

Floyd [Lösung]

Komplettlösung zu Floyd - Es gibt noch Helden

Zu Beginn steht man vor einem Gebäude. Hineingehen und dort zunächst links die Puppe nehmen (greifende Hand). Dann links auf dem Monitor sich die drei Nachrichten ansehen/anhören (Hand mit einem Ball auf den grünen Knopf anwenden).

Will Floyd jetzt sein Motorrad, das nun draußen steht, benutzen, teilt er uns mit, daß ihm die richtige Kleidung fehlt. Jetzt also die Puppe auf den Scanner anwenden (links oben die "Datenbank" anklicken, dann die Hand mit den 2 Bällen auf die Puppe und es entsteht ein Fragezeichen. Auf "off" gehen und dann mit dem Fragezeichen auf den Scanner.) Die Puppe wird vergrößert. Sie dann mit der "Nehmen-Hand" anklicken und die Jacke wandert ins Inventar. Auch die Puppe wieder ins Inventar befördern. Klickt man die Jacke im Inventar an (evtl. draußen), zieht sich Floyd um. Nun fehlt nur noch der Helm, den wir drinnen im Schrank unter dem Monitor links finden (Hand mit einem Ball öffnet die Tür).

Helm nehmen und so ausgestattet, darf Floyd nun sein Motorrad benutzen. Nach draußen und das Motorrad besteigen.

Wir sehen eine Art Karte und fahren nach links oben zu

Dave's Bar:

Dort gelandet, nach rechts in die Bar gehen. Die Hand mit 1 Bällchen ist z.B. auch für Unterhaltungen gedacht.

Mit der Dame rechts reden. Sie fragen, was er tun soll und dann schließlich einen Auftrag erhalten. Jetzt mit der Gestalt mit einem Flugblatt über TLC reden und es lesen. Dann mit dem Vollstrecker an der Bar reden und danach mit dem Barkeeper. Dies eventuell mehrmals und in den Genuß der verschiedenen Dialoge zu kommen. Nun nach draußen. Der Vollstrecker wird Bericht erstatten, wenn wir unser Motorrad bestiegen haben. Nun zur

Metro-Prime:

Hier nach der Landung zu dem beiden Streithähnen und mit ihnen reden. Floyd erfährt, daß hier einem Piloten eine Landeerlaubnis fehlt. Sich nach rechts zum Ausgang zur Metro-Prime wenden. In die "Stadt" gehen und dort nach links, sich nach oben teleportieren lassen und dann nach links durch eine Gasse zum Zeitungskiosk. Hier weiter nach rechts und eine Tür finden, wo Floyd anklopft und das Päckchen abgibt. Nachdem er ein 2. Mal geklopft hat, wird er bezahlt. Zurück in den Pillenladen. Dort mit dem Alien hinter der Theke reden. Der Eigentümer erzählt, daß er auf eine Lieferung wartet. Nach dieser Information geht Floyd zum rechts am Pillenladen vorbei und dann nach hinten zum

Ministerium für Zentralkontrolle:

Die Sekretärin läßt Floyd mangels eines Termins nicht vor. Nach der Unterhaltung hinaus, sich nach links wenden und dann in den Aussichtsturm. Dort den Sternguckerautomaten ansehen und ihn benutzen (3x mit den Münzen), bis Floyd ihm einen Tritt gibt. Nach unten und gegenüber vom Pillenladen in einem Omni-Brain-Gebäude in der Mitte unter dem Bogen beichten. Dann links bei der Verräter-Meldestelle versuchen das TLC-Dokument loszuwerden. Leider nimmt es der Automat nicht an Ist das Dokument zu klein? Wir haben doch einen Vergrößerungsscanner, mit dem Floyd auch seine Lederjacke herstellen konnte. Dorthin zurück und das Dokument vergrößern. Dann zum Verrätermeldeautomaten und dort erneut das Dokument eingeben. Jetzt

wird es angenommen. Wieder zu

Dave's Bar:

Mit dem Vollstrecker über Neuigkeiten reden. Er teilt mit, daß die Musik-CD illegal ist. Dann mit dem Transporterpiloten am Tisch und erfahren, daß er die verbotene CD geladen hat. Wieder dem Vollstrecker Infos über die Musikscheiben geben. Der Vollstrecker tötet daraufhin den Piloten und Floyd kann so dessen Entladeerlaubnis nehmen. Jetzt kann der Streit der beiden in der Ankunftshalle auf Metro-Prime geschlichtet werden. Dorthin zurück.

Metro-Prime:

Hier jetzt dem Piloten die Erlaubnis geben. Die erwarteten Pillen können so ausgeladen werden. Zum Pillenladen und dort eine Flasche kaufen. Er erhält noch abgelaufene Pillen dazu. Er nimmt sie, mit dem Gedanken, sie irgendwo auszuprobieren. Da er nun "Charm-Pillen" hat, geht Floyd nochmals zum Ministerium, nimmt draußen eine Pille und bekommt tatsächlich einen Termin. Trotzdem wird er nicht vorgelassen, da er Zivilkleider anhat. Zurück zu

Dave's Bar:

Dort telefoniert vor der Bar jemand. Mit ihm reden, erfahren, daß er einen Drink möchte, ihm einen holen und die "falsche Pille" hineingeben. Eine negative Veränderung geht in dem "Telefonierer" vor. Zurück nach

Metro-Prime:

Hier jetzt zur Telefonzelle neben dem Pillenladen. Hat dieses Weibchen etwa mit dem anderen telefoniert? Jedenfalls sitzt sie nun weinend vor der Zelle. Versucht man sie anzusprechen, wird sie von einem Roboter beseitigt. In der jetzt freien Zelle kann sich Floyd umziehen, indem er seine Dienstkleidung mit der 2-Bällchen-Hand auswählt und dann das Fragezeichen auf Floyd anwendet. Nun sollte der Weg zu Minister frei sein.

Ministerium Zentralkontrolle:

Zum Minister hinein und unser armer Held landet unversehens im

Gefängnis/Cygnus-Alpha:

Floyd wird auf einem Laborstuhl bearbeitet und ist dann auf dem Weg nach Cygnus Alpha. Hier gibt's erst wieder etwas zu tun, wenn man im Ruheraum ist. Da alle hier ständig hypnotisiert werden, muß Floyd sich schützen. Er nimmt das Poster unter einem Bildschirm an der Wand. Floyd muß nun einen Weg finden, zu entkommen. Hier ist Schnelligkeit gefragt. Links vom Bett befindet sich ein Toiletten-schränken, das er öffnet. Dann nimmt er die Heftzwecken aus dem Inventar und legt sie aufs Bett. Nachdem sie ihn gestochen haben, nimmt er sie wieder herunter und legt sich selbst aufs Bett. Bald kommt ein Wachroboter, um die Toilette zu schließen. Währenddessen kann Floyd entkommen. Hinunter zur Kantine. (1 Stockwerk tiefer, dann in den Eingang 11). Dort von hinten eine Schüssel nehmen und am rechten Gerät füllen. Mit dem erhaltenen Schleim kann dann jede Kamera außer Gefecht gesetzt werden. Die zwei sichtbaren Kameras dann auch schnellstens mit dem Schleim bewerfen, dann ganz nach unten und rechts unten dann den Aufzug zum Arbeitsraum benutzen. Hier wieder die Kamera deaktivieren.

Weiter nach rechts gehen und ein Gitter entdecken. Es ansehen und eine Stimme hören. Mit der Dame reden. Solange mit ihr reden, bis sie den Rebellen-TV-Kanal erwähnt. Zurück in den Pausenraum (Eingang 8). Hier den Schrank öffnen, den Fernseher einschalten, den Verräter-Kanal einstellen, schnell den Einstellknopf entfernen und sich damit dann im Schrank verstecken. Der Wärter wird versuchen, den entstandenen Alarm auszuschalten. Da ihm das nicht gelingt, wird er sich selbst lahmlegen und man hat freie Bahn.

Wieder zurück in den Arbeitsraum. Hier jetzt rechts im Bild den Hebel betätigen, damit das Förderband einschalten und dann hinunter ins Lager. Sich ausgiebig unterhalten, eine umgemodelte Puppe bekommen und 5 andere vom Stapel mitnehmen. Nun wieder den Schacht nach oben klettern. Zurück in die Haupthalle und dort zum Gitter neben dem Eingang 2. Hier jetzt alle 5 Sprengstoffspielzeuge ablegen und dann die umgemodelte Puppe darauf anwenden. Durch das gesprengte Loch in den Innenhof des Gefängnisses gehen.

Hier steht unser Held jetzt vor einem Puzzle. Man muß die Fläche überqueren, darf aber die Felder nur in der ursprünglichen Farbe betreten. Die 28 Schritte sind auch im Handbuch beschrieben.

- 1.weiß 2. Feld von oben)
- 2.rot (nächste Reihe links unten)
- 3.gelb (nächste Reihe links unten)
- 4.grün (gleiche Reihe unten)
- 5.weiß (1 Reihe zurück, rechts unten)
- 6.rot (gleiche Reihe nach unten)
- 7.gelb (nächste Reihe links unten)
- 8.grün (gleiche Reihe unten)
- 9.weiß (nächste Reihe links oben)
- 10.rot gleiche Reihe oben)
- 11.gelb (nächste Reihe links oben)
- 12.grün (nächste Reihe links unten)
- 13.weiß (gleiche Reihe unten)
- 14.rot (gleiche Reihe unten)
- 15.gelb (nächste Reihe links unten)
- 16.grün (gleiche Reihe unten)
- 17.weiß (nächste Reihe links oben)
- 18.rot (gleiche Reihe oben)
- 19.gelb (gleiche Reihe oben)
- 20.grün (1 Reihe zurück, rechts oben)
- 21.weiß (nächste Reihe links oben)
- 22.rot (gleiche Reihe oben)
- 23.gelb (nächste Reihe links unten)
- 24.grün (nächste Reihe links unten)
- 25.weiß (gleiche Reihe oben)
- 26.rot (gleiche Reihe oben)
- 27.gelb (gleiche Reihe oben)
- 28.grün (letzte Reihe links oben)

Glücklich geschafft, sollte unser Helfer landen im

Transportbus:

Hier unten rechts das Schild "Achtung, nicht öffnen" entfernen. Die Kabel abreißen. Darüber dann die Schublade mit dem Zündungsmechanismus öffnen. Die Kabel jetzt links - nach dem Ansehen der Platine - auf die 4 Inputanschlüsse benutzen. Hier gibt es 24 Möglichkeiten, die leider mit einem Zufallsgenerator berechnet werden, so daß hier keine globale Lösung angegeben werden kann. Ausprobieren! Eine Möglichkeit ist:

1 rot 1
2 grün 3
3 blau 4
4 gelb 2

Man muß wirklich alles durchprobieren, solange bis es klappt. Hat es geklappt gibt's eine längere Filmsequenz und Floyd landet mit seiner Partnerin auf einem grünen Planeten.

Forest Planet:

Unsere Partnerin hat einen Roboter instand gesetzt, der einen Weg in's Freie schneidet, aber danach doch -rger macht. Nach rechts gehen, bis Floyd mit dem Roboter Sam vor dem Tor der Eingeborenen angelangt ist. Sie haben Angst und schließen das Tor schnellstens. Einer von ihnen kommt jedoch nicht mehr hinein. Vor dem Tor bleibt ein Speer liegen, der ins Inventar wandert. den Roboter treiben. Sam wird ihn betäuben und zum Raumschiff bringen. Geht man nach draußen, warten die Eingeborenen darauf, ihren Stammesgenossen zu befreien. Floyd wird bewußtlos geschossen und dann geopfert. Unsere beiden Hauptdarsteller landen nun im Labor bei Floyd's Bruder.

Labor:

Nachdem Floyd's Bruder gegangen ist, klickt man mit dem "Nehmen-Hand-Symbol" einfach das Seil an und Floyd wird frei sein. Unser Held kann nun mit der Fernbedienung SAM rufen und bestellt ihn in das Labor. Sein Eintritt scheitert am verschlossenen Tor. Muß Floyd jetzt ein Mittel herstellen, um die Einstellung der Eingeborenen zu ändern? Ran an die Chemikalien. Die Hand mit einem Ball nun hinten auf die Laboreinrichtung anwenden. Dann mit dem Zeigefinger rechts in der Mitte einen Zettel anklicken und damit herausfinden, was gemischt werden muß.

A = rot, B = gelb, C = pink, D = blau, E = grün
Nun folgendes zusammenmischen gemäß dem Zettel:

ABE heiß = I - hellblau
BCE heiß = H - dunkelgrün
ABC heiß = F - weiß
IHF kalt = K - Violett

Hat Floyd die Droge fertig, sagt er dies. Nun vorne rechts den Deckel finden und die Droge/Chemikalien hineingeben. Die Eingeborenen werden dadurch beeinflusst und der Roboter kann schließlich durch das Tor. Zur großen Statue. SAM kann vorläufig nicht hinein. Floyd muß - links vom Telefon - den richtigen Schalter drücken. Der obere sollte die Tür der großen Statue öffnen, der untere dann den Teleporter betätigen. Der Roboter wird so zu Floyd teleportiert. Nun vorne auf dem Tisch das elektronische Vidfon-Buch ansehen, dann das Telefon benutzen und sich in die Liste aufnehmen lassen. Daraufhin erscheint Floyd's Bruder, der von SAM erledigt wird und schließlich gefesselt da landet, wo vorher Floyd gefesselt war. Wir landen bei der

Brücke:

Zurück zum Labor, das Gottkostüm nehmen und SAM hinausschicken.

Dieser erklimmt nun den Berg und schießt dort einen Vogel ab. Danach zu Floyd zurück. Geht Floyd nun nach draußen, findet er etwas links oberhalb den Vogel, den er unten bei der Brücke ablegt. Die Eingeborenen bauen daraufhin die Brücke fertig, weil sie den Vogel haben möchten. Wie angenehm! Jetzt kann Floyd wieder die Brücke benutzen und so zum Raumschiff gelangen. Floyd trifft Dolores als Tintenfisch. Er erhält ein Buch, in dem steht, was er alles besorgen muß. Links am Schiff eine Abdeckung finden, sie mit dem Speer öffnen und die Batterie mitnehmen. Zurück ins

Labor:

Hier wieder das elektronische Vidfon-Buch ansehen. Eine Relaisfirma-Telefonnummer finden. Sie anrufen und ein Laser-Gerät bestellen. Es kommt sofort. Nun SAM ins Dorf schicken. Die Statue ansehen und den Edelstein aus dem Auge nehmen. Zurück zu Floyd, der nun den Berg besteigt. Oben trifft er Dolores und gibt ihr die Batterie, den Edelstein und das Lasergerät. Sie sollte daraus einen Transmitter bauen und wir landen auf der

Rebellenbasis:

Hier läuft zunächst alles automatisch. Nun zum Zeitungsstand. Dort hängt ein Steckbrief von Floyd. Also zurück ins Versteck und links hinten in den Aktenschrank sehen. Floyd findet ein Kleid, zieht es an und kann sich so unerkannt bewegen. Mit dem Aufzug ein Stockwerk tiefer und dann in die Spielhalle/Arkade gehen. Hier sich ein paar Chips besorgen. Ins obere Stockwerk fahren und dort Die Zocker-Kiste von Simon the Sorcerer benutzen. Chip an der Maschine benutzen .

Hier gibt es 6 verschiedene Spiele.

Spielart 1:

Sumpfsuppe; es kann hier keine Lösung angegeben werden, da die Zutaten nach dem Zufallsprinzip angezeigt werden. In der Auswertung sieht man jedoch an einem Haken, daß eine Zutat richtig platziert war, das Kreuzchen sagt, daß die Zutat benötigt wird, aber am falschen Platz steht. Weitere Hinweise sind noch unter der Auswertung zu erkennen. Dieses Spiel ist eine Art Mastermind.

Spielart 2:

Memory; auch hier kann nicht weitergeholfen werden.

Spielart 3:

Wippe; Tip: alle roten auf eine Seite richtig plazieren, dann die anderen auf der anderen Seite. evtl. abwechselnd

Spielart 4:

Goblinsklatsche; notieren Sie sich die Reihenfolge

Spielart 5:

Froschfinden; passen Sie genau auf.

Spielart 6:

alle Münzen müssen so gedreht werden, daß alle Symbole am Ende gleich sind.

Hier eine Lösung.

1 2 3 4 5 6
7 8 9 10 11 12
13 14 15 16 17 18

19 20 21 22 23 24
25 26 27 28 29 30
31 32 33 34 35 36

Klicken Sie folgende Münzen der Reihe nach an: 20, 35, 30, 23, 24, 13, 16, 12, 11, 9, 1, 8, 7, 2, 1.

Wichtig ist, daß Sie 4x hintereinander gewonnen haben und so in einem Zug 200 Punkte bekommen haben. Erst dann erhalten Sie am Kiosk Ihre Eintrittskarte für den Zoo. Sie müssen aber noch weitere Chips im Inventar haben, da Sie nun im "Greifer-Spielkisten-Automaten" zuerst den roten Fisch und dann eine Katze ergattern müssen. Dies wird etliche Versuche kosten. Einen Trick gibt es nicht. Verlieren Sie nicht die Geduld. Man berichtete mir, daß es Spieler gab, die am Arcadeautomaten und am Greifer zusammen ca. 8 Stunden verbrachten, um zum Erfolg zu kommen.

Jetzt in den

Zoo:

Das Kartenlesesystem rechts vom Eingang anklicken. Hineingehen und mit dem Touristen reden. Nicht nur einfach den roten Knopf drücken und ein Foto machen. Hat man es trotzdem getan, vor die Tür gehen und wieder hinein. Der Tourist wird nochmals um ein Foto bitten. Jetzt links den Blitzschalter 5x drücken. Dann abdrücken. Jetzt kann Floyd mit dem Foto entkommen. Zur Landebasis gehen und nach seinem "Motorrad" sehen. Floyd kann nicht starten. Man hat sein Gefährt lahmgelegt, da er die Parkzeit überschritten hat. Da er über kein Geld verfügt, kann er es nicht auslösen. Zurück zum Rebellenversteck und alles Dolores berichten. Dolores ist keine Hilfe. Floyd nimmt die Zeitung von der Wand mit. Weiterhin am Zeitungsstand eine Zeitung nehmen und lesen. Zum Eingang des Ministeriums und dort beim rechten Löwen schemenhaft den Roboter Gardum entdecken und ihn ansprechen. Er verspricht Hilfe.

Floyd soll nach einem Frachter Ausschau halten. Also jetzt zum Aussichtsturm. Nach links zur Luftschleuse. Druckausgleich herstellen, Tür öffnen und dann vor bis zur Luke gehen. Die erbeutete Kamera nun auf die Luke benutzen und das Schiff finden. Zurück zu den

Docks:

Das ganze Dock ist voll von kleinen Wesen/Wurbles. Zur Anlegestelle, den Sattel des Motorrades öffnen und auch dort so ein Wesen finden und mitnehmen. Links unten dann in das Büro des Docking-offiziers gehen. Die Spindtüre öffnen (2x) und das kleine Wesen und auch die Stoffkatze hineinlegen. Die Schranktür schließen. Der Offizier wird daraufhin wieder erscheinen und ohnmächtig. Die Schlüssel nehmen und damit das Motorrad wieder freigeben. Nun zum

Ministerium für Galaktische Unsicherheit:

Eine Wache läßt Floyd nicht durch. Mit der Wache ausführlich reden. Also dann jetzt zum

Biker mit Panne:

Das Gefährt abschleppen. Jetzt zum

Müllschiff:

Hier eine Truhe finden. Sie öffnen und darin einen Hüpfball und eine Luftpumpe finden. Beim Ausprobieren der Pumpe wird sie auseinanderfallen. Eine Röhre, eine Metallstange und ein Ventil sollten entstanden sein. Zurück zum abgeschleppten Biker. Dort das Gefährt mehrmals anklicken,

Es löst Alarm aus. Nachdem dies mehrmals geschehen ist, kann Floyd das Abschleppseil nehmen, nachdem er sich das Gefährt angesehen hat. Auch ein Glas Miracle-Mud hat Floyd als Dank erhalten. Nun zum

Omni-Club:

Mit der Metallstange die verschlossene Tür öffnen. Hineingehen und dort dann mit der DJ-Konsole herumhantieren. Die Hauptkontrolle bewegen und dann sooft den blauen Spotlightknopf drücken, bis der Spot kaputt ist. Ein blauer Lampendeckel liegt auf dem Boden und Floyd nimmt ihn. Wieder die DJ-Konsole anklicken, einen abgebrochenen Griff finden und die Röhre von der Pumpe darauf anwenden. Der Spotlight-Hauptschalter kann dann betätigt werden. Danach den Play-Knopf drücken. Wenn der Spotlight auf dem 2. Stuhl von oben ist, den Stop-Knopf drücken. Jetzt kann auch der unbefestigte Barhocker genommen werden. Nun zur

Metro-Prime:

Hier zur Spielhöhle und außen eine Luftversorgung finden. Jetzt das Ventil auf den Hüpfball, danach den Miracle-Mud auf den Hüpfball benutzen. Dann den Hüpfball auf die Luftversorgung. Der Ball wird aufgeblasen. Nun hoch ins OmniBrain. Den Beichtstuhl benutzen und beichten. Warten bis die Ankündigung erfolgt, daß Floyd einen Preis gewonnen hat. Den Preis des Orbits. Er soll ihn abholen, sieht aber ein, daß das Geständnis ein Fehler war und tut es nicht. Solange warten, bis die Meldung kommt, daß Floyd seinen Preis abgeholt habe. Er findet das merkwürdig und geht jetzt doch nachsehen. Ins OmniBrain gehen. Dort das Sweatshirt finden und mitnehmen. Zum Zeitungsstand. Hier eine neue Zeitung nehmen und die alte Zeitung zurücklegen. Die Zeitung dann ansehen.

Jetzt zum Aussichtsturm. Einen Dummy-Floyd in der Luftschleuse herstellen:

1. Die Luftschleuse muß "Luftdruck ausgeglichen" anzeigen
2. Den Barhocker auf eine Stelle am Boden absetzen, die mit "Hier" angezeigt wird
3. Auf den Barhocker/Zeugs den Hüpfball legen
4. Die Gefangenenuniform auf alles anwenden.
5. Das Sweatshirt überziehen
6. Das große Bild von Floyd, das vorhanden ist, wenn man die Zeitung einmal aus dem Inventar genommen hat, auf das Gebilde anwenden.

Ist dies erledigt mit dem roten Knopf die Luftschleuse schließen, dann sie entlüften und den blauen Lampendeckel auf das Fenster anwenden.

Nachdem dies alles erledigt ist, kann der Wächter vor dem Ministerium verständigt werden, indem Floyd die Visitenkarte auf die Vid-Fon-Zelle anwendet. Nun ist der Weg frei zum

Ministerium für Galaktische Unsicherheit:

Nun die Nachrichten/Video-Mails abrufen. Etwas erfahren über die Grabstätte des Großvaters. Dorthin fliegen.

Grabstätte des Großvaters:

Den Sarg öffnen und schließlich die Schublade an der Wand. Dort findet unser Held eine Dose Sprühfarbe und ein Papier. Zurück zur

Metro-Prime:

Neben dem Eingang zur Rebellenbasis stehen Kisten. Hier legt Floyd die ganze Werbung ab. Über dem Stapel findet man nun ein Symbol an der Wand, das jetzt mit der Spraydose besprüht werden kann. Mit dem Papier dann einen Abdruck des Symbols machen. Zur

Grabstätte des Großvaters:

Den Symbolabdruck auf den Boden legen und das Symbol in/auf den Kreis übertragen. Floyd ergattert eine Keycard und einen Schraubenzieher. Unser Weg führt uns nun wieder ins

Ministerium:

Mit der Magnetischen Karte die Schublade öffnen. Münzen und ein Bild nehmen.

Metro-Prime:

In den Aussichtsturm und hier zuerst eine Münze in den linken Warenautomaten werden. Floyd sollte einen Credit ergattern. Jetzt diesen Credit auf den Sterngucker Karten Automaten anwenden. Floyd nennt nun eine Sternenkarte und einen Bastel-Kasten sein eigen.

Ministerium Zentralkontrolle:

Falls noch nicht geschehen, die Kaffe-Omno-Tasse nehmen. Sie mit dem Miracle Mud füllen. Der Wache den Bastel-Kasten geben. Nun sollte der Weg ins Innere frei sein. Dort dann dem Minister die Kaffeetasse geben. Nun kann auch im Büro frei gehandelt werden. Das Kodiergerät mit der Magnetkarte benutzen. Oben die Nummer des Müllschiffes eingeben (7829353) und unten das Datum (Jahr vorwärts und Datum rückwärts = 2130778). Jetzt zum

Müllschiff:

Das Abschleppseil am Auto befestigen. Mit der codierten Magnetkarte geht nun auch die Tür auf.

Hineingehen. Den riesigen Magnet mit Hilfe des Hebels links ausschalten. Der gesamte Müll, außer dem Auto, ist so draußen verschwunden. Mit dem Auto jetzt zu

Dave's Space Bar:

Hier jetzt das Nummernschild des Vertreterautos mit dem Schraubenzieher entfernen und am Auto befestigen. Danach landet der AGAC und bringt alle Defekte in Ordnung. Wir landen in der

Rebellenbasis:

Floyd holt die Gefährten ab und Dolores landet im Gefangenentransporter. Sie muß das gesamte Personal abschießen und dann sollte Floyd mit Dolores auf einem Eisplaneten - der Rebellenbasis landen.

Floyd ist zunächst einmal müde und muß erst einmal eine Mütze Schlaf nehmen. Dies kann er nach einer Konferenz bzw. einem Vortrag.

Floyd verläßt den Konferenzraum durch die linke Tür, geht weiter nach links bis zu einer Eiskoje, in die er sich zum Schlafen legt.

Leider wird Floyd nicht mitgenommen und bleibt mit dem Roboter zurück. Floyd erfährt, daß man die anderen in eine Falle gelockt hat.

Nun muß unser Held zusammen mit SAM alle retten.

Rechts durch die Tür kann Floyd erst, nachdem SAM sie bearbeitet hat. Dadurch entstehen Metallscheiben, die Floyd noch braucht. Links zum Getränkeautomaten und mit den Scheiben 3 Dosen aus dem Rülpsautomaten kaufen. Nach rechts gehen, bis man am Auto angelangt ist und zur Kommandozentrale fliegen, die wie ein Bunker aussieht.

Kommandozentrale:

Die Vorderseite begutachten und warten, bis einer der Roboter auf Streife geht. Danach den Bildschirm links unten anklicken und im nächsten Bild die Dosen bei den 3 Pfosten abstellen, damit der Roboter seinen Schießspaß hat. Während der Roboter schießt, kann Floyd ihn mit dem Schraubenzieher ausschalten. Den Konzern-Roboter ansehen und hier den grünen Chip (4) und den blauen Chip (B) herausnehmen. Mit dem Schraubenzieher SAM aufschrauben und bei ihm dann den blauen Chip D und den grünen (2) herausnehmen. Die Teile gerade austauschen, also in den Konzern-Roboter die Teile von Sam stecken und umgekehrt. Den getarnten SAM ansprechen und ihn zum Haupteingang schicken und ihn dann den Turbolift benutzen lassen; ihn zum Wartungsraum schicken. Mit der "Rakete" den roten Hebel 3x benutzen. Zu Floyd wechseln und alle Lüftungsschächte schließen. Durch eine Explosion entsteht ein Loch. Zunächst aber zurück zu SAM. Den Hebel wieder in die Mittelstellung bewegen. Zu Floyd, der trotz der Tiefe des Loches hineinspringt. Im Schacht dann 2x vorwärts gehen, dann links und 2x vorwärts. Nach der Filmsequenz mit dem defekten SAM ein letztes Mal reden. Nun über die Brücke gehen. Ein paar Granaten mitnehmen und die Jacke rechts neben dem Tisch finden. Ein Sicherheitspaß wandert ins Inventar.

Mit diesem kann der Turbolift benutzt werden. Floyd ist nun auf sich allein gestellt. In die Vernehmungszentrale. Mit dem klebrigen Genossen reden. Mandrin entdecken. Nach der Unterhaltung in die Hirnabteilung. Etwas Hirnmasse nehmen und auch die Ketten wandern automatisch ins Inventar. Zurück zu Mandrin und ihm die Gehirnmasse geben. Mandrin gibt ihm einen Schlüssel für einen Schrank in der Rebellenbasis. Zunächst zur

Forschungs- und Testabteilung:

Dort den Feuerlöscher nehmen und rechts dann das Antimaterie-Gewicht vom Tisch, nachdem Floyd es ausgeschaltet hat. Jetzt zur

Oberfläche:

Beim Auto wird Floyd von Arnold erwartet. Nach der Unterhaltung zur

Rebellenbasis:

Nach links durch den Konferenzraum zu einem Glaskasten. Ihn mit dem Schlüssel öffnen. Ein elastisches Seil herausnehmen. Zurück zum

Bunkerplaneten:

Arnold mit dem Feuerlöscher einfrieren. Dann ihn auf das Loch benutzen (Hand mit 2 Bällen) und es wird geschlossen. Danach den Turbolift benutzen zum

Wartungsraum:

Granaten mitnehmen, falls noch nicht geschehen und den Hebel auf "saugen" stellen. Nach rechts über die Brücke und hoch zum Röhrensystem. Hinein und dann nach oben schauen, aufwärts gehen, wenden und dann 2x vorwärtsgehen. Das Seil am Gitter befestigen, danach dann die Kette. Zurückgehen, vorwärts, nach links drehen und 2x vorwärts. Wir sollten wieder im Wartungsraum sein. Mit dem Turbolift in die

Hirnabteilung:

Nach rechts gehen um das große Becken herumgehen und dort das Seil und die Kette entdecken. Daran ziehen und es unten an einem Ring befestigen. Das Antimateriegewicht an Seil und Kette befestigen und dann einschalten. Nun das Seil ergreifen und dann das Gewicht ausschalten. Floyd landet oben neben dem Gitter, wo er den Hebel zum Schließen des Gitters bedienen kann.

Wartungsraum:

Hier mit dem Schraubenzieher die Roboterteile bearbeiten und so eine Metallplatte erhalten. In die

Forschungsabteilung:

Rechts an einer Säule den Vent-Knopf drücken und damit den Ventilator abschalten. In der Granaten-Test-Ecke jetzt die Granaten abfeuern, bis aus einer Gas strömt. Jetzt in den

Wartungsbereich:

Wieder in das Röhrensystem, hochblicken, aufwärts, vorwärts und dann die Metallplatte auf den Ventilator anwenden. Zurückgehen, rechts wenden, und 2 x vorwärts. Wieder im Wartungsbereich zum Hebel und den Ventilator auf "blasen" einstellen. Mit dem Turbolift in die

Vernehmungszentrale:

Nach links und bei einigen Bewußtlosen einen Sicherheitspass-Klasse-A finden und mitnehmen. Danach hinunter in den

Tempel:

Ein Buch auf einer Truhe entdecken und nehmen, dann die Truhe öffnen. Die heilige Axt nehmen und auf das OmniBrain ganz rechts anwenden. Wenn der Major kommt, dann den Benutzer-Cursor, also die Hand mit den 2 Bällchen auf den Major anwenden. Er wird getötet und das Glas um OmniBrain zerbricht. Das Innere nun wegschieben.

Unten angelangt mit dem Körper reden. Nach einem längeren Gespräch mit dem Schöpfer den Computer benutzen und es wird ein Happy-End geben.

2. Möglichkeit: Benutzer-Cursor auf das Omi-Brain anwenden

3. Möglichkeit: sich hinter dem Omni-Brain verstecken.