

SPACE QUEST 6

KOMPLETTLÖSUNG

Roger steckt in der Straße fest und muß irgendwie herauskommen. Wenn der menschenähnliche Roboter von der rechten Seite ins Bild kommt, klickt man mit der Hand auf ihn, und Roger wird aus dem Loch gezogen. Von dem Fahrrad am rechten Bildschirmrand kann Roger jetzt die ID-Karte mitnehmen. Jetzt läuft man einfach etwas durch die Gegend, bis man eine laufende Photomaschine sieht. Die Photomaschine startet man mit dem Geldstück. Die jetzt erhaltenen Bilder kombiniert man mit der ID-Karte. Jetzt geht man in die Spielhalle. Roger spricht mit dem Minotaurus-ähnlichen Typen, bis er ihn zu einer Partie Stooze Fighter 3 herausfordert. Roger nimmt die Herausforderung an, kann jetzt aber noch nicht gewinnen. Wenn man zweimal verloren hat, geht man aus der Spielhalle. Nun kann man der Orions Belt Bar einen Besuch abstatten. Man geht durch die ganze Bar bis der Bildschirm nach rechts scrollt und man einen Aufzug sieht. Mit dem Aufzug fährt Roger in den zweiten Stock, wo er den Junkies im Hintergrund seine ID-Karte zeigt. Sie lassen ein paar Schläuche zurück, die Roger natürlich mitnimmt. Da sie aber total verwirrt sind, muß man im Inventory mit der Hand auf sie klicken, um sie zu entwirren. Jetzt kann Roger noch den Nitro-Tank mitnehmen, der am Boden unter dem Tisch steht. Man zieht den Tank nach rechts in die Mitte des Bildschirms und verbindet ihn mit einem Anschluß in der Wand. Wer Lust hat, kann der Roboterbedienung bis zu 19 Buckazoids klauen, es ist aber, von den Punkten abgesehen, absolut unnötig. Dazu klickt man immer, wenn die Roboterfrau einen Tisch abwischt auf das einzelne Geldstück auf ihrem Tablett. Jetzt verläßt man wieder die Bar und sucht einen Mann im Trenchcoat. Man spricht mit ihm bis er einen um Hilfe bittet, einen Terminator zu fangen. Wenn man jetzt in die Bar zurück geht, sieht man, daß die Tür in den Keller verschlossen ist. Wenn man mehrmals mit dem gehen-Icon auf die Tür klickt, bekommt man sie aber ohne Probleme wieder auf. Im Keller nimmt man das Eisenrohr vom Boden mit und geht schnell wieder, bevor der Terminator seine Drohung wahr macht. Jetzt zeigt man dem Barkeeper seine ID-Karte und läßt sich einen Spezialdrink zubereiten. Während er beschäftigt ist, geht man hinter die Bar und nimmt aus dem Kühlschrank den Eiswürfelbehälter. Die vier Rohre an der Wand dreht man auf, bis man eines findet, das nicht spritzt. Bei diesem Anschluß reißt man das Rohr kurz unterhalb des Anschlusses aus der Wand. Jetzt verbindet man diesen Anschluß mit einem Anschluß links neben der Bar und geht in den zweiten Stock, um das Gas aufzudrehen. Da jetzt ein Zeitlimit herrscht, sollte man alles so schnell wie möglich machen. Als nächstes geht man wieder in den Keller, wo Roger auf einen tiefgefrorenen Terminator trifft, den er mit dem Rohr in handliche Stückchen zerteilt, die man mit Schaufel und Besen aufkehrt und in den Eiswürfelbehälter packt. Jetzt geht man wieder nach oben, lenkt den Barkeeper noch mal ab und steckt den Würfelterminator noch mal kurz in das Tiefkühlfach. Jetzt geht man wieder nach draußen und kassiert die Belohnung. Dann wandert man wieder etwas durch die Gegend, bis man einen fetten Betrunkenen sieht. Das ist Elmo, den man noch aus Space Quest 3 kennt. Man spricht ihn an und erfährt, daß er einen Cheat-Code für Stooze Fighter 3 gegen eine Flasche Likör tauscht. In dem Laden im Startbild bekommt man genau diesen Likör. Hier kann man mit der Hand auf den kleinen Außerirdischen klicken, um Punkte zu bekommen. Wenn man wieder aus dem Laden kommt, sieht man Elmo auf dem Boden sitzen, und man kann den Tausch abschließen. Zurück in der Spielhalle fordert man seinen Gegenspieler noch einmal heraus. Wenn man zu der Stelle kommt, an der man seinen Kämpfer auswählen kann, gibt man die Tastenkombination für den Cheat mit der Maus ein. Jetzt müßte ein neuer Schlagknopf erscheinen, und es sollte nun kein Problem mehr darstellen, zu gewinnen. Mit den gewonnenen 300 Buckazoids kann man jetzt ohne Probleme ein Zimmer im Hotel bekommen. Jetzt drückt man auf den Aufzugsknopf und geht nach oben. Hier sucht man seinen Raum (Nummer steht auf dem Schlüssel), und versucht hineinzugehen. Dabei wird man aber von den beiden fetten Typen aus der Halle gekidnappt. In ihrem Raum versucht man als erstes, den Schlüssel vom Haken zu bekommen. Nachdem das nicht klappt, versucht man den Haken aus der Wand zu bekommen. Mit dem Nagel kann man die Handschellen öffnen. Als nächstes nimmt man das Poster von Pelvis von der Wand und legt es auf den Boden. Mit der Hand klickt man nun auf das Poster, und Roger beginnt zu tanzen. Jetzt ist Roger statisch aufgeladen und kann seinen Bewacher mit einer einfachen Berührung an seinem Anschluß am Hals lahmlegen. Roger durchsucht nun die ganzen CDs auf dem Scheibttisch, bis er eine interessante CD findet. Diese CD legt man in das CD-ROM Laufwerk des Computers, wo man sie lesen kann. Sobald man fertig ist, schaltet man den Computer aus und nimmt den Chip vom Raumbefeuchter und den Datacorder. Wenn man den Datacorder ansieht, kann man ihn mit dem Knopf auf der rechten Seite öffnen. Jetzt nimmt man einfach alle Chips heraus und baut sie in der Reihenfolge ein, die mit den Regeln im Handbuch als einzige übrigbleibt. ++++ Das ist scheinbar als Codeabfrage gedacht, überleg Dir bitte selber, ob Du die Auflösung, die nun folgt, drucken möchtest, ich hab den Absatz deswegen in eckige Klammern gesetzt. ++++

[Da diese Arbeit doch eher langweilig ist, folgt in der Tabelle eine genaue Auflistung, wie die fünf Plätze im Datacorder besetzt sein müssen:

Platz	Platine	Chip	IRK
A	RF	SPN	9
B	TT	DEN	7
C	PS	FER	1
D	FC	REP	5
E	SE	DIM	3

]

Wenn alles richtig ist, sollte man im LCD-Display des Datacorders Homing Beacon sehen, wenn man ihn anschaltet. Jetzt kann man mit dem Schlüssel des Kidnappers die Türe öffnen. Nigel, der andere Kidnapper, greift einen nicht an, läßt einen aber auch nicht vorbei. Deswegen durchsucht man den Boden, bis man eine andere Platine findet. Von dieser zieht man den Label ab und macht ihn auf den anderen Chip. Diesen Chip gibt man nun Nigel. Nach der Animation nimmt man den Gürtel von Nigel. Jetzt drückt man auf den Knopf der einen Fernsteuerung am Gürtel und geht nach draußen, wo man den Homing Beacon startet.

Eine Schönheit namens Stellar rettet Roger und gibt ihm einen leicht stinkenden Fisch zurück. Nach den Animationen nimmt man die schmutzige Fernsteuerung vom Gürtel und versucht, sie auf den Scanner zu legen. Doch erst nach einer längeren Diskussion mit dem Wissenschaftler klappt es auch wirklich. Jetzt drückt man den Scan Knopf und nach dem Scan-Vorgang drückt man den Imprint Datacard Knopf. Die Datacard benutzt man nun an dem Panel, mit dem man auch durch das Schiff warpt. Dabei sollte man den Namen aufschreiben, den man jetzt liest. Jetzt beamt man sich in sein Zimmer und liest die Nachrichten am Panel. Und schon geht's weiter zum Transporterraum, wo man nach Delta-Burksalon gebeamt wird. Dort redet man mit dem Käptain und geht in den Aufzug. Mit dem Knopf Quarters kommt man an seinen Bestimmungsort. Die alte Frau bittet Roger, den Boden zu putzen, und mit einem Klick auf den Mop macht das Roger auch. Als nächstes soll man die Toilette reinigen, was mit einem einfachen Betätigen der Spülung erledigt wird. Nun fragt sie nach ihrer Medizin, die sich im Badeschrank befindet (hinter dem Spiegel). Während Roger die Medizin holt, drückt sie einen Knopf, der Gas ausströmen läßt. Jetzt muß Roger schnell reagieren und den Kolben unter ihrem Bett nehmen. Mit dem Kolben kann er die Aufzugtüre aufsprengen. Wenn man wieder auf dem Schiff ist, geht man auf sein Zimmer. Schon wieder ist eine Nachricht da. Jetzt geht man auf die Brücke und redet mit dem Käptain. Im Panel kann man nun unter Vulgars eine Nummer finden: 5551212. Diese merkt man sich und geht in die Holokammer. Hier gibt man die gerade bekommene Nummer ein und sieht sich die Animation an. Jetzt geht man in den Aufenthaltsraum und redet mit dem alleine sitzenden Typen, bis er einem seinen Arm und sein Auge abtritt. Jetzt geht man nochmals in die Krankenkammer und nimmt aus einen Schrank auf der rechten Seite Morphium mit und geht zum Eingang der Shuttle Bay. Roger versucht hier die kleinere Wache mit dem erlernten Griff zu erledigen und landet im Gefängnis. Hier wartet man, bis man sein Essen bekommt und baut aus dem Essen einen "Ersatz-Roger". Dabei muß man die Essensstücke genau in der richtigen Reihenfolge (von unten nach oben) zusammenstecken, sonst klappt es nicht. Wenn der andere Typ wiederkommt und in die andere Zelle schaut, setzt man Roger 2 einfach auf die Pritsche und versteckt sich im Essenswagen. Sobald der Wächter verschwunden ist, kommt man heraus und füllt das Morphium in den Donut. Das Morphium legt man neben den großen Wächter und wartet bis er ausgeschaltet ist. Jetzt schaltet man den kleinen Wächter mit der bekannten Methode aus und nimmt die Schlüssel. Als nächstes drückt man den rechten Knopf mit dem eigenen rechten Arm und mit dem ausgeliehenen Arm den linken Knopf. Wenn man jetzt auf den Knopf auf dem Schlüsselbund drückt, wird das richtige Schiff identifiziert. Im Schiff setzt man sich auf den rechten Sitz und liest die Nachricht, die am Sitz steckt. Jetzt drückt man auf den Power Knopf und als nächstes auf ICD. Treibstoff 1 ist Lantanum, Treibstoff 2 Sulfer und Treibstoff 3 Silver und der Katalysator ist Neon. Jetzt kann man den Launch Knopf drücken und verschwinden. Nun drückt man den blinkenden Knopf und öffnet das Handschuhfach. Man nimmt alles mit und öffnet den Datacorder. Auf der linken Seite des Shuttles findet man einen Schrank, in dem der Hauptkristall ist. Mit dem Kleber verbindet man den Kristall aus dem Datacorder mit dem Großen, um wieder einen Ganzen zu bekommen. Auf der rechten Seite findet man nun einen Raumanzug mit Helm. Man öffnet mit dem Hebel im Cockpit Kofferraum und Motorraum und verläßt mit dem Anzug das Shuttle durch die Türe. Man nimmt das Schild und die Überbrückungskabel aus dem Kofferraum und wartet auf Hilfe. Eine Frau hält an, und man gibt ihr die Kabel. Die andere Seite des Kabels schließt man so an, wie es auf der Nachricht im Sessel stand. Jetzt schnappt man sich noch den Fisch aus dem Motorraum und geht zurück ins Raumschiff. Im Cockpit drückt man den Launch Knopf und fliegt weiter.

In Delta Bursalon V steigt man aus und fährt mit dem Aufzug ins Labor A. Neben dem Computer steht auf einem Regal eine Kiste, auf der Hi-tek Stuff steht. Aus der Kiste nimmt man die Platine mit und geht zum Schiff zurück. Jetzt schaltet man Power ein und drückt den PTS Knopf. Es leuchtet ein kleiner Knopf auf, den man auch drückt und somit ein Bild erhält. Das macht man noch ein zweites Mal und zieht im Inventory die Negative ab. Jetzt legt man ein Negativ und ein Bild auf den blauen Monitor. Als nächstes drückt man den Initiation Knopf und wählt den Planeten aus, der nicht Delta-Burksalon V ist. Dort angekommen spricht man mit Manuel und läßt sich herunterbeamen. Im Laden "Implants and stuff" redet man mit dem Besitzer und gibt ihm die Platine. Jetzt geht man zum Ausgangspunkt zurück und läßt sich mit einem Druck auf den Knopf auf dem Intercom wieder heraufbeamen. Und zurück geht's nach Delta-Burksalon V. Wieder geht man in Labor A und setzt sich diesmal an den Computer. Roger schaltet ihn ein und man steckt den Stecker des Cyberhelms in die Steckdose. Jetzt geht man über den "Information Superhighway" bis man auf einer Baustelle landet. Hier nimmt man das Brett und den Schraubenzieher mit und geht in das Gebäude. Hier nimmt man sich eine Nummer und zerlegt das Nummerndisplay mit dem Schraubenzieher. Jetzt kommt man in den Filemanager. Man sucht nach den Dateien zu: "Rancid, Beleauxs, Sharpei, Saatiago und Project Immorality". Manchmal muß man dabei andere Schubladen öffnen, um eine Treppe zu einer oberen Schublade zu bilden. Jetzt verläßt man den Filemanager und druckt alle Dateien mit dem Drucker aus. Nun kann man die Baustelle verlassen und legt die Planke über die Brücke, um schnell wieder den Information Superhighway hinter sich zu lassen. Wieder im Labor, nimmt man sich die ganzen Ausdrucke und zeigt sie Dr. Beleaux, der Reue zeigt und Roger helfen möchte. Sobald man in Stellar ist, zieht man den Raumanzug an und nimmt den Helm mit. Außen macht man die Blutgefäße und die Blutkörperchen vom Schiff ab und geht nach links Richtung Magen. Jetzt klettert man nach unten, nimmt die Feder, die Heftklammer, ein M&M, und den grünen Faden am Boden. Die ganzen M&M wirft man nacheinander in die Flüssigkeit und verbindet dann die Heftklammer und den Faden zu einem Seil mit Fanghaken. Jett klettert man wieder nach oben und wirft mit dem Haken auf den Speiseröhrenansatz in der Mitte des Magens. Jetzt klettert man wieder nach unten und klettert am Seil nach oben bis man zu einer Pille kommt. Die Pille läßt man herunter rollen und kitzelt mit der Feder den Hals. Jetzt klettert man wieder in den Magen und geht durch das Loch unten links. Hier geht man weiter nach unten und im nächsten Bild nach rechts. Dort geht man nach oben in die Gallenblase. Das Klebeband verbindet man mit den Adern und das Ergebnis verbindet man mit der Pumpe. Mit der Pumpe kann man nun den Helm füllen. Jetzt geht man wieder nach unten und nimmt ein paar Gallensteinbrocken mit. Weiter geht es nach rechts, wo man die enge Stelle mit Hilfe der Blutäderchen im Inventory vergrößert. Dazu müssen die Blutäderchen in die schmale Stelle geschoben und aufgeblasen werden. Jetzt geht es weiter nach rechts, wo man den Helm mit der Flüssigkeit auffüllt. Jetzt geht man zurück in den Magen und benutzt die Flüssigkeit im Magen mit der Pille und nimmt einige der kleineren Pillen mit. Roger muß jetzt zurück nach links durch den Darm, bis er zu einem Bandwurm kommt. Dem Wurm füttert er die Pillen und kommt damit in den Blinddarm, wo er ein Stück Fingernagel, etwas Silber und ein Stück der Heftklammer mitnimmt. Mit dem Wurm geht es jetzt wieder zurück zum Schiff. Dort benutzt man das Silber mit dem blinkenden Licht und geht ins Innere. Innen drin steckt Roger die CD in den Schlitz "Subroutine programs" und drückt den Zündknopf. Im Gehirn verläßt Roger das Raumschiff im Raumanzug und schneidet sich ein Loch nach unten mit dem Fingernagel. Weiter links ist eine Spalte, über die Roger springt, wenn man einfach den linken Rand anklickt. Jetzt muß man mehrmals links klicken, damit sich Roger aus dem Loch zieht. Weiter links stehen zwei große Roboter. Roger kann hier weit in den Hintergrund laufen, wo er mit den Gallensteinen abwechselnd auf die Roboter wirft, bis sie sich gegenseitig erledigen. Jetzt kann er mit dem Aufzug nach unten fahren. Dabei sollte man die einzelnen Schilder lesen, bis man zur Hustkontrolle kommt. Hier stößt man mit der Heftklammer gegen die Wand. Jetzt fährt man weiter nach unten, bis man zu einem Loch kommt, durch das es hell scheint. Auf das Loch klickt man mit der Hand und landet vor dem Endgegner. Die Heftklammer benutzt man mit den Nerven und zerstört so den Roboter. Doch Sharpei gibt nicht auf, so daß man sie durch die milde Gabe eines langsam stinkenden Fisches endgültig außer Gefecht setzt.