

Detonado / Debulhado / Walkthrough

SPACE QUEST 6

ROGER WILCO IN THE SPINAL FRONTIER

Versão: 1.0 / Por: Fabiano Juvencio

► **PRIMEIRA FASE**

Agarre-se no robô quando ele estiver andando da direita para a esquerda.
Pegue o cartão de identificação.
Entre na loja de bebidas.
Fale com o balconista.
Fale com o balconista.
Fale com o balconista.
Toque no dedo do et 5 vezes.
Saia da loja.
Quando você encontrar a máquina de fotos na rua, use os buckazoids nela.
Vá para a esquerda.
Entre na loja de implantes.
Fale com o Fester.
Fale com o Fester.
Saia da loja.
Vá para a esquerda.
Fale com o balconista.
Fale com o balconista.
Fale com o balconista.
Saia do hotel.
Vá para cima.
Entre no fliperama.
Jogue o jogo.
Saia do fliperama.
Entre no bar.
Fale com o barman. - 3.
Vá para a direita.
Vá para a esquerda.
Vá para a direita.
Suba no elevador.
Fale com a garçonete.
Pegue o dinheiro da garçonete quando ela estiver ocupada.
Use as fotos no cartão de identificação.
Use o cartão de identificação nos caras da mesa da esquerda.
Pegue as mangueiras.
Pegue a máquina e coloque-a no cano da parede.
Desça pelo elevador.
Vá para a esquerda.
Encontre o cara e fale com ele 3 vezes.
Volte para o bar.
Chute a porta até ela abrir.
Entre na porta.
Pegue a barra de ferro no chão.
Aproxime-se do andróide com muito cuidado.
Vá para a direita.
Use as mangueiras.

Use o cartão de identificação no barman. - 4.
Abra a geladeira.
Pegue os gelos.
Feche a geladeira.
Use a terceira roda do cano. Contando da esquerda para a direita.
Puxe o terceiro cano.
Use a mangueira no buraco da esquerda.
Use a mangueira no cano.
Use o elevador.
Ligue a máquina.
Use o elevador.
Vá para a direita.
Use a barra de ferro no andróide.
Use a vassoura nos cubos de gelo no chão.
Use os cubos de gelo na bandeja de gelo.
Vá para a direita.
Fale com o barman. - 4.
Abra a geladeira.
Coloque os cubos de gelo na geladeira.
Feche a geladeira.
Abra a geladeira.
Pegue o gelo.
Feche a geladeira.
Vá para a esquerda.
Fale com o cara.
Tente entrar no bar.
Entre no fliperama.
Fale com o Djurkwhad. - 1.
Jogue o jogo. - 2.
Vá para a direita.
Encontre o Elmo Pug e fale com ele 3 vezes.
Entre na loja de bebidas.
Entregue os buckazoids para o balconista.
Fale com o balconista.
Vá para a direita.
Fale com o Elmo Pug.
Vá para cima.
Olhe para o pedaço de papel com a senha de trapaça do jogo.
Entre no fliperama.
Jogue o jogo.
Use a trapaça teclando ABBACACA.
Ganhe do computador.
Fale com o Djurkwhad. - 1.
Use a trapaça teclando ABBACACA.
Ganhe do Djurkwhad na partida.
Vá para baixo.
Vá para a esquerda.
Entregue os buckazoids para o balconista.
Aperte o botão do elevador.
Use o cartão do apartamento no painel do quarto 1220 J.

► **SEGUNDA FASE**

Tente pegar o cartão pendurado na parede.

Pegue o prego.

Use o prego no Roger Wilco.

Puxe o cartaz do Pelvis na parede.

Puxe o cartaz do Pelvis.

Pegue o cartaz do Pelvis.

Coloque o cartaz no chão.

Use o cartaz.

Toque no cara.

Reviste o cara.

Pegue o moddie.

Pegue o controle.

Toque nos cds 8 vezes.

Use o computador.

Coloque o cd no drive.

Leia todos os documentos do cd no computador.

Eject.

Pegue o cd.

EXIT

Use o cartão no painel ao lado da porta.

Pegue o moddie na caixa.

Retire a etiqueta do moddie churlish.

Coloque a etiqueta no moddie.

Entregue o moddie para o Nigel.

Pegue o cinto.

Use o cinto.

Pegue o aparelho da esquerda e depois o da direita.

Use o aparelho sem o pêlo.

Vá para a esquerda.

Use o controle.

Abra o controle.

RF - TT - PS - FC - SE

SPN - DEN - FER - REP - DIM

9 - 7 - 1 - 5 - 3

Feche o controle.

Ligue o controle.

► **TERCEIRA FASE**

Pegue a garrafa de morfina.

Tente usar o aparelho de análise de DNA.

Fale com o Jebba.

Use o aparelho de análise de DNA.

Use o barbeador.

Coloque o pêlo no aparelho de análise de DNA.

SCAN

IMPRINT DATACARD

Pegue o cartão.

Use o computador.

Use a máquina.

Tente apertar as teclas.

Afaste-se da máquina.

Use o computador.

ENTER
ENTER
Use o computador.
TRANSPORT
2
ENTER
ENTER
Sente-se na cama.
Levante-se.
Use a máquina.
Toque a música.
Afaste-se da máquina.
Use o computador.
DATABASE
ENTER
2
ENTER
4
ENTER
4
Precione a tecla ENTER 6 vezes.
TRANSPORT
3
ENTER
ENTER
Use a máquina.
Toque a música.
Afaste-se da máquina.
Use o computador.
TRANSPORT
4
ENTER
ENTER
Use o aparelho.
ON
5551212
ENTER
Use o computador.
TRANSPORT
5
ENTER
2
ENTER
ENTER
Vá para o meio da tela.
Use o computador.
TRANSPORT
5
ENTER
4
ENTER
ENTER
Use o painel.
QUARTERS
Vá para a direita.
Use o esfregão.

Use a privada.
Abra o espelho e pegue o remédio.
Pegue a peça da cama.
Use a peça da cama na porta.
Use o papel no Roger Wilco.
Use o computador.
TRANSPORT
ENTER
ENTER
Fale com o comandante.
Use o computador.
TRANSPORT
3
ENTER
ENTER
Vá para o meio da tela.
Use o computador.
TRANSPORT
5
ENTER
4
ENTER
ENTER
Vá para o meio da tela.
Use o computador.
TRANSPORT
5
ENTER
ENTER
ENTER
Vá para o meio da tela.
Use o computador.
ENTER
ENTER
Fale com o comandante.
Use o computador.
TRANSPORT
3
ENTER
ENTER
Fale com o Sydney.
Fale com o Sydney.
Pegue o braço.
Fale com o Sydney.
Fale com o Sydney.
Use o computador.
TRANSPORT
5
ENTER
2
ENTER
ENTER
Use a técnica no guarda da direita.
Pegue a comida.
Use a morfina na rosquinha.
 $2 = 7 - 2 = 4 - 2 = 1 - 1 = 4 - 1 = 3 - 1 = 2.$

Coloque o monte de comida na cama da cela.
Esconda-se no carrinho de comida.
Pegue a rosquinha.
Use o computador.
TRANSPORT
5
ENTER
2
ENTER
ENTER
Coloque a rosquinha com morfina no monte de rosquinhas.
Use a técnica no guarda da direita.
Use o braço no botão da direita.
Use a chave.
Entre na nave.
Pegue o papel.
Olhe para o papel.
Sente-se na cadeira.
Abra o porta-luvas.
Pegue a manivela.
Pegue a cola.
Pegue a fita isolante.
Feche o porta-luvas.
POWER
ICD
1 = LANTHANUM
2 = SULFUR
3 = SILVER
CATACYSM = NEON
CONFIRMATION CODE = LASAGNE
Aperte o botão INICIATION.
Use o olho no aparelho de scan de retina da máquina.

► QUARTA FASE

Aperte o botão do Manuel.
Fale com o Manuel.
TRUNK
HOOD
EXIT
Abra o painel do cristal.
Use o aparelho.
Abra o aparelho.
Pegue o cristal.
Feche o aparelho.
EXIT
Use a cola no cristal pequeno.
Use a cola no cristal grande.
Coloque o cristal pequeno com cola no cristal grande com cola.
Feche o painel do cristal.
Abra o armário.
Pegue a roupa espacial.
Pegue o capacete.
Coloque a roupa espacial no Roger Wilco.
Coloque o capacete no Roger Wilco.

Abra a porta de saída da nave.
Pegue o peixe.
Pegue o cartaz.
Pegue os cabos.
Coloque o cartaz na nave.

1	3	5	7	9
2	4	6	8	10

Coloque uma ponta do cabo na posição 2 e a outra ponta no 7.
Entre na nave.
Sente-se na cadeira.
Aperte o botão INICIATION.
Abra a porta de saída da nave.
Use o painel.
LAB A
Vá para a direita.
Fale com o Dr. Beleauxs.
Use a caixa.
Pegue o moodie Callaham.
Afaste-se da caixa.
Use o computador.
Ligue o computador.
1 - 2 - 3 - 4.
Desligue o computador.
Aperte o botão do lado da porta.
Use o painel.
DOCKING BAY
Vá para a esquerda.
Sente-se na cadeira.
PTS
Aperte o botão vermelho do PTS.
Pegue a foto.
Aperte o botão vermelho do PTS.
Pegue a foto.
Retire o negativo da foto de cima.
Retire o negativo da foto de baixo.
Coloque a foto de cima na tela azul.
Coloque o negativo de baixo na foto da tela azul.
Aperte o botão INICIATION.
POLYSORBATE LX
Fale com o Manuel. - 1.
Vá para cima.
Vá para baixo.
Entre na loja.
Entregue o moddie Callaham para o Fester Blatz.
EXIT
Vá para a direita.
Vá para o meio da tela.
Use o comunicador.
Sente-se na cadeira.
Aperte o botão INICIATION.
DELTA BURKSILON V
Abra a porta da nave.
Use o painel.

LAB A

Vá para a direita.

Use o computador.

Ligue o computador.

4

Use o equipamento de cyber-espço na tomada de cyber-espço no computador.

Vá para a direita.

Vá para a direita.

Vá para baixo a direita.

Vá para a esquerda.

Vá para a esquerda.

Vá para baixo a direita.

Vá para cima.

Vá para baixo.

Vá para baixo a esquerda.

Vá para cima a esquerda.

Vá para baixo.

Vá para a esquerda.

Vá para cima a direita e depois vá para a esquerda.

Vá para cima.

Pegue a chave de fenda.

Pegue a tábua.

Abra a porta do banheiro.

Abra a porta do escritório.

Use a campainha.

Pegue o número.

Use o ventilador.

Use o relógio.

Use o rádio.

Use a lata de lixo.

Use a chave de fenda no ícone do number changer.

Use a campainha.

Entre no corredor do meio.

Puxe a primeira gaveta do R. (É a primeira gaveta contando de cima para baixo).

Puxe a gaveta P.

Puxe a gaveta P.

Puxe a gaveta P.

Suba na primeira gaveta P.

Pegue os documentos na gaveta R.

RANCID, NIGEL

Afaste-se da gaveta.

Desça das gavetas.

Empurre as 3 gavetas do P.

Olhe para o documento do Nigel.

Vá para a esquerda.

Entre no corredor da direita.

Abra a segunda gaveta S (é a quarta contando de cima para baixo).

Pegue o documento SANTIAGO, STELLAR.

Afaste-se da gaveta.

Olhe para o documento da Stellar.

Puxe a sétima gaveta S do meio.

Puxe as duas outras gavetas S.

Suba na primeira gaveta S.

Pegue os documentos dentro da gaveta S de cima.

Pegue o documento da Sharpei.

Afaste-se da gaveta.

Desça das gavetas.
Empurre as duas gavetas S.
Olhe para o documento da Sharpei.
Abra a décima gaveta S (é a quarta contando de cima para baixo).
Afastese da gaveta.
Vá para a esquerda.
Entre no corredor da esquerda.
Abra a primeira gaveta B (é a quarta contando de cima para baixo).
Pegue o documento do Dr. Beleauchs.
Afastese da gaveta.
Olhe para o documento do Dr. Beleauchs.
Vá para a esquerda.
Entre no corredor do meio.
Puxe a segunda gaveta P (é a segunda contando de cima para baixo).
Puxe as outras gavetas para formar uma escada.
Abra a gaveta P de cima que está fechada.
Pegue o documento Project: IMMORTALITY.
Afastese da gaveta.
Desça das gavetas.
Empurre as gavetas abertas.
Olhe para o documento Project: IMMORTALITY.
Vá para a esquerda.
Vá para a esquerda.
Use os cinco documentos na impressora.
Vá para a esquerda.
Vá para a esquerda.
Vá para baixo.
Coloque a tábua na ponte destruída.
Vá para cima.
Pegue os documentos.
Entregue os documentos para o Dr. Beleauchs.

► **ÚLTIMA FASE**

Coloque o cd no drive.
EXIT
Abra o armário.
Pegue a roupa espacial.
Pegue o capacete.
Use a roupa espacial no Roger Wilco.
Abra a porta da nave.
Pegue o cabelo na turbina.
Pegue o alveoli.
Entre no buraco.
Desça pela parede.
Pegue a pena.
Pegue a corda.
Pegue o gancho.
Pegue a bala amarela.
Use a bala no ácido.
Pegue a bala vermelha.
Use a bala no ácido.
Pegue a bala verde.
Use a bala no ácido.
Coloque a fita isolante no cabelo.

Use o cabelo na manivela.
Use a corda no gancho.
Use a corda no teto.
Suba pela parede e use a corda no buraco de cima.
Suba pela corda.
Vá subindo até encontrar a pílula.
Puxe a pílula.
Use a pena na parede.
Vá para baixo.
Desça pela corda.
Esquerda - baixo - direita - cima - esquerda.
Use a manivela com a corda na água.
Vá para a direita.
Pegue as pedras.
Vá para a direita.
Tente passar pelo buraco.
Use o alveoli no buraco.
Sobre o alveoli.
Vá para a direita.
Use o capacete no líquido.
Esquerda - esquerda - esquerda - cima - cima.
Use o capacete na pílula.
Pegue a pílula.
Vá para a esquerda.
Vá para baixo.
Vá para baixo.
Desça um pouco até você encontrar o bicho.
Use a pílula no bicho.
Use o bicho.
Vá para a direita.
Pegue um pedaço do dente de prata.
Pegue um pedaço de unha.
Pegue o pedaço do clip de metal.
Vá para a direita.
Use o bicho.
Vá para cima.
Vá para cima.
Vá para cima.
Suba pela parede.
Vá para a direita.
Use o pedaço de prata no tanque de combustível da nave. Em caso de dúvidas o tanque de combustível fica em cima da luz vermelha que pisca na nave.
Abra a porta da nave.
Sente-se na cadeira.
Aperte o botão INICIATION.
EXIT
Abra o armário.
Pegue a roupa espacial.
Pegue o capacete.
Coloque a roupa espacial no Roger Wilco.
Saia da nave.
Use a unha no chão.
Vá andando para a esquerda até você encontrar os dois robôs.
Ande um pouco para cima para ficar longe dos robôs.
Use uma pedra no robô da direita.
Use uma pedra no robô da esquerda.

Use uma pedra no robô da direita.
Use o elevador.
Vá para baixo.
Vá para o meio da tela.
Use o elevador.
Use o pedaço do clip de metal na parede atrás do Roger Wilco.
Vá para baixo.
Toque no buraco.
Use o pedaço do clip de metal na eletricidade.
Entregue o peixe para a Sharpei.

Acabou.

Roteiro escrito por Fabiano Juvencio
e-mail para contato: gangstertown@hotmail.com

Acesse o site ScummBR para mais informações sobre tradução de Adventures
<http://www.scummbr.kit.net> | http://s15.invisionfree.com/ScummBR_Forum/