

## 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 "Levitor". 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 erfolgbringende 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 stabilsten Gegenständen jetzt in den Hallennebenraum im Osten gehen. Die frustrierte Wächterin läßt sich mit der Flasche "Vegan Wine" kinderleicht be-

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 Lozamfeld. 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 Zerschneiden 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 Navigationsterät heraus: "Com Nav Sq 2345-B". 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 Lozamfeldern 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 Sheroshuklasse. 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)

## 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 Eitanin 7 gebracht werden. Eine Funknachricht soll damit auf Eitanin 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.

### Ahenasector - 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 Ahena 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. Ahena 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 Buoyensensoren angezeigt werden) auf Raslmothal 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!

### Rasalmothal

Vom Landebereich aus muß erst einmal ein Gertehaus aufgesucht werden. Dazu muß man über zwei 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 "Levitor" 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 Explosionsselemente 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 "Sleepor" 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 "Gravbuoyensoren" 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 gepulst 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 verlorengehe. 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 Teleportür! 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 vorgekämpft, so ist der Lohn ein optischer Schlüssel für das Eingangstor des Tempels auf Anka 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-

ners 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 "Utrecian 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 Comet 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 Civic 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 er kämpfen 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-

den Schaltkonsolen aus dem Boden, farbkodiert. Jede Schaltsäule muß auf Vi-olett 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-Techraum 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 H<sub>2</sub>SO<sub>4</sub> 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 Krig 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 "Levitor" 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 Hochspannungsfalle. 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 (Nachfüll Einheit 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.

**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
DENEBA	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	DENEBA	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