

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 12/92

TIPS & TRICKS

KOMPLETTLÖSUNGEN:

QUEST FOR GLORY III

PLANET'S EDGE TEIL 1

AMIGA

PC

MEGA DRIVE

GAME BOY

NES

SUPER NES

FUN & ACTION

GAME ON

**3 Powergames..
für nur DM 7,90!**

**Jetzt NEU im
Zeitschriftenhandel.**

INHALT

Amiga

Seite 4

Premiere • Civilization • Fire and Ice • Treasure Island •
Push Over • UGH!

Konsolen

Seite 9

James Pond 2 • Prince of Persia • Shanghai •
Elemental Master • Super Contra • The Addams Family •
Solstice • Star Trek • Parodius • Street Fighter 2 • Final Fight •
Steel Empire • Splatterhouse 2

PC

Seite 14

1869 • Das schwarze Auge - Teil 1 • Das schwarze Auge -
Teil 2 • Magic Pockets • Battle Isle Data Disk • Rampart •
Airbus A320

Komplettlösungen

Quest for Glory III
Planet's Edge - 1. Teil

Seite 18

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.

PREMIERE

Gestern war Computerspielen, heute ist Premiere. Damit dieser schlaue Satz nicht dem Frust zum Opfer fällt, sind hier einige Freezeradressen, die neue Hoffnung aufkeimen lassen.

Energie	c114f9
Anzahl der Leben	c114fb
Munition	c114f7
Zeit	c114ff

Martin Borchers

CIVILIZATION

Diesmal werdet Ihr tatsächlich verschont und alle weisen Sprüche über Angriffsstrategien und Wirtschaftsklügeleien landen gleich im obersten Regal. Jetzt kommt einmal etwas Handfestes! Die Freezeradresse "c146d7" bewegt wahre Geldmassen auf Euer Konto.

FIRE AND ICE

Wie überlebt man einen Willi Bogner-Film ohne gewaltige Folgeschäden? Eine vernünftige Antwort kann darauf nicht gefunden werden. Beim neuesten Jump'n'Run-Knaller "Fire And Ice" sieht es hingegen schon ein wenig anders aus. Die Freezeradressen:

Schneebomben:	1edc3 (nur \$99)
Extrawaffen:	1edc7 (nur \$99)
Leben:	1edb7 (auf \$00 setzen)

Heiko Hergert

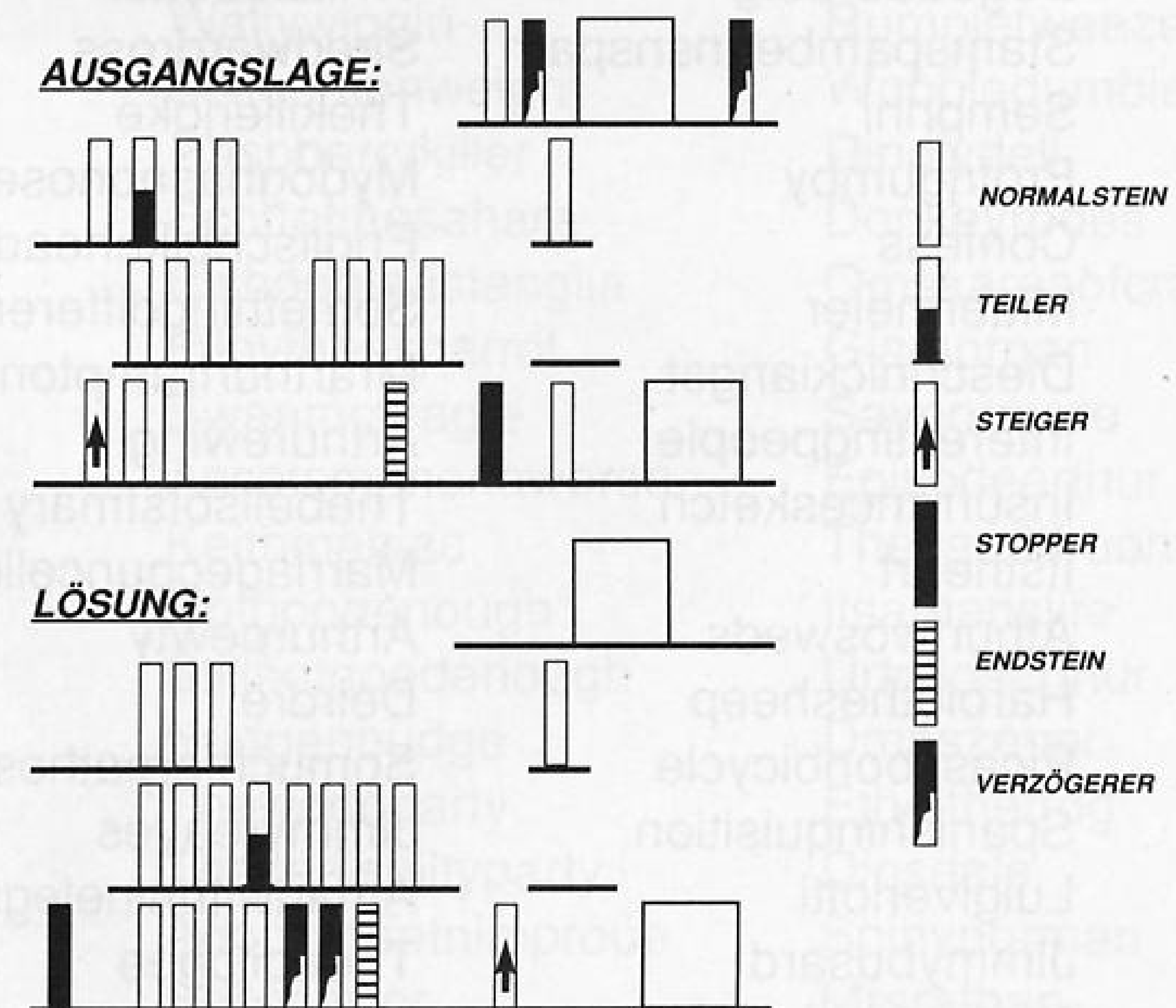
TREASURE ISLAND

Nach dem Start kann die fröhliche Schatzsuche sehr viel einfacher gestaltet werden, indem Ihr unverdrossen "icanfly" eingibt. Nur Fliegen ist schöner, äh...

Jan Wilczek

PUSH OVER

Der hunderste Level scheint so seine Tücken zu haben, denn immer mehr Leser verzweifeln an dieser unsagbar schweren Stelle. Hier also eine kleine Erläuterung, die auch die Unwissenden zur Erleuchtung führen wird...



Bastian Schrader

UGH!

Das steinzeitliche Taxiunternehmen erstreckt sich über zahlreiche, ausgeklügelte Episoden, die alle ein Ende finden möchten. Damit Ihr nicht für alle Ewigkeit an dieser schier unlösbaren Aufgabe knabbern müßt, sind hier sämtliche Levelcodes:

Level	1 Player	2 Player
1	Freischtie	Notlob
2	Selbstlaeufer	Amazeavole
3	Hennabreggs	Stunastoat
4	Pfanneheiss	Puzzleapuma
5	Soichgombasepp	Famousdeath
6	2Pfundhackfleisch	Kissmehardy
7	Dogodderdeig	Whizzobutter
8	Stamspambeansnspam	Siredwardross
9	Semprini	Thekillerjoke
10	Profrjgumby	Mydoghasnonose
11	Confess	Englischbikehead
12	Mittermeier	Somethingdifferent
13	Dieschnickiangst	Mrarthurframpton
14	Interestingpeople	Arthurewing
15	Insurrancesketch	Thebellsofstmary
16	Itstheart	Marriagecouncillor
17	Athurtwosweds	Arthurpewty
18	Haroldthesheep	Deirdre
19	Picassoonbicycle	Somuchforpathos
20	Spanishinquisition	Jimmyreaves
21	Luigiverlotti	Amanwithninelegs
22	Jimmybusard	Theepilogue
23	Kencleanairsystem	Monsignoreedwardgay
24	Johanngambolputty	Drtomjack

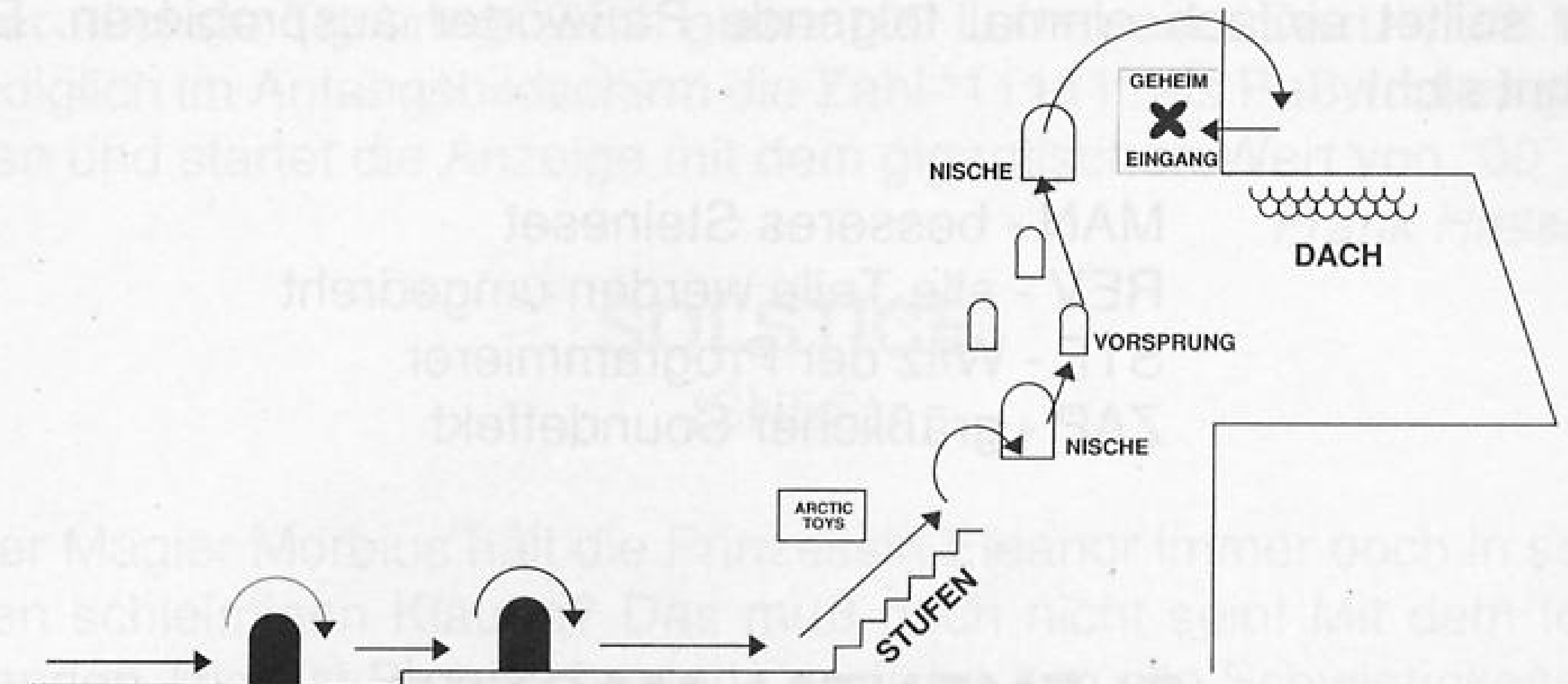
25	Trainpotting	Fullbodyslam
26	Bicyclerepairman	Theworldaroundus
27	Irvingsaltzberg	Themouseproblem
28	Theendberg	Miltonavenue
29	Howtoflinganotter	Theamazingkargol
30	Thecatsatonthemat	Thelarch
31	Confuseacatltd	Mrsfionalewis
32	Distractabee	Arthuraldridge
33	Mittelschmerz	Cardinalderichelieu
34	Inspectortiger	Dimuftheyard
35	Lookoutoftheyard	Runhiggins
36	Fishyrequisittttt	Altersaddle
37	Arthurfiggis	Magicpixie
38	Crunchyfrog	Daisybumble
39	Springsurprise	Roughtoughjolly
40	Wallywiggin	Rumpletweezer
41	Sixteentonweight	Wobbledumblebush
42	Raspberrykiller	Dinglydell
43	Scottofthesahara	Donkeyrodes
44	Bishopofeastanglia	Omskareaofcracau
45	Plloytheexparrot	Glamorgan
46	Ewanmcteagle	Saynormore
47	Ascotsmanonaworse	Episodearthur
48	Keithmaniac	Thecardiffrooms
49	Notgoodenough	Itsamanslife
50	Stillnotgoodenough	Urtrillosarthur
51	Nudgennudge	Dmaszener
52	Thewoddparty	Ethelthefrog
53	Thesenisbiltyparty	Dinsdale
54	Adoptadaptnimproue	Spinynorman
55	Hellosailor	Mrsratbag
56	Arthurtree	Itsthemind

57	Ablockofwood	Freemasonhandshake
58	Liontaming	Straightman
59	Runobvious	Neuerpaypolicy
60	Channeljump	Mimmo
61	Tunnelingtojava	Itsaliving
62	Hauricezatapatigue	Rancidpolecatnoz
63	Kenbiggles	Freedeadeindian
64	Alibayan	Hellsgrannies
65	Kendove	Keepleftsign
66	Tiddles	Babysnatches
67	Thenkedani	Sillywalks
68	Kenshabby	Addgalactandalizard
69	Albatross	Mrbelfit

Lars Threine

JAMES POND 2

(Mega Drive)



Um einen geheimen Superlevel zu entdecken, solltet Ihr den Weg einschlagen, der auf der Karte eingezeichnet ist.

Christian Thalinger

PRINCE OF PERSIA

(Gameboy)

Der persische Prinz hat alle Hände voll zu tun, um die schwierigen Level zu meistern. Mit folgenden Levelcodes könnt Ihr ihm hilfreich unter die Arme greifen.

Level 2 - 06769075
Level 4 - 99116015
Level 6 - 46308135

Level 3 - 24613065
Level 5 - 53004005

SHANGHAI

(Gameboy)

Ihr solltet einfach einmal folgende Paßwörter ausprobieren. Es lohnt sich!

MAN - besseres Steineset
REV - alle Teile werden umgedreht
STF - Witz der Programmierer
ZAP - gräßlicher Soundeffekt

ELEMENTAL MASTER

(Mega Drive)

Das versteckte Cheatmenü offenbart sich, wenn Ihr "A", "B", "C" und "Start" gleichzeitig drückt. So einfach kann ein Cheat sein!

Stefan Hartmann

SUPER CONTRA

(SNES)

Contra? Re! Mit dieser Freezeradresse könnt Ihr dem eifrigen Bildschirmgemetzel Paroli bieten und unendlich viele Bomben bzw. Leben abkassieren.

Bomben - 7e1f 8c01
Leben - 7e1f 8a03

THE ADDAMS FAMILY

(SNES)

Der nächste Tip bringt Euch glatte 100 Leben ein. Dazu müßt Ihr lediglich im Anfangsbildschirm die Zahl "11111" als Paßwort eingeben und startet die Anzeige mit dem gigantischen Wert von "00".

Frank Hassas

SOLSTICE

(SNES)

Der Magier Morbius hält die Prinzessin Eleanor immer noch in seinen schleimigen Klauen? Das muß doch nicht sein! Mit dem folgenden Trick ist Shadax bestens gerüstet, um alle Schwierigkeiten der Festung zu meistern. Drückt zunächst den "Select"-Knopf, um auf die Hilfsgrafik umzublättern. Dann folgendes Paßwort eingeben (S - Start, B - Knopf): BSS, BBS, SBB, SSS, BSB, BBS, SSB, SBS, SBS, SBB, SBS.

Wenn nun der Bildschirm aufblitzt, sind alle Flaschen wohlgefüllt und Shadax besitzt über 100 Hüte.

Timo Garbade

STAR TREK

(Gameboy)

Um die unendlichen Weiten des Alls richtig erforschen zu können, dürfen die nötigen Levelcodes natürlich nicht fehlen.

Level 2 - 3013, 7
Level 4 - 2101, 6
Level 6 - 0127, 4

Level 3 - 3112, 7
Level 5 - 1130, 5
Level 7 - 7156, 3

Markus Mokler

PARODIUS

(SNES)

Für diese Ballerspielpersiflage ist ebenfalls eine Freezeradresse im Umlauf. "7e00 9802" bringt Euch unendlich viele Raumschiffe.

STREET FIGHTER 2

(SNES)

Diese muntere Fernostprügelei besitzt eine versteckte Champion Edition. Um sie aufzurufen, müßt Ihr im Capcomscreen die folgenden Tasten betätigen: Unten, R, oben, L, Y, B, X, A.

Kwoh- Wah Tang

FINAL FIGHT

(SNES)

Drückt doch einfach einmal das Joypad nach links und anschließend die Startaste. Das nun folgende Optionsmenü hat es in sich!

STEEL EMPIRE

(Mega Drive)

Im Soundmenü solltet Ihr Euch die Effekte in der folgenden Reihenfolge anhören: "Sound 1", Sound "1", "Sound 9" und "Sound 2". Jetzt könnt Ihr die einzelnen Level direkt anwählen.

Stefan Möller

SPLATTERHOUSE 2

(Mega Drive)

Für alle Horror- und Slaughterfreunde sind die nachstehenden Levelcodes bestimmt genau richtig, auch wenn das Spiel nicht jedermanns Geschmack ist.

Level 2 - EDKNAIZOLLDL

Level 3 - IDOGEMIALLDL

Level 4 - ADEXOEZOLOME

Level 5 - EFHVEIRAGORD

Level 6 - ADENAIWRALKA

Level 7 - EFHXOEIALLDL

Level 8 - EDKVEITALLDL

Thomas Schulze

1869

Für alle Handelsreisenden, die unter akutem Geldmangel leiden, ist der nächste Tip genau das Richtige. Ein Hex-Editor ist allerdings dringend erforderlich, um die nötigen Veränderungen vornehmen zu können.

Mit dem Editor zunächst in den Pfad

"C:/????/1869/GR_1869/GAME"

gehen und beispielsweise das File "SAVE1.PAC" aufrufen.

In Sektor 8 und 9 sollte nun Folgendes zu finden sein:

Sektor 0000008

0496 (01f0) 0 0 . 0 0 . 0 0 . 0 0 . 0 0 . 0 0 . 0 0 . 0 0 -
00.00.00.00.00.00.c0.d4

Sektor 0000009

0000 (0000) 0 1 . 0 0 . 0 0 . 0 0 . 0 0 . 0 0 . 0 0 . 0 0 -
00.00.00.00.00.00.00.00

Die Hex-Codes "c0", "d4" und "01" können nun auf den obligatorischen Wert "ff" gesetzt werden, damit die anfänglichen Geldprobleme endgültig der Vergangenheit angehören.

Michael Heisig

DAS SCHWARZE AUG - Teil 1

1. In Prem befindet sich eine unterirdische Mine, die links vom Wafenhändler "Herm Jurgasvalson" aufgesucht werden kann.

2. Mit einem Diskettenmonitor die Datei "START____" aufrufen und die Zeile 2d20 anwählen. Die Werte "0a", "0b", "0d", "0e" durch "0f"

müssen nun gewissenlos ausgetauscht werden. Dieser feine Zug steigert alle Attribute auf den phänomenalen Wert von 15! Die Lebensenergie kann übrigens ebenfalls erhöht werden, indem man in Zeile 2d40 die Hex-Codes "1e" durch "3e" ersetzt.

Schega Hübert

DAS SCHWARZE AUG - Teil 2

Wenn Ihr zum Markt geht und etwas einkaufen möchtet, so solltet Ihr Euch eine Regel zum strikten Grundsatz machen. Feilschen erweist sich nur als rentabel, wenn Ihr mit erschreckenden 50% beginnt und nur langsam Zugeständnisse an den betreffenden Verkäufer macht.

Thorsten Waldermann

MAGIC POCKETS

Hier sind die Levelcodes für diese nette Taschenspielererei:

Level 1	1053	Level 2	5284
	3425		4757
	8282		2818
	4476		1960
	7766		6331
	1467 (Endprobe: Rennen)		8712
			3505 (Endprobe: Gorilla)
Level 3	0692	Level 4	8498
	1786		4170
	9877		3541
	7962		2823
	4125		1286
	2219		6067
	3223 (Endprobe: Treasure)		5139

BATTLE ISLE DATA DISK

2-Spieler-Modus:

Level 1 - Clock	Level 2 - Losag
Level 3 - Bombs	Level 4 - Comet
Level 5 - Pearl	Level 6 - Miror
Level 7 - Romel	Level 8 - Magma

1-Spieler-Modus:

Level 1 - Block	Level 2 - Watch
Level 3 - Lagun	Level 4 - Birma
Level 5 - Serpt	Level 6 - Rambo
Level 7 - Yukon	Level 8 - Point
Level 9 - Frogs	Level 10 - Italy
Level 11 - Lines	Level 12 - Varus
Level 13 - Sound	Level 14 - Tweak
Level 15 - Nipon	Level 16 - Flair
Level 17 - Arrow	Level 18 - Korso
Level 19 - Nouth	Level 20 - Fjord
Level 21 - Donor	Level 22 - Leyes
Level 23 - Jumpy	Level 24 - Werft

RAMPART

Wer schon immer einmal das Fallbeil in der Endszene voll in Action sehen wollte, der sollte während dieser Sequenz wie ein Wilder auf die Taste "Enter" hacken. Das Resultat ist verblüffend und abstoßend zugleich...

Samuel Collard

AIRBUS A320

Alle Hobbypiloten aufgepaßt! Hier sind wichtige Information, die direkt vom Tower stammen könnten.

1. Die beiden Funkfeuer Taunus und Erlangen haben in der beigelegten "Jeppesen"-Karte andere Werte als in der Anleitung. Es gelten aber trotzdem die Frequenzen aus dem dickeren Heftchen: 116, 7 für TAU und 114, 9 für ERL!

2. Wer sich die Flugplanerstellung vereinfachen möchte, sollte zu folgendem Hilfsmittel greifen. Zuerst die "Jeppesen"-Karten auf einem Fotokopierer um die Hälfte verkleinern. Dann auf diesen Einzelblättern mit einem Markierer die in der Anleitung aufgeführten Funkfeuer markieren. Die Flughäfen ebenfalls mit der jeweiligen Kennung eintragen. Schließlich die Kopien in Sichthüllen stecken und das ganze in der richtigen Reihenfolge in ein Ringbuch heften. Nun kann man mit einem wasserlöslichen Filzstift die Flugroute auf den Kunststoff zeichnen. Ist der Flug beendet, einfach wegwischen und man hat später wieder alles auf einen Blick.

Malte Paul

QUEST FOR GLORY III

Dieser Lösungsweg wurde mit einem Dieb, der auch Magiepunkte besitzt, durchgespielt. Man sollte immer alle Personen, die man trifft, nach allen möglichen Dingen fragen. Nach dem Intro kommt man in Tarna an. Zuerst begibt man sich auf den Marktplatz, wo man beim Geldwechsler den Dieb verfolgt. Nach der Zwischensequenz geht man zurück zum Geldwechsler und tauscht sein Geld in Royals und Commons um. Beim Lederverkäufer erwirbt man einen Wassersack und fünf Zebrahäute. Nun kauft man beim Waffenverkäufer den Speer und beim Honigverkäufer den Honig. Bei der Perlenverkäuferin erwirbt man eine Perlenkette, beim Seilverkäufer ein Seil, beim Schnitzer eine Statue, beim Trödler eine Tinderbox und bei der Tuchhändlerin eine Robe. Nachdem man beim Seilverkäufer das Diebeszeichen gemacht hat, sollte man sich von ihm Akrobatik beibringen lassen. Wenn man das gekaufte Seil an dem Haken befestigt hat, begibt man sich zum Apotheker und fragt ihn ebenfalls aus. Nun geht man zum Welcome Inn und kann dort essen oder direkt auf sein Zimmer gehen. Am zweiten Tag kann man wieder eine Mahlzeit zu sich nehmen und dann die Stadt verlassen. Auch die Wachen werden befragt. Man geht zu einem kleinen Felsen, der südöstlich von Tarna liegt. Auf diesem Felsen sitzen fledermausähnliche Tiere. Man wirft den Haken am Seil auf die Pflanze in der Mitte (die mit Früchten), und bekommt so die Früchte. Jetzt geht man wieder in die Stadt. In der Savanne sollte man ruhig einmal einen Kampf wagen, jedoch sollte man vorher immer abspeichern. Als sehr wirkungsvoll haben sich die Zaubersprüche erwiesen, da diese immer treffen. Das ist mit dem Dolch nicht immer der Fall. Bei der Zwischensequenz beantwortet man die Frage des Council mit "Ja".

Nachdem man am dritten und vierten Tag zusammen mit Rakeesh zum Simbanidorf gereist ist und auch hier alle Leute befragt hat und

am fünften Tag wieder aufwacht, kann man an der Zielscheibe Lanzenwurf üben und bei der Brücke die Muskeln und das Gleichgewicht trainieren.

Am sechsten Tag verläßt man das Dorf und geht zur Wasserquelle im Süden. Hier füllt man beide Wassersäcke mit Wasser. Einen gibt man später dem Apotheker. Sollte man in der Savanne oder später im Dschungel auf eine Falle treffen, so sollte man diese immer auslösen und damit unbrauchbar machen. Außerdem sollte man bereits gefangene Tiere befreien. Begegnet man in der Savanne einmal einem bunten Vogel, folgt man diesem zu einem Bienenschwarm. Hier gießt man den Honig auf die Erde und verläßt das Bild. Man geht wieder zurück zum Vogel, der jetzt am Honig nippt. Der Vogel fliegt zwar fort, wenn man auf ihn zugeht, läßt jedoch eine Feder zurück, die man aufsammeln und später dem Apotheker geben sollte. Hierfür erhält man einige Healing Pills. Übernachtet man in der Savanne oder im Dschungel entzündet man immer ein Feuer mit Hilfe der Tinderbox, da dies Tiere fernhält. Jetzt geht man weiter nach Osten, wo man nach einiger Zeit im Dschungel auf einen großen Baum trifft. Auf diesen klettert man und übernachtet in der oberen Höhle.

Am siebten Tag betritt man die untere Höhle. Von den "Wächtern" erhält man weitere Informationen. Nachdem man sie nach einem Edelstein gefragt hat, sollte man nur einen einzigen aufheben. Nun geht man zur oberen Höhle und gießt das Wasser aus dem Wassersack auf die Plattform am Ursprung der Quelle. Es wächst eine neue Frucht, die man automatisch aufnimmt. Nun verläßt man den Baum und geht zurück zum Simbanidorf. Hier geht man zum Häuptling und spricht mit diesem. Danach hört man dem Geschichtenerzähler am Lagerfeuer zu und geht dann schlafen.

Am achten Tag verläßt man das Dorf und begibt sich nach Tarna. Dort angekommen geht man zum Apotheker und gibt ihm das Wasser im Wassersack, die Früchte und die Frucht des Baumes. Nun beginnt er, einige Dispel Potions anzufertigen. Man geht ins Welcome Inn, ißt und unterhält sich mit dem Fremden. Danach übernachtet man im Inn.

Am neunten Tag geht man zum Apotheker und kauft eine Dispel Potion. Obwohl man nur eine kauft, bekommt man zwei, da man ihm einige der Zutaten geliefert hat. Auf dem Marktplatz trifft man den Dieb wieder und willigt ein, sich mit ihm nachts auf dem Marktplatz zu treffen. Nun geht man zu Kreesha und Rakeesh und redet mit ihnen. Nachts trifft man den Dieb auf dem Marktplatz und macht das Diebeszeichen. Nachdem man sich mit ihm unterhalten und ihm etwas zu Essen gegeben hat, geht man zurück zum Welcome Inn und übernachtet dort noch einmal. Sollten einem einmal die Rationen ausgehen, kauft man sich entweder beim Obsthändler Äpfel oder beim Metzger Fleisch und ißt dieses regelmäßig.

Am zehnten Tag geht man zum Simbanidorf und übernachtet dort. Am elften Tag begibt man sich weiter in den Dschungel bis zu einem Wasserfall. Sollte man hier auf einen gefangenen Affen treffen, befreit man ihn und fragt ihn aus. Wenn man in der Savanne übernachtet, kann es sein, daß plötzlich ein Erdschwein auftaucht. Man sollte mit ihm reden, da es wichtige Informationen hat. Nachdem man nach zwei Übernachtungen im Freien wieder im Simbanidorf ankommt, erfährt man, daß die Simbani einen Gefangenen gemacht haben. Man geht zum Käfig und redet mit der Wache. Danach redet man mit dem Häuptling. Sobald Uhura die Wache am Käfig hat, wirft man eine Dispel Potion auf den gefangenen Leopardman. Nachdem sich dieser zurückverwandelt hat, geht man erneut zum Häuptling und berichtet ihm von der Verwandlung. Er hat den Brautpreis auf einen Speer, eine Robe und fünf Zebrahäute

festgesetzt. Da wir diese Dinge bereits haben, suchen wir ihn sofort wieder auf und "kaufen" die Gefangene. Wir gehen zum Käfig und geben der Gefangenen die Perlenkette und die geschnitzte Statue. Dauraufhin lassen wir sie frei. Sie läuft weg und verschwindet vorerst über den Zaun. Man verläßt das Dorf und geht in Richtung Osten. Nachdem man übernachtet hat und im Dschungel ist, fühlt man sich plötzlich beobachtet und ruft. Es erscheint Johari, die Leopardenfrau. Man führt ein Gespräch mit ihr. Nachdem sie verschwunden ist, kehrt man zurück ins Simbanidorf und redet mit Uhura. Man übernachtet hier und geht am nächsten Tag nach Tarna. In Tarna redet man mit Rakeesh, Kreesha und danach mit der Bedienung des Welcome Inn. Hier übernachtet man auch. Tags darauf geht man wieder in Richtung Osten, wo man im Dschungel wieder auf Johari trifft. Nach einem weiterem Gespräch verschwindet sie wieder. Nachdem man einige Zeit im Dschungel umhergelaufen ist, trifft man erneut auf Johari. Diesmal können wir sie überzeugen, uns mit zu ihrem Dorf zu nehmen. Vor ihrem Dorf kann man nochmals mit Johari reden. Nach der Zwischensequenz wirft man den Haken am Seil zur gegenüberliegenden Hütte und es folgt eine Actionsequenz. Hat man dies geschafft, so schleicht man zu dem Speer an der Wand, nimmt diesen und schleicht zurück. Ist man wieder drüben, so folgt eine weitere Zwischensequenz. Hat man Tarna verlassen, geht man wieder nach Osten bis in den Dschungel. Hier trifft man auf den Affen, den man früher freigelassen hat. Nach einem kurzen Gespräch bringt einen der Affe zu seinem "Dorf". Dort überredet man ihn, uns zu der verlorenen Stadt zu bringen, was er schließlich auch tut.

Den Abgrund überwindet man mit Hilfe des Seils und des Hakens. Den Drachen, der nun aufwacht, muß man töten. Nach einem letzten Gespräch mit dem Affen betritt man die Stadt. Man klettert die Säule empor und nimmt das Auge der dort liegenden Statue an sich, klettert wieder hinunter und steckt das Auge in die Augenhöhle

der Wandmalerei. Man geht durch die sich nun öffnende Tür und muß einen Dämon töten. Anschließend öffnet man die obere Tür und geht hindurch. Auf Reeshaka, die sich in einen Dämon verwandelt hat, wirft man die letzte Dispel Potion. Nach ihrer Zurückverwandlung tauchen unsere Freunde auf. Nach einer Zwischensequenz schleicht man zur obenstehenden Säule, die man besteigt. Mit Hilfe des Seils gelangt man zur gegenüberliegenden Säule. Von hier aus wirft man das Seil zur Ecke rechts oben und balanciert hinüber. Nun tötet man den Dämon mit einem gezielten Wurf des Hakens. Damit ist das Spiel gelöst und man kann sich das Ende ansehen.

PLANET'S EDGE (1. TEIL)

Vertrauen ist gut, Kontrolle ist besser! Deshalb erst einmal die Crew überprüfen und eventuell von Neuem klonen. Mindestens 20 Healthpoints, möglichst Kenntnisse in "Heavy Weapons" und in den jeweiligen Fachdisziplinen, wenigstens 90 Abilitypunkte sind maßgebende Orientierungswerte. Besonders wichtig sind dabei die Fertigkeiten "Item Repair" und "First Aid". Die Schiffsbewaffnung sollte man schleunigst abmontieren, um deutlich an Frachtraum zu gewinnen. Alle Planeten mit Raumschiffen im Orbit gestatten keinen freien Zutritt. Bezahlen oder nackte Gewalt sind dann die einzigen Alternativen.

Alpha Centauri 2

Wie von Commander Polk dringend empfohlen, ist das erste Ziel Alpha Centauri. Dort erhält man durch Abfragen der Droidenköpfe von "Toll" interessante Informationen. Die Kevlaranzüge müssen unbedingt mitgenommen werden und auch für die Handlaser findet sich bestimmt Verwendung. Nach dem Anlegen der neuen Anzüge sollte man eine kleine Rundreise im Algiebesektor unternehmen, solange keine nervenden Piraten auftauchen. Allerdings immer nur ganz kurz in das System eindringen, um es später mit Automatiksteuerung anfliegen zu können.

Algiebasesektor und Algieban Crystal

Talitha 2 ist die erste Station. In der Küche im Südwesten befinden sich Streichhölzer. Mit diesen müssen erst einmal die Fahnen im Garten angezündet werden. Das lenkt die Wachen ab! Außerdem gibt es einen Weg durch die Sträucher am Nordrand des Parks, der zu einem weiteren Eingang führt. In diesem Seitenkomplex befindet sich unter anderem ein "Levigator". Auf Prinzessin Jhenna (NW) trifft

man später im gewaltigen Hauptbau. Sie klagt ihr Liebesleid, und daß sie gerne fliehen und ihrem Liebsten eine Nachricht übermitteln lassen möchte. Der "Levigator" macht den rettenden Weg frei und beim anschließenden Abflug hinterläßt die junge Dame ein wertvolles Schmuckstück für den Geliebten. Dieser glückliche Jüngling residiert auf...

Subra 2

Ein grüner Planet mit gefährlichen Trittfallen! Die roten Lebewesen sind aus sicherer Entfernung abzuballern und das Fleisch als Nahrung mitzunehmen. Ein Imastyl, sieht aus wie ein Holzstab, muß in der Nähe der Brücke gefunden werden, um mit den Eingeborenen überhaupt erst Kontakt aufnehmen zu können. Der Brückenwärter läßt die futuristische Heldengruppe gegen eine Portion des köstlichen Fleisches passieren. In der südöstlichsten Ecke der letzten Insel befindet sich in der Höhle Jhennas Herzstück ("He Who Speaks"). Beflügelt von der überbrachten Nachricht macht er schließlich den Weg zum "Talking Stick" frei. Nun das finstere Verlies mit großen Schritten verlassen und auf der Mittelinsel den Stock an "It's Steps Are Wise" übergeben. Als Belohnung winkt die "Algieban Invite".

Algieba 4

Erforderlich: Einige Einheiten an Fracht als Gebühr für den Zugang zu "Ishtad Station" und die "Algieban Invite". Den Teleportbereich nach Vorzeigen der Einladung zunächst nach Osten verlassen und sich zielsicher zum Schiff bewegen. Dort die Betten durchsuchen und die "Technicians ID" mitgehen lassen. Im Spielraum drei Kartensätze vom Roboter in Empfang nehmen und das Glücksspiel "Choasqua" zocken. Die erfolbringende Reihenfolge lautet "3, 5, 2, 1, 4", der Preis (ein Gravity Bar) ist dem Chefingenieur zu verabreichen. Dieser kann nun den Teleporter wieder funktionstüchtig ma-

chen. Jetzt den Maschinenraum aufsuchen (Hochspannungsladungen - Vorsicht!) und den zweiten Kartensatz in der Reihenfolge "1, 5, 4, 3, 2" verwenden. Alle Räume, in denen sich Betten befinden, durchsuchen, denn dort verbergen sich die schlagkräftigen Lasergewehre. Bei materialverschleißenden Kämpfen mit den bitterbösen Halunken kann man weitere Waffen einheimsen, eines der Amulette sollte man aber auf alle Fälle mitnehmen. Nachdem man zwei Wachen ausgeschaltet hat, bekommt man von einem Sterbenden (in einem weiteren Nebenraum) zwei "Algieban Tals"! Im zweiten Maschinenraum die gleiche Reihenfolge der Karten anwenden und die Restartfrequenz ist beendet. Es wird ein "Attagi Com Code" ausgeworfen, der dem Chefdenker im Kontrollraum auszuhändigen ist. Damit sind die Boote nun wieder verwendbar und man kann zurück zur Ishtad Station. In der Küche im Westteil findet man beim Durchsuchen des Käfigs das sechste Siegel. An der Wand des Verbindungsganges zur Teleportstation ist eine Leiter zu sehen. Benutzt man sie, so gelangt man in das nächste Stockwerk. Jetzt den Barbereich aufsuchen und dem Wirt einen "Algieban Tal" abtreten. Die lukrative Gegengabe ist eine Flasche des vortrefflichen veganischen Weins (nicht trinken!). Im Raum nebenan den Mann von der Presse ansprechen, der daraufhin seinen Ausweis herausrückt. In der südwestlichen Ecke der Haupthalle befindet sich ein Raum mit einem Hebel, an dem das sechste Siegel angebracht werden muß. Der Hebel bewegt sich nun und in der Präsidentensuite ereignet sich ein Mord. Die Wachen am Eingang der Suite lassen nach Vorzeigen des Presseausweises passieren. Im Zimmer des Staatsoberhauptes gilt es lediglich, das Amulett und die Sicherheitskarte abzukassieren. Dies muß relativ schnell geschehen, denn in diesem Raum treibt ein furchtbares Alien, genauer gesagt ein Fexi, sein Unwesen. Seine Attacken sind äußerst unangenehm! Mit den stibitzten Gegenständen jetzt in den Hallennebenraum im Osten gehen. Die frustrierte Wächterin läßt sich mit der Flasche "Vegan Wine" kinderleicht be-

stechen und der Kontrollraum kann gefahrlos betreten werden. Wenn hier der Hebel umgelegt wird, so erstrahlt das ganze Zimmer in grellem Licht und bei der peniblen Untersuchung tritt der "Algieban Crystal" in der obersten Statuenreihe (links!) in Erscheinung. Nicht genug, an der Nordwand der Teleportstation ist ein Zugang zu einem Raum mit diversen weiteren Gegenständen freigeworden. Am wichtigsten sind in diesem Fall die Schiffspläne und das Reparaturset.

In der Mondbasis ist man damit in der Lage, eine neue Schiffsklasse, Calypso, zu erschaffen. Auch ist jetzt die Eigenherstellung von "Fix It Kits" und "Kevlar Suits" in den Bereich des Möglichen gerückt!

Koo-She

Eine harte Nuß, doch durchaus lohnend. Nach der Landung verschwindet eines der vier Mannschaftsmitglieder. Macht aber nichts, der taucht schon wieder auf. Trotzdem dem Höhlengang unverdrossen weiter nach Osten folgen. Die Untersuchung des Felsens am Wasserlauf zeigt uns den Eingang in eine Nebenhöhle, in der ein mysteriöser Schalter umgelegt werden muß. Die weiteren Erforschungen der Wege bringen eine "Mirror Shard" ans Tageslicht, die beim linken und mittleren Teleporter angewendet werden kann. Jetzt funktioniert auch der rechte!

Beim weiteren Vordringen muß in der Gegend der holographischen Feuer der "Levigator" verwendet werden. Auf Hochspannungsfallen achten! Im Gebäudekomplex den Raum mit den vier Hebeln aufsuchen. Lever "q" auf grün stellen, dann das Schaltpult betätigen. Ein seltsamer "Tawali" wird von der Maschine produziert. Dieser folgt der Gruppe wie ein Hund zum "Brainexchanger" und muß beim Umlegen des Schalters auf der grünen Fläche stehen. Die Körper werden nun vertauscht und in dem südlich von dem verschlossenen Raum wegführenden Gang muß der Schalter an der Westwand betätigt werden.

Die Tür geht auf, der "Algieban Scientist" übergibt wichtige Pläne für diverse Raumschiffwaffen und der ganze Komplex muß direkt aus diesem Bereich verlassen werden, denn der normale Rückweg ist leider versperrt.

Rückkehr zur Basis und Auswertung der Pläne. Neue Triebwerke sind mehr als empfehlenswert! Ein kurzes Zwischenspiel sollte jetzt die Bodenbewaffnung verbessern. Auf der "Utrece Homeworld" in "Alrai 2" bekommt man im Austausch gegen die Orbs, die beim Untersuchen der seltsamen Podeste im nordöstlichen Bereich gefunden werden können, eine "Tac Nuke Rifle" von einem Benunna. Nur bronzene Orbs zum Tausch anbieten, die anderen werden noch dringend benötigt! Mit dieser Waffe ausgerüstet, kann der Versuch unternommen werden, auf "Alkaid 1" in den Omegakomplex einzudringen. Der Levigator macht den Weg am Nordrand des Gebäudes frei. Die Hochspannungsfelder entladen sich nur einmal und können dann gefahrlos betreten werden. Im Komplex selbst werden die Energiezäune auf die gleiche Weise ausgeschaltet. Jetzt muß unter ständigem Abspeichern ausprobiert werden, wo nur ein oder zwei Personen zu finden sind. Diese werden ausgeschaltet und deren "Mayfield-Armour" sofort verwendet. Mit acht Mayfields auf die Crew verteilt, ist man jeder Aufgabe gewachsen. Eine kleine Lebensversicherung aus "Kochab 2" sollte man sich auf dem Rückweg ebenfalls nicht entgehen lassen. Spricht man den Kolonisten Mavrin Seppo im Nordosten an, so übergibt er eine Kiste mit "Spare Parts" und einen "Unilock". Verwendet man den "Unilock" an einer der Kisten in diesem Raum, so springen plötzlich alle auf und der Raum wimmelt nur so vor gefährlichen "Cin Sae Spawns". Sind die Biester schließlich erledigt, findet man in dem Hinterzimmer diverse Gegenstände. Besonders wichtig ist die "Shroud Admission". Es handelt sich hierbei um eine Eintrittskarte zum Gebäude mit der berühmten "Shroud of Kriq". Die hat die wundervolle Eigenschaft, Tote zum Leben zu erwecken, wenn auch nur auf zehn Anwendungen begrenzt. Es muß

lediglich das Museum besucht und das wertvolle Stück abkassiert werden!

Cor Caroli und der Gravitic Compressor

Erste Station ist Denebola 4. An der westlichen Außenwand des Gebäudekomplexes befindet sich ein "Decorative Orb", das erforderliche zweite genau in der südöstlichen Ecke. Setzt man die Orbs auf die Podeste in der Mitte der östlichen Mauer, so öffnet sich ein Tor. Außerhalb der Mauer befindet sich in dem Gebäude in der norwestlichen Ecke ein Ersatzteil ("Spare Part") für Alula 4 und in der südwestlichen Ecke ein "Eldarin Pot". Mit den Teilen geht es weiter nach Alula 4. "Agricol", der dortige Stammesführer, stellt zwei Aufgaben. Ein Sack mit Lozam ist ihm zu überbringen. Man findet ihn hinter einem Blumenstock in einem südwestlichen Raum des Gebäudes. Dann läßt er einen Gegenstand aus einem weiteren Raum, dessen Tür er öffnet, erraten. Antwort: Der Stein. Als Belohnung übergibt Agricol eine Eintrittskarte für den Zoo auf Merak 2 ("Gallery Admission"). Die anderen Gegenstände aus dem Nebenraum sind aber auch recht nützlich. Wenigstens den "Assault Laser", einen weiteren "Levigator" und die "Industrial Badge" sollte man schon mitnehmen. Das Ersatzteil aus Denebola macht den roten Mähdrescher wieder funktionstüchtig. Das Ungetüm setzt sich in Bewegung und mäht eine Gasse in das Lozampfild. Der Letzte, der dort zu findenden Farmer übergibt einen "Harvest Key", mit dem der Nebeneingang des Hauptbaus zu öffnen ist. Im dortigen Kommandoraum braucht man dringend ein anderes Navigationsersatzteil, um ein Raumschiff für Denebola 4 wieder flott zu machen. Es soll mit der entsprechenden "Requisition Form" aus den Oortizanlaboratorien auf Cor Caroli 1 besorgt werden. Das ist ein wenig problematisch, denn Ominar Ominzeta, der das nötige Anforderungsformular noch bestätigen muß, ist zunächst nirgends aufzufinden. Ein "Aghne Technician" in der nordwestlichen Ecke des Hauptkomplexes hilft nun weiter, er übergibt ei-

nen Minilabpaß. Im Minilab sind die nächsten Aufgaben zu lösen. Die Logic Circuits Alpha und Beta sind auszutauschen. Zutritt zum Inneren der Schalträume ist nur durch Zerschießen der Wand möglich. Ominzeta ist nun zu finden und in die südöstliche Ecke des Schaltkomplexes mitzunehmen. Außerdem muß er das Anforderungsformular unterschreiben, das dann den Namen "Authorized Form" erhält. Hat man den Laborchef auf die richtige Position gelotst, macht er den Rückweg in die Normaldimension frei. Es befindet sich dort der begehrte "Gravitic Compressor" und ein "Microtic Injector". Beide Gegenstände sind von großer Wichtigkeit! Gegen die "Authorized Form" gibt der Techniker im nordöstlichen Nebengebäude das Navigationstgerät heraus: "Com Nav Sq 2345-8". Zurück in Alula 4 gibt es dafür die "Ysaf Note" für den gleichnamigen Eldarin auf Denebola 4. Vor dem Start sollte man sich allerdings noch einen "Noch Cage" mitnehmen, in den Lozampfildern lassen sich welche finden. Außerdem aus dem Nebenraum der Kommandozentrale die Neutrino- und Particlepacks und evtl. einen Evianarmour aufsammeln. "Ysaf" steht direkt neben der Teleportstation von Denebola 4 und verweist weiter auf seinen Assistenten Skaoo im südwestlichen Raum des Hauses. Skaoo hilft nur weiter, wenn man ihm den "Eldarin Pot" gibt, dafür öffnet er dann aber auch die Tür zum Thronraum nebenan. Dort liegen zahlreiche Technik- und Schiffspläne. Das neue Schiff ist aus der Sherochuklasse. Wichtig ist vor allem das neue Triebwerk der Klasse 7, welches mit dem neuen Wissensstand gebaut werden kann. Möglichst schnell stärkere Schiffsklassen herstellen zu können, muß auch weiterhin das Hauptbestreben sein. Die nächste Stufe läßt sich mit Daten aus dem Kornephorossektor erreichen.

(Fortsetzung in der nächsten Ausgabe)

LISTE DER BASEN

PLANET	ORBIT	ZUGANG
ALGIEBA	4 G	ISHTAD STATION
ALHENA	8 J	SECTOR AFFAIRS OFFICE
ALKAID	1 J	OMEGA KOMPLEX
ALNASL	1 N	WAYPOINT 8
ALPHA CENTAURI	2 J	ALIEN COLONY
ALRAI	2 J	UTRECE HOMEWORLD
ALULA	4 J	BASE
ANKAQ	1 J	TEMPEL
ARCTURAS	3 J	DETENU
ASCELLA	2 N	SECUNDUS BASE
CAPELLA	1 J	SIEDLUNG
COR-CAROLI	1 J	OORTIZAN LABOR
DENEB	2 N	SHADOWSIDE
DENEBOLA	4 J	TEMPEL
DIPHDA	4 N	BASE
ELTANIN	7 J	BASE
FOMALHAUT	6 J	IMPERIAL PALACE ETHNYS
HYADES	1 N	BASE
IZAR	2 N	MELCHIOR
KOCHAB	2 J	STARPORT
KOO-SHE	1 J	CAVE
KORNEPHOROS	3 J	IMPRENI HOMEWORLD
MERAK	1 N	LIFE GALLERY
MIZAR	5 J	TRADING EMPIRE
NASHIRA	3 J	COLONY
PROCYON	3 J	BASE
RANA	1 J	CAPITAL
RASALMOTHAL	5 J	BASE
RUTILICUS	2 J	COLONY
SABIK	1 G	BASE
SOL	3 J	MOONBASE
SUBRA	2 J	HENRESIA
TALITHA	2 J	AVIA CASTLE
VEGA	9 N	WAYPOINT 9
VINDEMATRIX	1 J	COLONY
ZAURAK	2 J	LIBRARY

G = GEBÜHR

J = JA

N = NEIN

ROHSTOFFLISTE

ELEMENT	PLANET	ORBIT	SEKTOR
ALIEN CRYSTALS	KITALPHA	1	FRONTIER
ALIEN CRYSTALS *	CURSA	2	ALHENA
ALIEN GASES	SARIN	1	KORNEPHOROS
ALIEN GASES	DENEB	1	ANKAQ
ALIEN GASES	PHACT	7	FRONTIER
ALIEN GASES*	ZAVIJAVA	1	CAROLI
ALIEN GASES*	KERB	1	FRONTIER
ALIEN GASES*	ALDERAMIN	7	ANKAQ
ALIEN ISOTOPES	MENKENT	1	FRONTIER
ALIEN ISOTOPES*	SHEDIR	1	ZAURAK
ALIEN ISOTOPES*	RUTILICUS	1	KORNEPHOROS
ALIEN LIQUIDS	ALMACH	4	FRONTIER
ALIEN LIQUIDS*	DIADEM	5	IZAR
ALIEN METALS	BIHAM	1	FRONTIER
ALIEN METALS	TAIS	4	FRONTIER
ALIEN METALS *	MIAPLACIDUS	1	ALGIEBA
ALIEN ORGANICS	SCHEAT	3	FRONTIER
ALIEN ORGANICS	DUBHE	3	CAROLI
COMMON LIQUIDS	SHERATAN	5	ZAURAK
COMMON LIQUIDS*	CHARA	3	CAROLI
CRYSTALS	ACAMAR	3	ZAURAK
CRYSTALS *	ATRIA	3	KORNEPHOROS
HEAVY METALS	SOL	2	ZENTRUM
HEAVY METALS	NUSAKAN	3	KORNEPHOROS
INERT GASES	ALPHARD	6	ALGIEBA
INERT GASES	ALTAIR	4	ALNASL
NEW ELEMENTS	NEKKAR	1	FRONTIER
ORGANICS	ASELLUS	3	FRONTIER
ORGANICS (GEBöeHR 4U)	ALPHA CENTAURI	4	IZAR
RADIOACTIVES	ALDHIBAIN	1	KORNEPHOROS
RADIOACTIVES	ALDEBARAN	1	ALHENA
RARE ELEMENTS	UNUKALHAI	1	KORNEPHOROS
RARE ELEMENTS	MISAM	2	FRONTIER
SOFT METALS	SIRIUS	5	ALHENA
SOFT METALS	SEGINUS	8	IZAR
SOFT METALS	ASELLUS	1	FRONTIER

*: Kein freier Zugang