



## Komplettlösung

<u>Type</u>	<u>Name</u>	<u>Password</u>
Rizzo	Rat	REBELS
Gort	Leady	KLAATU
Koke	Cola	LOREAN
Igor	Hacker	PLUGIN
Ridley	Camera	LEGEND
Dr John	Doctor	STETHO
Anneka	Flyeye	BRAZIL
Felini	Camera	ACTION
Aviata	Plane	FLYBOY
Queen	Ship	FREDDY
Skum01	Guard	PHILBY
Skum02	Guard	MCLEAN
Skum03	Guard	BLUNT
Skum04	Guard	HOLLIS

Verlasst das Gebäude und erledigt als erstes den HACKER IGOR, der die Hauptstrasse entlang Richtung Osten fährt, sobald ihr aus der Tür kommt. Als nächstes empfiehlt es sich mit RAT an der nächsten Kreuzung nach Süden zu gehen und gleich FLYEYE zu paralisieren. Mit ihm geht ihr wieder zurück in das Gebäude und verbindet ihn mit Cyber I. HACKER erhält dann die Programme PasslTxt und RadarPrg. Diese könnt ihr dann auf die anderen Droiden verteilen.

Als nächstes macht ihr euch mit FLYEYE auf den Weg zu dem Teleporter auf Logic Island (Siehe Karte). Wechselt zu HACKER und fährt mit ihm zu dem Teleporter auf dem Pier neben der Insel. Nehmt euch vor dem Wasser in Acht! In der Kirche können von Cyber 2 die Programme ReadmTxt und SurvyPrg gesaugt werden. ReadmTxt sind Credits der Programmierer und werden nicht zwingend benötigt. Mit SurvyPrg können nun zwei Kameras benutzt werden (RIDLEY und FELINI) mit denen die nicht aufgezeichnete Insel erkundet werden kann.

Tauscht mit FLYEYE wieder die Plätze und fährt zu der Brücke zurück in die Stadt. Die Brücke zu überqueren ist nicht ganz einfach. Am besten fährt ihr (vorher unbedingt speichern) mit HACKER so schnell es geht darüber und sobald der Schaden an HACKER von den wild umher ballernden Wächtern auf 75% gestiegen ist, wechselt zu einem anderen Droiden und wartet ein paar Minuten. Die Auto-Repair funktion bastelt derweil den armen Droiden wieder zusammen. Um die Wartezeit zu verkürzen kann RAT versuchen, die Blechdeppen zu eliminieren. Später wird RAT sowieso auf der anderen Seite der Brücke gebraucht.

Nun geht es weiter in Richtung Süden zum "Alan M. Turing Science Institut". Darin befinden sich zwei Exemplare von Cyber 5, die das Programm Hack1Prg bereit halten. Dies ist notwendig, um sich mit Cyber 3 zu connecten, der sich in dem Gebäude ganz im Nord-Osten unterhalb des Golfplatzes befindet. Mit dem Hack1Prg erhält man auch Zugriff auf SHIP Type Queen. Mit dem aus Cyber 3 heruntergeladenen Hack2Prg geht HACKER zurück zu Cyber 5 und holt dort die Datei C-C-CTxt. Sie enthält einen entscheidenden Hinweis. Doch erstmal gilt es GORT zu reaktivieren. Es ist der riesige Klotz, der bei Cyber 3 in der Vorletzten Box steht. Da HACKER leider nicht schießen kann, muss nun RAT ein paar Salven abfeuern, um sich einloggen zu können.

Da GORT der einzige ist, der gegen die Strahlung unempfindlich ist, geht es mit ihm wieder über die Brücke zurück zum Dock, wo QUEEN liegt. Aber vorsicht auf der Brücke, er ist zwar äußerst stabil, aber nicht unkaputtbar. Fahrt QUEEN vorsichtig an das Dock, um dann GORT über den Teleporter in der Nähe, auf das Schiff zu bringen. Gemeinsam fahren die Beiden zu der unerforschten Insel im Süd-Osten. In dem Gebäude wartet Cyber 4 mit der Datei AtmosTxt, die den Bunkereingang auf der Karte markieren soll (ich konnte jedoch keinen Unterschied bemerken.). Mit der Datei geht es zu dem anderen Computer, der in Wirklichkeit ein getarnter Droid ist: KOKE. Die Camera Ridley zeigt darauf. Mit KOKE zum Teleporter, mit dem Schiff zurück zum Dock und zu Lande weiter zum Flughafen.

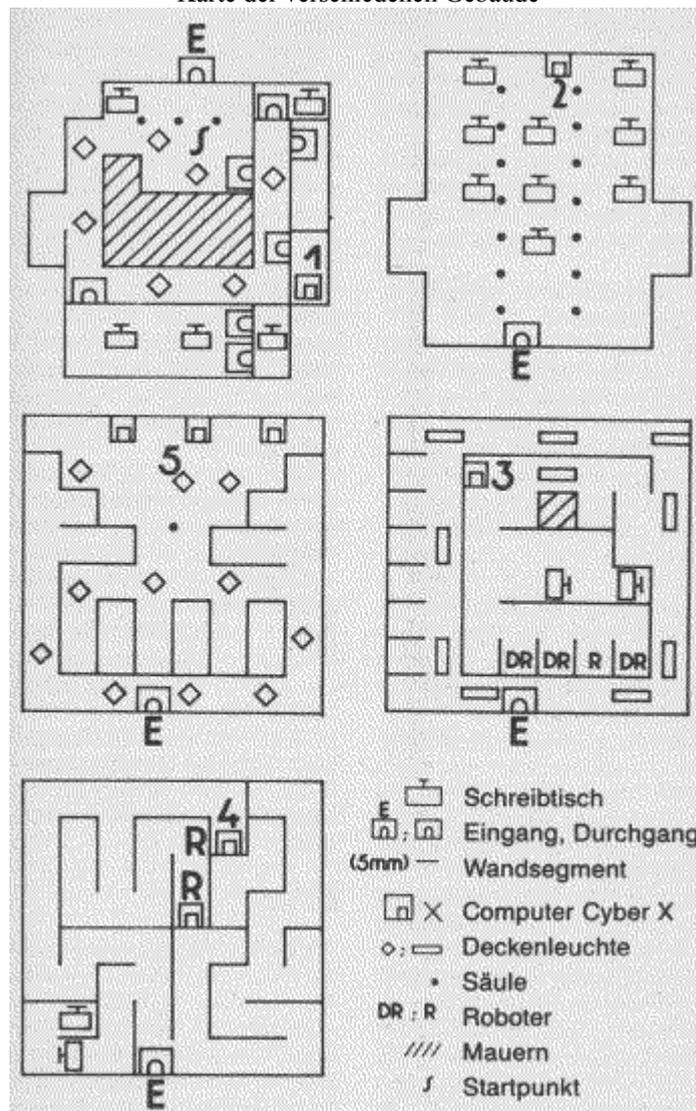
KOKE muss an der Nasenspitze von AVIATA andocken. Damit geht es dann auch schon zum Finale. Startet das Flugzeug und fliegt es in die Mitte der Gebäude ganz im Norden.

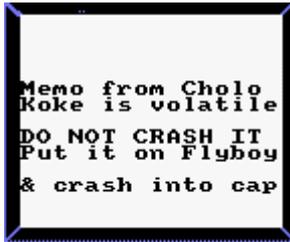
*Herzlichen Glückwunsch. Die Bewohner von Cholo City sind befreit!*



Es gibt mehrere Lösungswege für Cholo. Vermutlich unterscheiden sich auch die Versionen der verschiedenen 8Bit Computer etwas. Das würde jedenfalls die AtmosTxt Datei erklären. Erwähnenswert ist noch DrJOHN. Mit seiner Hilfe können "verstorbene" Droiden wieder zum Leben erweckt werden. Wenn sie nicht gerade ins Wasser fallen, oder wie AVIATA gerne mal abstürzt. Mir hat Cholo immer sehr viel Spass gemacht. Die 3D Grafik und die Freiheitsgrade konnten mich lange begeistern und ich habe etliche Stunden vor meinem Schneider CPC 464 mit diesem Spiel verbracht.

Karte der verschiedenen Gebäude





ReadmTxt



C-C-CTxt

<u>Computer</u>	<u>Programm</u>
Cyber 1	PasslTxT
	RadarPrg
Cyber 2	ReadmTxT
	SurvyPrg
Cyber 3	Hack2Prg
	C-C-CTxt
Cyber 4	AtmosTxt
Cyber 5	Hack2Prg