABBER. [Press Enter]

You are now on your way to exploring your new environment. Good luck, and remember, those Two Guys are counting on you!

SPACE QUEST IV - Roger Wilco and the Time Rippers



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. Here's a 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 IV*.

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.

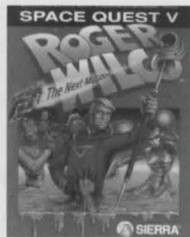
Walk two screens east. A skimmer is parked on the street. Click the EYE cursor on the skimmer. Click the HAND cursor on the skimmer to search it. Click the HAND cursor on the glove box to open it, and again to take the PocketPal inside.

Walk one screen north. Click the EYE cursor on the large object on the street corner. Click the EYE cursor on the hole in the side of the tank. Now would be a real 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!

SPACE QUEST V - The Next Mutation



A BRIEF WALKTHROUGH

WARNING: The following information is for beginning adventurers only. The contents include hints and answers to puzzles that experienced adventurers may not wish to see. Continue reading only if you are having trouble getting started in *Space Quest V*.

After Roger gets ejected from the academy bridge simulator, he must get to class quickly to avoid being expelled from the StarCon Academy. Use the WALK icon to move Roger north until the door to the

classroom is visible. (It has a locker next to it.) Click on the door with the HAND icon to enter the room. TRANSLATION: After the Roginator gets hosed in the sim he needs to beat feet to class—so he can scan for babes.

Surprise! The StarCon Aptitude Test is today. Of course Roger hasn't studied for it, so he's going to have to cheat. Click the EYE icon on the student's desk to your left when the proctor droid is facing the back of the classroom. The miniature version of the test question you are on will pop up over the cadet's shoulder. You can tell the answer he marked by its position on the screen (i.e. the top one is "A", the next one down is "B", etc.). TRANSLATION: Oh shoot! The SAT is today and it's been "party-hearty" for the Rog-meister. Eyeball the nerd-herd chieftain's console to scam the hot top!

After the test, you need to clean the Academy crest as part of your punishment for being late to class. Get the cleaning supplies from the closet located one screen north of the classroom. Make sure you get the Scrubomat™ floor scrubber AND the orange safety cones from the closet. TRANSLATION: Bummin', the Rog-man has to spic-and-span the academy crest cause he got busted. Snag the Scrubomatic and the orange party hats from the closet.

Next move Roger south until you find the only hallway leading to the right. Take it to the rotunda area. In the rotunda hallway you find a burly security guard (don't bother him!) and the anti-gravity personnel lift. Click the HAND icon on the lift to ride it down to the floor of the rotunda. TRANSLATION: Rotate the Roginator southward 'til you scope the right hallway. Jam down it to Rotunda then hitch a ride on the a-grav lift. Don't cut on the rent-a-cop, he's a real jerk!

Place the safety cones at the corners of the crest on the floor of the main rotunda (if you don't, people will walk all over it and spoil your work). Next, take the Scrubomatic out of your inventory and place it on the floor. Click on it with the HAND icon to clean activate it. Use the scrub brush icon to move Roger around on the scrubber. TRANSLATION: Toss the cones around the crest and snag a ride on the Scrubomatic. Shred the duffers if they get in your way! When you have finished cleaning the crest it will sparkle and Captain Quirk will walk in with a woman of your acquaintance (pay attention to their dialogue exchange). Then go back and put your cleaning supplies away...and watch the nifty "meanwhile" sequence. TRANSLATION: Chill, scope the babe, and let the fresh artwork slide by your eyeballs...

After the meanwhile sequence Roger can go back and pick up his test scores. Results are posted on the bulletin board next to the classroom. If Roger scored well on his test, he should be on his way toward commanding his own ship. Give yourself a pat on the head, you've earned it! TRANSLATION: Scan the scores, and see if Rog busted a move or got '86ed. If the Rog-man scores some new duds, pop a cold one! You scored a bonus!

COPY PROTECTION

(Or, What Irritates You More Than Anything Else?)

You know about that pesky copy protection. It's what keeps those who haven't bought games from playing them. Or not. Anyway, in an effort to thwart pirates, copy protection has gotten pretty elaborate over the years.

The fact is, the best way to thwart pirates (at least, until they figure out a way to get around this too) is to put games on CD. Plus, CDs can accommodate a lot more code and graphics, which means better games. Would you have thought even five years ago that Sierra would ever be able to squeeze five *Space Quest* games on one disk?

Sure, we could have left off the copy protection. But we knew you wanted the whole *Space Quest* experience, which of course includes trying to find out how to get around the copy protection. We've included documentation-based protection for *Space Quest I* and *Space Quest V*. So enjoy this aspect of the Collection as you enjoy all the others, and as you key in those ridiculous codes, keep in mind that *Space Quest* has been vacuum-sealed for your protection.

The following charts are the copy protection for *Space Quest I* VGA and *Space Quest V*.

SPACE QUEST I VGA COPY PROTECTION

Arcada Planetary Reference Library Catalog: Data Carts are filed and retrieved automatically by code sequence, not by alpha order. To request a data cart, please enter the code sequence corresponding to the topic of your choice. There's a 1 buckazoid/day charge for overdue carts.

TOPIC	CODE SEQUENCE	TOPIC	CODE SEQUENCE
Asteroids	U	Orbits	H C E
Astral Bodies	H	Planetary Formations	E T U
Binary Systems	T	Pulsars	H H
Black Holes	H C	Quadrants	U T
Constellations	C C	Quasars	E E H
Galaxies	C H	Solar Flares	T E
Gravity	E T U	Solar Systems	T T
Magnetic Fields	U	Stars	H U E
Meteors	T H U E	Van Allen Belts	T H T
Moons	E	Warp Fields	C U U E

NAVIGATIONAL GRID CODES (SQ I copy protection)

Per the recent contract provision enacted by the United Federation of Jargon Writers, the following code system is now mandatory "in order to facilitate droid-assist navigational system standardization." Use the following obscure codes when telling your droid where to go.

SECTOR	CODE	SECTOR	CODE
AA	⊃ TH I!	BF	⊃ U U I!
BB	U! U! H U	BG	U! C C U!
CC	U! U! E I!	CH	H C I! I!
DD	E C E I!	CI	U! U! U! ⊃
EE	U! U! U! C	DG	U! C H U!
FF	E ⊃ U I!	EG	C U! U H
GG	H I! U! U!	HA	⊃ U! U! U!
HH	U! T T U!	HD	H C U! H
II	U! H U! E	IB	I! ⊃ I! I!
AD	I! U! C C	IC	I! U! T E

SPACE QUEST V COPY PROTECTION

During your interplanetary journeys, you'll save light years if you know the coordinates of your destinations. Please refer to the handy in-flight Planetary Coordinates Chart below.

ENGLISH	GERMAN	FRENCH
Thrakus #53284	Thrakus #53284	Thrakus #53284
K U #20011	Kiz Urazgubi #20011	K U #20011
Lukaszuk II #91001	Inkubus #91001	Lukaszuk II #91001
Gingivitis #81100	Kokolores #81100	Gingivitis #81100
Monostadt VII . . . #54671	Furunkel IV #54671	Monostadt VII . . . #54671
Klorox #90210	Ohmo II #90210	Omo II #90210
Gangularis #71552	Influenzaris #71552	Gangularis #71552
Commodore LXIV . #01015	Ratzbutz LXIV . . . #01015	Commodore LXIV . #01015
Spacebar #69869	Allbar #69869	Bar de L'Space . . #69869
Peeyu #92767	Limburgis #92767	Peeyu #92767
Spittoonie #44091	Saliva #44091	Spittoonie #44091

CUSTOMER SERVICE

SERVICES	NUMBERS	HOURS AVAILABLE
Customer Technical Support	(0) 734 303 171	9 a.m. to 5 p.m. Monday - Friday
Customer Service Fax	(0) 734 303 362	24 hrs.
Bulletin Board Service	(0) 734 304 227	24 hrs Requires a modem.
Hintline (Older Games)	(0) 734 304 004	24 hrs. Requires a touch tone phone. Automated Service
New Hintline - UK only	0891 660 660*	24 hrs. Available in the UK only Automated Service

* Costs 39p min. cheap rate, 49p at other times. Max. call length 7.5 mins, max. charge cheap rate £2.93, max. charge at other times £3.68 (UK only).

* Charges correct at time of printing (June 94).

For further information, please write to:

Sierra On-Line Ltd.

Attention: Customer Service

4 Brewery Court, Theale, Reading, Berkshire RG7 5AJ - U.K.

INHALTSVERZEICHNIS

Ein Brief von Ken Williams	32
Technologische Voraussetzungen dieses Buches	33
Installation	36
Parser contra Symbole und Mauszeiger	37
Weitere technologische Sachverhalte	
Tastatur	39
Maus	40
Joystick	42
<i>Space Quests</i> zukünftiger Vergangenheiten	
<i>Space Quest I</i>	43
<i>Space Quest II</i>	47
<i>Space Quest III</i>	50
<i>Space Quest IV</i>	52
<i>Space Quest V</i>	53
Kopierschutz	55
Kundenservice	57
Entwickler	91

EIN BRIEF VON KEN WILLIAMS



Lieber Space Quest Kunde,

Danke, daß Du diese Adventure-Sammlung gekauft hast, die wir zum 15. Jubiläum von Sierra veröffentlichten. In dieser Schachtel findest Du die vollständige Geschichte einer Spieleserie, die mir geholfen hat, meine Firma von einem kleinen Familienbetrieb zum weltweit führenden Unternehmen bei den PC-Spielen zu machen. Wenn Du den Inhalt dieser CD erforschst und die darauf enthaltenen Spiele spielst, denk' mal darüber nach, welche Fortschritte die

Für die nächsten 15 Jahre hat sich Sierra zum Ziel gesetzt, hart an der Einlösung des Versprechens zu arbeiten, echte interaktive Multimediaerlebnisse anzubieten. Sierra wird an vorderster Front des Information Superhighways dabeisein. Ich würde mich freuen, wenn wir uns dort einmal treffen.

Viel Spaß beim Abenteuern!

Ken Williams • Gründer und Präsident • Sierra On-Line Inc.

TECHNOLOGISCHE VORAUSSETZUNGEN DIESES BUCHES



Als Scott Murphy und Mark Crowe damals dachten, es wäre an der Zeit, ein witziges Science-Fiction-Spiel zu entwickeln, war die Technik von Sierra On-Line auf der Höhe der Zeit. Keine andere Firma für Computerspiele besaß eine Programmiersprache mit den Fähigkeiten von Sierras AGI (Adventure Game Interpreter). Als Space Quest I (The Sarien Encounter) auf den Markt kam, waren sowohl die Kunden als auch die Konkurrenten sprachlos. Hätten sie etwas gesagt, wäre es so ähnlich wie "Wahnsinn!" gewesen. "Das ist das beste Parser-Interface, das ich bisher gesehen habe. In diesem Spiel gibt es sogar 16 Farben! Und schau Dir erst diesen Roger an! Er ist sogar vier Pixel groß!"

Doch die Zeiten und die technischen Möglichkeiten änderten sich. Sierras Bemühen, die Technik voranzutreiben, führte schließlich dazu, daß der alte Kram nicht mehr so gut aussieht wie die neuen Spiele. Die EGA-Version von Space Quest I wirkt jetzt ziemlich primitiv. Auch Space Quest III ist gegenüber Space Quest II ein technischer Sprung nach vorne gewesen. Und hättest Du damals geglaubt, daß die Charaktere in späteren Spielen wie Space Quest IV und Space Quest VI sogar richtig sprechen können? Unglaublich. Ja, Sierra hat die technischen Möglichkeiten genutzt. Wir konnten uns diese atemberaubenden Dinge damals genauso wenig vorstellen wie es dieser Medienmogul aus Atlanta konnte, daß er einmal alte Schwarzweißfilme einfärben würde. (Wie man hört, hat er kürzlich die Rechte an Schindlers Liste erworben.)

Aber wir denken, wir kennen unsere Fans. Du würdest bestimmt nicht wollen, daß wir unsere Klassiker aufpolieren, oder? Wir glauben nicht. Deshalb enthält diese Sammlung alle Spiele



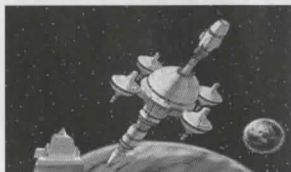
in ihrer alten Herrlichkeit. Wir haben kein einziges Pixel verändert, weil wir wußten, daß Du es nicht gewollt hättest. (Außerdem hatten wir nicht genug Geld für so eine große Sache.)



Sierras Softwaretechnologie war immer auch das Produkt ihrer Zeit. Auf der nächsten Seite findest Du die Hardwareeinschränkungen, wie sie zum jeweiligen Zeitpunkt der Veröffentlichung eines Spieles waren. Wenn Du die EGA-Version von Space Quest I spielst, wirst Du wahrscheinlich denken, "Kein Sound. Mist!" Tatsache ist, daß zu der Zeit, als die zwei Jungs von Andromeda Space Quest I entwickelten, Soundkarten noch nicht einmal erfunden waren. Und da sich die beiden Jungs erst für Space Quest IV mit Zeitreisen befaßten, waren sie 1986 nicht in der Lage, ihrem brandneuen IBM-PC mit 256 KByte Arbeitsspeicher etwas anderes als Piepser und Rumppler zu entlocken. Tja!



Mit den Veränderungen der Hardware entwickelte sich auch die Software weiter. Und mit ihr Roger Wilco. Roger wurde stärker und gewissermaßen empfindlicher. Er wuchs gewissermaßen und wurde irgendwie nordischer. Er verwandelte sich in eine Art Typ der 90er Jahre, fähig, seine wahren Gefühle auszudrücken. Er ist mit Männern befreundet und hat ein Gespür für die Bedürfnisse von Frauen. Also mach' es Dir bequem und genieße diese wunderbare Retrospektive über den erstaunlichsten Weltraumhausmeister, den man je gesehen hat.



DIE TOP-COMPUTER DER VERGANGENHEIT

SPACE QUEST I - The Sarien Encounter

Erstveröffentlichung 1986

Bester handelsüblicher Computer - IBM PC XT (4 MHz), 256 KByte Arbeitsspeicher, EGA-Grafikkarte, 5,25" Diskettenlaufwerk

SPACE QUEST II - Vohaul's Revenge

Erstveröffentlichung 1987

Bester handelsüblicher Computer - IBM PC AT (8 MHz), 512 KByte Arbeitsspeicher, EGA-Grafikkarte, 5,25" Diskettenlaufwerk

SPACE QUEST III - Pirates of Pestulon

Erstveröffentlichung 1989

Bester handelsüblicher Computer - Kompatibler 286er PC, 1 MByte Arbeitsspeicher, VGA-Grafikkarte, 20 Megabyte Festplatte, Adlib-Soundkarte

SPACE QUEST IV - Roger Wilco and the Time Rippers

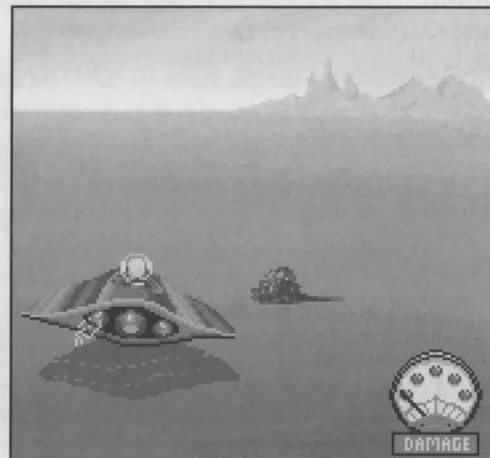
Erstveröffentlichung 1991

Bester handelsüblicher Computer - Kompatibler 386er PC, 1 MByte Arbeitsspeicher, VGA-Grafikkarte, CD-ROM-Laufwerk, DAC-kompatible Soundkarte

SPACE QUEST V - The Next Mutation

Erstveröffentlichung 1993

Bester handelsüblicher Computer - Kompatibler 486er PC, 16 MByte Arbeitsspeicher, SVGA-Grafikkarte, Doublespeed CD-ROM-Laufwerk, 16-Bit Soundkarte



INSTALLATION

Alle Spiele der *Space-Quest-Serie*, die auf dieser CD enthalten sind, können unter DOS gespielt werden, außer SQ4, welches unter Windows gespielt werden muß. Weitere Informationen findest Du in den entsprechenden README-Dateien zu den jeweiligen Spielen. Technische Hilfestellungen zur Windows-Installation findest Du in Deinem Windows-Handbuch.

WINDOWS™-INSTALLATION

WICHTIG: Jedes einzelne Spiel muß auf das gleiche Laufwerk installiert werden, auf dem die *Space-Quest-Serie* ursprünglich installiert wurde.

- 1 Lege die *Space-Quest* CD in das CD-ROM-Laufwerk Deines PC.
- 2 Starte Windows im Standard oder Erweiterten Modus.
- 3 Wähle den Befehl [Ausführen] im Menü [Datei] des Programm-Managers.
- 4 Tippe in das Eingabefeld den Buchstaben für Dein CD-ROM-Laufwerk gefolgt von einem Doppelpunkt und «\SETUP.EXE». Klicke anschließend auf die OK-Schaltfläche oder drücke [EINGABE].
- 5 Das Setup-Programm läuft nun automatisch. Während des Installationsvorgangs unter Windows erscheint folgende Nachricht auf dem Bildschirm:

«Please enter the letter of the drive to which you wish to install»
(Gib den Buchstaben des Laufwerks ein, auf dem Du das Spiel installieren willst).

HINWEIS: «Alle Spiele müssen auf dem ausgewählten Laufwerk installiert werden.

Die Antwort auf diese Abfrage sollte der Buchstabe des Laufwerks sein, in welchem Du die Spiele installieren willst.

- 6 Nachdem die Installation der *Space-Quest-Serie* geschlossen ist, findest Du im Programm-Manager von Windows zwei neue Programm-Gruppen: Ein Symbol für die Programm-Gruppe «Sierra» und eins für die Programm-Gruppe «Sierra SQ Install».
- 7 Nach Abschluß der Installation der *Space-Quest-Serie* unter Windows muß Du jedes einzelne Spiel jeweils gesondert installieren. Öffne das Fenster der Programm-Gruppe, «Sierra SQ Install» und doppelklicke das Symbol für das Spiel, das Du installieren willst. Befolge die Anweisungen, die auf dem Bildschirm erscheinen. Nach Abschluß der Individuellen Installation des jeweiligen Spiels erscheint in der Programm-Gruppe «Sierra» ein Symbol für das entsprechende Spiel. Um es zu spielen, doppelklicke dieses Symbol.

Um ein Spiel zu spielen:

- 1 Lege die CD in das CD-ROM Laufwerk.
- 2 Starte Windows.
- 3 Doppelklicke auf das Symbol der «Sierra» Programm-Gruppe, wenn sie nicht bereits geöffnet ist.
- 4 Doppelklicke auf das Symbol des gewünschten Spiels.

(Windows ist ein eingetragenes Warenzeichen von Microsoft Corporation)

DOS-INSTALLATION

- 1 Lege die *Space Quest* CD in das CD-ROM-Laufwerk Deines PC.
- 2 Tippe an der DOS-Eingabeaufforderung den Buchstaben für dein CD-ROM-Laufwerk, gefolgt von einem Doppelpunkt und drücke [EINGABE].
- 3 Tippe "INSTALL" und drücke [EINGABE].
- 4 Jetzt erscheint ein Auswahlmenü. Tippe den Buchstaben für das Laufwerk ein, in dem die Spiele installiert werden sollen
- 5 Befolge die Anweisungen, die auf dem Bildschirm erscheinen.

DAS PARSER INTERFACE: SPACE QUEST I BIS SPACE QUEST III

Die *Space-Quest-Serie* begann mit etwas, das unter dem Namen "Parser Interface" bekannt wurde. Bei dieser Art der Benutzerführung tippt der Spieler Befehle direkt mit der Tastatur ein. Wenn Roger beispielsweise eine riesige Krabbe findet und beinahe verhungert ist, kann der Spieler `EAT CRAB` eintippen. Vorausgesetzt, der Parser hat das Wort in seinem Wörterbuch, wird Roger dem Befehl folgen und die Krabbe essen. Das Ergebnis kann jedoch entweder gut oder schlecht für den Helden sein. Vielleicht ist Rogers Hunger gestillt, und er kann jetzt mit dem Spiel fortfahren. Oder aber die Krabbe beißt ihn kräftig in die Nase, diese entzündet sich und Roger stirbt an einem Wundbrand. In jedem Fall lebt oder stirbt der Spieler gewissermaßen mit seiner Entscheidung. Deshalb haben wir das Spiel mit Funktionen zum Speichern und Laden von Spielständen ausgerüstet.

Das Parser-Interface war bis zu *Space Quest IV (Roger Wilco and the Time Rippers)* die offizielle Benutzerführung der *Space-Quest-Serie*. Zu diesem Zeitpunkt war die Technik so weit fortgeschritten, daß man eine vollständig mausgestützte Benutzerführung entwickeln konnte. Jetzt müssen keine Befehle mehr eingetippt werden und der Spieler benutzt etwas, das man als Symbolleiste kennt.

SYMBOLE UND MAUSZEIGER: SPACE QUEST IV UND SPACE QUEST V

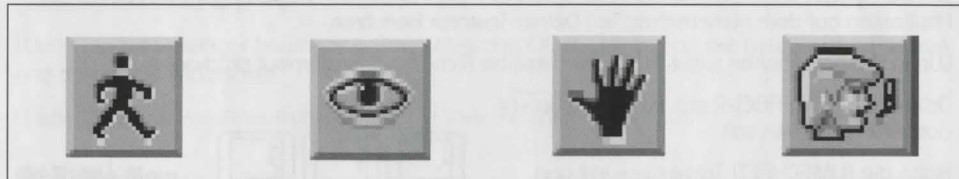
DER GEBRAUCH VON SYMBOLEN

Oben am Bildschirmrand befindet sich eine Symbolleiste mit zahlreichen Symbolen. Diese mußt Du benutzen, wenn Du bestimmte Befehle auswählen willst. Um die Symbolleiste zu öffnen, mußt Du auf Deiner Tastatur die `[ESC]`-Taste drücken oder den Mauszeiger bis oben an den Bildschirmrand

bewegen. Einige Symbole eröffnen mehrere Möglichkeiten. Benutze die `[TAB]`-Taste, die Pfeiltasten oder die Maus, um zwischen den Möglichkeiten der Symbolleiste zu wechseln.

Das **GEHE**-Symbol

Wähle **GEHE**, wenn Du den Helden von einer Stelle zu einer anderen bewegen willst. Ein gehender Held wird sich solange bewegen, bis er auf ein Hindernis auf seinem Weg trifft.

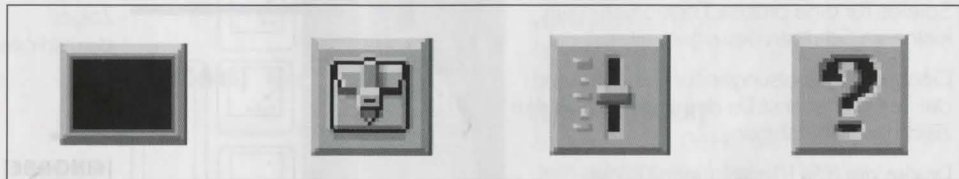


GEHE

SCHAU

AKTION

REDE



GEGENSTAND

INVENTAR

STEUERUNG

INFORMATION

Anmerkung: Das Aussehen der Symbole kann von Spiel zu Spiel leicht variieren. Wenn Du unsicher bist, welchem Zweck ein Symbol dient, klicke auf das **INFORMATION**-Symbol. (Das ist das Fragezeichen, das sich am rechten Ende der Symbolleiste befindet).

SPIELEN MIT DER TASTATUR

Um den Zeiger oder den Helden des Spiels auf dem Bildschirm zu bewegen, kannst Du die Pfeiltasten auf dem numerischen Teil Deiner Tastatur benutzen.

Wenn Du ihn anhalten willst, mußt Du dieselbe Richtungstaste erneut drücken.

Drücke die [EINGABE]-Taste, wenn ein Befehl ausgeführt werden soll.

Halte die [UMSCHALT]-Taste gedrückt und benutze die Pfeiltasten, wenn Du den Zeiger auf dem Bildschirm oder den Helden des Spieles für eine präzise Positionierung in kleineren Schritten bewegen willst.

Genauere Anweisungen für den Gebrauch der Tastatur kannst Du der nebenstehenden Zeichnung entnehmen.

Drücke die [ESC]-Taste, wenn Du die Menüleiste benutzen willst. Innerhalb der Menüleiste kannst Du Dich mit Hilfe der Pfeiltasten bewegen.

Zwischen dem GEHE- und dem zuletzt gewählten Zeiger umschalten



SPIELEN MIT DER MAUS

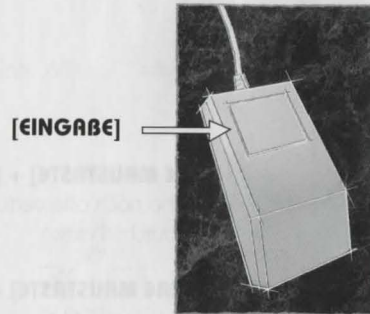
Wenn Du die Menüleiste öffnen willst, bewege den Mauszeiger an den oberen Bildschirmrand.

Wenn Du den Zeiger auf dem Bildschirm bewegen willst, schiebe die Maus einfach in die gewünschte Richtung.

Wenn Du die Spielfigur bewegen willst, setze das GEHE-Symbol an die gewünschte Position und drücke die Maustaste.

Wenn Du einen Befehl ausführen willst, drücke die linke Maustaste.

Ein-Tasten-Maus



[UMSCHALT] + [KLICK]

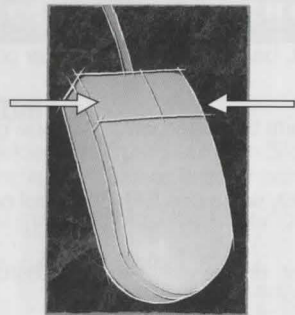
Der Reihe nach alle verfügbaren Zeiger durchschalten

[STRG] + [KLICK]

Zwischen dem GEHE- und dem zuletzt gewählten Zeiger umschalten

Zwei-Tasten-Maus

[EINGABE]



[RECHTE MAUSTASTE] + [KLICK]

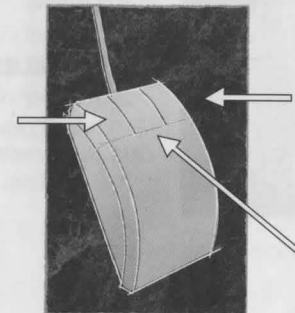
Der Reihe nach alle verfügbaren
Zeiger durchschalten

**[RECHTE MAUSTASTE] + [STRG] +
[KLICK]**

Zwischen dem GEHE- und dem
zuletzt gewählten Zeiger
umschalten

Drei-Tasten-Maus

[EINGABE]



[RECHTE MAUSTASTE] + [KLICK]

Der Reihe nach alle verfügbaren
Zeiger durchschalten

[MITTLERE MAUSTASTE] + [KLICK]

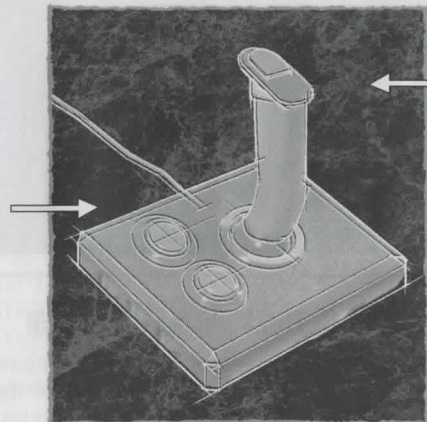
Zwischen dem GEHE- und dem
zuletzt gewählten Zeiger
umschalten

SPIELEN MIT DEM JOYSTICK

Wenn Du den Zeiger auf dem Bildschirm bewegen willst, bewege den Joystick einfach in die gewünschte Richtung.

Wenn Du einen Befehl ausführen willst, drücke die FEUER-Taste.

Menüleiste öffnen



FEUER-Taste



SPACE QUEST 1: ROGER WILCO IN THE SARIEN ENCOUNTER

Lichtjahre von unserem Universum entfernt existiert ein Sternensystem mit dem Namen Earon (sprich: Ier-non). Obwohl die Bewohner dieser Galaxie seit mehreren Dekaden in Frieden und Wohlstand leben, hat man kürzlich Ereignisse beobachtet, die darauf schließen lassen, daß dieses Leben in Zukunft nicht mehr so rosig aussehen wird. Die Regierung des Sternensystems wurde mit der Zeit korrupt und teilnahmslos. Die jungen Earonier werden immer rebellischer und feindseliger. Wahnsinnige und Volltrottel haben die Kontrolle über die Fernsänder an sich gerissen - das geschah zwar schon vor mehreren Jahrhunderten, aber

bis vor kurzem war es niemandem aufgefallen. Am schlimmsten jedoch ist, daß die lebensspendende Sonne von Xenon (sprich: Si-non) allmählich stirbt.

Xenons Lebensgrundlage ist bedroht. Nahrungsmittel gibt es nicht länger im Überfluß. Allein die sich daraus ergebenden atmosphärischen Flutkatastrophen können einer jahrtausendealten Zivilisation schnell ein Ende bereiten. Xenons Wissenschaftler sagen voraus, daß nur bestimmte Insektenarten und die meisten Akademiker die folgende Eiszeit überleben werden. Unter dem Eindruck dieses Dilemmas, etwas zu tun oder zu sterben, machen sich die klügsten Köpfe des Planeten an die Arbeit. Das Ergebnis ist der Entwurf für etwas, das sie Sternengenerator nennen - nicht zu verwechseln mit Künstleragenturen. Dieser Sternengenerator ist ein Gerät, mit dem man durch Drehen eines leblosen Planeten einen rasenden Feuerball erzeugen kann - oder umgekehrt. Niemand war sich ganz sicher, da er noch nie wirklich getestet worden war.

Das Entwicklungsteam für das Sternengenerator-Projekt wurde im Weltraumlabor Arcada (sprich: A-ka-da) stationiert und zu Forschungszwecken an den äußersten Rand des Sonnensystems von Earon geschickt, um weiterzuforschen. Hier trittst Du in Erscheinung. Du bist Mitglied der Mannschaft der Arcada - als Hausmeister. Stimmt, ein Hausmeister - und noch dazu kein besonders guter. Man hätte Dich bestimmt schon ersetzt, wenn die Arcada nicht bereits Millionen von Kilometern von Xenon entfernt gewesen wäre. (Die Entfernung war natürlich nicht der Hauptgrund. Man hatte Dich deshalb ausgesucht, weil sich niemand ernsthaft darum riß, Deinen Job zu übernehmen. Ansonsten würdest Du schon lange einsam im Weltraum treiben. Außerdem erwartete niemand, daß die Arcada heil nach Xenon zurückkehren würde.)

Wie auch immer. Nach Monaten der Entwicklung und zahlreichen Tests ist die Mission schließlich abgeschlossen. Obwohl der Sternengenerator sich noch im Experimentalstadium befindet, scheint er voll funktionsfähig zu sein. Die gute Nachricht wird nach Xenon gefunkt und die Besatzung der Arcada bereitet sich auf die Heimreise vor.

Aber die Nachricht wird auch von anderen gehört. Die Sariens (spricht: See-rie-ens) überwachen die Funkprüche von der Arcada. Diese Weltraummörder verwüsten ganze Galaxien und verbrennen Aerosole bei offener Flamme. Vor langer Zeit waren sie Bürger von Earnon und wurden wegen ihrer kriegerischen Ambitionen verbannt - von den schlechten Tischmanieren ganz zu schweigen. Man sollte meinen, sie wären mittlerweile darüber hinweg gekommen. Aber anscheinend grollen sie immer noch.

Die Sariens planen sofort, den Sternengenerator zu stehlen und manövrieren ihr Kampfschiff in die Nähe der Deltaur (spricht: Diel-tier). Mit dem Sternengenerator in ihrem Besitz hätten die Sariens die ultimative Waffe, um das Universum zu terrorisieren und sich an der Zivilisation zu rächen, die sie vor langer Zeit geächtet hatte. Außerdem wird man dann zu besseren Parties eingeladen.

Als Dein Abenteuer beginnt, machst Du gerade in der Besenkammer eines Deiner berühmten Nickerchen während der Schicht. Du bist ziemlich sauer, so grob geweckt zu werden. Schließlich hast Du es Dir gerade erst bequem gemacht. Plötzlich schrillt das Alarmsystem und durch die Sprechanlage wimmert eine Stimme "Die Arcada ist unter Beschuß geraten".

Kaum hat sich die erste Aufregung gelegt, bist Du tapfer genug, einen Blick nach draußen zu riskieren. Du verläßt die Besenkammer und wirfst einen Blick in den Gang. Dort erwartet Dich ein schrecklicher Anblick. Die Körper mehrerer Deiner Kumpels liegen im Schiff verstreut. Ihre ziemlich teilnahmslose Haltung ist ein untrügliches Zeichen dafür, daß sie keine Lust mehr haben, aufzustehen und weiterzuleben.

Obwohl das mit dem Denken noch nie Deine Sache war - für Deine Arbeit ist das nicht unbedingt erforderlich - legen Deine Gehirnzellen einen Zahn zu. Was für ein Chaos! Wie soll ich bloß diese Blutflecken vom Boden wegwischen? Als Du gerade tief in Gedanken versunken bist - tief für DEINE Verhältnisse - wirst Du unsanft mit der Realität konfrontiert. Du hörst den Schuß einer Laserpistole, gefolgt von einem jämmerlichen Schrei. Du überlegst Dir ernsthaft, ein weiteres, gut getimes Nickerchen zu machen, da dämmert Dir, DU könntest auch in Gefahr sein. Ganz so einfach funktioniert das wohl nicht.

WILLKOMMEN AN BORD DES WELTRAUMLABORS ARCADA

EIN KURZER RUNDGANG

WARNUNG: Die folgenden Informationen sind nur für Anfänger gedacht. Sie enthalten Hinweise und Antworten zu Rätseln, die erfahrene Abenteurer nicht lesen wollen. Lies nur weiter, wenn Du am Anfang von Space Quest I Schwierigkeiten hast.

Sobald Roger zu Beginn des Spieles im Gang steht, ist die Zeit reif, herauszufinden, was auf dem Schiff passiert. Falls Du die VGA-Version spielst, wähle das SCHAUE-Symbol in der Symbolleiste und klicke mit dem AUÖE-Zeiger auf den Helden. Auf diese Weise findest Du heraus, wer Du bist. Klicke auf das GEHE-Symbol in der Symbolleiste. Anschließend klicke auf den am weitesten links gelegenen Punkt des oberen Ganges. Roger wird jetzt zum Bildschirmrand gehen und in einem anderen Raum verschwinden.

Du befindest Dich jetzt im Datenarchiv der Arcada. SCHAU Dich um. Du kannst auch versuchen, mit dem RIECHE- und SCHMECKE-Symbol verschiedene Stellen des Bildes anzuklicken. Man weiß nie, ob nicht irgendwo ein Hinweis versteckt ist. Nachdem Du das versucht hast, wähle das GEHE-Symbol und klicke auf die linke Tür. Roger wird erneut zum Bildschirmrand gehen und durch die Tür verschwinden.

Gehe an die linke Ecke des Bildes und von dort in den nächsten Raum. Du wirst feststellen, daß es sich dabei um eine Sackgasse handelt - von dem toten Typen ganz zu schweigen. Nachdem Du einen Blick auf das Besatzungsmitglied geworfen hast, wähle das HAND-Symbol und klicke auf ihn. Roger wird sich zu ihm hinunterbücken, den Körper durchsuchen und dabei eine Kennkarte finden. Sie ist jetzt Teil Deiner Ausrüstung. Um sie zu sehen, klicke auf das INVENTAR-Symbol. Du siehst zwei Gegenstände: eine Kennkarte und 2 Buckazoids. Beide wirst Du später im Spiel brauchen.

Jetzt solltest Du allein loslegen und den Rest des Schiffes erforschen. Ein Wort zur Vorsicht: Paß auf unerwünschte Besucher auf, die überall umherstreifen. Sie sind bestimmt nicht freundlich. Viel Glück und fröhliches Abentauern!

SPACE QUEST II: VOHAUL'S REVENGE

Space Quest II versteht zahlreiche englische Worte wie beispielsweise :



CALL (Rufe)	CLIMB (Klettere)	DIVE (Tauche)	DRINK (Trinke)
EAT (Esse)	EXAMINE (Untersuche)	GET (Nehme)	HIDE (Verstecke)
HOLD (Halte)	LOOK (Schau)	OPEN (Öffne)	PLAY (Spiele)
PRESS (Drücke)	RUB (Reibe)	SEARCH (Suche)	USE (Benutze)
TAKE (Nehme)	PUT (Lege)	TIE (Fessele)	
	THROW (Werfe)		

EIN KURZER RUNDGANG

WARNUNG: Die folgenden Informationen sind nur für Anfänger gedacht. Sie enthalten Hinweise und Antworten zu Rätseln, die erfahrene Abenteurer nicht lesen wollen. Lies nur weiter, wenn Du am Anfang von Space Quest II Schwierigkeiten hast.

BEHERRSCHE DAS UNIVERSUM - EINE EINFÜHRUNG FÜR ANFÄNGER

(Drücke die Leertaste, um das Eröffnungsbild zu überspringen.)

Du beginnst an Bord der Weltraumstation Xenon 4. Der Computer bittet Dich, Deinen Namen einzutippen (maximal 18 Buchstaben). Tippe Deinen Namen ein und drücke die [EINGABE]-Taste. Die Weltraumstation Xenon 4 ist eine von vielen, die Deinen Heimatplaneten Xenon umkreisen. Sie dient als eine Art Umsteigebahnhof für Reisende, die zu den verschiedenen Planeten im Earon System befördert werden wollen.

Dieses Kapitel unserer Geschichte beginnt damit, daß Du, der Top-Hausmeister Roger Wilco, das machst, was Du am besten kannst. Du fegst die Decks von XOS 4.

Deine Armbanduhr piepst und Du läßt vor Schreck den Besen los.

Der Besen schwebt davon. Niemand wird ihn je wieder benutzen. Das ist der Dritte in dieser Woche. Warte, bis das Dein Chef erfährt.

Tippe: LOOK AT THE WATCH. Drücke die [EINGABE]-Taste. Eine Nahaufnahme von Deiner Armbanduhr erscheint.

Tippe: PRESS H. Drücke die [EINGABE]-Taste. Lies, was auf dem Bildschirm erscheint.

Tippe: PRESS T. Drücke die [EINGABE]-Taste. Lies, was auf dem Bildschirm erscheint.

Tippe: PRESS C. Drücke die [EINGABE]-Taste. Dein Chef will Dich sprechen.

Tippe: LOOK. Drücke die [EINGABE]-Taste. Du arbeitest außerhalb der Weltraumstation Xenon 4. Laß Roger gehen, indem Du die Pfeiltasten benutzt. Beobachte, wie er mit dem Kopf nach unten geht. Bewege Deinen Helden zu dem runden Objekt in der Mitte der Decke. Bleibe dort stehen. Wenige Augenblicke später befindest Du Dich auf der anderen Seite der Luftschleuse.

Tippe: LOOK AT THE ROOM. Drücke die [EINGABE]-Taste. Das ist die Luftschleuse. An der hinteren Wand hängen die Reserveanzüge. An der Seitenwand sind Umkleideschränke befestigt. Gehe zu den Schränken an der rechten Seite des Bildes.

Tippe: OPEN THE LOCKER. Drücke die [EINGABE]-Taste.

Tippe: LOOK IN THE LOCKER. Drücke die [EINGABE]-Taste. Du schaust mutig in den Schrank und findest ein Cubix-Rube-Puzzle und Deine stählerne Unterhose.

Tippe: TAKE EVERYTHING. Drücke die [EINGABE]-Taste.

Tippe: CLOSE THE LOCKER. Drücke die [EINGABE]-Taste. Gehe zu den Raumanzügen an der hinteren Wand.

Tippe: TAKE A UNIFORM. Drücke die [EINGABE]-Taste.

Tippe: LOOK AT THE UNIFORM. Drücke die [EINGABE]-Taste. Du trägst die gutaussehende Uniform eines Angestellten der Weltraumstation Xenon 4. Gehe durch die Tür an der linken Seite des Bildes. Du wirst von einem Mann begrüßt.

Tippe: LOOK AT THE ROOM. Drücke die [EINGABE]-Taste. Der Raum wird beschrieben. Gehe zu den Männern, die an den Schaltpulten arbeiten.

Tippe: TALK TO THE MAN. Drücke die [EINGABE]-Taste. Der Mann erzählt Dir, was Du tun sollst. Gehe in die Mitte der Plattform auf der linken Seite des Raumes. Sie wird Dich in die erste Etage (second floor) transportieren. Gehe den rechts von Dir gelegenen Gang entlang und steige in das Transportfahrzeug. Es wird Dich in einen weiteren Raum bringen.

Tippe: LOOK AT THE ROOM. Drücke die [EINGABE]-Taste. Der Raum wird beschrieben. Gehe den rechts von Dir gelegenen Gang entlang und steige die Treppen hinunter.

Tippe: LOOK AT THE SHUTTLE. Drücke die [EINGABE]-Taste. Der Raum wird beschrieben. Gehe zu der Raumfähre und klettere die Treppe hinauf.

Du betrittst die Raumfähre und schaust Dir an, welchen Dreck Du beseitigen sollst. Du bist überrascht. Die Fähre ist nicht leer. Da sind zwei äußerst häßliche Typen. Sie gehen auf Dich los.

PENG!! ZACK!! BUMM!! SCHEPPER!!

Dein Protest wird jäh unterbrochen, als Dich die zwei interstellaren Raufbolde bewußtlos schlagen. Dir wird schwarz vor Augen.

So beginnt Dein Abenteuer in Space Quest II. Versuche, nicht zu oft abgemurkst zu werden. Denk' dran: Speichere früh und speichere häufig. Viel Glück, tapferer Hausmeister!

SPACE QUEST III - THE PIRATES OF PESTULON



Rogers Fluchtkapsel wurde an Bord eines Weltraummüllfrachters gebracht. Dank seiner legendären Genialität und mit viel Glück kann er fliehen und versuchen, die zwei Jungs von Andromeda aus den Klauen der verbrecherischen ScumSoft-Corporation zu befreien.

Sobald unser Held aus der Fluchtkapsel gesprungen ist und sich die Tür geschlossen hat, liegt die Kontrolle über ihn in Deinen Händen. Das Spiel beginnt.

Drücke die [EINGABE]-Taste, damit der Text vom Bildschirm verschwindet, der erschienen ist, als sich die Tür der Raumkapsel geschlossen hat.

Benutze die Maus, die Tastatur oder den Joystick, um in Richtung Süden (Unten) in den nächsten Bereich zu gehen. Dort liegen mehrere verschrottete Raumschiffe herum.

EIN KURZER RUNDGANG

WARNUNG: Die folgenden Informationen sind nur für Anfänger gedacht. Sie enthalten Hinweise und Antworten zu Rätseln, die erfahrene Abenteurer nicht lesen wollen. Lies nur weiter, wenn Du am Anfang von Space Quest III Schwierigkeiten hast.

Tippe: LOOK. Drücke die [EINGABE]-Taste. Gehe zu den Raumschiffen.

Tippe: LOOK AT SHIP. Drücke die [EINGABE]-Taste. Gehe zu dem Schrotthaufen.

Tippe: LOOK AT JUNK. Drücke die [EINGABE]-Taste. Gehe zu der Kiste vorne links im Bild.

Tippe: LOOK AT CRATE. Drücke die [EINGABE]-Taste.
Gehe von hier aus nach Osten (rechts) in den nächsten Raum.
Gehe zu dem großen Teil vorne links im Bild.

Tippe: LOOK AT GEAR. Drücke die [EINGABE]-Taste.
Gehe zu dem riesigen Arm im Hintergrund.

Tippe: LOOK AT ARM. Drücke die [EINGABE]-Taste.
Sobald Du alles erforscht hast, gehe nach rechts, bis Du zu einem senkrecht nach oben laufenden Förderaufzug kommst, der Eimer transportiert. Wenn Du nahe genug vor ihm stehst, wird er Dich zu einem Förderband bringen, das zu einem Müllschredder führt. An dieser Stelle wäre es keine schlechte Idee, Deinen Spielstand zu speichern.

Um zu verhindern, daß Du im Müllschredder zerkleinert wirst:

Tippe: STAND. Drücke die [EINGABE]-Taste.

Tippe sofort: JUMP. Drücke die [EINGABE]-Taste, um die Schiene über dem Förderband zu erreichen.

Jetzt bist Du in der Lage, mit der Erforschung des Schiffes zu beginnen und die Schiene entlang zu gehen. Aber sei vorsichtig! Es ist immer noch möglich, auszurutschen und in den sicheren Tod zu fallen. ANMERKUNG: Wenn Du bislang die Maus oder den Joystick benutzt hast, um Roger zu bewegen, solltest Du an dieser Stelle besser mit den Pfeiltasten der Tastatur arbeiten. Damit lassen sich auch knifflige Sequenzen wie diese meistern.

Wenn Du Dich auf der Schiene befindest, gehe nach Westen (links), bis Du zu einer Öffnung im Laderaum des Schiffes kommst. Auf der anderen Seite hängt ein Greifer an der Schiene. Gehe zu ihm und **tippe:** GET IN GRABBER. Drücke die [EINGABE]-Taste.

Du bist jetzt auf dem besten Weg, Deine neue Umgebung kennenzulernen. Viel Glück. Und denk' dran: Diese Zwei Jungs rechnen mit Dir!

SPACE QUEST IV - ROGER WILCO AND THE TIME RIPPERS



Von überall her kommen Zeitreisende in das futuristische Xenon, um die erstaunliche postapokalyptische Landschaft zu besichtigen und Fotos zu machen. Planst Du mit Deiner Familie, dieses öde, aber faszinierende Urlaubsziel zu besuchen? Dieser Reiseführer wird Dir helfen, nichts Sehenswertes zu verpassen! Noch ein Tip zu Deiner Sicherheit: GEH' DEN CYBORGS AUS DEM WEG!

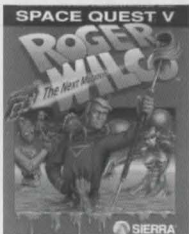
WARNUNG!! Die folgenden Informationen enthalten Hinweise, die erfahrene Abenteurer nicht lesen wollen. Lies NUR dann weiter, wenn Du am Anfang von Space Quest IV Schwierigkeiten hast.

Wenn Du in den Straßen von Xenon angekommen bist, klicke mit dem AUGE-Zeiger auf verschiedene Stellen des Bildes, um etwas über die Umgebung zu lernen. Gehe ein Bild weiter nach Osten und klicke mit dem HAND-Zeiger auf das Seil unten rechts auf dem Bild. Geh' dem Cyborg aus dem Weg, falls er auftauchen sollte. Verstecke Dich zwischen den roten Säulen auf der oberen rechten Seite des Bildes. Wähle das Seil in Deinem INVENTAR-Fenster und klicke mit dem SEIL-Zeiger auf den Boden. Warte auf den Spielzeughasen und klicke mit dem HAND-Zeiger auf das Seil.

Gehe zwei Bilder weiter nach Osten. Auf der Straße ist ein Wagen geparkt.. Klicke mit dem AUGE-Zeiger auf den Wagen. Klicke mit dem HAND-Zeiger auf den Wagen, um ihn zu durchsuchen. Klicke mit dem HAND-Zeiger auf das Handschuhfach, um es zu öffnen, und noch einmal, um den Laptop vom Typ PocketPal herauszunehmen.

Gehe ein Bild weiter nach Norden. Klicke mit dem AUGE-Zeiger auf den großen Gegenstand an der Straßenecke. Klicke mit dem AUGE-Zeiger auf das Loch an der Seite des Panzers. Jetzt wäre es wirklich angebracht, DEINEN SPIELSTAND ZU SPEICHERN. Klicke mit dem HAND-Symbol auf das instabile Projektil und nimm es.

Gehe zwei Bilder nach Westen zu der gegenüberliegenden Straßenecke. Klicke mit dem HAND-Symbol auf die Kanaldeckel, bis Du einen findest, durch den Du hinunterklettern kannst. Nachdem Du explodiert bist, lade den zuvor gespeicherten Spielstand und nimm das instabile Projektil diesmal NICHT mit. Gehe zum Kanaldeckel zurück, klettere in die Stadt hinunter und genieße den Rest des Spiels!



EIN KURZER RUNDGANG

WARNUNG!! Die folgenden Informationen sind nur für Anfänger. Sie enthalten Hinweise und Lösungen für Rätsel, die erfahrene Abenteurer nicht lesen wollen. Lies nur weiter, wenn Du am Anfang von Space Quest V Schwierigkeiten hast.

Nachdem Roger den Befehlsstandsimulator der Akademie verlassen hat, muß er so schnell wie möglich zu seiner Klasse gehen. Sonst fliegt er von der StarCon-Akademie. Benutze das GEHE-Symbol, um Roger solange nach Norden zu bewegen, bis die Tür zum Klassenzimmer zu sehen ist (daneben befindet sich ein Spind). Klicke mit dem HAND-Zeiger auf die Tür, um den

Raum zu betreten. ÜBERSETZUNG: Nachdem der Simulator dem Roginator einen drübergebraten hat, macht sich der Ex-Raumkosmetiker auf die Socken, um im Paukodrom die rattenscharfen Hasen anzubaggern.

Überraschung! Die StarCon-Eignungsprüfung ist bereits heute. Natürlich hat Roger sich nicht darauf vorbereitet. Er wird wohl abschreiben müssen. Klicke mit dem AUGÉ-Zeiger das Pult auf der linken Seite an, sobald der Pedellidroid mit dem Rücken zum Klassenzimmer steht. Eine verkleinerte Version der Prüfungsfrage erscheint jetzt über der Schulter des Kadetten. Du kannst die richtige Antwort an ihrer Position auf dem Bild erkennen. (Zum Beispiel lautet die erste Antwort "A", die nächste "B", und so weiter.) ÜBERSETZUNG: Es ist zum Knochenkotzen! Dieser Wahnsinnstest ist schon heute. Das war's wohl für unseren Rogmeister. Aber wenn er den Obermufti austrickst, kann er sich die richtigen Antworten unter den Nagel reißen!

Nach der Prüfung muß Du zur Strafe für Dein Zuspätkommen das Wappen der Akademie schrubbten. Hol' Dir die Putzmittel aus dem Schrank, der sich ein Bild weiter nördlich vom Klassenzimmer befindet. Du brauchst den Schrubb-O-Matik Bodenschrubber UND die orangefarbenen Sicherheitskegel. ÜBERSETZUNG: Volltreffer! Der Rogman muß das Akademiewappen wienern, weil er zu lange rumgelungert hat. Greif' Dir den Schrubb-O-Matik und die orangenen Partyhüte aus dem Schrank.

Als nächstes bewege Roger nach Süden, bis Du den einzigen Flur findest, der nach rechts führt. Folge diesem bis zur runden Haupthalle. Dort findest Du einen stämmigen Wachmann (belästige ihn nicht!) und den Anti-Schwerkraft-Lift. Klicke mit dem HAND-Zeiger auf den Lift, um auf den Boden der Halle zu gelangen. ÜBERSETZUNG: Rotier' den Roginator nach Süden, bis Du den rechten Flur aufstößt. Mach' in dem Rundbau mit dem Antilift die Schweben nach unten und nerv' den Miet-Bullen nicht!

Stelle die Sicherheitskegel an die Ecken des Wappens. Wenn Du das nicht tust, werden alle Leute über den Stern latschen und Deine Arbeit zunichte machen. Dann nimm den Schrubb-O-Matik aus Deinem Inventar und stelle ihn auf den Boden. Klicke mit dem HAND-Zeiger auf ihn, um ihn einzuschalten. Benutze den BÜRSTEN-Zeiger, um Roger auf dem Schrubber zu bewegen. ÜBERSETZUNG: Schmeiß' die Kegel rund um den Stern und mach' 'nen Ritt auf dem Schrubb-O-Matik. Sollte Dir 'ne Dumpfbacke in die Quere kommen, bohner' sie platt!

Wenn Du mit der Reinigung des Wappens fertig bist, wird es glänzen. Kapitän Quirk erscheint mit einer Frau, die Dir bekannt vorkommt. Paß bei dem folgenden Gespräch gut auf. Dann kannst Du zurückgehen, Deine Putzmittel einsammeln und diese nette "Währenddessen"-Sequenz anschauen. ÜBERSETZUNG: Wenn Du Dich wieder abgeregt hast, glotz' die Tussi an und laß' die Bilder an Deinen Augäpfeln vorbeischliddern.

Anschließend kann Roger zurückgehen und seine Prüfungsergebnisse abholen. Sie sind am schwarzen Brett neben dem Klassenzimmer angeschlagen. Falls Roger bei dem Test gut abgeschnitten hat, ist er auf dem besten Weg, ein Kommando für sein eigenes Schiff zu bekommen. Du kannst Dir ruhig auf die Schulter klopfen. Du hast es verdient! ÜBERSETZUNG: Schnapp' Dir die Testergebnisse und stell' fest, ob Roggy die Düse machen muß oder sich selbige unter den Arsch schnallen kann. Sollte unser Rogman ab sofort einige Blindgänger zusammenschießen dürfen, kannst Du Dir einen hinter die Binde kippen! War 'ne echt geile Leistung, Alter!

KOPIERSCHUTZ

Du hast bestimmt schon von dieser fiesen Sache mit dem Kopierschutz gehört. Er soll diejenigen, die ein Spiel NICHT gekauft haben, vom Spielen abhalten - oder auch nicht. Aber egal. Aufgrund der Bemühungen, diesen Piraten einen gewaltigen Strich durch die Rechnung zu machen, wurde der Kopierschutz im Laufe der Jahre immer weiter vervollkommen. Tatsache ist, der beste Weg, die Piraten auszutricksen, ist, die Spiele auf eine CD-ROM zu packen - zumindest solange, bis sie einen Weg gefunden haben, auch damit fertig zu werden. Auf einer CD kann man viel größere Programme und Unmengen von Bildern unterbringen, also letztlich auch bessere Spiele. Hättest Du Dir vor fünf Jahren vorstellen können, daß Sierra fünf vollständige *Space-Quest*-Spiele auf einem einzigen transportablen Datenträger unterbringt?

Natürlich hätten wir den Kopierschutz auch weglassen können. Aber wir wußten, Du willst die ganze *Space-Quest*-Erfahrung. Und dazu gehört natürlich auch herauszufinden, wie man mit dem Kopierschutz fertig wird. Wir drucken deshalb die in den jeweiligen Handbüchern zu findenden Schutzmaßnahmen für *SpaceQuest I* und *V* ab. Also freu' Dich über diesen Aspekt der Sammlung genauso wie über all die anderen. Aber behalte diese lächerlichen Codes bitte für Dich. Schließlich haben wir das Spiel ja auch nicht vakuumverpackt, um es vor Dir zu schützen.

DER KOPIERSCHUTZ VON SPACE QUEST I (VGA-VERSION)

Katalog der Arcadia Planetenreferenzbibliothek: Die Datenkassetten werden automatisch mit Hilfe einer Codesequenz, nicht durch manuelle Klimmzüge abgelegt und zurückgeholt -. Um Dir eine Datenkassette holen zu lassen, gib die Codesequenz ein, die dem gewünschten Thema entspricht. Die Strafe bei Überschreitung der Leihdauer beträgt einen Buckazoid pro Tag.

THEMA	CODESEQUENZ	THEMA	CODESEQUENZ
Asteroids (Asteroiden)		Orbits (Umlaufbahnen)	H C E I !
Astral Bodies (Astralkörper)		Planetary Formations (Planetengebilde)	E T
Binary System (Binäre Systeme)	= = T	Pulsars (Pulsare)	H H
Black Holes (Schwarze Löcher)		Quadrants (Quadranten)	T
Constellations (Konstellationen)	C C	Quasars (Quasare)	E E H
Galaxies (Milchstraßen)	C H	Solar flares (Sonnenflecken)	= T E
Gravity (Schwerkraft)	E T	Solar Systems (Sonnensysteme)	T T
Magnetic Fields (Magnetfelder)		Stars (Sterne)	H =
Meteors (Meteore)	T H E	Van Allen Belts (Van Allen Gürtel)	T H T
Moons (Monde)	=	Warp Fields (Verzerrungsfelder)	C E

KUNDENSERVICE

SERVICE-ABTEILUNGENRUFNUMMERN	ÖFFNUNGSZEITEN
Kundenbetreuung und technische Unterstützung	(GB) (00 44) 734 303 171
Kundendienst - Fax	(GB) (00 44) 734 303 362
Mitteilungen/Bulletin Board	(GB) (00 44) 734 304 227
Telefonische Tips und Hinweise zu älteren Spielen	(GB) (00 44) 734 304 004
Telefon-Tips für neue Spiele	(nur GB) 0891 660 660
Abwicklung.	
Kundenbetreuung und technische Unterstützung	(Frankreich) (00 33) 1 46 01 46 50
Kundendienst - Fax	(Frankreich) (00 33) 1 46 31 71 72

Für weitere Informationen, schreiben Sie bitte an:

Sierra On-Line Ltd.

Kundenservice

4 Brewery Court, Theale, Reading, Berkshire RG7 5AJ - GB

TABLE DES MATIÈRES

Lettre de Ken Williams.....	62
Implications technologiques de ce volume	63
Procédure d'installation	66
Interface texte - interface à la souris	68
Autres points techniques	
Clavier	70
Souris	71
Joystick	73
La grande saga <i>Space Quest</i>	
<i>Space Quest I</i>	74
<i>Space Quest II</i>	78
<i>Space Quest III</i>	81
<i>Space Quest IV</i>	83
<i>Space Quest V</i>	84
Protection.....	86
Service Consommateur.....	90
Credits.....	91



Cher aventurier de *Space Quest*,

Merci d'avoir acheté cette collection marquant le 15^{ème} anniversaire de Sierra. Dans ce coffret, vous trouverez la série complète des jeux qui ont transformé ma petite entreprise familiale en une des premières sociétés mondiales dans le domaine des jeux sur PC.

Lorsque vous explorerez ce CD et que vous vivrez les aventures de la série des *Space Quest*, j'espère que vous prendrez le temps de réfléchir aux progrès technologiques des jeux interactifs depuis la sortie de *Space Quest I: The Sarien Encounter*. A chaque étape de son évolution, Sierra On-Line a ouvert de nouvelles voies avec des produits novateurs qui ont défini et redéfini les standards des jeux d'aventure.

Au cours des 15 prochaines années, Sierra se consacrera au développement de véritables supports interactifs et multimédia. En progressant vers le futur, Sierra sera à la pointe de la technologie. J'espère sincèrement que vous nous suivrez.

Bonnes aventures !

Ken Williams • Fondateur et PDG • Sierra On-Line, Inc.



Lorsque Scott Murphy et Mark Crowe ont eu l'idée de créer un jeu de science fiction amusant, la technologie de Sierra On-Line était à son apogée. Aucune autre compagnie de jeux vidéo ne disposait d'un langage de programmation aussi performant que l'interface développée par Sierra pour les jeux d'aventures. Lors du lancement sur le marché de «*Space Quest I: The Sarien Encounter*», les clients, tout comme les concurrents, restèrent sans voix. Et s'ils avaient pu parler, ils auraient dit quelque chose comme: «Génial ! Cette interface texte est la meilleure que j'ai jamais vu. Incroyable, ces 16 couleurs ! Et regardez Roger ! Il doit bien mesurer quatre pixels !»

Le temps et les performances technologiques évoluent. Aujourd'hui, la version EGA de *Space Quest I* semble bien primitive... De la même manière, *SQ III* est bien meilleur que *SQ II*. Vous rendez-vous compte que dans un des derniers épisodes, comme *SQ IV* ou *SQ V*, les personnages parlent ! C'est fou ! Oui, Sierra est à la pointe de la technologie. Nous aurions également pu imposer cette nouvelle technologie sur les grands classiques, comme un magnat du cinéma d'Atlanta qui colorise les vieux films noir et blanc (à ce propos, il paraît qu'il vient d'acquérir les droits de «*La liste de Schindler*»).

Mais nous connaissons bien nos fans, et nous savons qu'ils n'auraient pas vraiment apprécié



de voir nos grands classiques modifiés. Cette collection comprend tous les meilleurs jeux. Nous n'avons pas modifié le moindre pixel pour votre plus grande satisfaction.

La technologie des logiciels Sierra était adaptée à son époque. Sur la page suivante, nous avons dressé une liste du matériel disponible au moment de la diffusion de chaque jeu. Lorsque vous jouerez avec la version EGA de *Space Quest I*, vous vous direz sûrement: «Pas de son. Quel dommage!» Eh oui, les cartes sonores n'avaient pas encore été inventées lors de la conception de *Space Quest II*. Comme les Deux Mecs d'Andromède ne sont devenus des professionnels du voyage dans le temps qu'au moment de la création de *Space Quest IV*, avant 1986, ils ne pouvaient pas créer d'autres sons que les bips émis par les PC IBM 256 Ko très sophistiqués de l'époque.

L'évolution du matériel a entraîné celle des logiciels, et naturellement, celle de Roger Wilco. Roger est devenu plus fort, mais aussi plus tendre. Il a grandi. Il est maintenant un personnage de son époque, capable d'exprimer de vrais sentiments, d'être à l'écoute des hommes, et sensible aux besoins des femmes. Et oui ! Alors installez-vous confortablement et découvrez cette formidable rétrospective relatant les exploits extraordinaires du plus délirant des balayeurs de l'espace.

LES SUPER ORDINATEURS D'HIER

SPACE QUEST I - The Sarien Encounter

Sortie en 1986

Le meilleur ordinateur de l'époque : IBM PC XT (4 Mhz) ; 256 Ko mémoire ; EGA ; Deux lecteurs de disquettes 5.25»

SPACE QUEST II - Vohaul's Revenge

Sortie en 1987

Le meilleur ordinateur de l'époque : IBM PC AT (8 Mhz) ; 512 Ko mémoire ; EGA ; Deux lecteurs de disquettes 5.25»

SPACE QUEST III - Pirates of Pestulon

Sortie en 1989

Le meilleur ordinateur de l'époque : 286 PC-Compatible ; 1 Mhz mémoire ; VGA ; Disque dur de 20 Mo ; Carte sonore Adlib

SPACE QUEST IV - Roger Wilco and the Time Rippers

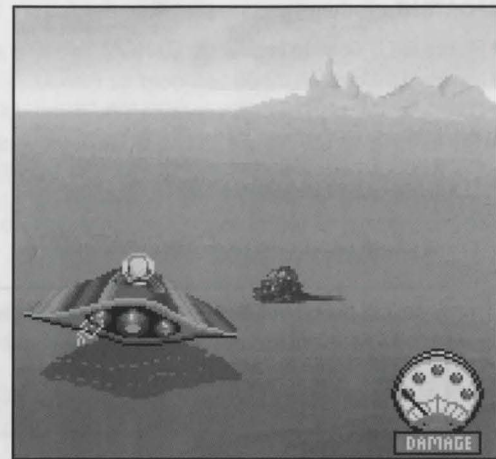
Sortie en 1991

Le meilleur ordinateur de l'époque : 386 PC-Compatible ; 1 Mhz mémoire ; VGA ; Lecteur CD ROM ; Carte sonore 8 bits.

SPACE QUEST V - The Next Mutation

Sortie en 1993

Le meilleur ordinateur de l'époque : 486 PC-Compatible ; 16 Mhz mémoire ; SVGA ; Lecteur CD ROM double vitesse ; Carte sonore 16 bits.



PROCÉDURE D'INSTALLATION

Tous les jeux *Space Quest* inclus dans cette collection peuvent être lancés à partir du DOS. Seul *Space Quest IV* sera lancé à partir de Windows. Reportez-vous au fichier *Readme* (anglais) de chaque jeu pour plus d'information. Si vous avez besoin de renseignements techniques concernant Windows, consultez votre manuel Windows.

INSTALLATION SOUS WINDOWS™

IMPORTANT : Tous les jeux devront être installés sur le même lecteur que *Space Quest Collection*.

- 1 Placez le CD dans le lecteur de CD-ROM.
- 2 Lancez Windows en mode Standard ou Étendu.
- 3 Choisissez l'option «Run...» (exécuter) du menu «File» (fichier).
- 4 Sur la ligne de commande, entrez la lettre correspondant à votre lecteur de CD, puis \SETUP.EXE et cliquez sur OK. Par exemple, si votre lecteur de CD est le lecteur D:, entrez D:\SETUP.EXE et cliquez sur OK.
- 5 Le programme de configuration sera lancé automatiquement. Pendant l'installation de Windows, un message apparaîtra à l'écran :

«Please enter the letter of the drive to which you wish to install»
(Indiquez la lettre du lecteur où vous souhaitez procéder à l'installation.)

REMARQUE :

Tous les jeux doivent être installés sur le lecteur que vous avez sélectionné.

La réponse à ce message devra être la lettre du disque dur où vous souhaitez installer le jeu. La réponse ne devra pas être le lecteur dans lequel vous avez placé votre CD.

- 6 Après l'installation de *Space Quest Collection*, vous devrez installer chaque jeu séparément. Pour ce faire, double-cliquez sur l'icône d'installation SQ Game Install. Une liste de jeux apparaîtra. Cliquez sur le jeu que vous voulez installer et validez par OK. Suivez ensuite les instructions à l'écran. Une fois le jeu installé, l'icône du jeu apparaîtra alors dans le groupe d'icônes Sierra. Double-cliquez dessus pour lancer le jeu.

Pour lancer un jeu :

- 1 Placez le CD dans votre lecteur de CD-ROM.
- 2 Lancez Windows.
- 3 Double-cliquez sur l'icône du Groupe Sierra si il n'est pas déjà ouvert.
- 4 Double-cliquez sur l'icône du jeu.

Windows est une marque déposée de Microsoft Corporation.

INSTALLATION À PARTIR DU DOS

- 1 Placez le CD dans le lecteur de CD-ROM.
- 2 Au message d'attente du DOS, entrez la lettre correspondant à votre lecteur de CD, puis deux points. Par exemple, si votre lecteur de CD est le lecteur D:, entrez D: et appuyez sur la touche Entrée.
- 3 Entrez install et appuyez sur la touche Entrée.
- 4 Un menu sera affiché. Choisissez la lettre correspondant au jeu que vous voulez installer, et entrez-la au message d'attente.
- 5 Suivez les instructions affichées sur votre écran.

INTERFACE TEXTE - INTERFACE À LA SOURIS

L'INTERFACE TEXTE : DE SPACE QUEST I À SPACE QUEST III

La série *Space Quest* a commencé avec ce que l'on appelait une «interface texte». Grâce à cette interface, le joueur entrait des instructions au clavier. Si par exemple, Roger trouvait un crabe géant alors qu'il mourait de faim, le joueur tapait EAT CRAB (manger crabe). Si l'interface texte reconnaissait ces mots, Roger pouvait manger le crabe. Mais les conséquences de tels actes pouvaient être bonnes ou mauvaises. Roger pouvait rassasier sa faim et continuer à jouer. Mais le crabe pouvait aussi lui pincer le nez: il se gangrénait et Roger en mourait. Les décisions du joueur étaient donc essentielles pour l'avenir de Roger, et les options de sauvegarde et de rechargement permettaient de préserver cet avenir.

Jusqu'à «*Space Quest IV: Roger Wilco and the Time Rippers*», l'interface utilisée était l'interface texte. C'est alors que, grâce aux progrès technologiques, l'interface à la souris fit son apparition. Il n'était désormais plus nécessaire d'entrer des instructions au clavier, et l'utilisateur eut recours à un nouvel élément appelé «barre d'icônes»

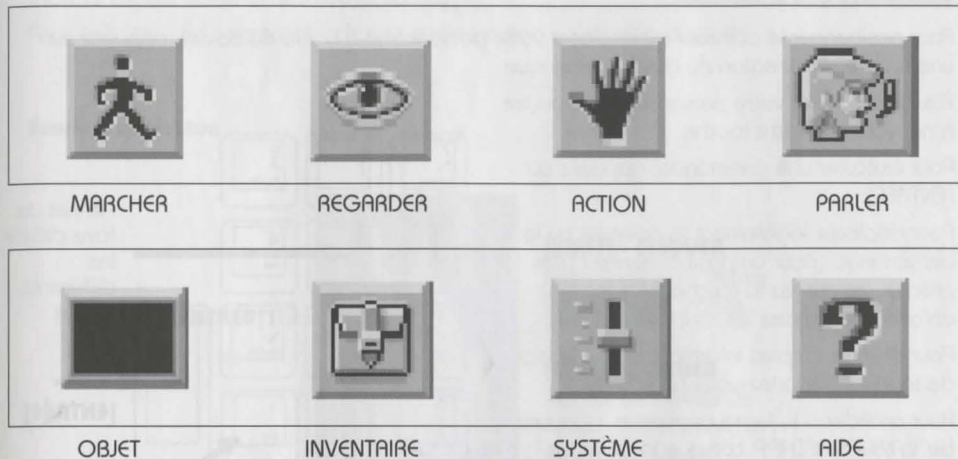
INTERFACE À LA SOURIS : SPACE QUEST IV ET SPACE QUEST V

UTILISATION DES ICONES

En haut de l'écran de chaque jeu se trouve une barre d'icônes qui peut être sélectionnée pour exécuter les différentes commandes disponibles.

Pour ouvrir la barre d'icônes, appuyez sur la touche ECHAP ou déplacez le pointeur de la souris en haut de l'écran.

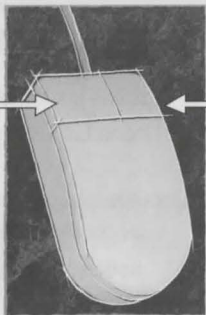
Utilisez la touche TAB, les touches fléchées ou le pointeur de la souris pour choisir un icône.



Remarque : l'apparence des icônes peut varier en fonction des jeux. Si vous doutez de la fonction d'un icône, cliquez sur l'icône d'aide (point d'interrogation situé à droite de la barre d'icônes).

Souris à deux boutons

[ENTRÉE]



CLIQUER À DROITE

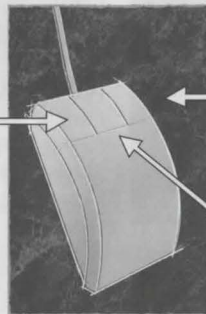
Permet de faire défiler les différents icones

[CTRL] - CLIQUER

Permet de passer de l'icone WALK (marcher) au dernier icone sélectionné

Souris à trois boutons

[ENTRÉE]



CLIQUER À DROITE

Permet de faire défiler les différents icones

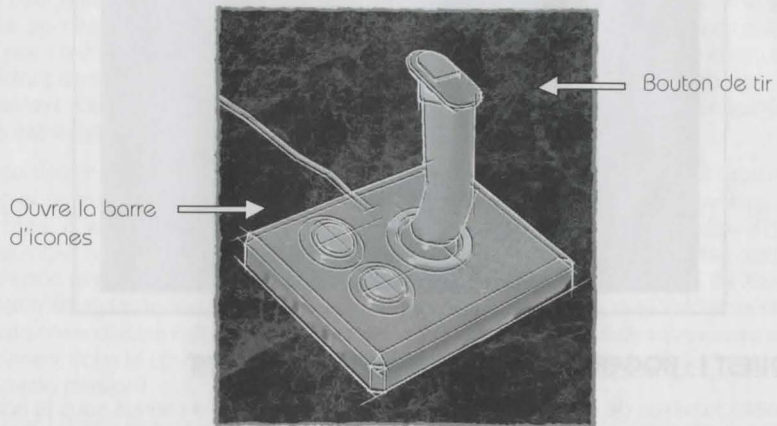
CLIQUER AU CENTRE

Permet de passer de l'icone WALK (marcher) au dernier icone sélectionné

UTILISATION D'UN JOYSTICK

Pour positionner le pointeur à l'aide d'un joystick, déplacez-le vers l'emplacement de votre choix.

Pour exécuter une commande, appuyez sur le bouton de tir.



Ouvre la barre d'icônes

Bouton de tir



SPACE QUEST I : ROGER WILCO IN THE SARIEN ENCOUNTER

A des années lumières de notre système solaire, il y a une galaxie connue sous le nom de Earon. Ses habitants vivent dans la paix et la prospérité depuis de nombreuses décennies, mais des événements récents leur laissent croire que leur avenir est en danger. Le gouvernement galactique est corrompu et irresponsable. Les jeunes habitants de la galaxie commencent à se rebeller et à montrer des signes d'hostilité. Les Lunatiques et les Crétins du

Delta ont pris le contrôle des réseaux de télévision (ceci c'est passé il y a des siècles, mais personne ne s'en était aperçu jusqu'à un passé très récent). Le pire, c'est que le soleil qui fournit à la planète Xenon toute son énergie est sur le point de s'éteindre.

Xenon est en danger. La nourriture commence à faire défaut. Et les cataclysmes atmosphériques qui en résultent pourraient à eux seuls dévaster une civilisation vieille de milliers de générations. Selon les prévisions des scientifiques, seules certaines espèces d'insectes et la plupart des professionnels des ressources humaines survivraient à l'âge de glace.

Aussi, pour faire face à un tel dilemme, la vie ou la mort, les esprits les plus brillants de la planète se mirent au travail. Tous les espoirs se tournèrent alors vers le Générateur Stellaire (à ne pas confondre avec l'Agence William Morris). Le Générateur Stellaire était un système permettant de transformer une planète sans vie en une boule de feu ardente, et inversement. Cependant, personne n'en était vraiment sûr, car ce système n'avait encore jamais été expérimenté.

L'équipe des chercheurs responsables de ce projet était basée à bord du laboratoire spatial Arcada et se trouvait aux limites du système d'Earon pour effectuer de nouvelles recherches. (C'est là que vous intervenez). Vous êtes un membre de l'équipage d'Arcada, un balayeur. Oui, vous êtes balayeur, mais pas un très bon balayeur. Vous auriez certainement été renvoyé et remplacé si des millions de kilomètres ne séparaient Arcada de Xenon. Cette distance n'était pas le facteur le plus déterminant. Vous auriez été renvoyé sur-le-champ, mais personne d'autre n'était disposé à faire votre sale boulot. Sinon vous auriez erré indéfiniment dans le cosmos. (En plus, personne ne s'attendait à ce qu'Arcada ne revienne intact de sa mission).

Enfin, bref ! Après des mois de recherches et d'expérimentations, la mission s'est achevée. A l'issue de ces expériences, le Générateur Stellaire s'est avéré opérationnel. Xenon a pris connaissance de cette bonne nouvelle alors que l'équipage d'Arcada s'apprêtait à regagner sa galaxie.

Mais la nouvelle est également parvenue aux oreilles de vos ennemis, les Sariens qui piratent vos transmissions. Ce sont des voyous de l'espace qui voyagent de galaxie en galaxie afin d'assouvir leurs instincts destructeurs. Anciens citoyens d'Earnon, les Sariens avaient été bannis pour leurs tendances guerrières et leurs manières rustres à table (on pensait pourtant qu'ils avaient oublié depuis ce temps, mais de toute évidence ils gardaient en eux cet esprit de revanche).

L'objectif numéro un des Sariens est de s'emparer du Générateur Stellaire pour l'embarquer à bord de leur vaisseau d'attaque, le Deltaur. Cette arme exceptionnelle leur permettrait de semer la terreur dans l'univers, et de prendre enfin leur revanche sur une civilisation qui les avait mis au ban de la société. Elle leur permettrait aussi d'être invité à davantage de fêtes.

Quand cette aventure commence, vous êtes en train de piquer l'un de vos célèbres roupillons dans le placard à balais de la navette. Vous êtes brusquement réveillé par un grand tumulte. Cela n'a rien de drôle car vous veniez à peine de vous endormir.

Immédiatement, l'alarme est donnée, suivie d'un message par haut-parleurs annonçant qu'Arcada est attaquée.

Très vite, le vacarme s'estompe et vous êtes suffisamment courageux pour jeter un coup d'oeil à l'extérieur. Vous sortez du placard et regardez d'un air inquiet le couloir. Quelle horreur ! Des membres de l'équipage gisent sur le sol, leur posture indiquant clairement qu'ils ne sont pas prêts à se relever !

Aussitôt, même si vous n'avez pas l'habitude de beaucoup réfléchir (votre travail n'en demande pas tant), vos cellules cérébrales sont en ébullition. Quelle pagaille ! Comment est-ce que je vais pouvoir faire disparaître ces taches de sang sur le sol ? En pleine réflexion (enfin, ce qui pour vous constitue une réelle réflexion), vous êtes replongé dans la dure réalité en entendant une explosion laser suivie d'un cri d'effroi. Vous pensez brièvement poursuivre votre sieste mais il vous vient à l'esprit que vous pourriez peut-être être VOUS-MEME en danger.

BIENVENUE A BORD DU LABORATOIRE SPATIAL ARCAD A

BREF AVERTISSEMENT : les informations suivantes sont destinées aux aventuriers débutants. Vous y trouverez des astuces et réponses à des énigmes que les aventuriers chevronnés préféreront sans doute ne pas connaître. Ne lisez ce qui suit que si vous avez des difficultés pour avancer dans *Space Quest 1*.

Au début du jeu, Roger se trouve dans le couloir. C'est le moment de jeter un coup d'oeil partout pour voir ce qui se passe. Si vous utilisez une version VGA, sélectionnez l'icône LOOK (regarder). Placez l'oeil sur votre personnage et cliquez dessus pour savoir qui vous êtes. Cliquez sur l'icône WALK (marcher). Cliquez à gauche du niveau supérieur. Roger se dirige alors vers le bord de l'écran et disparaît dans une autre salle.

Vous vous trouvez à présent dans la salle des archives d'Arcada. Regardez (LOOK) autour de vous. Essayez de cliquer sur les icônes SMELL (sentir) et TASTE (goûter) et sur les icônes situés autour des différents éléments de l'image. On ne sait jamais, vous pourriez peut-être trouver un indice. Ensuite, cliquez sur l'icône WALK (marcher) et sur la porte de gauche. Roger se dirige à nouveau vers le bord de l'écran et disparaît en franchissant la porte.

Marchez vers le bord de l'écran et dirigez-vous vers la salle suivante. Là, vous vous retrouvez dans une impasse et vous découvrez un cadavre. Après l'avoir regardé, cliquez avec l'icône main (HAND) sur le corps inerte de l'homme. Roger se baisse pour fouiller le corps et trouve une carte magnétique. Elle fait à présent partie de votre inventaire. Pour visualiser l'inventaire, cliquez sur l'icône INVENTORY (inventaire). Vous verrez deux éléments : une carte magnétique et deux buckazoïds. Plus tard dans le jeu, vous aurez besoin de ces deux éléments.

A présent, il est temps de vous mettre en route et d'explorer le reste du vaisseau. Attention : méfiez-vous des visiteurs indésirables. Leurs intentions ne sont certainement pas amicales. Bonne chance, et amusez-vous bien !

SPACE QUEST II: Vohaul's Revenge



Space Quest II comprend un grand nombre de termes comme :

CALL (appeler)	CLIMB (grimper)	DIVE (plonger)	DRINK (boire)
EAT (manger)	EXAMINE (examiner)	GET (saisir)	HIDE (cacher)
HOLD (tenir)	LOOK (regarder)	OPEN (ouvrir)	PLAY (jouer)
PRESS (appuyer)	PUT (mettre)	RUB (frotter)	SEARCH (fouiller)
TAKE (prendre)	THROW (jeter)	TIE (serrer)	USE (utiliser)

Bref avertissement : les informations suivantes sont destinées aux débutants. Vous y trouverez des astuces et des réponses à des énigmes que les aventuriers chevronnés préféreront sans doute ne pas

connaître. Ne lisez ce qui suit que si vous avez des difficultés à avancer dans *Space Quest II*.

LA MAITRISE DE L'UNIVERS ... GUIDE POUR LES DEBUTANTS

(Appuyez sur la barre espace pour passer l'écran titre).

Au début du jeu, vous êtes à bord de la station orbitale 4 de Xenon. Le programme vous demandera d'entrer votre nom (18 caractères maximum). Appuyez ensuite sur la touche [Entrée].

La station orbitale 4 est une des nombreuses stations en orbite autour de Xenon, votre planète d'origine. C'est une station de transit pour les voyageurs désirant se rendre sur les différentes planètes du système d'Earnon.

C'est là que vous apparaissez, vous, Roger Wilco, le balayeur d'élite de l'espace, occupé à faire ce que vous faites le mieux. Vous êtes en train de balayer les ponts du XOS 4.

Votre montre émet un bip. Vous lâchez votre balai.

Il part à la dérive. Impossible de le rattraper ! C'est le troisième cette semaine ! Vous attendez que votre chef le découvre !

Entrez : LOOK AT THE WATCH (regarder la montre). [Appuyez sur la touche ENTRÉE]. Une montre apparaît en gros plan.

Entrez : PRESS H (appuyer sur la touche H). [Appuyez sur la touche ENTRÉE]. Lisez ce qui est affiché à l'écran.

Entrez : PRESS C (appuyer sur la touche C). [Appuyez sur la touche ENTRÉE]. Votre chef s'adressera à vous.

Entrez : LOOK (regarder). [Appuyez sur la touche ENTRÉE]. Vous travaillez à l'extérieur de la station orbitale 4 de Xenon. Faites marcher Roger. Vous remarquerez qu'il peut marcher la tête en bas. Placez-vous sur l'objet circulaire situé au centre du plafond. Restez-y jusqu'à ce que vous soyez happé par le sas.

Entrez : LOOK AT THE ROOM (observer la salle). [Appuyez sur la touche ENTRÉE]. Vous êtes dans le sas. A partir de là, vous pourrez utiliser d'autres moyens de transport. Ignorez les combinaisons de rechange accrochées sur le mur du fond. Vous verrez des casiers muraux. Dirigez-vous vers ceux de droite.

Entrez : OPEN THE LOCKER (ouvrir le casier). [Appuyez sur la touche ENTRÉE].

Entrez : LOOK IN THE LOCKER (regarder dans le casier). [Appuyez sur la touche ENTRÉE]. Vous regardez courageusement dans le casier et vous y trouvez un Rubicube et votre maillot de sport.

Entrez : TAKE EVERYTHING (tout prendre). [Appuyez sur la touche ENTRÉE].

Entrez : CLOSE THE LOCKER (fermer le casier). [Appuyez sur la touche ENTRÉE]. Dirigez-vous vers les combinaisons accrochées sur le mur du fond.

Entrez : TAKE A UNIFORM (prendre un uniforme). [Appuyez sur la touche ENTRÉE].

Entrez : LOOK AT THE UNIFORM (regarder l'uniforme). Vous portez le très smart uniforme d'un employé de la station orbitale de Xenon ! Sortez par la porte située à gauche de l'écran. Un homme vous parlera.

Entrez : LOOK AT THE ROOM (observer la salle). [Appuyez sur la touche ENTRÉE]. Une description de la salle apparaît. Dirigez-vous vers les hommes qui travaillent sur les consoles.

Entrez : TALK TO THE MAN (parler à l'homme). [Appuyez sur la touche ENTRÉE]. Celui-ci vous donnera des instructions.

Dirigez-vous vers le centre de la plate-forme située à gauche de la salle. Elle vous permet d'accéder au deuxième étage. Longez le couloir de droite et entrez dans le transporteur. Il vous amènera dans une autre salle.

Entrez : LOOK AT THE ROOM (observer la salle). [Appuyez sur la touche ENTRÉE]. Une description de la salle apparaît. Longez le couloir situé à votre droite et descendez les escaliers.

Entrez : LOOK AT THE SHUTTLE (observer la navette). [Appuyez sur la touche ENTRÉE]. Une description de la salle apparaît. Dirigez-vous vers la navette et montez les marches.

Vous entrez dans la navette, et vous faites la grimace en voyant le ménage qui vous attend. Vous êtes surpris de voir que la navette n'est pas vide. En effet, deux monstres répugnants se dirigent vers vous.

BING ! BANG ! PAF ! Vous êtes coupé net dans votre protestation par deux brutes interstellaires qui vous assomment. C'est le brouillard !

C'est là que commence votre aventure dans *Space Quest III*...

Essayez de ne pas vous faire tuer trop souvent. Et n'oubliez pas de sauvegarder le plus souvent possible. Bonne chance, brave balayeur.

SPACE QUEST III - The Pirates of Pestulon



La navette à bord de laquelle Roger s'est échappé a été remorquée par un transporteur. Grâce à son ingéniosité légendaire, mais surtout à sa chance incroyable, il s'échappe et parvient à sauver les Deux Mecs d'Andromède des griffes de l'infâme Scumsoft Corporation.

Lorsque le personnage sort de la capsule de secours et que les portes se ferment, vous prenez le contrôle de ce personnage et le jeu commence.

Appuyez sur la touche ENTRÉE pour passer l'écran de commentaires qui apparaît juste après la fermeture des portes de la capsule.

Utilisez la souris, le clavier ou le joystick pour vous diriger vers le sud (vers le bas) et atteindre une nouvelle zone encombrée de vieux vaisseaux spatiaux. Dès que vous y êtes, regardez bien autour de vous.

Bref avertissement : les informations suivantes sont destinées aux débutants. Vous y trouverez des astuces et des réponses à des énigmes que les aventuriers chevronnés préféreront sans doute ne pas connaître. Ne lisez ce qui suit que si vous avez des difficultés pour avancer dans *Space Quest III*.

Entrez : LOOK (regarder). [Appuyez sur la touche ENTRÉE]. Dirigez-vous vers les vaisseaux spatiaux.

Entrez : LOOK AT SHIP (examiner le vaisseau). [Appuyez sur la touche ENTRÉE]. Dirigez-vous vers le tas de bric-à-brac.

Entrez : LOOK AT JUNK (examiner le tas). [Appuyez sur la touche ENTRÉE]. Dirigez-vous vers la caisse située au premier plan à gauche.

SPACE QUEST IV - Roger Wilco and the Time Rippers



Les voyageurs du temps affluent de partout vers la futuriste Xenon pour observer et photographier ses surprenants paysages post-apocalyptiques. Si vous avez l'intention de visiter avec votre famille cet univers austère, mais fascinant, cette petite promenade vous aidera à profiter au maximum de votre séjour. Voici une astuce : **ÉVITEZ LES CYBORGS.**

Bref avertissement : le paragraphe suivant comprend des astuces que les joueurs chevronnés préféreront sans doute ne pas connaître. Ne lisez ce qui suit que si vous avez des difficultés pour avancer dans *Space Quest IV*.

Lorsque vous arrivez dans les rues de Xenon, cliquez sur divers endroits de l'écran avec l'oeil (EYE) pour en savoir plus sur ce qui vous entoure. Avancez d'un écran vers l'est et cliquez avec la main sur la corde située en bas au centre de l'écran. Si un cyborg apparaît, évitez-le. Marchez entre les colonnes rouges situées à droite de l'écran. Prenez la corde dans l'inventaire et cliquez avec la corde sur le sol. Attendez que le lapin passe dans le noeud et cliquez sur la corde avec la main.

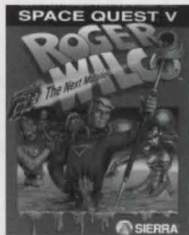
Avancez de deux écrans vers l'est. Un skimmer est garé dans la rue. Cliquez sur le skimmer avec l'oeil, puis avec la main pour le fouiller. Cliquez une première fois sur la boîte à gants avec la main pour l'ouvrir, et une seconde fois pour prendre l'ordinateur de poche.

Avancez d'un écran vers le nord. Cliquez avec l'oeil sur le gros objet situé au coin de la rue. Cliquez avec l'oeil sur le trou situé sur le côté du tank.

Il est temps maintenant de sauvegarder votre jeu. Cliquez sur la bombe avec la main pour la prendre.

Avancez de deux écrans vers l'ouest, vers le coin de rue opposée. Cliquez sur les bouches d'égout avec la main jusqu'à ce que vous en trouviez une où vous pouvez entrer. Après avoir explosé, rechargez votre sauvegarde, mais NE prenez PAS l'arme instable. Revenez à la bouche d'égout, descendez sous la ville, et amusez-vous bien!

SPACE QUEST V - The Next Mutation



QUELQUES AIDES AU JEU

Bref avertissement : les informations suivantes sont destinées aux débutants. Vous y trouverez des astuces et des réponses à des énigmes que les aventuriers chevronnés préféreront sans doute ne pas connaître. Ne lisez ce qui suit que si vous avez des difficultés pour avancer dans *Space Quest V*.

Après avoir été éjecté du simulateur de l'Académie, Roger doit rapidement se rendre au cours pour ne pas être renvoyé de l'Académie StarCon. Utilisez l'icône MARCHER pour diriger Roger vers le nord jusqu'à ce que la porte de la classe apparaisse (un casier est situé

près de cette porte). Cliquez sur la porte avec la MAIN pour entrer dans la salle. EN BREF : Après s'être fait jeter, le p'tit Roger doit se magnner le train pour aller en cours et mater les minettes.

Surprise! Le test d'aptitude StarCon a lieu aujourd'hui. Evidemment, Roger n'a rien préparé, il va donc être obligé de tricher. Cliquez avec l'OEIL sur le bureau de l'étudiant situé à votre gauche lorsque le droïde est tourné vers le fond de la classe. Vous verrez la question du test en plus petit par-dessus l'épaule de l'élève. Vous pouvez connaître sa réponse grâce à sa position sur l'écran (la première réponse en haut est A, la seconde un peu plus bas est B, etc.) EN BREF : Oh la la ! Aujourd'hui, c'était l'examen, et c'était pas du gâteau pour Roger le crack. Mater les réponses de ce crétin d'intello pour savoir ce qu'il a coché...

Après le test, vous serez puni pour votre retard en classe et vous devrez nettoyer les armoires de l'Académie. Vous trouverez le matériel nécessaire dans le placard situé un écran au nord de la classe. Assurez-vous que le balai-brosse Scrubomat ET les balises de signalisation orange se trouvent bien dans le placard. EN BREF : Quelle poisse ! Roger s'est fait piquer et il est de corvée pour lessiver les armoires de l'Académie. File-lui le Scrubomatic et les chapeaux pointus oranges qui sont dans le placard.

Allez ensuite vers le sud jusqu'à ce que vous trouviez l'unique sortie située à droite. Continuez dans cette direction jusqu'au grand hall circulaire. Là, vous trouverez un agent de sécurité costaud (ne l'embêtez surtout pas!) et un ascenseur anti-gravité. Cliquez avec la MAIN sur l'ascenseur pour descendre au rez-de-chaussée. EN BREF : Tourne le p'tit Roger vers le sud pour qu'il se casse dans la bonne direction. Fais-le descendre dans le hall et monter dans l'ascenseur. Laisse béton le flic, c'est un pauvre mec!

Placez les balises de signalisation à chaque coin des armoires du hall principal (pour éviter que les gens marchent dessus et salissent le sol). Prenez ensuite le Scrubomatic dans l'inventaire et posez-le par terre. Cliquez dessus avec la MAIN pour l'activer et commencer le nettoyage. Utilisez l'icône en forme de balai-brosse pour déplacer Roger et le Scrubomatic. EN BREF : Mets les chapeaux pointus autour des armoires et passe un coup de balai-brosse. Envoie balader les nullos qui viennent saloper ton boulot !

Une fois que vous avez fini de nettoyer les armoires, elles rutilent. Arrive alors le Capitaine Quirk avec une femme que vous connaissez (faites attention à ce qu'ils disent). Revenez alors sur vos pas, rangez le matériel d'entretien et regardez la superbe séquence d'animation. EN BREF : Les boules, vise un peu la nana que Quirk se trimbale!. Range ton matos et admire ce qui arrive !

Après la séquence d'animation, Roger pourra aller voir les résultats de ses tests. Ils se trouvent sur le tableau d'affichage situé près de la classe. S'ils sont satisfaisants, il pourra commander son propre vaisseau. Non, vous ne rêvez pas, vous avez réussi ! EN BREF : Mate les résultats pour voir si Roger s'est planté ou s'il a réussi à les entuber. Si c'est OK, tu peux péter les plombs ! T'as gagné le jackpot !

PROTECTION

Vous connaissez tous ces fichues protections contre la copie. Elle empêche ceux qui n'ont pas acheté le jeu de l'utiliser. Mais pas toujours. En tout cas, pour ralentir le piratage, les systèmes de protection ont évolué au fil des années.

En fait, le meilleur moyen de contrer le piratage, c'est de proposer des jeux sur CD. En plus, un CD peut contenir beaucoup plus de programmes et de graphismes, ce qui permet de développer de meilleurs jeux. Est-ce que vous auriez cru il y a seulement 5 ans que Sierra pourrait mettre 5 de ses jeux sur un seul disque ?

Bien sûr, nous aurions pu enlever la protection. Mais nous savons que vous voulez vivre intégralement les aventures de *Space Quest*, ce qui implique aussi, bien évidemment, de vous débrouiller avec le système de protection. Pour *Space Quest I* et *Space Quest V*, la protection est basée sur la documentation. Nous espérons que vous apprécierez cet aspect de la compilation autant que les autres, et lorsque vous entrerez au clavier ces codes ridicules, n'oubliez pas que *Space Quest* a été scellé sous vide pour votre sécurité.

Les tableaux suivants donnent les codes de protection pour *Space Quest I* VGA et *Space Quest V*.

Système de protection de SPACE QUEST I VGA

Catalogue de la bibliothèque planétaire Arcada : les cartouches de données sont classées et recherchées automatiquement par une séquence codée, et non par ordre alphabétique. Pour rechercher une cartouche de données, entrez la séquence codée correspondant au sujet de votre choix. Il y a une amende de 1 buckazoid par jour de retard

SUJET	SEQUENCE	SUJET	SEQUENCE
Asteroids (Astéroïdes)	U !	Orbits (Orbites)	H C E !
Astral Bodies (Corps astraux)	U ! H U	Planetary Formations (Formations planétaires)	E T ! U
Binary Systems (Systèmes binaires)	E E U T	Pulsars (Pulsars)	! H H U
Black Holes (Trous noirs)	! U H C	Quadrants (Quadrants)	! U U T
Constellations (Constellations)	U C C !	Quasars (Quasars)	E E H !
Galaxies (Galaxies)	! C H !	Solar Flares (Eruptions solaires)	E T E !
Gravity (Gravité)	! E T U	Solar Systems (Systèmes solaires)	T ! T !
Magnetic Fields (Magnétisme)	! U ! U	Stars (Champs d'étoiles)	! H U E
Meteors (Météores)	T H U E	Van Allen Belts (Ceintures de Van Hallen)	T H T !
Moons (Lunes)	! ! E !	Warp Fields (Champs d'hyperespace)	C U U E

CODES DE NAVIGATION (système de protection de SQ I VGR)

Suite à une récente réglementation, le système de codage suivant est dorénavant obligatoire pour faciliter la standardisation du système de navigation assisté par droïde. Utilisez les codes suivants pour indiquer à votre droïde la direction à prendre.

SECTOR	CODE	SECTOR	CODE
AA	⊘ T H I	BF	⊘ U U I
BB	U H U	BG	U C C I
CC	U E I	CH	U C I I
DD	E C E I	CI	I U I ⊘
EE	I I I C	DG	I C H U
FF	E ⊘ U I	EG	C I U H
GG	H I I U	HA	⊘ U I U
HH	U T T U	HD	H C U H
II	I H U E	IB	I ⊘ I I
AD	I I C C	IC	I U T E

SYSTEME DE PROTECTION de SPACE QUEST V

Au cours de vos voyages interplanétaires, vous gagnerez des années-lumière si vous connaissez les coordonnées de vos planètes de destination. Ayez toujours à portée de main cette carte pratique des Coordonnées Planétaires.

ANGLAIS	ALLEMAND	FRANÇAIS
Thrakus #53284	Thrakus #53284	Thrakus #53284
K U #20011	Kiz Urazgubi #20011	K U #20011
Lukaszuk II #91001	Inkubus #91001	Lukaszuk II #91001
Gingivitis #81100	Kokolores #81100	Gingivitis #81100
Monostadt VII . . . #54671	Furunkel IV #54671	Monostadt VII . . . #54671
Klorox #90210	Ohmo II #90210	Omo II #90210
Gangularis #71552	Influenzaris #71552	Gangularis #71552
Commodore LXIV . #01015	Ratzbutz LXIV #01015	Commodore LXIV . #01015
Spacebar #69869	Allbar #69869	Bar de L'Space . . #69869
Peeyu #92767	Limburgis #92767	Peeyu #92767
Spittoonie #44091	Saliva #44091	Spittoonie #44091

REPONSES A TOUTES VOS QUESTIONS

7 JOURS / 7 - 24H/ 24

INDICES/ASTUCES

Serveur vocal interactif

(16) (1) 36 68 46 50*

24h sur 24

CONSEILS TECHNIQUES

Service consommateur

Tél. : (16) (1) 46 01 46 50 Fax : (16) (1) 46 31 71 72

7 jours sur 7 de 9h à 21h

*2,19F la minute; tarif en vigueur au 1er juin 1994.
(France métropolitaine seulement)

*Pour toutes informations complémentaires,
n'hésitez pas à écrire à :*

**COKTEL VISION
S.A.V**

Immeuble le Newton
Parc Tertiaire de Meudon, 25 rue Jeanne Braconnier,
92366 Meudon La Forêt Cedex

(Responsible Parties)

Producer:

Scott Murphy

**Programming and
Interface:**

Bob Andrews

Scott Murphy

Greg Tomko-Pavia

Jerry Shaw

Art Design:

Gloria Garland

Nathan Gams

Writer:

Leslie Sayes Wilson

Research:

Lori Lucia

Judy Crites

Documentation:

Leslie Sayes Wilson

Lori Lucia

Resident Historian:

John Williams

Quality Assurance:

Judy Crites

Sharon Simmons

Catie Andrews

Doug Wheeler

Music:

Neal Grandstaff

Audio Engineers:

Rick Spurgeon

Kelli Spurgeon

Video:

Bob Andrews

Bruce Balfour

Bob Ballew

Corey Cole

Lori Cole

Bill Crow

Sabine Duvall

Ken Eaton

Nathan Gams

Neal Grandstaff

Mark Hood

Jane Jensen

Randy Littlejohn

Josh Mandel

Neil Matz

Scott Murphy

Rich Powell

Barry T. Smith

Roberta Williams

Chris Willis

Leslie Sayes Wilson

Adaptation française :

Coktel Vision

Art of Words France

Deutsche Übersetzung :

Claus Vester

RESPONSES TO THE QUESTIONS

QUESTION 7

Problem

State the problem

Programing and

labeling

State the problem

State the problem

State the problem

State the problem

State the problem

State the problem

State the problem

State the problem

State the problem

State the problem

State the problem

State the problem

State the problem

State the problem

State the problem

State the problem

State the problem

State the problem

Quality assurance

EXERCISES

State the problem

State the problem

State the problem

State the problem

State the problem

State the problem

State the problem

State the problem

State the problem

State the problem

State the problem

State the problem

State the problem

State the problem

State the problem

State the problem

State the problem

State the problem

State

State

State

State

State

State

State

State

State

State

State

State

State the problem

State the problem

State the problem

State the problem

State the problem

State the problem

State the problem

State the problem

State the problem

State

State

State



® and/or ™ designate trademarks of, or licensed to, Sierra On-Line, Inc.
All Rights Reserved

S 3 7 1 B B Z Z 0 6 Z Z Z