

Captain Delta und die Quelle von Argos

Komplettlösung von Frau B.D. (gitduerner@web.de)

Wir danken der Autorin für die Genehmigung, diese Lösung exklusiv auf gamepad.de veröffentlichen zu dürfen.



Arendsstr. 4
63075 Offenbach
Hotline: 069-869499
<http://www.gamepad.de>
lk@gamepad.de

Schauen Sie doch mal auf unserer Page nach günstiger Spielesoftware im
SHOP!

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright bzw. dem Copyright der Autorin unterliegt und somit ohne Genehmigung nicht auf anderen Homepages oder in schriftlicher Form (auch nicht in Auszügen) in anderen Medien erscheinen darf. Da in letzter Zeit immer wieder dagegen verstoßen wird, bitten wir dringend um Beachtung!

Allgemeines:

- Die Taste **F1** führt in das Hauptmenü zum Speichern, Laden und Beenden.
- Das Spiel verläuft weitgehend nicht linear.
- **Wüste:** Die noch unbekannten (???) Orte erscheinen nach dem ersten Besuch mit ihrem Namen in dieser Wüstenlandschaft. Durch Bewegen des Mauszeigers an die Bildschirmränder wird der Wüstenausschnitt verändert.



Landung: Nach der Notlandung auf dem Planeten Argos muss das Raumschiff von Captain Delta schnellstens repariert werden, damit er seine Mission fortsetzen kann. Dafür wird ein Mechaniker benötigt, sowie andere Personen, die nach Erledigen einiger Gefälligkeiten weiterhelfen.

Untersuche das Raumschiff, gehe anschließend nach rechts in die Wüste:



und von dort in das

Dorf: Rede mit dem **Verkäufer** und betrete danach die **Taverne**. Rede mit dem Besitzer namens **Arc**, der dir den Aufenthaltsort des Schiffsmechanikers „Regs“ nennt. Gehe nach rechts in den **Keller**, wo du eine **Leiter** findest. Arc erlaubt dir jedoch nicht, sie aus der Taverne zu tragen, du musst einen anderen Weg finden!

Öffne den Haussicherungskasten und wende deine Zwillingssklinge auf ihn an, um einen Kurzschluss zu verursachen... erfolglos!

Bewege die Kiste und danach die Holzbretter vor dem Kellerfenster und schiebe die Leiter durch das Fenster nach draußen.

Verlasse die Taverne und hole die **Leiter** aus der **Gasse**.

Sternenwarte: Das Tor ist mit einem Code verschlossen, der in das Terminal eingegeben werden muss.

Bergbau: Nimm die **Schaufel** und die **Steine** mit und gehe weiter nach links oben zum **Stolleneingang**. Hebe auch hier die **Steine** vom Boden auf. Betrete die **Mine**, in der du den Professor und den Mechaniker **Regs** triffst. Regs will dir helfen, wenn du vorher den Akku im Stromgenerator auswechselst.

Rede mit dem **Professor** vor dem Stolleneingang und er gibt dir schließlich sein **Datapad** mit dem Passwort für das Tor zur Sternenwarte, in der ein neuer Akku liegt.

Sternenwarte: Benutze das Datapad mit dem Terminal und betrete die Sternenwarte. Nimm den **Akku** und die **Tasse** mit und untersuche alles in diesem Raum. Wirf die Steine in die säurehaltige Brühe – sie lösen sich auf und geben ein **Amulett** frei. Fülle die Tasse mit Säure und begib dich wieder zum

Bergbau: Setze den Akku in den Stromgenerator und Regs begleitet dich zum Raumschiff....

Landung: **Regs** benötigt zur Reparatur eine Kühlleitung, ein Ventil und einen Verdichter, und rät dir, beim Händler oder auf dem Schiffsfriedhof danach zu suchen

Dorf: Der **Verkäufer** besitzt einen Wasserschlauch, der als Kühlleitung benutzt werden kann, und tauscht ihn gegen etwas Besonderes. Rede mit **Arc** in der Taverne und er tauscht das Amulett gegen ein **Ventil**. (Solltest du die Leiter noch mit dir herumschleppen, so musst du sie erneut aus dem Kellerfenster schieben und danach aus der Gasse holen!)

Tal: Stelle die Leiter in den Graben und steige hinab. Ein Steinwesen erschreckt dich!....

Bergbau: Gehe in die **Mine** und schau dich um. Nimm die **Steine** vom Boden auf (sie können in der Säurebrühe in der Sternewarten aufgelöst werden, enthalten jedoch nichts) und betrete den **Durchgang** zu einer verschlossenen Kammer; hier ist es aber zu dunkel. Nimm die **Glühbirne**, die sich an der Decke über dem Stollenausgang befindet, an dich und schraube sie in die Lampenfassung über dem Durchgang bei der Kammer (du kannst auch versuchen, die Glühbirne in der Nähe des Professors zu nehmen...erfolglos!). Öffne nun die Kammer mit der Zwillingssklinge und erhalte eine Stange **Dynamit** und zwei **Tonscherben**, die du im Inventar zu einer **Steintafel** zusammensetzt.

Dorf: Rede mit dem **Verkäufer** und tausche die Steintafel gegen den **Schlauch**.

Rede mit den **Imperialisten** vor der Taverne – sie könnten dir helfen, an dem Steinwesen vorbeizukommen!

Sprich nun mit dem **Händler** über den Schiffsfriedhof und die Imperialisten machen sich auf den Weg dorthin.

Tal: Steige nun gefahrlos in den Graben und sieh dich um. Gehe nach hinten zur **Absturzstelle** und weiter nach rechts. Grabe mit der Schaufel ein Loch in die Erdoberfläche neben dem Antennenmast und untersuche es. Du findest darin einen **Verdichter**.

Landung: Rede mit **Regs** und du gibst ihm die drei Ersatzteile. Er bittet dich, während er hier arbeitet, dem Professor zu helfen.

Bergbau: In der **Mine** hat der Professor eine Steinwand entdeckt, hinter der sich etwas verbirgt. Wende die Schaufel auf die Steinwand an und stecke danach das Dynamit in das entstandene Loch. Der Professor leiht dir sein Feuerzeug und du zündest das Dynamit an....

Anstelle der Steinwand ist nun ein Tunnel sichtbar, durch den du zu einer **Ruine** gelangst. Regs informiert dich, dass dein Raumschiff von den Imperialisten eingezogen wurde. Sieh dich um und gehe den **Pfad** rechts nach unten zu einem verschlossenen Höhleneingang und ein **Pfad** weiter zu einem verschlossenen Schacht, der zur Basis der Imperialisten führt. Auf dem Boden findest du ein **Fernglas**, das eine **verdreckte Linse** freigibt, wenn du es im Inventar benutzt. Aus einem Holzschuppen nimmst du einen **Schweißbrenner** mit.

Kehre zur Ruine zurück und löse den Dreck neben dem Steinblock mit der Säure aus der Tasse auf. Verschiebe nun den Steinblock, worauf ein Mechanismus den Höhleneingang öffnet. Die Höhle willst du aber nur zusammen mit dem Professor betreten.

Sternenwarte: Reinige die verdreckte Linse im Wasser des Teiches und kehre zurück zum

Bergbau: Gehe wieder bis zur **Ruine** durch und rede mit dem **Professor** über den entdeckten Höhleneingang, worauf er dir dorthin folgt. In der **Höhle** untersuchst du den Steinkopf, setzt die saubere Linse in den Hologrammprojektor und schaltest ihn ein....

Gehe zum Schacht, öffne den Deckel mit dem Schweißbrenner und steige in die Imperialistenbasis hinab. Im Verwaltungsgebäude klärt dich ein **Imperialist** über ihre Absichten auf....

Betrete dein Raumschiff, das sich auf dem Gelände hier befindet, und verfolge das



ENDE

Wir danken der Autorin für die Genehmigung zur Veröffentlichung auf gamepad.de.

CD ROM & Softwareservice
Kratz

Arendsstr. 4
63075 Offenbach
Hotline: 069-869499
<http://www.gamepad.de>
lk@gamepad.de

Schauen Sie doch mal auf unserer Page nach günstiger Spielesoftware im SHOP!

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright bzw. dem Copyright der Autorin unterliegt und somit ohne Genehmigung nicht auf anderen Homepages oder in schriftlicher Form (auch nicht in Auszügen) in anderen Medien erscheinen darf. Da in letzter Zeit immer wieder dagegen verstoßen wird, bitten wir dringend um Beachtung!

In eigener Sache: Wir sind auf Ihre Mithilfe angewiesen, denn auch das Bereitstellen, der Download von Ihnen und die Erstellung von Lösungen kostet uns Geld. Wer diese Lösung kostenlos aus dem Internet erhalten hat, der kann uns gerne zur Deckung unserer Kosten ein paar Briefmarken senden (L. Kratz - Arendsstr. 4 - 63075 Offenbach).