

WANTED



KOMPLETTLÖSUNG

MERKMALE:
ORIGINELL
AKTUELL

BELOHNUNG:

DM 500,-

Schickt Eure Meisterwerke an:
Computec Verlag GmbH - Komplettlösung
Isarstraße 32
8500 Nürnberg 60

Komplettlösungen von Adventures, Rollenspielen, etc., die in unserem
Tips & Tricks-Heft abgedruckt werden, honorieren wir mit DM 500,-!!!
Wichtig ist natürlich die Aktualität.

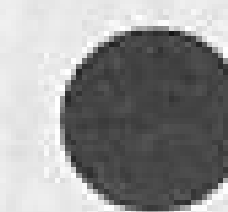


Ausgabe 1/93

TIPS & TRICKS

KOMPLETTLÖSUNG:

PLANET'S EDGE TEIL 2



SHADOW OF THE BEAST 3

AMIGA

PC

MEGA DRIVE

GAME BOY

ATARI LYNX

SUPER NES

GAME GEAR

FUN & ACTION

GAME

**3 Powergames..
für nur DM 7,90!**

**Jetzt NEU im
Zeitschriftenhandel.**

INHALT

Amiga

Seite 4

Troddlers • Project X • Shadow of the Beast 3 •
Sensible Soccer • Alien Breed • Fire and Ice •

Konsolen

Seite 16

Super Battle Tank • Marvel Land • NHL-Hockey • Bull vs.
Lakers • Mercenary Force • Quackshot • Addams Family •
Adventure Island • Taz Mania • Crystal Mines • F1 Roc •
Ax-Battler •

PC

Seite 20

Das Schwarze Auge • Dynablasters • Der Patrizier •

Komplettlösungen

Shadow of the Beast 3
Planet's Edge - 2. Teil

**Seite 8
Seite 23**

Anmerkung der Redaktion:

Da sämtliche Tips & Tricks Errungenschaften der Leser sind und der Redaktionsalltag keine Überprüfung der Richtigkeit zuläßt, kann keine Gewähr für deren Funktion übernommen werden.

Troddlers

Die kleinen Plagegeister treiben auch den erfahrensten Computerspieler ernsthaft zur Verzweiflung.

Hier sind ultimativ alle Levelcodes, die man sonst mit viel Geduld erspielen müßte. Bitte schön!

- | | |
|---------------|---------------|
| 1 PREMIERE | 2 BUILTIT |
| 3 NOSWEAT | 4 PYRAMID |
| 5 CLEAROUT | 6 SPHINX |
| 7 QUARTET | 8 CENTERIN |
| 9 REDGEMS | 10 CROSSED |
| 11 SKIPAROUND | 12 PICKEDUP |
| 13 PILLARS | 14 BZZZZZ |
| 15 FIVEROWS | 16 TIGHTTIME |
| 17 EASYONE | 18 TWOTRIBES |
| 19 DONTMIX | 20 HELPEMOUT |
| 21 MEANONES | 22 NOPROBLEMS |
| 23 TREASURES | 24 STOREROOM |
| 25 UPANDDOWN | 26 TECHNO |
| 27 ONEONONE | 28 SIXROOMS |
| 29 THETOWER | 30 GOFORHEART |
| 31 NEWTHING | 32 BOULERO |
| 33 CRUELWORLD | 34 CRUELCUBES |
| 35 SLIPNSLIDE | 36 KEYX |
| 37 COLD CROSS | 38 STONEM |
| 39 HARDROUND | 40 FIRSTGUNS |
| 41 CROSSFIRE | 42 RUNFORIT |
| 43 NORULES | 44 NOFARFALL |
| 45 RUNAROUND | 46 BADBIRD |
| 47 COVERTHEM | 48 SAVEBLOCKS |
| 49 GLAMOUR | 50 HACKBACK |

- | | |
|---------------|---------------|
| 51 ALOTODO | 52 UPSIDEOUT |
| 53 DROPEMIN | 54 POSSIBLE |
| 55 CLOSEUP | 56 FOOLSRUN |
| 57 JEWELPUSH | 58 GUIDETRY |
| 59 WOTANS GO | 60 LOOSEM |
| 61 YOURSOR | 62 SACRIFICE |
| 63 BOOMPARADE | 64 WAITFORIT |
| 65 ROCKBLAST | 66 NOWASTEALL |
| 67 FROMABOVE | 68 SMASHHITS |
| 69 CRUSHRUSH | 70 FIRSTFIRE |
| 71 BURNOUT | 72 RUMBLEHOT |
| 73 COCKTAIL | 74 BUGGINHAND |
| 75 MOREFUN | 76 SPINAROUND |
| 77 LETITOUT | 78 ALLABOUT |
| 79 BOUNCEIT | 80 RAINDROPS |
| 81 FIREANDICE | 82 SLOWBURN |
| 83 STALLEM | 84 BADBOMBS |
| 85 SOLOMANS | 86 HELLSDITCH |
| 87 FIRSTFIRST | 88 GOODLUCK |
| 89 TIMEHUNTER | 90 NODELAY |
| 91 NOPULLPLUG | 92 GUNZONE |
| 93 BELTZENRUN | 94 BRIDGEMIN |
| 95 FALLOUT | 96 COLOURRUN |
| 97 AUTOFIRE | 98 SWEATHEAT |
| 99 HEAVYDUTY | 100 TWEAKY |

2-Player-Mode:

- | | |
|-------------|--------------|
| 1 BEGINNERS | 2 ROOKIES |
| 3 HOPALONG | 4 BRACKETS |
| 5 SPARKLES | 6 DOUBLEPLUS |
| 7 LONGJUMP | 8 RIGHTWAY |

AMIGA

- | | |
|---------------|---------------|
| 9 TRIDENT | 10 GUIDERIGHT |
| 11 JUSTDOIT | 12 ZOMBIEGO |
| 13 BADLAX | 14 TIMEAROUND |
| 15 TOOMUCH | 16 SPLITTED |
| 17 RUSHIT | 18 MIXUP |
| 19 NOPANIC | 20 THEMACHINE |
| 21 TEAMWORK | 22 DIVIDED |
| 23 ROCKITOUT | 24 CLEARAWAY |
| 25 LOOKUP | 26 ONEOFTHREE |
| 27 QUICKBRICK | 28 FROSTY |
| 29 SURROUNDED | 30 BOOMER |
| 31 SPLITUP | 32 TARGETS |
| 33 SLOWSQUARE | 34 FLAKPASS |
| 35 THEWALL | 45 DELAYNPLAY |
| 46 FULLHOUSE | 47 TWORANKS |
| 48 TRAPANDZAP | 49 STAGEDOWN |
| 50 GRINDSLIP | 51 QUICKCUBES |
| 52 WORKOUT | 53 TRAXMIX |
| 54 HELLTRACK | 55 GETDABLUES |
| 56 SHOOTNBLOW | 57 SLOWFLOW |
| 58 COOPERATE | 59 DENNISFAV |
| 60 FINALE | |

WAR-Mode:

- | | |
|-----------|-------------|
| 1 ZERO | 2 ONE |
| 3 TWO | 4 THREE |
| 5 FOUR | 6 FIVE |
| 7 SIX | 8 SEVEN |
| 9 EIGHT | 10 NINE |
| 11 TEN | 12 ELEVEN |
| 13 TWELVE | 14 THIRTEEN |

AMIGA

- | | |
|---------------|---------------|
| 15 FOURTEEN | 16 OOKUP |
| 17 ONEOFTHREE | 18 QUICKBRICK |
| 19 FROSTY | 20 SURROUNDED |
| 21 BOOMER | 22 SPLITUP |
| 23 TARGETS | 24 SLOWSQUARE |
| 25 FLAKPASS | 26 THEWALL |
| 27 ROCKBOX | 28 TWINGUNS |
| 29 GETHIMDOWN | 30 PROPT |

Wie man sieht, werden einige Levelcodes doppelt benutzt und es gibt zwei zusätzliche Level, die in der Anleitung keine Erwähnung finden. So soll es sein oder?

Thomas Gädig

Project X

Der veröffentlichte Cheat gilt nur für die erste Version des Spiels. Die neue Version 2 läßt sich nur an der Adresse C0B471 cheaten! Team 17 brachte vor einigen Wochen eine überarbeitete Version dieses phänomenalen Ballerspiels heraus und da hatte sich die Cheatadresse (ob nun Absicht oder nicht) geändert!

Thomas Gädig

Shadow Of The Beast 3

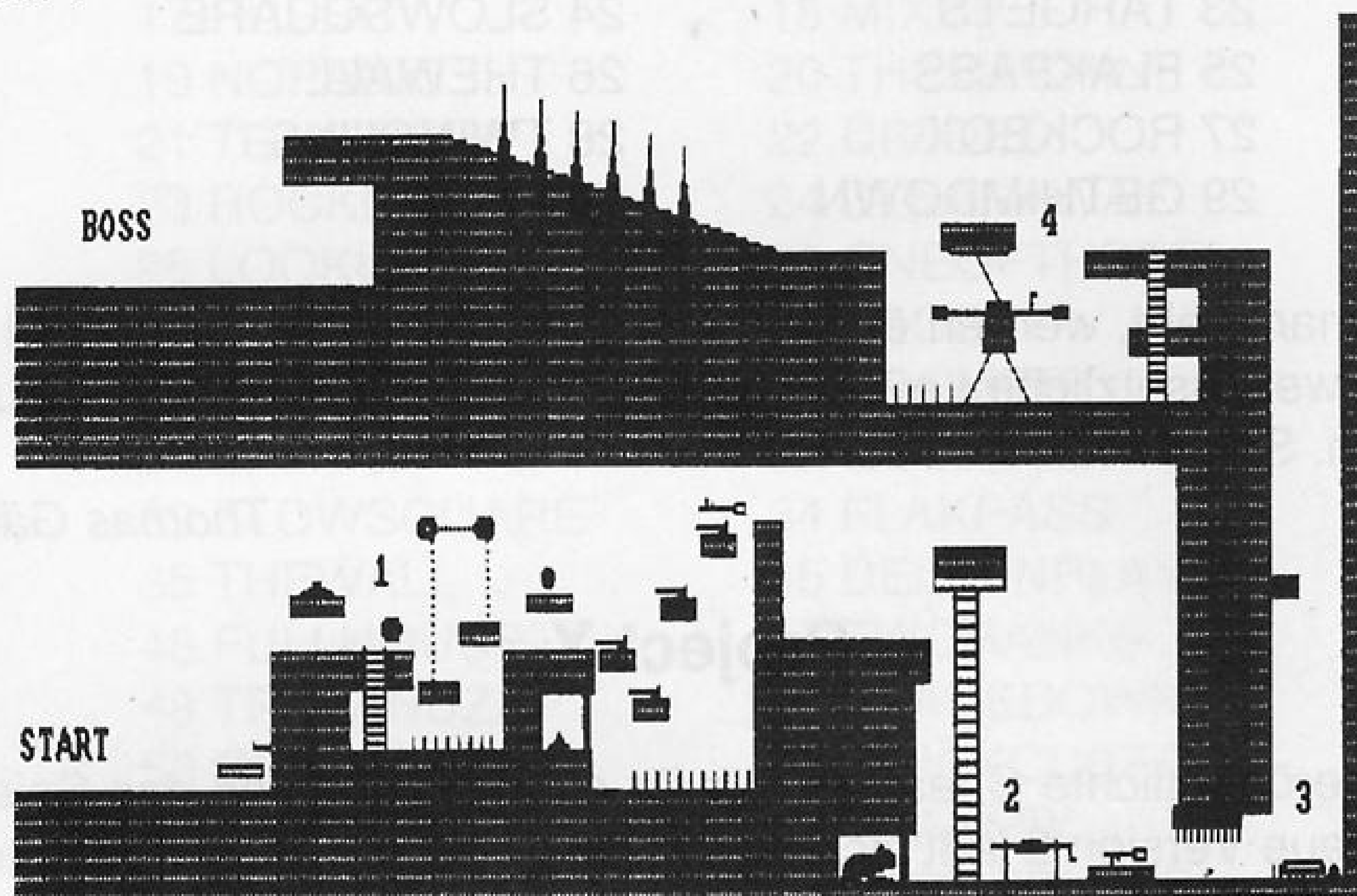
Hier sind die beiden Freezeradressen, die das Abenteuererleben drastisch verändern werden:

Die Anzahl der Leben steht in 000264 und die Anzahl der Goldbarren steht in 000265.

Thomas Gädig

Shadow Of The Beast 3 - Komplettlösung

Level 1



1) Man schießt das Rad dreimal ab und läuft dann über die Steine. Als nächstes sammelt man die Bombe ein und zerstört die Kanonen, die sich auf den Steinen befinden. Hat man dies erledigt, so holt man sich den Schlüssel und hüpf auf den Steinen herunter zum Gold (Schlüssel benutzen).

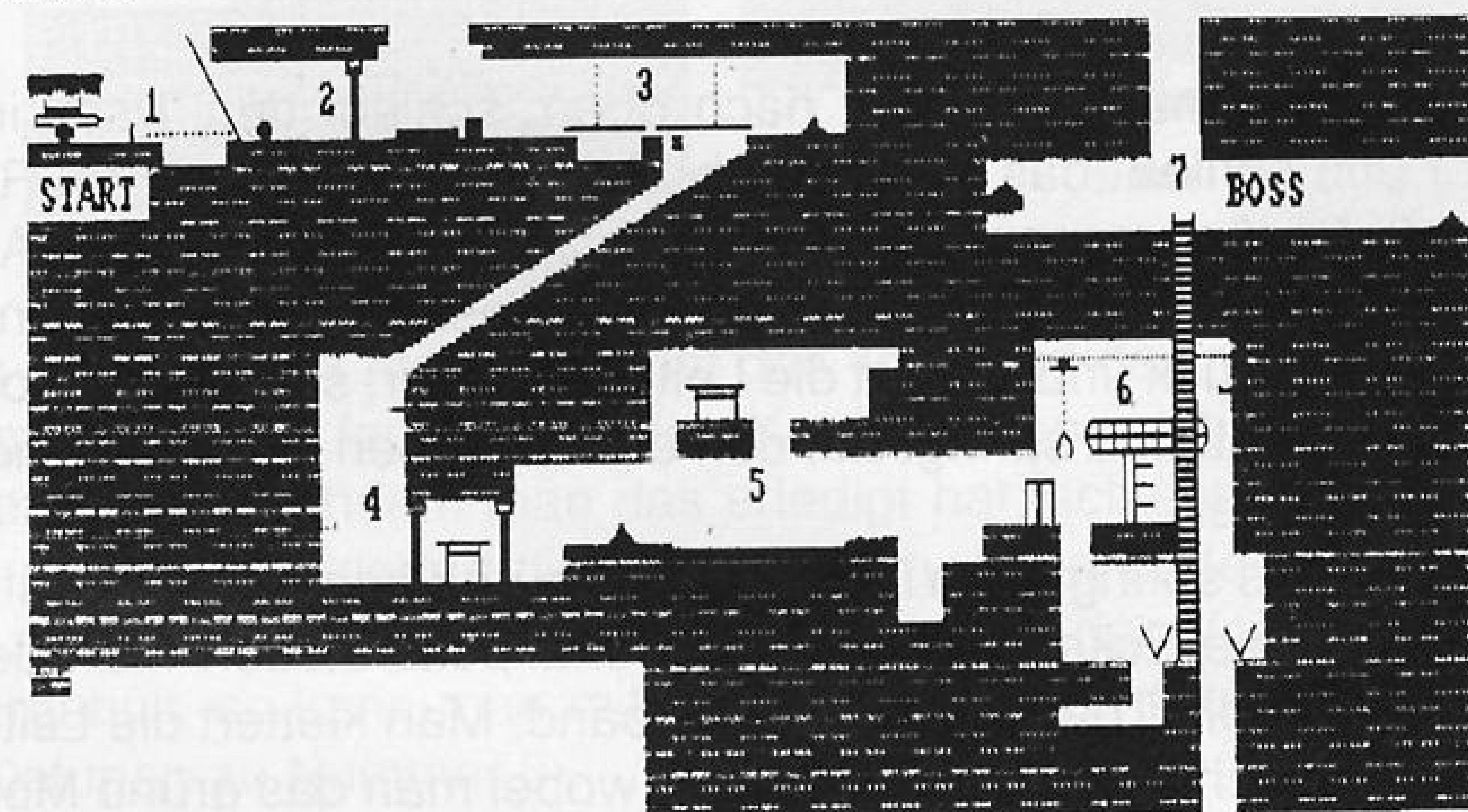
2) Jetzt begibt man sich zu der nahrhaften Fleischportion und schießt darauf solange ein, bis es vom Grill fällt. Anschließend schiebt man es unter den Stein und sammelt danach den Schlüssel ein. Nun geht man zu dem grausigen Monster zurück und benutzt den Schlüssel (danach schnell auf die Leiter springen, sonst geschieht ein Unglück).

3) Zunächst holt man sich das Gold und springt dann erst auf den Stein. Anschließend lenkt man ihn ganz nach links und hält ihn

möglichst gerade, so daß man den Stein an der Wand mittransportiert.

4) Oben angelangt, schiebt man den Stein auf das Brett und springt gleich hinterher. Man wartet jetzt, bis sich das Brett nach links geneigt hat und springt dann genau in diese Richtung weiter. Bei den Stacheln, die aus der Erde emporragen ist lediglich ein gutes Timing gefragt. Der Boss dürfte auch kein Problem darstellen.

Level 2



ENDE

1) Man muß zunächst den Hebel abschießen, damit die Zugbrücke herunterfällt.

2) Nun springt man über das Rad und schiebt es zum Rammbock zurück. Jetzt stellt man sich genau in die Mitte des Belagerungsinstruments und schiebt es bis zur Tür.

3) Wenn die Tür eingefallen ist, läuft man weiter nach rechts und wartet, bis die Bienen aus ihrem Schacht herausfliegen. Nachdem

man sie erledigt hat, holt man sich das Gold. Jetzt geht man in den Schacht, aus dem die Bienen kamen und schießt rechts das goldene Teil ab. Nun hüpf man wieder heraus und läuft nach rechts. Eine kleine Rutschpartie ist die Folge.

4) Wenn man unten angekommen ist, schiebt man den Tisch nach links vor den Schalter und schießt diesen ab. Jetzt hüpf man schnell auf den Tisch und wartet, bis sich der Raum mit Wasser gefüllt hat. Danach schießt man auf den oberen Hebel, woraufhin das Wasser wieder abfließt und das Schleusentor geöffnet wird. Auf dem weiteren Weg nach rechts kann man noch einige Goldbarren abkassieren.

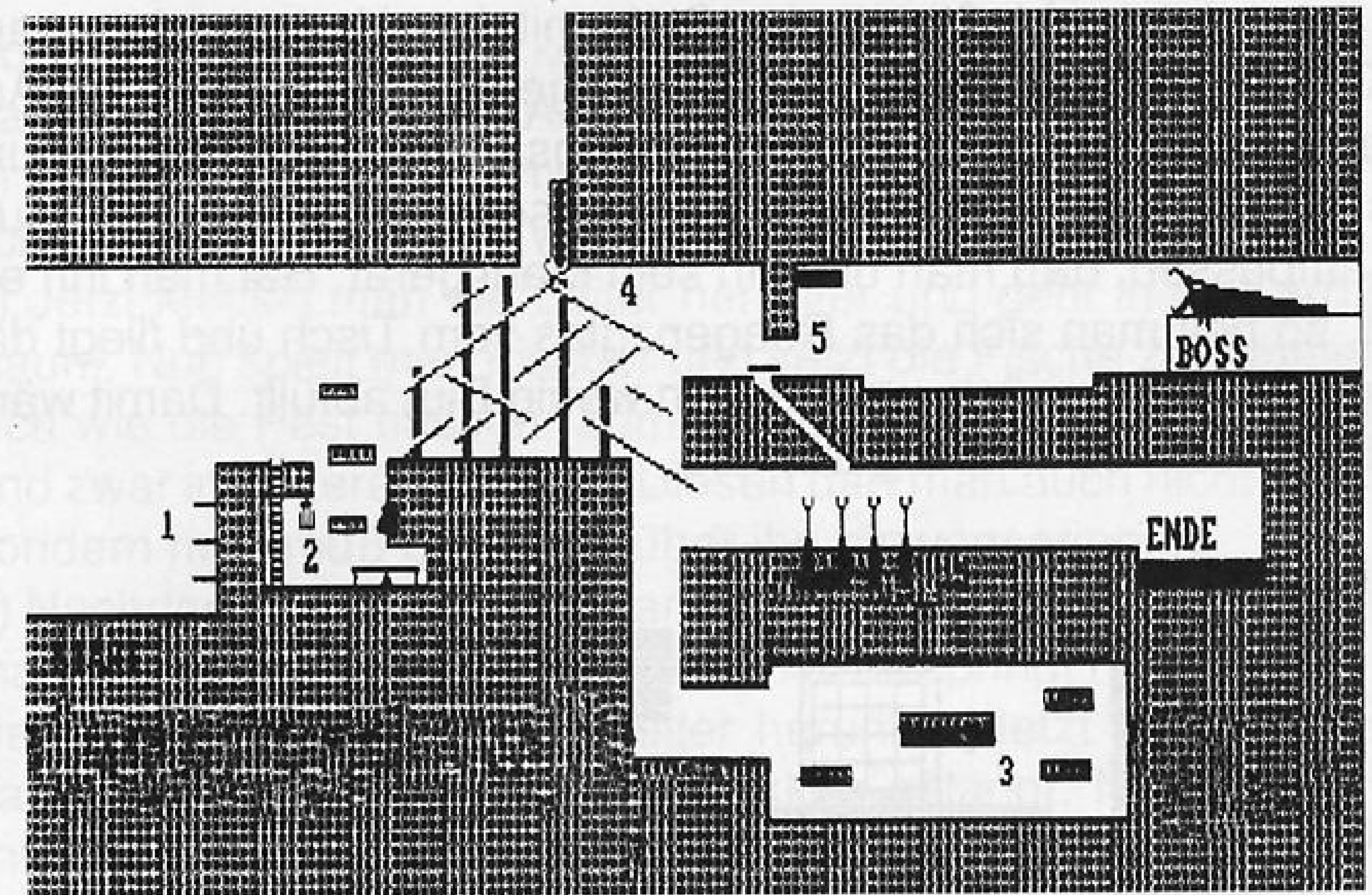
5) Nun klettert man die Leiter nach oben, schiebt den Tisch ins Wasser und schießt das Monster ab, das ununterbrochen mit Rädern wirft. Nachdem man es erledigt hat, springt man über den Abgrund und schiebt das Faß ebenfalls ins Wasser. Danach springt man wieder zurück und klettert die Leiter herunter, schießt die Tonne im Wasser ab und springt auf den entstandenen Holzstückchen über das Wasser.

6) Als nächstes springt man über die Tonne und bringt das Monster am Kran um die Ecke. Mit Hilfe des Schaltpults steuert man den Kran und hebt die Tonne auf das Fließband. Man klettert die Leiter herunter und schließt die linke Klappe, wobei man das grüne Monster ausnahmsweise leben läßt. Jetzt klettert man die Leiter ganz nach oben und geht nach links, wo man das Gold einsackt. Vorsicht ist bei der Kugel geboten!

7) Wenn man ganz nach rechts geht, trifft man auf den Boss, den man kurzerhand in die ewigen Jagdgründe schickt. Anschließend holt man sich das Gold, setzt sich in die Tonne und schießt den Hebel ab...

Level 3

1) Man springt auf den Ästen nach oben und geht zu Nummer 2 (s. Karte).



2) Jetzt schießt man zunächst das linke und das rechte Tischbein und dann den feuerspeienden Kopf ab, ohne dabei den Tisch zu berühren. Nachdem man das erledigt hat, schiebt man den Tisch zur Leiter und klettert diese nach oben. Anschließend springt man auf die rechte Tischhälfte. Hat der Steinkopf den Vogelkäfig heruntergeholt, so kann man mit dem Vogel fliegen (Feuerknopf). Jetzt düst man zu Nummer 3.

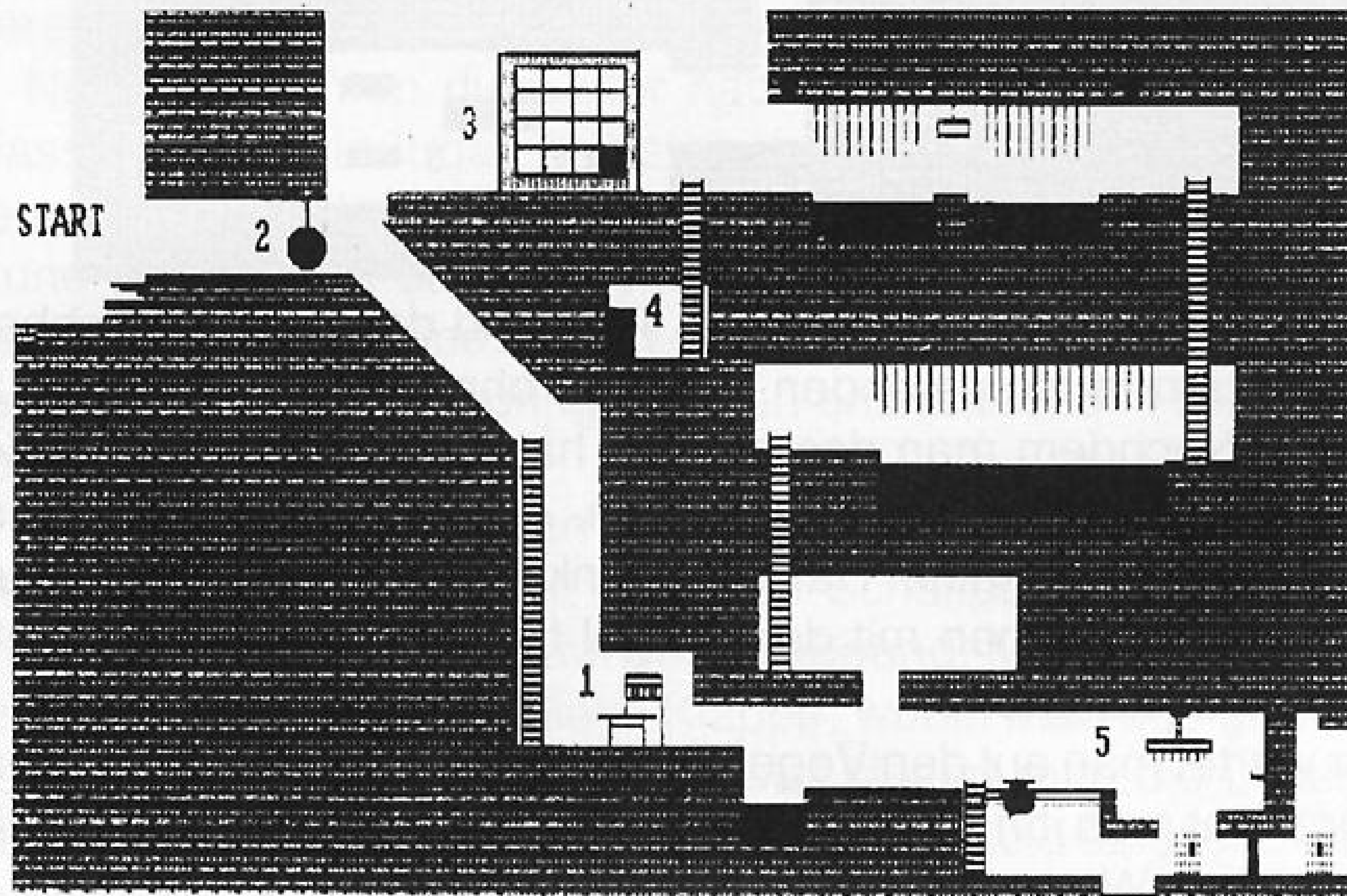
3) Hier wartet man auf den Vogel, der einen Hammer in seinen Krallen trägt. Hat man ihn erfolgreich erledigt, so fliegt man mit dem eingesammelten Werkzeug zu Nummer 4.

4) Jetzt stellt man die Brücken so um, daß vier Kugeln in die zweite Etage rollen und der Rest ganz nach oben purzelt. Danach fliegt man weiter zu Nummer 5.

5) Dort, wo der Stein von der Decke herunterkommt, springt man einfach durch und wartet, bis er herunterfliegt. Nun schießt man mit dem Hammer den Stein nach rechts und zwar so, daß er nicht herunterknallt. Man rollt die Kugeln, die weiter rechts herumliegen,

nach links. Jetzt schießt man den Stein mit dem Hammer derart auf die Kugeln, daß immer noch ein Gleichgewicht vorhanden ist. Auf diese Weise schießt man den Stein langsam auf den Kugeln zum Boss hin. Ist man bei diesem fiesen Gesellen angelangt, so muß man aufpassen, daß man nicht in sein Maul gerät. Hat man ihn erledigt, so holt man sich das Reagenzglas vom Tisch und fliegt damit zum Blutbad zurück, wo man ein wenig Blut abfüllt. Damit wäre der dritte Level ebenfalls geschafft.

Level 4



1) Man schießt den Tisch vor den Schrank, so daß man auf ihn draufspringen kann. Jetzt besorgt man sich den Hammer, der über dem Schrank hängt, schiebt den Tisch vor den Abgrund und zielt auf das linke Tischbein.

2) Jetzt schießt man die Kugel mit dem Hammer so oft ab, bis sie richtig in Schwung gekommen ist. Anschließend springt man auf die Kugel und macht dann einen Satz nach rechts oben. Wenn die

Kugel in greifbare Nähe kommt, wirft man eine Bombe auf sie, so daß sie kurzerhand den Abgrund herunterrollt.

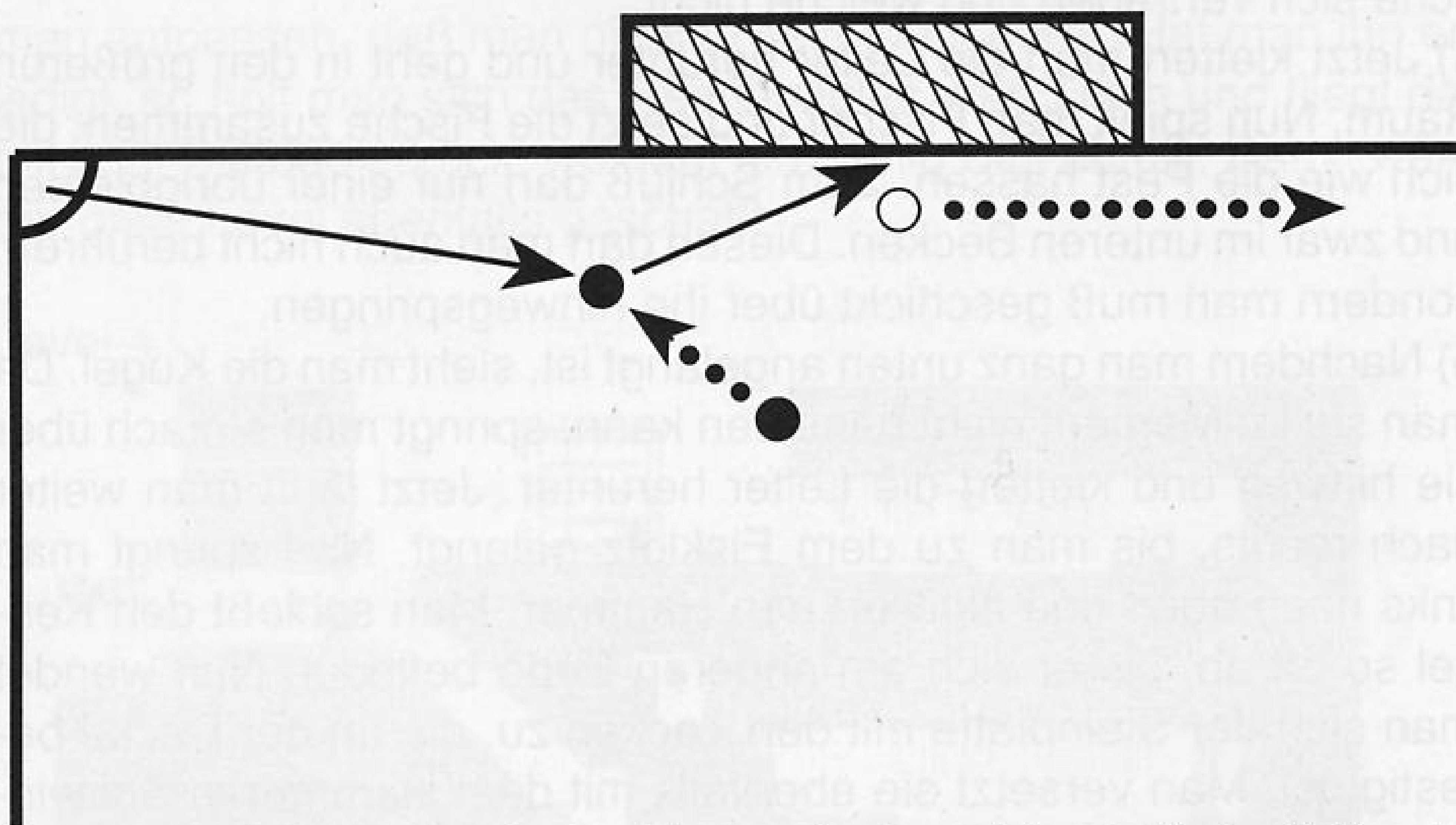
3) Oben angelangt, löst man das Rätsel und merkt sich, welche Fische sich vertragen und welche nicht.

4) Jetzt klettert man die Leiter herunter und geht in den größeren Raum. Nun spielt man Fischer und setzt die Fische zusammen, die sich wie die Pest hassen. Zum Schluß darf nur einer übrigbleiben und zwar im unteren Becken. Diesen darf man auch nicht berühren, sondern man muß geschickt über ihn hinwegspringen.

5) Nachdem man ganz unten angelangt ist, sieht man die Kugel. Da man sie im Moment nicht benutzen kann, springt man einfach über sie hinweg und klettert die Leiter herunter. Jetzt läuft man weiter nach rechts, bis man zu dem Eisklotz gelangt. Nun springt man links nach oben und aktiviert den Hammer. Man schießt den Kessel so oft ab, bis er sich am anderen Ende befindet. Nun wendet man sich der Steinplatte mit den Zacken zu, die an der Decke befestigt ist. Man versetzt sie ebenfalls mit dem Hammer in Schwingung und sobald sie in nächster Nähe ist, schießt man sie mit der besten Waffe ab, so daß sie unten in das Loch fällt. Jetzt wieder zurück zur Kugel. Man schiebt sie in den Kessel herein und wartet, bis eine Flüssigkeit herauskommt. Man geht jetzt zum Eisklotz und bringt diesen mit Hilfe der heißen Flüssigkeit zum Schmelzen. Wenn er so klein geworden ist, daß man auf ihn springen kann, so sollte man sich nicht davon abhalten lassen, um anschließend gleich einen Satz nach rechts oben auszuführen. Jetzt schießt man den Hebel ab und der Laserstrahl verschwindet. Nun holt man sich zuerst den Diamanten, der aus dem geschmolzenen Eisklotz entstanden ist und schießt dann solange auf den zweiten Eisberg ein, bis der Diamant freigelegt ist. Damit wäre auch Level vier gelöst, denn der lauernde Endgegner sollte kein außerordentliches Problem darstellen.

Marc Pratow

Sensible Soccer



Man nimmt die gegnerische Mannschaft und bestreitet mit ihr ein Freundschaftsspiel gegen irgendein anderes Team. Im Taktikauswahlmenü kann die Spielaufstellung geändert werden, wobei sich die Formation 3-5-2 besonders empfiehlt. Nun kann man die Mannschaftsaufstellung beliebig verändern: Man schickt zunächst alle Starspieler auf die Bank und wechselt den Torwart gegen einen Stürmer aus. Bei Spielbeginn beendet man das Spiel mit ESC. Tritt man nun mit seiner eigenen Elf gegen diese stark geschwächte Mannschaft an, so sollte das Tor häufiger zu treffen sein!

Falls es bei der Eckballverwertung noch etwas hapert, so ist hier eine kleine Hilfe, mit der man nach wenigen Übungsminuten jede Ecke sicher verwandelt: Man versucht im Spiel möglichst viele Ecken zu schinden. Man läuft mit dem ballführenden Spieler in Richtung gegnerischen Eckpfosten. Kurz vor der Außenlinie wird man dann meistens von einem Abwehrspieler abgefangen, der den

Ball kompromislos ins Aus drischt. Jetzt hat man die gewünschte Ecke, die man folgendermaßen ausführt:

- 1) Flach hereingegebener Eckstoß zu dem Mitspieler an der Torraumgrenze.
- 2) Spieler empfängt den Ball und zirkelt ihn ins lange Ecke (der Torwart springt meistens daneben).

Erik Behrend

Alien Breed

Wenn Ihr einige Level einfach übergehen möchtet, so müßt Ihr während des Spiels "TULEBY" ($y=z$) eingeben. Beim Computerterminal im zweiten Level erweist sich die Eingabe von "Aliens Are Faggots" als besonders lohnend: Ihr werdet unsterblich!

Alexander Wild

Fire And Ice

Bei diesem eiskalten Spiel gibt es einen ganz einfachen Trick, um in jedem Abschnitt ein neues Leben zu erhalten. Ihr müßt nur den kleinen Hund mit in den Ausgang nehmen, den Schlüssel in das Schlüsselloch stecken, einen Schritt zur Seite treten und warten, bis der Hund den Level verläßt. Kurz bevor er sich aber durch das Tor wagt, spuckt er noch mehrere Salven Bonuspunkte und ein Extraleben aus.

Manuel Wilke

Super Battle Tank

(SNES)

Ihr müßt das MG benutzen und auf einen der zahlreichen Gegner feuern. Wie bekannt färbt sich dieser bei einem Treffer kurz rot. Wenn dieser Zustand eingetreten ist, müßt Ihr schnell "PAUSE" drücken und schon ist der Gegner vernichtet.

Marvel Land

(Mega Drive)

In ein geheimes Levelauswahlmenü gelangt Ihr, wenn Ihr das Paßwort "ARDE" benutzt. Jetzt dürfte das Spiel kein Problem mehr darstellen.

NHL-Hockey

(Mega Drive)

Um in einen Spezialmodus zu gelangen, müßt Ihr bei diesem fröhlichen Kufensport die Paßwortzeile mit "B" füllen.

Bulls vs. Lakers

(Mega Drive)

In das Endspiel könnt Ihr Euch mit "NXOBBBBL" sofort einblenden, ohne die hektischen Vorrundenspiele absolvieren zu müssen. Wem das immer noch zu viel ist, der kann sich ja mit "NXWBBBBD" gleich die Endsequenz zu Gemüte führen.

Mercenary Force

(Gameboy)

Um mit 50.000 Cash zu beginnen, müßt Ihr im Titelbild das Steuerkreuz nach oben, Select, A und B gleichzeitig drücken.

Thomas Kling

Quackshot

(Mega Drive)

Das Wikingerschiff, auf das Donald während seiner langen Reise trifft, bietet Euch die Möglichkeit, unendlich viele Leben abzugreifen. Fahrt also mit dem "Lift" den Hauptmast hinauf und schnappt Euch den Geldsack. Wenn Ihr mit dem Lift oben angekommen seid, müßt Ihr nach rechts und das Seil hinablaufen. Unten liegt nun ein Extraleben. Den beschriebenen Weg geht Ihr danach in die andere Richtung zurück, verläßt den Bildschirm und wiederholt die Aktion. Ihr werdet jedesmal ein Extraleben vorfinden!

Florian Bolze

Addams Family

(SNES)

Die folgenden Paßwörter können lediglich bei der Deutschen Version angewandt werden. Bei Japanischen Modulen ist die Funktionstüchtigkeit der Cheats nicht hundertprozentig sicher.

11111 - über 100 Leben

&#J1V, BL#KT

DZK1K LL#14 - für den Musikraum

Andreas Hinz

Adventure Island

(Gameboy)

Wenn Ihr in einem beliebigen Level anfangen möchtet, solltet Ihr im Titelbild folgende Tastenkombination drücken: Oben, oben, unten, unten, rechts, links, rechts, links, A, B, A, B

Thorsten König

Taz Mania

(Mega Drive)

Wenn der Tasmanische Teufel in seiner grenzlosen Verfrissenheit eine Bombe geschluckt hat, so kostet das normalerweise eine ganze Stange Energie. Wenn Ihr aber diese Miniaturausgabe eines Orkans durch die Luft wirbeln laßt, so kann ihm die Explosion nichts anhaben und er geht unbeschadet aus der Angelegenheit hervor. Außerdem solltet Ihr auf einzelne Plattformen achten, denn hier können möglicherweise Extraleben oder Continues versteckt sein.

Sven Müller

Crystal Mines

(Atari Lynx)

Hier sind die gesammelten Paßwörter:

Level 1 - TSLA	Level 2 - UEPT	Level 3 - MTFQ
Level 4 - IRTR	Level 5 - ZCXP	Level 6 - DPRX
Level 7 - OIGT	Level 8 - YHYR	Level 9 - VYHK
Level 10 - ITCU	Level 11 - QCCK	Level 12 - BXNG
Level 13 - MOXA	Level 14 - IDWJ	Level 15 - RFVC
Level 16 - GHSI	Level 17 - SKHU	Level 18 - TRFN

Level 19 - LQRE
Level 22 - FUIX
Level 25 - KYPO
Level 28 - HXRE
Level 31 - ZOIH
Level 34 - EMTV
Level 37 - UXRC
Level 40 - PNGU
Level 43 - PKAV
Level 46 - QIPZ
Level 49 - IGPY

Level 20 - AURV
Level 23 - QFXU
Level 26 - HBTR
Level 29 - TRVJ
Level 32 - LHJV
Level 35 - OHXY
Level 38 - PWYH
Level 41 - DZDI
Level 44 - TBUM
Level 47 - HBJP
Level 50 - INUK

Level 21 - TYGU
Level 24 - XVXU
Level 27 - SFEB
Level 30 - FQCS
Level 33 - GVVU
Level 36 - GSTB
Level 39 - XQCE
Level 42 - PIPH
Level 45 - CXRI
Level 48 - NXKU

F1 Roc

(SNES)

Um die satte Summe von \$10.000 auf Eurem Konto zu verzeichnen, müßt Ihr Euch lediglich als "Setausa" eingeben.

Ax-Battler

(Game Gear)

Turtle Village - BNLK-LPAG-HMGH-NOGO
Sand Marrow 2 - PKIL-MPGO-AHDH-KHCJ
Brookhill - CPGG-CIAK-AEFF-OPKO
North Valley - MBBM-KFDK-HJBK-KKJE
Ice Cliffs - FJGO-LMHJ-LJGG-OOPC

Ralf Nowakowski

Das Schwarze Auge

Mit Hilfe dieser einfachen Tabelle können sehr leicht die entsprechenden Werte geändert werden, so daß auch schon schwierige Aktionen ("Klettern im Gebirge") oder Zaubersprüche ("Salander") kein Problem darstellen.

Zeile	Hexadezimalwerte
0000	01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01
0016	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0032	00 00 00 00 02 02 00 03 03 00 04 04 00 05 05 00
0048	06 06 00 07 07 00 08 08 00 09 09 00 10 10 00 11
0064	11 00 12 12 00 13 13 00 14 14 00 15 15 00 16 00
0080	16 00 17 00 17 00 18 00 00 19 19 19 19 19 19 19
0096	19 19 19 19 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20
0112	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0128	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0144	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0160	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0176	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0192	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0208	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0224	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0240	00 00 00 00 00 00 00 00 00 21 21 21 21 21 21 21
0256	21 21 21 21 21 21 21 21 21 21 21 21 21 21 21 21
0272	21 21 21 21 21 21 21 21 21 21 21 21 21 21 21 21
0288	21 21 21 21 21 21 21 21 21 21 21 21 00 00 22 22
0320	22 22 22 22 22 22 22 22 22 22 22 22 22 22 22 22
0336	22 22 22 22 22 22 22 22 22 22 22 22 22 22 22 22
0352	22 22 22 22 22 22 22 22 22 22 22 22 22 22 22 22
0368	22 22 22 22 22 22 22 22 22 22 22 22 22 22 22 22
0384	22 22 22

Legende

01 - Name	02 - Mut
03 - Klugheit	04 - Charisma
05 - Fingerfertigkeit	06 - Gewandtheit
07 - Intuition	08 - Körperkraft
09 - Aberglaube	10 - Höhenangst
11 - Raumangst	12 - Goldgier
13 - Totenangst	14 - Neugier
15 - Jähzorn	16 - Lebenspunkte
17 - Astralenergie	18 - Magie-Resistenz
19 - Attacke	20 - Parade
21 - Talente in der Reihenfolge	
Kampf	
Körper	
Gesellschaft	
Natur	
Wissen	
Handwerk	
Intuition	
22 - Zaubersprüche	

Martin Jung

Dynablaster

Level 2.1 - UANWOVNA	Level 3.1 - UANWIPNA
Level 4.1 - UANWOOPA	Level 5.1 - UANWIJPA
Level 6.1 - MUVWNSZC	Level 7.1 - UANWGVPA
Level 8.1 - UKCGNNKT	Level 8.8 - UANRQQNZ

Oliver Speckert

Der Patrizier

Etwas Geld gefällig? Kein Problem! Nehmt einfach Eure ganze Knete und spendet sie für den Kirchenbau. Aber nicht das Weihwasser vergessen! Nun drückt Ihr F3 und sofort wieder F8. Jetzt wieder Weihwasser nehmen und fünfmal "B" drücken. Das Geldproblem ist gelöst. Dieser Vorgang kann beliebig oft wiederholt werden.

Sebastian Kral

PLANET'S EDGE (2. TEIL)

Kornephorossektor (erster Teil)

Ziel ist erst einmal Sabik 1. Dieser Planet wird von zahlreichen Raumschiffen bewacht. Zutritt: "21 Units Cargo". Sabik 1 stellt eine recht knifflige Aufgabe dar. In der Station sind die verschiedenen Hebel in einer bestimmten Reihenfolge einzustellen, um Zugang zum Aufzug in das Untergeschoß zu erhalten. Je nach Stellung des Hebels leuchtet ein rotes oder ein grünes Licht auf. Zusätzlich erscheint eines von zwei Schlüsselworten, wenn man die Hebel untersucht (mit "look"). Es gibt insgesamt acht Schalter. Der Codesatz lautet: "Our Ships Wait In Hiding Until Your Awakening". Als kleine Schwierigkeit taucht beim Lever 4 der gleiche Text ("in") bei beiden Farben auf! Die Reihenfolge der Farben ist deshalb: "G-G- R-R-G-G-R-G". Im Raum mit dem fünften Hebel muß die Besatzung ausgeschaltet werden. Eine der Wachen hat nämlich einen "Doorspiker", der später noch benötigt wird. Sind die Hebel richtig eingestellt, so öffnet sich die Aufzugstür zum Untergeschoß. Bevor man jedoch soweit gekommen ist, wird man neben kleinen anderen Problemen mit Wachrobotern (Dantea Pods) von einem anderen Raum aus ins Untergeschoß teleportiert. Dort treiben sich die beliebten "Cin Sae Spawns" herum. Außerdem bittet ein "Dantean Miner" um Diamanten, damit er eine "Industrial Badge" herstellen kann. Diamanten bekommt man gegen Skocharoots (das sind die Baumstümpfe im Keller). Die Bergarbeiter im Hauptgeschoß tauschen diese gegen Diamanten. Dies sind aber nur kleine Nebenrätsel. Viel wichtiger ist es, mit dem "Doorspiker" in den Kommandoraum für die "Launch Tubes" einzudringen. Nach Ausschalten der Wachen müssen die Hebel zuerst im Haupt-, dann im Nebenraum auf die Stellung "grün" gebracht werden. Die "Launch Tube" explodiert und damit können keine "Spawns" mehr auf andere Systeme geschickt werden. Ein dankbarer Miner übergibt als Gegenleistung eine "Sector Clearance Card". Diese muß nach Eltanin 7 gebracht werden. Eine Funknachricht soll damit auf Eltanin 7 abgesetzt werden, die das Geheimnis der "Cin Sae Spawns" enthüllt. Die kann aber erst gesendet werden, wenn die eingeschneiten Antennen außerhalb des Gebäudes mit dem Thermaul (befindet sich in der Station) von ihrer Schneelast befreit worden sind. Die Funknachricht wird dann aus der einzigen, freien Funkkabine gesendet. Als Belohnung gibt es wieder neue Schiffspläne.

Rutilicus

"Cin Sae Spawns" wohin man blickt. Möglichst viele gleich über die Mauern hinweg erledigen. Besitzt man die Cyberboots, so kann man auch über die Mauern

springen und sich den Transformer besorgen. Mit der Belohnung, der "Visitors Badge", läßt sich allerdings nicht viel anfangen. Doch den reizvollen Kampf in den unterirdischen Gängen sollte man sich nicht entgehen lassen, zumal es dort auch "Pikors" gibt, die später noch eine große Rolle spielen. Wieder viele Hebel, vor allem der südlichste ist wichtig und muß zusammen mit dem im Mittelteil geschaltet werden. So nebenbei findet man noch die "Deed 38466", eine Besitzurkunde für einen winzigen Planeten. Die neuen Raumschiffbauten erfordern immer mehr Rohstoffe, beim Transport stören die Piraten ständig das mühsame Einsammeln. Deshalb jede Piratenbasis, deren Schiffsklasse gleich oder kleiner ist, ausschalten. Im Augenblick zum Beispiel: Alpha Centauri 4, Sabik 1 und Atria 3.

Alhenasector - Krupp Shields

Procyon 3 ist das erste Ziel. Wie schon in den Begleittips beschrieben, gibt es hier nur eine Alternative: Ballern mit allem, was zur Verfügung steht. Die "Scroes" sind sehr widerstandsfähig und nur jede Menge "Tac Nuke Rifles" bringen die Gruppe zur Alienversammlung im Norden. Dort stehen ein "Scroe", ein "Evian" und ein "Dhoven". Neben aufrichtigen Glückwünschen an die tapferen Krieger bekommt man auch noch eine "Dhoven Deed". Dieses Dokument muß lediglich auf Alhena 3 bestätigt werden. Das war's dann auf diesem Planeten.

Capella 3 soll weitere Gegenstände einbringen. Nach der Landung muß erst einmal ein Feuerlöscher im Tunnelsystem gefunden werden. Das kleine Feuerchen im Häuschen an der südwestlichen Ecke ist damit schnell gelöscht. Hinter dem Haus ist ein neuer Tunnelleingang, der zu einem völlig verstörten "Cebisian" führt. Dieser verrät einen hochkomplizierten Code (muß nicht notiert werden!). Zurück durch das kleine Haus und ab nach Norden zum Raumschiff. Der freundliche "Cebisian" erklärt, man bekomme die Tür nur mit einem "Pikor" auf. Das geht zwar zunächst nicht, aber plötzlich öffnet sich die verflixte Tür doch (dem Crewleader fällt nämlich der Fehler in dem Code auf). Der "Flight Recorder", der von dem Commander im Steuerraum übergeben wird, entlohnt die Crew gebührend. Das Höhlensystem muß nochmals betreten werden, diesmal aber über einen Eingang im Nordwesten. Auch hier brennt ein kleines Feuerchen - kein Problem für den "Löscher". In der Höhle gibt es allerdings wenig Erfreuliches. Neben einem ermordeten Mädchen liegt eine Puppe (Alien Doll). Mitnehmen und damit zum anderen Schiff im Südwesten. Der dortige "Cebisian Leader" ist der Vater des kleinen Mädchens. Der "Leader Stone", den eigentlich einmal seine Tochter tragen sollte, geht an unseren Anführer. Alhena 3 wartet. Die Tür ins

Innere des Komplexes läßt sich mit dem "Flight Recorder" öffnen. Es gilt zunächst den Rubber Stamp eines lustlosen Beamten zu finden. Nach einem kleinen Gemetzel gelingt das auch prompt. Der freundliche Beamte erklärt sich bereit, die "Dhoven Deed" abzustempeln, wenn man ihm den Stempel in die Hand drückt. Das Papier heißt dann "Numismatic Deed" und soll so schnell wie möglich zu einer Konferenz nach "Hyades" gebracht werden. Kein Problem - sollte man denken. Doch über Hyades 1 wartet eine böse Überraschung. Eine Raumstation mit mehreren Raumschiffen der Größe 4. Auf freundliche Anfrage eine noch freundlichere Antwort: Man möge sich zum Teufel scheren. Keine leichte Aufgabe. Eine Lösung muß gefunden werden. Wenn man die Feindschiffe analysiert, findet man heraus, daß sie maximal Speed 5 erreichen. Mit unserem Edelantrieb kommt man aber locker auf Speed 7. Mit geschicktem Manövrieren (Üben! Auch das Verlassen des Screen muß taktisch genutzt werden!) und einem "Turret" mit zielsuchenden Megamissiles läßt sich die unfreudliche Bande ausschalten! Auf Hyades wartet wieder eine Serie von Hebeln. Den in der Aufsicht zweiten Schalter von links umlegen. In der nächsten Raumzeile in den vorletzten Raum rechts. Dhoven ansprechen und er erzählt den Code für die schwere Zentraltür. Diese durchqueren und den rechten Hebel (Ortsangaben aus der Vogelperspektive) benutzen. Zurück in die erste Raumzeile und den ersten Hebel von links betätigen. Durch die Mitteltür zunächst in den Raum mit dem Dhoven links außen und den "Leader Stone" vorzeigen (schaltet die Robotwache aus). Wieder nach rechts (s.o.) und den jetzt neu zugänglichen Hebel schalten. Die Tür nach unten geht auf. Nach links auf den grünen Teleport. Nun transportieren und in dem Raum mit den Robotern den Handschalter betätigen (schaltet "benutzten Teleport" aus). Zurück und über den ersten Teleport zum zweiten, Vorgang w.o. wiederholen. Wieder zurück und über beide deaktivierten Lever in den Raum mit den "Scro Marauders" gehen. Diese ausschalten und den endlich letzten Hebel, der den Zugang zum Konferenzraum freigibt, betätigen. Dort "Numismatic Deed" dem Dhoven in die Hand drücken. Belohnung: Krupp Shields. Auf keinen Fall die Schiffspläne auf dem Tisch übersehen, denn damit läßt sich endlich die Größenklasse 5 bauen.

Zaurak - K-Beam Rana 1 ist einen Besuch wert. Über das Seil in der nordwestlichen Ecke in den nächsten Level gehen. Der geplante Spielablauf geht in der nordöstlichen Ecke weiter. "Tevlish" übergibt die drei "Grav Buoys" für das "Safety Web" gegen das "White Hole". Sie müssen an bestimmten Stellen (die von den Buoyssensoren angezeigt werden) auf Raslmoth 5, Diphda 4 und Zaurak 2 deponiert werden. Als Belohnung wird der K-Beam Giates (findet sich im gleichen Level) angeboten. Möchte man etwas schummeln, kann man Giate auch

gleich erschießen und sich diese Arbeit sparen. Der Besuch der Planeten ist aber unumgänglich!

Rasalthal

Vom Landebereich aus muß erst einmal ein Gertehaus aufgesucht werden. Dazu muß man über den Rasen nach Osten laufen. Wird die linke, obere Ecke im Innern untersucht, kann man dabei einige (von Slieths durchgefressene) Kabel zusammenfügen. Jetzt läßt sich der Hebel an der linken Wand betätigen und das Tor zur Pyramide öffnet sich. Im Inneren wird die Crew zwangsweise getrennt und muß sich auf zwei verschiedenen Wegen zum Raum mit den vier Kisten vor-kämpfen. An der Westwand des Raums ist eine Tür, an der, mit dem "Levigator" ausgelöst, weitere Explosionsfallen aktiviert werden. Nach dem Durchgang wird man über eine Fallgrube in den Garten geschickt. Im Gartenhaus befinden sich sehr wichtige Gegenstände: "Cyberboots". Sie ermöglichen einen Sprung über zwei Einheiten. Über die Leiter an der Wand geht es zurück in den Landebereich und erneut in die Pyramide. Beim Durchsuchen das "Slieth Egg" mitnehmen. Der Raum mit der heißen Lava läßt sich mit Hilfe der Cyberboots durchqueren und über das Seil dort geht es ab in die nächste Etage (es ist auch möglich die Lavafalle abzuschalten, indem man einen Handschalter betätigt, der hinter der oben bereits genannten Fallgrube mit den Cyberboots erreichbar ist). Hier befinden sich wiederaufladende Explosionselemente im Boden. Wird die erste Gruppe davon mit den Cyberboots überquert, so lassen sich mit einem Hebel die folgenden Flächen abschalten. Sieben Schritte vor der Tür muß mit dem "Sleeper" ein beliebiger Gegenstand abgelegt werden, um sie zu öffnen. In der nächsten Etage gibt es wieder Schwierigkeiten mit Explosivfliesen. Mit Verlusten muß also erneut gerechnet werden. Dann kommt man zum Raum mit dem Fußbodenpuzzle. Es muß gelöst werden, um in den letzten Raum vorzudringen, in dem sich auch die "Gravbuoysensoren" melden. Hier wird man die erste Boje los. Als Belohnung winken "Technical Plans". Diphda 4 hat eine Orbitalstation "Size 5". Am besten mit einer Nahkampftaktik eliminieren. Alle Stationen mit "Forward Firing Rack Guns" belegen und mit automatischem Feuer so nah wie möglich an der Station bleiben. In der nordöstlichen Ecke des Hauptkomplexes prahlt der "Scorch Champion", er werde seine "Evian Armour" hergeben, wenn jemand die Spielmaschine schlägt. Das geht ganz einfach mit einem nützlichen Cheat. Man muß nur einen Lever zwischen drei "Death Robots" im Nordosten betätigen. An den Hebel kommt man mit den Cyberboots gewaltlos heran. Nun noch schnell in das Gebäude an der Westseite. Die Boje piepst und wird erfolgreich abgesetzt. Superlaser aus dem Raum mitnehmen! Im Hauptgebäude gewinnt man tatsächlich gegen die Scorchmaschine. "Yuic" hält sein Versprechen

und rückt seinen kostbarsten Besitz, die "Evian Armour", heraus. Die psychologisch geschulte Crew erkennt natürlich, daß dem Eviankrieger ohne seine Rüstung die Identität verlorenginge. Großzügig gibt man ihm die Rüstung zurück. Es lohnt sich! Yuic verschenkt dafür neue Schiffspläne!

ZAURAK 2

Ausreichend Munition und Verbandszeug sind erforderlich. Die Crew hört sich zunächst die Wiedervereinigungspläne des Stadtrats im südwestlichen Bereich an. Der Hebel, der die Tür zur südwestlichen Ecke öffnet, ist leicht zu finden. Im dortigen Bereich befindet sich das wichtigste Werkzeug, "Sonic (Hedgehog?) Pincers". Neben dem Beratungsraum stechen die Wasserventile ins Auge, diese mit den "Sonic Pincers" öffnen und schon ist der dritte Distrikt wieder an die Wasserversorgung angeschlossen. Die nächste Ventilgruppe für den zweiten Distrikt muß abgedreht werden. Genau überprüfen! Nur so läßt sich Gavol an den Verhandlungstisch zwingen. Jetzt kommt der schwierigste Teil. Der Eingang zum Labyrinth ist am Ende eines schmalen Gangs im Nordteil verborgen. Die Bodenluke ist nur mit den "Sonic Pincers" aufzubekommen. Das Labyrinth ist ein kleiner Alptraum, schließlich kommt man aber trotzdem durch. Im dritten Distrikt möchte Sharok wieder an die Wasserversorgung angeschlossen werden, haben wir schon getan. Er behauptet jetzt, er werde das Labyrinth abstellen (und damit der Forderung von Gavol entsprechen). Er tut das aber nicht! Abgestellt wird das Labyrinth mit einem Schaltpult direkt um die Ecke der Teleporttür! Stolz berichtet die Crew dem Stadtrat von ihren diplomatischen Erfolgen. Als kleine Gegenleistung sind jetzt alle Bodenluken zu öffnen und - man höre und staune - natürlich muß die letzte Boje genau in dem erst jetzt zugänglichen Raum (rechts neben dem Counsellor) platziert werden. Auftrag erledigt! Leider ist Giate anderer Meinung und muß deshalb spätestens zu diesem Zeitpunkt aus dem Verkehr gezogen werden. Der K-Beam ist in unserer Hand.

Ankaqsektor und Harmonic Resonator

Hat man sich bis zur "Hive Queen" im "Imperial Palace" auf Fomalhaut 6 vor-gekämpft, so ist der Lohn ein optischer Schlüssel für das Eingangstor des Tempels auf Ankaq 1. Vor diesem Tor liegt noch ein weiterer, außerordentlich wichtiger Schlüssel: Der "Utrecean Key" für Alrai 2. Im Inneren des Ankaqtempels zunächst nur das Comnet aus dem dritten Raum mitnehmen und den Planeten wieder verlassen. Alrai 2 birgt einige Rätsel. Erst einmal alle goldenen Orbs einsammeln, indem man ganz einfach die Podeste untersucht. Auch im Raum neben dem Teleporter befindet sich eine goldene Orb. Nun muß Cu dran glauben. Freiwillig läßt der nämlich nicht zu, daß das Bild an der Nordseite seines Zim-

mers untersucht wird, das den Eingang zum Innenbereich öffnet. Weiter Orbs sammeln, vier goldene und eine silberne müssen es schon sein. Der Gusheimwächter läßt nach Vorzeigen der "Blind Faith Card" passieren. Der "Utrecean Key" öffnet das nächste Tor. Die vier goldenen Orbs müssen jetzt auf den Podesten platziert werden, danach noch ein einzelner silberner und schon erscheint eine Treppe zur Kammer der Sphere von Awa. Leider läßt es sich nicht vermeiden, den Fandelbroth in der nordöstlichen Ecke, der im Besitz der wichtigen Fake Sphere ist, zu erschießen.

Shadowside (entspricht Deneb 2) gilt unser nächster Besuch. Die Schiffe im Orbit müssen vorher noch ausgeschaltet werden. Dann orientieren, wo die wichtigen Leute sitzen und das Mintap aufnehmen. In die südwestliche Ecke. Die Tür des Gebäudes mit dem Dechiffrierrätsel öffnet sich, wenn man Mintap und Comnet aus Ankaq 1 einwirft. Einjhi übergibt eine Datenkassette für Bit, der einen appetitlichen, gebrauchten Augapfel (Wetware, used eyeball) für Socketball parat hat. Der ist ganz begeistert wieder besser sehen zu können und macht dafür die Tür zum Lagerhaus auf, in dem die Sphere von Harmon liegt; mitnehmen. Unterwegs findet man noch einige Wetsuits. Vorsicht, sie sind nicht mehr verwendungsfähig und müssen entweder mit Fixitkits repariert werden oder ganz einfach in der Mondbasis neu produziert werden. Nur mit diesen Anzügen ist der Zugang zur Wasserwelt von Nashira 3 möglich.

Nashira 3

Zugang durch die im Wasser liegenden Steinblöcke an der Westseite, ist nur möglich, wenn die Wet Suits getragen werden. Sonst gibt es keine größeren Probleme. Sind die Fische im Bassin ausgeschaltet, findet man den goldenen Dreizack, der das Tor zum Kammerbereich der Sphere verschließt. Die Sphere von Themi herunternehmen. Jetzt gehen alle Türen zu. Die Fakesphere auf das Podest setzen und schon sind die Türen wieder geöffnet. Nach diesen Vorarbeiten endlich zur Sache.

Ankaq 1

Die vier Spheren oder Orbs müssen in die Versenkungen in der Mitte der Räume mit den Kristallpodesten platziert werden. Damit ist der Innenbereich der Ethnysqueen zugänglich, die ihre Belohnung übergibt: Den Harmonic Resonator. Als zusätzliche Angabe noch ein Wort zu Merak 1 (Life Gallery). Die Schiffe im Orbit müssen zerballert werden, erst dann ist ein Herunterbeamen möglich. Zutritt nach Vorlage der Gallery Admission. Teleportationen nur durch den Engineer möglich. Platziert man das "Slieth Egg" und den "Noch Cage" in die je-

weiligen Käfige, so verraten die Chytties (zu finden an der Südseite des letzten Levels) den Trick mit der Fake Sphere für Nashira 3.

Izar- und Kornephorossystem Arcturus 3 (Detenu)

Der Weg nach Westen führt in einen weiteren Level. Die Gruppe mit dem Mayor, zu finden in der nordöstlichen Ecke, muß überfallen werden. Die Beute, "Official Papers", bringt die Wachen der Burg dazu, die Zugbrücke herabzulassen. Der Mayor bietet den Zugang zu seiner Schatzkammer als Preis für Informationen über den Verbleib seiner Tochter an. Vom Landelevel aus führt ein Weg nach Nordwesten. Hier findet man (in einem weiteren Level) das Halsband der vermißten Tochter (bei einem Raketenstart ums Leben gekommen). Dazu im Norden einen von Omegas Robotern ansprechen, der gegen den Civitic Balancer eine Omega Card herausgibt. Der Burghauptmann hält sich an sein Versprechen und öffnet seine Schatzkammer, wenn man ihm das silberne Halsband übergibt. Vier Reihen von Truhen müssen zu einem bestimmten Muster geöffnet werden. In den beiden senkrechten, linken Reihen die zweite, dritte und fünfte von oben, in der nächsten Reihe alle Truhen. Der "Star Stone" liegt dann in der mittleren Truhe der letzten Reihe. (Die beim Überfall zusätzlich erbeutete Maint Card kann im Computerraum von Vindematrix verwendet werden).

Mizar 5

Jeder Besucher muß den Einwohnern mit einem Test beweisen, daß er kein Android ist. Von Omega eingesetzte Androiden können nicht lügen. Deshalb muß auf jede Frage die falsche Antwort gegeben werden. Sucht man den südwestlichen Rand des Bildschirms ab, so befindet man sich in einem zweiten Level. Im Gebäude an der Westseite bekommt man hinter dem Lagerraum von Zomril den Cevitic Balancer.

Vindematrix

Nur ein Gegenstand ist wichtig. Man bekommt ihn beim Gespräch mit dem Mayor praktisch aufgezwungen: Den "Funny Hat". Der Zugang zu Izar muß erkämpft werden. Im Orbit vier Einheiten mit Maximalgröße 6. Auch die Fortbewegung auf der Oberfläche ist ein kleiner Alptraum. Einzige Möglichkeit: Cyberboots. Sechs Hataphas Gems braucht man für das Haupttor, die auf dem Gelände verstreut sind und auf den kopfartigen Gebilden platziert werden müssen. Der Cyberbootbesitzer muß sich zunächst alleine vorwärtskämpfen, größere Mengen an "Tac Rifles" und mehrere Kampfanzüge empfehlen sich durchaus. Mit einem Pikor lassen sich die tödlichen radioaktiven Haufen beseitigen. Im nächsten Level schieben sich beim Betrachten des kleinen Seitengebäudes plötzlich sie-

ben Schaltkonsolen aus dem Boden, farbkodiert. Jede Schaltsäule muß auf Violett geschaltet werden. Weiteres Vordringen in das Innere mit den Cyberboots. Der Star Stone öffnet die pockennarbige Wand und es erfolgt die Teleportation nach Vindematrix. Wird der Funny Hat auf den Altar gelegt, so bekommt man endlich die letzte Strophe aus dem Grabmal des Last Defenders. Bei der Suche nach den Hataphasgems findet sich außerdem noch ein ganzen Pack Pläne.

Kornephoros wartet. Wie kommt man durch das erste Tor? Die beiden Spare Parts müssen auf die markierten Stellen am Boden gelegt werden! Den Pfeilen nach in den Raum mit dem Roboter, der den Unilock haben möchte. Dafür gibt's den Cyber Credit. Über Berge von zerlaserten Cin Sae Spawns und Wachrobotern geht es ab in den verbotenen Bereich. Wieder eine verschlossene Luke. Der Öffnungsmechanismus ist wirklich gemein! Verborgen unter einem Fleischhaufen neben der Luke! Schon ist der Zugang frei und (legt man die letzte Strophe auf das mittlere Grabmal) die ultimate Waffe unser: Die "Cygnus Cannon" (die Munition dafür sind die Neutrino Caches). Wieder geht es nach Izar. Diesmal ist der Zugang zum Innenbereich mit der Energiewand möglich. Omega übergibt neue Pläne und den "N.I.C.T.U.". Auf dem Heimweg ein kleiner Aufenthalt in Kochab. Der Massconverter muß noch ersteigert werden. Im Auktionshaus ist er gegen die Sonic Pincers, den Cyber Credit und die Deed 38466 zu bekommen. Jetzt kann, nach Bau des größten Raumers, der Sektor mit der höchsten Technologiestufe angegangen werden.

Alnasi

Die Orbits aller Schlüsselsysteme werden durch Hi-Techraumer bewacht! Zunächst nach Westen und die Roboter, die das Vorgehen aufhalten wollen, eliminieren. Im nordöstlichen Teil Kontakt mit "Ominar Tech" neben dem Mindnet aufnehmen und den angebotenen Auftrag akzeptieren. Über den Teleport 2 in das Schiff und den "Mind Net Key" holen. Im Hauptschiff dann die Behälter an den Wänden (unter ständigem Zwischenspeichern) durchsuchen. Entweder findet sich ein "Control Crystal" oder der Behälter explodiert. Mit dem "Mind Net Key" zum "Mind Net" im Ostteil gehen und den defekten Teleport 3 auf Nummer 2 umstellen lassen. Über Teleport 2 dann in Schiff 3 springen und dort "PC Strandware" aufnehmen (nur eines der Items die wie normale Riflemunition aussehen). Gegenüber der "Grand Hall" dem Ominar alle sechs Kristalle nacheinander übergeben. Die Tür geht auf. Dem Proconsul Ominar mit dem Microtic Injector (unbedingt erforderlich !) die PC Strandware injizieren. Control Spike für Vega 9 wird als Belohnung übergeben.

Vega

Erforderlich sind Grundkenntnisse über das Periodensystem der Elemente und der Control Spike von Alnasi. Die Wandbilder stellen jeweils verschiedene Atome dar. Ordnungszahlen hier nochmals dargestellt: H=1, O=8, Na=11, S=16 und Cl=17. Wenn die Tür nach dem Code für NaCl verlangt, ist also erst der Schirm für Na (der mit 11 Elektronen), dann der für Cl (mit 17 Elektronen) einmal zu drücken. Entsprechend ist für H₂SO₄ zweimal H, einmal S und viermal O zu betätigen. Erst die letzte Tür läßt sich mit dem Control Spike öffnen und es findet sich der Escape Code, der auf Ascella II den Zugang ermöglicht.

Ascella

Erforderlich ist der Escape Code aus Vega 9. Empfehlenswert sind mindestens 15 bis 20 Trauma Kits, 10 First Aid Packs (samt der entsprechenden Fertigkeiten in First Aid und Surgery!), wenn noch vorhanden die Shroud of Kriq sowie 10 bis 15 Tac Nuke Rifles. Sofort nach der Landung abspeichern. Bereits in der Landezone befinden sich mindestens drei tödliche Hochspannungsfallen, die mit dem "Levigator" zur Explosion gebracht werden müssen. Orientierung nach Westen, am Rand des Vorplatzes entlang zum Eingang, Vorsicht ist auch an dem Computerterminal geboten. Zwei Schritte davor ist eine weitere Hochspannungs Falle. Nach Verwenden des Escape Codes geht das Tor auf. Orientierung nach Osten und Versuch in einen im Nordosten gelegenen Raum vorzudringen, in dem zwei Wachroboter stehen. Diese unternehmen aber nichts, wenn man den dort zu findenden ISC Pin einfach mitnimmt. Dieser öffnet die erste Tür, auf die man stößt und die eine wahre Schatzkammer verschließt. Für jedes Gruppenmitglied eine Cygnus Cannon, eine Dreadnought Suit und ein Neutrino Cache (Nachfülleinheit für die Cygnus Cannon, enthält deutlich mehr als vier Schuß und füllt die Munition selbständig wieder auf). Die Gruppe ausrüsten und weiter zum Zentralcomputer oder zum Terminal. Der Zutritt zum Zentralcomputer wird durch Zerschießen der Wand erzwungen. Auch der in dem Raum wartende "Impremi Secundus" ist eine harte Prüfung! Jetzt ist der Computer ebenfalls durch Beschuß zu vernichten. Gleiches Vorgehen im Terminalraum. Das Zerstören der Computerteile öffnet die Tür im Süden des Bezirks. Nach Überwinden einer ganzen Reihe weiterer Wachroboter gelangt man schließlich ans Ziel der Wünsche, zum Algocam. Dieses muß nur noch auf der Mondbasis abgeliefert werden und schon sind wir am Ende der langen Mühen angelangt - die gute, alte Erde ist wieder einmal gerettet.