

Viva la revolución!

Floyd – Es gibt noch Helden



Wie wird aus einem unterwürfigen Spießbürger ein intergalaktischer Rebell? Wir zeigen's Ihnen.

Allgemeine
TIPS

Floyd steckt wirklich ständig in Schwierigkeiten. Niki Kopp aus München befreit ihn nicht nur aus dem Knast, sondern hilft ihm sogar im Kampf gegen Omnibrain. Folgende allgemeine Hinweise gelten im ganzen Spiel.

TIP 1: Sprechen Sie ausführlich mit anderen Personen – auch zu verschiedenen Zeiten.

TIP 2: Schmökern Sie in Ihrer Oracle-Enzyklopädie.

TIP 3: Aktivieren Sie im Set-Menü die Objektbezeichnungen und die Infofunktion.

TIP 4: Manche Aktionen müssen Sie mehrmals ausführen, damit sie schließlich funktionieren.

Im Ministerium

Das Gebäude
VERLASSEN

TIP 5: Bildschirm aktivieren, Schrank öffnen und Helm herausnehmen. Puppe aufheben und mit dem Teleporter benutzen. Lederjacke nehmen, anziehen und das fliegende Motorrad benutzen.

Die
BAND TLC
anschwärzen

TIP 6: In der Spacebar mit Dolores reden und das Päckchen annehmen. Mit dem Demonstranten sprechen und das Flugblatt mit dem Teleporter im Ministerium vergrößern. In der dunklen Gasse in Metro Prime an die Tür klopfen. Dreimal eine Münze in den rechten Automaten im Aussichtsturm werfen. Im Omnibrainfenster gestehen und das Flugblatt in die Verräteralarmstation eingeben.

Denunzieren
Sie den
PILOTEN

TIP 7: Den Vollstrecker in der Spacebar nach den Änderungen der Richtlinien und den Piloten nach seiner Ladung fragen. Sobald er zugibt, daß er CDs von TLC transportiert, verpfeifen Sie ihn beim Vollstrecker.

Der
STREIT
im Dock

TIP 8: Die Landeerlaubnis vom Tisch nehmen und den Streitenden im Dock von Metro Prime geben. Im Pillengeschäft »Charisma X« und alte Pillen kaufen.

SEKRETÄRIN
und Wache
umgehen

TIP 9: Eine »Charisma X« nehmen und die Sekretärin im Hauptquartier anmachen. Mit dem Typen in der Videozelle vor der Spacebar reden. Beim Barkeeper ein Soda ordern, die alten Pillen hineinwerfen und dem telefonierenden Herrn geben. Die Frau ansprechen, die neben der Videozelle in Metro Prime sitzt. In der leeren Zelle den Laborkittel anziehen und den Lift im Hauptquartier besteigen.

Gefangen auf Cygnus Alpha

Aus der
ZELLE
fliehen

TIP 10: Im Aufenthaltsraum das Poster und in der Zelle den Richtlinienkatalog nehmen, die Toiletteneinheit ausfahren und die Reißnägels ins Bett streuen. Wenn Sie erwachen, die Heftzwecken vom Bett nehmen. Legen Sie sich wieder hin. Kommt der Wärter herein und schließt die Toiletteneinheit, verlassen Sie schnell die verhaßte Zelle.

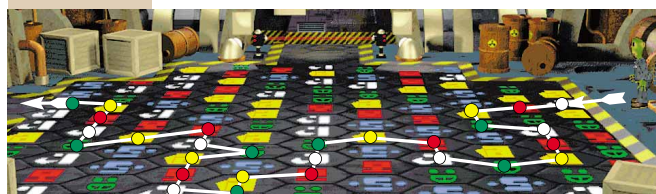
KAMERAS
deaktivieren

TIP 11: Außerhalb der Zelle auf den patrouillierenden Wärter achten (oft speichern!). In Raum 11 eine Schüssel mit Brei füllen und auf die drei Kameras werfen (neben Raum 8, auf der unteren Ebene und im Montageraum). Die Rutsche im Montageraum (unten rechts) berühren. Sprechen Sie mit der Stimme von unten, bis sie den Rebellenkanal erwähnt.

In Raum 8 betätigen Sie zweimal den Vidscreen, nehmen schnell den Knopf ab und verstecken sich anschließend im Schrank.

Flucht durch
SCHACHT

TIP 12: Im Montageraum den Hebel betätigen und die Rutsche hinunterhechten. Dolores auf die Puppe ansprechen, an der sie herumschraubt. Fünf normale Puppen vor das Gitter bei Raum 2 legen, die modifizierte Puppe dazugeben und den Schacht betreten.



Erst springen, wenn das angepeilte Symbol seine ursprüngliche Farbe annimmt!

Das Farben-
HÜPFSPIEL

TIP 14: Am Rand stehenbleiben und das Muster betrachten. Noch hat jedes der fünf Symbole seine ursprüngliche Farbe. Auf das weiße Zeichen in der ersten Reihe treten; die Symbole wechseln rhythmisch den Farbton. Symbole nur betreten, wenn sie ihre Originalfarben annehmen. Das Muster in der Reihenfolge weiß, rot, gelb, grün (Vorsicht: grüne Felder können auch gemeine Fallen sein) überqueren.

Die vier
SIGNALE
beachten

TIP 15: Schutzplatte öffnen, Kabel herausnehmen, Schaltkreis darüber öffnen und betrachten. Die Kabel mit dem Schaltkreis verwenden. Jeweils ein Input per Kabel muß mit einem bestimmten Output verbunden werden. Auf die vier akustischen Signale achten, die ertönen, wenn alle Kontakte miteinander verbunden sind: kurz bedeutet falsch, lang richtig.

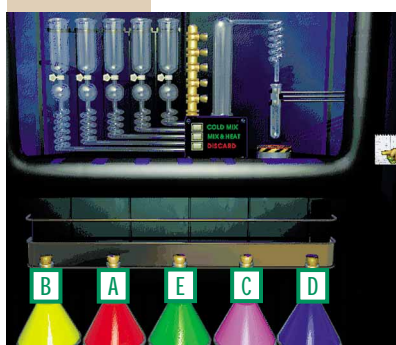
Auf dem Waldplaneten

Der **EINGEBORENE**

TIP 16: Mit Kampfmaschine SAM den Baumstamm über dem Fluß zerstören und den völlig verängstigten Eingeborenen gemeinsam in die Enge treiben.

Aus Filberts
LABOR
entfliehen

TIP 17: Seil nehmen und Chemieset benutzen. Folgendes heiß mischen: A, B und D (=G); A, B und C (=F); B, C und E (=H); dann G, F und H kalt mischen und die Mixtur unter die Abdeckplatte schütten. Mit SAM den Edelstein aus dem Auge der Statue im Dorf nehmen. Grünen Knopf im Labor drücken, SAM in die Statue fahren und blauen Knopf drücken. Telefonbuch benutzen und Filberts Nummer telefonisch registrieren lassen – merken reicht nicht.



Die richtigen Bezeichnungen der **Flüssigkeiten**.

ABGRUND
überwinden

TIP 18: Gott-Kostüm schnappen und mit dem Projektor verwenden. Mit SAM auf die Spitze des Berges fahren, den Vogel abschießen. Floyd holt den Vogel, legt ihn auf den Stein am Abgrund und kehrt um.

NOTRUF
senden

TIP 19: Speer am Dorftor nehmen und Dolores im Raumschiff treffen. Abdeckplatte am Bug des Wracks mit dem Speer öffnen, Batterie mitnehmen. Im Labor das Telefonverzeichnis benutzen und die Laser-Firma anrufen. Dolores auf der Bergspitze den Edelstein, die Batterie und das Laser-Relay geben.

Wieder in Metro Prime

VERKLEIDEN
Gardum
anquatschen

TIP 20: Nehmen Sie die alte Zeitung von der Wand des Verstecks und schauen in den Aktenschrank. Kleid herausnehmen, zum Zeitungsverkäufer gehen und das Kleid anziehen. Im Dock versuchen, das Spacebike zu starten. Mit Del über das Spacebike reden. Gardum ansprechen (er steht kaum sichtbar bei der Skulptur rechts neben dem Eingang zum Hauptquartier).



Eine Variante, bei der die Zwerge im **Gleichgewicht** sind.

In der
SPIELHALLE

TIP 21: Am Kiosk Spielchips kaufen und einen in den »Simon«-Automaten werfen. Solange spielen, bis der Jackpot geknackt ist. Wenn die Chips ausgehen, am Kiosk neue holen. Mit folgender Kombination knacken Sie »Die Herausforderung des Zauberers« (»Z« ist die Zeile, »S« die Spalte, in der eine Münze umgedreht werden muß):

Die gesuchte
KOMBI-NATION

Z3S4 – Z3S5 – Z2S6 – Z2S5 – Z2S1 – Z1S3 – Z2S3 – Z1S3 – Z1S2 – Z1S1 – Z6S5 – Z5S6 – Z4S5 – Z4S6 – Z3S5 – Z4S2 – Z3S1 – Z2S3 – Z1S1 – Z2S3 – Z2S2.

Der obere
AUTOMAT

TIP 22: Die Greifmaschine neben dem Kiosk anwerfen und zuerst den roten Fisch und dann die Raubkatze herausholen, die darunter liegt. Am Kiosk fragen, ob Sie auf dem oberen Automaten spielen dürfen. Danach vom Freak im Kiosk den Preis fordern.

Das
RAUMSCHIFF
finden

TIP 23: Eintrittskarte in den Automaten am Zoo stecken und den Touristen ansprechen. Bevor Sie sein Foto schießen, den Blitz auf Maximum stellen. Den Auslöser drücken und schnell mit der Kamera den Zoo verlassen. Die Luftschleuse des Aussichtsturms per blauem Knopf belüften und mit dem grünen öffnen. Mit der Kamera durchs Bullauge blicken.

Das
SPACEBIKE
befreien

TIP 24: Am Spacebike den Sitz öffnen. Den Wurbel und die Wildkatze in den Schrank der Dockverwaltung stellen und schließen. Die Schlüssel nehmen, die neben dem Beamten liegen, und damit die Kralle am Spacebike lösen. Floyd kann wieder fliegen!



Richten Sie den Spot auf den zweiten **Barhocker** von oben.

Abschlepp-
seil, **FILTER**
& **Barhocker**

TIP 25: Mit dem Spacebike zum liegengelassenen Fahrer fliegen. Während er »videofoniert«, dreimal sein Bike anfassen und das Abschleppseil nehmen. Wache vor dem Ministerium ansprechen. Truhe am Schrottschiff öffnen und Luftpumpe benutzen. Tür der Omnibar mit der Metallstange aufbrechen. An der DJ-Konsole den Hauptschalter betätigen, blaues Licht an- und ausschalten, bis der Filter herausfällt. Rohr in den abgebrochenen Schalter stecken und ihn auf »Ein« stellen. Die Lichtsequenz starten und so stoppen, daß der Spot auf den zweiten Barhocker von oben fällt. Barhocker und Filter mitnehmen.

Die **FLOYD-ATTRAPPE**

TIP 26: In Metro Prime beim Omnibrainfenster alles beichten. Zum Zeitungshändler gehen. Eine Zeitung nehmen und lesen, die alte zurücklegen. Ventil aus der Luftpumpe auf den Hüpfball stecken, ihn mit Wunderschlamm flicken und an der Luftversorgung neben der Spielhalle aufpumpen. Den Pullover im Omnibrain-Fenster einstecken. In der Luftschleuse



In der **Luftschleuse**: Nicht ganz einfach, seinem Alter Ego gegenüberzutreten...

Den verstorbenen **OPA** besuchen

FLUCHT aus Metro Prime

Der geheime **CODE**

Verlassen der **REBELLEN-BASIS**

SAM in den **BUNKER** schicken

des Aussichtsturms den Barhocker genau auf den »Hier-stehen-Punkt« stellen; Hüpfball, Gefängnisuniform, Pullover und Zeitung darauflegen. Die Schleuse mit dem roten Knopf schließen, entlüften und den Filter ins Bullauge setzen. Die Visitenkarte in der Videozelle zum Einsatz bringen.

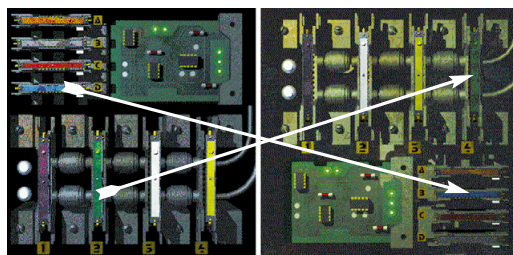
TIP 27: Im Ministerium die Vid-Mails abrufen. Zum Asteroiden des Großvaters fliegen und den Sarg anfassen. Schublade an der Wand öffnen. In der Gasse in Metro Prime die Anzeigenstapel auf die Kiste neben der Tür legen, Symbol an der Wand mit der Dose besprühen und das Papier auf das Symbol legen. Beim Grab des Großvaters das Papier mit dem Symbol auf dem Boden benutzen.

TIP 28: Mit der Magnetkarte die Schublade im Ministerium öffnen, Münze und Photo herausnehmen. Im Aussichtsturm erst die Münze in den linken Automaten und dann eine in den rechten werfen. Im Hauptquartier über das Intercom auf dem Rezeptionspult mit dem Minister reden. Die Kaffeetasse nehmen, mit Wunderschlamm füllen, der Wache das Aktionspaket geben und den Lift benutzen.

TIP 29: Den Kodierer im Büro mit der Magnetkarte füttern. Oben die Nummer des Müllschiffs eingeben (7829353), unten das Jahr vorwärts und das Datum rückwärts (2130778). Das Auto auf dem Müllschiff mit dem Abschleppseil festbinden, die Magnetkarte in die Tür einführen und den Schalter umlegen. Vor der Spacebar mit dem Schraubenzieher das Nummernschild vom Bike des Verkäufers entfernen und an Ihrem Auto befestigen.

Die entscheidende Mission

TIP 30: Links aus dem Konferenzraum marschieren, am Getränkeautomaten vorbei zum Bett gehen und eine Weile schlafen. Im Vortragssaal rechts durch die Tür gehen, dann die Scheiben aufheben und damit am Getränkeautomaten drei Dosen kaufen. Im Konferenzsaal rechts durch die Tür stiefeln.



Setzen Sie dem Wachroboter einfach SAMs **Chips** ein.

TIP 31: Zur Vorderseite des Bunkers marschieren. Nachdem einer der PEGs seine Runde gedreht hat, die drei Dosen auf die Pfosten bei den Ventilations-

SAM AUF-SCHRAUBEN

Mit **FLOYD** in den Bunker eindringen

Mandrins **SCHLÜSSEL** bekommen

Wieder zum **EISPLANETEN**

FOLTER-KNECHTE eliminieren

Das **BUNGEE-SEIL** festbinden

VENTILATOR abstellen

Der **SHOW-DOWN**

schächten stellen. Während der PEG ballert, kann Floyd ihn mit dem Schraubenzieher ausschalten.

TIP 32: Schrauben Sie SAM auf und schauen Sie hinein: Den blauen Persönlichkeitschip (D) und die grüne CPU (2) herausnehmen. In das Motherboard des PEG einsetzen, nachdem dessen Chip (B) und CPU (4) entfernt wurden. PEG/SAM einschalten und ansprechen. Mit ihm zum Haupteingang fahren und per Turbolift in den Wartungsbereich gleiten.

TIP 33: Mit PEG/SAM dreimal den Hebel betätigen. Alle Schächte an der Oberfläche schließen. Mit PEG/SAM den Hebel in die mittlere Position schieben. Floyd ins Loch hüpfen lassen. Zweimal vorwärts, nach links drehen, zweimal vorwärts, über die Brücke und die Jacke neben dem Tisch nehmen.

TIP 34: Mit dem tintenfischartigen Rebellen im Untersuchungsraum sprechen, dann mit Mandrin. Etwas von dem Gehirnschleim aus dem Becken im Gehirnraum aufklauben und Mandrin geben.

TIP 35: Kehren Sie zur Oberfläche zurück, um mit dem Auto zur Rebellenbasis zu düsen. Dort mit dem Schlüssel den Schrank neben dem Getränkeautomaten aufschließen. Wieder zum CCCC fliegen.

TIP 36: Im Forschungsraum den Feuerlöscher nehmen, Antimateriegewicht ausschalten und einstecken. Gardum mit dem Feuerlöscher einfrieren und auf das Loch legen. Alle Schächte müssen geschlossen sein. Im Wartungsbereich am Wachroboter schrauben. Granaten aufheben und den Hebel auf »Saugen« stellen. Über die Brücke geht es in das Ventilationssystem. Hochschauen, raufgehen, umdrehen und zweimal vorwärts.

TIP 37: Das Bungee-Seil ans Gitter binden, dann die Kette. Zurückgehen, vorwärts, nach links drehen und zweimal vorwärts. Im Gehirnraum um das Becken laufen. Dort hängen Kette und Seil. Daran ziehen, das Antimateriegewicht befestigen und aktivieren. Seil greifen und Gewicht ausschalten. Den Hebel bedienen, der das Gitter schließt.

TIP 38: Im Forschungsraum Ventilator abschalten. Granaten am Schießplatz benutzen, bis Floyd eine mit Gas wirft, dann zurück in den Wartungsbereich. Schnell über die Brücke in den Ventilationsschacht klettern. Hochblicken, raufgehen, vorwärts und Metallplatte am Ventilator befestigen. Zurückgehen, rechts drehen und zweimal vorwärts. Im Wartungsbereich Hebel auf »Blasen« stellen. Im Befragungsraum dem Folterknechten den Klasse-A-Paß abnehmen.

TIP 39: Buch im Tempel nehmen, Truhe öffnen, zur Axt greifen und damit auf das Omnibrain losgehen. Wenn Major Benson Sie bedroht, mit dem »Benutzen«-Cursor schnell entweder auf ihn oder das Omnibrain klicken oder sich hinter dem Omnibrain verstecken. Ist der Behälter zerstört, das Omnibrain wegschieben. Reden Sie mit dem Gründer und benutzen Sie dann den Computer, um »das Spiel zu beenden«. Geschafft! Floyds Abenteuer sind überstanden – es gibt halt doch noch Helden... **MD**