

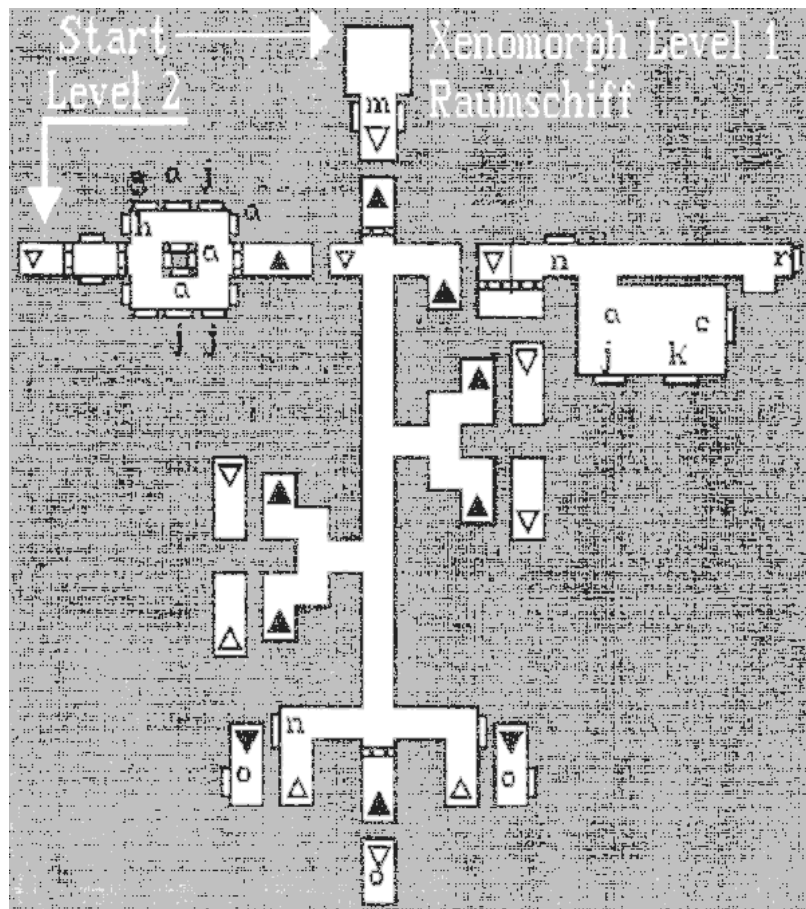
Xenomorph



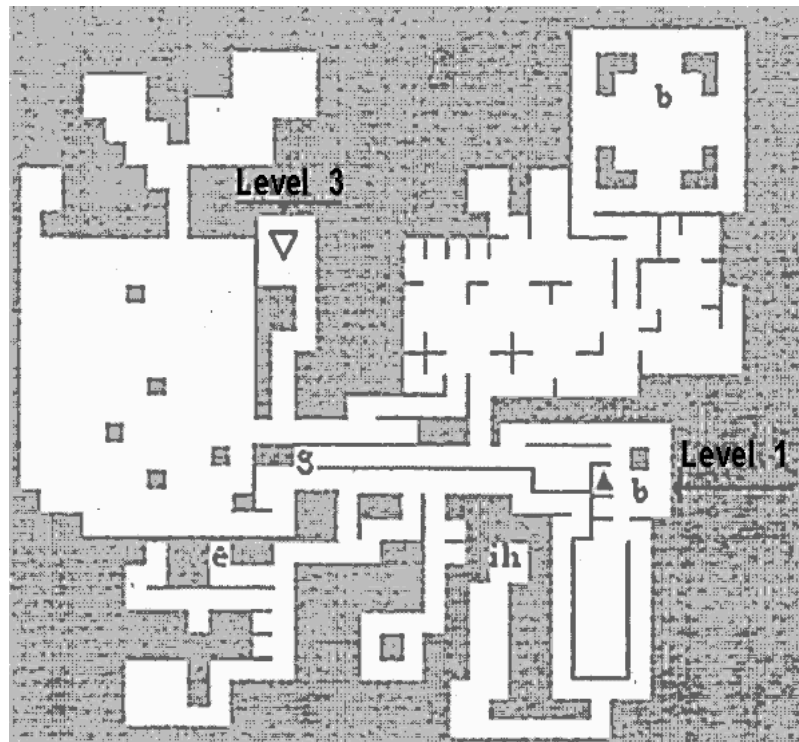
Level I und II

Okay, Ihr steht nun im Cockpit eures Raumschiffs. Rechts öffnet ihr den Kasten. Dabei stellt ihr fest, dass einige Chips defekt sind. Am besten alle mitnehmen und auf drei Karten aufstecken. Dann alle ersetzen. Ihr findet sie in den Levels 4, 6, 7, 8 und 10.

Klettert die Leiter nach unten in Level 1 und öffnet die Tür. Jetzt wieder links die Leiter hoch. In dem Raum findet ihr einen Raumanzug, den ihr natürlich sofort anzieht. Nun noch die Kästen durchsuchen und alles, was brauchbar ist, einsammeln. Anschließend in den zweiten Level runter und alles einsammeln, was ihr tragen könnt.



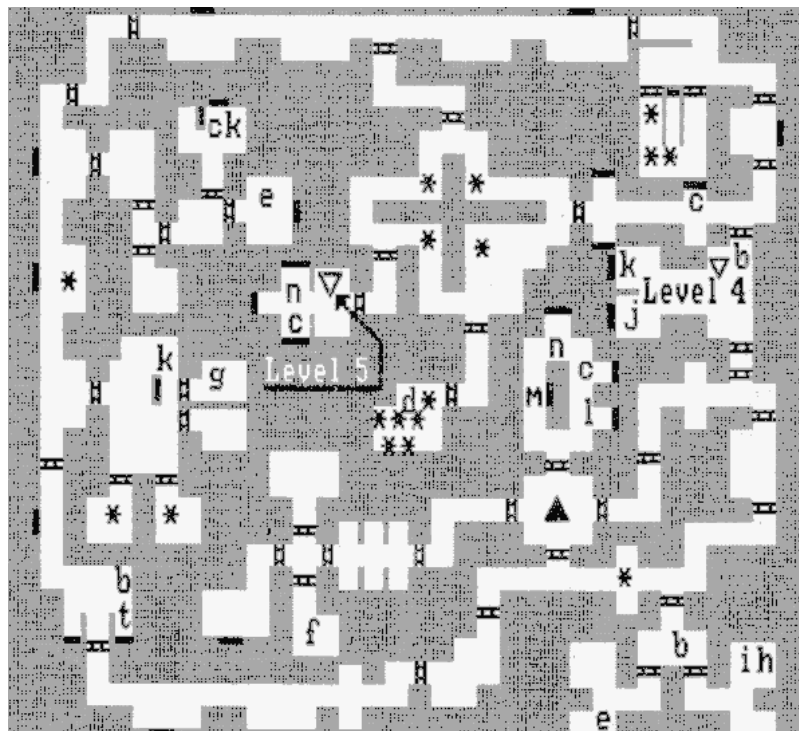
Level 1: Hier startet euer Abenteuer (eine Legende findet ihr unten)



In Level 2 findet ihr einen Raumanzug

Level III

Hier findet ihr runde Roboter, die (je nach Waffe) einige Schüsse einstecken können. Vergesst den Revolver nicht! Ihr findet: zwei Disks, Revolver und Magazin, eine Batterie und zwei Granaten.



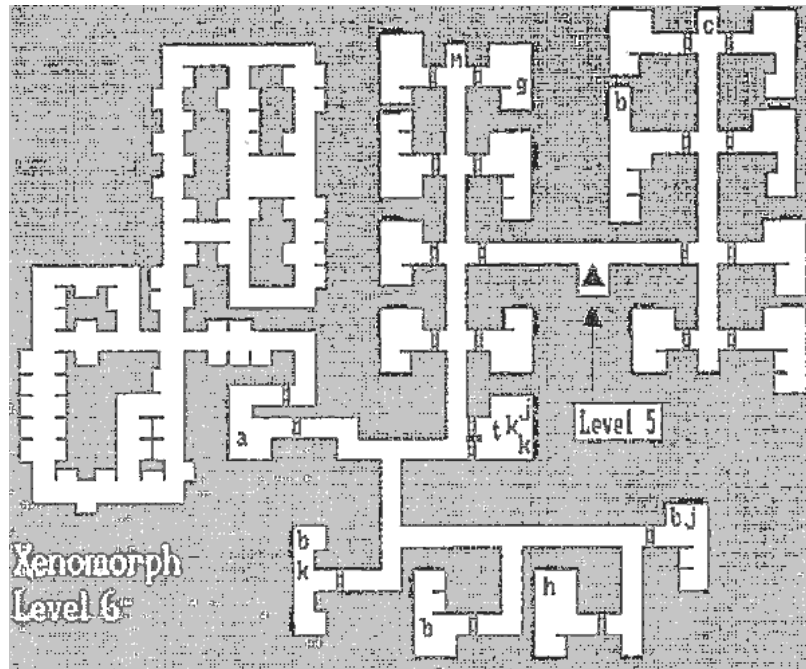
Level 3: Hier warten Roboter auf euch

Level IV

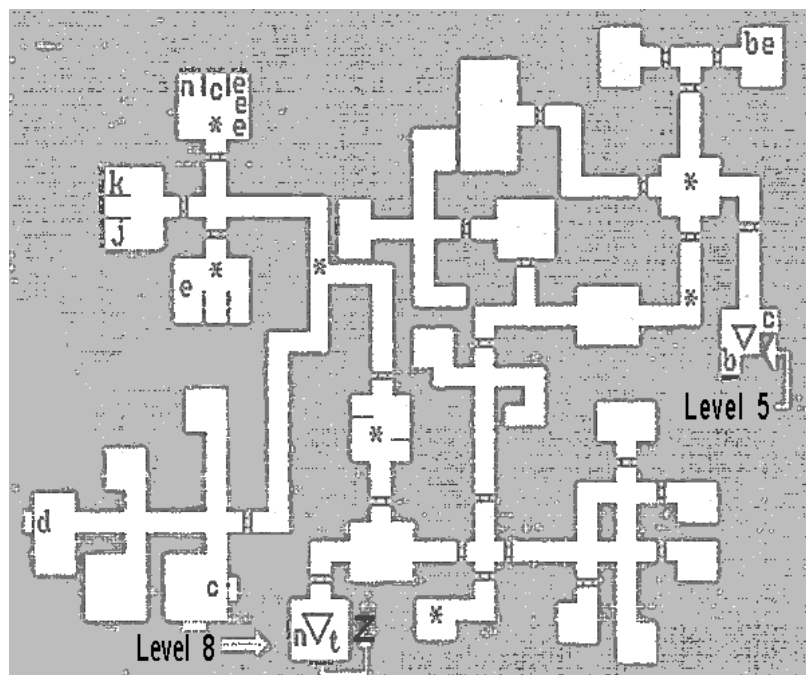
Ihr habt die Wahl zwischen vier Türen. Hinter einer befindet sich ein »Recharge«-Kasten, an dem man die Magazine und Batterien wieder auffüllen kann. Mit der roten Karte lässt er sich einschalten. Auch der »First Aid«-Kasten ist nicht ganz unwichtig. Alle Räume durchsuchen. Die rote Karte, mit der ihr die blauen Türen öffnet, ist in einem Kasten versteckt. Ihr findet: vier Disks, grüne Pistole und zwei Magazine, eine Batterie, zwei Granaten, »Aliensearcher«, zwei Handgranaten und eine Mine.

Level VI und VII

Den roten Aliens geht ihr lieber aus dem Weg. Mit denen ist nicht gut Kirschen essen. In zwei Räumen gibt es besonders viel Essen (Beans, Spam, Sardinen ...). Alle »DANGER«-Türen mit der grünen Karte öffnen. In den großen Raum lieber nicht reingehen, dort ist nur ein Raumanzug zu holen. Nun in Level VII und die blaue Karte für die Labortüren besorgen. Jetzt in Level VI zurück und von dort aus in Level VIII. In Level VI findet ihr: einen Raumanzug, eine Batterie, zwei Granaten, eine Disk, zwei Minen und ein Magazin.



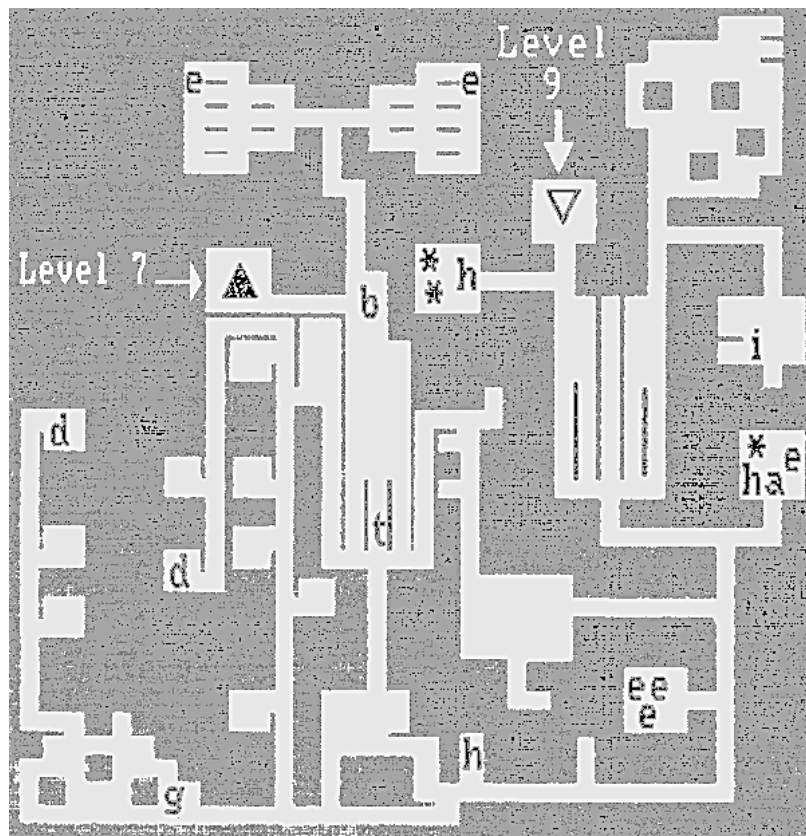
Level 6



Level 7

Level VIII

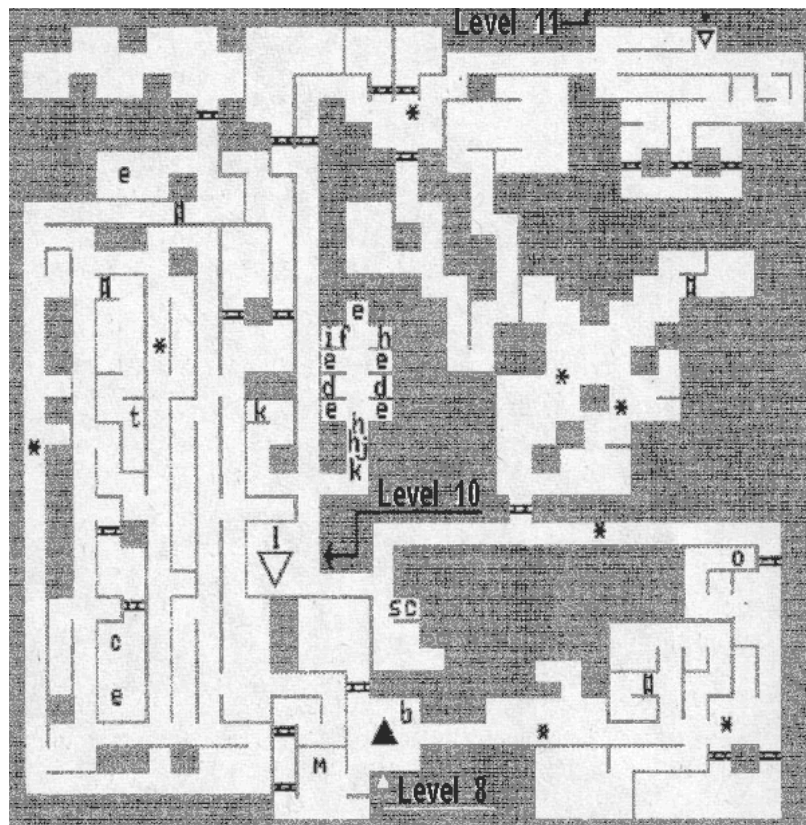
In diesem Level ist nicht viel los. Und die Roboter sind bloß Kanonenfutter. Ihr findet: drei Disks, drei Granaten, vier Minen und zwei Handgranaten.



Level 8

Level IX

Jetzt bekommt ihr es wieder mit Aliens zu tun. Am besten, ihr schießt die Eier ab. Karte und Laserkanone nicht vergessen. Ihr findet: eine Disk, drei Minen, eine Karte, eine Batterie, zwei Handgranaten, einen Raumanzug, ein Magazin und eine Laserkanone.



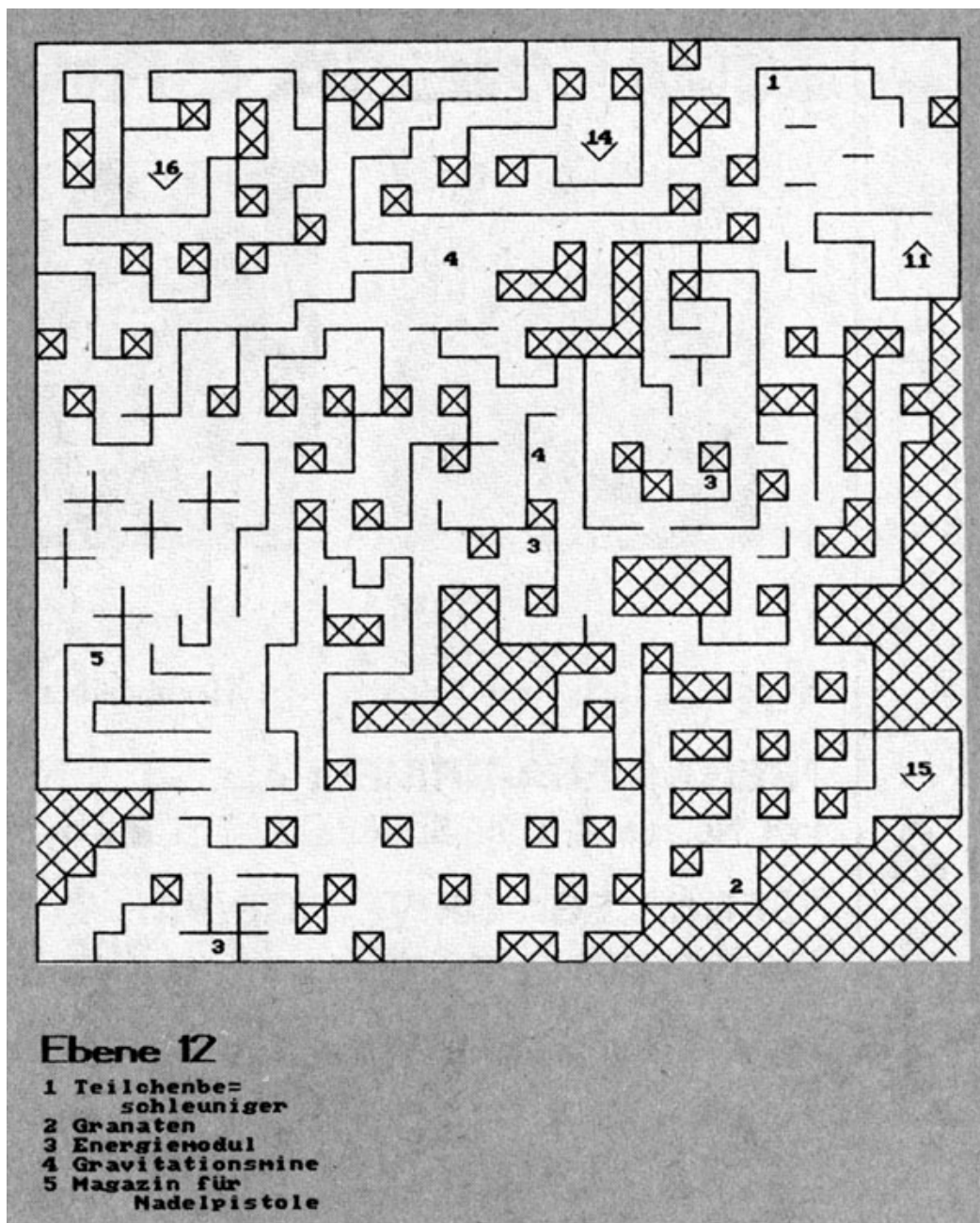
Level 9

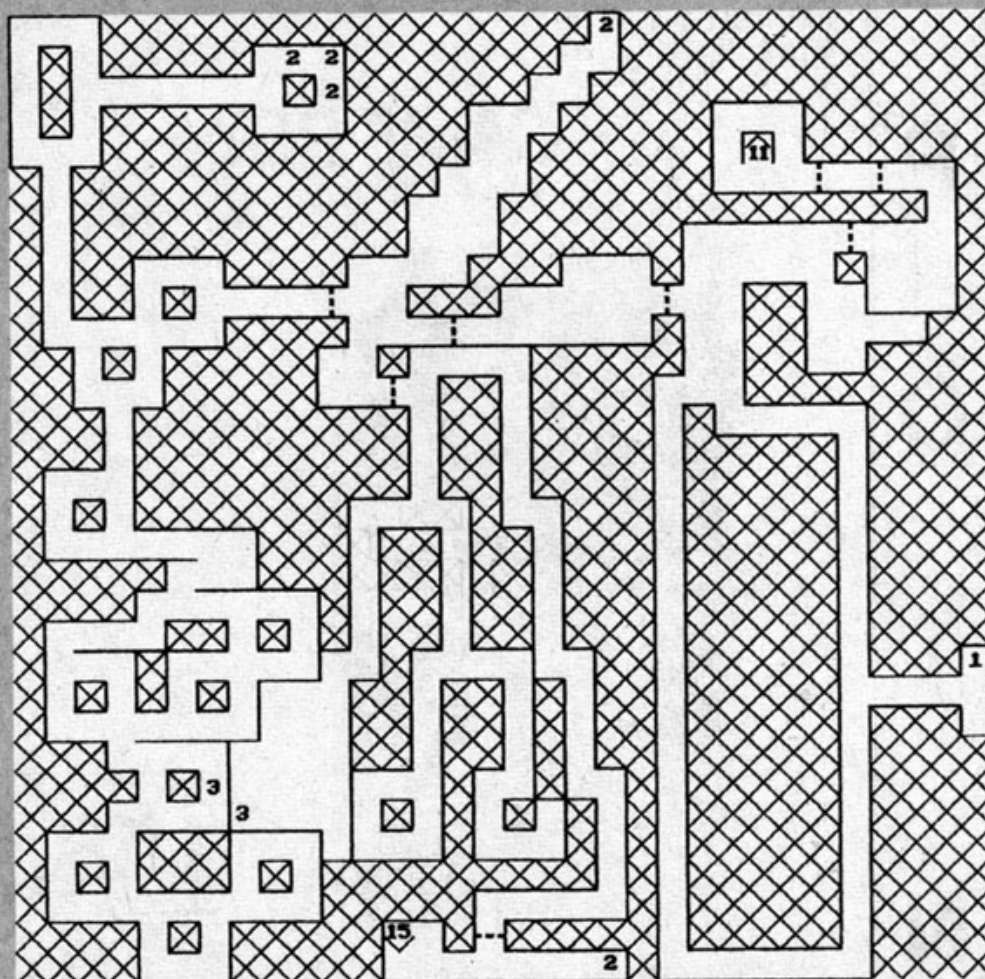
Level X

Hier wird es besonders eklig. Die blauen Aliens benutzen die Leichen als Nahrung. Aliens und Leichen beschießen. Die blaue Karte nicht vergessen. In einem Gang findet ihr massenweise Kästen, aus denen ihr euch bedienen könnt.

Level XI bis XVI

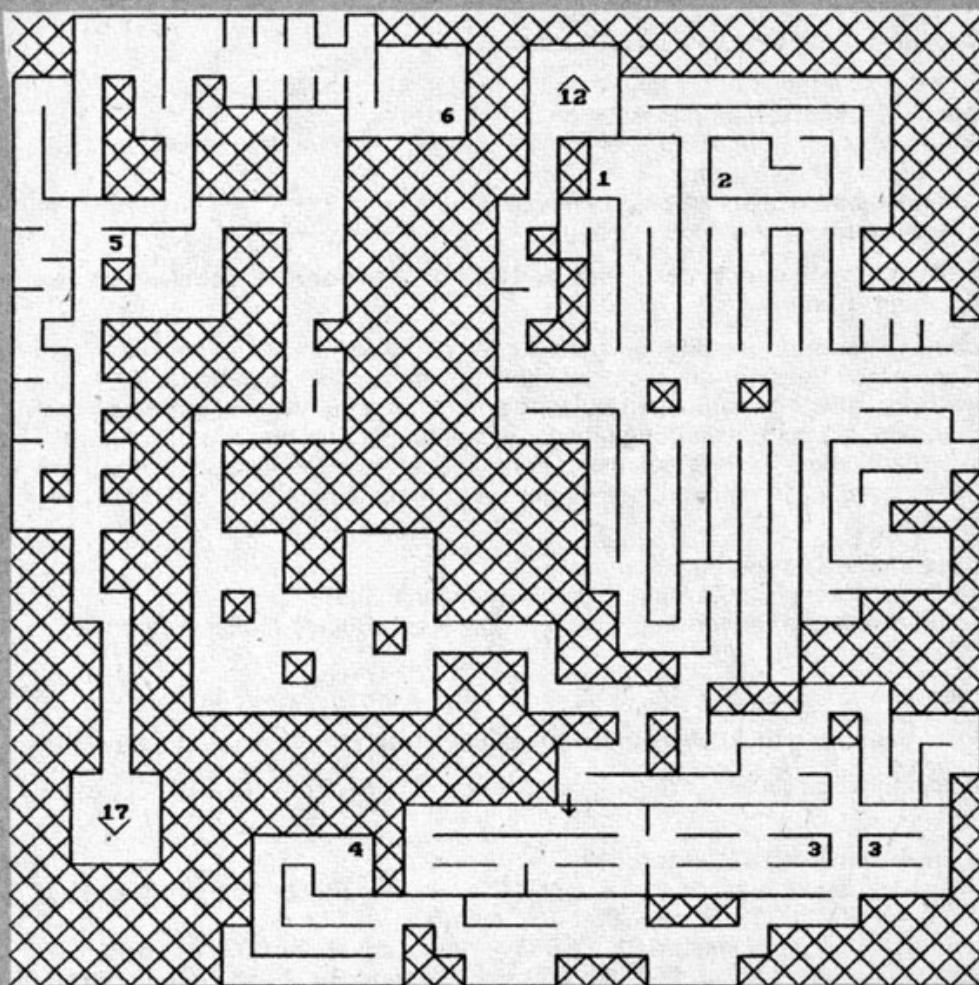
Gleich am Anfang findet ihr eine neue Laserkanone. Anschließend müsst ihr runter in Level XIII. Besorgt euch das Maschinengewehr und marschiert wieder in Level XI. Jetzt runter in Level XVI und den Granatwerfer geschnappt. Nun raufsteigen in Level XV und sich mit dem Obermotz anlegen. Die zwei wichtigen Disketten nicht vergessen. Jetzt wieder rauf in Level I und die drei Anti-Matter-Karten in die Kästen auf Level X, VI und IV stecken. Nun an den Anfang zurück, den rechten Kasten öffnen und die zwei Disketten (von Level XV) reinstecken. Nun noch die ersetzten Chips in den linken Kasten einfügen. Jetzt könnt ihr entspannt den grünen Knopf drücken und euch die Endsequenz ansehen.





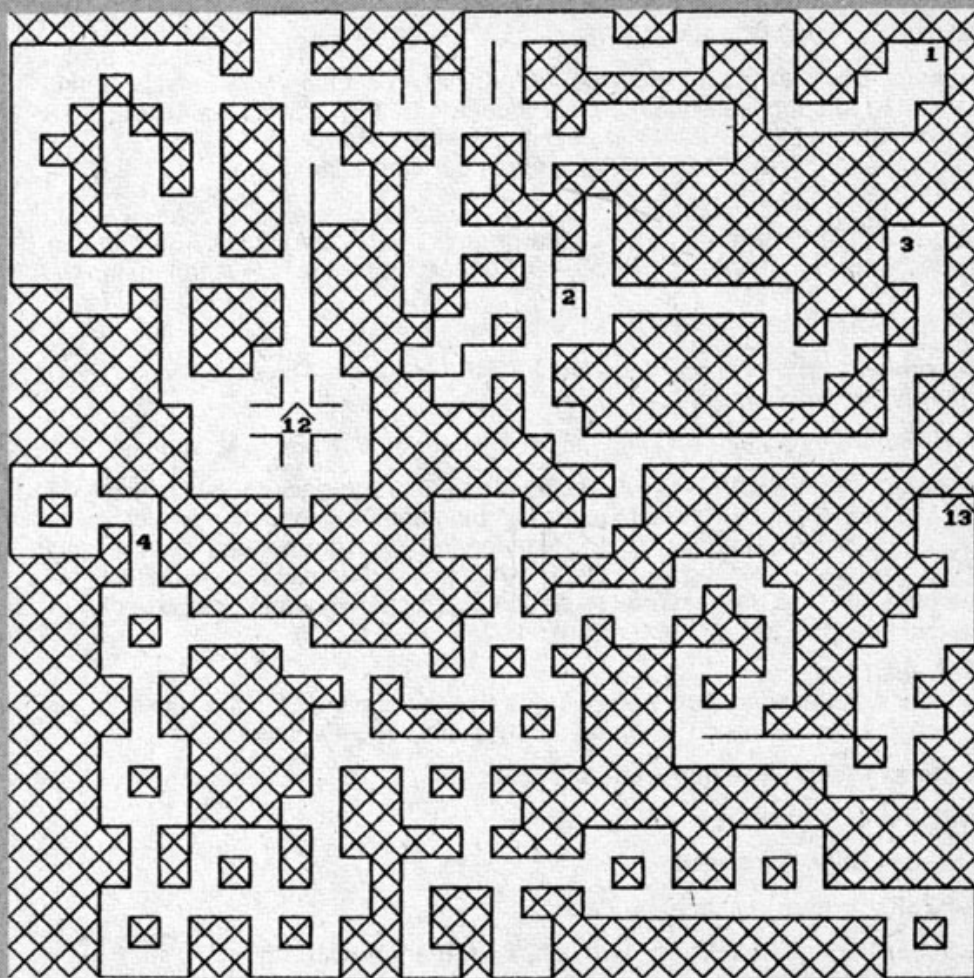
Ebene B

- 1** Magazin für
Nadelpistole
- 2** Granate
- 3** Magazin für
Sturmgewehr



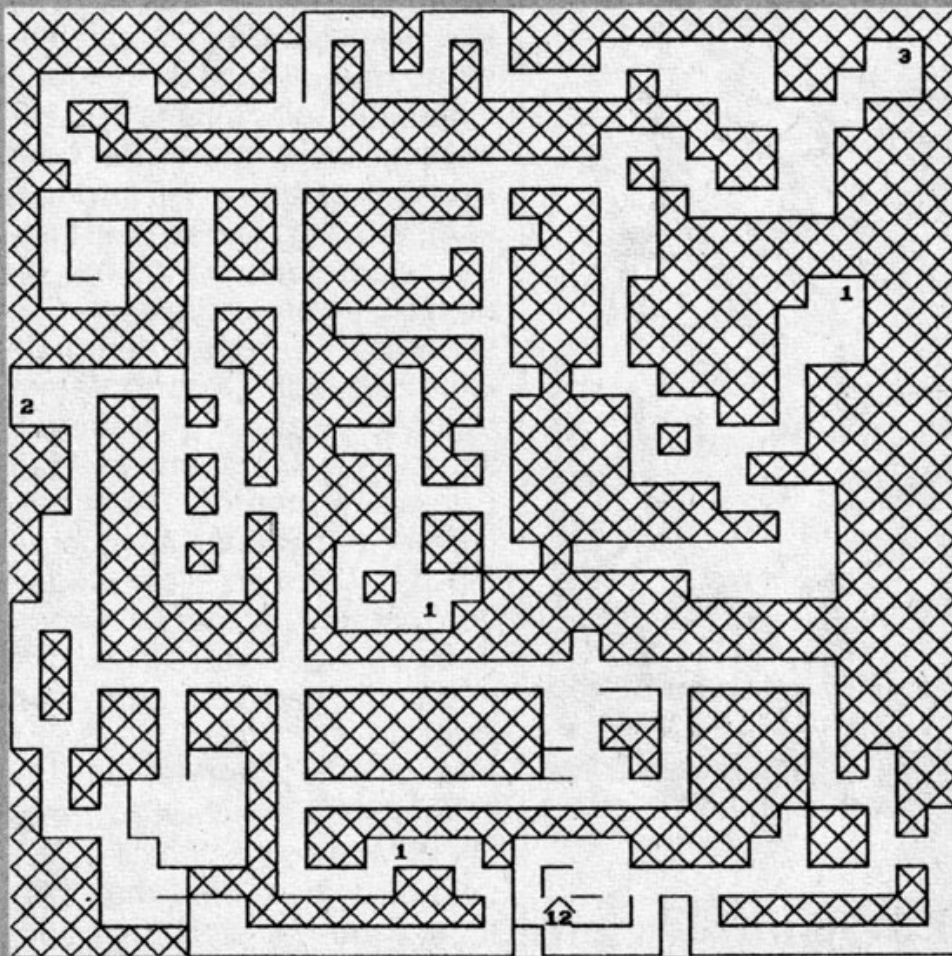
Ebene 14

- 1 Raketenwerfer/
Granaten
- 2 Nahrung/Granate
- 3 Annäherungsmine
- 4 Granate/Nahrung
- 5 Nahrung
- 6 Magazin für
Sturmgewehr/
Magnum



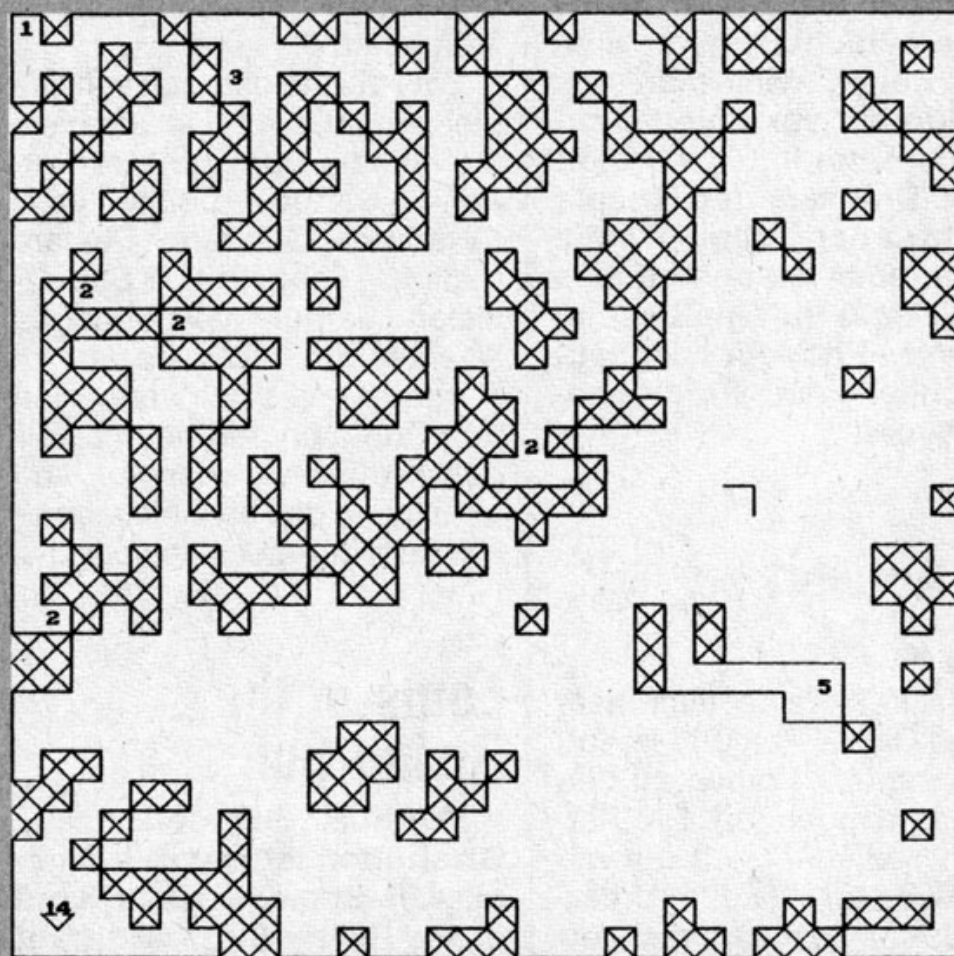
Ebene 15

- 1 Gravitationsmine
- 2 Robomine
- 3 Granaten
- 4 Sturmgewehr/
Magazin für
Sturmgewehr



Ebene 16

- 1 Energienodul**
- 2 Robonine**
- 3 Granaten**



Ebene 17

- 1 Robomine
- 2 Granate
- 3 Annäherungsmine/
Energimodul/
Nadelpistole/
Magazine für
Sturmgewehr und
Magnum
- 4 Robomine/Granate
- 5 Disketten für
Bordcomputer

Legende der Karten zu den Ebenen 1 bis 9

A	Anzug, Handschuhe, Helm, Schuhe
B	Disk
C	Computer
D	Minen, leichte Mine, schwere Mine, Robo-Mine
E	Granate, Rakete
F	Punk, Bewegungsmelder, Lufttester
G	Akku
H	Magazin (Magnum, Assault)
I	Waffen (10-mm-Pistole, 10-mm-Assault, Laser-Pistole, Laser-Gewehr, 20-mm-Magnum, Nadel, Schocker, 75-mm-Raketenwerfer, Partikel-Laser)
J	Essen (Konserven, SNAK-O-MAT)
K	Trinken (DRINK-O-MAT, KAFFEEAUTOMAT)
L	Ladestation (RECHARGE) für Akkus und Magazine
M	C. N. S.
N	Medizin (FIRST AID; nur mit ID-Karte)
O	Energiekonverter (ANTI MATTER DRIVE)
P	Konverterladung (ANTI MATTER POD)
Q	Feuerlöscher
R	ID-Karte für Medizin und Ladestation
S	Kreditkarte für SNAK-O-MAT, DRINK-O-MAT, Kaffeeautomat
T	Schlüsselkarte (SECURITY PASS) für Sicherheitstüren ab Level 3
*	Monster, Nester

Anmerkungen zu den Karten

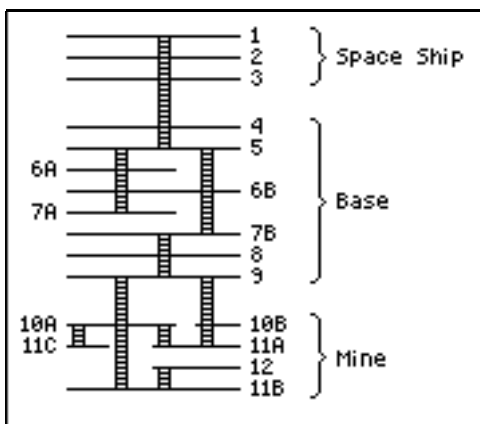
Die Karten zu den Ebenen 10 und 11 wurden nicht in der Power Play veröffentlicht und fehlen daher in dieser Lösung. Wer welche hat, kann sie mir gern zuschicken, ich werde sie dann hier einbauen. Außerdem gibt es eine Karte für Ebene 17, die Lösung endet jedoch mit Stufe 16. Wer weiß, warum das so ist, kann mir ebenfalls gern mailen.

Die Karten für die Atari-ST-Version unterscheiden sich von denen der C64- und Amiga-Version. Sie liegen mir vor, wer sie braucht, kann mir gern mailen.

harald.horchler@web.de

Anmerkung von H.t.W

Wenn man folgende Karte über den Aufbau der Levels betrachtet, sieht man daß insgesamt 17 Levels auf 11 Ebenen vorhanden sind. Die „fehlenden“ Karten resultieren aus der Art der Levelzählung und aus dem daß sich Level 1-3 auf einer Karte befinden. Es sind also alle Karten vorhanden.



(Longplay aus der Power Play 8/1990 und 10/1990; Autoren: Stefan Hotan; Manfred Haug)