



DRILLER

INTRODUCING

FREESCAPE™

TITELBILD:
INCENTIVE SOFTWARE
TEXT:

80A



ACHTUNG!!! Dies ist eine komplette Lösung für Driller. Nur weiterlesen, wer wirklich nicht mehr weiter weiß. Als erstes nun eine Liste mit den genauen Koordinaten, auf denen die Rigs platziert werden müssen. Kennt jemand genauere?

Name:	X	Y	Plan	Success
Amethyst.....	6836..	6418..	4...	100%
Lapis Lazuli...	3743..	4849..	4...	100%
Emerald.....	3749..	4114..	4...	100%
Malachyte.....	5971..	5816..	▼...	100%
Ruby.....	4517..	2496..	►...	98%
Aquamarine...	4758..	2588..	4...	100%
Beryl.....	6788..	4894..	▼...	79%
Topaz.....	3874..	1488..	▲...	100%
Alabaster.....	4484..	4484..	1...	100%
Opal.....	7412..	7412..	1...	100%
Quartz.....	2813..	1847..	►...	100%
Diamond.....	4183..	3584..	↑...	100% (Südpol)
Obsidian.....	6618..	6298..	▼...	100%
Graphite.....	1678..	6368..	►...	100%
Ochre.....	1858..	6781..	►...	100%
Basalt.....	8958..	2267..	4...	100%
Trachyte.....	4496..	6912..	↑...	84% (Nordpol)
Niccolite.....	----	----	▼...	100%

Die Koordinaten von Niccolite habe ich absichtlich nicht mit aufgeführt, weil ich meine, daß Raubkopierer dem CPC schon genug geschadet haben. Die exakten Koordinaten stehen im Driller Handbuch auf Seite 25 und im Virtual Worlds Handbuch auf Seite 37. Das ist auch eine Art des Kopierschutzes, oder? Aber da ich ja kein Unmensch bin, verrate ich Euch folgendes: hinter den Wänden, rechts. Auf der nächsten Seite folgt eine Beschreibung der einzelnen Sektoren und ihrer Geheimnisse.

AMETHYST: Die Plattform auf dem dünnen Mast sollte man nicht abschießen, sondern für den Reconnaissance Jet aufheben. Der Schalter öffnet die Tür zu Obsidian.

TOPAZ: Das Laser Beacon läßt sich mit einem gezielten Schuß um 90 Grad drehen. Ein weiterer Schuß auf die Schalter aktiviert den Aufzug in den oberen Block. Wenn man dicht an der Wand entlang geht, kommt hinter dem Hindernis der Tunnel zu dem Block in Amethyst. Die vier Würfel müssen alle verschwinden. Daruch entsetehen vier Teleporter.

BERYL: Das Gebäude läßt sich leicht betreten, wenn man dem Laser den Strom klaut. Im Gebäude befinden sich an der linken Wand drei Symbole. Auch hier sind ein paar gezielte Schüsse hilfreich. Sie lassen eine Tür zu Aquamarine oder Basalt entstehen.

AQUAMARINE: In dem rechten Hangar steht der Jet. Zum Wechseln muß das Excavation Probe unter den Jet gefahren werden und auf Höhe 2 gehen.

RUBY: Das merkwürdige Ding in der Mitte scheint keine Funktion zu haben. Ansonsten gibt es zu Ruby nicht mehr viel zu sagen. Außer, das kleine Schritte empfehlenswert sind.

MALACHYTE: Der Laser über dem Durchgang läßt sich mit zwei Schüssen auf die oberen Schalter stoppen. In dem Block befindet sich einer der Schalter, die das Kraftfeld auf Ochre deaktivieren. Der Eingang läßt sich mit dem Jet von unten erreichen.

EMERALD: Diese Laser lassen sich nur umgehen; dicht an der Wand, und von den Ecken zur Mitte.

LAPIS LAZULI: Der Schalter wechselt zwischen der Mauer und der Tür zu Emerald. Die Pyramiden dienen wohl nur zur Zierde.

NICCOLITE: Hier ist der Platz zum bohren nur sehr schwer zu finden, es sei denn man

besitzt das Original. Der Schalter dient zum öffnen von Diamont.

ALABASTER: Lesleigh Skerrit ist Nichtschwimmer! Also vorsicht. Der "Stöpsel" läßt sich heraus schießen. Hier ist der zweite Schalter für Diamont.

OPAL: Außer dem dritten Schalter ist Opal wirklich sehr unspektakulär.

QUARTZ: Das Leben dieses Lasers hängt wirklich nur am seidenen Faden. Der Schalter Nummer vier öffnet nun bei Opal den Zugang zu Diamont.

BASALT: Der Platz zum bohren ist über eine unsichtbare Treppe zu erreichen. In der linken Mauer befindet sich ein Gang zu einem der Schalter für Trachyte.

OCHRE: Vor dem Kraftfeld sind drei Laser, die sich durch gezielte Schüsse erledigen lassen. Das Kraftfeld ist auf Malachyte und Graphyt zu deaktivieren. Der Schalter ist wieder für Trachyte.

GRAPHYTE: Man muß sich schon auf den Schalter, bzw. auf die Plattform setzen, um etwas zu erreichen. Die beiden anderen Objekte lassen sich als Kanne und Korn benutzen und geben den nächsten Schalter für den letzten Sektor frei.

OBSIDIAN: Der letzte Schalter erscheint erst, wenn 17 Sektoren erfolgreich angebohrt wurden. Die Zugbrücke ist wohl kein großes Problem. Das Store hat übrigens auch einen Hintereingang.

TRACHYTE: Das Kraftfeld hat auf der rechten Seite ein Loch, welches sich mit Hilfe des Lautsprechers gut finden läßt. Vom Generator müssen der obere, mittlere und rechte Kristall zu sehen sein. Und genauso müssen sie beschossen werden: oben-mitte-rechts. Als letztes noch ein Schuß auf den Boden und der Generator ist zerstört. Das war die komplette Lösung von:

DRILLER

(288A)