Is' ja toll! So viele Tips, Tricks, Cheats, Karten und Lösungen habt Ihr eingesandt, daß wir gar nicht wußten, wie wir alles unterbringen sollten. Aus diesem Grund wird hier auch nicht lange gequasselt – Vorhang auf für *Euer* Know How!

KNOW HOW

Space Quest III (Komplettlösung 1. Teil)

Beginnen wollen wir diesmal gleich mit einer tollen Komplettlösung der Firma CPS Heidak. Stürzen wir uns also ins Vergnügen, und zwar Schritt für Schritt.

A. Der unbekannte Planet
S,E
1. Stell dich auf jeden Fall so nah an den Aufzug, der den Müll nach oben befördert, daß du von ihm mitgenommen wirst. Sobald du auf dem Fließband stehst, rappel dich schnell wieder auf (stand) und spring an die rettende Metallplanke (jump) – und zwar schnell!
W,W,W
2. Man befindet sich nun im Kontrollraum der Wesen, die uns gerettet haben. Leider sind sie uns nicht gut gesonnen. Also schnell ins Fahrzeug (enter grabber) und ab nach Westen.
3. Im nächsten Bild muß man den Wagen im rechten Drittel anhalten und dessen Kontrollen erkunden. Durch Drücken des Knopfes setzt sich ein Greifarm auf unserem Fahrzeug nach unten in Bewegung und nimmt den „Warp Motivator" auf. Als nächstes geht's nun nach Osten, kurz nach der Kurve stoppt man das Fahrzeug erneut, betätigt wieder den Knopf und setzt damit den „Warp Motivator" in ein Raumschiff ein. Raumschiff? Nur ruhig, wir kommen noch dahin.
W,W,W,W
4. Nun verläßt man sein Gefährt wieder (leave grabber) und stürzt sich ruhigen Gewissens in das gähnende Loch.
5. Heil unten angekommen bemerkst du ein paar unliebsame Gesellen. Schnell also wieder weg von hier, nicht allerdings, ohne zuvor die linke Wand zu erkunden und sich den Reaktor zu schnappen. Dann ab zur Leiter und hinauf (climb).
N,E,
6. Gehe in den Tunnel hinein und durch! Was? Geht nicht, eine Ratte überfällt dich? Na sowas, also wieder hinaus nach Westen.
W,S,
7. Geh nun zu der Stelle, an der du das Licht der Oberwelt wieder erblickt hast, und klettere nochmal mit Hilfe der Leiter in die dunkleren Gefilde des Planeten. Grabsch dir erneut den Reaktor und klettere wieder hinauf. Diesmal nimm aber die Leiter mit (get ladder)!
N, E
8. Wieder zurück in den Tunnel und nimm den Draht mit (get wire), dann zurück ins Freie, diesmal nach Osten.
9. Was ist das? Ein ausgedienter Kampfroboter mit einem kaputten Auge! Schnurstracks gehen wir auf ihn zu und klettern in sein Haupt hinein.
10. Tja, in dem Müll entdecken wir das Raumschiff, in das wir den „Warp Motivator" eingefügt haben. Schnell zur rechten Seite desselben, die Leiter abgestellt und hinaufgeklettert, auf's Dach und an die Einstiegsluke (open hatch), und hinein – ins Innere des Raumgleiters!
11. Nun erkundet man natürlich die technischen Möglichkeiten der Raumfähre. Den Reaktor und den Draht setzt man in die Luke am Boden ein (use) und nimmt im Pilotensitz Platz (sit). Da drückt doch was? Was könnte das denn sein? (search cushions) Welch noble Spende! Nun aber endlich weg von diesem Planeten. Am besten mit Hilfe des Computers (use Computer). Den Radar einschalten, die Maschinen starten und abheben ist eins. Sobald der Screen umschaltet, benutzen wir unser Waffen-System, da das Raumschiff im Müll eingeschlossen ist. Man aktiviert den Front-Schild und ballert einmal kurz auf den Schrott. Jetzt aber auf zu neuen Welten! Nach Zuhilfenahme des Computers schalte auf das Navigations-System um, um den Kurs festzulegen. Dazu scanne den Weltraum solange, bis der Planet Phleebhut in Sicht ist. Nun stell den Kurs auf diesen Planeten ein und flieg mit Lichtgeschwindigkeit hin. Falls dich dabei jemand verfolgt, keine Sorge, die Konfrontation lassen wir uns doch nicht entgehen! Nach der Meldung des Computers, daß der Orbit von Phleebhut erreicht sei, landen wir und verlassen das Schiff (stand, press button).
B. Phleebhut
1. Besondere Aufmerksamkeit sollte man den Skorpionen widmen, die manchmal auftauchen und sehr giftig sind.
W,W,N,N
2. Du hast die „World of Wonders" erreicht – nun gehe aber auch hinein!
N
3. Von dem kauzigen Kerl sollte man die Puppe an dem Stock, den Hühnchen-Hut und Raumunterwäsche kaufen. Da unsere sieben Buckazoids nicht reichen, bieten wir dem Kobold den Diamanten an, den wir noch vom letzten Abenteuer haben (give gem). Über's Ohr hauen lassen wir uns aber nicht: Auf 425 Buckazoids kann man den Gnom schon hochhandeln. Nun darf man all die schönen Dinge erwerben (buy stick/hat/underware) und die Stätte wieder verlassen (leave).
4. Hier erwartet uns eine böse Überraschung.... Abwarten, bis uns der Terminator losläßt, und abspeichern!
S,S,E
5. Hat man diesen Weg gesund überstanden, stellt man sich in die Höhle mit den Stöpseln an der Decke, und zwar so, daß einen diese nicht erreichen können, man aber trotzdem an der Wand steht. Abspeichern! Der grobschlächtige Kerl, der nun kommt, wird – wenn du richtig stehst – von den Pusteln aufgesaugt. Sind wir „Arnold" losgeworden, treten wir zu ihm und klauen mit Hilfe des Stocks (use stick) seinen Gürtel, den wir auch gleich anlegen (wear belt).
E
6. Steig nun wieder in dein Raumschiff und starte. Der nächste Flug geht zum Monolith Burger Fast Food Dive.
So, das war's für diesmal, im nächsten Heft folgt dann der Rest.