

Battletech



Das Spiel

Battletech, das neue Programm von Infocom, besticht nicht nur durch das neue Outfit (Grafik, Animation), sondern auch durch die völlig neue Spielhandlung. Eingefleischte Fans von Infocoms Adventures seien an dieser Stelle gewarnt, da in diesem Spiel keine logischen Rätsel zu lösen sind, um das Ziel zu erreichen. Es gilt vielmehr, durch Ausdauer und Taktik ans Ziel zu gelangen. Um dem einzelnen hier etwas zu helfen, habe ich mich entschlossen, meine Erfahrungen in der nachfolgenden Kopfnuss niederzuschreiben. Wer jetzt allerdings eine schrittweise Lösung erwartet, liegt völlig daneben.

Das Spiel in sich ist so komplex, der Ablauf der einzelnen Spiele so verschieden, daß jeder seine Handlungen selbst planen muß. Viel wichtiger ist es bei diesem Spiel, ein bißchen auf die Handlungen und verschiedenen Orte im Spiel einzugehen, so daß jeder mit den Tücken des Spiels auskommt.

Es folgen nun die Beschreibungen zu den einzelnen Gebäuden und deren Zweck oder Warenangebot. Zwischendurch sind diverse Hilfen eingestreut, die euch das Leben leichter machen sollen. Die einzigen Schritt-für-Schritt-Lösungen sind am Ende zu finden, wenn ihr das Star League Cache gefunden und betreten habt.

Citadel

Eine Art Hauptquartier, in dem sich noch die Ahnengalerie, ein Lehrstuhl für drei verschiedene Waffengattungen und zufälligerweise der Amtssitz des Archon des Lyran Commonwealth, Katrina Steiner, befindet. Bis auf den Lehrstuhl, bei dem man für teures Geld (C-Bills) an jeder Waffengattung vier Kurse (Amateur, Adequate, Good, Excellent) absolvieren kann, ist hier aber nichts, womit man sich ernsthaft befassen sollte. Bei den Kursen wird sofort auffallen, was man am nötigsten braucht: C-Bills (wie man das gut vermehrt, steht dann „weiter unten“ bei ComStar).

ComStar

Bei der ComStar handelt es sich um eine intergalaktische Börse, an der drei Wertpapiere gehandelt werden: DefHes = Defiance Industries of Hesperus (Produktion von Battlemechs), NasDiv = Nashsan Diversified (Produktion von Computern), BakPhar = Bak Pharmaceuticals (Produktion von Arzneimitteln). Um nun sein Geld sinnvoll und gewinnbringend anzulegen, sollte man folgendermaßen vorgehen (dauert zwar höllisch lang, ist aber der einzig legale Weg, das Spiel überhaupt sinnvoll zu beginnen): Man teilt das Geld gleich unter den DefHes- und NasDiv-Aktien auf und verläßt dann die Börse. Die BakPhar-Aktie sollte man Anfangs ganz links liegen lassen, da deren Kursschwankungen ganz beträchtlich sind und in den meisten Fällen die Hälfte des Geldes futsch ist. Jetzt könnt ihr wieder etwas die Gegend untersuchen, um euch mit den Örtlichkeiten vertraut zu machen. Sobald die Anzeige der C-Bills von 0 auf 15 gestiegen ist (passiert nur in der Citadel), sofort wieder in die Börse gehen und beide Aktienkonten abheben. Jetzt das Spiel abspeichern, wieder hinein und das Geld wieder auf die oben genannten Aktien verteilen. Dann wieder raus und speichern (und selbstverständlich auch die Nummer merken).

Dann ist wieder „Sightseeing“ angesagt, bis halt wieder die Anzeige gestiegen ist. Dieses langwierige Schauspiel wird wiederholt, bis 5.000 C-Bills (nicht weniger) auf dem Konto stehen. Jetzt kommen die anfangs verschmähten BakPhar-

Aktien zum Zug. Auf diese setzen wir nun 5.000 C-Bills, verteilen den Rest auf die anderen zwei Aktien, verlassen die Börse und speichern ab. Und jetzt kommt's: Ihr solltet jetzt ein paar Sekunden warten und dann wieder nach den Aktien sehen. Wenn ihr jetzt Glück habt und die Kurse gestiegen sind, stehen auf dem BakPhar-Konto satte 10.416 C-Bills. Jetzt wieder alle Konten leeren (Stock = 0), raus und abspeichern. Dies könnt ihr solange wiederholen, bis ihr meint, genug Geld zu haben. Sollten zwischenzeitlich die Kurse für die BakPhar-Aktien gefallen sein, braucht ihr einfach nur den alten Spielstand zu laden.

Wer auf das lange Warten keine Lust hat, kann aber mit einem kleinen Diskettenmonitor und ein paar Eingaben gleich zu sehr vielen C-Bills kommen. Leider muß ich noch hinzufügen, daß der nachfolgende Auszug von der Amiga-Version ist. Änderungen gegenüber anderen Systemen sind daher nicht ausgeschlossen. So, lange Rede kurzer Sinn. Hier ist er nun: der absolute Über-Knete-Bringer. Man greife sich seinen Diskmonitor (zum Beispiel Discovery), lade ein Gamefile und gebe folgendes ein:

Adresse								
3432	0	0	0	0	0	12	124	124
3440	124	12	124	124	124	12	124	124
3448	124	12	124	124	124	0	0	0

War doch überhaupt nicht viel, oder? Wenn ihr alles richtig gemacht habt, müßten jetzt sage und schreibe 209.484.924 C-Bills auf jedem der vier Konten sein (drei Wertpapierkonten und die Geldbörse). Macht dann zusammen die schlappe Summe von 837.939.696 C-Bills. So, genug geplänkelt. Weiter geht's im Text!

Barracks

Zu Beginn des Spiels haben die Barracks eigentlich nur einen Zweck: Der Charakter (Jason Youngblood) kann eine schöne Mütze Schlaf nehmen. Später im Spiel sind die Barracks aber noch einmal sehr wichtig. Ach ja, bevor ich es vergesse: Die Funktion „talk to others“ sollte man natürlich überall, wo sie angezeigt wird, auch nutzen. Informationen sind nie fehl am Platze.

Lounge

Außer der Funktion „talk to others“ nichts besonderes. Kleine Anmerkung: Wenn man von anderen in die Lounge eingeladen wird, sollte man dort auch erscheinen.

Armor Shop

In diesem kleinen Laden ist es möglich, sich eine schußfeste Weste zu kaufen, was ich auch jedem empfehlen möchte (ist im Verlauf des Spiels an manchen Orten lebensnotwendig). Schaut euch am besten erst einmal die einzelnen Arten am Bildschirm an. Ich zum Beispiel bevorzuge die „Flak Suit“, da sie einen guten Schutzfaktor von 40 hat und nur 150 C-Bills kostet. Eine der teuersten Schutzwesten (1.000 C-Bills) schützt zwar vor Laserstrahlen, ist aber wirkungslos gegen alle anderen Waffen. Ein weiterer Punkt ist die Möglichkeit, Schutzwesten wieder reparieren zu lassen, was aber erst in anderen Städten zum Tragen kommt.

Weapon Shop

Bei Anwählen der Kaufoption werden drei Waffengruppen angeboten: normale Waffen (diverse Schwerter und Bögen), Schußwaffen (Pistol, Rifle und Machinegun) sowie AntiMech-Waffen (SRM-Launcher und Inferno). Ich kann nur jedem empfehlen, sich das Inferno unter den Nagel zu reißen, da es die beste aller Waffen ist. Es wird zwar als Abwehrwaffe für Mechs angeboten, hat sich aber auch gegen Infanteristen bestens bewährt. Jeder Schuß hat tödliche Folgen für den Gegner.

Mechit Lube

Bei der Mechit Lube handelt es sich um eine Reparatur- und Tuning-Werkstatt, in der man sich auch einen Kurs über Mechreparatur zu Gemüte führen kann. Letzteres ist auch das einzige, was in der Citadel möglich ist, da man nämlich noch keinen Mech hat. Trotzdem will ich es nicht versäumen, die anderen Punkte zu erklären:

- * Visit Speed Shop: Hier werden die Mechs getuned, zum Beispiel stärkere Panzerung und bessere Waffen.
- * Have Mechs repaired: Alle defekten Teile werden gegen neue ausgetauscht. Sollten Sie später einen Mech steuern, ist es ratsam, zu versuchen, den Mech tunen zu lassen. Es kann nämlich passieren, daß schon viele defekte Teile (meist Waffen) sowieso durch bessere ersetzt werden. So spart ihr erstens Geld und habt zweitens einen besseren Mech zur Verfügung.
- * Ammunition: Dieser Punkt ist nur wichtig, wenn euer Mech über „Machineguns“ oder „SRM-Launcher“ verfügt. Laser sind im Unterhalt billiger, da sie sich nie entleeren.
- * Ask to Apprentice: Hinter diesem Begriff versteckt sich nun der Kurs, um sich in den wichtigsten Reparatursachen ausbilden zu lassen (erlangt später immense Bedeutung). Last but not least ... das
- * Trainingscenter: Hier findet die Ausbildung zum MechWarrior statt. Wenn man sich nun bereiterklärt, eine Lektion zu absolvieren, bekommt man drei verschiedene Mech-Modelle zur Auswahl angeboten. Die nachfolgenden Beschreibungen der Modelle beziehen sich immer nur auf die Standardausführungen, die im Trainingslager vorhanden sind.

LOCUST

Dieser Typ ist für die erste Mission die beste Wahl. Er ist sehr schnell, allerdings nur sehr spärlich bewaffnet und gepanzert (ändert sich aber später durch Tunen).

WASP

Diesen Mech, außer vielleicht zum Testen in der zweiten Mission, am besten ganz fallen lassen, da er erstens langsamer als der LOCUST und zweitens Bewaffnung und Panzerung so schlecht sind, daß ein direkter Treffer schon zur Zerstörung des Mechs führt. Modifikationen durch Tuning lassen ihn aber im späteren Spiel wieder aufleben, wenn er stärkere Panzerung und Bewaffnung erhalten hat. Dann ist er ein sehr ernstzunehmender Gegner.

CHAMELEON

Der stärkste und schwerste Mech von allen. Extrem gut bewaffnet (hat als einziger Mech einen „Large Laser“) und auch stark gepanzert. Kann aber leider später nicht mehr durch Tuning aufgerüstet werden. Diesen Mech für alle restlichen Missionen (3-X) benutzen!

Missions

Durch die langsame Steigerung der Schwierigkeit lernt man ziemlich schnell, mit seinem Mech umzugehen. Ich möchte jedem empfehlen, die einzelnen Missionen nie durch den eingebauten Kampf-Computer durchführen zu lassen. Erstens ist es ratsam, daß ihr für später genug Kampferprobung sammelt, und zweitens könnt ihr nach jeder Kampfrunde nach eurem Mech sehen (Waffen neu ausrichten, Überhitzung usw.).

Die erste Mission

beschränkt sich darauf, mit seinem Mech in die südlichste Ecke des Trainingslagers und dann wieder zurückzumarschieren.

Bei der zweiten Mission

wird die Sache schon etwas schwieriger, da irgendwo auf dem Trainingsareal ein Stück „rubble“ zu finden, aufzuheben und zurückzubringen ist. Dieses Teil logischerweise nur mit einem Mech aufheben, wenn dieser auch die nötigen Händchen hat. Darum nicht den LOCUST nehmen, der hat nämlich keine Greifer.

Die dritte Mission

ist so einfach, daß ich mich fast schäme, Papier dafür zu verschreiben. Irgendwo auf dem Gelände steht ein alter LOCUST, der total unbewaffnet und bewegungsunfähig ist. Hier könnt ihr das erste Mal so richtig schießen und treten (KICK). Wenn ihr die Mission erfüllt habt und der MechTrainer wegen der steigenden Temperatur des Mechs herumnörgelt, braucht ihr euch keine Gedanken zu machen. Ich habe schon alles versucht, aber bei mir nörgelt er immer noch (... naja, vielleicht sollte man mal während des „Gefechts“ nach der Temperatur sehen).

Vierte Mission

Hier geht es darum, eine Anzahl von „LABOUR ROBOTS“ in die ewigen Jagdgründe des Mülleimers zu schicken. Hier ist es zwingend erforderlich, daß ihr immer nach der HEAT schaut, da diese ziemlich schnell steigt und der Mech dann nicht mehr operieren kann. Mein Tip: Versucht so schnell wie möglich, in irgendeins von den Wasserlöchern zu kommen, da Wasser bekanntlich kühlt. Ab dieser Mission sollte man immer nach Verlassen des Trainings-Centers den Spielstand abspeichern.

Fünfte Mission

Hier werdet ihr das erste Mal einem ferngelenkten, vollbewaffneten Mech gegenübergestellt. Setzt eure Waffen geschickt ein und achtet auf eure Hitze.

Sechste Mission

Im Grunde genommen dasselbe wie bei Nummer fünf, nur mit zwei Mechs.

Siebte Mission

Diese Mission ist nun der große Wendepunkt. Entweder wird die Mission wie Nummer sechs mit drei ferngelenkten Mechs wiederholt (was aber nicht zu schaffen ist), oder die Invasion der Kuritans beginnt. Wenn letzteres eintritt, bloß nicht die Nerven verlieren oder zitterig werden. Wenn euer Mech aus der Garage auf das Spielfeld kommt, wird Jason sein Unbehagen äußern, gegen diese Mechs kämpfen zu müssen. Da ihr sowieso auf Handbetrieb umgeschaltet habt, wählt ihr den Punkt SCAN UNIT und dann natürlich ENEMIES. Durch DETAIL SCAN könnt ihr euch die Schufte ansehen. Es sind meistens vier Mechs vom Typ „JENNER“, die äußerst gut bewaffnet sind (vier MED-Laser und ein SRM-Launcher). Hier gibt es nur eins: abhauen! Wie man das macht, versuche ich jetzt zu erklären. Als erstes geht ihr mit WALK zwei Schritte nach unten, wartet, bis euer Mech wieder invers dargestellt wird, und dann wieder zwei Schritte nach oben. Vor jedem weiteren Schritt immer durch SCAN UNIT den Feind im Auge behalten. Sobald die Schutzschirme zusammengefallen sind, JUMP anwählen und direkt über dem Ausgang von der Mechgarage rausgehen. Es ist zu empfehlen, JUMP mehrmals zu wählen, da dann Hindernisse besser überwunden werden können. Sobald ihr vor der Lounge steht, nach oben weitergehen, bis ihr im Zaun ein Loch seht (oberhalb des großen Tores). Wenn ihr nun das Gelände außerhalb der Citadel betretet und den Punkt FLEE anwählt, seid ihr euren Feinden erfolgreich abgehauen. Wer nicht erfolgreich war, kann dasselbe durch Laden des Spielstands wiederholen. Da in der Citadel nichts mehr zu holen ist, gehen wir flugs nach STARPORT. Auf dem Weg dorthin immer mal speichern. Wenn ihr jetzt von einem Mech angegriffen werdet und diesen zu Schrott schießt, kommt euch die Mech-Ausbildung zugute. Jeder zerschossene Mech wird nach dem Kampf sofort ausgeschlachtet. Das bringt Geld und defekte Teile am eigenen Mech werden ausgetauscht (richtet sich aber nach der Ausbildung des einzelnen MechWarriors = bessere Ausbildung bedeutet mehr und bessere Teile). Der Eingang von STARPORT befindet sich an der linken oberen Ecke. Der Mech wird wie ein Mantel in der Mechgarage abgegeben, da in STARPORT Mechs verboten sind. Die Örtlichkeiten sind in jeder Stadt identisch, wobei in verschiedenen Städten noch folgende zu finden sind:

The Hospital

Diesen Ort brauche ich eigentlich nicht zu erklären, da wohl jeder schon mal im Krankenhaus war. Mit GET HEALED können Charaktere wieder von ihren Verletzungen geheilt werden (verschiedene Operationen, je nach Verletzungsgrad). GET MEDICAL SEMINAR ist ein Selbsthilfekurs, mit dem sich der Charakter selbst versorgen kann (Erste Hilfe). SEARCH MEDICAL RECORDS läßt Jason fragen, ob ein Mann namens Jeremiah Youngblood im Krankenhaus eingeliefert wurde. BUY MEDKIT ist der passende Erste-Hilfe-Kasten zum Medical-Seminar.

The Arena

Hier kann man mit seinem eigenen oder einem geliehenen Mech (IMR = INTER MECH RENT) gegen einen anderen zum Kampf antreten.

The Clothes Shop

Hier kann man seine Kleidung gegen neue austauschen, was ich auch nur jedem empfehlen kann. Man trägt nämlich immer noch die Uniform der Lyran Special Forces, was an manchen Orten sehr gefährlich werden kann – zum Beispiel in der ...

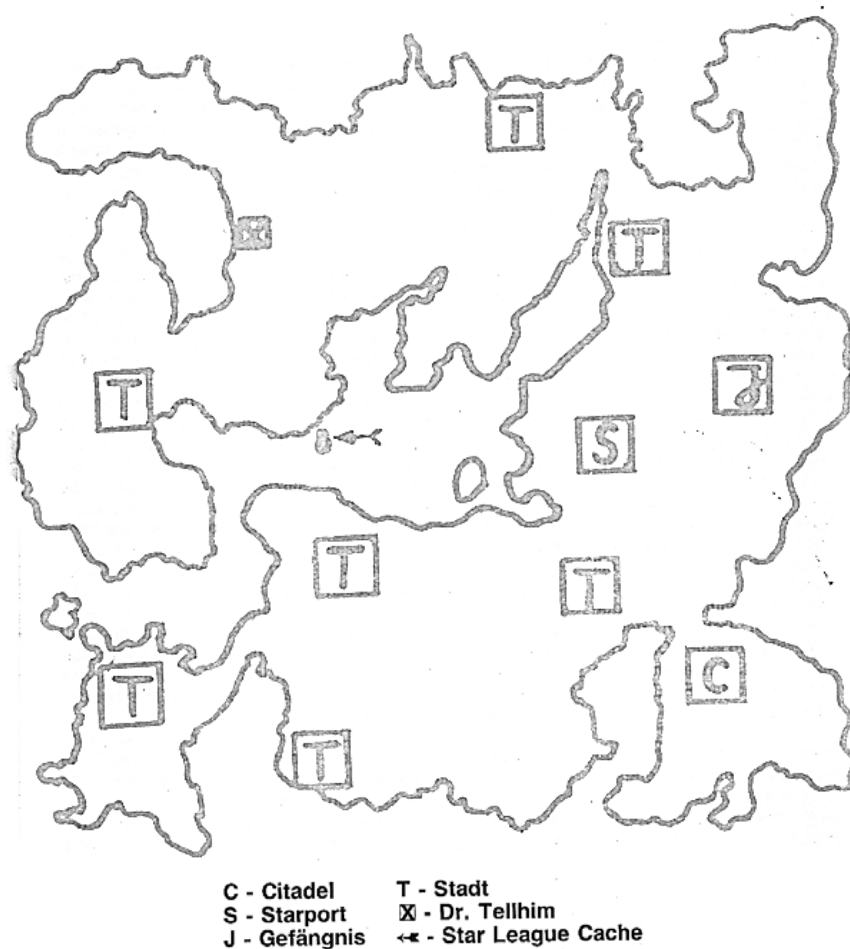
Inaugural Hall

Eine Versammlungshalle, die für das Spiel sehr wichtig ist, da ihr hier euren zweiten Charakter findet (weiteres unter „Generelles zu den Agenten“).

The Video Hut

Hier bekommt man zwar einen Holodiskplayer gezeigt, der ist aber ausverkauft und erst in sechs Monaten wieder lieferbar (kleiner Tip am Rande: man braucht auch gar keinen). Was der Mapper im Endeffekt bringen soll, weiß ich auch nicht. Nehmt ihn aber vorsichtshalber mal mit.

Paciffica - Übersichtskarte



Generelles zu den Agenten

Alle Agenten sind nach dem Überfall auf die Citadel untergetaucht und haben bestimmte Berufe (Arzt und Monteur) angenommen. Sie werden vom Programm bei jedem neuen Spiel wahllos verteilt, so daß sie immer an verschiedenen Orten zu finden sind (außer Rex und noch einem Agenten!). Ihr müßt daher logischerweise alle Hospitals und Mecht

Lubes abklappern. In den Krankenhäusern geben sie sich zu erkennen, wenn ihr SEARCH MEDICAL RECORDS anwählt, in den Mech-Werkstätten durch VISIT SPEED SHOP oder ASK TO APPRENTICE. Dabei ist die Reihenfolge, in der ihr vorgeht, von Bedeutung. Wenn ihr in STARPORT seid, müßt ihr zuerst Rex finden. Er ist immer in der INAUGURAL HALL zu finden, gibt sich aber erst zu erkennen, wenn ihr mehrmals drinnen wart (wenn die Party anfängt). Er bringt dann sogar gleich einen Mech (COMMANDO) mit in die Familie. Er ist die eigentliche Schlüsselfigur im Spiel, da ihr ohne ihn die anderen Agenten nie zu Gesicht bekommen würdet. Er ist daher besonders zu schätzen. Wenn ihr ihn findet, wird er euch eine Kiste mit einer Holodisk, einem Biochip und anderen Sachen von Jasons Vater geben (zu der Holodisk später mehr).

Wenn sich Rex dann zum sogenannten SHUTDOWN stellt, ist eure große Stunde gekommen: It's INFERNO time. Schaltet auf manuell und betrachtet euch die Feinde mit SCAN UNIT. Die mit den besten Waffen (Feuerwaffen vor Bögen und Schwertern) immer zuerst abschießen. Ihr könnt natürlich jetzt auch Rex steuern und mit ihm Feinde bekämpfen. Fliehen wird vom Programm nicht angenommen und sollte deshalb nicht angewählt werden, da ihr dann erst wieder eine Runde später schießen könnt. Sobald der Kampf gewonnen ist, Spiel abspeichern. Jetzt erst einmal mit Rex in den Armor- und Weapons Shop gehen (Flak unit und Inferno), dann ins Krankenhaus (Verletzungen behandeln lassen, Medical Seminar für Rex). Dann Abspeichern. Nachdem ihr nun Rex gefunden habt, ist es ratsam, in die Mechit Lube zu gehen und Rex' Commando tunen zu lassen. Dort wird sich dann ein weiterer Agent zu erkennen geben, der eine sehr gute Ausbildung als Mechmonteur genossen hat. Diese kann durch eine weitere Ausbildung perfektioniert werden, worauf er dann in seinem Fach einfach „Excellent“ ist. Der nächste Agent sitzt im Gefängnis und kann ganz einfach durch einen Besuch befreit werden.

Er bringt auch einen Mech mit in die Familie, den ihr aber erst noch aus dem Gefängnishof entwenden müßt. Hier ist Schnelligkeit gefragt, da je nach Spiel vier bis sechs Mechs auf dem Gefängnishof stehen, aber nur einer von ihnen funktioniert. Diesen einen gilt es schnell zu finden, da euch sonst die Gefängniswachen auf den Pelz rücken. Mir ist aufgefallen, daß die Rolle des Doppelagenten immer nur zwischen diesen beiden Personen wechselt. Geht ihr zum Beispiel zuerst ins Gefängnis, ist dort der Doppelagent, geht ihr zuerst in STARPORT in die Mechit Lube, sitzt er dort. Ich bevorzuge natürlich einen Charakter mit Mech und gehe zuerst in die Mechit Lube. Alle verbleibenden Charaktere verteilen sich irgendwo in den Städten und müssen selbst gefunden werden (ich habe mit dem Doppelagenten nur sechs Charaktere gefunden und das Spiel trotzdem gelöst. Sucht also an jedem Ort und in jeder Stadt. Findet ihr einen Arzt, nehmt das FIELD SURGERY KIT mit.

Da unsere Gruppe jetzt auf vier Mann und drei Mechs erstarkt ist, marschieren wir nun geradewegs wieder zur Citadel und suchen die Barracks auf. Hier erfahren wir nun das Ziel des Spiels und welche Person uns diesem Ziel näher bringen kann: Dr. Edward Tellhim. Ihn gilt es zu finden, um das Paßwort zu erfahren, welches auf der defekten Holodisk schlummert. Wo er zu finden ist, könnt ihr der beiliegenden Karte entnehmen, wo auch alle anderen Städte und Plätze aufgezeichnet sind. Aber hütet euch, diesen Platz zu suchen, bevor ihr in der Citadel wart. Ihr werdet ihn nämlich nicht finden, da er erst sichtbar wird, wenn ihr den Auftrag kennt und in den Barracks wart. Der Spielablauf bis zu Dr. Tellhim ist immer verschieden, so daß ich ihn überspringe.

Bei Dr. Edward Tellhim

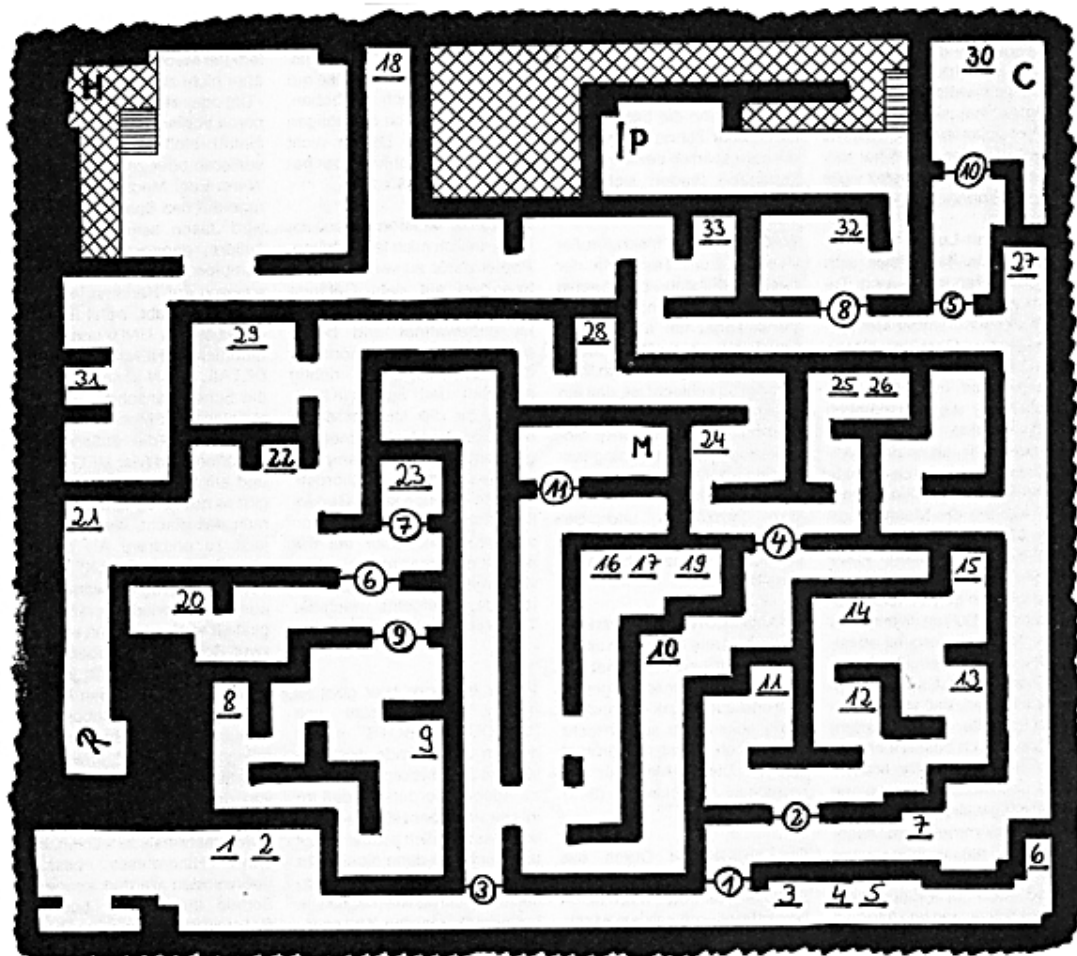
Um bis zu Dr. Tellhim durchzukommen, müssen von den Charakteren Fragen zu verschiedenen Gebieten (Technik, Medizin und eine Frage zur Schlacht von Mallory) richtig beantwortet werden. Daher ist es sehr wichtig, daß ihr noch einen Arzt und einen Techniker findet, die zu diesen Fragen Rede und Antwort stehen können. Rex beantwortet die Frage zur Schlacht von Mallory. Sind alle Fragen beantwortet, trifft ihr schließlich auf Dr. Tellhim, der euch die defekte Holodisk repariert und auch ein Abspielgerät bereitstellt. Sobald ihr nun das Paßwort habt, könnt ihr euch auf den Weg zum Cache machen, das südöstlich von Dr. Tellhim auf einer kleinen Insel zu finden ist. Mit Hilfe der abgedruckten Karte und den nachfolgenden Codes für die Türen ist es euch jetzt ein leichtes, den Rest dieses Spiels zu lösen. Die nachfolgenden Türcodes sind folgendermaßen aufgebaut: Zuerst ist eine Nummer angegeben, die ihr auch auf dem Plan wiederfinden werdet. Sie gibt die Reihenfolge an, in denen die Türen geöffnet werden müssen. Dann kommen die Farbcodes und die dazugehörige Nummer.

Tür	Rot	Gelb	Blau
1	1	3	5
2	2	7	18
3	15	14	11
4	13	31	4
5	25	33	10
6	29	12	6
7	20	27	22

8	28	24	16
9	17	19	26
10	8	9	21
11	30	23	32

Wenn ihr alle Türen geöffnet habt, solltet ihr zuerst den Mech von Jasons Vater aufsuchen, der in einem geheimen Gang versteckt ist. Danach durch Tür 10 und das Cache aufsuchen, welches hinten in der Ecke liegt. Jetzt bei Tür 8 hinein und hinten bei den Computern am Schaltpult die Stromversorgung für den Hyperpulse Generator aktivieren. Nun zurücklaufen und durch Tür 11 in den Map Room gehen. Dort werden folgende Planeten angeklickt, die als Paßwort für die Tür benötigt werden: PESHT, BENJAMIN, SKYE, SUMMER, RYERSON, KATHIL und ACHERNAR.

Der Star League Cache



- ① : Tür mit Nummer
- 18 : Terminal, mit dazugehörigem Farb-Zahlen-Code
- C : Cache
- M : Maproom
- R : Jeremiah Youngbloob Mech
- H : Hyperpulse Generator
- P : Power für Hyperpulse Generator

Als letztes gehen wir nun in die linke obere Ecke des Star League Cache, wo der eigentliche Hyperpulse Generator steht. Dort treten wir vor das Terminal und schauen uns das Schauspiel an. Jason nimmt nun mit Katrina Verbindung auf und meldet, daß er (und natürlich ihr) das Cache gefunden habt. Das Spiel ist somit gelöst.

Wie ihr wahrscheinlich auch merken werdet, ist das Ende des Spiels ziemlich offen. Mit einer Fortsetzung kann also (vielleicht) gerechnet werden ...