BESSERWISSER

SPACE QUEST V

Komplettlösung

Im Weltraum ist gut schunkeln, vor allem, wenn Christoph Libera den Sternen-Saubermann Roger Wilco auf den rechten Lösungs-Pfad führt und dabei über einen Gag nach dem anderen stolpert. Na dann, leg los, Chris!

Also, zunächst geht's ab nach Norden in den Klassenraum, wo die Prüfung absolviert wird. Es ist egal, was man ankreuzt, man wird den Test immer schaffen, und wer erfolgreich rechts und links abschaut (Vorsicht vor dem Roboter!), erhält sogar einen Bonus. Zwecks der Verspätung muß zur Strafe das Logo der Raumstation gereinigt werden, also ab nach Süden, das „janitor closet" öffnen und die Pylonen bzw. das Bohnergerät (waxer) nehmen. Anschließend nach Süden und Norden gehen, auf den Lift stellen und hinunterfahren. Nun die Sicherheitshüte (Pylonen) sowie den „Waxer" aufstellen und benutzen. Dann mittels Maus möglichst schnell und präzise das Goldene Logo von der Schmutzschicht befreien. Wenn alles sauber ist, beendet Wilco die Arbeit automatisch, und der Boden glänzt wie frischgebohnert...

Nun folgt eine kurze Unterhaltung mit Quirk und Fräulein Wankmeister, dann nach Westen gehen. Eine „Weltraummaus" springt in den Grand-Master 2000 Computer und verursacht einen Kurzschluß, so daß die Prüfungsarbeit akzeptiert wird. Somit ist der SAT (Starcon Aptitude Test) bestanden, es folgt eine witzige Zwischensequenz mit dem Admiral und seinen Leuten, woraufhin man zum Captain befördert wird und ein „Abfallraumschiff" zugeteilt bekommt. Gebt Flo die Anweisung „Hail Starcon", und Droole „Lay in Coordinates for Gangularis". Dann mit Lichtgeschwindigkeit ab! Am Ziel angekommen, geht man auf Normal Speed zurück und erteilt die Anweisung „Activate RRS". Nun den Abfall untersuchen, im Raum hinter der Kommandobrücke rechte Seite ist der Öffnungsknopf. Sogleich springt Euch ein Facehugger (das „Alien" läßt grüßen) ins Gesicht, aber keine Angst — „Spike" ist ganz harmlos und verkrümelt sich sogleich im Schiff.

Nun den Werkzeugkasten anklicken und Laser Torch, Fuse (Sicherung), Hole Punch (Gürtellocher) sowie Anti-Acid-Tablets herausnehmen. Daraufhin ab in den Raum mit den Telespielen (Beamraum), raus, wieder hineinkommen und in die linke Ecke gehen. Packt „Spike" in den „Specimen container" (das rote Gefäß), dann fügt die Anti-Acid Tabletten hinzu und schaltet das Gerät ein. Wieder zur Kommandobrücke und ab nach Peeyu, dort wieder das RRS aktivieren. Anschließend weiter nach Kiz Urazgubi fliegen, wo man sogleich von einem Traktorstrahl eingefangen wird. Eine Kopfgeldjägerin will Euch wegen eines Vergehens in „Space Quest III" einkassieren, darum ab in den Maschinenraum und runterbeamen.

Man landet an einer Stelle mit dem Wasserfall und dem Teich. Nun schnell in den Höhleneingang im Nordwesten, nach Osten und mit dem Hand-Icon auf den Ast klicken. Das Geäst schnappt zu, und man fällt hinunter. Nehmt den Stock, dann zurück zum Screen mit dem Baumstamm. Über den Baumstamm unter das zweite Bananenbündel gehen und die Bananen mit dem Stock schlagen bzw. eine Banane nehmen, solange sie schwingt. Nun zurück, nach Westen und rein in die linke Höhle. Dann beim Wasserfall wiederum in die linke Höhle, so daß man oben auf der linken Seite rauskommt. Dort hinüberspringen und über den Felsen klettern, aber *nicht* in die Höhle gehen! Sodann zum Fels hochklettern und mit Hilfe des Stocks den Felsbrocken lösen. Nun ist die Roboter-Tante schwer getroffen, darum ab zum Startbild. Geht nun zum Baumstamm, krabbelt hinein (zwei Augen schauen hinaus). Die Robbi-Dame wird auf der Spitze des Grüns landen und Ausschau halten, währenddessen packt Ihr die Banane in den Jetpack. Es macht einen Knall, dann nehmt den Blechkopf und geht runter. Jetzt wieder zum Startbild, wo Cliffy bereits wartet. Mit ihm sprechen, schon wird man zurückgebeamt. Raus aus dem Beamraum und wieder rein. Cliffy repariert den Roboter. Man erhält eine Fernbedienung, mit der man sogleich hinterbeamt und sie anschließend an sich selbst benutzt. Das Schiff ist nun ungeschützt. Klettert auf die Plattform, geht hinein und klickt das rechte Panel an — erst den oberen Verschluß, dann den unteren. Die Scheiben werden diagonal angeordnet, dann das Panel des oberen linken Schlosses angeklickt, auf daß es sich öffnet. Dasselbe rechts, die restlichen zwei Schlösser werden dann geradeaus ausgerichtet. Das obere rechte lock anklicken, dann das linke, schon sind beide offen. Das „Cloaking device" herausnehmen und schnell rausrennen! Nun zurück zum Schiff und ab zur Starcon Academy. Dort in den Standard Orbit einschwenken, Spike nehmen und runterbeamen. Man setzt sich zu seinen Freunden, anschließend muß Quirk im Spiel geschlagen werden. Cliffy geht sodann ins Gefängnis, nun redet mit Flo bzw. Droole und schmiedet einen Fluchtplan. Packt also den „Space Monkey" in den Drink, so daß sich die Viecher vermehren und die Station übernehmen. Ab nach Osten und das Schutzschild ausschalten, dann das Hand-Icon auf die zweite Zelle links klicken und mit Spikes Säure die Zelle aufschmelzen. Nun nach Westen in den Teleporter und zurück zum Schiff. Packt Spike zurück in den Container, dann auf zur Kommandobrücke und Kurs auf Clorox II nehmen. Bittet den wissenschaftlichen Offizier (Science Officer) um Scanning des Planeten (orangefarbener Knopf rechte Hand), dann runterbeamen. Man landet auf einem Wüstenplaneten. Geht in das große Gebäude und klickt auf den Computer in der Mitte des Raumes. Ihr werdet von einem Mutanten angegriffen, weicht also fünfmal dem „Schleim" aus, so daß Droole den Mutanten schließlich abballern kann. Der Mutant verwandelt sich in einen Mensch. Nehmt das Papier auf, dann guckt Euch den Computer näher an. Gebt den Papier-Code ein, dann verlaßt das Gebäude und begebt Euch zum geheimen Weg links unten im Bild. Werft einen Blick auf den Container, dann zurück und mittels Communicator raufbeamen.

Oben angekommen geht's auf die Brücke, wo nach einer Zwischensequenz Kurs auf Thrakus gesetzt wird. Fahrt mit dem Lift in die Docking Bay, nehmt dort die Maske und die Sauerstoffflasche aus der rechten hinteren Wand, dann ab zum Beamraum und Maske aufsetzen. Geht zur Kapsel und werft einen Blick rein, nehmt den Mantel und drückt den roten Knopf. Nach links gehen, solange, bis man von dem Mädchen angesprungen wird — hoppla, es ist Wankmeister! Jetzt folgt ein Kampf, doch bevor die Dame fällt, den coat benutzen und den Communicator an sich selbst benutzen. Wankmeister läßt eine Liane fallen, diese aufnehmen. Zurück auf dem Schiff wird die Cryo Kammer geöffnet, Frl. Wankmeister hineingepackt und für 10 Sek. cryogefreezt. Legt anschließend auf der Brücke ein kleines Wartepäuschen ein, dann gebt Droole das Kommando „Evasive Action" bzw. in Richtung Astro Field zu fliegen. Cliffy verläßt das Schiff zwecks Reparaturarbeiten, löst sich jedoch vom Schiff und muß nun gerettet werden. Auf zur Docking bay, den Pod drehen und mit Cursortasten zu Cliffy (roter Punkt am Radar) steuern. Auf die Spritanzeige achten. Direkt vor Cliffy solange manövrieren, bis ein grüner Kasten auf seiner Brust bzw. die Nachricht „Target in range" erscheint. Den Greifer rechts aktivieren und mit dem Daumen zweimal anklicken, dann zurück zum Schiff. Auf der Brücke den Kurs einprogrammieren, der auf Clorox II genannt wurde, und runterbeamen.

Man verwandelt sich durch ein Mißgeschick in eine Fliege. Klickt den Communicator an der Stelle an, wo das Wasser das Gras berührt — ein Frosch aktiviert plötzlich den Communikator, auf dem Ihr nun landen könnt, um mit Flo zu reden. Nun nach Westen (den Berg rechts anklicken), wo der Abfallcontainer angeklickt wird. Man ist bei einem Wasserfall und einem Kartenschlitz, der sogleich angeklickt wird. Nun durch den Kartenschlitz fliegen und dabei den Aufbau der Laserstrahlen notieren, die den Verschluß-Mechanismus bilden (wird später noch benötigt). Auf dem Computerschirm Security anklicken, um zu sehen, was draußen passiert. Nun solange auf „Restart" und „Next" klicken, bis man Project X lesen kann. Nun das Main Menu anklicken und mit der Fliege solange das Accounting beharken, bis klar ist, wer Quirk bestochen hat. Dann zurück nach draußen fliegen und Cliffy anklicken. Gemeinsam ab zum Abfallcontainer, um sich dort zurückzuverwandeln, dann anschließend den eigenen Körper anklicken. Sogleich wird man teleportiert und wiederhergestellt.

Nun wird das „Hole punch" mit der Business Card benutzt und ein X darauf markiert, damit der Lese-Laser die Karte akzeptiert. Jene wird nun in den Slot gepackt, dann nehmt die „Liquid nitrogen containers", die in der Nähe der Treppen liegen. Sogleich wieder rausgehen und Cliffy über den Communicator (WD 40 bringt ihn zurück) mitteilen, daß man hochgebeamt werden will. Nun Cliffy den Befehl geben, den Teleportations Prozeß umzukehren. In die Cryo Kammer gehen und Beatrice auf 10 Sekunden Defrost stellen, dann nehmt sie auf und packt sie in den Teleporter. Anschließend mit WD40 sprechen und zu Commodore LXIV (C64!) fliegen. Dort angekommen wird Cliffy über den grünen Knopf rechts gerufen, der sodann das Schiff abschirmen soll. Nun zurück zum Maschinenraum, dann ab zur Docking bay und rein in den EVA. Mit dem Hand-Icon auf die linke Seite des Goliath klicken, auf daß das Schiff „connected" ist. Die Laser torch an der Schiffshülle benutzen, nachdem die Außentür geöffnet wurde, und man geht automatisch ins Schiff. Solange warten, bis die Wache weg ist, jetzt ab zum Computer und die Warpdrive Verteilerkappe zurücksetzen. Warten, bis die Wache zurückkommt, und verschwinden bzw. zur Tür schleichen. Den Grate in der Mitte der Halle anklicken (Gitter am Boden).

Jetzt ist man in Level 8 des Service Tunnel. Erst nach Osten, dann nach Norden gehen, so daß man zum Aufzugsschacht gelangt. Hier die Leiter hochklettern und durch die kleine Tür an der Spitze in den Level 6 eintreten. Nun nach Süden, Westen, Norden, Norden, Osten, Norden. Dann raufklettern und durch die obere Tür in den Level 4 gehen, hier nach Süden, Westen, Westen, Westen, Norden, Norden, Westen, Westen, Norden. Erneut raufklettern und durch die obere Tür ab in den Level 2, sodann nach Süden, Süden, Westen, Süden, Osten, Süden. Hier den Knopf drücken und herunterdrücken. Hier versucht der Mutant, ein „Schnäppchen" zu machen, es folgt eine große Animationssequenz. Nun warten, bis alle Mutanten auf der Plattform sind, und dann Cliffy das Kommando geben, sie komplett zu normalisieren. Jetzt Flo mitteilen, daß man zurückgebeamt werden will. Auf der Brücke Droole das Kommando zum Feuern geben. Der Blob schwebt nun zum Schiff, RRS aktivieren, schon ist das Monster eingefangen.

Den roten Knopf rechts drücken, um den Selbstzerstörungs-Mechanismus erscheinen zu lassen, den Knopf links, um ihn zu aktivieren. Nun ab in den Maschinenraum, wo Beatrice aus der Cryo Kammer geholt wird. Nun ab auf die Energizer-Plattform und beamen, dann im Fuse-Tunnel die mittlere, vordere Fuse rausnehmen und die neue Fuse von der Werkzeugkiste installieren. Jetzt zurück zum Maschinenraum, wo der Blob aus dem Abfallcontainer entfleucht. Nun in den Maschinenraum springen und Spike aus seinem Gefäß befreien, sodann auf den Teleporter stellen und starten — und damit wäre Wilcos letztes Abenteuer auch schon gelöst! Wenn alles richtig gemacht wurde, steht das Punktekonto jetzt auf satten 5000 Punkten...