

Floyd - Es gibt noch Helden - Komplettlösung

von [Kerstin Häntsch](#)

Floyd ist anfangs ein braver Bürger der alle Vorschriften des Omnibrain befolgt. Doch dann wird er eines Tages von einer Rebellengruppe benutzt. Damit fängt für Floyd der Ärger an. Floyd wird mit der Maus gesteuert. Mit dem Augen-Symbol kann man sich Gegenstände ansehen. Das Symbol mit einem Ball ist zum Benutzen von Gegenständen und das Symbol mit den 2 Bällen ist für das Kombinieren von 2 Gegenständen. Das Hand mit der Münze-Symbol ist zum Aufheben und einstecken von Gegenständen gedacht. Manchmal kann man auch andere Personen steuern (wie z.B. den Roboter). Jetzt geht es aber los.

Der Anfang:

- Floyd geht ins Labor
- er nimmt die Puppe auf der Ablage und benutzt sie mit dem kaputten Teleporter
- Floyd nimmt die Jacke der Puppe und auch die Puppe selber steckt er ein
- am Monitor sieht er sich die eingegangenen Nachrichten an
- den Schrank unter dem Monitor öffnet Floyd und er nimmt sich den darin befindlichen Helm und steckt ihn ein
- das Labor verlassen
- vor dem Labor steht Floyd's Motorrad -> er zieht die Jacke an und benutzt das Motorrad, wobei er vor dem Start noch automatisch den Helm aufsetzt
- es gibt nun mehrere Ziele, die Floyd anfliegen kann
- die Ziele sind: - der Omniclub (ist noch geschlossen)
- Dave's Spacebar
- der Müllplanet
- Metro Prime (die Stadt)

Dave's Spacebar:

- Floyd spricht mit dem Mann in der Vid-Fon-Zelle
- dann geht er in die Bar und spricht mit dem Mann der Unterschriften sammelt
- Floyd läßt sich ein Flugblatt geben und sieht es sich an -> dann fragt er wo er unterschreiben soll und tut es auch
- nun unterhält sich Floyd mit dem Vollstrecker der an der Bar steht
- Floyd unterhält sich mit dem Frachtkapitän am ersten Tisch
- dann läßt er sich vom Barkeeper eine Sola Light geben
- anschließend spricht er mit der Frau die am Tisch neben der Tür sitzt
- es ist Dolores und sie beauftragt Floyd ein Päckchen abzugeben
- Floyd verläßt die Bar und gibt dem Mann in der Vid-Fon-Zelle die gewünschte Sola Light
- er benutzt das Motorrad und fliegt nach

Metro Prime:

- Floyd bekommt mit wie hier ein Kapitän mit einem Kontrolleur streitet, weil der Kapitän keine Ausladegenehmigung hat und er spricht mit den beiden

- nach rechts gehen
- dort an dem Gebäude vorbei gehen und geradeaus weiter
- durch die Tür (Teleporter) gehen
- hier gibt es eine Vid-Fon-Zelle, einen Pillen-Laden, das Ministerium, den Aussichtsturm, eine Möglichkeit seine Sünden zu bereuen und nach links geht es zu einem Zeitungsstand
- erst einmal zum Ministerium gehen -> Floyd spricht mit der Dame am Empfang, aber da er keinen Termin hat, darf er nicht passieren
- Floyd verläßt das Ministerium und geht zum Pillen-Laden -> mit dem Verkäufer sprechen
- nach links zum Zeitungsstand gehen
- hinter diesem Zeitungsstand ist eine Tür und Floyd klopft an und gibt das Päckchen ab -> nach nochmaligem Anklopfen bekommt Floyd das versprochene Geld
- zum Aussichtsturm gehen und dort 3 mal einen Kredit mit dem Automaten benutzen - > als der Automat immer noch nicht willig ist für das Geld eine Karte auszuspucken tritt Floyd gegen den Automaten
- da Floyd bereut was er gerade getan hat geht er zur Beichte (rechts vom Pillen-Laden)
- zur mittleren Tür gehen (wo der Vorhang ist) und dort beichten
- den Apparat ganz links ansehen -> es ist die Verräter-Melde-Stelle
- Floyd versucht das Flugblatt mit dem Apparat zu benutzen, aber es geht nicht
- deshalb fliegt Floyd zum Labor und vergrößert dort das Flugblatt mit Hilfe des Teleporters und versucht nun noch einmal das Flugblatt mit dem Apparat zu benutzen und diesmal klappt es auch
- Floyd fliegt zur Bar

Dave's Spacebar:

- Floyd geht in die Bar und spricht mit dem Vollstrecker -> er erkundigt sich nach neuen Vorschriften und Gesetzen
- er sagt dem Vollstrecker das der Kapitän am Tisch die verbotenen CD's als Fracht transportiert
- der Vollstrecker waltet seines Amtes und Floyd kann sich die Ausladegenehmigung (Docking Card) nehmen, die auf dem Tisch liegt
- vom Barman läßt sich Floyd noch eine Solar Light geben

Metro Prime:

- Floyd gibt dem Frachterkapitän die Ausladegenehmigung und der darf nun seine Fracht ausladen
- zum Pillen-Laden gehen
- die Charisma-X Pillen sind jetzt da und Floyd kauft welche
- er beschwert sich aber das die Pillen so teuer sind und bekommt deshalb noch Pillen mit die das Ablaufdatum schon überschritten haben

Dave's Spacebar:

- Floyd benutzt die abgelaufenen Pillen mit der Solar Light und gibt sie dem Mann in der Vid-Fon-Zelle
- der verläßt die Vid-Fon-Zelle bald und Floyd fliegt zurück nach

Metro Prime:

- Floyd geht zu der Vid-Fon-Zelle in der immer die Frau stand
- die sitzt jetzt davor und ist traurig
- da kommt ein Roboter und eliminiert sie
- Floyd nimmt die Charisma X Pillen (einnehmen, also benutzen) und geht zum Ministerium
- er darf jetzt zwar ins Ministerium, aber nicht in seiner Straßenkleidung
- deshalb geht Floyd zur Vid-Fon-Zelle und sieht sie sich erst einmal an und benutzt sie, dann tauscht er dort die Jacke gegen den Laborkittel (einfach Laborkittel mit Zelle benutzen und Floyd zieht sich um)
- nun kann Floyd endlich ins Ministerium und er betritt den Fahrstuhl
- doch dort erwartet ihn eine Überraschung
- er kommt auf den Gefängnisplaneten Cygnus Alpha

Cygnus Alpha:

- auf dem Flug unterhält sich Floyd mit den Mitgefangenen
- im Gefängnis läuft es dann so ab das Floyd ständig zwischen dem Speiseraum, dem Arbeitsplatz, dem Aufenthaltsraum und seiner Zelle hin- und her gebeamt wird was durch die Hypnose passiert
- es bleibt also mitunter nicht viel Zeit
- beim Essen mal mit allen Mithäftlingen sprechen
- im Aufenthaltsraum das Poster von der Wand mitnehmen
- in seiner Zelle nimmt sich Floyd den Weisungskatalog
- dann öffnet er die Toilette und benutzt die Reißzwecken mit seinem Bett
- nach dem die Hypnose diesmal fehlgeschlagen ist, nimmt sich Floyd schnell die Reißzwecken und legt sich wieder ins Bett bevor der Roboter kommt
- kommt der Roboter in die Zelle, dann schnell die Zelle verlassen nach rechts
- hier sollte man dann abspeichern, weil in unregelmäßigen Abständen immer wieder dieser Wachroboter auftaucht und man dann immer wieder von vorn anfangen muß, der Roboter ist zufallsgesteuert
- Floyd geht zum Gang 11 und geht in den Speiseraum
- dort nimmt er sich eine Schüssel und benutzt sie mit dem Breispender
- den Raum verlassen und die beiden Kameras in den Gängen mit Brei beschießen
- nach ganz unten gehen und zu dem Lift
- mit dem Lift nach oben und den Wag entlang zur Arbeitsstätte gehen
- dort die Kamera mit Brei beschießen und nach ganz rechts hinten gehen
- da gibt es einen Schacht
- Floyd sieht sich den Schacht genauer an und spricht dann mit einer Person, die da unten ist
- Floyd spricht so oft mit der Person, bis er weiß das es einen eigenen Sender der Rebellen gibt
- der Hebel der ein Stück vor dem Schacht ist, dient dazu den Schacht zu öffnen, allerdings ruft das sofort den Roboter auf den Plan (kann man sich mal ansehen, wenn man vorher gespeichert hat)
- also geht Floyd erst einmal zurück und zwar zum Aufenthaltsraum (Raum 8)
- dort schaltet Floyd den Vid-Schirm ein und dreht noch einmal am Vid-Knopf
- es erscheint der Verräter-Kanal
- Floyd steckt den Vid-Knopf ein und versteckt sich schnell im Schrank
- der Roboter kommt und setzt sich selber außer Gefecht
- Floyd verläßt sein Versteck und geht zur Arbeitsstätte

- hier betätigt er nun den Hebel und geht zum Schacht
- er trifft Dolores und unterhält sich mit ihr
- Dolores baut sein Orakel etwas um
- überall liegen Puppen herum -> es sind Verräterkracher
- Floyd steckt sich 5 solcher Puppen (Verräterkracher) ein (im Inventar wird nur eine Puppe angezeigt; einfach so oft eine Puppe einstecken bis Floyd sagt er hat genug)
- noch mal mit Dolores reden und sie fragen ob sie noch etwas nützliches weiß
- Floyd fragt Dolores was sie da tut und er bekommt eine umgebaute Puppe
- nun verläßt Floyd den Schacht und geht zum Lüftungsrohr das neben dem Speiseraum ist
- hier benutzt Floyd die 5 Verräterkracher mit dem Lüftungsrohr und dann die umgebaute Puppe mit dem Lüftungsrohr bzw. den Verräterkrachern
- nun ist der Weg durch das Lüftungsrohr offen
- dahinter verbergen sich viele farbige Platten und Floyd muß den richtigen Weg finden
- dazu sieht er sich das Weisungsbuch an -> da steht die Reihenfolge: weiß, rot, gelb, grün,
- bevor Floyd die erste Platte betritt sollte man abspeichern und sich genau notieren welches Symbol welche Farbe hat, da die Farben ständig wechseln sobald Floyd die erste Platte betreten hat
- Floyd darf nur dann auf die nächste Platte springen wenn sie ihre Originalfarbe hat
- also man notiert sich z.B.

weiß = Viereck + Bogen darüber

rot = Viereck

gelb = Haus

grün = Halbmond mit zwei kleinen Kreisen

- dann springt Floyd zuerst auf Weiß, nun wechseln die Farben immer
- das Symbol suchen das zu rot passt und immer schön aufpassen wo er von dort aus weiterkommt
- nun warten bis das Symbol das zu rot passt auch wirklich rot ist und dann springen
- sollte Floyd auf die falsche Platte oder Farbe springen dann fliegt er jedesmal aus dem Lüftungsrohr und man beginnt wieder von vorn über die Platten zu springen
- man kann auch während dieses Rätsels speichern
- ist Floyd dann endlich durch kommt er zum Gefängnisbus
- hier öffnet er die Abdeckung und reißt die Kabel raus und steckt sie ein
- dann die Zündung öffnen und ansehen
- hier die Kabel mit dem Input benutzen -> nun sind die Kabel am Input angeschlossen
- zu jedem Input muß das jeweilige Kabel noch mit dem richtigen Output benutzt werden -> hier die Kombination:

Input 1 = Output 1

Input 3 = Output 2

Input 2 = Output 3

Input 4 = Output 4

- es scheint aber verschiedene Kombinationen zu geben, da ich in einer anderen Lösung folgendes gefunden habe:

Input 3 = Output 1
Input 4 = Output 2
Input 2 = Output 3
Input 1 = Output 4

- und dann noch beim zweiten Durchspielen die folgende Variante:

Input 1 = Output 1
Input 2 = Output 2
Input 3 = Output 3
Input 4 = Output 4

- hat man die Verbindungen falsch gesteckt dann kann man sie einfach wieder lösen und neu stecken (einfach den Output anklicken mit dem Benutzen-Icon)
- wenn alles geklappt hat fliegen Floyd und Dolores auf und davon
- allerdings gibt es eine Bruchlandung auf einem fremden Planeten

Planet:

- nach der Landung findet Dolores einen Roboter (SAM) im Laderaum
- Dolores will versuchen das Funkgerät zu reparieren -> unterdessen sollen Floyd und SAM die Gegend erkunden
- Floyd folgt SAM bis zum Dorf
- die Eingeborenen verschließen schnell das Tor zum Dorf, doch einer der Eingeborenen irrt außerhalb des Dorfes umher
- Floyd nimmt den Speer mit, der vor dem Tor liegt
- nun versuchen Floyd und SAM den Eingeborenen zu fangen
- erst einmal bis zu der Stelle gehen wo ganz oben im Bild ein kleiner Holzsteg ist und weiter unten eine richtige Brücke
- SAM sprengt den kleinen Holzsteg und dann geht Floyd auf die linke Seite der Brücke und SAM stellt sich genau vor die Brücke wenn der Eingeborene gerade auf der linken Seite ist
- Floyd geht genau auf den Eingeborenen zu und fängt ihn
- nach einer Zwischensequenz geht Floyd aus dem Gefängnisbus und dort erwarten ihn bereits die Eingeborenen
- Dolores und Floyd landen bei Filbert (Floyd's Bruder) im Labor
- hier sind die beiden gefesselt und es folgt ein Gespräch
- wenn Filbert gegangen ist nimmt Floyd einfach das Seil mit dem er gefesselt ist
- das Vid-Fon-Buch auf dem Tisch ansehen
- Floyd benutzt die Laborausrüstung
- erst einmal den Zettel an der Wand ansehen
- Floyd muß nun Farben mixen:

gelb + rot + blau + heiß = hellblau

rot + gelb + lila + heiß = weiß

gelb + grün + lila + heiß = dunkelgrün

hellblau + weiß + dunkelgrün + kalt = lila

- diese lila Chemikalie hat Floyd nun in seinem Orakel und er benutzt sie mit dem Deckel (dahinter ist die Wasserversorgung)
- Floyd benutzt die Fernbedienung und ruft SAM
- SAM zum Dorf steuern und dann betätigt Floyd die beiden Schalter an der Wand (für das Tor und für den Teleporter)
- SAM kann nun zum Teleporter gehen
- Floyd drückt den Teleporter-Schalter und SAM ist nun mit im Labor
- Floyd benutzt das Telefon und er sagt das er in die Liste aufgenommen werden möchte
- nun klingelt das Telefon -> Floyd sagt SAM das er sich Filbert schnappen soll sobald er kommt
- Filbert wird gefangen
- Dolores versucht den Teleporter zu benutzen und verwandelt sich dabei in ein Tentakel
- SAM soll auf Filbert aufpassen während sich Floyd umsieht
- Floyd nimmt sich das Gott-Kostüm und benutzt es mit dem Projektor
- nun geht er nach draußen und läuft nach links zum Berggipfel
- hier kreist ein Vogel
- Floyd geht zurück zum Labor und SAM geht nun zum Berggipfel
- dort schießt er den Vogel ab und kehrt zurück
- nun kann sich Floyd den Vogel holen und einstecken
- zur Brücke gehen
- rechts neben der Brücke ist ein kleiner Stein (ist leicht zu übersehen)
- den Vogel mit dem Stein benutzen und ein Stück zurückziehen
- die Eingeborenen erscheinen und bauen nun die Brücke fertig
- Floyd geht über die Brücke und zum Gefängnisbus
- dort gibt ihm Dolores ein Buch
- das Buch lesen -> Floyd muß einige Dinge für das Funkgerät besorgen
- er braucht eine Energiequelle, eine Energiesammelkristalllinse, ein Laserrelais, den üblichen Kram und eine erhöhte Stelle
- Floyd verläßt den Gefängnisbus und benutzt den Speer mit der Abdeckung am Bus auf der linken Seite
- die Batterie nehmen
- Floyd geht zum Dorf und sieht sich die große Statue an
- eines der Augen ist ein Kristall
- Floyd geht zurück zum Labor und schickt SAM los
- SAM geht zum Dorf und holt mit dem Traktorstrahl den Kristall (erst die Statue ansehen, es wird nach oben gescrollt, nun den Kristall mit Traktorstrahl anklicken)
- SAM geht zum Labor zurück
- Floyd hat nun den Kristall im Orakel
- das Vid-Fon-Buch noch mal ansehen
- da steht die Nummer von Bürger + Söhne
- das Telefon benutzen und die Firma Bürger + Söhne verlangen
- nun bekommt Floyd das Laserrelais geschickt
- zum Berggipfel gehen und Dolores die Batterie, den Kristall und das Laserrelais geben
- Floyd ruft nun SAM und mit einem Raumschiff kommen sie nach Metro Prime

Es folgt eine Zwischensequenz.

Metro Prime:

- den Aktenschrank ansehen und das Kleid nehmen
- die alte Zeitung von der Wand nehmen und einstecken
- zum Zeitungsstand gehen und dort erfährt Floyd das er gesucht wird
- Floyd benutzt das Kleid als Verkleidung
- nun nimmt sich Floyd eine Zeitung vom Zeitungsstapel und legt dafür die alte Zeitung hin
- nun geht Floyd zum Motorrad, doch das ist abgeschlossen und er soll 43 Credits bezahlen

Arkaden Spielhalle:

- zur Arkaden Spielhalle gehen
- Floyd läßt sich Chips geben und geht zum Fahrstuhl nach oben
- dort benutzt er die Chips mit dem Zocker Automat
- es gibt 6 verschiedene kleine Spiele
- wenn man mehrere hintereinander gewinnt hat man bald "hunderte von Chips"
- zu den Spielen gehören "Frosch suchen", "Goblins klatschen", "Zwergen-Wippe", "Wizard-Pärchen", "Sumpfsuppe" und "Knobelei"
- hat Floyd genug Chips dann geht er wieder nach unten zum Greifer-Spiel
- erst holt Floyd den roten Fisch und das blaue Raumschiff heraus und dann die nun freigelegte Katze (es kommt beim "Herausfischen" der Gegenstände auf die richtige Höhe des Greifers an)
- nun braucht Floyd noch mal 200 Chips für die Hyper-Cyber-Challenge Maschine
- hat Floyd die Chips geht er nach unten zum Kiosk und sagt Bescheid das er die Maschine ausprobieren will
- eine Zwischensequenz später hat Floyd gewonnen und holt sich am Kiosk seine Freikarte für den Zoo ab

Zoo:

- zum Eingang Zoo gehen und die Eintrittskarte benutzen
- mit dem Tourist sprechen
- Floyd soll ein Foto machen
- das Blitzlicht auf der linken Seite auf den letzten Punkt stellen und dann den Auslöser drücken -> schnell verschwinden während der Tourist geblendet ist
- nun hat Floyd eine Kamera

Hinter dem Zeitungsstand:

- Floyd geht zu Dolores und spricht mit ihr -> er erzählt das eine Kralle an seinem Motorrad ist
- Dolores sagt das Arnold helfen könnte

Im Beichraum:

- Floyd geht zur Beichte und wählt die Antwort 3
- dann die Beichte verlassen

Ministerium:

- vor dem Ministerium findet Floyd Arnold etwas verschwommen an der rechten Säule vor dem Ministerium
- Floyd spricht ihn an und Arnold sagt ihm das er auf den Frachter K1CK155 warten soll
- kurze Zeit später kommt eine Durchsage das Floyd einen Preis gewonnen hat (solange am Ministerium warten, bis die Durchsage kam)

Aussichtsturm:

- Floyd geht zur Schleuse und drückt dort erst den blauen und dann den grünen Knopf
- die Schleuse ist nun offen und Floyd geht zur Luke
- er benutzt die Kamera mit der Luke und sieht den Frachter K1CK155

Im Beichtraum:

- hier liegt jetzt ein Sweatshirt und Floyd nimmt es mit (das Sweatshirt liegt erst nach der Durchsage das Floyd seinen Preis abgeholt hätte dort)
- nun geht es zu den Docks

Docks:

- hier ist nun der Frachter mit vielen kleinen Wurbles, die sich Floyd ganz nah ansehen kann
- zum Motorrad gehen und dort den Sattel öffnen und den Wurple nehmen, der sich darin versteckt hat
- vom Frachter aus nach links gehen und die Tür dort öffnen
- den Schrank öffnen und die Katze hineinlegen, dann kommt der Kontrolleur und wirft Floyd raus
- gleich wieder in den Raum gehen und den Wurple auch in den Schrank hineinlegen und die Tür vom Schrank schließen
- der Kontrolleur kommt und öffnet den Schrank, dann fällt er um und Floyd nimmt sich den Schlüssel vom Kontrolleur
- nun kann Floyd die Kralle von seinem Motorrad entfernen mit Hilfe des Schlüssels
- Floyd fliegt los

Biker mit Panne:

- Floyd fliegt zu dem Biker mit der Panne
- er fragt ob er helfen kann und schleppt dann den Biker mit Hilfe eines Seiles ab
- Floyd unterhält sich mit dem Biker und bekommt eine kleine Dose
- dann versucht Floyd mehrmals sich das Motorrad des Bikers anzusehen, aber immer löst er den Wegfahralarm aus
- das macht Floyd so oft bis der Biker weg ist und der Alarm nicht mehr funktioniert
- noch mal das Motorrad ansehen und Floyd sieht das Abschleppseil
- nun kann sich Floyd das Seil nehmen

Müllschiff:

- Floyd benutzt das Seil mit dem Auto, aber das hat noch nicht den gewünschten Erfolg
- aus der Truhe nimmt sich Floyd einen Hüpfball und eine Luftpumpe

- Floyd benutzt die Luftpumpe und dabei geht sie kaputt (es gibt mehrere Einzelteile)

Ministerium für Galaktische Unsicherheit:

- hier steht jetzt eine Wache und Floyd unterhält sich mit der Wache
- Floyd erhält von dem Kopfgeldjäger eine Visitenkarte

Metro Prime:

- das Ventil mit dem Hüpfball benutzen und dann den Hüpfball mit der Luftversorgung am Arkaden Gebäude
- der Ball hat ein Loch und Floyd benutzt Miracle Mud mit dem Ball und schon klappt die Sache
- der Ball ist nun aufgeblasen
- zum Motorrad gehen und abfliegen

Omnibar:

- die Tür mit der Metallstange aufbrechen
- zur DJ-Konsole gehen und sie benutzen
- den Hebel links betätigen und dann solange das blaue Licht an- und ausschalten bis der Deckel herunterfällt
- den blauen Lampendeckel nehmen
- noch mal zur DJ-Konsole gehen
- die Röhre mit dem abgebrochenen Spotlight Schalter benutzen (besser erst den abgebrochenen Schalter mit den zwei Bällen anklicken und dann im Orakel die Röhre dazu)
- den Hebel nun betätigen und mit Hilfe der Knöpfe "Play" und "Stop" das Spotlight auf den zweiten Barhocker von vorn gesehen bringen
- zu dem Barhocker gehen und ihn ansehen -> er ist unbefestigt
- den Barhocker nehmen

Metro Prime:

Aussichtsturm:

- den Barhocker mit "Hier" benutzen (das ist eine bestimmte Stelle auf dem Fußboden)
- den Hüpfball auf den Barhocker setzen und die Gefängnisluft über den Hüpfball ziehen
- mit dem T-Shirt den Hüpfball polieren
- die neue Zeitung ansehen und benutzen -> es kommen 3 Stapel Werbeprospekte zum Vorschein und ein Zeitungsartikel
- jetzt die neue Zeitung mit dem Hüpfball benutzen -> der Doppelgänger von Floyd ist fertig
- die Luke schließen mit dem roten Knopf und dann noch den blauen Lampendeckel mit der Luke benutzen
- jetzt den blauen Knopf drücken und der Doppelgänger schwebt vor der Luke

Vid Fon Zelle:

- Floyd benutzt die Visitenkarte mit dem Vid Fon und ruft den Kopfgeldjäger an

Ministerium für Galaktische Unsicherheit:

- Floyd hat neue Nachrichten, die er sich ansieht und er fliegt danach zur Grabstätte (die befindet sich links von Omnibar)

Grabstätte:

- den Sarg ansehen und nach der Zwischensequenz die Schublade öffnen und die Sprühdose und das weiße Blatt Papier einstecken

Metro Prime:

Hinter dem Zeitungsstand:

- Floyd benutzt die 3 Stapel Werbeprospekte mit den Kisten
- nun besprüht Floyd das Symbol an der Wand mit der Sprühdose und benutzt anschließend das weiße Blatt Papier mit dem Symbol

Grabstätte:

- das Papier mit dem Symbol am Boden benutzen
- nach einer Zwischensequenz bekommt Floyd einen Schraubenzieher und eine magnetische Karte

Ministerium für Galaktische Unsicherheit:

- die Karte mit der Schublade benutzen und dann die Münze und das Bild aus der Schublade nehmen und einstecken
- die Münze ansehen -> es ist eine Souveniermünze
- das Bild auch ansehen

Metro Prime:

Aussichtsturm:

- die Souveniermünze mit dem hinteren Automaten benutzen und dann den Kredit nehmen, der im Automaten festgesteckt hat
- den Kredit mit dem vorderen Automaten benutzen und Floyd bekommt eine Sternenkarte und einen Bastelkasten

Ministerium:

- hier steht eine Tasse auf dem Empfangstisch und Floyd nimmt sie sich
- die Gegensprechanlage benutzen
- die Tasse mit Miracle Mud füllen
- den Bastelkasten der Wache am Aufzug geben und dann den Aufzug benutzen
- Floyd gibt dem Boss den Kaffee und es folgt eine kleine Zwischensequenz
- die Magnetkarte mit dem Kodiergerät benutzen und nun folgende Zahlen einstellen
- oben: 7829353 (diese Zahl steht über der Tür auf dem Müllplaneten)

- unten: 2130778 (diese Zahl steht auf der Sternenkarte vom Automaten)
- mit der kodierte Karte zum Müllplaneten fliegen

Müllplanet:

- die Magnetkarte mit der Tür benutzen
- den Hebel betätigen und nun ist der Magnet ausgeschaltet
- Floyd schwingt sich ins Auto und düst los
- allerdings ist das Auto wohl reparaturbedürftig
- also fliegt Floyd zu Dave's Spacebar

Dave's Spacebar:

- mit dem Schraubenzieher das Nummernschild vom Biker entfernen und dann das Nummernschild mit dem Auto benutzen
- der AGAC kommt und repariert das Auto von Floyd
- nach der Reparatur fliegt Floyd nach Metro Prime und holt Dolores und SAM ab

Zwischensequenz

- Dolores entert den Gefängnisbus
- jetzt erscheint auf dem Bildschirm der Satz "Knall die Wachen ab"
- nun muß man immer wenn ein Wachposten auftaucht den Mauszeiger auf ihn klicken und Dolores erledigt den Rest und knallt die Wache ab
- das geht eine Weile so -> dann ist Dolores im Cockpit und macht allein weiter

Zwischensequenz

Eisplanet - Rebellenlager:

- Floyd spricht mit Major Benson und der rät ihm sich eine Weile schlafen zu legen
- Floyd geht nach links durch die Tür und spricht dort mit dem klebrigen Genossen
- dann weitergehen bis zu Eiskoje
- Floyd legt sich schlafen
- nach dem Aufwachen muß er feststellen das außer SAM niemand mehr da ist
- Floyd spricht mit SAM und geht dann durch die Tür rechts, was SAM veranlasst auf die Tür zu schießen
- Floyd hebt die Patronenhülsen auf und steckt sie ein
- nochmal nach links gehen und dort die Hülsen mit dem Automaten benutzen
- Floyd holt sich 5 Dosen
- nun geht es aber wirklich durch die Tür rechts und bis zum Auto
- Floyd landet auf der geheimen Basis
- erst einmal umsehen
- es gibt 3 Lüftungen und Floyd schließt sie erst einmal alle
- dann zu der Geheimtür gehen
- Floyd sieht hinter dem Gebäude 2 Konzernroboter
- dem einen ist es langweilig und er geht auf Patrouille
- Floyd und SAM verstecken sich
- wenn der Roboter weg ist, benutzt Floyd die 5 leeren Dosen mit den 5 Pfosten
- bei der nächsten Patrouille sieht der Roboter die Dosen und fängt an auf sie zu schießen

- jetzt kann Floyd den Schraubenzieher mit dem Roboter benutzen
- er baut ihm den grünen Chip (Steckplatz 4) und den blauen Chip (Steckplatz B) aus
- dann benutzt er den Schraubenzieher mit SAM und baut ihm den blauen Chip (Steckplatz D) und den grünen Chip (Steckplatz 2) aus
- jetzt werden an diese Steckplätze die Chips des Konzernroboters eingebaut
- also den grünen Chip vom Roboter auf Steckplatz 2 bei SAM und den blauen Chip vom Roboter auf Steckplatz D von SAM
- beim Konzernroboter den grünen Chip von SAM auf Steckplatz 4 und den blauen Chip von SAM auf Steckplatz B einbauen
- nun den Konzernroboter benutzen, damit er sich wieder einschaltet
- das ist jetzt der getarnte SAM
- mit SAM reden und ihn zum Haupteingang schicken
- also geht SAM zu seinem Konzernkollegen
- er benutzt den Turbolift und fährt zur Wartung
- dort trifft er einen Konzern Angestellten und außerdem gibt es in diesem Raum einen Hebel -> diesen Hebel drückt SAM bis ganz nach rechts unten
- da Floyd alle Belüftungsschächte geschlossen hatte und durch das Verstellen des Hebels flog Floyd ein Belüftungsschacht fast um die Ohren
- nun steht Floyd vor einem großen Loch
- SAM schaltet den Hebel wieder auf die normale Stellung in der Mitte
- nun steigt Floyd in das Loch -> SAM befindet sich die ganze Zeit in der Wartung
- Floyd muß durch die Gänge kriechen und zwar 2x vorwärts, dann 1x nach links drehen und wieder 2x vorwärts -> Floyd kommt an einem Gitter an
- nach einem kurzen Gespräch mit SAM kommt der andere Konzernroboter und es kommt zu einem Gefecht zwischen ihm und SAM, wobei am Ende beide am Boden liegen
- Floyd sieht sich SAM an und schaltet ihn dann ab
- jetzt auf die linke Seite gehen und dort die Granaten einstecken und neben dem Bürotisch die Jacke aufheben und den darin befindlichen Sicherheitsausweis mit einstecken
- mit dem Schraubenzieher noch eine Metallplatte vom Konzernroboter lösen und einstecken
- Floyd benutzt den Turbolift und fährt zur Hirnabteilung -> hier unterhält er sich mit den anwesenden Leuten, die alle Clem heißen
- um den großen Kessel gehen -> auf der Rückseite sieht man oben an der Wand ein Schild mit der Aufschrift "Achtung! Bitte nicht ziehen"
- die Hirnmasse ansehen (mit dem Auge den Kessel ganz oben anklicken)
- Floyd steigt die Leiter nach oben und sieht sich die Hirnmasse an
- nun die Hirnmasse benutzen und Floyd nimmt eine Probe mit und außerdem noch eine Kette
- Floyd fährt nun mit dem Turbolift zur Forschungsabteilung
- er nimmt sich am Ende des Raumes das Antimateriegewicht, was er sich aber vorher ansieht und dann ausschaltet, bevor er es einsteckt
- mit dem Schalter schließt er die Lüftung

- den Feuerlöscher gleich neben der Tür steckt sich Floyd auch ein
- nun geht es mit dem Turbolift zur Vernehmungszentrale
- Floyd spricht mit dem klebrigen Genossen und erfährt das Arnold nicht gefangen wurde
- außerdem erfährt er von Mandarin
- mit Mandarin reden -> dabei gibt Floyd ihm die Gehirnmasse und bekommt dafür einen Schlüssel
- mit dem Turbolift nach oben fahren und zum Auto gehen -> dort ist Arnold -> mit ihm reden
- Arnold hat sich verflüssigt und Floyd benutzt den Feuerlöscher mit Arnold (der sieht jetzt wie ein Deckel aus)
- den gefrosteten Arnold mit dem Loch benutzen
- das Auto benutzen und zur Rebellenbasis fliegen
- dort den Schlüssel mit dem Glaskasten benutzen und das elastische Seil nehmen
- zurückfliegen
- mit dem Turbolift zur Wartung
- dort den Hebel auf "Saugen" stellen und nach rechts zu der Röhre gehen
- nun in den Gang klettern und nach oben schauen, aufwärts, wenden und 2x vorwärts
- nun ist Floyd an dem Gitter das zur Hirnabteilung gehört
- hier benutzt Floyd das elastische Seil und die Kette mit dem Gitter
- wieder zurück kriechen
- zur Hirnabteilung
- dort hinter den Kessel gehen
- das Seil mit der Kette benutzen und Floyd macht es an dem Ring auf dem Boden fest
- nun das Antimateriegewicht mit dem Seil benutzen
- das Antimateriegewicht einschalten und dann benutzt Floyd das Seil
- dann, mit einer Hand am Seil festhaltend, schaltet Floyd mit der anderen Hand das Antimateriegerät aus und fliegt nach oben
- den Hebel betätigen und die Lüftung ist geschlossen und Floyd landet auf dem Boden
- jetzt geht es zur Teststrecke
- den Knopf an der Wand drücken, damit sich die Lüftung ganz rechts oben schließt
- nun benutzt Floyd solange Granaten mit dem Testfeld bis aus einer Gas ausströmt
- und wieder zurück zur Wartung und in den Gang kriechen
- nach oben schauen, aufwärts, 1x vorwärts
- die Metallplatte mit dem Ventilator benutzen und zurückkriechen
- den Hebel auf "Blasen" stellen
- zur Vernehmungszentrale
- dort den beiden Posten den Sicherheitsausweis Stufe A abnehmen
- nun kann Floyd mit dem Turbolift zum Tempel
- hier sieht er sich das Buch an und dann öffnet er die Kiste und nimmt sich die Axt
- zum Omnibrain gehen und die Axt mit Omnibrain benutzen
- da kommt Major Benson -> hier muß man dann schnell reagieren -> in dem Moment wo Major Benson auf Floyd zielt und schießen will muß man schnell das Benutzen-Icon mit Major Benson benutzen -> daraufhin hält Floyd die Axt so das der Major sich selber trifft
- nun endgültig die Axt mit Omnibrain benutzen und dann das Hirn, was da noch liegt, benutzen (zur Seite schieben)
- Floyd gelangt in einen Raum mit einem Computer und einem Körper
- den Körper ansehen und dann mit ihm reden (Sätze 2 und 1)
- nach dieser aufschlußreichen Unterhaltung benutzt Floyd den Computer und das ist dann das Ende

ENDE!!!

Alle Rechte bei

Kerstin Häntsch aus Schluchsee

eMail: [Kerstin Häntsch](mailto:Kerstin.Haentsch@schluchsee.de)

Homepage: <http://www.kerstins-spieleloesungen.de>

Homepage: <http://www.kerstins-spieleloesungen.com>

www.kerstins-spieleloesungen.de