

CheatCollectionD.01

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> CheatCollectionD.01		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		December 25, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	CheatCollectionD.01	1
1.1	Cheat Collection	1
1.2	e-motion	13
1.3	e-swat	13
1.4	edd the duck	13
1.5	eishockey manager	13
1.6	elephant antics	15
1.7	elf	15
1.8	eliminator	15
1.9	elite	15
1.10	elvira - mistress of the dark	17
1.11	elvira 2 - the jaws of cerberus	29
1.12	emlyn hughes international soccer	33
1.13	The Empire Strikes back	33
1.14	enchanted land	33
1.15	enduro racer	34
1.16	energie manager	34
1.17	epic	34
1.18	erbe ii - das schmutzige erbe	35
1.19	Das Erbe	36
1.20	erik	37
1.21	escape from the planet of the curse	37
1.22	espana 92	37
1.23	evil tower	38
1.24	executive leaderboard	40
1.25	exit 16	40
1.26	exolon	40
1.27	extase	40
1.28	eye of horus	40
1.29	eye of the beholder	41

1.30	eye of the beholder 2	42
1.31	f-15 strike eagle ii	43
1.32	f-16 falcon	43
1.33	f-19 stealth fighter	43
1.34	f-29 retaliator	43
1.35	f/a-18 interceptor	44
1.36	f1 grand prix	44
1.37	face off ice hockey	44
1.38	faery tale adventure	44
1.39	fantasy island dizzy	44
1.40	fatman	45
1.41	fears	45
1.42	federation quest	45
1.43	fernandez must die	45
1.44	fifa international soccer	46
1.45	fighter bomber	46
1.46	fighting soccer	46
1.47	final blow	46
1.48	The Final Fight	46
1.49	fire & brimstone	47
1.50	fire and ice	47
1.51	fireforce	47
1.52	first samurai	47
1.53	flashback	47
1.54	flight of the intruder	48
1.55	flink	49
1.56	flood	49
1.57	fly harder	49
1.58	flying sharks	49
1.59	for president	50
1.60	forgotten worlds	50
1.61	formula one grand prix - microprose	50
1.62	fred diamonds	51
1.63	frontier - elite 2	51
1.64	frostbyte	53
1.65	fruit salat	53
1.66	fugger	53
1.67	full contact	53
1.68	fusion	53

1.69	future wars - time travellers	54
1.70	galactoid	55
1.71	galaga '92	55
1.72	galaga '94	56
1.73	galaxy force 2	56
1.74	game over 2	56
1.75	The Games Espana 92	56
1.76	gateway to the savage frontier	56
1.77	gauntlet	56
1.78	gauntlet 2	57
1.79	gazza 2	57
1.80	gear works	57
1.81	geisha	57
1.82	gem'x	58
1.83	gemini wings	58
1.84	ghost runner	58
1.85	ghostbusters ii	58
1.86	ghosthunter	59
1.87	ghosts 'n' goblins	59
1.88	ghosts 'n' goblins	59
1.89	ghouls 'n' ghosts	59
1.90	giganoid	59
1.91	The Gimp	60
1.92	glassbeck 2	60
1.93	global effect	60
1.94	global gladiators	60
1.95	globdule	60
1.96	globulous	61
1.97	gobliins	61
1.98	The Godfather	61
1.99	gods	61
1.100	gogo	62
1.101	gold rush	62
1.102	golden axe	62
1.103	goldrunner	63
1.104	gory story	63
1.105	grand monster slam	63
1.106	gravity force	63
1.107	gravity force 2	63

1.108great courts - pro tennis tour	63
1.109great courts 2 - pro tennis tour 2	64
1.110The Great Giana Sisters	64
1.111gremlins	64
1.112gremlins 2	64
1.113guild of thieves	64
1.114gunship 2000	69
1.115guy spy	70
1.116h.a.t.e.	70
1.117hacker 2 - the doomsday papers	71
1.118hai	71
1.119hammerfist	71
1.120hard 'n' heavy	71
1.121hard drivin'	71
1.122hard drivin' ii	72
1.123hare raising havoc	72
1.124harlequin	72
1.125harpoon	72
1.126harves nightmare	73
1.127hate	73
1.128hawkeye	74
1.129head games	74
1.130heart of china	74
1.131heavy metal	75
1.132heimdall	76
1.133heimdall 2	77
1.134helter skelter	78
1.135hero quest	78
1.136heroes of the lance	78
1.137hillsfar	78
1.138hired guns	79
1.139history line	79
1.140holiday maker	80
1.141hollywood poker pro	80
1.142hook	81
1.143horror zombies from the crypt	81
1.144hot air	81
1.145hudson hawk	81
1.146human race	81

1.147The Humans	82
1.148hunt for red october	84
1.149hunter	84
1.150hybris	84
1.151hydra	85
1.152hyper blob	85
1.153hägar	85
1.154ikari warriors	85
1.155The Immortal	86
1.156impact	86
1.157imperium	86
1.158impossamole	87
1.159in 80 tagen um die welt	87
1.160The Incredible Machine	87
1.161indiana jones - actiongame	87
1.162indiana jones iii - indiana jones and the last crusade	87
1.163indiana jones iv - indiana jones and the fate of atlantis	90
1.164indianapolis 500	92
1.165insanity fight	92
1.166interchange	93
1.167interlock	93
1.168international championship	93
1.169international karate	93
1.170interphase	94
1.171invaders 2	94
1.172invest	94
1.173iron lord	94
1.174ishar 3	94
1.175island of lost hope	95
1.176iso	95
1.177it came from the desert	95
1.178ivanhoe	95
1.179jaguar xj 220	95
1.180james pond - underwater agent	96
1.181james pond 2 - robocod	96
1.182james pond 3	97
1.183jeanne d'arc	97
1.184jelly quest ii	98
1.185jet set willy 3	98

1.186jet strike	98
1.187jigsaw	98
1.188jim power	99
1.189jimmy white's whirlwind snooker	99
1.190jimmy's fantastic journey	99
1.191john madden's american football	100
1.192jouster 3	100
1.193judge dredd	100
1.194jump'em demo	101
1.195jumping jackson	101
1.196jumpy	101
1.197jungle strike	101
1.198jungle strike cd ³²	101
1.199jurassic park	102
1.200k 240	102
1.201kaiser	102
1.202karamalz cup	102
1.203karate kid 2	103
1.204katakis	103
1.205Die Kathedrale	103
1.206kick off	104
1.207kick off 2	104
1.208kick off expansion	104
1.209kid chaos	104
1.210kid gloves	105
1.211killing cloud	105
1.212The Killing Game Show	105
1.213kings of the beach	105
1.214kings quest 3	106
1.215kings quest 5	106
1.216kings quest 6	110
1.217klawz the cat	110
1.218klax	110
1.219kreuz ass poker	111
1.220kreuzweg	111
1.221krustys fun house	111
1.222kwix	112

Chapter 1

CheatCollectionD.01

1.1 Cheat Collection

Cheat Collection deutsche Version 1.39 (14.09.1996) Teil 2

In diesem Guide sind alle Cheats, die ich finden konnte zusammengetragen!
Englische Cheats habe ich nicht übersetzt, aber ich habe versucht, sie durch deutsche zu ersetzen.

Es kann sein, daß einige Codes nicht funktionieren, dann ist vielleicht das Spiel mit englischer Tastaturbelegung (vertauschte Tasten)

(y -> z, z -> y, - -> ß, + -> (, (->),) -> =,

Gehe zu Teil: Englisch, 0 - 9 , A - D , E - K , L - R , S - Z

E

E-Motion
Cheat

E-Swat
Cheat

Edd the Duck
Cheat

Eishockey Manager
Cheat|Hint

Elephant Antics
Cheat

Elf
Cheat

Eliminator
Codes

Elite
Cheat|Hint

Elvira - Mistress of the Dark
Cheat|Hint

Elvira 2 - The Jaws of Cerberus
Solve|Hint

Emlyn Hughes International Soccer
Cheat

Empire Strikes back, The
Cheat

Enchanted Land
Cheat

Enduro Racer
Cheat

Energie Manager
Cheat|Hint

EPic
Cheat|Codes

Erbe II - Das schmutzige Erbe
Solve

Erbe, Das
Solve

Erik
Hint

Escape from the Planet of the Curse
Cheat

Espana 92
Cheat

Evil Tower
Cheat|Solve|Hint

Executive Leaderboard
Cheat

Exit 16
Cheat|Codes

Exolon
Cheat

Extase
Cheat

Eye of Horus
Cheat

Eye of the Beholder
Hint

Eye of the Beholder 2
Cheat

F

F-15 Strike Eagle II
Cheat

F-16 Falcon
Cheat

F-19 Stealth Fighter
Cheat

F-29 Retaliator
Cheat

F/A-18 Interceptor Cheat|Hint

F1 Grand Prix
Cheat

Face Off Ice Hockey
Hint

Faery Tale Adventure
Cheat

Fantasy Island Dizzy
Cheat

Fatman
Cheat

Fears
Cheat

Federation Quest
Codes

Fernandez must die
Cheat

FIFA International Soccer
Cheat

Fighter Bomber
Cheat

Fighting Soccer
Cheat

Final Blow
Cheat

Final Fight, The
Cheat

Fire & Brimstone
Cheat

Fire and Ice
Cheat

Fireforce
Cheat

First Samurai
Cheat

Flashback
Cheat|Codes

Flight of the Intruder
Hint

Flink
Cheat

Flood
Cheat|Codes

Fly Harder
Cheat|Codes

Flying Sharks
Cheat

For President
Cheat

Forgotten Worlds
Cheat

Formula One Grand Prix - Microprose
Cheat|Hint

Fred Diamonds
Cheat

Frontier - Elite 2
Cheat|Hint

Frostbyte
Cheat

Fruit Salat
Cheat|Codes

Fugger
Cheat

Full Contact
Cheat

Fusion
Cheat

Future Wars - Time Travellers
Solve

G

Galactoid
Cheat

Galaga '92
Cheat

Galaga '94
Cheat

Galaxy Force 2
Cheat

Game Over 2
Codes

Games Espana 92, The
Cheat

Gateway to the Savage Frontier
Cheat

Gauntlet
Cheat

Gauntlet 2
Cheat

Gazza 2
Cheat

Gear Works
Codes

Geisha
Codes|Hint

Gem' X
Cheat|Codes

Gemini Wings
Cheat|Codes

Ghost Runner
Cheat|Codes

Ghostbusters II
Cheat|Hint

Ghosthunter
Codes

Ghosts 'n' Goblins
Cheat

Ghosts~'n' Goblins
Cheat

Ghouls 'n' Ghosts
Cheat

Giganoid
Cheat

Gimp, The
Codes

Glassbeck 2
Cheat

Global Effect
Cheat

Global Gladiators
Cheat

Globdule
Codes

Globulous
Codes

Gobliiins
Codes

Godfather, The
Cheat

Gods
Cheat | Codes

Gogo
Cheat

Gold Rush
Hint

Golden Axe
Cheat

Goldrunner
Cheat

Gory Story
Solve

Grand Monster Slam
Cheat

Gravity Force
Cheat|Codes

Gravity Force 2
Cheat

Great Courts - Pro Tennis Tour
Cheat

Great Courts 2 - Pro Tennis Tour 2
Cheat

Great Giana Sisters, The
Cheat

Gremlins
Cheat

Gremlins 2
Cheat

Guild of Thieves
Solve

Gunship 2000
Cheat|Hint

Guy Spy
Cheat

H

H.A.T.E.
Cheat

Hacker 2 - The Doomsday Papers
Cheat

Hai
Cheat

Hammerfist
Cheat

Hard 'n' Heavy
Cheat|Hint

Hard Drivin'
Cheat

Hard Drivin' II
Cheat

Hare Raising Havoc
Cheat

Harlequin

Hint

Harpoon Hint

Harves Nightmare
Cheat

Hate Cheat

Hawkeye Cheat

Head Games
Codes

Heart of China
Solve

Heavy Metal
Cheat

Heimdall
Cheat | Solve

Heimdall 2
Cheat

Helter Skelter
Cheat | Codes

Hero Quest
Cheat | Hint

Heroes of the Lance
Hint

Hillsfar
Cheat

Hired Guns
Cheat

History Line
Codes | Hint

Holiday Maker
Codes | Hint | Other

Hollywood Poker Pro
Cheat

Hook
Cheat

Horror Zombies from the Crypt

Cheat|Codes

Hot Air

Cheat

Hudson Hawk

Cheat

Human Race

Codes

Humans, The

Codes

Hunt for red October

Cheat

Hunter

Hint

Hybris

Cheat

Hydra

Cheat

Hyper Blob

Codes

Hägar

Codes

I

Ikari Warriors

Cheat

Immortal, The

Codes

Impact

Cheat|Codes

Imperium

Hint

Impossamole

Cheat

In 80 Tagen um die Welt

Cheat

Incredible Machine, The

Cheat

Indiana Jones - Actiongame

Cheat

Indiana Jones III - Indiana Jones and the Last Crusade
Solve

Indiana Jones IV - Indiana Jones and the Fate of Atlantis
Cheat|Solve

Indianapolis 500
Cheat

Insanity Fight
Cheat

Interchange
Codes

Interlock
Codes

International Championship
Cheat

International Karate
Cheat

Interphase
Cheat

Invaders 2
Cheat

Invest
Cheat

Iron Lord
Cheat

Ishar 3
Cheat

Island of lost hope
Hint

ISO
Cheat

It came from the Desert
Hint|Other

Ivanhoe
Cheat

J

Jaguar XJ 220
Cheat

James Pond - Underwater Agent
Cheat

James Pond 2 - Robocod
Cheat

James Pond 3
Cheat

Jeanne d'Arc
Hint

Jelly Quest II
Codes

Jet Set Willy 3
Codes

Jet Strike
Codes

Jigsaw
Codes

Jim Power
Cheat

Jimmy White's Whirlwind Snooker
Cheat

Jimmy's Fantastic Journey
Cheat|Hint

John Madden's American Football
Cheat|Codes

Jouster 3
Cheat

Judge Dredd
Cheat

Jump'Em Demo
Codes

Jumping Jackson
Codes

Jumpy
Cheat

Jungle Strike
Codes

Jungle Strike CD\$^3\$\$^2\$
Codes

Jurassic Park
Codes

K

K 240
Cheat

Kaiser
Cheat

Karamalz Cup
Cheat

Karate Kid 2
Cheat

Katakis
Cheat

Kathedrale, Die
Hint

Kick Off
Cheat

Kick Off 2
Cheat

Kick Off Expansion
Cheat

Kid Chaos
Cheat|Codes

Kid Gloves
Cheat

Killing Cloud
Cheat|Codes

Killing Game Show, The
Cheat

Kings of the Beach
Cheat|Codes

Kings Quest 3
Cheat

Kings Quest 5
Solve

Kings Quest 6
Hint

Klawz the cat
Cheat

Klax

Cheat

Kreuz Ass Poker
Cheat

Kreuzweg
Codes

Krustys Fun House
Codes

Kwix
Codes

1.2 e-motion

Sobald das Bild von Einstein erscheint, gibt man "MOONUNIT" ein.

<F1> einen Level weiter
<F2> einen Level zurück
<F3> zehn Level weiter
<F4> zehn Level zurück

Die Boni:

- 1 Ein Level in einer Zeit beenden, wo die letzte Zahl eine 3 ist.
- 2 Vier Hüllen in einer Reihe ansammeln ohne einen neuen Ball zu kreieren.
- 3 Als erstes die letzte blaue Hülse in einem Bonuslevel einsammeln.
- 4 Ein Level beenden ohne jemals etwas eingewickelt zu haben???
- 5 Ein Level beenden ohne jemals etwas rechtsherum gedreht zu haben.

1.3 e-swat

Das Spiel pausieren und "JUSTIFIED ANCIENTS OF MUMU" (oder "... MU MU") eingeben, und man besitzt nun 99 credits !

1.4 edd the duck

Um einen Level zu überspringen, müßt Ihr nur <LEFT MOUSE> betätigen.

Im Spiel "IANWANTSTOCHEAT" eingeben und schon kann man die Kollisionsabfrage mit den Tasten <N> und <Z> ein- und ausschalten, mit der <HELP> Taste kommt man sogar ins nächste Level.

1.5 eishockey manager

Bank: Man sollte besser einen Kredit aufnehmen, bevor man sein Girokonto in astronomischer Höhe belastet. Jetzt zahlt man nur 4% anstatt 10% Zinsen.

Werbung: Nicht sofort jedes gute Angebot annehmen, da mindestens zweimal pro Monat neue und bessere Angebote erscheinen. Außerdem sollte man die beste Kühlanlage installieren, um eine neue Werbefläche auf dem Eis nutzen zu können. Das gleiche gilt für die Überdachung.

Jugend:

Schüler: DM 5000

Jugend: DM 8000

Junioren: DM 24000

Mit diesen Angaben erhält man späterstens nach 2 Jahren einen Nachwuchsspieler.

Vertrag:

Am Anfang der Saison sollte man jedem Spieler einen Vertrag über 4 Jahre aufs Auge drücken, da die Spieler bei einem evtl. Aufstieg bis zum vierfachen des ursprünglichen Monatsgehalts verlangen.

Versicherungen sollte man für die drei bis vier besten Spieler abschließen.

Training: 1 2 3 4

Montag: Kraft Taktik Training Schuß

Dienstag: Freizeit Lauf Penalty Kraft

Mittwoch: Schuß Training Freizeit Freizeit

Donnerstag: Lauf Training Stock Kraft

Freitag: Taktik Lauf Stock Schuß

Samstag: Stock Taktik Penalty Freizeit

Sonntag: Training Freizeit Freizeit Freizeit

Transfer

Oft rentiert sich auch die Talentsuche. Man sollte aber auf die Tagesform des Spähers achten.

Ein Trick, wie man schnell zu Geld kommt:

Einfach einen 2. Club gründen, der als Scheinclub dient. Der 2. Club gibt dann dem 1. Club immer besonders günstige Kredite, wobei sich der Scheinclub das Geld von der Bank leiht. Sobald der Scheinclub Konkurs gemacht hat, wird er keine Forderungen haben können. Klar ist wohl auch, daß der Scheinclub bei einem direkten Aufeinandertreffen der Clubs haushoch verlieren wird.

Trick:

1. Ihr kauft Euch für das gesamte Kapital Aktien, damit sich das Konto richtig schön im Minus befindet.
2. Danach besorgt Ihr Euch die besten Ausbauten, die das Stadion hergibt.
3. Bei der Taktik laßt Ihr nun die ganze Saison den nicht vorhandenen vierten Block spielen, um den letzten Platz in der Tabelle zu belegen.
4. In der nächsten Spielzeit habt Ihr dann nur noch einen Bruchteil der verlangten Schulden.
5. Jetzt zurück zum Punkt drei und den Vorgang noch einmal wiederholen.

Nun kann man die restlichen Schulden mit den Aktien und dem Kredit

tilgen und man ist stolzer Besitzer eines vollkommenden Stadions.

1.6 elephant antics

Im Titelscreen "ITCHY ARSEHOLES" eingeben um unendlich Energie zu bekommen.

1.7 elf

Tippt während des Spiels schnell "GIVE ME INFINITES" ein. Schon ist man unsterblich. Man muß aber sehr sehr schnell tippen.

Mit "CHOROPOO" (oder "CHOROPPOO") erhält man unendlich viel Energie !

1.8 eliminator

Level Codes:

In der Titelseite einmal <HELP> drücken und den entsprechenden Code eingeben.

- 2 Ameoba
- 3 Bloop oder Blooop
- 4 Cheeki oder Cheeni
- 5 Doinok
- 6 Enigma
- 7 Flipme
- 8 Geegee
- 9 Handel
- 10 Icicle
- 11 Jammin
- 12 Kikong oder Kihong
- 13 Lapdog
- 14 Mikado

andere Codes: AGONIC, BLONDE, CLICHE, DIMPLE, EDIBLE, FEMALE, GOBLIN.

1.9 elite

Im Titelscreen <A> drücken. Das Schiff hört auf sich zu bewegen und man selbst kann die Steuerung übernehmen (<CURSOR> (+<A>), <O>, <I>), wenn man fertig ist und das Schiff zur Ruhe kommen lassen möchte, sollte man mal <D> drücken. Im Spiel kann man <W> drücken um sich die Credits anzusehen und den Punktestand zu kontrollieren.

Bei der Paßwortabfrage "Sara", <RETURN> und das richtige Paßwort eingeben. Im Spiel <*> (Ziffernblock) drücken und man sieht 256 Bytes, die den aktuellen Spielstand darstellen. Die Bedeutung der Bytes:

-00 bis 0B: Name des Spielers

-0C bis 0D: Nummer der galaktischen Karte
-0E bis 15: Standort des Spielers
-18 bis 1B: Credits
-1E bis 1F: Treibstoff
-21 : Anzahl der Raketen
-23 : zusätzlicher Laderaum
-26 bis 29: Laser
-39 bis 39: Laser
-2A : Fuel Scoop
-2C : Rettungskapsel
-2E : Energiebomben
-31 : Energieeinheit
-33 : Docking-Computer
-35 : galaktischer Hyperraum
-3B : Bremsraketen
-3D : ECM Störgerät (mit <L> aktivieren)
-3F : Cloaking Device (mit <Z> aktivieren)
-40 bis 8F: Inhalt des Laderaums
-8B : Unhappy Refugees
-8F : Thargoid Documents
-91 : Status des Spielers
-92 bis 95: Punktstand
-97 : Einstufung
-AB bis AD: Spielzeit

Nun zu den Missionen:

1. Man erhält den Auftrag, den gestohlenen Raumschiff -Prototyp Constrictor zu zerstören, bevor man ihn stellen kann (Retro-Rockets!!), ist eine längere Verfolgungsjagd unvermeidbar.
2. Transport von Thagoiden-Papieren, wobei man von Formationen von bis zu vier Thargoiden angegriffen wird.
3. Nach Verlassen des Hyperraums blinkt der Bildschirm rot auf und man erhält die Mitteilung, daß man ein seinen Hyperraum-Treibstoff verloren hat. Den sollte man sofort an der Sonne auftanken und zur Raumstation fliegen. Dort erfährt man, daß eine Supernova bevorsteht, nimmt die Menschen an Bord und verläßt sofort das System. Im der nächsten Raumstation erhält man als Dank ein Kilo Diamanten.
4. Zerstörung des mit einer Tarnkappe ausgestatten Piratenschiffs Cougar, das in unregelmäßigen Abständen unsichtbar wird. In den Trümmern findet man den dafür verantwortlichen Cloaking-Device.
5. Die Thargoiden haben eine Raumstation besetzt, man vernichten muß. Als Dank gibts einen ECM-Jammer.

Wenn man billig eingekauft hat und der Laderaum noch nicht voll ist, kann man abspeichern und den Spiel-

stand wieder laden, dann ist wieder alles zu haben.

1.10 elvira - mistress of the dark

Wenn Ihr einmal tot seid, fragt der Computer, ob Ihr nochmal spielen wollt. Wenn Ihr dies bejaht, legt nicht die Disc 1 ein, denn dann könnt Ihr an Eurer 'Todesstelle' weiterspielen, jedoch müßt Ihr unbedingt einen Zaubertrank einnehmen, der Eure Stärke und Eure Gewandtheit wieder aufmotzt. Falls Ihr keinen solchen Trank habt, seid Ihr viel zu müde, um ELVIRA weiterhelfen zu können und Ihr werdet von ihr gefeuert...

Die Zaubertränke müßt Ihr Euch In der Küche von ELVIRA brauen lassen.

Komplettlösung und Zaubertränke :

Ziel des Action-Adventures ist es , alle 6 Schlüssel zu finden , die (gut versteckte) Kiste zu finden, in der der magische Dolch aufbewahrt wird und die böse Emelda zu vernichten...

Um das Spiel so einfach wie möglich zu lösen, kann man mit dem nötigen Wissen Zaubersprüche brauen, die einem das Leben entschieden erleichtern können. Dazu benötigt man allerdings Emeldas Kochbuch mit den Rezepten.

Hier also die Tips, wo die einzelnen Schlüssel zu finden sind und weitere Tips, die zur Auflösung des Spieles dringend notwendig sind :

SCHLÜSSEL 1

Er befindet sich im Büro des Captains (am Haupteingang des Schlosses rechts) Am Captain kommt man jedoch nicht ohne weiteres vorbei, da er ein sehr guter Schwertkämpfer ist und uns zu anfangs die nötige Kampferfahrung und auch Wendigkeit fehlt. Deshalb empfiehlt es sich, diesen Schlüssel erst etwas später zu ergattern. Wenn man ihn dann später besiegt hat, nimmt man die Zettel vom der Pinnwand (im Hintergrund) und sieht den Schlüssel dann auch schon dahinter hängen.

SCHLÜSSEL 2 und 3

Wir gehen also ins Schloß hinein, nehmen die Treppe nach unten in die Küche und 'taken' dort die Ofenhandschuhe. Im Erdgeschoß holen wir uns den Holzpflock aus dem Wohnzimmer, der sich zwischen dem Brennholz für den Kamin befindet. Nun gehen wir in das oberste Geschoß, töten alle Mönche, die uns bei unserer Suche belästigen und sammeln alle Pfeile für die Armbrust (findet man in der Waffenkammer im Erdgeschoß) ein, die sich meistens in diversen Schubläden in irgendwelchen Zimmern befinden. Hierbei stoßen wir auch auf einen Raum, in dem eine Vampirin liegt, die wir natürlich mit unserem mitgeführten Holzpflock pfählen. Sie hinterläßt dann Asche, die wir unbedingt einsammeln müssen! Nun verlassen wir erstmal das Schloß und gehen in den Garten. Dort betreten wir den Geräteschuppen und nehmen das Kruzifix, die Maden und die Samenkörner, da dort ein kleiner Schlüssel versteckt ist ! Jetzt gehen wir zu der Zielscheibe im Garten und üben unsere Zielgenauigkeit. Danach sammeln wir alle Pfeile wieder ein und sind nun Meister im Bogenschießen , Grund genug um zum Greifvogel und dessen Meister zu gehen. Den Vogel schießen wir ab und untersuchen ihn. Dabei nehmen wir unseren Pfeil wieder und 'taken' den goldenen Schlüssel. Zurück zum Schloß. Auf dem Schloßhof angelangt, gehen wir zuerst in die Schmiede, entnehmen der Holzkiste den Schmelztiegel, stellen diesen auf den Schmelzofen und legen unser silbernes Kruzifix hinein. Nun stecken wir einen Pfeil in das Silber

und bekommen einen `Silberpfeil`.Jetzt können wir uns getrost in die Scheune zum Werwolf wagen.Dort angekommen erschlagen wir den Hund mit dem Silberpfeil (nicht erschiessen!!!) und befreien den Mann dadurch von seinem Fluch.Jetzt `taken` wir noch rasch das Pferdehaar aus der einen Pferdebox,gehen in die nächstemziehen dort am Stahlring den großen Stein aus der Wand (und nehmen ihn) und finden dort den nächsten goldenen Schlüssel ! - Jetzt können wir den Stein wieder zurückstecken . -

SCHLÜSSEL 4

In Elviras Schloßgelände gibt es Räume,die wir unbedingt `besichtigt` haben müssen.So also auch die Gefängniszellen,die sich direkt gegenüber der Schmiede befinden.Dort begeben wir uns nun also hin und kämpfen mit den uns begegneten Skeletten.Auf unserem Weg durch die Zellen sammeln wir alle möglichen Spinnennetze,Würmer und diverses anderes Ungeziefer ein,da wir dieses dringend für unsere Zaubersprüche brauchen.Wir stoßen letztlich auf eine Zelle,die zu der Folterkammer führt.Dort ziehen wir den richtigen Stahlring nehmen das Skelett(wichtig!) und finden auch unseren nächsten Schlüssel.(Auf keinen Fall die Zange nehmen!)In der Folterkammer müssen wir aber auch unbedingt noch den Salzsack mitnehmen...

SCHLÜSSEL 5

Wir begeben uns in die Küche mitten im Schloß.(Falls dort schon die dicke Köchin auf uns warten sollte,müssen wir ihr das Salz ins Gesicht werfen,sobald sie auf uns zu kommt!)Hätten wir diese erledigt,stellen wir den Zauberspruch "Glühender Stolz" her.(Das Zauberbuch findet ihr übrigens in der Bibliothek.)Jetzt nach links gehen und den Speiseaufzug betätigen.Sobald ELVIRA den Aufzug hochzieht,legen wir den Stolz dort hinein.Nun den Tunnel anklicken;ELVIRA kriecht nun hinein und bringt uns den Schlüssel Nr. 5 .
Da wir gerade schon einmal in der Küche sind,lassen wir ELVIRA auch gleich noch den "Kräuterhonig" für uns brauen,den wir unbedingt benötigen !

SCHLÜSSEL 6

Wir begeben uns nun wieder in den Garten.Hier gehen wir in den Irrgarten (Maze) und durchforsten das ganze erst einmal richtig.(Es ist jedoch anbegracht,eine Karte zu zeichnen,da man sich sonst sehr leicht verirrt.)Während unserer Suche stoßen wir auf kleine Gnome,die am Einfachsten mit Fernwaffen zu töten sind.(Sollten sie uns einmal besiegen,werden wir ohnmächtig und von ihnen beklaut!)Auf unserem Weg sammeln wir diverse Gewächse ein und ein Vogelei aus einem Nest in der Hecke.Sobald wir auf eine dunkle Hecke stoßen,aus der zwei Augenpaare herausgucken,sofort zweimal hineinschießen und schon sind sie verschwunden.Hineingehen,den Ring nehmen und alle Pflanzen aus dem Gartenteich `taken`.Jetzt aber nichts wie raus aus dem Maze ...
Wir gehen nun in Richtung Schloß und öffnen die Tür gegenüber der Zielscheibe mit dem kleinen Schlüssel,den wir in der Gartenlaube gefunden haben(Samentüte).Hier killen wir die beiden Mönche und betreten den Kräutergarten der kleinen Klosters.Jetzt müssen wir den Kräuterhonig trinken.Haben wir das getan,können (und müssen) wir alle Pflanzen,Gewächse und Kräuter aus dem Garten mitnehmen.Nun wieder zurück zum Schloß.
Im Schloß gehen wir den Gang nach hinten durch und öffnen die Tür rechts.Wir betreten(nach einem kleinen Fight)die Kirche und nehmen das Buch.(Im Buch befindet sich eine Gebetsrolle und das Buch selbst ist Manticorehaut.)Weiter hinten untersuchen wir den Altar und drücken ELVIRAs Ring in die Vertiefung des Kreuzes.Dieser Mechanismus legt einen Geheimgang frei,den wir betreten.Die Krone auf dem Steinsockel nehmen wir natürlich mit.Jetzt gelangen wir zu einem Bild.Hier sprechen wir das Gebet aus

(Use Gebetsrolle).Dem König setzten wir die Krone auf und nehmen dafür sein Schwert.

Wir gehen nun wieder zurück und öffnen die Tür neben der Kirche.

Hier ist die Bar,wo wir wir das kleine Fläschchen mitnehmen.Wir gehen nun in den ersten Stock zurück,betreten das Badezimmer und nehmen ein zweites Fläschchen in unser Inventar auf,das sich in dem Loch in der Wand befindet.

Jetzt suchen wir die vier Ecktürme des Schlosses auf,denn in einem derer befinden sich unten die Dungeons.Hier untersuchen wir alle Grabkammern und öffnen alle Säрге (vor jeder Sargöffnung `saven` !!!).In einer Kammer ist der linke Sarg leer,dorthinein legen wir das Skelett aus der Folterkammer. Den rechten Sarg noch nicht öffnen,weil wir nochmal zurück müssen.

Auf unserem Weg durch die Dungeons begnet uns auch so ein grünes Monster mit einem Totenkopf in der Hand.Hier immer auf "Lunge" kämpfen,bis es einen Arm verliert.Den Totenkopf in der Mitte spalten...

Wenn wir jedoch auf ein Monsterchen stoßen,das wir "nur mit der richtigen Waffe" angreifen sollten,nehmen wir das Schwert aus der Kirche und kämpfen auch hier wieder auf "Lunge".Solange,bis auch ihm der Arm abfällt und mit "Hack" dann dessen Schädel spalten.Er hinterläßt uns einen Stein,der das wichtigste Element im ganzen Adventurespiel ist.

Im Raum dieses Monsters liegt im rechten Sarg ein kleiner Schlüssel,den wir mitnehmenn müssen.Nun öffnen wir den Srag von vorhin.Der Raum wird überflutet,wir tauchen nach unten...

Jetzt immer geradeaus tauchen,bis wir kurz auftauchen können um Luft zu schnappen (Moos mitnehmen!).Weitertauchen und das verriegelte Gitter mit dem Schlüssel vom Dämon aufschließen.Auftauchen,Luft holen.Nun bis auf den Grund tauchen,einen Schritt vor und 9 Schritte nach links tauchen.

Hier nehmen wir den letzten Schlüssel aus dem Schwertgriff der Ritterleiche. Zurück zum Gitter und im Brunnen herausklettern.

DIE VERSTECKTE KISTE

Zurück zu den Gefängniszellen.Die Folterkammer wieder aufsuchen und die Zange vom Foltertisch mitnehmen.Nun in die Küche zu ELVIRA gehen und ein Stück brennende Kohle aus dem Ofen nehmen.Jetzt müssen wir den Turm suchen, auf dem die Kanone stand.Mit der Kohle (Feuerzange) die Lunte entzünden und den gegenüberliegenden Turm sprengen.Diesen Turm (oder besser diese Ruine) nun betreten,nach oben gehen.Dort steht die Kiste.

ÖFFNEN DER KISTE

Wir nehmen alle 6 goldenen Schlüssel und stecken sie gemäß ihrer latein. Namen von links nach rechts in die Kiste.Pergament und Dolch mitnehmen !

EMELDA (SCHLUß)

Durch den Eckturm zurüch in die Dungeons (grünes Monster). An einer Wegverzweigung ist im Boden eine Vertiefung.Den Stein des Dämons hineinlegen.Der Weg zu Emeldas Grabkammer (?) wird nun frei.

Jetzt die Gute,alte Dame nur noch niedermetzeln und schon habt ihr gewonnen...

ALLGEMEINE TIPS:

Da ihr nicht alle Gegenstände zugleich tragen könnt,müßt ihr auch mal den einen oder anderen Gegenstand ablegen,aber schreibt Euch auf,wo ihr diesen niedergelegt habt.

Im Verlauf des Spieles werdet ihr auf einen scheinbar unbesiegbaren Ritter stoßen,dem ihr ganz einfach nur einen Pfeil in die Brust jagen müßt,denn im Nahkampf mit dem Schwert ist er wirklich unbesiegbar !

Wie ich schon erwähnte müßt ihr der dicken,alten Köchin das Salz ins

Gesicht werfen, falls diese Euch belästigen (und kochen) möchte ...

Ihr müßt alle möglichen Zutaten einsammeln, die ihr auf Eurem Weg durch ELVIRAs Schloßgelände findet, da diese unbedingt notwendig für diverse Zaubersprüche oder Zaubertränke sind !

Da wären z.B. noch

- das Efeu an den Ecktürmen
- die Monsterapflanze im Wohnzimmer
- die Flasche im Loch des Badezimmers
- die Flasche Absinth in der Bar
- die Berren, Blätter und Pflanzen im Gartenbereich
- das Moos im Brunnen
- die Pilze auf dem Weg zum Greifvogel
- das Stroh vor der Scheune mit dem Werwolf
- ...

Es lohnt sich immer, Gegenstände etwas genauer zu untersuchen !

Die Zaubersprüche können Euch eine Menge Ärger und Arbeit ersparen !

Es empfiehlt sich auch noch, hin und wieder auch mal einen Spielstand abzuspeichern ...

Das Ende, der Kampf mit EMELDA:

Wenn Ihr also jetzt Emelda gegenübersteht, müßt Ihr das Schwert des Kreuzritters nehmen und in das Pentagramm stecken, dann die Pergamentrolle nutzen und letztlich den Dolch aus der Kiste.

Man muß also nicht ALLE Zaubersprüche vorher erst mal gebraut haben, um Emelda töten zu können !!!

Emaldas Rezepte und Sprüche für die Zauberkunst:

(1) KRÄUTERHONIG

Zutaten:

Honig und Heu

Stelle aus 2 Handvoll Heu einen Trank her... Koche das Heu 20 Minuten lang in Wasser und schütte die Flüssigkeit in eine Schüssel. Rühre einen Topf mit Honig an, bis sich alles gelöst hat, und gebe das Ganze nach dem Abkühlen in ein passendes Gefäß. Nach 30 Minuten wird dieses köstliche Elixier vollendet sein.

Trinke es, um Zugang zur Vita Natura zu erhalten und Kenntnis über die wahren Namen der Pflanzen zu bekommen.

(2) ALPHABETSUPPE

Zutaten:

Löwenzahn, Holunderbeeren und Rosenblüten

Zermahle eine Handvoll Holunderbeeren und bewahre den Extrakt auf. Weiche die Blütenblätter einer Rose eine Stunde lang im Wasser ein. Schneide den Stengel eines Löwenzahns ab und lasse den weißen Pflanzensaft in den Holunderbeerenextrakt tropfen. Nimm die Rosenblätter aus dem Wasser und

lege sie beiseite.

Gib das Rosenwasser zu dem Gemisch aus Holunder und Löwenzah, erhitze es auf 62\textdegree{}C und rühre die Löwenzahnblüten hinein. Nimm das Ganze vom Feuer, ←

lasse es 20 Minuten ruhen und filtere es in ein Gefäß. Nach weiteren 90 Minuten kann der Trank seine volle Wirkung entfalten. Dieser Trank ist wichtig für das Verständnis der Runen.

(3) SCHMERZ DES GEISTES

Zutaten:

Mohnblumen, Pilze und eine Made

Zerhacke die große Made in feine Stückchen (würg!). Koche 2 Handvoll frischer Pilze zu Mus und vermische es mit den Samen von 5 Mohnblumen. In den fertigen Teig gebe die gehackte Made. Backe das Ganze in einer Backform (15 Minuten) bis es Goldbraun ist. lasse den Kuchen 30 Minuten ruhen.

(4) VEREISTE GEDANKEN

Zutaten:

Mohnblumen, 1 Made und Blutwurzel

Zerhacke eine große Made in feine Stückchen, röste sie, bis sie braun ist. Gebe die in Scheiben geschnittene Blutwurzel hinzu und koche alles weich. mahle die Samen von 5 Mohnblumen, streue sie auf den Brei.

Nun muß das Gemisch abkühlen. Das Ganze wird jetzt zu einer feinen Paste gemahlen, aus der kleine Kugeln geformt werden, die mit der Zeit hart werden.

Nach dem Genuß dieser Kugeln kann man einen Fluch sprechen, mit dem man seine Feinde einfriert.

Die Zubereitung dauert eine Stunde.

(5) SPAGHETTIWIRREN

Zutaten:

Belladonna, Petersilie, Weißwein und virginischer Zauberstrauch

Trockne eine Tasse voller Blätter des virginischen Zauberstrauches, bis sie bröckeln und zermahle sie zu einem Puder. Gib eine Belladonnablume und eine Fingerspitze Petersilie hinzu. Vermische alles! Erhitze dann eine Flasche Weißwein und hebe die Mixtur während des Kochens unter, sodaß sich spaghettiähnliche Schnüre bilden, aus denen man Pastetchen formen kann, die 5 Minuten im heißen Ofen gebacken werden. Dies alles dauert etwa 1 Stunde. Nach dem Genuß dieser Pastetchen kann der Zauberer den Fluch des Verwirrten Geistes sprechen.

(6) HEISSE EIER

Zutaten:

Vogeleier, Nieswurz, Feuerdorn und Seerose

Koche ein großes Seerosenblatt 15 Minuten lang in Wasser, dazu kommt eine Tasse Blüten des Feuerdorns und die Blüte Nieswurz. Füge das Eiweiß eines kleinen Eies hinzu und rühre das Ganze 10 Minuten lang gut durch.

Anschließend muß das Gemisch abkühlen. Lasse die restliche Flüssigkeit in einen Behälter abfließen.

Das Rezept wird in ca.1 Stunde zubereitet und verleiht dem, der davon ißt einen Fluch, der jeden "umhaut"!!!

(7) KLUMPIGE ÜBERRASCHUNG

Zutaten:

Spinnennetze, Weißdorn und Moos

Schäle eine kleine Pfanne voll mit Weißdorn. Achte darauf, daß nichts von der Schale an den Beeren bleibt. Vermenge die Beeren zu einem feinen Püre, das zunächst beiseite gelegt wird. Nun wasche 3 Handvoll gewöhnliches Moos, um es vom Schmutz zu befreien und koche es im Wasser, damit es ganz sauber wird. Das Moos wird sich nun in eine grüne, schleimige Substanz verwandeln, die mit dem pürierten Weißdorn vermischt wird. Verrühre das Gemisch in eine einheitliche Paste, die nun großzügig auf einem Verband aus Spinnennetzen verteilt wird. Der so verkrustete Spinnennetzverband wird auf alle Wunden gelegt, die heilen müssen.

Diese Brei-Verpackung ist in 20 Minuten vorbereitet und wirkt aufbauend auf Kräfte und Fähigkeiten. Der Umschlag muß immer auf einen verwundeten Bereich aufgelegt werden. Auch für kleinere Verletzungen nützlich.

(8) EISMAGIE

Zutaten:

Weißdorn, Distel und Blutlilie

Entferne alle Blüten einer Blutlilie und lege sie beiseite. Nimm die Samenhülse und erhitze sie bei niedriger Temperatur, damit sie sich öffnet. Dann nimm alle Samen heraus. Koche 2 Handvoll Weißdornbeeren und lasse nach 20 Minuten die Flüssigkeit abfließen. Das gekochte Fruchtfleisch der Weißdornbeeren wirf weg. Nimm die Disteln einer Distelpflanze und gib sie in die Weißdornflüssigkeit. Streue auch die Samen der Blutlilie hinein. Dieses Gemisch kommt nun für eine Stunde in den Kühlschrank. Schüttele die Flüssigkeit in ein Gefäß ab. Nach diesem Rezept reicht die Menge des Tranks für 2 Portionen aus. Das Rezept benötigt eine Vorbereitungszeit von etwa 1 3/4 Stunden. Dieser Trank sollte für ernstere Verletzungen verwendet werden als der vorher beschriebene.

(9) HOLZHERZ IN ALGENSAUCE

Zutaten:

Hornstrauch, Algen, Blutendes Herz und Honig

Backe 6 Handvoll Hornstrauchrinde 2 Stunden lang im Ofen. Während die Rinde bäckt, bereite die Soße vor: Löse einen Topf Honig in heißem Wasser auf, gib ungefähr 1/2 Liter Teichalgen dazu und außerdem eine zerhackte Blume des Blutenden Herzens. Lasse das Ganze 1/2 Stunde lang köcheln und schüttele es über die Hornstrauchrinde, wenn diese gebacken ist. Nun entsteht ein hartes Gelee, dessen Menge für 3 Portionen ausreicht.

Die Zubereitung dauert ca. 2 Stunden und jede Portion ist ein kräftigendes Aufbau- und Heilmittel.

(10) SCHMERZFREI

Zutaten:

Weißwein, Schwarzer Lotus und Opiumtinktur

Nimm die Blüte des Schwarzen Lotus und entferne die Blütenblätter. Nimm die Pollen vorsichtig heraus und mische sie mit der Opiumtinktur. Erwärme ein Glas Weißwein und gib das Schwarzer-Lotus-Opiumtinktur-Gemisch hinzu. Bis zum Gebrauch sollte diese Mischung in einem geeigneten Gefäß aufbewahrt werden.

Die Zubereitung dauert etwa eine halbe Stunde und wird 3 Stunden lang von allen Schmerzen befreien.

(11) EISSCHWAMM

Zutaten:

Wegerich, Weißdorn und Moos

Das Rezept ist dasselbe wie für die Zubereitung eines Feuerschwamms, jedoch werden statt der geriebenen Feuerblume geriebene Weißdornbeeren verwendet. Die Zubereitung ist dieselbe, das Rezept verhilft zu einer Eiswand von 20 Sekunden.

(12) FEUERSCHWAMM

Zutaten:

Wegerich, Flammenblume und Moos

Knete aus Wasser und 2 Handvoll Moos eine dicke, teigartige Masse. Entferne die Samenköpfe von 2 Handvoll Wegerich und gebe diese in die Masse. Stelle das Ganze anschließend für 15 Minuten beiseite. Die Samen wirken wie Hefe. Zerreiße die gesamte Pflanze und Wurzel. Vermische die geriebene Pflanze mit dem Moosbrei, nachdem die Wegerichsamen ihre Dienste geleistet haben. Achte darauf, daß alles gleichmäßig verteilt ist. Gib die Masse in eine Backform und backe sie im warmen Ofen für 15 Minuten. Nach dem Abkühlen in Scheiben schneiden und servieren. Die Menge ist ausreichend für 6 Personen. Die Zubereitung dauert 35 Minuten, und wenn man eine Scheibe davon isst, so kann man für 10 Sekunden eine Feuerwand herbeizaubern.

(13) MÄDCHENUMSCHLAG

Zutaten:

Mädchenhaar, Farn, 3 Spinnennetze und Honig

Nimm 2 Handvoll Blätter des Mädchenbaums und zerhacke sie. Die fein gehackten Blätter sollst Du in Wasser kochen, bis sie ganz aufgelöst sind und nur eine schmutzig-braune Soße übrigbleibt. Vermenge dann einen Topf Honig mit dieser Flüssigkeit, sodaß die Masse süß und dick wird. Schnitze eine Handvoll Farnzweige und rühre sie unter das Gemisch, das nun zu einer festen, teigartigen Masse wird. Forme aus der Pate kleine Päckchen und wickle jedes in ein Spinnennetz. Das Gemisch reicht für 3 Päckchen (deshalb wohl auch 3 Spinnennetze).

Die Zubereitungszeit für dieses Rezept beträgt 20 Minuten. Ißt man ein solches Päckchen, so bekommt man eine so dicke Haut, als würde man einen Panzer tragen. Allerdings bietet dieser Hautpanzer keinerlei Schutz gegen Zaubersprüche. (Wirkt sich aber auch nicht auf die eigene Zauberkunst aus)

(14) MANTICORFLIP

Zutaten:

Mädchenhaar, Farn, 3 Stückchen Manticorhaut, Honig

Die Zubereitung erfolgt wie beim Mädchenumschlag, außer daß die Päckchen in Manticorhaut gewickelt werden. Dadurch wird die Haut desjenigen, der davon ißt noch unempfindlicher...

(15) GLÜCKLICHE ÜBERRASCHUNG

Zutaten:

Nesseln und ein vierblättriges Kleeblatt

Man siede in einem Kochtopf eine Menge frischer Brennesseln mit etwas Wasser und lasse sie 20 Minuten lang köcheln. Dann gebe man ein vierblättriges Kleeblatt hinzu und siede das Ganze nochmals 5 Minuten, ehe man die Flüssigkeit abgießt, in Flaschen abfüllt und erkalten läßt, bevor man sie einnimmt.

Dieser Trank sollte mit Zurückhaltung genossen werden, da er in größeren Mengen Schläfrigkeit und Lethargie (Trägheit, das wußte doch jeder, oder?!) verursacht. Für die Zubereitung benötigt man 30 Minuten. Die Einnahme des Trankes steigert die Reaktionsfähigkeit, solange man keine übermäßige Menge einnimmt, in welchem Falle die Wirkung die gegenteilige ist.

(16) VORTEILHAFTE ÜBERRASCHUNG

Zutaten:

Eisenhut (Aconitum), Nesseln und ein vierblättriges Kleeblatt

Diese Mixtur sollte wie die GLÜCKLICHE ÜBERRASCHUNG zubereitet werden, doch nach Abgießen der Flüssigkeit gibt man 3 Tropfen Eisenhut-Extrakt hinzu und rührt die Tinktur 5 Minuten lang sorgfältig um.

Die Vorbereitungszeit beträgt somit ca. 40 Minuten.

Dieser Trank hat den Vorteil, daß er keine Schläfrigkeit verursacht, obwohl seine Wirkung ansonsten wie die der GLÜCKLICHEN ÜBERRASCHUNG ist. Die Zugabe des Eisenhuts muß allerdings während der Zubereitung erfolgen, da sonst ein tödliches Gift entsteht!

(17) MONSTERPASTETE

Zutaten:

Monstera, Petersilie und Efeu

Man lege eine Backform mittlerer Größe mit Efeublättern aus, nehme einen Korbvoll Monstera-Blüten, säubere und zerteile sie, und schneide sie in daumengroße Streifen, die man in die Backform gibt. Darüber streut man die Petersilie und bedeckt das Ganze mit einer weiteren Lage von Efeublättern. Man schiebt die Backform in den vorgewärmten, heißen Ofen und bäckt die Pastete 20 Minuten lang. Die hier verwendeten Mengen sollten für 5 Portionen reichen; die Vorbereitungszeit beträgt 30 Minuten.

Ein Stück dieser Pastete verleiht Stärke, reduziert jedoch die Reaktionsfähigkeit geringfügig. Diese Verlangsamung wird kumulativ, d.h. wird mit jedem Stück ausgeprägter, das verspeist wird, bevor das vorherige verdaut ist. Aufgrund dieser Nebenwirkung dürfen nur die Tollkühnen es wagen, eine ganze Pastete auf einmal zu verspeisen. Doch mit der nötigen Bedachtsamkeit genossen, verhilft ein Stück Pastete dem Essenden im richtigen Augenblick zu einem Energieschub.

(18) SANFTE PILZE

Zutaten:

Nieswurz, Holunder und Pilze

Schneide einen Korbvoll Pilze auf und koche sie zu einem dicken Mus. Zermahle 2 Handvoll Holunderbeeren und gib ihren Saft zu dem Pilzmus. Zermacke ein Nieswurzblatt und gib es zu der Mischung. Gieße alles in einen passenden Behälter und trinke davon, wenn es notwendig ist.

Die Zubereitung dauert 25 Minuten und ergibt einen Brei, der für vier (4) Anwendungen reicht.

Wer davon isst/trinkt, wird von übermenschlichen Kräften durchdrungen, jedoch nur von kurzer Zeit.

(19) RITTERVERGNÜGEN

Zutaten:

Vogelfedern, Tödlicher Nachtschatten und Käfer

Zermahle 2 Handvoll Nachtschattenblätter und gewinne aus ihnen Saft. Mische diesen Saft mit dem Blut von 5 kleinen Käfern. Verrühre das Gemisch mit der Schwanzfeder eines Vogels, und spreche meinen Namen rückwärts.

Bis zum Gebrauch bewahre das Getränk gut auf. Da die Zutaten für dieses Rezept selten alle gleichzeitig zu bekommen sind, ist es sehr unwahrscheinlich, daß pro Jahr mehr als eine Portion dieses Zaubertranks hergestellt werden kann. Solltest Du das Glück haben, daß es Dir doch gelingt, dann lagere die zweite Portion wie feinen Wein. Die Zubereitung dauert nur etwa eine Viertelstunde (15 Minuten); die Wirkung jedoch ist durchschlagend! Nach der Einnahme dieses Mittels ist man vor allen Waffen ohne Direktkontakt vollkommen geschützt, und auch jede andere Waffe kann nichts mehr ausrichten. Dieser Schutz hält eine ganze Weile an, trotzdem sollte dieses Mittelchen nicht leichtfertig eingenommen werden, sondern nur dann, wenn es wirklich notwendig ist.

(20) GLÜHENDER STOLZ

Zutaten:

Distel, Löwenzahn und Flammenblume

Entferne die Blütenblätter von der Flammenblume und presse ihr Öl aus. Schneide den Stengel des Löwenzahns an und laß die milchige Flüssigkeit darin heraustropfen. Mische die Flüssigkeit mit dem zuvor ausgepreßten Blütenöl gut durch. Zeihe die Härchen von der Distel ab und gib sie zu dem Ölgemisch, sodaß sie die Flüssigkeit aufsaugen. Forme eine Kugel. Mit einiger Übung kann man den Ölgewinn aus den Pflanzen erhöhen. All dies dauert ca. 15 Minuten. Bewahre die vollgesogenen Blumenhaare im Dunkeln auf. Sobald die Kugel aus Blumenhaar wieder ans Licht kommt, beginnt sie zu glühen. Die Zeit, wie lange die Kugel glüht, ist direkt davon abhängig, wieviel Übung man hat. Mit doppelt soviel Übung, beim zweiten Versuch wird die Kugel auch doppelt so lange glühen. Dieses Zauberrezept ist vor allem dann von Nutzen, wenn man unerwartet in dunkle Gefilde gerät, wo kein natürliches Licht scheint.

(21) DORNIGE SPLITTER

Zutaten:

Nesseln und Feuerdorn

Koche 4 Handvoll Nesseln 10 Minuten lang aus und siebe die Flüssigkeit ab. Die Nesseln lege beiseite. Gib die Dornen des Feuerdorns hinzu und lasse

Ganze 1 Stunde lang ziehen. Schütte die Flüssigkeit in Flaschen und trinke davon sobald der Trank abgekühlt ist. Das Rezept braucht 1 1/2 Stunden Zubereitungszeit. Wer davon trinkt, wird mit den Zaubersprüchen des Feuersdolches ausgerüstet sein.

(22) FINGERLICHT

Zutaten:

Tödlicher Nachtschatten, Belladonna und Ohrwürmer

Ziehe den Saft aus einer kleinen Pfanne voll Nachtschatten, gib 5 Ohrwürmer dazu und ein zerhacktes Belladonnablatt. Nun muß das Ganze 20 Minuten lang ruhen. Gieße die Flüssigkeit in eine Flasche ab und trinke sofort davon. Die Zubereitung dauert 20 Minuten. Das Trinken dieses Saftes gibt Dir die Fähigkeit, Fingerlicht-Zaubersprüche zu sagen. (Blitz und Donner)

(23) PALMENLICHT

Zutaten:

Belladonna, Hundertfüßler, Mistelzweige und Absinth

Nimm den Saft aus einer kleinen Pfanne Mistelbeeren, gib 5 Hundertfüßler dazu, ein gehacktes Belladonnablatt und zwei Löffel Absinth. Das Ganze muß 20 Minuten lang ziehen. Gieße danach die Flüssigkeit in eine Flasche und trinke sofort davon. Die Zubereitung dauert eine Dreiviertelstunde. Durch diesen Trank bekommt der Zauberer die Fähigkeit, Palmenlichtsprüche zu sagen. (Kugelblitze)

(24) HUNDE- UND KATZENSUPPE

Zutaten:

Spinnen, Pferdehaar, Lilie und virignischer Zauberstrauch

Nimm eine große Lilie und zerhacke sie sehr fein. Vermische sie mit einem Korbvoll virginischer Zauberblätter und lasse das Ganze bei niedriger Temperatur eine Stunde lang köcheln. Laß die Flüssigkeit ablaufen und wirf die Reste der Blume und der Blätter weg. Entferne die Haut von 10 normalen Spinnen und wirf die Spinnen weg. Zermahle sie aber erst, damit Du ihr Blut gewinnen kannst. Gib alles in eine Pfanne. Rühr gut um und gib ein Bündel Pferdehaare hinzu. Laß die Flüssigkeit aufkochen. Danach laß sie 20 Minuten lang leise köcheln, bis sie zu einem dicken Brei wird. Gieße den Brei in einen passenden Behälter. Er kann kalt oder warm gegessen werden.

Die Zubereitungszeit für dieses Rezept beträgt 1 Stunde und 40 Minuten. Diese kraftvolle Mischung hat zweierlei Wirkung. Einmal gibt sie ganz allgemein mehr Kraft und stärkt die Gesundheit. Die weitaus größere Wirkung besteht darin, daß man dadurch über eine große Zahl an Donnerflüchen verfügt, die dem Feind sehr schaden.

(25) DÄMONENGEBRÄU

Zutaten:

Vampirstaub, Drachenblut und Tödlicher Nachtschatten

Nimm den Saft, den Du aus einer Schüssel Nachtschattenbeeren gewonnen hast und wirf das Fruchtfleisch weg. Verrühre ihn mit etwa 1/2 Liter Drachenblut. Nun gib den Vampirstaub dazu und lasse das Ganze 5 Minuten ziehen.

Laß dann die Flüssigkeit durch ein Musselintuch ablaufen, damit alle Rückstände entfernt werden und gib das Ganze in eine Flasche. Es ist absolut wichtig, daß die Rückstände auf geheiligten Boden geworfen werden, denn sonst könntest Du das wirklich bereuen. Es dauert etwa 25 Minuten diesen Trank zu brauen und rüstet denjenigen, der ihn trinkt mit einer verherenden Waffe aus. Deshalb und auch wegen der Zutaten ist dies ein sehr seltenes Getränk, das normalerweise nur 1 mal im Leben hergestellt wird. Aber auch Achtlosigkeit bei der Zubereitung kann dazu führen, daß Du es nur einmal bereiten kannst. Wer diesen Trank zu sich nimmt, dem stehen eine Reihe furchtbarer Zaubersprüche zur Verfügung, die jedem normalen Lebewesen beträchtlichen Schaden zufügen können.

1 Tasse = 1 Handvoll
3 Handvoll = 1 Pfanne
4 Handvoll = 1 Korbvoll
6 Gläser = 1 Flasche

Anweisungen zum Herstellen eines Zauberspruches...

1. Zutaten in die Küche zu ELVIRA bringen und dann den Befehl MIX anklicken.
2. Wenn Sie ein Exemplar des Zauberbuches haben, wird dieses im Hauptfenster angezeigt. Darin sind alle Zaubersprüche aufgelistet. Wählen Sie den gewünschten Spruch und klicken Sie dann auf SPELL NAME.
3. Wenn Sie den gewünschten Zauberspruch gefunden haben, den ich für Sie mischen soll, werden alle magischen Zutaten, die Sie gesammelt haben, auf der rechten Seite des Zauberbuches angezeigt. Wählen Sie die Dinge aus, die ich für das Getränk verwenden soll, indem Sie darauf klicken und es nach links ziehen.
Wenn Sie alle Zutaten (Zutaten) beisammen haben, klicken Sie auf das MIX Icon rechts unten.
Wenn die Zutaten und die Mengen richtig waren, erhalten Sie im Inventar ein neues Fläschchen oder eine neue Rolle.
Falls dies nicht der Fall sein sollte, werden Sie einiges von mir zu hören bekommen!

GEHIRNSCHMERZ

Wer damit verflucht wird, der wird im Kopf von Ungeschicklichkeiten heimgesucht. Der Fluch soll nur einmal während eines Kampfes ausgesprochen werden.

FINGERLICHT

Dieser sehr wirksame Lichtfluch bringt den Gegner in ein Blitzgewitter, das so einiges anrichtet, wenn ein Blitz richtig trifft.

FEUERDOLCH

Dieser Fluch ist und funktioniert wie ein gerade geworfener, flammender Dolch. Nach dreimaligem Einsatz ist das Ziel allerdings immun gegen Feuer. Wenn man ihn bei einer Mumie einsetzt, besteht die Gefahr, daß sie Feuer fängt (wörtlich gemeint!!!).

FEUERWAND

Bei jeder Anwendung dauert dieser Fluch 10 Sekunden an. Er hält jeden Angreifer in Schach und gibt dem, der den Fluch ausspricht die Möglichkeit entweder sein Geschütz zu benutzen oder die Kurve zu kratzen.

Mit Hilfe dieses Fluchs zerstört man sowohl Waffen aus Eis als auch alle hölzernen Waffen, wobei der Fluch sich leider auch gegen Waffen des Zauberers richten kann.

EISWAND

Die "eisige" Version der Feuerwand, die jedoch doppelt solange andauert. Allerdings können Feuerwaffen sofort zerstört werden, sodaß dem, der den Fluch ausspricht nur noch neue Eisflüche bleiben.

PFLANZEN IDENTIFIZIEREN

Diese Fähigkeit ist in der Magie von hoher Bedeutung, denn man muß sich mit vielen pflanzlichen Zutaten gut auskennen. Zugang zu diesem Wissen erlangt man, indem man KRÄUTERHONIG ißt.

RITTERVERGNÜGEN

Dies ist der größte Verteidigungsspruch, denn mit seiner Hilfe werden alle Auswirkungen irgendwelcher magischer Waffen verringert; die Wirkung von anderen Waffen halbiert sich.

GLÜCKLICHE ÜBERRASCHUNG

Dieser Trank erhöht die Geschicklichkeit desjenigen, der davon trinkt. Jeder Schluck gibt ein Zehntel mehr Geschicklichkeit, aber wenn man weitertrinkt, bevor die Wirkung des letzten Schluckes nachläßt, kann dies zu Schläfrigkeit führen.

MÄDCHENUMSCHLAG

Wer davon ißt, bekommt eine so harte Haut, daß sich die Stoßkraft eines Schwertes halbiert.

MANTICORFLIP

Ähnlich wie beim Mädchenumschlag, nur daß die Wirkung eines Schwertes bis auf ein Zehntel heruntergesetzt wird.

VEREISTE GEDANKEN

Dieser Zauberspruch ist dem VERWIRRTEN GEIST ähnlich, jedoch ist hier die Wirkung weit intensiver.

PALMENLICHT

Eine kraftvollere Version des Fingerlichts; hier werden dem Feind Kugelblitze entgegengeschleudert, die natürlich entsprechend mehr Schaden anrichten.

VORTEILHAFTE ÜBERRASCHUNG

Ähnlich wie bei der GLÜCKLICHEN ÜBERRASCHUNG ist hier die Wirkungsweise, jedoch ohne den Nachteil der Schläfrigkeit, falls man zufrüh davon trinkt.

RUNENLESEN

Dies ist die Fähigkeit Runen zu lesen und zu verstehen. Sie bringt Weisheit und man erreicht dies, indem man die ALPHABETSUPPE ißt.

HEISSE EIER

Ein Fluch von so offensiver Wirkung, daß der Gegner schwerer als von der tödlichsten, bombenartigen Waffe getroffen wird.

VERWIRRTE GEISTER

Ähnlich wie SCHMERZ DER GEDANKEN, jedoch wird die Gewandheit in stärkerem Maße beeinträchtigt.

DONNERSCHLAG

Dieser Fluch wirkt auf den Gegner wie eine Erschütterungswaffe, die ver-

herenden Schaden anrichtet.

SCHRECKLICH

Dieser furchtbare Fluch fügt dem, den es erwischt großen Schaden zu.

1.11 elvira 2 - the jaws of cerberus

1. Im Raum mit der Markierung 18 kann man einen kleinen Trick anwenden. Man verschiebt die Kiste, nimmt den Krafttrunk und benutzt ihn auch sofort. Nun dreht man sich wieder um, und siehe da, ein neuer Krafttrunk befindet sich unter der Kiste. Dieser Trick funktioniert allerdings nur drei Mal. (Beim zweiten und dritten Mal muß man irgendein Menu innerhalb des Spieles aufrufen und dann wieder zur Truhe schauen.

2. Der Unterwasserort, an dem man das Seil nehmen muß. (Bewacht von dem Krebs) Hierzu muß man nicht unbedingt den "AUFTRIEBSSPRUCH" besitzen, sondern man kann sich den zweiten Weg dorthin (nach den Katakomben) ersparen. Ganz einfach: man muß alles ablegen, bis auf das kleine Taschenmesser, und dieses als Waffe benutzen. (Vorher sollte man allerdings den Krebs erlegen) Mit einem solchen Federgewicht ist es möglich, ohne den Zauberspruch wieder auftauchen zu können. So, das war alles...

Was man am Anfang eines Spieles beachten sollte:

- ziemlich oft abspeichern, da einen schnell das Zeitliche segnet
- sorgfältig mit den Zaubersprüchen umgehen
- die Anzahl der Kraftpunkte beobachten, da man bei zu wenig Kraftpunkten keine Zaubersprüche mehr anwenden kann
- die Anzahl der Kraftpunkte regeneriert sich mit der Zeit, eine kleine Wartezeit zahlt sich also immer aus
- sollte die Spielstufe noch nicht ausreichen, um einen Spruch zu mixen, einfach erst das nächste Rätsel lösen, und es dann nochmal probieren (die Spielstufe richtet sich nach der Höhe der Erfahrungspunkte)
- Ihr werdet des öfteren an Punkte stoßen, wo Ihr nicht mehr Gewicht bzw. Gegenstände tragen könnt.
Hier müßt Ihr ganz einfach weniger wichtige Gegenstände vorerst ablegen und später wieder holen, sobald Ihr diese benötigt (aber vergeßt diesen Ort dann nicht!)

Das Studiogelände

Am Anfang muß der Spieler definiert werden. Wir haben mit dem Stuntman die Rätsel gelöst. Zu Beginn des Spieles sollte man sich gleich das vierblättrige Kleeblatt links, unterhalb des Schildes einheimsen. Hinzu kommt dann noch der Stein am rechten unteren Rand. Mit diesem werfen wir die Türscheibe ein, öffnen die Tür, nehmen restlos jede Notiz und jedes Poster mit, öffnen den Wandschrank, nehmen den Schlüssel des Wachmanns an uns, seine Kleidung vom Haken (und ziehen diese gleich an). Nun muß der Schlüssel in die Sicherheitsanlage gesteckt und der korrekte Code eingegeben werden, damit sich das Tor öffnet. Auf dem Parkplatz angelangt, öffnen wir den Kofferraum des Autos und nehmen die Drahtschere und den Schraubenschlüssel an uns. Danach drehen wir uns um, und betreten das Filmstudio.

Die Räume im Hauptgebäude

Wir fahren mit dem Lift in die zweite Etage. Hier betreten wir die Kantine

und nehmen die Tortenstückchen und die Dosen mit. Auch im Computerraum alle Zettel, Zeitungen und Notizen mitnehmen und vor allen Dingen das Buch nicht vergessen. Im Make-Up Raum lassen wir den Spiegel aus dem Mülleimer mitgehen. In Elviras Raum nehmen wir alles mit Ausnahme der Strümpfe mit. Am Ende des Ganges liegt der Typing Pool, den wir sogleich betreten und auch hier die Notizen an uns nehmen, die Diskette aus der Diskettenbox entwenden und den Radiorecorder (für "Telekinese") mitnehmen. Im Office des Directors nehmen wir die 3 Flaschen mit und den Aschenbecher. Die Hexe im Kostümraum kann man ganz einfach töten, indem man ständig auf ihr Auge zielt. Das Auge einstecken, umdrehen, Licht anschalten und die Zaubererrobe, den Laborkittel und den Degen (eine gute Waffe!) einstecken. Zurück zum Lift und hinunter in den Keller. Hier treffen wir auf einen Indianer (den Hausmeister) mit dem wir uns kurz unterhalten, wobei wir ihn NICHT beleidigen und stets höflich bleiben sollten. Aus dem Putzraum das Bleichmittel und den Eimer mitnehmen. So, jetzt erst mal eine kleine Verschnaufpause, in der wir ein paar Zaubersprüche mixen können. Zum einen solltet Ihr Euch einige "Unsichtbare Schild" Sprüche brauen, einige "Heilende Hände", einige "Schutzsprüche" mittels der Blechdosen, "Glück", denn wir haben ja das Kleeblatt, mit Hilfe des Popcorns, Kaugummis und der Kuchenstücke noch einige "Unterwasser Atmung" und zum Schluß noch ein paar "Eispfeile". (Den Schlüssel im gegenüberliegenden Raum und den Kupferstab könnt Ihr beim nächsten Mal holen, wenn Ihr über "Feuerbälle" verfügt, die Ihr der Eiskreatur entgegenwerfen müßt.) Nun wieder zurück zum Fahrstuhl und in die Empfangshalle. Hier betreten wir anschließend die einzelnen Drehorte...

Das geheime Haus (Studio 2)

Am Anfang sollte man nach links gehen und von der rechten Ritterrüstung den 'Handschuh' und den Helm mitnehmen.

Des weiteren benötigt man aus diesem Raum den Eimer links neben dem Kamin. Außerdem ist es wichtig, alle Gegenstände aus Glas aus der Vitrine mitzunehmen, denn diese benötigen wir für die "Fallensuche".

Als nächstes betreten wir das kleine Wohnzimmer. Hier nehmen wir aus den Schubladen das Gebetbuch und das Vorhängeschloß. (Von dem Aquarium lassen wir zunächst die Finger!) Wir verlassen diese Räume und gehen die Treppe hinauf. Hier sollten wir darauf achten, den ersten Raum rechts nicht ohne "Feuerschild" zu betreten, da wir sonst von vorne anfangen können. Wir gehen also nach links und betreten das Kinderzimmer, aus dem wir die 3 Bauklötzchen mitnehmen. Jetzt gehen wir zurück in den Raum mit den Rüstungen (oder was davon übrig geblieben ist) und bleiben 2 Schritte vor der geisterhaften Erscheinung stehen.

Nun legen wir ein Bauklötzchen in den Raum und sputen uns sofort nach vorne, öffnen die Tür und betreten die Bibliothek, bevor der Geist wieder den Eingang versperrt. Hier lesen wir alle Bücher komplett durch, denn sie bieten eine Menge wichtige Informationen, die für den weiteren Verlauf des Spieles von großer Bedeutung sind. Des weiteren heben wir den Zettel auf, der aus einem der Bücher fällt, und stecken ihn in unser Inventar. Hiernach gehen wir wieder hinunter und gehen nach rechts in das Eßzimmer. Dort angekommen, nehmen wir alles mit, was nicht niet- und nagelfest ist. Aus der einen Flasche Wein mixen wir uns einen "Mut Spruch" und schauen in den Serviceaufzug. In der Speisekammer angelangt, ziehen wir die Stiefel eines der Toten an, brauen uns einen "Feuerball" mittels der Notizen oder Zeitungen. Danach drehen wir uns um und stecken die Lebensmittel ein (nicht essen!). Jetzt noch den Füller und die Schlüssel ablegen und warten...Hmmm, das ist nun die Frage, wie man sich in der kalten Speisekammer aufwärmen kann... Versucht doch mal, einen Feuerball auf die Tür zu feuern. Danach hört Ihr eine kleine Glocke und schon kurze Zeit später kommt ein Zombie in die Kammer, den es zu töten gilt. Wir gehen nun durch die Tür und betreten links die Küche. Hier nehmen wir alle Töpfe und

Messer mit, und rechts auf dem Regal die kleine, gelbe Dose, in der sich Klebstoff befindet. Außerdem ist es wichtig, die Eier mitzunehmen, da diese u.a. für den Auferstehungsanspruch von Nöten sind. Nun der Kellertreppe nach unten folgen und links das Labor betreten. Hier solltet Ihr das Gehirn ("Untotenabwehr") und alle Reagenzgläser mitnehmen. Als nächstes gehen wir wieder hoch und verlassen die Küche durch die andere Tür, brauen uns einen "Mut" Spruch und wenden ihn an. Außerdem mixen wir uns an dieser Stelle noch einen "Untotenabwehr"-Spruch, den wir sofort losfeuern, sobald wir einen Schritt nach links wagen. Der Zombie ist nun verschwunden, und wir können jetzt immer ungehindert in die Küche laufen. Als nächstes gehen wir in das Schlafzimmer, direkt gegenüber dem Kinderzimmer. Wichtig ist hier, daß unser "Mut"-Spruch noch anhält. Wenn der Traum dann zu ende ist, nehmen wir das Kopfkissen ("Zielsicherheit") und die darunter befindliche Stimmgabel. Mit der Stimmgabel können wir den Vampir auf dem Dachboden vernichten, indem wir sie sofort 'benutzen', sobald wir diesen betreten. Das Fensterglas zerbricht, und der Vampir wird durch einen Sonnenstrahl verbrannt. Als nächstes gehen wir in der Reihenfolge 2 Räume weiter und betreten das andere Schlafzimmer des Regisseurs. Hier schauen wir unter das Bettlaken und nehmen die Bilder, Drehbücher und die Schlüssel an uns. Den Geist kann man ganz einfach erledigen - entweder feste 'draufhauen' oder "Eispfeile" benutzen. Als nächstes klicken wir unterhalb des Bettes nochmal die Maus-Taste an, und siehe da, ein roter Knopf erscheint, den wir natürlich gleich betätigen. Der Zugang zu einem Geheimraum hinter dem Bett wird nun frei. Dort reißen wir den Kelch und die 10 schwarzen Kerzen an uns. Allerdings solltet Ihr Euch beeilen, da ein Feind von oben auf Euch lauert... Als nächstes solltet Ihr Euch als Chemiker verkleiden, die Bilder hierzu habt Ihr bereits im Schlafzimmer gefunden und dann könnt Ihr Euch in das Labor des Chemikers wagen. Falls er Euch nicht als seinen Mitarbeiter anerkennt, habt Ihr beim Verkleiden einen Fehler gemacht; sollte dies nicht der Fall sein, mischt das starke Gift (die richtige Formel findet Ihr auf dem Blatt aus der Bibliothek). Mit diesem Gift müßt Ihr das Fleisch vergiften, und den Piranhas im oberen Wohnzimmer zu Fressen geben. Danach könnt Ihr getrost in das Aquarium hineinfassen und den Schlüssel 'taken', der den Tresor hinter dem Bild links öffnet. Im Tresor befindet sich die Friedenspfeife des Indianers - gut aufheben!

Jetzt wird es wieder schleunigst Zeit, ein paar Zaubersprüche zu mixen. Bevor Ihr das tut, kontrolliert Eure Spielstufe (Level) und benutzt den "Gehirnverstärker", der es ermöglicht, mehrere Sprüche aus einer Mixtur zu brauen. Ihr könnt nun das Haus getrost verlassen, und Studio 1 betreten.

Das Insekten-Labyrinth (Studio 1)

Auf Eurer Suche nach Elvira werdet Ihr auf allerhand Kristalle und Pilze stoßen, die Ihr unbedingt einsammeln solltet. Die beiliegenden Karten ermöglichen Euch eine zielsichere Suche. Die Insekten haben alle ihre empfindlichen Stellen, die es zu treffen gilt. Die Stechmücken unmittelbar am Rüssel, die Raupen am Mund, die kleinen Spinnen am Hinterleib, die kleinen Maden überall und die großen Würmer in den Höhlen zwischen den Augen. Das Labyrinth erstreckt sich auf vier Ebenen, die jeweils jede Menge Gegner aufweisen. In der ersten Ebene kommt Ihr zu einem See, in dem Ihr ein Seil findet (das Seil könnt Ihr allerdings jetzt noch nicht nehmen, da Ihr noch keine Fischreste für den "Auftrieb"-Spruch besitzt! Ihr müßt also später nochmal hierher zurück!). Das Seil wird übrigens von einer Art Krebs bewacht, den Ihr allerdings nur 2-3 mal auf's Auge schlagen müßt. Solltet Ihr ins Wasser gehen, vergeßt die "Unterwasseratmung" nicht! In der 2. Ebene findet Ihr eine Bann-Schiftrolle, die von einem Skorpion bewacht wird (sofort zuschlagen!). Seine empfindlichste Stelle ist der Stachel. Sollte er Euch stechen, muß Euer Körper sofort entgiftet werden ("Gegengift" durch orange-farbene Pilze). Auf

der dritten Ebene wieder alles einsammeln und die vierte und letzte Ebene betreten. Hier stoßt Ihr zunächst auf den Direktor, eingewickelt in ein Spinnennetz. Benutzt "Telekinese", um an seine Brieftasche zu kommen, in der sich der Schlüssel für den Fahrstuhl befindet. Danach müßt Ihr die Aufmerksamkeit der Riesenspinne auf Euch lenken (mittels "Eispfeil" oder "Feuerball") und gegen sie kämpfen. Der Kampf ist nicht gerade einfach, denn auch hier muß der Körper wieder dementsprechend geheilt werden. Nachdem die Riesenspinne weg ist, sucht das Spinnennetz (vergeßt nicht, beide Gitter zu schließen!). Hier werdet Ihr auf Elviras Doppelgänger stoßen, klickt ihn an, und Ihr werdet Euer blaues Wunder erleben. Er verwandelt sich in ein Insekt, dem Ihr am Besten einen "Nova"-Spruch entgegenbringen solltet. Nehmt den Tomahawk, geht zurück zum Fahrstuhl, fahrt in die 1. Ebene - geschafft. Wieder draussen.

Bei der Betreibung des Fahrstuhles ist es wichtig zu wissen, daß er ausschließlich nur dann funktioniert, wenn beide Türen geschlossen sind; so solltet Ihr stets beide Türen schließen, wenn Ihr gefahren seid, um später -vielleicht sogar von einer anderen Ebene aus- den Fahrstuhl nochmals benutzen zu können. Mit den im Labyrinth erbeuteten Pilzen und Kristallen, könnt Ihr nun "Blitzstrahl" (blauer Edelstein und Stimmgabel bzw. Schraubenschlüssel), "Suche Magie", "Waffenverzauberung", "Kräuterheilung" und "Magieabsorber" (orange-rotfarbener Edelstein und Handtuch bzw. Schwamm) mixen. Wir verlassen Studio 1 und betreten Studio 3.

Der Friedhof, die Kirche, die Katakomben (Studio 3)

Da auf dem Friedhof nichts besonderes herumliegt, was man evtl. einstecken könnte, solltet Ihr so schnell wie möglich nach vorne direkt zur Kirche laufen, denn die Fledermäuse (Vampire) kosten Euch nur unnütz Energie; also nichts wie nach vorne rennen! In der Kirche angelangt, nehmen wir die Gegenstände vom Altar und brauen uns eine "Heilige Barriere". Das Gebetbuch von der Kanzel nehmen und unbedingt aufbewahren! Dem Priester können wir vorerst noch nicht helfen, wir werden ihn aber später dann ins Leben zurückholen. Nun schieben wir die Kanzel zur Seite, und siehe da, ein weiterer Geheimgang wird frei. Wir begeben uns sofort nach unten, hauen die beiden Frauen mehrmals auf den Kopf, schieben die Platte zur Seite und klettern nach unten. Auch hier ist es wichtig, ständig aufmerksam zu sein und in keine Falle zu laufen. Das Seil kann man durchschneiden, das Laufen über den Kontakt vermeiden. (Jeweils das Hindernis nur anklicken und die zutreffende Option anwählen). Mit Hilfe der Karten werdet Ihr relativ zügig laufen können, aber nehmt Euch in acht; es lauern noch genügend Gefahren, wie z.B. zahlreiche Ritter und Trolle. Wichtig ist hier, daß man zum Schluß die komplette Verkleidung des Zaubererlehrlings anzieht, damit der Meister seinen Schüler auch erkennt. Die richtige Antwort auf seine Frage lautet "Hatte Fleischvergiftung". Nachdem Ihr auch hier den Elvira-Doppelgänger fertig gemacht hat, nehmt schnell noch die Kriegslanze mit, und begeben Euch auf dem schnellsten Weg wieder nach oben, was gar keine leichte Aufgabe ist. Doch das ist noch nicht alles! Sobald Ihr aus den Katakomben draussen seid, erscheint hinter Euch der sog. 'Angel of Death' (Todesengel), den Ihr erledigen müßt. Nun, das ist nicht gerade sehr einfach und außerdem erfordert es jede Menge Kraftpunkte, aber wir wollen Euch verraten, wie man's macht. Sobald er erscheint, platziert Ihr direkt vor ihm eine "Heilige Barriere"; Ihr selbst dürft Euch nicht bewegen (!), da der Spruch sonst verloren geht. Jetzt noch schnell zwei "Heilige Blitze", einen "Nova" und einige "Feuerbälle" auf ihn werfen, und Ihr seid ihn los... (Hierfür benötigt Ihr mind. einen zusätzlichen K.P. Trunk)!

Auch diese Aufgabe hätten wir hiermit gelöst. Allerdings müssen wir jetzt nochmal schnell zurück in das Insekten-Labyrinth, da wir noch das Seil mittels "Unterwasseratmung" und "Auftrieb" (Fischreste) aus dem See holen müssen. Also nichts wie hin...

Das Finale

Wie Ihr Euch schon sicherlich denken könnt, befindet sich die richtige Elvira im geheimen Haus. Hier nehmen wir das Barometer rechts von der Wand, verwandeln es in eine "Sturmbeschwörung" und gehen über den Dachboden aufs Dach (Leiter nicht vergessen). Den Kupfestab befestigen wir am Schornstein und kaum haben wir die "Sturmbeschwörung" ausgesprochen, nähert sich auch schon ein kräftiges Gewitter. Wenn alles vorbei ist, gehen wir runter in den Keller zu unserem Frankenstein-Monster, stellen den rechten Hebel nach ganz oben und legen den linken Schalter um. Frankenstein erwacht zum Leben. Wir lassen ihn ein paar Schritte in den Raum gehen und schneiden ihm dann mit der Drahtschere aus Elvira's Auto die Drähte ab. Danach nehmen wir sein Metall-Stirnband, seinen Scalp und sein Gehirn. Dann öffnen wir die hinter ihm liegende Tür und begegnen Elvira. Wir entfesseln sie und als Dank lädt sie uns in ihre Umkleidekabine ein. Das Herz auf dem Regal und den kleinen indianischen Beutel nicht vergessen! Jetzt müssen wir eigentlich nur noch den Priester ins Leben zurückholen und dann haben wir schon fast gewonnen. Wir laufen also schnell zurück in die Kirche, brauen uns den "Auferstehungs"-Spruch (Zutaten: Eier, Herz, Gehirn, sein Gebetbuch und Scalp). Danach veranlassen wir ihn, auf dem Parkplatz einen Kreis mit einem Pentagramm aus Menschenblut zu malen und damit hat er sein Soll erfüllt. (Hierfür benötigen wir den Kelch mit dem Blut aus dem Geheimraum.) Falls er nicht weiß, wie er das machen soll, geht einfach nochmal in die Bibliothek und lest Euch die jeweiligen Bücher durch. Als nächstes gehen wir zum Indianer, händigen ihm die Friedenspfeife aus, und bitten ihn, die Kriegslanze, den Beutel und den Tomahawk zu heiligen. Jetzt kommt unsere letzte und schwierigste Aufgabe: wir müssen Cerberus, den Höllenhund aus der Hölle rufen und ihn vernichten. Als nächstes laufen wir also zum Parkplatz und sehen dieses wunderschöne Pentagramm. Hier müssen wir die schwarzen Kerzen aufstellen. Danach brauen wir uns den "Dämonenbann" (Seil und Bann-Schriftrolle). Jetzt zünden wir die Kerzen an und benutzen den Medizinbeutel, worauf Cerberus auch gleich erscheint. Nun schnell den "Dämonenbann" aussprechen, und sobald dieser aufhört zu wirken, werfen wir die Kriegslanze. Zum Schluß noch mit Hilfe des Tomahawk das Herz zerschmettern, und schon habt Ihr gewonnen!

1.12 emlyn hughes international soccer

Während des Spiels <V> drücken und die Halbzeit wird abgebrochen. Das bedeutet, daß man das Spiel abbrechen kann, sobald die Punkte günstig stehen.

1.13 The Empire Strikes back

<HELP> und "XIFARG ROTKEV" eintippen. Mit den Zahlentasten kann man nun verschiedene Sounds abspielen und Samples mit den normeln Tasten und mit <L>,<C>,<D> kann man sich einige Pics anschauen.

1.14 enchanted land

"TCB RULES FOREVER" im Intro-Screen eingeben und der Screen flackert.
<F2> und danach <SPACE> bringt uns zum Schlußgegner.

1.15 enduro racer

Startet das Spiel ganz normal, tippt jedoch nach dem Countdown "CHEAT" ein.
<T> 10 Extra-Sekunden
<S> Sprung zum nächsten Checkpoint
<F> 210Km/h Geschwindigkeit

1.16 energie manager

Geht als erstes zur Börse und verkauft 20 % eurer Aktien und erhöht dann das Werbebudget auf 1265.000 und beendet das Quartal. Euer Konto muß nun mit mindestens 5000.- im Minus sein. Geht wieder an die Börse und verkauft nun alle 100% eurer Aktien und kauft zugleich 77% eurer Aktien wieder zurück. Euer Kontostand steigt nun von 100.096 auf 987.840.156.

Im Einrichtungshaus sollte man folgende Dinge kaufen:

Waschmaschine Nr 7
Sitzgruppen Nr 8
Sanitär Nr 5
Küche Nr 5
Kühlschrank Nr 7

Als Fahrzeug ist das Fahrrad am besten geeignet. Kauft in der Ausgangsstadt so schnell wie möglich alles Bauland. In anderen Filialen und Städten tut ihr das gleiche. Nun hat euer Gegner zwar massig Geld, kann aber nichts damit anfangen, da er kein Bauland hat. Für Umweltschutz mindestens 50% Werbung machen. Beim Bau alle Extras erwerben und immer an einige Parkplätze, sowie an Grünflächen denken. Eine Filiale pro Stadt reicht.

1.17 epic

Level Codes:

1 Auriga
2 Cepheus
3 Apus
4 Musca oder MUCA
5 Pyxis
6 Cetus oder FORMAX
7 Fornax oder CETUS
8 Caelum
9 Corvus oder COVUS

Wer als Callsign "CHEAT" eingibt und mit <ENTER> quittiert, bekommt ein volles Schild, alle Waffen bis auf den Cobaldlaser, unendlich viele Leben und genug Treibstoff.

Drücke RUNTER, RECHTS und <ENTER> für erhöhte Energie, Schilde und Waffen.

1.18 erbe ii - das schmutzige erbe

Als erstes erhält man eine Bankvollmacht über seine Erbschaft, immerhin 3 Milliönchen Mark, und einen Schließfachschlüssel.

Einen Zettel mit Lolita's Telefonnummer hat man bereits.

Zuerst geht man in die Bank, dort öffnet man den Schrank unter dem Fotokopierer neben der Bankangestellten und nimmt das Kopierpapier heraus. Nun geht man zu dem Kopierer neben den Schließfächern dort benutzt man das Copypapier mit dem Fotokopierer. Von der Bankvollmacht wird nun eine Kopie gezogen. Das Original gibt man der Bankangestellten - diese rückt mit den drei Millionen in Bar heraus.

Das Schließfach läßt sich derzeit noch nicht öffnen da hierfür zwei Schlüssel benötigt werden.

Die Bank wird wieder verlassen. Dem Bettler vor der Tür drückt man einen Schein in die Hand (der Bettler kann wechseln) nun verfügt man auch über etwas Kleingeld.

Von der Eingangstür des Supermarktes entfernt man das Plakat weil es wichtige Telefonnummern enthält. Anschließend wird im Supermarkt eingekauft. Zuerst nimmt man die Mehrzwecktasche, dann frischen Käse, lose Birnen, Mehrwegflaschen und Mehrweggeschirr. Abschließend gibt man die Tasche der Kassierererin und bezahlt.

Jetzt wird Lolita angerufen - doch die Freundin ist sauer - um sie zu versöhnen schickt man ihr eine Einladung per Fahrradkurier.

Nun gehts ab in den Autoshop. Dort wird das Fahrrad gekauft - nicht der Sportwagen !

Mit dem Rad fährt man zu seiner Wohnung, dort entnimmt man zuerst allen Schränken den Inhalt. Der Fleck auf dem Teppich wird mit dem Hausmittel umweltfreundlich entfernt. Im Badezimmer wird eine Energiesparlampe eingesetzt. Nun geht man unter die Dusche. Nun gehts wieder auf die Straße - hier trifft man Lolita, die sich wieder beruhigt hat. Lolita gibt eine wichtige Information.

Mit dem Fahrrad fährt man zum Reisebüro, wo man sich ein Bahnticket nach Dödenstedt besorgt. Weiter geht es zum Bahnhof. Dort angekommen kauft man einen Cassettenspieler. Das Ticket bekommt der Schaffner und kurz darauf ist man in Dödenstedt.

Auf der Suche nach der Freundin des Onkels schaut man sich die Stadt an. Zur Zeit läuft gerade eine Sperrmüllaktion, außerdem gibt es Container für Sondermüll. Den Heuwagen kann man als Transportmittel benutzen. Auf diese Weise landet man vor dem Haus der Tante. Die klapperige, alte Dame hat etwas Hilfe dringend nötig um das Haus wieder in Ordnung zu bekommen.

Zuerst das Badezimmer. Hier wird alles eingesammelt, auch das was sich im Schrank befindet. Mit der Spirale beseitigt man unfreundlich Verstopfungen in der Toilette. Mit dem Werkzeug und der Dichtung wird der Wasserhahn repariert. Jetzt zum Schuppen. Auf dem Weg dorthin nimmt man die Schaufel mit. Der Schuppen wird entrümpelt. Die Gegenstände müßen zur Entsorgung in die Stadt gebracht werden. Wenn alles erledigt wurde, werden mit der Tante noch ein paar Worte gewechselt - die Tante rückt nun mit dem zweiten

Schlüssel für das Bankschließfach raus.

Heimfahrt - und ab zur Bank.

In der Bank wird das Schließfach geöffnet. Nun hat man ein Dokument das Unterlagen zu einem Bauprojekt beinhaltet.

Auf zum Bauprojekt. Dort redet man mit einem jungen Mann und verspricht die Umweltschäden, die der Onkel angerichtet hat, wieder in Ordnung zu bringen. Diese Nachricht macht Schlagzeilen. Mit diesem Schlagzeilen erobert man Lolitas Herz nun vollends.

Und wenn sie nicht gestorben sind, sind sie immer noch in Sachen Umwelt tätig.

1.19 Das Erbe

Lösung:

In der heruntergewirtschafteten Villa angekommen, empfiehlt es sich, zunächst einen genauen Blick auf das Photo zu werfen, das im Wohnzimmer auf dem Regal steht. Lolita, eine Verwandte des verstorbenen Onkels, lächelt Ihnen freundlich entgegen und bittet um einen Anruf. Doch bevor Sie mit Erfolg Ihre Telefonnummer (690815) wählen dürfen, gibt es noch einige knifflige Aufgaben zu lösen.

So ist es beispielsweise ratsam, die Kommode zu durchwühlen und sich das Telefonbuch einzuverleiben. Wem dies bereits zu anstrengend war, findet durch die nähere Betrachtung des Aquariums Abwechslung.

In der Küche gilt es, die schmutzigen Teller abzuwaschen - natürlich per Hand, das heißt ohne Benutzung der Spülmaschine, die zuviel Wasser verbraucht. Ein Blick in den Keller verrät, daß der Feuerlöscher vollkommen veraltet ist und unbedingt ausgewechselt werden muß.

In der oberen Etage des Hauses erwartet Sie ein überhitztes Zimmer. Also: Heizung ausdrehen und Fenster aufmachen. Nun ist es notwendig, einige wichtige Telefongespräche zu führen: Beim Heizungs- und Isolationskundendienst (42031) eine Erdgas-Solar-Heizung und eine Mineralfaserdämmung ordern, bei der Abfallentsorgung (6070-0) die fachgerechte Entsorgung der alten Einrichtungsgegenstände, bei der Klempnerei (66381) die Reparatur des defekten Wasserhahns in der Küche und beim Maler (57512) einen Anstrich mit umweltfreundlichen Lack. Weiterhin erfahren Sie durch einen Blick auf die Pinnwand die Nummer des Fahrradschlösses (007), das vor der Tür einen Drahtesel sichert. Die Benutzung des Computers ("Benutze Tastaturkabel mit Computer", "Setze Dich auf Stuhl" und "Benutze Computer") sollten Sie für einen Rosengruß an Lolita nutzen. Übrigens: eine prallgefüllte Brieftasche liegt in der Schachtel über dem Schreibtisch.

Als nächstes sollten Sie sich mit Gartenarbeit beschäftigen. Ein Haufen aus altem Laub gehört in den Kompost. Eine Erholung in Form eines ausgiebigen Sonnenbades ist bei dem heutigen Ozongehalt in der Luft nicht zu raten.

Fahren Sie stattdessen lieber mit dem Bus in die Stadt. Dort müssen

Sie sich um eine neue Einrichtung für Ihre Villa kümmern. Kaufen Sie bei dem Geschäft "Göbel" eine Matraze (Modell "Federmat"), ein Eichenholz-Bett, den Sessel "Christoph Columbus", den Glastisch und den rechten Kühlschrank. Für spätere Zeiten empfiehlt es sich, einen Reklamekugelschreiber mitzunehmen. Weiter geht es zu Inge, der Besitzerin eines Mischwarenladens ("Gehe zu Straße" auf der rechten Seite des Bildschirms). Dort sollten Sie sich Briefpapier, Schlagsahne und einen CO²-Feuerlöscher besorgen. Benutzen Sie doch auch 'mal die Klingel auf dem Ladentisch (Sie erhalten eine Briefmarke). Die letzte Station Ihres Stadtbummels ist der Waschsalon. Reinigen Sie Ihr Hemd mit einer Waschmaschine - Lolita wird es Ihnen bei einem möglichen Rendezvous danken. Irgendwo liegt auch noch eine interessante Broschüre bezüglich Umweltschutz im Alltag.

Wieder in Ihrer ehemaligen Bruchbude angekommen, müssen Sie nun nochmals in den Garten, um frische Erdbeeren zu pflücken. Danach sollten Sie in der Küche Lolitas Leibgericht anrichten ("Benutze Erdbeeren mit Sahne mit Schneebesens") und ihr einen Brief schreiben ("Benutze Kugelschreiber mit Briefpapier mit Briefmarke"). Voller Tatendrang und Vorfreude auf das nette Mädchen, eilen Sie zum Fahrrad, pumpen dieses mit Hilfe der Luftpumpe, die auf der Fensterbank liegt auf, und radeln zum Briefkasten.

Von Ihrem Ausflug zurückgekehrt, erwartet Sie ein netter, gepflegter Mann vor der Tür. Sprechen Sie ihn an!

1.20 erik

Level 2.1 Bonusraum:

Ihr müßt alle Gegner erledigen (Fische) und die Blöcke alle einsammeln. Geht nun ganz nach unten. Links seht ihr den Ausgang und rechts 3 Stufen. Steigt auf die höchste Stufe und stellt euch nach rechts an die Wand. Springt nach oben und eine Geheimtür wird sich öffnen.

Level 2.4

Lauft vom Start Punkt nach links. Dort findet ihre ein Power Up zum Aufbessern der Waffe. Wer in Level 2.4 ein Leben und somit seine Waffe verliert sollte im Shop von 2.4 keine neue kaufen, da es in Level 2.5 eine neue Waffe gratis gibt.

Im Titelscreen mit <1>, <2>, <3> die Welten 1.1, 2.1, 3.1 anwählen.

Um Welt 4.1 spielen zu können muss das Spiel von vorne durchgespielt werden.

1.21 escape from the planet of the curse

Bei den Endgegnern solltet Ihr zum rechten Ende der oberen Tür gehen und ständig Bomben werfen, um dann zu versuchen, durch das rettende Tor hindurchzuschlüpfen.

1.22 espana 92

Laßt einen Athleten für 3 Stunden trainieren und ändert das Datum auf den 18ten. Setze seine Trainingszeit nun auf 1 Stunde herunter. Er wird nun zu 95% fit sein.

1.23 evil tower

Cheat: Um den CHEAT zu aktivieren, drückt man 10 (bzw 20) mal auf das Copyrightzeichen im Spiel unten rechts. (Nicht zu schnell) Ihr erhaltet eine Cheat Modus Bestätigung.

Zur Einleitung: Man sollte nicht vergessen, das Nikodemus um Mitternacht in dem Raum mit dem "Ankh-Zeichen" sein muss.
Um die Zeit bis 24 Uhr zu überbrücken drücke man entsprechend oft auf die > Sleep < Taste.
Ab 1.00 Uhr kann man gefahrlos den Raum verlassen.

Zuerst befinden wir uns also in der Empfangshalle. Wir gehen dann nach links bis zur nächsten Leiter, diese steigen wir nach oben.
Rechts davon fordert uns jemand auf durch die Tür zu gehen, diesem Wunsch kommen wir aber nicht nach, weil Schmerzen scheusslich sind.
Unbeirrt steigen wir weiter nach oben bis zu dem dort sitzenden Händler.
Der wird noch des öfteren mit uns Tauschgeschäfte machen.

Wir schauen uns ersteinmal alle Räume dieser Etage an und nehmen mit, was wir bekommen können. Mit der > Take < Taste nehmen wir die Duell - pistole, diese geben wir dem Händler, > Give < Taste. Der Gute überlässt uns dafür einen Gnomring. Dieser Ring schützt uns nicht nur vor den Gnomen sondern er weisst uns als ihr Meister aus.

Es ist Zeit eine Etage höher zu gehen. Die meisten Türen lassen sich mit der > Open < Taste öffnen. Für andere benötigen wir aber einen Universal-schlüssel, den wir aber noch nicht haben.
Der Weg führt uns nach rechts, solange bis wir in dem Raum mit dem Ankh-zeichen sind. Dies ist d e r Raum, der uns vor allen Gefahren beschützt.

Mit der > Drop < Taste entleeren wir unsere Taschen, den Ring und die Sanduhr lassen wir hier um uns eine Etage höher zu begeben.

Der Weg führt uns rechts zu einer Diebin (Kaminzimmer), die Dame hatte bei uns aber keinen Erfolg. Nachdem sie fort ist holen wir uns den Ring und die Sanduhr.

Unser Weg führt uns wieder und weiter nach oben.

Zwischendurch immer die Uhr im Auge behalten.

Jetzt stehen wir an der Leiter mit der Vase. Bevor wir nach links gehen müssen wir erst springen, sonst fällt uns eine härterer Gegenstand auf die Nuss. Das würde uns auch im nächsten Raum passieren, aber den Hilfs-trick kennen wir ja nun.

Weiter links finden wir eine Kerze. Einpacken.

Die Durchquerung eines Raumes dauert 15 Minuten, dies sollte bedacht werden, denn Punkt Mitternacht muss man im Ankhzeichen-Zimmer sein.
23 Uhr 45 und sieben Räume vom Schutzzimmer entfernt, dann sind die Voraussetzungen für einen glücklichen Lebensabend sehr gering.

Links in den Räumen finden wir einen Streichholz und eine Flasche. Nun geht es weiter nach oben. Den Wächter bestechen wir mit der Flasche, sodass es uns passieren lässt. Die Truhe öffnen wir ganz ungeniert und haben somit Wendy befreit. Wendy ist von Beruf ELFE und wird uns nun sehr hilfreich sein. Weiter links finden wir einen Knüppel mit dem wir uns zur Wehr setzen können. Und wieder wandern wir eine Etage höher. Vor dem Dummheitsdetector finden wir eine Perücke. Weiter oben, beim Vogelnest, packen wir das goldene Ei ein. Jetzt geht es unter das Dach. Wir stehen an der Leiter und sagen: "Pokushokus" (kein Druckfehler) Schwups, finden wir uns in einer Felsnische wieder. Die dort liegende Dämonenmaske sacken wir auch ein. Mit dem Wort "Hokuspokus" kommen wir wieder zurück. Dem Vogel links zeigen wir unseren Knüppel, woraufhin er das Weite sucht. Weiter links ist ein Gnom, er tut uns nichts. Auch wenn es nicht so aussieht, aber es geht noch weiter nach links (Zauberwand ?) In folgendem Raum finden wir nun den Universalschlüssel der uns fast alle bislang verschlossenen Türen öffnen kann.

Nochmals "Pokushokus" gesagt und wir verlassen den Raum wieder.

Nun gehen wir nach unten und öffnen die Tür hinter dem Höhleneingang. Aus der Bibliothek nehmen wir das Zauberbuch (ganz links). In diesem Schmöcker lesen wir das Zauberwort " Elbereth ", was wir uns unbedingt merken sollten. Jetzt öffnen wir alle die anderen Türen. Ein kleiner Drache gibt uns eine Flasche. Der Gang links hinter dem Drachen bringt uns in einen Schacht, keine Angst auch hier kommen wir wieder heraus. Im Schacht finden wir Weihwasser, etwas tiefer eine Spitzhacke mit der wir uns durch brüchige Wände wühlen können. Achtung! Blickt auf die Uhr!

In dem Gang, in dem sich auch der Ankhraum befindet, öffnen wir nun links die verschlossene Tür. Dort weint herzzerreissend eine Frau über Ihre Glatze. (Miss Kojak ?) Seid nett, schenkt ihr die Perücke ! Es soll auch Leute geben, die ihre Dankbarkeit zeigen können. Die Tür hinter den Särgen öffnen wir ebenfalls - aber - bevor wir den Raum betreten, erst alle Gegenstände die wir gesammelt haben wieder im Ankhraum ablegen. Sollte jedoch einer vorwitzig in den Raum gestürzt sein und steht nun "bestohlen" da, keine Bange irgendwo im Turm liegen die Sachen herum. Aus dem Raum (dem hinter den Särgen) nehmen wir die Pistole mit und holen uns nun die anderen Klamotten wieder ab.

Das goldene Ei vermachten wir dem Händler gegen eine Kristallkugel. Unser Weg führt uns wieder nach oben. Hier öffnen wir die Wände der Zimmer, die uns bislang versperrt geblieben sind. Brutal aber sinnvoll.

Jetzt können wir auch Wendy zum zweitenmal aus der Truhe befreien. Zu unseren Besitztümern haben sich eine Drachenklaue und eine Bibel gesellt.

Ab, wieder nach unten. Im Raum neben den Särgen bekommen wir ein neues Goldei. Nun in den Raum mit der grossen Standuhr. Hier hüpfen wir einmal und gelangen so in den nächsten Raum. Dort öffnen wir mit Hilfe der Spitzhacke den Weg nach unten, öffnen dann eine Luke und begeben uns weiter nach unten. Zwischendurch gönnen wir uns einen Schluck Wein und nehmen von nebenan das Kreuz mit.

Nun wieder eine Etage höher. Die Mauer dort benötigt den Zauberspruch aus dem Zauberbuch (...äh...Elbereth, war's doch, oder).

Jetzt können wir links weiter gehen, um das grüne Monster kümmert sich Wendy.

Wir öffnen nun die letzte Tür. Bevor wir links weiter durch den Tunnel gehen schauen wir in unsere Taschen, ob wir auch alle Dinge dabei haben, wenn wir der Bestie gegenüber stehen. Wichtige Sachen sind: Kruzifix, Bibel und Weihwasser.

Ab durch den Tunnel !

1.24 executive leaderboard

Benutze beim 7.Loche ein Sechser-Eisen um ein Loch mit einem Schuß zu treffen.

1.25 exit 16

Als Paßwort "686355614353" eingeben und mit <FIRE> starten. Mit <RIGHT MOUSE> kommt Ihr in den nächsten Level.

Level Codes:

01	180005001310	11	180025111320
21	180045221331	31	180065331341
41	180015441352	51	180035501362
61	180055611303	71	180005721313
81	180025831324	91	180045941334
98	880445920334		

1.26 exolon

In den Highscores "AD ASTRA" eingeben und man hat unendlich Leben.

1.27 extase

Bei dem Game mit der abgefahrenen Musik gebe man den Levelcode "3976" ein, und kommt nun in das Level 'Mystic Crisis'.

1.28 eye of horus

Man muß ganz einfach nur "SPAM" (in den Highscores ?) eintippen, und erhält dafür unendlich viele Leben.

1.29 eye of the beholder

Tips :

Eine empfehlenswerte Crew enthält einen Fighter (Dwarf oder Human), einen Marge (Elf), einen Ranger (Elf oder Human) und einen Fighter/Cleric/Marge (oder ähnlichen Mix). Zwei weitere Mitglieder lassen sich durch Wiederbelebung (durch Marge der Zwerge im Level 5) gewinnen. Die beste Allround-Zauberwaffe ist die "Magic Missile", später der "Fireball" und der "Lightning Bolt". Der "Cone of Cold" hat sich gegen Höllenhunde und andere "Feuerwesen" bewährt; "Ice Storming" und "Vampiric Touch" sind auch nicht zu verachten. Die ultimative Verteidigungswaffe ist die "Stone Skin". Ein kleiner Trick, um allen Gruppenmitgliedern eine solche zu verpassen, ist dieser: Mit dem Spruch in einer Ecke verkriechen, ihn lernen, auf zwei Mitglieder anwenden, wieder schlafen, auf zwei weitere Abenteurer anwenden u.s.w. bis jeder eine "Stone Skin" hat. Zusätzlich hat man dann noch zwei in Reserve! An Cleric-Sprüchen sind "Bless" und "Prayer" besonders gegen Magie geeignet. Überhaupt sind alle Cleric Level-5-Sprüche zu empfehlen. Niemals Sondermesser (z.B. Guinsoo) in die Runen legen oder auf Löcher im Boden werfen, denn sie sind dann auf immer verloren. Bis unser Cleric endlich den "Create Food"-Spruch kann, mit Nahrung knausern, wo es nur geht. Zu Rust Monsters, Mind Flayers und Spiders immer Abstand halten und mit Distanzwaffen bekämpfen. Bei Kenkus verstecken, bis sie zweimal Magic Missiles geschossen haben, dann angreifen. Übrigends, das "Oracle of Knowledge" wird aktiviert, indem man ein "Orb of Power" in die Nische daneben legt.

Level 1:

Die Türe zum 2.Level öffnet sich, wenn man auf die Druckplatte davor etwas ablegt und dann den Knopf zum Öffnen der Türe betätigt.

Level 2:

Hier schließt sich eine Fallgrube durch einen gezielten Wurf auf die dahinterliegende Druckplatte. Ein Gitter läßt sich öffnen, indem man etwas durch es hindurch wirft. In einem kleinen Raum, an dessen Wand "Entry Level" steht, sollte man die Türe von innen schließen und anschließend den Knopf in der Wand drücken. Nach der zweiten "Raumverschiebung" findet man hinter einer Tür einen Schlüssel. Er öffnet das Tor zum 3.Level.

Level 3:

Dort müssen alle Gems in die Augen eingesetzt werden, um den Durchgang zum Level 4 zu öffnen.

Level 4:

Alle "Access Control Lever" schalten, um in den 5.Level abzusteigen.

Level 5:

Hier trifft man auf die Zwerge, welche einem das "Stone Medallion" vermachen. Zusammen mit dem "Stone Necklace", das sich auch in diesem Level befindet, bringt es uns in den 7.Level.

Level 7:

Von dort mit Hilfe des "Stone Daggers" weiter in den 9.Level.

Level 9:

Einige Türen lassen sich mit den roten Steinen öffnen, die man auf den Köpfen daneben findet. Weiter geht's in den Level 8.

Level 8:

Den Raum mit dem Portal für das Zepter aufsuchen (Achtung: es gibt zwei Portale; durch eines kommt man an, durch das andere abwärts in den 10.Level.

Level 10:

Hier plätten wir einen Haufen Mantis. Dann wird der Totenkopfschlüssel eingesammelt, die Türe aufgesperrt, "Shinda" verhört und der Prinz befreit. Nun zurück durch das Portal in den 8.Level und weiter in den 5.Level zu den Zwergen.

Level 5:

Mit zwei goldenen Schlüsseln läßt sich hier ein Teleporterraum öffnen. Dort den richtigen Weg wählen, die drei Schalter umlegen, und schon befindet man sich im 6.Level.

Level 6:

Die Scharen von Kenkum's niedermähen und den Magier umnieten. Die Kenku Eggs sind eßbar; eignen sich jedoch auch hervorragend, um die Drows im nächsten Level zu bestechen. Nachdem man die Dart-Falle überwunden hat, sammelt man alle Darts ein und legt diese in der Kammer dahinter in die Nische. Die Wand verschwindet daraufhin, und man gelangt mittels drei Schlüssel von der nordwestlichen Kammer hinab zu den Drow's.

Level 10:

Mit einem Schalter werden zwei Wände so verschoben, daß ein Durchgang zu zwei weiteren Schaltern frei wird. Den westlichen Schalter zweimal betätigen und durch das Loch in den 11.Level .

Level 11:

Hier werden die Wände durch die Knöpfe im Uhrzeigersinn gedreht und so geschaltet, daß die Öffnungen beieinander sind. Dann geht's viermal durch die Tür zu den vier Abschnitten des Levels. Man besorgt das "Stone Ahnk" und den Trank für den König. Durch das Ahnk-Portal zurück zu den Zwergen und den König heilen. Nun erhält man den "Wand of Silvias" und begibt sich durch das Orb-Portal in den 12.Level.

Level 12:

Nach ein paar Golems und einem Raum mit vielen Schaltern trifft man auf den Beholder. Diesen besiegt man mit dem "Wand of Silvias", und schon hat man seine Aufgabe erfolgreich beendet.

Allgemeiner Tip: Wenn Ihr alle Türen des zweiten Levels öffnen möchtet, so müßt Ihr nur vom zweiten Stock in den ersten gehen. Dieser Trick funktioniert bei jedem beliebigen Dungeon.

1.30 eye of the beholder 2

Wen man nicht genügend Erfahrungspunkte besitzt, sollte man schleunigst zum zweiten Turm in Level 2 eilen und dort die Mamutmonster besiegen. Nachdem sie in den ewigen Jagdgründen verschwunden sind, muß man nur noch den Hebel betätigen. Durch zweimaliges Drücken öffnet und schließt sich die Geheimwand und die punktestarken Gegner haben sich reproduziert.

1.31 f-15 strike eagle ii

Wenn man mal keine Missiles mehr hat einfach <CTRL> <ALT> und <R> drücken.

1.32 f-16 falcon

Durch gleichzeitiges Drücken von <CTRL>, <SHIFT> und <X> erhält man 8 Side-winder, ein volles Magazin für die Bordmaschinenkanone und erhöhten Nachbrenner-Schub.

Bei einer bestimmten Mission darf man den ALQ13-Radarstörer nicht benutzen. Mit einem kleinen Trick geht es aber doch: Dazu ganz einfach die Mission ganz normal mit dem Störer fliegen und diesen dann kurz vor der Landung abwerfen. Die Mission wird so gewertet, als wäre das Ding nie an Bord gewesen.

In der Endmission kann man mit <HELP> perfekt landen, wenn man in einer Höhe von 10 bis 20 Meter fliegt.

1.33 f-19 stealth fighter

<ALT>-<H> drücken um Gradeinteilungen zu bekommen (HUD). Unser Baby umdrehen, die Motoren ausstellen und etwa auf 10 Grad einstellen, jetzt können wir das Gerät (unser Baby) steigen sehen!

1.34 f-29 retaliator

Wenn Ihr während der Missionen unendl. viele Raketen haben wollt, müßt Ihr als Pilotennamen "CIARAN" eingeben.

Dasselbe bewirkt, wenn Ihr "THE DIDYMEN" als Piloten eintragt und das 'COLONEL-Icon' anklickt und dann noch <RETURN> drückt.

(Leider funktionieren diese Cheats nur bei der alten Version, die nach 80-90 Missionen abstürzt.)

Will man alle Missionen im 1st Lieutnant Rang fliegen, so tut folgendes:

Mal angenommen, man hat im "Mission Control Menue" Choice of Missions angewählt, und man ist zum Captain befördert worden. Jetzt wählt man die gewünschte Mission an, kehrt ins Hauptmenü zurück, wählt das Musterungsbüro an, klickt dort 1st Lieutnant an und dann "Load Previous Pilot". Nun kann man die Mission im 1st-Lieutnant-Rang fliegen, also mit unlimitierter Munition, Bezin usw. Hat man die Mission beendet, wählt man im Musterungsbüro einen beliebig höheren Rang an, sucht die gewünschte Mission aus und klickt dann im Musterungsbüro wieder 1st Lieutnant an. Das kann man beliebig oft wiederholen.

Ihr solltet etwa mit 230 mph auf die Landebahn zufliegen. Dann das Fahrwerk

ausfahren und den Sinkflug beginnen. Wenn Ihr die Landebahn erreicht habt, sollte die Flughöhe noch ungefähr 50 Fuß betragen, und der künstliche Horizont waagrecht stehen. Jetzt die Geschwindigkeit drosseln. Das Flugzeug landet auf diese Weise ohne Schaden. Wem das zu langweilig ist, der sollte einfach über den Tower hinwegfliegen und mit dem Fallschirm abspringen.

1.35 f/a-18 interceptor

Um den Piloten zu retten, muß man sehr langsam und sehr niedrig anfliegen. Sobald man in die Nähe des Piloten kommt, sollte man die Landeklappen ausfahren und kurz vor der Ankunft die Rettungskapsel abwerfen. Anschließend sofort steil nach oben steigen, da man sonst auf die Insel kracht.

Beim Menü die 2.Option anwählen, hier statt <1>-<4> die <0> eintippen.

1.36 f1 grand prix

Wer in Hockenheim seinen Vorsprung etwas ausbauen will, der sollte in der letzten Schikane vor dem Motodrom einfach geradeaus durchfahren.

1.37 face off ice hockey

Stürmt der Gegner mit großem Vorsprung auf das Tor zu, kann man als letzte Notbremse ja mal einen Schiri foulern.

1.38 faery tale adventure

Geht auf GAME, PAUSE drücken, ITEMS drücken, MUSIC drücken und es erscheint TAKE darunter, womit man einen Gegenstand beliebig oft nehmen kann.

Im Save-Game File mit einem Hex-Editor das 18. Byte in einen Wert, der ungleich 00 ist ändern. Wenn wir dann das Save-Game einladen, haben wir folgende Tastenbelegungen:

```
<CURSOR>  Schnelle Bewegung über das Terrain  
<B>       Goldenen Schwan rufen  
<R>       Prinzessin befreien  
<=>       Koordinaten  
<F10>     Orte in den Koordinaten  
<F9>     Zeit + 1 Stunde
```

1.39 fantasy island dizzy

Gib den Namen "IMMORTAL" auf der Spielstandtafel ein und schon hast Du unendlich Leben!

1.40 fatman

Ein paar nette Geheimwörter:

CINDY CRAWFORD
MEXICAN BEANS
MORE LAUFGTS THAN YOU CAN SHAKE A STICK AT
EXTRA LIFE

1.41 fears

Zuerst bringt man die Munition vom Typ 1 auf 18 Schuß. Dann springt man in einen Lavasee und drückt sofort <HELP>. Ab diesem Zeitpunkt hat man alle Waffen, volle Munition und kann durch Drücken von <HELP> jederzeit Energie und Munition auffüllen.

1.42 federation quest

Level Codes:

"BSS", "JANE", "SEYMORE", "BY", "DOCTOR", "DINOSAUR", "AND", "GREMLIN", "GRAEME",
"ROB"

Mission Codes:

02 SLUMBER
03 INTEREST
04 BULKHEAD
05 SHOWROOM
06 MUSHBASH
07 HAMPERED
08 BLACKOUT
09 WARRIOR
10 VICTORY
11 TRAPPED
12 FRENZY
13 HANDYMAN
14 CROWDED
15 RADIATE
16 VOLTAGE
17 GLOOM
18 PRIMATE
19 MADHOUSE
20 TRIUMPH

1.43 fernandez must die

Einfach "SPINYNORMAN" im Pausenmodus eingeben und schon erhält man unendlich viele Kommandos.

1.44 fifa international soccer

Folgende Codes im Optionsbildschirm eingeben:

```
YYYXAAAB  Unsichtbare Wände  
XABYYBAX  Verrückte Bälle  
BARBYL    Kurvenball  
BABBBBBBBB Super Kick  
AAAAAYYYY Super Torschuß  
AABBYZZ   Dreamteam  
LLLLRL    Super Abwehr  
RRRRRLR   Super Angriff  
SMILERULEZ Spieler 2 kann Bälle nicht schießen
```

Alle Codes müssen mit dem im Options-Menü eingegeben werden. Falls ein Code mal nicht funktioniert, dann einfach aus dem Options-Menü rausgehen und einfach nochmal ins Options-Menü und noch mal probieren.

CD\$^3\$\$^2\$: <L> und <R> sind die Knöpfe an der Vorderseite des Joypads.

1.45 fighter bomber

Einfach unter einem der folgenden Namen eintragen:

YAWN, BUCKAROO, HOORAY FOR MICK, KYLIE, SO WHAT IF I DO, VERSION, BOOMERANG.

1.46 fighting soccer

Bei diesem Spiel solltet Ihr "MAMI" eingeben und anschließend <CTRL>, <LEFT AMIGA> und <RIGHT AMIGA> gleichzeitig drücken.

1.47 final blow

Wer seinen Gegner schon immer mal richtig einen vor dem Latz knallen wollte, hat jetzt Gelegenheit dazu. Zehnmal auf <F10> drücken, um den fiesen Widersacher auf die Bretter zu legen.

1.48 The Final Fight

Um den Streetfighter unschlagbar zu machen muß man in den Pausenmodus und "SHERIFF FATMAN" eingeben.

Während des Vorspannes solange auf <HELP> hämmern bis Haggar den Computermonitor ausschaltet und der Cheat-Mode wird aktiviert.

1.49 fire & brimstone

Im Titelbild, dort wo man normalerweise die schon geschafften Welten mit <ESC> anwählt, drückt man den Joystick nach links-unten und hält ihn dort, bis man <ESC> gedrückt hat. Jetzt kann man sich alles aussuchen.

1.50 fire and ice

Man muß den kleinen Hund in den Ausgang nehmen, den Schlüssel in das Schlüsselloch stecken, einen Schritt zur Seite treten und warten, bis der Hund den Level verläßt. Kurz bevor er sich aber durch das Tor wagt, spuckt er noch mehrere Salven Bonuspunkte und ein Extraleben aus.

Wenn Cool Coyote Klavier spielt, sollte man <F3> drücken und man ist in einem Cheat-Menü.

"COOL" eintippen um unendliche Leben zu bekommen.

1.51 fireforce

Nach Game Over eine Kopie der Rooster-Diskette ins Laufwerk legen und Programmanweisungen folgen. Im Menü schnell andere Rooster-Diskette einlegen. --> alle wieder lebendig

1.52 first samurai

Während sich das Spiel lädt, warte bis das Wort "GOONIES" erscheint und halte dann folgende Tasten gedrückt:

<F1> Energie und Waffen
<F2> unendlich Energie
<F3> unendlich Leben

Während Du spielst, <K> drücken und den Nummernschlüssel des Levels drücken, zu dem du springen möchtest.

1.53 flashback

Durch Wände gehen: möglichst nah an Wand stellen, Gesicht von ihr weg-drehen und Feuerknopf gedrückt halten. Joystick in die Richtung lenken, in die man sieht, Feuerknopf schnell loslassen und zurück zur Wand rennen. (Wenn hinter der Wand kein Raum vorgesehen ist --> Absturz)

Level	Easy	Normal	Hard	ODER	Easy	Normal	Hard
1	Back	Play	Clop	WIND	FIRE	MINE	
2	Loup	Toit	Cara	SPIN	BURN	YOUR	
3	Cine	Zapp	Cale	KAVA	EGGS	LINE	

4	Good	Lynx	Font	HIRO	GURT	NEST
5	Spiz	Scsi	Hash	TEST	CHIP	LISA
6	Bios	Gary	Fibo	GOLD	TREE	MARY
7	Hall	Pont	Tips	WALL	BOLD	MICE

1.54 flight of the intruder

Das oberste Gebot ist, gegenteiligen Ratschlägen aus dem Handbuch zum Trotz, daß Ihr unter 1000 Feet zu Euren Zielen fliegt. So müßt Ihr Euch nicht dauernd mit SAM-Raketen herumschlagen und braucht auch nicht dauernd im Zickzack zu fliegen, um den Geschossen der Flugabwehrkanonen auszuweichen. Das einzige, was Ihr im Tiefflug beachten müßt, ist, keine Flugabwehrstellung direkt zu überfliegen, sonst werdet Ihr mit ziemlicher Sicherheit zumindest beschädigt. Zum Thema Beschädigungen: Wenn eines der beiden Triebwerke ausgefallen ist oder der Tank ausläuft, sofort umkehren oder "Abort Mission" wählen. Das Risiko, daß das zweite Triebwerk getroffen wird, ist einfach zu hoch. Wenn die Maschine abstürzt, nicht den Schleudersitz betätigen, sondern lieber die Mission abbrechen. Nur wenn Ihr über dem Meer abstürzt, habt Ihr eine reelle Chance, einen Absprung zu überleben und aufgefischt zu werden. Brücken zerstört man am besten mit einer "Paveway". Man sollte einen ECM-Pod bei sich haben, da man zum Abwurf der Bombe in größerer Höhe einfliegen muß. Außerdem sollte man darauf achten, daß man seinen "Wingman" nicht unterwegs verliert, da sonst niemand das Ziel "beleuchtet" und man dann seine Bombe nicht abwerfen kann, Damit der "Wingman" unterwegs von keiner Flak getroffen wird, muß man sein ECM selbst aktivieren (alleine kommt der Bursche nie auf diese Idee!), indem man kurzzeitig die Kontrolle über das Flugzeug übernimmt. Danach sollte man so schnell wie möglich in sein eigenes Flugzeug zurückkehren, damit der "Wingman" es nicht überholt. Wenn man mit mehreren Sektionen fliegt, sollte man folgendes beachten : In die Sektionen, mit denen man später selbst fliegen will, kommen die Anfänger als Piloten, in die Maschinen, die man lieber die ganze Zeit sich selbst überlassen will, kommen die Asse. Ein kleiner Trick: Angenommen Wing Commander hat Euch eine Sektion Intruder und eine Sektion Phantoms zur Verfügung gestellt, so stellt Ihr die Startzeit der beiden F-4 so ein, daß sie je nach Entfernung des Ziels der Operation ca 15-20 Minuten nach dem Intruder vom Flugdeck abheben. Während dieser Zeit zerstört Ihr mit den A-6 Haupt- und Zweitziel und bringt über den Golf von Tonkin mit Flugziel Träger. Wenn Euch die beiden Phantoms begegnen, schaltet Ihr den Autopiloten der Intruder ein und wechselt in die Phantom. Da kein anderes Flugzeug von Euch im Luftraum ist, ist alles, was auf dem Radarschirm erscheint, Freiwild und darf abgeschossen werden.

Zur Übung eignen sich am besten die Missionen "Morning Song", "Deck Alert" und "MIG Cap", die man, soweit möglich, mit beiden Jets bestreiten sollte. Ziemlich happig sind hingegen die Mission "Hunter Killer". Da das Landen per Hand nicht einfach ist, lohnt es sich zuvor einige Übungsflüge zu absolvieren; dabei hat sich besonders die Coobts-Technik bewährt. Im Landeanflug Fahrwerk und Hook nicht vergessen und vor allem den richtigen Flugzeugträger anfliegen. In den Missionen sollte nur mit automatisch abschaltendem Zeitraffer geflogen werden, um nicht in heikle Situationen zu geraten. Wer es mit der A6 leichter haben will, sollte immer bei schlechten Wetter anfliegen. Beim Bombardieren schnell und tief anfliegen (Speed über 500. Höhe unter 500). Wird man mit voller Bombenladung angegriffen, wenn nötig, die schwere Last abwerfen, um wendiger zu sein.

Wer ein ECM-Pod hat - unbedingt benutzen! Um Luftabwehrraketen zu entkommen, wartet man, bis die Dinger schön nah dran sind und dreht dann hart ab; keinesfalls dabei den Afterburner einschalten. Rookies sollten folgende Einstellung bevorzugen: Lt., normal Energie, easy Trajets und half Fuel.

1.55 flink

Starte das Spiel. Lasse deinen Finger auf dem Pauseknopf und drücke RECHTS, RECHTS, RECHTS, LINKS, LINKS; LINKS, RECHTS, RECHTS, LINKS, LINKS, RECHTS, LINKS. Dann erscheint eine neue Option.

1.56 flood

Level Codes:

Frog Year Quif Long Word Fred Wine(Wing) Grip Trap Thud Frak Vine Jump Nill
Four Grit Zing Jing Lido Pool Hate Reed Lime Quit Wing Flee Giga Head Lood
Sing Joux Pink Gogo Lets Quad Bill(Bril) Eggs Hens Nail Soap Foam Meek

Paßwort "SCOPEX"

Mit dem Levelcode "MEEK" kommt man in jeden Level.

1.57 fly harder

Level Codes:

2 PHOTON
3 METAGRAV
4 BLACKHOLE
5 SUPERNOVA
6 TRANSMITTER
7 QUANT
8 NEOGEOPOWER

Wenn man das Paßwort "MECHANICA" verwendet, gibt es unendlich Leben. Die Endsequenz sieht man mit dem Paßwort "BIGBAND"!

1.58 flying sharks

In den Highscores kann man folgende Initialien eintippen:

"KDJ" Unendlich Leben
"RLH" Unterschiedliche Säuren
"JGL" Volle Feuerkraft
"RAB" Keine Sprite Wahrnehmung

Während man den letzten Buchstaben eingibt, muß man die <5> auf dem abgesetzten Tastaturblock drücken.

1.59 for president

Man stellt im Vorwahl Menu zuerst die Spieleranzahl ein und wählt den EASY-Modus. Im spiel kauft man sich zunächst das kleinste Grundstücke und stellt auf dieses ein kleines 1 Sterne Hotel. Mit dem übrigen Geld wird das Hotel so weit verbessert, bis man schließlich 6 Sterne dafür bekommt und sich die Gäste rundum wohl fühlen. Irgendwann erscheint die Meldung das Hotel macht sie zu einem reichen Mann. Nun verdient man Unsummen an dem Hotel und kann jetzt auch an andere Dinge wagen.

Wird einem ein Statuspunkt zum Kauf angeboten sollte man den erst nach dem 3 mal kaufen, denn dann ist er am günstigsten. Auf keinen Fall sollte man ihn aber nicht kaufen!

Bevor ihr den ersten Statuspunkt bekommt solltet ihr frühzeitig ein Auto kaufen. Das ist für die Reisefähigkeit wichtig.

1.60 forgotten worlds

Während des Titelbilds <A>, <R>, <C> (oder "ARC" eingeben (mit <SHIFT ?)) und <HELP> gedrückt halten. Im Spiel kann man einmal pro Level mit <S> sofort im Shop einkaufen und mit <N> in den nächsten Level gelangen.

1.61 formula one grand prix - microprose

Sobald die Meldung "Race won by..." auf dem Screen erscheint, solltet Ihr Euch schnell in die Boxengasse begeben und dort bei Eurem Team anhalten. Jetzt könnt Ihr Euch ruhig zurücklehnen und warten bis das Rennen sein Ende gefunden hat.

Eine andere Variante ist nach dem Start sofort Geisterfahrer zu spielen und einfach alle Mitspieler/Gegner mit mindestens 100 Sachen rammen. Alleine auf der Fahrbahn dürfte es auch für einen ersten Rang langen, oder?

Wenn man beim Boxenstop den Joystick nach hinten zieht, so gelangt man ins CAR SETUP MENÜ. Man geht jetzt auf Alter Car Setup und stellt Wing Setting Front auf den Wert 64, Wing Setting Rear auf 00. Danach verläßt man wieder das Menü und kann auf der Piste nun eine Höchstgeschwindigkeit von 333km/h erreichen.

Gehe zu den Gruben und drücke <ESC>. Gehe nun zu ACCELERATE TIME. Du solltest nun den 1. Platz erzielen.

Tips zu den einzelnen Strecken:

1. Kurvenreiche Strecke mit teilweise langen Geraden
(Phönix, Interlagos, Imola, Magny, Cours, Silverstone, Hungaroring,
Spa, Estoril, Barcelone, Suzuka und Adelaide)

Wing -> Front : 29 Rear : 29
Gear Rations : 35-39-43-47-52-60

Speziell für Imola : Wing -> je 25

Magny Cours : Wing -> je 30

2. Wenig anspruchsvolle Strecken mit dem Schwerpunkt auf Geraden
(Montreal, Mexiko, Hockenheim und Monza)

Wing -> Front : 25 Rear : 25
Gear Rations : 35-40-45-50-55-60

3. Strecken, die kurvenreich sind
(Monaco)

Wing -> Front : 40 Rear : 40
Gear Rations : 35-38-41-44-47-53 oder 35-39-43-47-51-55

1.62 fred diamonds

Aktiviert zuerst den fest eingebauten Trainer und stellt Eure Wünsche ein.
Mit <CTRL> gibt es noch Levelskip dazu.

1.63 frontier - elite 2

Wenn man ein paar Millionen verdienen will, braucht man nur eine oder zwei Passagierkabinen und belegt sie mit in oder zwei Leuten. Dann geht man zur Schiffswerft und tauscht sein Schiff mit Passagieren gegen das kleinste Schiff der Werft. Es erscheint die Meldung "Sie können Ihr Schiff nicht verkaufen, wenn Passagiere an Bord sind!". Jetzt passiert's. Die Differenz der Schiffe wird gutgeschrieben und Ihr könnt Euer Schiff behalten.

Automatische Zielvorrichtung:

Beim Start ein Schlacht wählt man einen Blickwinkel außerhalb des Cockpits und drückt <F10>. Wenn man ein Raumschiff nicht sehen kann, erkennt man immer noch seine Nummer. Sobald man es gefunden hat, klickt man darauf und kehrt zum Cockpit-Modus zurück. Autopilot anwählen und die Bordkanone wird automatisch auf den Feind ausgerichtet.

Man muß einfach nur das Riedquat-System erkunden, in dem sein Vater starb und die Punkte gehen in beträchtlich in Höhe.

Man setzt nicht, wie im Handbuch unter Vorstellungsreise beschrieben, den Kurs auf Boston Base, sondern auf die Stadt Anderton Depot auf der Birminghamworld. Hier bekommt man 15 Credits mehr. Dann kauft man Metallegierungen und setzt den Kurs auf das Ross 154-System und startet. In 12 km Höhe kann man den Hypersprung ausführen. Im System angekommen, drückt man auf Pause und zoomt Merlin heran. Die Peilung setzt man auf Sirocco Station.

KAMPF:

Als erstes verkauft man seine Raketen. Wird man angegriffen, so drückt man Pause und sucht anschließend das feindliche Schiff, um es anzuklicken (die Peilungsquadrate sollten eingeschaltet werden). Jetzt gibt man Schub und dreht etwas aus dem Kurs. Bei 15 km Entfernung sollte man den Autopiloten aktivieren. Ist man nur noch 10 km vom Gegner entfernt, darf gefeuert

werden.

SCHMUGGEL:

Der Schmuggel bringt viel Geld, ist aber deshalb auch sehr gefährlich, da einem ab und zu die Polizei auf die Schliche kommt. Um ein gefürchteter Raumpilot zu werden, ist der Schmuggel aber unverzichtbar.

AUFTRÄGE:

Hat man einen Auftrag vom Militär erledigt, so wird man befördert.

Schiff gesucht: Bei solchen Aufträgen sollte man untersuchen, ob man vielleicht einen Pakettransport bekommt. Für die anderen Aufgaben benötigt man Passagierkabinen.

Vermißte Personen: Man sollte aus allen Ausfragsangeboten die Namen ausschreiben, da man manchmal die Namen zufällig wiederfindet.

ROSS 154: Planet Merlin, Siroco Station, Schmuggler: Merchant Nakamichis
Export:

tierisches Fleisch: 30- 70 Credits

Import:

Industriegüter: 40

schwere Kunststoffe: 5- 10

Spirituosen: 30- 50

Obst und Gemüse: 30

Getreide: 15

Computer: 100

Roboter: 250-450

SOL: Planet Erde, New York, Schmuggler: Peters Good Emporium

Export:

Obst und Gemüse: 30- 40 Credits

Spirituosen: 100-150

Luxusartikel: 300-400

Import:

Industriegüter: 25

Computer: 100

Luftbefreiung: 10- 20

Landw. Geräte: 10- 20

FORMALHAUT: Planet Conversion, Francis Starpert,
Schmuggler: Cambridge Goods Emporium

Export:

Getreide: 10- 15 Credits

Obst und Gemüse: 20- 40

Spirituosen: 100

Import:

landw. Geräte: 10- 20

Computer: 100

Roboter: 350-450

BARNARDS STERN: Planet Birmingham World, Abderton Depot,
Schmuggler: Merchant Nobles

Export:

synth. Fleisch: 70 Credits

Dünger: 3- 5

Industriegüter: 30

Computer: 100

Robert: 350-450

Metallegierungen: 10- 15
schwere Kunststoffe: 10- 15
Import:
tierisches Fleisch: 70
Tierhäute (illegal): 1100

1.64 frostbyte

Hier kann man sich bei der Aufforderung Feuer zu drücken, die einzelnen Level mit <RETURN> anschauen.

1.65 fruit salat

In den Hiscores "FRUIT" als Name eingeben. Man erhält 50 Leben und Levelskip mit <LEFT MOUSE>.

Level Codes:
ERIC.M
STEVEK
MIKE.M

1.66 fugger

Wenn man einen Überfall durchführt muß man keinen Arbeitslohn zahlen und die Fuhrwerke kommen, auch wenn man keinen abgeschickt hat.

1.67 full contact

Wer als Solospieler "QAZWXEDCRFVTGBYHNUJMIKOL" eingibt, gibt seinem Partner den Todesstoß. (Alle Buchstaben außer dem S!)

1.68 fusion

In den Highscores sollte man sich als "SWAMP THING" eintragen.

Im Spiel kann man dann:

<T> Extrawaffen anwählen
 aktiviert die großen Patronen
<S> stellt Schilde zur Verfügung
<E> Cheatmenu zur Levelanwahl (<+> und <->)

1.69 future wars - time travellers

- Eimer nehmen
 - roten Knopf drücken
 - durch Fenster einsteigen
 - Plastiktüte aus Mülleimer nehmen
 - zur Toilette gehen
 - Schrank öffnen Insektenspray mitnehmen
 - kleine rote Flagge hinter WC mitnehmen
 - Eimer mit Wasser füllen (Waschbecken)
 - Eimer über Tür des Chefes plazieren
 - unter Teppich kleiner silbener Schlüssel (mitnehmen)
 - rechte Tür öffnen und durchgehen, danach Tür wieder schließen
 - zweite untere linke Schranktür öffnen (Schlüssel)
 - Zahlenfolge auf Schreibmaschine merken
 - leeres Blatt in der Schreibtischschublade (mitnehmen)
 - Fähnchen in Loch in der Militärkarte stecken
 - durch Geheimtür den Raum verlassen
 - Zahlenfolge von der Schreibmaschine in die Tastatur eingeben
 - durch Tür gehen
 - grünen Knopf drücken
 - Blatt in den Kopierer einlegen
 - roten Knopf drücken und Dokumente einstecken
 - so schnell wie möglich zu Beamer
 - Moskitos mit Insektenspray vernichten
 - Medaillon mitnehmen
 - mit Seil auf Baum klettern
 - Kleidung klauen und anziehen
 - im Dorf links im Wald verschwinden
 - Baum schütteln und Silbermünze aufnehmen
 - ins Dorf zurück und ins Gasthaus
 - Geldstück an Wirt (Gespräche am Nebentisch belauschen)
 - Gasthaus verlassen und zum Schloßeingang gehen
 - Wächter das Medaillon zeigen
 - Unterhaltung mit Lord Torin
 - beim Verlassen Lanze des Wächters mitnehmen
 - mit Lanze Mönchskutte vom Baum holen (Bild wo auch Silbermünze)
 - zum See und Plastiktüte mit Wasser füllen
 - schnell zurück ins Bild unter dem Schloß
 - Wolf mit Wassertüte bewerfen
 - Kloster betreten
 - linke Tür benutzen und immer im Uhrzeigersinn laufen und inneres Quadrat nicht betreten
 - im Zimmer hinter Tür Kelch (mitnehmen)
 - oberes Zimmer betreten und Kelch mit Wein führen
 - rechte Tür und Obermönch den Kelch geben
 - Mönch durchsuchen und Fernbedienung nehmen
 - Fernbedienung am Schrank benutzen
 - Magnetkarte aus Geheimfach nehmen
 - wieder in den Weinkeller und Leiter hoch Fernbedienung auf Fass richten
 - durch Geheimgang
 - Raum untersuchen und Gaskapsel mitnehmen
 - Magnetkarte in Computer stecken
 - Lana das Amulett zeigen
 - durch Teleportation zurück zum Schloß
 - Dankbarkeit des Lords und Erklärung ...
-

- Teleportation in die Zukunft (Jahr 4315)
- Sicherungskasten auseinandernehmen
- Schneidbrenner am unteren rechten Bildrand mitnehmen
- im Müllhaufen entdeckt man einen Schacht
- Schacht hinunter (Kanalisation)
- kleines Leck in einem Gasrohr (auffüllen des Schneidbrenners)
- Hilferuf der Frau nachgehen und Schleimberg mit Schneidbrenner nahetreten
- durch Schacht nach oben
- mit Lanze Videokamera säubern
- dann durch Tür gehen
- links zum Zeitungsautomat (Geldstück im Rückgabeschacht)
- nach 2 maligem Einwerfen Zeitung
- Fahrt mit der U-Bahn bis zum Flugplatz
- Treppe runter und defekte Sicherung austauschen
- Treppe hoch (Fahrkartenkontrolleur steht nun vor dem Fernseher)
- Treppe benutzen an Fahrkartenkontrolleur vorbei (besser vorher abspeichern)
- Flugzeug benutzen
- in Zelle mit Hilfe des Schlüssels Belüftungsschacht entfernen
- Gaskapsel in Loch stecken...
- Teleportation in die Vergangenheit (65 Millionen Jahre zurück)
- Actionsszene erstmal Crughons mit rotem Kasten abschießen
- Von Lo'Ann Pille und Medallion mitnehmen (Pille macht unsichtbar)
- zurück zum Raumschiff
- toter Crughon vor Raumschiff hat eine Magnetkarte
- ab ins Cockpit und dort Magnetkarte in Leser stecken
- Glaskasten öffnen und Kleidungsstück entnehmen und Videokamera damit abdecken
- selbst in den Glaskasten legen und verschließen
- bei der Hauptzentrale aussteigen und zur Tür gehen
- bevor Tür vollends offen ist Pille schlucken (Crughons trotzdem nicht berühren)
- hinter Kartons verstecken
- in linken Karton einsteigen
- später dem Karton wieder entsteigen
- zum Computerraum (schnell, da Zeit sehr knapp)
- Magnetkarte in die linke Konsole stecken
- Computer wird automatisch von Albert II umprogrammiert
- schnell durch Labyrinth zurück zum Hangar und mit Raumschiff fliehen

1.70 galactoid

Im Titelscreen "WELCOMETOTHENEXTLEVEL" eingeben und <RETURN> drücken und man erhält 2 Extra Credits. Dies kann man solange wiederholen, bis man 99 Credits hat!

1.71 galaga '92

Im Titelscreen "ALIENSGOHOME" eingeben und <RETURN> drücken. Es erscheint 'Trainer Aktiviert' und nun sind folgende Tasten aktiv:

 aktiviert den Seucker

<F> verstärkt Waffenpower
<D> Doppelschuß
<N> nächster Level
<1> Extra Leben
<S> besserer Speed

1.72 galaga '94

Im Titelscreen "STEFAN OSSOWSKI ESSEN" eingeben für unendlich Credits.

1.73 galaxy force 2

Wenn der Titelscreen erscheint "DONKEY" eintippen und schon hat man unendlich Energie und mit <F3> kann man zum Ende des Levels springen.

1.74 game over 2

Der Code für Level 2 ist 11423

1.75 The Games Espana 92

Wenn man allen Männern 3 Stunden Trainingszeit gönnt, das Datum auf den 18. vorstellt, dann die Trainingszeit auf 1 Stunde zurückstellt hat man 95% Fitneßenergie.

1.76 gateway to the savage frontier

In Kämpfen im Automodus (Quick) hat man den Kampf sofort gewonnen und verliert keine Hitpoints, wenn man <ALT>+<X> gleichzeitig drückt.

1.77 gauntlet

Bewege dich überhaupt nicht, wenn du startest. Drücke OPTION 1 und wähle dein Level.

1.78 gauntlet 2

Sobald man eine Truhe findet, auf <INSERT> drücken und warten bis die Truhe offen ist und dann wieder loslassen und dann noch <HELP> drücken und man hat 5000 Health Punkte mehr.

oder so:

Wenn man eine Schatzkiste gefunden hat, <HELP> drücken, wenn man dann eine zweite Schatzkiste gefunden hat, <INSERT> oder <SPACE> drücken und man findet ein goldenes Kreuz, das uns ziemlich fit macht (5000 Health Points) und außerdem haben wir danach eine Megawumme.

Das Spiel in den Pausenmodus versetzen und dort 3 Minuten lang <FIRE> und wenn man nun ins Game zurückkehrt werden alle Wände Ausgänge haben.

1.79 gazza 2

Vom Mittelkreis schießen, als wollte man einfach nur scoren, wenn wir dann aber in Führung liegen, einfach <ESC> drücken um das Spiel zu gewinnen.

1.80 gear works

Level Codes:

1 0000	8 7208
2 3518	9 6532
4 8427	10 5012
5 2385	11 6511
6 5924	12 8562
7 1267	

1.81 geisha

Muschelcodes für den Taucherteil:

Tridachidae	17
Harponie	54
Stronboidae	50
Janthinidae	83
Cypreadae	44
Conidae	52
Olinidae	53
Ostreadae	73 (Perlauster)
Muricinae	15
Epytonidae	56

Der von der Perlentaucherin verlangte Code versteckt sich auf dem Plakat im Wandschrank unter dem Namen OSTRADAE.

1.82 gem'x

Level Codes:

b) Earthian o) Szvalion
c) Kenichi p) Fmtowns
d) Inokuma q) Chierie
e) Burai r) Gamerion
f) Badman s) Yamas
g) Network t) Robotech
h) Yokohama u) Populous
i) Exact
j) X68000
k) Turrican
l) Redmoon
m) Campaign
n) Megaman

Weitere Codes sind :

THREED 3D Brille bereithalten, denn das erscheinende Bild ist in 3D
CREDITS Liste aller Programmierer
STRIP Der Name sagt es

1.83 gemini wings

Man spielt einfach mit zwei Joysticks und wechselt sobald eines der Schiffe zerstört ist, auf den anderen Stick über. Sofort <FIRE> drücken.

Level Codes: (<P> drücken und dann im entsprechenden Level eingeben)

2 mrwimpey
3 classics
4 whizzkid
5 gunshots
6 doodguyz
7 d.gibson

1.84 ghost runner

Level Codes:

ERTNKUBCVJ Level 11
ANYFCMHOKW Level 21
PSODURMFKX Level 31
ECAXLKQVQU Cheat-Modus!

1.85 ghostbusters ii

<ALT>+<CTRL>+<S>+<U> gedrückt halten, wenn das Logo erscheint und dann <FIRE> drücken, um den Cheatmodus zu aktivieren oder einfach im ersten Level den Pausemodus anwählen und danach "Varptr" eingeben. Schon hat man

unendlich Zeit, Seile, Schleim etc in den Leveln 1 und 2. Mit <F1> kommt man dann einen Level weiter.

Legt als erstes mal Disk 2 ins Laufwerk. Wenn dann die Hand wieder erscheint, booten wir das Spiel wie gewohnt. Ab sofort können wir mit <RETURN> Levels skippen.

Die Freiheitsstatue läßt sich problemlos transportieren, wenn man mit dem Schleim sehr sparsam umgeht und nur bei den Zwischengegnern zum Dauerfeuer greift. Da sich diese kaum ändern, kann man das Fadenkreuz getrost in der Mitte des Sprites lassen. Nachdem man Vigos Gehilfen mit Schleim beseitigt hat, nimmt man das Baby, legt es so weit wie möglich vom Bild Vigos weg und versucht, Vigo mit den Protonenstrahlern in einer Ecke festzuhalten. Aus dieser Zwickmühle kommt er nicht mehr raus und die anderen Ghostbuster können ihm mit den Schleimkanonen den Rest geben.

1.86 ghosthunter

Level Codes: Ghost, Fight, Hunter, Idiot, Escape, Zorro, Help!, Mad.

1.87 ghosts 'n' goblins

" ! " (ohne " natürlich aber Space nicht vergessen!) in den Highscores eingeben, das Spiel erneut starten, wenn man nun seine Rüstung verliert, wird man unbesiegbar.

Wenn die Credits erscheinen "DELBOY" eintippen und man hat den selben Effekt.

1.88 ghosts 'n' goblins

Gib "DELBOY" im Titel-Screen ein, um Unbesiegbarkeit zu bekommen.

1.89 ghouls 'n' ghosts

Einfach nur "KAREN BROADHURST" ("KARENBROADHURST" oder "STEFHENBROADHURST") eintippen und schon ist die Kollisionsabfrage abgestellt, aber die Zeit und die Löcher setzten uns trotzdem noch übel zu.

1.90 giganoid

<CAPS LOCK> drücken im "player select screen" und man bekommt eine Antwort. Startet das Game und man hat mehr Leben.

1.91 The Gimp

LevelCodes:

```
1  e1w5j
6  3qd4i
11 tk71v
16 r2x5m
21 xl4z3
26 a1c75
31 kf6nv
36 g7ud2
```

1.92 glassbeck 2

Im Titelscreen gibt es einen geheimen Levelanwahl Modus.

```
Eingabe   Welt       veränderte Bildschirmfarbe
```

```
Hezza   Monday   Grau - Hellgrau
Sign on Wednesday Grün - Grau
Wunnawok Thursday Blau
Nuclear Fuel Friday   Lila - Grau
No Coal Saturday Gelb - Grau
Rest Day Sunday   Gelb - Blau
Reset
```

Zur Bestätigung das der Cheat richtig eingegeben wurde verändert sich die Bildschirmfarbe unten und die Art des Cheates, sowie der Startlevel werden im Scrolltext eingeblendet. Die Cheat Passwörter erst eingeben, wenn der Scrolltext begonnen hat. (möglichst schnell eintippen!)

1.93 global effect

Während des Spiels "PLENTZ MORE WHERE THAT GAME FROM" eintippen.
Anschließend kehrt man mit dem zweiten Button von links ins CLI zurück.
Dort findet man im Menü zu Global Effect Zzzz den neuen Menüpunkt.

1.94 global gladiators

Wenn man nicht weiterkommt, dann sollte man so schnell wie möglich auf <HELP> hämmern.

1.95 globdule

Level Codes:

```
01 GTCXASAUEZDV
02 TLCTASAYEZRD
03 AJQGASPREZPJ
04 EBPSASEPEZUV
05 FJPVASSIEZIL
06 EZQGASFXEZVP
07 FJCUNTFLEAVP
08 FJRAAXTRSEVP
09 ARTROFWIFMVP
10 OJGYOVJPTCVP
11 FTCXOXFOGEVP
12 UADROYBKGEDR
```

1.96 globulous

Level Codes:

```
oNUCiNov
!!350JDa
2SzjEjj2
OmQ88tDC
```

```
06 IVEs8AZ?
11 dynlelcJ
```

Achtung Groß- und Kleinschreibung beachten !

1.97 goblins

Level Codes:

```
1 VQVQFDE    8 ICVCGGT    15 TCVQRMP
2 ICIGCAA    9 LQPCUJV    16 IQDNKQO
3 ECPQPCC    10 HNWVGKB    17 KKKPURE
4 FTWKFEN    11 FTQKVLE    18 NGOGKSP
5 HQWFTFW    12 DCPLQMH    19 NNGWITO
6 DWNDGBW    13 EWDGPNL    20 LGWFGUS
7 JCJCJHM    14 TCNGTOV    21 TQNGFVC
```

1.98 The Godfather

Mit <HELP> in den Pausenmodus und "PIZZA HUT" (Z=Y) einhacken. Der Bildschirmrahmen flimmert und bestätigt damit die Unsterblichkeit!

1.99 gods

Passwörter:

MAO Level 2
OTX Level 3
PBI Level 4
SORCERY unendliche Energie
ANQ Starten in Level 2 mit 80000 Geldeinheiten

1.100 gogo

Im spiel bewegt man die Maus so, daß "STOP" erscheint. Nun kann mit <F1> - <F10> die Level anwählen. Sie können jedoch maximal in 4er Schritten angewählt werden. Möchte man alle 15 Level anwählen, so muß man im Level 10 zum Beispiel <F1> für Level 11 drücken.

1.101 gold rush

Wie komme ich raus aus der Stadt?

vor dem Haus: use key (2 Mal)
im Haus: close top (desk), get statement, read statement (wegen
Kontonummer), look Album (auf dem Tisch), get photo
vor dem Haus: sell house (danach warten), talk (real estate man), yes
(Einwilligung zum Verkauf für 850\$)
im Park: Nicht über den Rasen laufen (Punktabzug), get flowers
im Pavillon: get coin (von links)
in der Bank: ask fpr money (Kontonummer angeben) ODER ask for boss,
ask for money (weitere 200\$)
im Lagerhaus: read sign
in der Post: ring bell, look box, get letter, open letter, read letter,
look postmark, look under stamp
im Eisenwarenladen: buy net
im Zeitungsgebäude: read clippings (im eigenen Büro), quit (beim Chef)
auf dem Friedhof: read stone (2 Mal beim Doppelgrab), drop flowers
(auch beim Doppelgrab)
bei Leonard: talk, buy ticket (Panama-Route für 900\$)

Jetzt hat man 60 Punkte erreicht und sollte an Bord des Schiffes gehen.
Wenn man zuviel Zeit vertrödelt hat oder über den Rasen gelaufen ist,
dürfte die Lösung unmöglich sein. Man muß auch Zitrusfrüchte kaufen, um an
Bord des Schiffes nicht an Vitamin-C-Mangel zu sterben.

1.102 golden axe

Einfach zwei Joysticks anschließen, und mit Player 2 weiterspielen,
sobald man merkt, daß Player 1 keine Chance(n) mehr hat.

Im SELECT PLAYER Menu die Level anwählen durch drücken von <1> bis <8>.

1.103 goldrunner

In den Highscores "EASYMODE" oder "EASYSCORE" eintippen für folgende Tastenbelegung und Unverletzbarkeit:

<F9> einen Level weiter
<F8> Cheat ausschalten

Wenn man das Spiel startet, sofort gegen das erste Gebäude fliegen und gleichzeitig <F5> drücken um unendlich viele Leben zu bekommen.

1.104 gory story

Erste Schritte (von der Vorgeschichte zur eigentlichen Handlung):
e, get rope and gun out of rucksack, tie rope to stones, d, fire gun,
get rope, e, e, u, push lever, e, wait, yes, e, wait

1.105 grand monster slam

Unlimited lives: Im Hauptmenü gibt man "Losers.help!" ein.

1.106 gravity force

Gibt man als Passwort "WARPxx" ein, kommt man in den gewünschten Level, wenn man für xx die Levelnummer (1-50) einsetzt.

Level Codes:

05 Agnus
10 Parsec
15 Crystal
20 Reactor
25 Vision
30 Orbit
35 Palace
40 Alien
45 Falcon

1.107 gravity force 2

Gehe im Titelscreen auf "HELP AND TEXT" und gib dort "CHEAT MENU" ein.

1.108 great courts - pro tennis tour

Wenn man gegen den Computer spielt, muß man einfach nur <ESC> drücken, wenn man gerade in Führung liegt, und schon hat man gewonnen.

1.109 great courts 2 - pro tennis tour 2

Ändert mal den Namen von eurem Spieler in "DOROTHY".

1.110 The Great Giana Sisters

Man kommt einen Level weiter, indem man "ARMIN" eintippt, oder die Tasten <A>, <R>, <M>, <I>, <N> gleichzeitig drückt.

Am Ende des 3. Level stellt man sich ans Ende der Blockreihe und hüpft, um einen unsichtbaren Block zu treffen, der einen in Level6 katapultiert.

1.111 gremlins

Gib anstelle Deines Namens "SINATRA" auf der Anzeigetafel ein, um unendlich Leben zu erhalten!

1.112 gremlins 2

In den Highscores gebe man "SINATRA" ein und erhält nun unendl. viele Leben. Durch Schreiben von "ONE", "TWO", "THREE", etc. kommt man in den jeweiligen Level.

1.113 guild of thieves

Komplettlösung:

In the Boat
- nach Westen springen

Scrub
- Mann helfen

Lounge
- nach Westen (von der 'Entrance Hall')
- im schwarzen Eimer Kohlen mit Riß
- diese Kohle brechen

Gallery
- Minnesänger auf Aquarell spielt Laute, singt "urfanore pendra" und schwebt ein Stück über dem Boden
- Ölgemälde mitnehmen

Drawing Room
- Kissen (vom Sofa) öffnen (Banknote für Rattenrennen)

Billiard Room

- rote Kugel öffnen (Diamantring)
- Billiardstock nehmen

Spare Bedroom

- Nähkasten öffnen und Zwirn und Nadel entnehmen
- im Schrank das Designerkleid mitnehmen
- unter dem Bett die Vase mitnehmen

Music Room

- Klavierhocker öffnen
- eingeschweißtes Notenblatt mitnehmen (auf keinen Fall öffnen!)

Library

- Im Karton auf Tisch ein Joker und 3 andere Karten (aufschreiben welche Farbe nicht dabei ist!)
- Bücher lesen (wichtige Informationen: a) wie man eine Angel baut)
(b) Ratten in Kernovia können)
(nicht schwimmen)
- Rattenrennen nicht verpassen!!!

Courtyard

- auf den Außenseiter (graue Ratte) wetten (das gesamte Geld)
- erhalt eines Schecks über 55 fergs

Bedroom

- unter Bett Plastikkübel mit Made (zum Angeln)

Quarter

- aus der antiken Vitrine Schlüssel mitnehmen

Kitchen

- Rattengift und Konfitüreglas mitgehenlassen
- Licht machen (Lampe aus Tasche)

Junk Room

- Holzwürfel nehmen
- Unrat zur Seite schieben
- Schloß in Richtung Süden verlassen (Lampe ausmachen!)

By the moat

- angeln (Angel aus Billiardstock, Zwirn, Nadel und Made)
- Fisch mit Rattengift vergiften
- zurück zum Schloß

Dining Hall

- Fisch an Bär geben
- mit Schlüssel Käfig öffnen
- Kelch mitnehmen!
- sicherheitshalber den Käfig wieder verschließen

On the Path/Stable

- Hufeisen reiben (später mehr Glück beim Würfeln)
- Konfitüreglas öffnen (Fliegen fangen)

Wine Cellar

- um in den Weinkeller zu gelangen öffnet man die Tür in der Gloomy Passage (Lampe an!) und kommt auf die Flight of Steps, die in den Keller führen
-

- böartige Ratten ertränken (am Rohr ziehen) und Absperrhahn öffnen
- sollte kein Wasser kommen, so geht man zur Toilette und spült
- wenn der Keller halb überspült ist, schließt man den Absperrhahn wieder
- wenn alle Ratten ertrunken sind holt man sich die Wein- und die Champangerflasche (Bombe wenn man sie schüttelt und "hooray" sagt)
- Rotweinflasche enthält Rubin

By the moat

- alle Wertgegenstände in den Safe legen ("open the safe, put the ... into the safe then close safe")

Main Bedroom

- Spiegel in der Tasche verstecken

Courtyard

- Schlüssel, Billiardstock, Holzwürfel und Hufeisen ablegen!
- Champangerflasche in Tasche verstecken, Käfig mitnehmen
- Schloß verlassen, draußen Champangerflasche abstellen

Golden Wheatfield/Inside the mill

- "shout to the miller to stop the mill"
- in der Mühle bekommt man vom Müller automatisch ein Kaugummi
- man kauft ihm die magische Laute für 55 fergs ab
- Laute in Tasche stecken
- auf Laute befindet sich ein silbernes Plektron

Antechamber

- Safe
- vom Altar Weihrauchbrenner mitnehmen
- Handschuhe vom Bienenstock mitnehmen (Honig aber unberührt lassen!)

Temple

- ein Rhinoceros aus Elfenbein (mitnehmen)
- im Organ room den Ebenholz- und Elfenbeinschlüssel mitnehmen

Junction Chamber

- Eisenstangen nur aus Styropor (zerbrechen)

Circular Chamber

- den Fingerknochen und das Herz in der Truhe mitnehmen

Top of the Waterfall

- aufgerollte Strickleiter lösen
- zum Tempel zurückkehren

Temple

- Statue nehmen
- einmal nach unten, Statue loslassen, 3x nach Norden

Sandy Bank

- Platinbrosche nehmen
- im Sand graben
- Stiefel sofort anziehen

Claustrophobic Chamber/Craggy Cave/Rock Face

- zur Felshöhle hinaufklettern
 - Hacke nehmen und mit dieser im Rockface auf das Mineral einschlagen
-

und nehmen

- Strickleiter hinaufklettern

Cemetery

- Bären vom Baum pflücken. Bären ?! - Beeren!!!

Outside the shop/Shop front/Behind the Counter

- Fensterscheibe zerbrechen und in den Laden eindringen
- Klappe vor dem Tresen öffnen
- an Kasse auf Knopf drücken (2 ferg Stück)

Zoological and Botanical Garden

- an Barriere Geldstück in Schlitz stecken
- Bürotür an der südlichen T-Kreuzung mit Elfenbeinschlüssel aufschließen
- Schreibtischschublade öffnen, Zeitung entnehmen und lesen
(Aras freßen am liebsten Kokusnüsse)
- gräßlichen Schlüssel und Spaten mitnehmen
- in die White Passage gehen und Tür mit gräßlichem Schlüssel öffnen
- eintreten und Tür sofort wieder schließen
- den mynah bird in meinen Käfig umsetzen und diesen schließen
- mit dem Vogel nun ins Insektenhaus gehen
- Schlangenhaut nehmen
- Insektenhaus verlassen und zum Hot House eilen (auf direktem Weg)
- im Hot House fällt die Eisschlange ab
- Konfitürenglas öffnen und hinstellen (Spinne fällt über Fliegen her)
- "succulents" mitnehmen
- Baum schütteln, Kokosnuß nehmen
- zum Vogelhaus und die Kokosnuß mit dem Spaten teilen
- Teile an Ara geben (gibt Informationen über einen Zaubertrank, es fehlt nur noch ein Auge)
- Spaten liegenlassen

Muddy Room

- mit kleinem Spiegel Lichtstrahl auf Wachs reflektieren und hinunterfallenden Edelstein auffangen
(hold the mirror into the beam of light, turn it to the wax then catch the gem')
- zum Tempel zurück und Treppe hinunter
- im Raum folgender Maßen gehen se-se-n-e-e-se-s-sw-e

Temple

- in Krypta den Sarkophag mit dem Fingerknöchel öffnen
- Auge und kleine Statue mitnehmen
- Tür zur Black Library mit dem Ebenholzschlüssel aufschließen
- in der schwarzen Bibliothek das Pamphlet lesen
(Man kann über Feuer laufen, wenn man sich die Füße mit "succulents")
(einreibt.)
- zurück in den Raum mit den farbigen Feldern
(nw-n-nw-e-sw-sw-nw-n)
- zurück zum Schloß

Courtyard

- Käfig abstellen
- Würfel mitnehmen

Main Bedroom

- Bild von der Wand nehmen

- Kabinett öffnen
- Schild lesen
- aufs Bett setzen und oberen Knopf mit Fingerknochen betätigen

Secret Laboratory

- Tagebuch lesen
- Schlangenhaut, Herz, Augen, Beeren, Holzwürfel und den Inhalt des geöffneten Tütchens in den Kessel geben
- den verwandelten Holzwürfel (Antiwürfel) wieder herausnehmen und in die Tasche stecken
- zurück zum Courtyard und den Käfig mitnehmen auch die Champangerflasche wieder einstecken

Passage

- Wertgegenstände in den Safe legen

Room of hot Coal

- die "succulents" unter die Füße reiben und dann die Treppe hinauf

Yellow Room/Green Room/Blue Room/Red Room

- aus jedem Zimmer den jeweiligen Würfel mitnehmen

White Room

- solange würfeln bis alle Würfel eine 5 zeigen (wenn Fee erscheint "five" eingeben), dann Würfel in die vorgesehenen Schlitz stecken
- Plastikwürfel (befindet sich im Kasten) mitnehmen

Boathouse

- zurück zum Boathouse, aber bevor man den "Room of hot Coals" durchquert nochmals Füße mit den "succulents" einreiben
- danach unbedingt die "succulents" ablegen!!!

Bank of Kernovia

- den Vogel trainieren, daß er "hello" sagen kann
 - ist der Vogel fähig "hello" zu sagen trainiert man ihn, daß er ausschließlich "hooray" sagt
 - in die Bank müssen folgende Gegenstände mitgenommen werden
 - a) der Vogel
 - b) die Champangerflasche
 - c) der Plastikwürfel
 - d) der Antiwürfel
 - e) das Kaugummi
 - f) die Plastikkreditkarte (Hosentasche)
 - g) die Laute
 - die restlichen Dinge sollten abgelegt werden
 - man betritt die Bank (Kaugummi kauend)
 - einreihen in eine längere Schlange (join the longer queue)
 - Kassierer (teller) Plastikkreditkarte zeigen
 - im Büro des Managers folgende Schritte unternehmen (Reihenfolge wichtig)
 - drop the cage
 - mynah bird
 - hooray
 - shake the champagne bottle
 - das Büro wird abgeschlossen (vom Direktor)
 - man verstopft das Schlüsselloch mit dem Kaugummi (stick the gum into the (keyhole)
 - Plastikwürfel und Antiwürfel in Hosentasche stecken
-

- Laute spielen (play the lute and sing urfanore pendra)
- nach Süden schweben und dann nach Osten in den Cubical Room gehen

Cubical Room

- nach unten
- nach Südost
- nach unten
- nach Westen
- nach unten
- hier findet man alle in einen Safe gesteckten Wertgegenstände wieder
- auf der Waage liegt ein Würfel um ihn zu bekommen gibt man folgendes ein
(put the anticube and the plastic die on the weight machine <RETURN>)
(take the cube and the anticube <RETURN>)
- danach nimmt man noch das Licht ?! mit
(take white)
- um wieder herauszukommen betrachtet man das Schild
NW - Spades SE - Hearts NE - Diamonds SW - Clubs
- nun geht man in die Richtung die die Farbe der fehlenden Karte im Karton im Schloß angab (dann kommt man in den White Room)
- im Boathouse reibt man sich nochmals die Füße mit den "succulents" ein
- nun geht man zum Steg pullt an der rope um das Boot heranzuholen und jumpt dann hinein

1.114 gunship 2000

Mal wieder Bruch gebaut und den besten Mann verloren ? Keine Angst, ein guter (Disketten-)Doktor kann ihn wieder zusammenflicken. Man nehme hierzu einen Diskettenmonitor und schaue sich die Datei ROSTER.DAT etwas genauer an. Der zuletzt aktive Pilot steht immer an vorderster Stelle der Datei, das Byte 56h steht für seinen Zustand. Die Werte 00 bis 04 bedeuten dabei in dieser Reihenfolge Replacement, Active, Retired, Missing in action, Killed in action. Setzt man das Byte also auf 01, erfreut sich der Herr wieder bester Gesundheit. Falls einer der anderen Piloten wiederbelebt werden soll, sucht man sich ganz einfach seinen Namen und ändert dort das 86.Byte nach Beginn des Namens.

Tips für Hubschrauberpiloten:

Ein wichtiger Hineis zuerst: ohne vor dem Spiel geladenen Tastaturtreiber (KEYB US) ist diese Simulation nur sehr schwer zu bedienen, außerdem wird die Tastaturschablone sinnlos. Wer Speicherprobleme hat, sollte wirklich alle TSR's (auch den Maustreiber) aus dem Speicher entfernen. Man sollte von Anfang an das realistische Flugverhalten des Hubschraubers wählen, da man sonst keine speziellen Flugmanöver benutzen kann. Wer Probleme hat, die Flughöhe zu halten, sollte kurz den Autopiloten einschalten, da dieser die Höhe stabilisiert. Die Waffen sollte man unbedingt selber bedienen, die Gegenmaßnahmen kann man zu Beginn dem Kopiloten überlassen. Sobald man den Hubschrauber einigermaßen beherrscht (nach 2-3 Trainingsmissionen), sollte man sich echte Aufträge geben lassen, da man nur so an Beförderungen und damit an die reservierten Hubschraubertypen und vor allem an sein Team kommt. Von den anfänglichen Gegnern geht nicht viel Gefahr aus. Man sollte niedrig bleiben und wissen, wann es genug ist: wenn einem der Rotor angeschossen wurde und man keine Munition mehr hat, sollte man schleunigst zur Basis fliegen. In 20 Fuß Höhe ist man vor gegnerischen Raketen sicher (schon mal unter einer Palme durchgeflogen ?!). Generell sollte man nur über 100 Fuß fliegen, wenn man etwas sucht (Ärger oder

Pick-Up Punkte). Ein Wort zur Bewaffnung: ideal ist ein (Longbow-)Apache mit 16 Hellfires und 4 Stingers an den Flügelspitzen. Ist eines der Waffensysteme nicht verfügbar, kann man die Hellfires durch TOW's oder Helstreaks und die Stinger durch Sidewinder ersetzen. Ungelenkte Hydras sind nicht zu empfehlen, da man beim Abfeuern zu stark steigt und die computerkontrollierten Piloten mit ihnen überhaupt nichts anfangen können. Das gleiche trifft auf MG-Gondeln zu, alle anderen Waffen braucht man nicht, da man das gleiche Ergebnis auch mit Hellfires erreicht. Für Entfernungen unter 1,5 km ist die Bordkanone ideal. Wenn man jetzt endlich sein Offizierspatent hat, stellt sich die Frage, wie man sein Team zum Besten einsetzt. Normalerweise teilt man es auf, um Zeit zu sparen-nur wenn beide Ziele dicht beieinander liegen, kann man seine fünf Gunships zusammenlassen. Search and Destroy-, Luftlande- und Rettungsmissionen sollte man immer selber fliegen, da sich die computergesteuerte Gruppe sehr schwer tut, das Ziel zu finden. Falls man etwas transportieren muß, braucht man natürlich einen Blackhawk. Dieser sollte sich in der Dreiergruppe befinden, damit ihm zwei Apaches Deckung geben können. Ansonsten kann man reine Apache-Gruppen verwenden, manchmal kann man allerdings auch einen Aufklärer gut gebrauchen. Ein kleiner Bug am Rande: Wenn ein Hubschrauber auf einer Basis landet, werden in etwa 75% der Fälle auch alle anderen betankt und aufmunitioniert. Später werden die Gegner um einiges kompetenter, man sollte deshalb sehr auf seine Deckung achten. Hervorragend zur Tarnung geeignet sind Flußtäler und Straßenschluchten, hier kann man außerdem hervorragend Pop-Up-Manöver durchführen: in einem Tal stoppen und den Auto-Hover Modus einschalten (mit 0). Wenn man das Collective nicht verändert hat, steigt man sofort stark. Hat man ca. 500 Fuß Höhe erreicht, reduziert man das Collective auf 0 und wirft Flares und Chaff. Die Automatik fängt den Helikopter am untersten Limit auf, welches immer 50 Fuß betragen sollte. Nun sind alle Gegner in der näheren Umgebung in den Karten verzeichnet und man kann sie ausschalten, ohne böse Überraschungen zu erleben. Das macht man, indem man langsam steigt, bis die Gegner vom Zielsystem erfaßt werden. Hier sind Mastvisiere und Fire-and-Forget-Waffen wie die Hellfire MMW von großem Nutzen, da man sofort wieder in Deckung gehen kann, bzw. sie gar nicht erst verlassen muß. Noch ein kleiner Tip zur Zielsuche: viele Gebäude und vor allem auch Panzer- und Lastwagenkolonnen sind an oder auf Straßen zu finden, Marineeinheiten sind logischerweise im Wasser, an den Ausgängen von Schluchten lauern oft Luftabwehreinheiten. Die beiden Hauptziele werden natürlich auch am besten verteidigt.

1.115 guy spy

Wenn das Readysoft Emblem erscheint "ROVENA" eintippen und man kann sich einen Film anschauen.

"GETVONMAXGUY" eingeben und dann <RETURN>. Danach <F1> drücken und das Spiel spielt vom Anfang zum Ende. Einfach nur noch zuschauen.

1.116 h.a.t.e.

In den Highscores "JUDITH" eingeben:

<F9> Unzerstörbarkeit

<F10> einen Level weiter

1.117 hacker 2 - the doomsday papers

Als Namen eingeben :

COVER Win Page

TITLE H2SC Title Page

DEMO H2SC macht das Game-Play schneller und prüft ob gecheatet wird

1.118 hai

Um in die höheren Level zu gelangen, stellt man den Mauszeiger im Level-menü ganz rechts unten, so daß sich das letzte L des Zeigers mit dem Rand des grünen Quadrats deckt. Jetzt die Maustaste drücken und den Pfeil ganz nach links oben fahren. nochmals klicken, und schon stehen die ersten vier Level zur Auswahl.

1.119 hammerfist

Ganz einfach "I WANT TO CHEAT" rückwärts eingeben, also "TAECH OT TNAW I". Mit <F7> kommt man nun einen Level weiter und hat sogar volle Energie und Munition.

1.120 hard 'n' heavy

Schatzkammern sind in Level 2, 3, 4, 6, 8, 9, 11, 13(2x), 14, 17, 18, 20, 24.

Geheimsprünge sind in Level 6, 14, 18, 22.

Unsichtbare Durchlässe sind in Level 5, 17, 19, 22.

Man stellt sich mit seinem letzten Leben neben eine Grube und wartet einfach, bis die Zeit fast vollständig abgelaufen ist. Jetzt hüpfte man mutig in die Grube und bekommt 99 Leben.

1.121 hard drivin'

Um Dein Auto unbesiegbar zu machen, einfach nur <SHIFT> bis <N> betätigen.

Voll beschleunigen, <N> drücken und schon fährt man mit voller Geschwindigkeit, jedoch kann man leicht steuern und außerdem ist man unverwundbar und hat unendlich Zeit.

Ein anderer Trick, wenn man ein alter Highscorestürmer ist, sollte man mal <4> drücken (schalten in den 4. Gang), dies wiederholen wir so oft, bis das Programm einen Fehler hat, dann <RIGHT MOUSE> drücken. Diese Prozedure so oft wiederholen bis man ein Highscore erreicht hat.

1.122 hard drivin' ii

Bei der Steuerungsbelegung solltet Ihr mal Keyboard einstellen, auf die Höchstgeschwindigkeit beschleunigen und wenn Ihr dann die Taste <N> drückt, könnt Ihr diese Geschwindigkeit einfrieren, sodaß Ihr die ganze Zeit über voll heizen könnt.

1.123 hare raising havoc

Um in den nächsten Bildschirm gebaemt zu werden, müßt Ihr nur folgende Tasten gleichzeitig drücken: <ALT>, <SHIFT>, <CTRL> und <F5>.

1.124 harlequin

Versteckte Boni:

- 1 Uhr am ersten Turm
- 2 Clowns Nase in der Learning Curve
- 3 Hähne in der Kanalisation
- 4 Bäume und Blumen in Cutesy Land
- 5 Rohröffnungen in dem Organ Chamber

1.125 harpoon

Strategietips zur Wasserschlacht: 9.0 Takeover

Die Tips beziehen sich auf die Mission "9.0 Takeover" auf der Seite der UDSSR, da ich diese für die zweifellos beste überhaupt halte. Hier kommt auf beiden Seiten eine starke Luftstreitmacht zum Einsatz. Eure erste Amtshandlung als Flottenadmiral und Oberbefehlshaber über die sowjetischen Luftstreitkräfte sollte das Setzen von Hubschrauberpatrouillen, insbesondere zur U-Boot-Abwehr, sein.

Da man über genügend Hubschrauber verfügt, kann man ruhig in jeden äußeren Sektor einen ASW-Hubschrauber und die unteren Sektoren Eurer Flotte auch noch je einen AEW-Hubschrauber fliegen lassen. Bald wird Euch eine AEW-Patrouille einen NATO-Flottenverband melden, der jedoch keine Gefahr darstellt. Um ihn kümmert ihr Euch später. Als nächstes sollte Euer Schlachtkreuzer der Kirov-Klasse mindestens 10 bis 15

SS-N-19-Shipwreck-Lenkflugkörper auf den nördlichsten NATO-Flugplatz abfeuern. Wenn die meisten Raketen treffen, sollte der Flugplatz unbrauchbar sein. Danach greifen Eure TU-22M-Backfire-StandOff-Bomber den Flugplatz AKA und Eure TU-16 Badger StandOff-Bomber den Flugplatz AHa an. Gebt ihm am besten alles, was Ihr habt! Ihr solltet immer mindestens 2 IL-76, Mainstay-Patrouillen mit je zwei Jägern als Begleitschutz in der Luft haben. Feindlichen Jägern solltet Ihr mit einer mindestens 1,5fachen Überlegenheit begegnen (3 MIG 29 gegen 2 F-16C). Gegen F-16C solltet Ihr als Sieger hervorgehen. Das einzigste Problem dürfte die F-15C sein, da ihre AIM-7M - "Sparrow"-Flugkörper eine größere Reichweite als die AA-10 "Alamo" besitzen. Also stellt zunächst die "Range Circles" auf die Reichweite Eurer und der feindlichen AAMs ein sowie Euren Treibstoffvorrat

inklusive Rückflug (wichtig!). Nun sollten die F-15 von zwei verschiedenen Richtungen angegriffen werden, wobei eine zurückbleibt. Nähert Euch vorsichtig dem Radius ihrer Waffen. Sobald ihr mitgeteilt bekommt, daß Sparrows auf Euch zufliegen, zündet Ihr den Nachbrenner und fliegt in die entgegengesetzte Richtung. Sind die Sparrows auf der Strecke geblieben, wiederholt Ihr das ganze Manöver noch einmal und zwar solange, bis der feindliche Waffenradius auf den der "Sidewinder" geschrumpft ist. Ihr dürft jetzt nur noch wenig Sprit haben und solltet den Abschluß der anderen Staffel überlassen. Schon zu Beginn nähert sich eine F-15 Eurer Kampftruppe. Keine Angst - die Kirov wird sie vernichten. Doch es ist ratsam, zur Zeit des Angriffs die Hubschrauberpatrouillen auf ein Minimum zu reduzieren, damit sie nicht Opfer eines Luftangriffs werden. Sind die Langstreckenbomber von ihrem Einsatz zurückgekehrt und aufgetankt, sollten sie sofort die anderen Flugplätze unter Beschuß nehmen. Ist die uneingeschränkte Luftüberlegenheit erreicht- alle Flugplätze sind zerstört- sollte man sich öfter mal den "Status" ansehen. Die Flugzeuge, die es noch geschafft haben, Eurem Angriff zu entkommen, werden früher oder später mangels Sprit ein Loch im Erdboden hinterlassen. Sind nur noch maximal sechs Flugzeuge in der Luft (Ihr könnt also 118 Abschüsse verbuchen), so handelt es sich um E-3-Sentry Frühwarnzeuge großer Reichweite des Gegners, die keine Gefahr mehr darstellen. Ein anderes Problem sind die NATO-U-Boote, die meist zuerst zum Schuß kommen. Ein Patentrezept hierzu kenne ich nicht, man sollte entweder ruckartige Kursänderungen mit Höchstgeschwindigkeit vornehmen, um Torpedos zu entkommen oder man sollte versuchen, sich in größtmöglicher Tiefe und mit Schleichfahrt vor ihnen zu verbergen. Die beiden nördlichsten U-Boote sollten zum Hauptverband stoßen, die übrigen werden früher oder später in Gefechte verwickelt. Ist man im Besitz der Luftherrschaft im nördlichen Norwegen, sollten sich TU-95 Bear auf die Suche nach den zwei anderen NATO-Flottillen machen. Sind sie entdeckt, sollten sich die SU-22-Fencer-Staffeln um alle drei Flottillen kümmern. Sind erst einmal alle Flughäfen ausgeschaltet, könnt Ihr in Seelenruhe die Häfen erledigen. Noch etwas: Die auf Eurem Flugzeugträger stationierten Jagdmaschinen sollte man aus allen Gefechten heraushalten, denn sie sind einem Angriff von NATO-Flugzeugen nicht gewachsen.

1.126 harves nightmare

Im Spiel <*> drücken und es erscheint ein Cheat Menue:

- <1> Level Karte
- <2> Teleporter
- <3> ein Schlüssel
- <4> Tokem
- <5> Extra Leben
- <6> Levelskip

1.127 hate

Wenn man in den Highscores "JUDITH" eingibt sind folgende Tasten aktiv:

- <F9> Unsterblichkeit
- <F10> ein Level weiter

1.128 hawkeye

 drücken, wenn man stirbt, und schon ist man im nächsten Level.
<2> um zurückzukehren und zwischen den Stages herumzuzuwuseln.
<HELP> im Pausenmodus (<P>) gedrückt gibt Extraleben.

1.129 head games

Level Codes:

1 FEAFGN
2 JVSAMK
3 ASGAPQ
4 UQFXPY
5 FSXRIC
6 DZAETG
8 WFYILD

1.130 heart of china

In Honkkong :

- In der Bar mit dem Barkeeper Ho sprechen (1 1 1 1)
- den zwei Gesalten folgendes antworten (1 2)
- Den Chinesen Chi überzeugen mitzukommen (1 3 3 oder 3 3 2)
- Aus der Bar gehen, Faltblatt nehmen, Schwalbe falten und Chi vorführen
- Mit Chi zum Apotheker Wu gehen und Heilkräuter besorgen
(dazu begeben wir uns zum Kai und füttern die Möwe mit einer getrockneten Pflaume, das Resultat nehmen wir für Wu mit.)
- In der Apotheke bekommen wir dann noch einen gefälschten Paß und eine Karte.
- Lomax besuchen
- Im Flugzeug Brecheisen, Seil und Anker mitnehmen

In Cheng Du :

- Mit Bauer reden (3 2 3)
 - Kleider tauschen (mit Bauer)
 - Mit Seil die Kuh einfangen
 - Zur Burg gehen, Bauern beobachten, und Chi mit Kuh losschicken (vorher noch den Anker mitgeben).
 - In der Burg Ninjakleidung anlegen und Pförtnerhaus erkunden, Schlüssel mitnehmen
 - Im Palast Gespräch der Li Dengs belauschen und in der großen Halle mit Kate sprechen (Hilfe versprechen)
 - In den Speiseraum gehen und Flasche einstecken
 - In der Küche den Hund mit dem Wein betäuben
 - Brathähnchen mitnehmen
 - Im Zimmer des Kochs Messer mitnehmen
 - Tür öffnen und entdecken einen zweiten Ausgang aus der großen Halle
 - Raus aus dem Palast und zur Burgmauer, dort den Anker herunterwerfen und Jake Masters heraufziehen
 - Mit Jake Masters zum Pförtnerhaus schleichen und so Wachen ausweichen
 - In den Palast und in den Speiseraum
 - Vor dem Feuer durch die Küche und das Schlafzimmer in die große Halle
-

flüchten, dort die Tür verriegeln und die Schlangen erschießen, wobei wir nicht verhindern können, daß Kate gebissen wird.

- Kate auf den Arm nehmen und auf den Balkon flüchten, dort das Seil an die Brüstung binden und zur Panzergarage flüchten
- Im Panzer den Schlüssel benutzen und anschließend auf den Starter drücken.
- ACTION SEQUENZ
- Im Flugzeug Heilkräuter an Chi geben

In Kathmandu:

- Flugzeug verlassen und mit Chi Lage besprechen
- Jake Masters geht Hilfe holen, Chi geht zurück ins Flugzeug und deckt dort Kate mit einer Zeltplane zu und verarztet sie bis Hilfe kommt.
- Jake Masters spricht mit der Retterin Ama (2 2 3) und schaut sich anschließend im Dorf um.
- Telegramm an Lomax schicken
- In die Bar und mit Barkeeper sprechen (2 3), Dann mit Sardar diskutieren (2)
- Zum Lama gehen und um Einlaß bitten, das Gespräch mit dem weisen Mann bringt nichts, deshalb gehen wir anschließend zum lokalen Diktator, wo wir wegen einer unpassenden Bemerkung ins Gefängnis geworfen werden.
- Chi läuft zu Ama, worauf diese Jake Masters aus dem Knast rettet, jetzt schnell mit Kate reden und dann zum Schrottplatz, mit dem Jungen diskutieren und ihm als Tauschgegenstand ein selbstgebasteltes Auto anbieten (Stäbchen, Münzen und Zigarrenschachtel)
- Nochmals zum Lama gehen und Neuigkeiten einziehen
- In der Taverne Sardar zur Hilfe überzeugen (1 3), Jake Masters schenkt Sardar seinen Revolver... ... die Revolution bricht aus!

In Istanbul:

- Auf dem Weg in die Stadt bemerken Kate und Jake Masters einen Orangenverkäufer
- Jake Masters findet einen Offiziersclub und führt von dort ein Telefongespräch mit Lomax, danach wird er mal wieder verhaftet
- Kate tauscht ihre Brosche beim Händler und bekommt dafür Geld, das sie beim Glücksspiel vervielfacht
- Darauf wirft sie beim Orangenverkäufer ausversehen einen Wagen um und entschuldigt sich vielmals, dafür erhält sie eine Blume
- Sie kauft ein Kamel für 200 Shekel
- Im Laden kauft sie eine Säge
- Mit Kamel zum Palast...
- Der Frau in der Seitenstraße die Blume geben
- Nachdem Jake Masters gerettet ist, flüchten beide zum Stadttor und schenken dem Orangenverkäufer das Kamel (2 3)
- Am Flugplatz sieht man gerade noch, wie das Flugzeug in Flammen aufgeht, also gehen beide zum Bahnhof und kaufen eine Karte für den Orientexpress

Im Zug:

- Als Jake Masters (1 1 3 3)
- Als Kate (2 1 3)

1.131 heavy metal

Im Panzerlevel kann man sich durch das gleichzeitige Drücken von <CTRL>+

<SHIFT> bis zu 99 Leben besorgen.

1.132 heimdall

<SHIFT>+<Q> drücken und schon ist man wieder auf dem Schiff.

1. Welt (MIDGARD)

1. Insel: Knöpfe der Fußbodenfalle folgendermaßen bedienen (von links nach rechts) 6-2-1-6-1, um an den Saphir vom Sockel zu kommen Descension Spruch benutzen, Mann im letzten Raum den Hemlock (von der 3. Insel) schenken.
2. Insel: Vor dem Abgrund Revelation-Spruch anwenden.
3. Insel: Knöpfe nicht benutzen, im ersten Raum Hemlock, im Room of the Jaws (der Raum mit den vielen Fußangeln) Detect Doors anwenden.
4. Insel: Viele Fallen und lauter miese Kerle.
5. Insel: Im ersten Raum über linken Knopf laufen, im Altarraum Chalice trinken, mit dem Paß, den man von dem schwebenden Mann bekommt (braucht man auf der 6. Insel), von dannen ziehen, Shop besuchen.
6. Insel: Hier kann man nur an den zwei Spiegeln vorbei, wenn der Führer ein Wizard oder Warrior ist, Wizardweg ist nur einmal begehbar! Am Ende jedes Ganges befindet sich ein Shop.
7. Insel: Hier findet man den Diamanten, den man für die neunte Insel benötigt.
8. Insel: Den Magier bekämpfen, da er eine Runelore Potion besitzt (notfalls mehrmals die Insel anlaufen).
9. Insel: Den Runestone im Raum mit dem Baumstumpf auf den rechten Ast legen, auf den linken Ast legt man den Diamanten, in die Mitte gehört das Silvercoin.
10. Insel: Im Tresor den Runestone mitnehmen, die Türen lassen sich nur durch einen Rundgang öffnen, hinter der linken Tür ist ein Symbol, das beim Betreten die Party in einen Shop beamt.
11. Insel: Ein Monster hat einen Shrinking Spruch, den man selbstverständlich braucht.
12. Insel: Serpent Killer Spruch bereithalten nach Benutzung der sechs Power-runes öffnet man die beiden verschlossenen Türen und erreicht einen weiteren Raum, in dem man den Shrinking Spruch ausspricht. Hiermit hat man die erste Götterwaffe, den Hammer des Thor.

2. Welt (UTGARD)

1. Insel: Hier findet man den Götterpaß Seal, den man benötigt um an dem Wächter des Brunnens vorbeizukommen, ruhig einen Schluck des Wassers trinken.
 2. Insel: Einziger Shop dieser Welt (Food und Schlüssel kaufen!)
 3. Insel: Feuerspeienden Kopf mit Wasserspruch löschen, in der Truhe findet man eine Megawaffe (Storm Blade mit 8 (!) Trefferpunkten), den Rubin braucht man für die 10. Insel.
 4. Insel: Um an das Mundstück des Füllhorns zu kommen muß man den drei Geschwistern einen Apfel von Iduna, die Halskette der Götter und die Dracheneier bringen, anschließend schnappt man sich das Mundstück durch Anwendung eines Disenchant Spruch.
 5. Insel: An der Weggabelung linkes Haus nehmen, im letzten Raum (mit den vielen Scrolls) Detect Doors anwenden, im Heuhaufen findet man die Dracheneier.
 6. Insel: Wasserspruch für den feuerspuckenden Kopf, nach langen Gängen den gefundenen Helm auf das Helmpodest legen und Diamantenschlüssel aus dem
-

Glaskasten mitnehmen.

7. Insel: Den Riesen erschlagen und Thunder Blade (6 Trefferpunkte) mitnehmen, nun das Buch Egils Saga suchen und Revelation Spruch aussprechen, man erhält dann den Shrinking Spruch.

8. Insel: Nur Gerümpel im Pferdestall des Riesen.

9. Insel: Nicht betreten, wenn man das Mundstück des Füllhorns nicht hat, nach Überquerung des Abgrundes (mit Telportationsspruch) geht es nicht mehr zurück, nach erfolgreicher Schlacht ins Füllhorn blasen, man wird automatisch zur Insel 12 gebeamt.

10. Insel: Mit dem Diamantenschlüssel zur Riesin Iduna, dort Rubin gegen den Apfel tauschen.

11. Insel: In der rechten Hütte wohnt ein Zwerg, der uns die Halskette der Götter gibt, das linke Haus lohnt nicht weiter.

12. Insel: Zwischen die zwei Pfeiler stellen und den Shrinking Spruch aufsagen, als Ergebnis bekommt man für seine Mühe den Speer des Frey.

3. Welt (ASGARD)

1. Insel: Viele Disarm Traps sind nötig (Pfeilfallen), ist der Bootssteg erreicht, so sollte man dem Drachenkopf (Gallionsfigur) das Pulver überschütten, der Drache niest und gibt damit den Silberring frei.

2. Insel: Den Sack mit den Steinen in die leere Nische verfrachten und dafür den Sack mit dem Pulver (der für die erste Insel von Nöten ist) mitnehmen, auf dieser Insel ist der einzige Shop von Asgrad (Food, Food und nochmal Food!)

3. Insel: Dreimal den Revelation Spruch sprechen, die Items an den Enden der Brücken unbedingt mitnehmen (Sack mit Steinen für Insel 2, Storm Blade, Water Spell) Auch die Runestones einsammeln.

4. Insel: Alle Gegner killen, da sie alle Runestones haben, die uns den richtigen Weg am Meer über das Wasser zeigen (rechter Weg), eventuell kann man ja auch einen Wiederbelebungsspruch benutzen, auf der anderen Inselseite den 2. Silberring mitnehmen.

5. Insel: Kämpfen bis zum Umfallen, ein Revelations Spruch ist die ganze Beute.

6. Insel: Den Ring an der Decke erhält man mit folgender Kombination (von links nach rechts): 1-2-4-6-8 dann die Mitte drücken, falls es nicht klappt vorher herausfinden welcher Knopf den Ring trifft.

7. Insel: Insel nicht ohne die drei Silberringe und den Wasser Spruch betreten. Im 2. Raum das Feuer mittels Wasser Spruch löschen und damit den Weg zu einer magischen Gittertür freimachen, zu den 3 Symbolen gehen und die Ringe anwenden, Odins Schwert ist der Lohn, nun muß nur noch das große Finale auf der Achten Insel überstanden werden...

1.133 heimdall 2

Im Magiebildschirm die Zeichen:

```
  _
< |_
```

eingeben, und es erscheint 'Cheatmodus Aktiv' und damit hat man unbegrenzte Energie und Mana.

1.134 helter skelter

Man starte ein 2 Spielergame und lasse Player 1 ein extra Leben zukommen. Jetzt verlieren beide Spieler alle Leben, danach wird Player 2 mit 99 Leben zurückkehren, sind die verbraucht, so kommt Player 1 mit 99 Leben.

Level Codes:

11 SPIN
21 FLIP
31 BALL
41 GOAL
51 LEFT
61 TWIN
71 PLAY

1.135 hero quest

Um seinem Charakter die nötige Knete für all die schönen Dinge, die der Shop so zu bieten hat, zu besorgen, beginnt man einfach einen Quest, sackt im ersten Bild Goldsäcke oder ähnliches ein und verläßt den Quest einfach wieder. Dies wiederholt man, bis einem das Geld förmlich zu den Ohren rausquillt. Wer seine geschwächte Spielfigur körperlich in Höchstform bringen will, kann dies in gleicher Weise tun. Einfach einen Magier in den Quest mitnehmen, dort von ihm heilen lassen und wieder raus aus dem Quest. Nach einigen Wiederholungen des Ganzen ist unser Abenteurer wieder fit.

Manchmal werden Türen auch erst sichtbar, wenn man einen Raum durchsucht. Als Solo-Spieler sollte man im ersten Level den Barbaren, im zweiten den Alb nehmen.

Der Zwerg ist als Solist relativ schwach. Bei mehreren Spielern erweist sich der Zwerg jedoch als sehr nützlich, da er Fallen wieder reparieren kann. Als Zauberer sollte man die Wasser-Magie links liegen lassen, da sie die schwächste ist.

Um Gold und Lifepoints zu bekommen alle Charaktere abspeichern, einen auswählen und ihn laden, QUEST 13 wählen, den Raum durchsuchen (man sollte Gold und eine Potion finden) und danach den Raum über die Exit-Stairs verlassen. Dies mit allen Charakteren durchführen bis man schließlich wieder fit und reich ist.

1.136 heroes of the lance

Den FIND TRAPS Spruch kann man auch zu finden von fallenden Felsbrocken benutzen, die die Party immer gehörig aufmischen.

1.137 hillsfar

Drückt mal ab und zu die F-Tasten, wenn man etwas aufhebt.

1.138 hired guns

Im Spiel eingeben:

"CHRISTINA" Freie Missionswahl
 "APPLEGATE" alle Schlüssel und Keycards
 "AMIGA" Unendlich Energie und Munition

Bananen sind die besten Waffen.

1.139 history line

Level Codes:

1-Spieler Modus

Deut.	Seite	Datum	Franz.	Seite
Pulse	Aug.	Sep. 14	Batle	
Civil	Okt.	Nov. 14	Goose	
Mouse	Dez. 14	Jan. 15	Sport	
Venom	Feb.	Mar. 15	Bimbo	
Noise	Apr.	Mai 15	Tempo	
Right	Jun.	Jul. 15	Baron	
Orkan	Aug.	Sep. 15	Bummm	
Front	Okt.	Nov. 15	Level	
Ratio	Dez. 15	Jan. 16	Toxin	
Parts	Feb.	Mar. 16	Princ	
Plane	Apr.	Mai 16	Clean	
Flame	Jun.	Jul. 16	Xenon	
Gotha	Aug.	Sep. 16	Signs	
Balon	Okt.	Nov. 16	House	
Pause	Dez. 16	Jan. 17	Sigma	
Elite	Feb.	Mar. 17	Seven	
Infra	Apr.	Mai 17	Zombi	
Hills	Jun.	Jul. 17	Moves	
Cobra	Aug.	Sep. 17	Blade	
Atlas	Okt.	Nov. 17	Zorro	
Amper	Dez. 17	Jan. 18	Stone	
Rhein	Feb.	Mar. 18	Mosel	
Candl	Apr.	Mai 18	Order	
Stern	Jun.	Jul. 18	Sodom	

2-Spieler Modus

Code Einheiten Depots Fabriken
 dt./franz/gesamt

Track	25/20/	45	1	1
Husar	40/37/	85	2	2
Beast	23/36/	78	3	2
Plate	20/19/	39	1	0
Light	28/28/	56	4	2
Scrol	35/35/	70	2	2
Virus	45/55/100	4	4	
Bison	38/38/	76	0	0
Druck	55/55/110	2	3	
Troll	4/ 4/	8	0	2
Uboot	36/36/	73	1	2

Droid 43/43/ 86 2 2
 Grand 1/ 1/ 75 8 5
 Royal 22/19/ 41 0 2
 Water 66/66/142 2 2
 Skill 32/32/111 4 4
 Skull 33/35/ 68 0 2
 Audio 41/39/ 80 2 2
 Spell 37/37/ 74 2 2
 Camel 53/53/106 2 4
 Flags 48/39/ 87 0 0
 Story 26/29/ 92 4 3
 Scout 38/38/ 76 0 2
 Green 52/57/169 8 8

Meidet Straßen und offenes, flaches Gelände. Aus Bergen, Schützengräben und Wäldern hat man größere Chancen einen Sieg zu erzielen.

In vorderster Front sollte man Truppen, schwere Defensivwaffen und vor allem bei Luftangriffen Flaks plazieren. In der zweiten Linie sollten Fernwaffen mit großer Reichweite zum Einsatz kommen. Die dritte Reihe sollte ebenfalls mit Fernwaffen bestückt werden.

Gebäude, die eine Reparatur ermöglichen, sollten immer in der Nähe stehen. Falls vor einem Depot oder einer Fabrik Truppen von beiden Parteien stehen, so wartet man, bis der Gegner hineingezogen ist und setzt dann seine Truppen nach. Jetzt gehört die Truppe zu Deiner Partei. Immer versuchen die Einheiten anzugreifen, die sich schlecht oder gar nicht wehren können, um möglichst viele Erfahrungspunkte zu bekommen.

Nur Einheiten erstellen, die dem Gegner größtmöglichen Schaden zufügen können.

Wenn man gegen den Computer spielt, sollte man dafür sorgen, das bei Spielwerte der Computer oben und der Mensch darunter steht. Dadurch ist man dem Computer überlegen. Allerdings bekommt man nicht den Code für den nächsten Level.

1.140 holiday maker

Um die Bilder von Holiday Maker in das IFF-Format umzuwandeln müssen mit einem Diskettenmonitor die Worte "FOLM.....ILPM" in "FORM.....ILBM" abgeändert werden. Dann kann man die Bilder aus dem Programm herausziehen. Diese Manipulation sollte man allerdings nur an einer Sicherheitskopie vornehmen.

Tips: Code 1: KERTAKIS

Namen : ARNOLD Altmeyer, TIM Berger, KEN Earp, MONA Gatsos,
 KEVIN Harper, VERA Hunter, LAURA Hynes, BERNIE Knopfler,
 ALIKI Loraca, RAYMOND Marlowe, RONALD Norman,
 FRED Taylor, RAY Thomson.

Code 2: NEW SAXONY

1.141 hollywood poker pro

Eine Frau aussuchen, dann <H> drücken und halten und <F9> dazu drücken. Anschließend DROP anklicken (Evtl. auch zweimal hintereinander) und man

bekommt immer 100\$ mehr.

1.142 hook

In der Kneipe Köder, Angel und den Krug auf dem Tisch nehmen. Erneut das Nehmen-Icon und anschließend auf exakt die Stelle, wo zuvor der Krug stand, klicken. Im Inventar erscheint nun ein weiterer Trinkbecher. Wiederholt man diesen Vorgang, erhält Peter neben etlichen Krügen und einigen bis zur Unkenntlichkeit verzogenen Sprites so wichtige Items wie Teddy, Goldstücke, Wecker, Ast, usw.

1.143 horror zombies from the crypt

Level Codes:

2 WOLFMAN
3 HAMMER
4 LUGOSI
5 NOSFERATU
6 GARLIC
CUSTODES

<M> <,> <.> im ersten Level drücken um unendlich viele Leben zu bekommen.

Während des Spiel eingeben oder als Paßwort eingeben:

<BOOGYMAN> unendlich viele Leben
<CHEATMODE> <F10> um ein Level zu skippen
<BOGEYEATER> unendlich viele Zombiejäger

Man landet zwar wieder im 1.Level, kann jedoch mit <ESC> wieder zur Paßwortabfrage und somit in höhere Levels einsteigen.

1.144 hot air

Levelskip mit <N>.

1.145 hudson hawk

Im Screen mit den Copyrightverweisen "SCIENCEFICTION" eintippen und sich an der Vielzahl der Leben erfreuen, mit kann man dazu auch noch Levels skippen.

Mit "SANITYCLAUSISCOMINGTOTOWN" bekommt man unendlich viele Meisterdiebe.

1.146 human race

Level Codes:

01 darwin 31 gallows field 61 3 negatives
 02 doom 32 plague pit 62 gimme shelter
 03 spyder 33 candlesticks 63 bloat on
 04 480 34 brown sugar 64 stagger home
 05 bills 35 babble 65 i love me
 06 broke again 36 blather 66 who dyou love
 07 our shelf 37 trader 67 aaaaaargh
 08 no support 38 scsry man 68 sos
 09 mr parrot 39 boiled eggs 69 lucifers ch ild
 10 7 mile walk 40 need more 70 python
 11 blizard 41 turbo nutter 71 quantum leap
 12 mini eggs 42 itd be okay 72 sister blue
 13 keef 43 if the first 73 aries
 14 worldofourown 44 lot hadnt been 74 tuarus
 15 its tosh 45 published 75 fateandfortune
 16 bestest buds 46 pouch 76 does it matter
 17 oo children 47 whingeing 77 what we put
 18 blue stuff 48 sad boys 78 this is it
 19 leopard 49 cramp 79 see ya
 20 alan b stard 50 glum 80 forever
 21 danneee 51 hassled
 22 looweez 52 gold label
 23 katiwooh 53 poultry goose
 24 radcliffe 54 kate4louise0
 25 idontlike brawn 55 drakeer
 26 grill ngeds 56 sourface
 27 how much 57 lurch
 28 the slobs 58 end osc opy
 29 mrst (oder mrs t) 59 just take 5
 30 almanburie 60 have a break

1.147 The Humans

Level Codes:

01 DARWIN 31 RAVING BURK 61 DAEMONSLATE
 02 ANDIE PANDY 32 YOU GOT IT 62 BIG RAB
 03 GET A LIFE 33 SGNIMMEL 63 MIAMI VICE
 04 CARLOS 34 MINISTRY 64 MARGARET M
 05 HOWIE 35 MAD FREEDY 65 A34732473
 06 MOOBLE 36 BIZARRE 66 HELP ME
 07 CSL 37 FREE SCOTLAND 67 THE EXILES
 08 THE HUMBLE ONE 38 APPLEJUICE 68 EIGHTLANDS
 09 PIXIE 39 PAYDAY 69 WINE AND DINE
 10 MILESTONE 40 BANANNA MOON 70 NIN
 11 WAR WAR WAR 41 BONUS 71 TECHNOPHOBE
 12 J MCKINNON 42 BOUNCING 72 GETTING THERE
 13 UNLUCKY 43 NO MONEY 73 TIME IS
 14 BLUE MONKEY 44 A S F 74 RUNNING OUT
 15 RED DWARF 45 VISION 75 LORDS OF CHAOS
 16 BAD TASTE 46 SISTERS 76 NOW ITS DONE
 17 THE KITCHEN 47 FAST FASHION 77 IM OUT OF HERE
 18 CJ 48 CARGO 78 HERES TO A
 19 SORT IT OUT 49 RAB C NESBITT 79 BETTER LIFE

20 SMART 50 RANGERS 80 BYE BYE BYE
 21 VILLA3BORO2 51 RAINBOW
 22 EARLY MORNING 52 DOODY
 23 BORO4LEEDS1 53 MIGHTY BAZ
 24 EASY LIFE 54 TIRED
 25 JIMS TIES 55 CONSOLIDATED
 26 PARKVIEW 56 STAY HAPPY
 27 NICENEASY 57 AMERICA
 28 GREEN CARD 58 ANOTHER DAY
 29 COOKIE 59 ISOLATION
 30 MALCY MALC 60 PROMISED LAND

Jurassic Levels:

01 WHEEL OF FIRE 31 GIRAFFES 61 CROWNOFTHORNS
 02 ROLLING DOWN 32 SPOOKY HOUSE 62 WHAT A NIGHT
 03 THE ROAD 33 1976 SPORT 63 ASYLUM
 04 SKIVE OFF 34 MONKEYS 64 KRISTI
 05 DAYTRIP 35 DANSPAM 65 ROADHOUSE
 06 GIRAFFES 36 MAKE UP 66 DOMINATION
 07 MAKE UP 37 BIGBOBYDOCRY 67 LET OFF STEAM
 08 FLYING AVENGER 38 BATTLESCAR 68 WINOPUSCHKA
 09 WIBBLE 39 FLYING AVENGER 69 DESERT ANGEL
 10 BILL AND BEN 40 SAVERRANCER 70 SWF
 11 SPITFIRE 41 SCREAMINGTREES 71 LOOSERS
 12 DESERT ANGEL 42 BUTCH AS 72 ALICEINCHAINS
 13 NOONEKNOWSUS 43 IM KNACKED 73 BONUSPLEASE
 14 APRIL 1993 44 WIBBLE 74 TOP BODIES
 15 ALMONDBURY 45 SULKY 75 BROKE AGAIN
 16 KATE 46 NOODLES 76 NOONEKNOWSUS
 17 SNESSY 47 ROCK A LITTLE 77 WOSIDEAWASIT
 18 OLDHAM8BORO1 48 19ACOPY 78 ABSOLUTELY
 19 FROG AND TOAD 49 WEARNOTHERE 79 ITS NOT MINE
 20 DANSPAM 50 BILL AND BEN 80 APRIL 1993
 21 SAVERRANCER 51 MANCHESTER
 22 19ACOPY 52 AL PACINO
 23 M LOVE BONE 53 SINGLES
 24 ASYLUM 54 CHRISTMASEVE
 25 WINOPUSCKA 55 DEEJI
 26 ALICEINCHAINS 56 KEEL OVER
 27 ABSOLUTELY 57 SPITFIRE
 28 FABULOUS 58 IWANNABEADORED
 29 ED AND PATS 59 MLOVEBONE
 30 SWEETIES 60 LEVEL 60

andere Codes für Jurassic Levels ?

01 DARWIN 31 GALLOWS FIELD 61 3 NEGATIVES
 02 DOOM 32 PLAGUE PIT 62 GIMME SHELTER
 03 SPYDER 33 CANDLESTICKS 63 BLOAT ON
 04 480 34 BROWN SUGAR 64 STAGGER HOME
 05 BILLS 35 BABBLE 65 I LOVE ME
 06 BROKE AGAIN 36 BLATHER 66 WHO DYOU LOVE
 07 OUR SHELF 37 TRADER 67 AAAAAARGH
 08 NO SUPORT 38 SCARY MAN 68 SOS
 09 MR PARROT 39 BOILED EGGS 69 LUCIFERS CHILD
 10 7 MILE WALK 40 NEED MORE 70 PYTHON LEE
 11 BLIZARD 41 TURBO NUTTER 71 QUANTUM LEAP
 12 MINI EGGS 42 ITD BE OKAY 72 SISTER BLUE

13 KEEF 43 IF THE FIRST 73 ARIES
14 WORLDOFOUROWN 44 LOT HADNT BEEN 74 TUARUS
15 ITSTOSH 45 PUBLISHED 75 FATEANDFORTUNE
16 BESTEST BUDS 46 POUCHED 76 DOES IT MATTER
17 OO CHILDREN 47 WHINGEIN 77 WHAT WE PUT
18 BLUE STUFF 48 SAD BOYS 78 THIS IS IT
19 LEOPARD 49 CRAMP 79 SEE YA
20 ALAN B STARD 50 GLUM 80 FOREVER
21 DANNEEE 51 HASSLED
22 LOWEEZ 52 GOLD LABEL
23 KATIEWOOH 53 POULTRY GOOSE
24 RADCLIFFE 54 KATE4LOUISE0
25 IDONTLIKEBRAWN 55 DRAKEER
26 GILL NGDES 56 SOURFACE
27 HOW MUCH 57 LURCH
28 THE SLOBS 58 ENDOSCOPY
29 MRS T 59 JUST TAKE 5
30 ALMANBURIE 60 HAVE A BREAK

1.148 hunt for red october

Wenn man von feindlichen Schiffen umzingelt ist, sollte man einfach das Spiel abspeichern und neu laden, dann sind die Schiffe verschwunden.

1.149 hunter

Wichtige Ortsangaben zu der ersten Mission: (X,Y)

2.Person (099,061)
3.Person (195,119)
Diskette (100,225)
Code (090,153)
Computer (224,153)
Kernwaffe (028,227)
Professor (049,115)
Mönch (058,174)
Mann (181,197)
Verwundeter (010,036)
Schlüssel (163,170)
Gefängnis (135,238)
feindliches HQ (077,225)
Säge und Antibiotika (151,121)

1.150 hybris

Wenn die Highscores erscheinen, einfach "COMMANDER" eintippen.
Mit einem Druck auf <FIRE> gelangt man zurück ins Spiel.
Im Spiel dann <F10> drücken und schon ist man unverwundbar, hat unendlich Ausdehnungen und Smart Bombs, absofort gilt folgende Tastaturbelegung :

<F1>-<F6> Level der Ausdehnung
<F7> Cheatmodus on/off
<F8> Levelskip
<F9> nächste Stage

Leider kann man keine Highscore erreichen.

Wenn man im 'Commander-Auswahlmenü' <SPACE> drückt, erscheint ein weiteres Menü.

1.151 hydra

Während des Spiels "KILLKILLKILL" eingeben für folgende Tastenbelegung:

<F> füllt Treibstofftank auf
<RETURN> wechselt zwischen den Waffengattungen
<Q> ?

1.152 hyper blob

Level Codes:

The First Screen Wibblies Put it down!
Pink Pyjamas Brown Scouce Wobble it about!
Green Screen Beefburger n Rice Smelly Arms...
Midnight Rambler Charlie Farley Jim the germ
Yuk! Indiana Blob Final cut
Quick! Izoplpmkin reassembly
Honk Honk Jacky Wacky Digital Clock
Not too hard Clever Joystick Seaside
Screen nine Bisquit Jimms
Sam/s Hairstyle Easy!
Quicker Pick it up!

1.153 hägar

Level Codes:

2 FEAFGN
3 JVSAMK
4 ASGAPQ
5 UWFXPZ
6 FSXRIC
7 DYAETG
8 WFZILD

1.154 ikari warriors

Um unendlich viele Soldaten (soldiers) zu erhalten, muß man "FREERIDE" in den Highscores eingeben.

1.155 The Immortal

LevelCodes:

```
2 cddff10006f70
3 f47ef21000e10
4 b5fff31001eb0
5 d630f43000eb0
6 17bff53010e41
7 84d0f63010ec1
8 e011f730178c1 Drachen Level
```

```
D4BFD41000EB0 Schrumpf Level
757FC10006F70 Wisch Level
6E1EC21000E10 Ring Level
BCFEF51010A41 Spinnen Level
CC5EE21000E10 Flur Level
465FA31001EB0 Teppich level
```

1.156 impact

Im Spiel <+> für unendlich viele Leben drücken.

Level Codes:

```
1 GOLD
2 FISH
3 WALL
4 PLUS
5 HEAD
6 FORK
7 ROAD
8 USER
```

1.157 imperium

Nostrium gibt es ... in folgenden Mengen pro Jahr :

```
BLAYMS 66
LUAYAX 37
THECTE 37
KRAYK 26
LUATAX 87
TRAISIS 37
PHAYSON 27
ALLELUX 50
NAIGON 74
NAYGON 52
BLATMS 37
LUAIX 53
LUAQAX 31
SHARMUS 62
NUGON 76
SMOYAS 33
```

SHUMS 40
THITE 50
LIETER 73

1.158 impossamole

In den Highscores einfach folgendes eingeben.

COMMANDO (KEIN ZEITLIMIT FÜR WAFFE)
HEINZ... (3 POWER BARS) - DIE 3 PUNKTE NICHT VERGESSEN !!!
OOCHOUCH (MAN KANN ÜBER WASSER, STACHELN, ETC. GEHEN, OHNE ENERGIEVERLUST)
ANNFRANK (ENERGIERESERVE)
LUMBAJAK (DOPPELTE ENERGIE)
JUGGLERS (???)

1.159 in 80 tagen um die welt

Beim Kartenspiel immer nur abwechselnd hoch und niedrig setzen. So sollte man keine Geldprobleme mehr haben!

1.160 The Incredible Machine

Gebt mal folgendes Paßwort ein: "XYLOPHONE"

Wenn man das Spiel am 25.12. eines Jahres startet, bzw. das Datum so ändert, das dies der Fall ist, hat man im Editiermodus ein zusätzliches Bauteil zur Verfügung. Leider hat das Teil keinerlei Verwendung.

"Gulf" als Paßwort für das letzte Level eingeben, anschließend können alle Level nach Belieben angewählt werden.

1.161 indiana jones - actiongame

Im Titelbild "IEHOVAH" oder "JEHOVA" eintippen. Der Bildschirm leuchtet kurz auf, und man kommt durch Drücken von <L> ein Level weiter. Mit <2> kommt man an den nächsten Punkt und <I> steht für Items.

In den Highscores "SILLYNAM" eintragen!

1.162 indiana jones iii - indiana jones and the last crusade

Die weißen Kreise die sich irgendwo im Spiel an einer Wand befinden, kann man dazu benutzen, um mit der Peitsche zur nächsten Plattform rüberzuspringen.

Komplettlösung

Indy steht im Anzug vor Dir. Da er boxen soll, muß er zurück in die Umkleide, wo er sich automatisch umzieht. Wenn er herauskommt, geht er in den Boxring, und der Kampf kann beginnen. Wichtig: sehr lange üben, da das Training fuer Kraft und Ausdauer gespeichert wird. Danach geht er in sein Buero, wo er von vielen Studenten erwartet wird. Die muß Indy durch Reden dazu bringen, ihn zu seinem Buero vor- dringen zu lassen (immer die 3. Antwort). Im Büro schaut er seine Post an und findet darunter ein Päckchen, welches er öffnet und mitnimmt. Anschließend verläßt er den Raum durch das Fenster. Draußen wird Indy von zwei Revolvermännern empfangen, die ihn zu Mr. Donovan bringen (automatisch). Weiter geht die Reise zu Henrys Haus. Am schiefstehenden, aus zwei Hälften bestehenden Buchregal ziehen und das Klebeband von der Rückseite mitnehmen. Ebenfalls das Bild mit dem Pokal drauf einsacken. Zurück in Indys Büro tauchen wir das Klebeband in ein herumstehendes Glas und es kommt ein kleiner Schlüssel zum Vorschein. Mit diesem gehen wir nochmal zum Haus zurück und öffnen die Truhe neben der Eingangstür, um ein altes Buch daraus entnehmen zu können. Weiter nach Venedig. In Venedig geht Dr. Schneider mit Indy in eine zur Bibliothek umgebaute Kirche. Zurückgehen zum Ankunftspunkt und noch weiter nach links bis zu einem Pärchen mit Weinflasche, die er ihnen abjagen muß. Die Flasche im Brunnen mit Wasser füllen, weiter zur Bibliothek. Dort die Regale nach einer Gebrauchsanleitung zum Fliegen von Doppeldeckern und einer Biographie über Hitler absuchen. Unter einem Fenster stehen Metallpfosten mit roter Kordel dran. Beides muß mitgenommen werden. Das Galtagebuch befragen und die Fenster vorjedem Raum mit dem Bild im Tagebuch vergleichen. Hat man das Fenster gefunden, welches genauso aussieht wie im Buch, wieder das Galtagebuch lesen, um rauszubekommen, welche Platte man lösen muß (Plaketten an den Säulen befragen). In den Katakomben angekommen sucht man jetzt einen Raum mit den Skeletten an der Wand. Dort ist ein Haken, der mitgenommen werden muß. Dann geht man zum Raum mit einer Fackel an der Wand. Den Schlamm löst man mit dem Wasser in der Flasche, dann nimmt man die Fackel und unter Indy geht eine Fallgrube auf. Jetzt wird ein Raum gesucht, der eine natürliche Brücke und einen Holzstöpsel in der Decke hat. Über die Brücke und einen kleinen Raum gehen, dort lesen wir die Wandtafeln. Zurück zur Brücke, den Haken in den Stöpsel drehen und mit der Peitsche dran ziehen. Das Wasser aus dem Raum darüber fließt ab. Weiter zum Raum mit der Leiter. Diese klettert man hoch und ab in den rechten Gang. Dann wird der Raum durchquert, wo vorher das Wasser stand. Links rum zum Raum mit einer Maschine. Die rote Kordel als Ersatzkeilriemen befestigen und die Maschine einmal betätigen. Der nächste Raum hat nun drei Götzenbilder in der Wand. Das Galtagebuch befragen und die Bilder genauso drehen, wie sie im Buch zu sehen sind. Rechts daneben geht eine Holztür auf und Indy geht die Treppen runter. Jetzt kommt man in einen Raum mit heruntergelassener Zugbrücke, welche überquert wird (ist die Brücke oben, zurück zur Maschine und einmal betätigen). Das nächste Hindernis ist eine Totenkopfgel. Tagebuch befragen und die Noten darauf spielen, so daß die Holztür offen bleibt. (F, D, H, G, E, C) Geschafft: die Sargkammer. Den Deckel öffnen und in die Kiste schauen. Anschließend weiter nach rechts, das alte verrostete Schloß öffnen, und der Held ist in der Kanalisation. Hoch zum Gullydeckel, diesen öffnen und nichts wie raus. Weiter nach Schloß Brunwald. Im Schloß wird der Butler "freundlich" gebeten, Indy hineinzulassen. Durch den oberen Durchgang gehen und den betrunkenen Soldaten suchen. Diesem wird der Krug abgenommen (Antworten 3-2). Damit geht es in die Küche, wo ein Bierfaß steht. Krug füllen, das Bier auf die heißen

Kohlen unterm Schweinebraten gießen. Den Braten mitnehmen und den Krug wieder füllen. Wieder zurück zum Ankunftspunkt und dann in die Halle gehen. Der ersten Wache links den Krug geben, und aus der Kleiderkammer eine Diener-Uniform klauen. Den Krug in der Küche wieder füllen. Zwischendurch kommt man in einen Raum mit einer Ritterrüstung. Ein Tritt dagegen, die Hellebarde kippt um und hinterläßt eine unübersehbare Marke im Boden. Das ist für den weiteren Verlauf wichtig ! Die nächste Wache unterhalb der Treppe läßt einen durch, wenn man für 15 Mark eine Lederjacke verkauft. Nun die Treppe hoch und in den ersten Raum links rein. Die Truhe öffnen und das Geld sofort (!) nehmen. Die Diener-Uniform anziehen, raus aus dem Raum und weiter auf den langen Flur. Die Wache dort kann man umgehen, indem man ihre Rundgangsrouten nicht kreuzt. Man kann ihr aber auch das Bild aus Henrys Haus geben. zweite Truhe, in der sich eine Uniform befindet. Bei genauerem Hinsehen stellt sich aber heraus, daß sie zu klein ist. Es ist aber ein Messingschlüssel drin, mit dem Indy wieder zur Kleiderkammer geht (Umziehen nicht vergessen !), das Schloß aufschließt und eine graue Uniform mitnimmt, die aber noch nicht angezogen wird ! Zurück zur zweiten Truhe, die graue Uniform anziehen und zu dem Raum gehen, den man links oben sieht. Darin befindet sich das Alarmsystem des Schlosses. Der Wache dort gibt man die Biographie, und sie haut ab. Nun den Inhalt des Kruges in das Gitter des Alarmsystems gießen. Die Anlage ist nun außer Gefecht. Raus aus dem Raum und die nächste Treppe nach oben suchen. Die Wache davor verhauen und in den rechten der bewachten Räume gehen, um ein Erste-Hilfe-Set mitzunehmen. Wenn Indy dieses Set benutzt, hat er neue Kraft zum Boxen. Die Treppe hoch und die Wache dort zusammenschießen (1-2-1). In die erste Tür rechts rein. Dem Hund dort den Braten geben und den Pokal vom Aktenschrank nehmen. Hat man nun der einen Wache das Bild gegeben, findet man in diesem Aktenschrank einen unausgefüllten Passierschein (mit Safekombination), welcher mitgenommen werden muß (der Safe ist hinter einem großen Gemälde im Raum auf dem Gang, wo man der Wache das kleine Bild gab). Der Pokal wird jetzt in der Küche mit Bier gefüllt (auf dem Weg dahin ans Umziehen denken), dann wieder hoch zur Tür, wo der Hund war. Auf dem Flur im rechten Quergang steht Biff, ein mächtig starker Wächter, der aber nach Genuß des Biers aus dem Pokal nicht mehr ganz so mächtig ist: ein Schlag reicht. Jetzt links den Gang entlang, wo wieder ein Wächter ist. Gleich kurzen Prozeß und ihn verhauen. Dann ins letzte Zimmer dieses Ganges gehen und einen silbernen Schlüssel mitnehmen. Zurück zum Punkt wo Biff, der starke Wächter stand, und nun den rechten Gang entlang. Hinter der letzten Tür steht ein Schrank mit Geld drin (mitnehmen). Indys Dad ist hinter der Tür, über der sich zwei grüne Kabel befinden. Die Tür mit dem silbernen Schlüssel aufschließen, und die Zwei haben sich gefunden. Wieder raus auf den Flur, wo sie gleich verhaftet werden. Dem Knaben, der sie verhaftet gibt man nun das alte Buch aus Henrys Wohnung. Danach finden sich beide gefesselt an Stühlen wieder. Nun nach rechts zur Ritterrüstung hoppeln. Und zwar so lange, bis die Marke im Boden exakt zwischen den Stühlen ist. Einmal kurz die Rüstung drücken, und die Hellebarde fällt genau zwischen die beiden Stühle. Henry nun in den Kamin gehen lassen. Indy drückt gegen die rechte Statue neben dem Kamin. Dieser öffnet sich und beide laufen hinaus.

Draußen findet sich ein Motorrad. Hat man noch das Galtagebuch gehts nun zum Flughafen. Man geht durch den Ausgang, der einen zum Doppeldecker führt. Auf jeden Fall hier erstmal abspeichern, da im Doppeldecker alles schnell gehen muß, und zwar so:

- 1) zuerst den "T"-Knopf herausziehen.
- 2) den griffförmigen Hebel solange bedienen, bis auf der farbigen Skala der Zeiger im grünen Bereich steht.
- 3) der L-R-B-Zeiger muß auf "B" stehen.
- 4) der Sprit-Zeiger muß nach unten zeigen.
- 5) die kleinen Hebel am Armaturenbrett müssen heruntergedrückt werden, der rote Knopf bleibt erstmal unberührt.
- 6) Jetzt wartet man, bis die Druckskala auf "3" ist, um schließlich doch den roten Knopf drücken zu können.

Wenn man in der Luft ist, wird man früher oder später abgeschossen. Man landet etwas unsanft in einer Scheune. Das stört uns aber nicht weiter und setzen uns ins erste Auto und fahren los. Man muß an sechs Straßensperren halten. Diese kann man so austricksen:

1. Sperre: Geld anbieten, zweite Antwort, dann dritte Antwort geben.
2. " : 2-1-1-1
3. " : 3-3-2
4. " : 1-2-2-3-1
5. " : hier muß man sich leider prügeln...
6. " : 1-2-2-2-2-2-1

Vor dem Tempel nun wieder das Graltagebuch befragen und das Schild rechts an dem Stein lesen. Dann in den Tempel, wo man zusehen darf, wie Henry angeschossen wird. Man kann ihn nur retten, wenn Indy die drei Prüfungen besteht.

1. Prüfung: Indy geht so weit wie möglich nach rechts und wartet. Wenn Indy dann "Zur Buße bereit..." sagt, die Falle überqueren, indem man ca. 1 cm unter den Füßen des dort herumliegenden Toten anklickt (weißer Punkt auf dunkler Linie).
2. Prüfung: Nur auf die Platten treten, die im Wort vorkommen, das Indy ständig vor sich her murmelt.
3. Prüfung: Sofort nach Ankunft die rechte Höhle anklicken. Nicht erst warten, bis Indy gewarnt wird, er sollte sich beeilen. Dann ist es zu spät und Indy stürzt ab.

Bei dem Ritter angekommen muß einen Indy einen Gral auswählen. Die Wahl ist einem selbst überlassen, also vorher abspeichern! Man füllt dann einen Gral mit heiligem Wasser und trinkt diesen dann probeweise. War es der richtige Gral, geht Indy zu seinem Vater und gibt ihm auch davon. Danach klaut Dr. Schneider den Gral und trägt ihn über das Siegel im Boden. Dieser öffnet sich, Elsa stürzt hinunter und ist tot. Indy in die Öffnung schauen lassen und mit Hilfe der Peitsche den Gral heraufholen. Den Gral geben wir dem Ritter zurück und das Spiel ist gewonnen!

1.163 indiana jones iv - indiana jones and the fate of atlantis

Während Kampf mit Nazis <0> auf Zehnerblock drücken --> Gegner gehen beim nächsten Hieb zu Boden

Lösung:

Zeitung vor Theater nehmen, ins Haus gehen, indem man den Mann K.O. schlägt oder die Kisten so verschiebt, daß man zur Feuerleiter kommt oder ihn davon überzeugt, daß Sophia die Beste ist (für diese

Lösung letzteres nehmen). Dem Angestellten vorschlagen, Zeitung zu lesen, an Hebeln ziehen, bis alle Lichter grün sind, auf Knopf drücken, nach den Gesprächen nach Tikal reisen. Die Schlange mit Peitsche zur Schlucht treiben, Baum hochklettern, nach dem Gespräch mit Papagei reden, in der Pyramide lenkt Sophia Sternhart ab und Indy schleicht sich raus. Seine Lampe klauen, in der Pyramide die offene Lampe über die Wandverziehrung kippen, diese nehmen, mit Tierkopf benutzen, an Tierkopf ziehen, nachdem Sternhart geflohen ist, die Perle nehmen, diese in den Aal-Kopf in Island stecken, Aal-Kopf nehmen, Mr. Costa fragen und ihm den Aal-Kopf anbieten, in New York im Büro die Mayonaise aus Kühlschrank nehmen, im Keller Lappen und Kohle nehmen, drei Stockwerke hochfahren, Mayonaise an Totempfal schmieren, diesen unter Falltür ziehen, hochgehen, Schlüssel aus Urne nehmen, runtergehen, kleine Kiste hinter der großen mit Schlüssel öffnen, wenn Platos Buch nicht drinnen ist, Pfeilspitze aus Regal nehmen und mit Lappen umwickeln, in Bibliothek fünf Schrauben vom umgefallenen Regal abschrauben, Buch nehmen, im Büro Sophia sagen, daß sie mitkommen soll. In Algier Omar suchen, Maske schenken lassen, in Monte Carlo, Mr. Trottier suchen, während Sophia sich auf eine Versammlung vorbereitet. Mr. Trottier mit ins Hotel nehmen, weil Sophia ihm die Zukunft sagen will. Sophia redet mit Trottier und Indy bastelt aus Maske, Taschenlampe und Bettlaken ein Kostüm während er die Sicherung rausdreht. Anziehen, damit Trottier erschrecken, den Sonnenstein nehmen, diesen Omar geben, mit Kamelen zum Platz auf der Karte reiten, da die Kamele schlappmachen tauscht Indy die Maske bei Omar gegen etwas, das er dem Obsthändler gibt, jedes dieser Sachen angucken und eintauschen. Die Taube dem Bettler im Tausch gegen ein Ballonticket geben, Sophia guckt sich den Messerwerfer an und Indy gibt ihr einen kleinen Schubs... Man bekommt das Messer und schneidet den Ballon los. Die Nomadendörfer nach dem Weg zum Nazilager fragen, beim X landen, Schlauch und Tonkrug nehmen, damit den Truck-Bezintank anzapfen, das Benzin in den Generator in der Höhle schütten, Schiffsplanke und Bolzen nehmen, mit Schiffsplanke an Höhlenwand kratzen, Bolzen ins Loch stecken, mit Sunstone Sophia aus Geheimtür holen, Zündkerze für Truck aus Generator nehmen, in Kreta den Vermesser nehmen, in den Ruinen die Statuen unter den Steinhäufen nehmen, hier das Peilgerät aufstellen und damit die Hörner anvisieren, beim X mit Schiffsplanke graben, Mondstein nehmen, Sonnenstein und Mondstein benutzen, um nach Atlantis zu kommen, zwei Steinbüsten nehmen, im Raum daneben den dritten mit Peitsche holen, später, auf einem leeren Podest die drei Köpfe legt, damit sich das Tor öffnet, der Minotaurus-Statue den Kopf mit Peitsche abschlagen, mit Aufzug nach unten fahren, Weltstein und Stab nehmen, an Kette hinter Wasserfall hochklettern, bei der goldenen Kiste mit Stab den Bolzen des Gegengewichts abschlagen, im Raum darunter Stab in Mund von Statue stecken, wieder oben, Kiste und Perlen nehmen, Perlen in Kiste stecken, mit erstem Aufzug runter zu Sophia fahren, ihr sagen, daß sie durch's Loch über der verschlossenen Tür klettern soll, durchgehen, den Amberfisch benutzen, um das Orichalcum zu finden, Sophia sagen sie soll die Halskette in Kiste tuhen, Amberfisch benutzen, wenn der Fisch auf eine Wand zeigt, diese mit Schiffsplanke bearbeiten, drinnen, bei der Modellstadt, alle 3 Steine in der Reihenfolge wie in Platos Buch benutzen, nachdem man eingesperrt wurde, mit der Schiffsplanke einen Fluchtweg graben, am Steg von Kreta das U-Boot betreten, den Käpt'n K.O. schlagen, am Höhenruder ziehen, das abbricht, mit Sprechgerät die Besatzung ans Ende des Boot bringen, Raum verlassen, Krug

nehmen, aus Brot und Wurst Sandwich machen, Krug mit Batteriesäure füllen und über Kapitänstresor auskippen, alles nehmen, durch Gitter mit Sophia reden, Sauger nehmen, der als Höhenregler dient, Wachposten mit Blechschädel ansprechen, Sophia schlägt ihn K.O., nachdem man 4 Steuereinheiten gefunden hat, das Boot nach Atlantis steuern, nach Sophia's Entführung Leiter an große Stufe stellen, wieder nehmen, Lichtstab aus Steintruhe nehmen, Energieperle in Stab stecken, der Statuen-Mund öffnet sich, nachdem man die Steinscheiben in richtige Reihenfolge bringt, Energieperle in Mund stecken, im Labyrith herum irren (man muß manchmal durch Luftschächte klettern um in die Räume zu gelangen), bis man Steintasse (Leiter über Spalte legen, wieder nehmen), Statuenkopf, Skelettbrustkorb, Bronzerad und Zahnrad und Aalfigur gefunden hat, beim Gitter in Sophia's Kerker die Statue mit Perle aktivieren, Steintasse auf Podest im Lavaraum stellen, Fischkopf in Beckenvertiefung setzen, bei der Maschine mit Bronzerad den unteren Teil der Maschine reparieren, Lava fließen lassen, Perlen und Bronzerad mitnehmen, Sandwich mit Skelettbrustkorb benutzen, damit im Wasserloch im Krabbenraum eine Krabbe fangen, am Doppeltor in Aal- und Fischfigur eine Energieperle, im Kerker Roboterreste aufsammeln, am Kanal Tintenfisch mit Krabbe füttern, Energieperle mit Krabbenfloß benutzen, damit zum Gitter fahren, dieses mit Steinscheiben öffnen, aus Schrank am Ufer Metallbogen holen, Schranktür ansehen, im Raum mit großem Tor Leiter an Roboter lehnen, Brustplatte öffnen, Bronzerad auf mittleren Bolzen legen und darauf das aus dem Kerker, Metallbogen und Bronz Zahnrad dahin legen, wo es auf Schranktür abgebildet war, Arm nach vorne bewegen (Strichmännchen stellen Statue dar, Orichalcum einwerfen), Kette mit Ring am Arm und Tor verbinden, Arm zurück ziehen (andere Einstellung, wieder Perle), Stange vom Boden nehmen, hinter Tür im Thronsaal Zepter nehmen, im anderen Raum auf Maschine steigen, Zepter und Stange in linken und rechten Schlitz stecken, Perle in Mund stecken, beide Hebel nach oben schieben, mit Hebeln rumspielen, bis es sich in Bewegung setzt, zurück vor'm Kerker Sophia die Stange geben, mit der sie das Gitter abstützen kann, Gitter anheben, beim Geist Nur-Ab-Suls auf's Medaillon gucken, Perle in Mund stecken, glühende Armulett nehmen und in goldene Kiste stecken, Kiste in Lavasee werfen, hiner'm Loch in Wand im Labyrinth rumirren, irgendwo an der Wand die Anordnung der Steinscheiben merken, hinter Lavafluß in Nur-Ab-Suls' Raum die Steinscheiben so, wie an der Wand herrichten, nachdem Klaus Kerner terminiert wurde auf den verrückten Professor einreden und ihm sagen, daß man keine gute Gesellschaft ist...Ende...

1.164 indianapolis 500

Wenn man in einen Grubenstob fährt, sofort auf Pause gehen nachdem das Menü erschienen ist. Dann hat man die Möglichkeit, innerhalb einer Sekunde die Reifen zu wechseln.

1.165 insanity fight

<BOTH MOUSE>, <FIRE> und <L> gleichzeitig drücken um in den nächsten Level zu kommen.

1.166 interchange

Codewörter: GLEN, KRST, AIDA, SEAN, STOO, SLOP, GORE, KILL, SHOT

1.167 interlock

Level Codes: (in Kleinschrift eingeben)

```
2 leveltwo  8 religion 14 headache 20 inspiral
3 mainwood  9 sunshine 15 robotics 21 universe
4 mandarin 10 industry 16 tpaurage 22 multivac
5 wivenhoe 11 floating 17 dinosaur 23 boasting
6 garfield 12 innuendo 18 category 24 laxative
7 startrek 13 sapphire 19 spaceman 25 language
```

1.168 international championship

Wer beim Sprint anstatt mit dem Joystick mit der Maus im Joystickport hin- und herrüttelt läuft schneller !!

1.169 international karate

Sobald man getroffen am Boden liegt, <SPACE> und dann <FIRE> drücken. Jetzt ist man gegen jede Attacke des Gegners immun. Dies zu Beginn jeden Levels wiederholen.

Tastaturbelegung :

```
<F1> 1 Player Modus
<F2> 2 Player Modus
<F3> Musik an/aus
<F4> Geräusche an/aus
<F6> Jeweils Geschwindigkeiten zum einstellen
<-> Lautstärke leiser stellen
<+> Lautstärke lauter stellen
<*> Sonne verändern
<S> Schatten der Karatekämpfer verändern
<T> Hose des Spielers fällt...
<F> Hose des Gegners fällt...
```

Während des Games eingeben:

```
"FREZ" Spiel einfrieren
"PAC" Ein niedlicher Pac-Man erscheint
```

"FISH" Ein Fish springt aus dem Wasser
"BIRD" Ein Vogel erscheint
"PERI" Ein Peroskop kommt aus dem Wasser
"JUMP" Werbung
"UK" Gesamter Text in Englisch
"GERM" Gesamter Text in Deutsch
"DATE" Wann wurde das Programm geschrieben
"TITL" Zurück zum Titelscreen
"FILT" Musik Filter an
"SLAN" Verändert Textlinie
"FAST" <T> = Musik wird schneller

Codes für Messages:

ARCH, ANBK, ANGL, AHAH, CUNT, EDHK, FOOK, FUCK, GLZP, GPZP, JACQ, SHAH, STEW, SIMR, SUNL, TOTO.

1.170 interphase

Man startet das Spiel und gibt "Fenny" (Y = Z) ein. Dabei ist zu beachten, daß der erste Buchstabe mit <SHIFT> gedrückt werden muß.

In Level 2 geht man zum rechten Turntable nach oben und schickt Kaf-E nach rechts, sobald sie sich melden. Wenn sie das Pressure Pad erreicht hat, läuft der Roboter nach oben und wird auf dem Electrified Floor zerstört.

1.171 invaders 2

Im Titelscreen "JAM DOUGHNUT" eingeben und <RETURN> drücken. Der Bildschirm blitzt kurz auf und man hat jetzt unendlich Leben und die beste Waffe.

1.172 invest

Wenn man die Firma R.A.T.E.L. Int kauft und sofort die ganzen 35% an der Börse verkauft, verdient man reichlich.

1.173 iron lord

Beim relativ schweren Armdrücken solltet Ihr die Maus zur Hand nehmen und schnell hin- und herrütteln. So besiegt Ihr fast jeden Gegner.

1.174 ishar 3

Gleichzeitig <CTRL>, <ALT> und <V> drücken, mit der Maus an den linken Bildschirmrand fahren und <LEFT MOUSE> betätigen. Auf diese Art und Weise erhöht sich der Gesundheitszustand jedes Charakters!

1.175 island of lost hope

Den Ring bekommt man, indem man beim Captain das Steuerrad verschiebt und sich den Ring schnappt, während der Captain den Kurs korregiert. (Turn wheel and take ring.)

1.176 iso

Man sollte im Spiel versuchen alles (mit Push) zu verschieben. So öffnet sich die eine oder andere Tür. Die Ritterstatue läßt sich auch verschieben. Die Videokassette gehört in den Message Player den man irgendwo findet.

1.177 it came from the desert

Wer einen tollen Alptraum haben möchte, der sollte am Anfang gleich mal ewig lang schlafen.

Bevor man zu dem Nest geht, sollte man erst Elmer dazu bewegen mehr Fuel für den Flammenwerfer zu besorgen. Am 9. Juni wird Elmer dann eine Message in seiner Station hinterlassen, die besagt, daß er beim Vulkan ist, jetzt schnell zum Vulkan und Elmer retten... Als Dank wird er uns am nächsten Tag, wenn wir ihn besuchen die Fuel geben.

Wenn man in das Nest möchte, sollte man am Besten den 11. Juni wählen, denn am 11. ist es schön heiß und die Ameisen bleiben im Bau, also stürmen...

1.178 ivanhoe

Man muß das Spiel pausieren (<P>) und "ZOBINETTE" oder "ZOMBINETTE" (Y = Z) eingeben. Danach weiterspielen und <M> für ein Extraleben und <N> für den nächsten Level drücken.

Im Pausenmodus "JC IS THE BEST" eingeben (<RETURN> drücken !) und man ist auch im Cheatmode.

 killt alle herumfleuchenden Aliens und

<CTRL> killt den Obermacker im Bonus-Stage.

1.179 jaguar xj 220

Wenn man auf dem Bedienungsfeld des CD-Players die Taste "Mode" betätigen, kann man eine neue Frequenz eingeben. Der Sender 059.9 (59.0 soll auch funktionieren?) erhöht allerdings nicht nur die Endgeschwindigkeit sondern verbessert außerdem die Bodenhaftigkeit des sportlichen Jaguars.

1.180 james pond - underwater agent

"MR2" eingeben, wenn eine Mission starten und schon ist man unzerstörbar.

Während des Spieles einfach "JUNKYARD" eingeben und der Cheat ist aktiviert.
<D> öffnet die Exits und die Tasten oberhalb von <SPACE> sind für die direkte Levelwahl. (<Z> = Level 3, ..., <M> = Level 9) <RETURN> macht unverwundbar.

1.181 james pond 2 - robocod

"O.S. FRIENDLY" eintippen und dann <M> drücken um den Cheat-Screen zu aktivieren.

Um Robocod unverwundbar zu machen einfach <CTRL> drücken, der Rand flackert kurz, jetzt den Cheat mit <RETURN> aktivieren. (Man sollte mal <F9> und <F10> drücken!)

Im Intro eingeben: "LITTLE MERMAID" --> Cheat-Mode

 zaubert Badewanne herbei
<C> zaubert Auto herbei
<F> verleiht Flügel
<G> lädt mit <S> gespeicherte Position
<P> zaubert Flugzeug herbei
<RETURN> Unverwundbarkeit
<S> Speichert aktuelle Position
<X> Levelende
<K> Selbstmord
<F6> 50Hz
<F7> 60Hz
<M> Level-Menü erscheint

Hier könnt Ihr folgende Codes benutzen:

01 Level 1-1
02 Level 1-2
03 Level 1-3
04 Bonus Level 1
05 Level 6-1
06 Bonus Level 2
07 Bonus Level 3
08 Level 6-2
09 Level 6-3
10 Level 1 und 2 Boss
11 Level 5 und 6 Boss
12 Level 7 und 8 Boss
13 Level 3-1
14 Bonus Level 4
15 Level 3-2
16 Bonus Level 5
17 Level 3-3
18 Level 3-4
19 Bonus Level 6
20 Level 4-1
21 Level 4-2
22 Bonus Level 7

23 Bonus Level 8
24 Level 4-3
25 Level 7-1
26 Level 7-2
27 Level 7-3
28 Level 7-4
29 Level 7-5
30 Level 5-1
31 Level 5-2
32 Level 5-3
33 Level 5-4
34 Level 5-5
35 Level 5-6
36 Bonus Level 9
37 Level 5-1
38 Bonus Level 10
39 Level 8
40 Bonus Level 11
41 Level 9-1
42 Bonus Level 12
43 Bonus Level 13
44 Bonus Level 14
45 Bonus Level 15
46 Bonus Level 16
47 Bonus Level 17
48 Hard Level!
49 Level 9-2
50 End Animation!

1.182 james pond 3

Wenn der Kartenbildschirm aktiviert ist, kann man an einer lebensgefährlichen Spielstelle den Spielstand schnell nochmal speichern:

"EVAS" speichert das Spiel zu jedem Zeitpunkt
"FORMAT" löscht alle vorher gespeicherten Spielstände
"UNCLE ROGER" eine kleine Nachricht der Programmierer

Mit "NIGHMARE" und <F10> kommt man in einen Cheat-Modus.

1.183 jeanne d'arc

Um die Provinzen zu beruhigen, solltet Ihr unliebsame Geiseln köpfen lassen. Auch wenn sich gar keine in Eurer Gewalt befinden sollten, wirkt doch schon der alleinige Versuch besänftigend. Revolutionäre Provinzen können allerdings so nicht versöhnt werden. In diesem Fall hilft nur eines: Auf die Herdsteuer beschränken!

Wenn man so gegen 1430 einige der Gegner hat töten lassen, dann läßt man den CARDINAL OF WINCHESTER für 20000 Pfund entführen. Nun wählt man DIPLOMATIE und bietet HENRY VON ENGLAND eine Freilassung vom Cardinal für 500000 Pfund an. Man schickt die Gesandten DE LA TREMOILLE und REGNAULT DE

CHARTRES. Dies kann man mehrmals wiederholen und auch mehr Geld verlangen.

1.184 jelly quest ii

Level Codes:

- 2 Liberator
- 3 Terminator
- 4 Deep Space 9
- 5 Next Generation
- 6 The Thing
- 7 Twin Peaks
- 8 Blackadder
- 9 Red Dwarf
- 11 Hitchhiker

1.185 jet set willy 3

Level Codes:

- 2 Green
- 3 Smile
- 4 Jelly

1.186 jet strike

Level Codes:

- 01 TDEJQNQL
- 02 JHALMROB
- 03 R2WVUVC
- 04 VZQRUDOP
- 05 HTETAPOJ
- 06 NPYHOTAR
- 07 RPSREBSX
- 08 TREFCPMJ
- 09 XHYJMVXX
- 10 HHSFMBQX
- 11 HXEXWPVV

1.187 jigsaw

Level Codes:

- 2 TOPCAT
 - 3 BUGSY
 - 4 NAOMI
 - 5 ORCHID
-

1.188 jim power

Man geht während des Spiels mit <P> in den Pausemodus und tippt "VELOU" ein. Spielt man jetzt weiter, so hat man unendlich viele Leben, unendlich viele Smartbombs und man kann den Level mit den F-Tasten anwählen. Mit <l> bis <BACKSPACE> bekommt man das gesamte Waffenarsinal.

1.189 jimmy white's whirlwind snooker

Für die höchstmögliche Punktzahl: Im Game Control Menü die Option SET UP TRICK SHOT anwählen und sogleich START TRICK SHOT EDITOR anklicken. Im Editor nacheinander <F7>, <F4> und <F1> betätigen. Ein Geräusch bestätigt die Eingabe, und nach Verlassen des Editors mit <ESC> findet man im Demo Mode Menü eine neue Option (SO A 147 BREAK). Benütze diesen Code, um den Computer bei einem perfektem Spiel zuzuschauen. O.K., es hilft dir nicht viel, aber es macht einfach Spaß! Solltest du ein Faul schießen, drücke <BOTH MOUSE>, damit der Computer nicht übernimmt.

1.190 jimmy's fantastic journey

Die Disk darf nicht BESCHREIBBAR sein. Spielt das Game ganz Normal bis Level 1.3, sammelt aber auf keinen fall mehr als 8 Leben! Kurz vorm Levelende hüpfst ihr über GELBE Steine die die Form einer PYRAMIDE haben.

Bleibt rechts neben den Luftblasen stehen und laßt unbedingt DAUERFEUER eingeschaltet. In den Moment wo der Gegner auf euch stürzt (er sieht aus wie die Hälfte einer Pyramide mit Füßen) und er euch killt sprich das es euch ein Leben kostet, drückt <ESC>. Nun fängt die Floppy kurz zu rattern an und die Floppyanzeige leuchtet Gelb. Nachdem diese erloschen ist, dauert es noch etwas. Nun befindet ihr euch in einen Bildschirmchaos aus den Hiscores, einem schwarzen Bild und Teilen des letzten Levels. Dieses Chaos könnt ihr nun Beenden (aber Vorsicht es befinden sich noch 2 Gegner im Spiel die ihr erledigen müßt, die euch aber nicht töten dürfen - die wirre Grafik ist so ok). Habt ihr nun den Level beendet, so landet ihr ganz Normal in Level 1.4. Dort ist nun auch die Grafik wieder Normal, Allerdings habt ihr jetzt 99 Leben. (Keins mehr einsammeln, denn dann sind es 0 !!!)

In Level 1.4 sollte man nicht die Levelabkürzung benutzen, sondern den regulären Weg. Auf diesem kann man 3 weitere Extra-Leben sammeln.

In Level 3.4 gleich zu Beginn auf die höchste Plattform hüpfen, den Gegner erledigen, etwas nach oben hüpfen und ihr landet in einen Geheimraum der die Stage 3.4 auch sogleich beendet.

Sammelt in Stage 1.1 bis 1.6 möglichst alle Leben, das sind maximal 29. Diese könnt ihr ab Stage 2.1 brauchen.

In folgenden Leveln findet man versteckte Boni. Räume mit zum Teil versteckten Levelabschnitten:

Stage Anzahl Stage Anzahl Stage Anzahl

```

1.1 2   1.2 3   1.3 3
1.4 2   1.5 4   2.1 1
2.2 1   2.3 2   2.4 2
2.5 2   2.6 2   3.1 1
3.2 2   3.3 2

```

Level Geheimgänge: diese beenden den Level auf einem anderen Weg! Dieser kann einfacher sein, muß aber nicht.

```

1.1 2   1.4 1   1.5 1
2.1 1   2.3 1   2.5 1
3.4 1

```

Wenn ihr einen Gegner erledigt hinterlassen manche eine Symbol (\$). Sammelt das Symbol 1 mal und schießt beim nächsten mal öfter auf dieses Symbol. Nun erscheinen diese Symbole nach und nach.

Nach x mal sammeln gibt es:

Anzahl	Ergebnis	Wirkung
1	\$	Multiplikator
2	F	Gegner einfrieren
3	\$	kurzzeitig unverwundbar
4	P	Extra Waffen Power
5	1	Extra Leben

Schießt einfach mehrmals auf das Zeichen und nehmt dann das gewünschte Symbol auf.

1.191 john madden's american football

Hier erstmal ein Paßwort das für eine Finalteilnahme wichtig ist:
0530773 - Washington vs. Cincinatti

Wenn Ihr bei einem erspielten Paßwort eine der beiden letzten Zahlen verändert, so ergibt das eine völlig neue Spielpaarung. Auf diese Weise könnt Ihr Euer Lieblingsteam auch im Endspiel zum Sieg führen.

1.192 joustler 3

Im Options Menü (Titelscreen) einstellen:

```

1 Player Easy   Start Level 1
1 Player Normal Start Level 9
1 Player Hard   Start Level 19

```

Bei 2 Spielern die 1 durch 2 ersetzen.

1.193 judge dredd

Im Computer unter "DRESS" einloggen und "BRUCKEN PLAYING HEROQUEST" eingeben und ausloggen, jetzt kann man mit <HELP> Level skippen.

1.194 jump'em demo

Level Codes:

1 ASTERIX 6 CONTOOUR
2 BIG C 7 COVER
3 SETTLE 8 TESTING
4 PROTEUS 9 MONDAY
5 GOLDEN 10 REGISTER

1.195 jumping jackson

Level Codes:

Level 1 Player 2 Player
5 ROCKNROLL SYNTHE
9 NOISES FUNK
13 TENEBRE ELVIS

1.196 jumpy

Bei diesem Spiel wird das Cheat-Wort in den Highscores eingetragen.

"Cassanova" bringt 99 Leben

"Skidrow" bringt mehr Punkte

"Level xx" z.B. Level 14 -> Spielstart im Level 14

1.197 jungle strike

Level Codes:

02 R9XVWT74JKR
03 9XVWT7NSGFJ
04 XVWT7NL6CDY
05 VWNL4S6HDBT
06 WTL4S6MPYRN
07 T74S6MHPGFF
08 7NS6MHPGCDY
09 NL6MHPGCZY3
10 L4MHPGCZJKR

1.198 jungle strike cd³²

Level Codes:

2 RX4CZJD3N6N
3 9WTNMHPZK9L
4 XTHZFB9W4H6
5 V6CBVHGZBVY
6 W76FKXTNPJK
7 TL4PGD3BRTJ
8 74PCFRVWTSV
9 NSPZBNS6MZD

1.199 jurassic park

Level Codes:

B5A48352
D54C67AA
D5F4AB62
95B48B42
85A4834A
F54C6FAA
C57C77B2
C56C7FBA
A5149F5A

1.200 k 240

<RETURN> drücken und folgendes eingeben:

"LOADSADOSH" 100.000 Punkte
"WIDGET" Pläne von Sci-Tec
"ICEMAX" vereist jeden Asteroiden(zweimal für auftauen)
"SKYSCRAPER" nicht mehr warten bis die Gebäude fertig sind

Lade ein abgespeichertes Spiel und lasse die Diskette 2 im Laufwerk. Nun kann man eine Position namens Babylon 5 laden wo man auf einen sehr starken neuen Gegner treffen wird.

1.201 kaiser

Zum Ansehen der Krönungssequence muß man mit <CTRL>-<D> die Startup-Sequence unterbrechen, dann <RETURN> drücken, danach "Kroenung" eintippen und nochmals <RETURN> drücken.

1.202 karamalz cup

Wenn man auf das Tor zuläuft, wird der Torwart immer nach rechts rennen. Das nutzt man aus, schießt nach links und trifft auch.

Im Zweikampf um den Ball hilft es ungemein <FIRE> gedrückt zu halten und den Ball in die gewünschte Richtung zu steuern.

1.203 karate kid 2

In den Highscores "MYAGI" eingeben und im Game <P> drücken um ein Level zu skippen. (funktioniert auch im 2 Playermodus)

1.204 katakis

Ein kleiner Cheat für unendliche Leben:

Nach dem Einlegen von 'Disc Two' <Y> (bzw. <Z>) drücken, die Mouse in 'Port 2' umstecken und <RIGHT MOUSE> gedrückt halten, bis das erste Level geladen worden ist.

1.205 Die Kathedrale

In jeder Hauptsäule des Kirchenschiffes steht das Standbild eines Heiligen. Jedem Standbild kann man einen Gegenstand abnehmen, man sollte sie sich jedoch noch einmal sehr genau betrachten. Hier sind alle Daten:

Säule 1: Isidor von Feingräber (1368-1415) Stab
 2: Sebastian von Rochustal (1393-1425) Schlüsselchen
 3: Antonius von Sieberlein (1314-1400) Spaten
 4: Jakobius Huisemann (1313-1350) Kästchen
 5: Bartholomäus Dannenburg (1349-1380) Hammer
 6: Korbinian von Ulbering (1328-1381) Zepter
 7: Ottokar von Schloberg (1331-1394) Büchlein
 8: Ullrich von Ettenheim (1391-1427) Schwert

Weiterhin findet man im Kirchenschiff noch eine Blumenvase am Altar sowie eine Kerze und ein Talglicht am Ostportal. In der Sakristei kann man einige Bücher organisieren, dazu muß man allerdings die Scheibe der Vitrine einschlagen- die Scherben kann man auch gleich einsacken. Die Keller sind zwar düster, aber auch hier wird man fündig. Unter dem Westturm findet man im Keller das Pergament und die Briefe, im Gewölbekeller beim Untersuchen des Bodens ein Häufchen Sand. In der Werkstatt unter dem Ostturm findet man eine Petroleumfunzel und im Werkzeugschrank einen Schraubenschlüssel und eine Eisenkette. Unter dem westlichen Seitenturm findet man auf der Ummauerung des Brunnenkellers ein Steinchen, im Kohlenkeller natürlich Kohlen, die man aber nur mit der Vase vom Altar transportieren kann. Im Glockenturm findet man auf der Westseite in den Ritzen des Sofas ein Monokel. Im Astrolabium befindet sich in der Schublade des Tisches ein recht interessantes Buch, im Schrank in der Küsterkammer steht ein Weihrauchschwenker.

Im Glockenturm zieht man das Sofa unter das Geläut. Jetzt kann man das Seil hinaufklettern, das Seil lösen, in die große Glocke klettern und den Bolzen mit dem Schraubenschlüssel lösen. Der Klöppel fällt dann runter und dank des Sofas kann man unbeschadet wieder hinunterhüpfen. Das Seil sollte man mitnehmen. Die Wasserleitung am Ende der Krypta repariert man mit dem Talglicht. Jetzt läuft das Wasser wieder ordentlich in das Wasserbecken. Das Überlaufloch verstopft man mit der Kerze, die man anschließend wieder mitnimmt, und somit liegt plötzlich der Kerkerschlüssel im Heizofen.

An der Kirchenorgel muß man ein bestimmtes Register ziehen (Teilt man 178.65 durch 19.85, so kommt die gesuchte Zahl heraus). man kann auch auf die Orgel steigen und eine bestimmte Pfeife abschrauben. Geht man auf die Ostbalustrade ganz bis ans Ende und untersucht die Baluster ganz genau, so findet man einen fünfeckigen Baluster. Dreht man diesen, so öffnet sich eine Geheimtüre. Mit einem sich in der Kardinalsgruft befindenden Gerät und einem Seil kann man schwere Lasten heben. Immer alles doppelt und dreifach anschauen! Untersucht die Beichtstühle sehr genau- Auch wenn Ihr Euch die Finger dabei schmutzig macht.

Achtet immer darauf, daß Kerze oder Funzel brennen-sind beide erst einmal aus, so kann man sie nirgends mehr anzünden. Im Chor hängt ein Gemälde, mit dem es etwas auf sich hat. Im Lexikon aus der Sakristei kann man viele wichtige Begriffe nachschlagen. Für alle die Orgel spielen wollen und die Antwort nicht wissen: Ein Sechzentel-Triole hat drei Töne, ein Bindebogen heißt Ligatur.

1.206 kick off

Wenn der Computer oder ein zweiter Spieler schießen will, <FIRE> drücken und der Ball wird entweder gehalten oder verfehlt das Tor.

1.207 kick off 2

Probiere alle Funktionstasten aus, bis die Anzeige S12 oder S14 oben im Bildschirm erscheint. Nun kann an einen eigenen Spieler gegen den gegnerischen Torwart austauschen.

Wenn ein Elfmeter geschossen wird und <R> gehalten wird, kann man genau sehen, wo der Ball hingeschossen wird.

1.208 kick off expansion

Um einen Elfmeter abzuwehren einfach <FIRE> drücken.

1.209 kid chaos

Level Codes:

2 LFEGOKOKQCK
3 BMNEPGHITJJ
4 NRLQTAGASIM
5 OPTSQARBLOD

"ARCADEGAMES" oder "HARDASNAILS" als Paßwort bringt einem in ein Schummelmenü (im Hauptmenü zu finden).

1.210 kid gloves

Spiel stoppen und "RHIANNON" ("GHIANNON" oder "RHIAN_NON") eintippen, danach <F9> drücken. Anschließend solltet Ihr mal die <F>-Tasten drücken.

Während des Spiels <F1> drücken und "RMIAXXOX" eingeben. Das ergibt dann:

<F6> Bringt einem zum Shop
<F7> Einen Level weiter
<F8> Extra Schlüssel, Sprüche und Geld
<F9> unsichtbar

1.211 killing cloud

Level Codes:

02 A66TRDEX, oder A00TRDEX
03 2WWTR7EX, oder 2WWTQ7E3
04 Q44FRCE2, oder QHJ8RCEJ
05 3XX8RCCM, oder 3VHGRCC6
06 XXX8VCCN, oder XVHGRCCA
07 4338VCCN, oder 4ET3RGCF
08 W3Q8VCAM
09 63QTGDEX
10 CA2TG7EF

Wenn das Spiel nach einem Mission Code fragt, kann man auch "1KILLING" eingeben, jetzt dürfte man 28 PUPs und 28 NETs haben.

1.212 The Killing Game Show

Wenn Ihr in der 'Get-Ready'-Sequenz seid <HELP> drücken und Ihr könnt Euch erst einmal das Level anschauen (Überblick verschaffen).

Wenn man während des Replays <HELP> drückt, so startet man an diesem Punkt mit 5 Leben.

1.213 kings of the beach

Level Codes:

01 SIDEOUT
02 GEKKO
03 TOPFLITE
04 SUNDEVIL

Cheat-Codes:

"LOGIC ON" Der Computer spielt für den Spieler
"LOGIC OFF" Man spielt wieder selbst
"CHEAT ON" Aktiviert die Cheats
"CHEAT OFF" Deaktiviert die Cheats
"EAT ME" Größere Figuren
"DRINK ME" Kleinere Figuren

1.214 kings quest 3

Wenn man einen Spruch losläßt und ihn aufsagen soll, so drückt man <RETURN>.

1.215 kings quest 5

Ein sonniger Fruehlingstag. Koenig Graham geht im Wald von Daventry spazieren. Nach seiner Rueckkehr macht er eine entsetzliche Entdeckung: sein Schloss hat sich in Luft aufgeloesst, von seiner Familie fehlt jede Spur. Cedric, der sprechende Uhu, erzaehlt dem verwirrten Koenig, dass ein boeser Zauberer hinter allem steckt: Mordack hat das Schloss samt Koenigsfamilie verschleppt. Warum, nun, das wissen an dieser Stelle selbst wir nicht.

Koenig Graham laesst sich zu Cedrics Herrn, dem guten Zauberer Crispin fuehren. Crispin uebertraegt ihm die Faehigkeit, die Sprach der Tiere verstehen zu koennen und vererbt ihm zusaetzlich seinen Zauberstab. An dieser Stelle schluepft der Spieler in die Rolle von Sir Graham. Das Ziel besteht natuerlich darin, die Koenigin und das Schloss zu retten. Doch keine Angst, Uhu Cedric wird euch auf Schritt und Tritt begleiten. Zunaechst besucht ihr den Schneider im Dorf. Bei ihm faellt euch ein warmer Umhang auf, der aber leider zu teuer ist. Beim Verlassen des Geschaefts findet ihr direkt vor des Schneiders Haustuer ein Silberstueck. Ihr nehmt es mit. Danach nehmt ihr den toten Fisch aus dem hoelzernen Fass. Es steht gegenueber auf der anderen Strassenseite. Nun verlaesst Sir Graham das Dorf. Der Zuckerbaecker hat seinen Laden ausserhalb. Bei ihm bekommt ihr gegen das Silberstueck eine Torte. Etwas weiter westlich stoesst Sir Graham auf einen hohlen Baum, indem sich ein Bienevolk eingemistet hat. Ein grosser Baer hat sich ueber den duftenden Honig hergemacht. Er nimmt die Waben der hilflosen Bienen nach und nach auseinander. Sir Graham wirft ihm den Fisch entgegen. Der Baer wird abgelenkt, schnappt sich den Fisch und zieht ab. Fuer eure Hilfe schenkt euch die Bienenkoenigin daraufhin eine Bienenwabe, die ihr aus dem hohlen Loch im Baum holen muesst.

DER WEG IN DIE WUESTE

Direkt vor dem hohlen Baum entdeckt Sir Graham einen stabilen Stock. Ihr schleudert den Stock auf den Hund, der - ein Bild in noerdlicher Richtung -

laesst sich eine kleine Tuer oeffnen, die in einem grossen Baum mitten im Geisterwald eingearbeitet wurde (der Baum befindet sich etwas oestlich vom Hexenhaus). Dahinter `befindet` sich das goldene Herz der Trauerweide. Um aus dem verhexten Wald wieder rauszukommen, muss Sir Graham zu einem Trick greifen. Zuerst drueckt ihr westlich vom Hexenhaus die Bienenwabe aus. Der heruntertropfende Honig bildet eine klebrige Pfuetze. Dann lasst ihr die 3 Edelsteine genauso auf den Boden fallen, dass der letzte direkt in der Honigpfuetze landet.

Jetzt tritt ein kleiner Kobold ins Geschehen, der einen Edelstein nach dem anderen aufsammelt. Prompt bleibt er im Honig stecken. Sir Graham befreit ihn, und der Kobold fuehrt euch aus dem Geisterwald heraus. Fuer die Edelsteine ueberlaesst er euch ein paar Stiefel. Nun bringt man der Trauerweide das Herz zurueck. Auch diesmal wird man wieder belohnt: man erhaelt eine ganz besondere Harfe. An dem Ort, an welchem sich die Zigeuner aufhielten, entdeckt Sir Graham ein zurueckgelassenes Tambourin.

Die Gnomfamilie scheint sich fuer das Spinnrad zu interessierenn, also tauscht man es gegen eine Holzmarionette ein.

Beim Zuckerbaecker ist eine Maus in toedlicher Gefahr, die - wie koennte es anders sein - von einer lauernden Katze ausgeht; In letzter Sekunde koennt ihr mit dem Schuh nach der Katze werfen, so dass ihr auch der Maus das Leben rettet. Dankbar sagt die Maus Euch ihre Hilfe zu, falls ihr einmal in Not geraten solltet. Als naechstes geht man ins Dorf. Beim Spielzeughersteller bekommt Sir Graham fuer die Marionette einen Schlitten. Die Stiefel tauscht ihr beim Schuster gegen einen kleinen Hammer. In der Taverne wird Sir Graham von ein paar Ganoven ueberwältigt, die ihn fesseln und im Keller einsperren. Auf das Wort der Maus ist Verlass, denn sie ist sofort zur Stelle und knabbert die Fesseln durch. Man nimmt das Seil und bricht mit dem Hammer das Tuerschloss. So gelangt ihr in die Kueche der Taverne. Hier nimmt sich Sir Graham die Lammkeule aus dem Vorratsschrank und verlaesst dann das Haus durch den Hintereingang (linke Tuer). Neben der Taverne steht eine Scheune mit einem grossen Heuhaufen davor.

DIE NADEL IM HEUHAUFEN

Sir Graham beginnt, im Heuhaufen herumzustoebern. Sogleich rueckt das gesamte Termitenheer zur Hilfe an. Einige Zeit spaeter praesentiert der Termitenkoenig eine goldene Nadel, die sein Heer ausgegraben hat. Er gibt sie Sir Graham. Wie der Zufall so will, gehoert die Nadel dem Dorfschneiderlein. Ihr bringt sie ihm anstandshalber zurueck und erhaltet zum Dank den Umhang. Sir Graham hat jetzt alle wichtigen Gegenstaende erhalten, die er zum ueberqueren des Gebirges benoetigt: Mit dem Tambourin verscheucht ihr die Schlange, die den Pfad nach Osten blockiert. Da es in den Bergen sehr kalt ist, muesst ihr den warmen Umhang ueberziehen. Solltet ihr Hunger bekommen, esst ihr etwas von der Lammkeule.

Der Pfad endet an einer tiefen Schlucht. Hier hilft das Seil weiter. Ihr werft es wie ein Lasso um den herrausstehenden Felsen (peilt nur nicht den Ast an, der bricht sofort ab) und hangelt euch an ihm nach oben. Nun gelangt Sir Graham zu einem Plateau, das von einem steilen Abgrund durchschnitten ist. An der vorderen Felswand befinden sich stufenaehnliche Felsvorspruenge, die es euch ermoeöglichen den Abgrund zu ueberwinden. Da tauch ploetzlich ein Wolf auf, der Uhu Cedric packt und davonrennt...

Kurzentschlossen schwingt sich Sir Graham auf seinen Schlitten und nimmt die Verfolgung auf. So gelangt er zum Schloss der Eisprinzessin. Vor dem Schloss sitzt ein grosse Adler, der Sir Graham um etwas essbares bittet. Ihr reicht ihm ein Stueck von der Lammkeule, worauf der Adler sichtlich dankbar davonfliegt. Im Schloss selbst erfahrt Sir Graham, dass er unrechtmässig ins Reich der Eiskoenigin eingedrungen ist. Dafuer sollen ihn die Woelfe zerreißen. Doch

ihr braucht nur auf der Harfe zu spielen, und ihr bekommt eine Extrachance:

IN DER HOEHLE DES YETI

In der "Crystal Cave" hat sich ein grausamer Yeti niedergelassen. Sir Graham soll den Kerl vertreiben. Ein Wolf bringt Sir Graham zur Hoehle. Dort wirft er mit Torte nach dem Yeti, woraufhin der ausrutscht und in den Tod stuerzt. In der Hoehle nehmt ihr euch einen Krystall mit (man muss ihn mit dem Hammer herausloesen). Die Eisprinzessin ist von all dem sehr angetan und laesst Cedric und Sir Graham daraufhin frei.

Kurze Zeit spaeter erscheint ein doppelkoepfiger Geier, der Sir Graham am Kragen packt und zu seinem Nest bringt. Zwischen den zahlreichen Zweigen und Aesten im Nest entdeckt er ein Medaillon. Der Adler erscheint und bringt ihn auf den Luftweg zum Meer. Dort wartet bereits Cedric. Sir Graham hebt das Stemmteisen auf, das irgendjemand am Strand zurueckgelassen hat und begibt sich nach Norden. Hier steht ein kleines Segelboot. Bevor ihr damit hinausfahren koennt, muesst ihr erst den Holzboden mit Wachs abdichten. Das Wachs blieb beim Auspressen der Honigwabe uebrig.

KARTE 2:

1=W=W=W=W 1=Segelboot
 = = = = = 2=Strand
 2=W=W=W=4 3=Einsiedler
 = = = = = 4=Harpyien Insel
 3=W=W=W=W W=Wasser

Sir Graham und Cedric finden eine Insel, die von Harpyien bewohnt wird. Wieder hilft hier die Harfe, um die hungrigen Harpyien zu besaenftigen. Am Rastplatz, wo Sir Graham hingebraucht wurde, liegt ein Angelhaken am Boden, den man einsteckt. Ein Bild suedlich muss man Cedric mitnehmen, der von den Harpyien verletzt wurde. Am Strand der Insel hebt Sir Graham die grosse Muschel auf und faehrt mit dem Segelboot zurueck zum Festland. Dort hat sich ein alter Einsiedler niedergelassen (KARTE 2), der Cedric heilt und euch hilft, zu Mordacks Schloss zu gelangen. Doch zuvor gebt ihm die Muschel, damit sie der Greis als Hoergeraet verwenden kann und ueberhaupt versteht, um was ihr ihn bittet.

MORDACKS SCHLOSS:

Eine Meerjungfrau, die mit dem Einsiedler befreundet ist, fuehrt euch zu Mordacks Schloss, das auf einer zerkluefteten Felseninsel mitten im Meer steht. Sir Grahams zerschellt an einem Riff. Von Mordacks Insel gibt es kein Entkommen mehr. Hebt den toten Fisch auf, der am Ufer liegt und geht die schmalen Stufen nach oben zum Schloss...

Der Eingang wird von zwei steinernen Drachenkoepfen bewacht, die jeden Eindringling zu Asche verbrennen. Hier benutzt Sir Graham den Kristall, der die toedlichen Energiestrahlen der Drachenkoepfe reflektiert und so die Statuen zzerstoert. Links vom Burggraben fuehrt eine kleine Treppe zu einem in den Boden eingelassenen Gitter. Man oeffnet es mit dem Stemmeisen. Sir Graham klettert hinunter und gelangt so in ein unterirdisches Labyrinth. Ihr muesst zuerst ein Monster finden, das sich an verschiedenen Stellen im Labyrinth aufhaelt. Wenn ihr dem Monster das Tambourin gebt, macht es vor Freude einen Salto, wobei es seine Haarnadel verliert. Mit dieser Haarnadel laesst sich eine Tuer oeffnen, die zur Vorratkammer von Mordacks Schloss fuehrt.

In einem der Schraenke findet ihr einen Sack mit trockenen Erbsen. Direkt an die Vorratskammer grenzt die Kueche an. Dort trifft ihr auf eine Gefangene von Mordack, Prinzessin Cassima. Schenkt ihr das Medaillon, und ihr gewinnt ihr Vertrauen. Nun geht Sir Graham durchs Schloss. Da ist der seltsame Diener Mordacks, der euch in ein dunkles Verliess steckt. Sir Graham findet dort in

einem Mauseloch ein Stueck Schimmelkaese, welches nur mit Hilfe des Angelhakens zu holen ist. Prinzessin Cassima befreit euch aus dem Verliess und bringt euch zurueck in die Kueche. Wenn ihr das naechste Mal dem unheimliches Diener begegnet, streut ihr die Erbsen auf den Boden, um ihn unschaedlich zu machen. Es ist darueber hinaus moeglich, eine schwarze Katze, den verzauberten Mannanan, zu treffen. In diesem Fall gebt ihr der Katze den Fisch und steckt sie in den Erbsensack. Nun muesst ihr Mordacks Bibliothek aufsuchen. Dort liest Sir Graham das Zauberbuch auf dem Schreibtisch.

Nach einer Weile koennt ihr sehen, wie sich Mordack im angrenzenden Schlafzimmer zu Bett begibt. Seinen Zauberstab hat er arglos auf seinem Nachtschisch abgelegt. Sir Graham nutzt die Situation, klaut den Zauberstab und geht zum Laboratorium gegenueber dem Schlafzimmer....

Dort steht auf einer Empore eine grosse kugelfoermige Maschine. Zwei Tablett sind mit ihr verbunden. Sir Graham legt nun Crispins Zauberstab auf das eine, Mordacks Zauberstab auf das andere Tablett. Indem ihr den Schimmelkaese in den Hohlraum der Maschine werft, wird sie in Gang gesetzt. Sie uebertraegt dann die ganze Zauberkraft von Mordacks Zauberstab auf den von Crispin. Gleich nachdem der Transfer beendet ist, erscheint Mordack und greift nach seinem nun wirkungslosen Zauberstab. Doch der boese Zauberer gibt sich noch laengst nicht geschlagen: Erst einmal verwandelt er sich in die verschiedensten Monster, um Koenig Graham den Garaus zu machen. Eure einzige Chance ist, die Angriffe Mordacks mit Crispins Zauberstab abzuwehren. Dazu muss sich auch Sir Graham in andere Lebewesen verwandeln. Hierfuer habt ihr vier Zaubersprueche zur Auswahl, die ihr in der Reihenfolge 4-2-1-3 anwenden muesst...

Mordack verwandelt sich schliesslich in einen Feuerball, den ihr mit einer Regenwolke pariert. Mordack wird getoetet. Der gute Zauberer Crispin erscheint und zaubert Sir Grahams Schloss zurueck an seinen alten Platz. Dann kehren auch Prinzessin Cassima und die Koenigsfamilie heim. Kings Quest V ist mit voller Punktzahl geloest!

1.216 kings quest 6

Das Paßwort für die Tür des Todes lautet "HINGABE".

Aber: Man muß auf alle Fälle eine Milchflasche und eine Rose im Inventar haben und eine Rose per Luftpost an Cassima geschickt haben. Und trotzdem kann es sein, das es nicht immer klappt.

1.217 klawz the cat

Als Paßwort eingeben:

KIPPER 50 Leben und Levelskip mit <HELP> (etwas länger drücken)
SONIC macht die Katze fast so schnell wie Sonic

1.218 klax

Zum Anfang <SHIFT> und <SPACE> zusammendrücken, dann <1> bis <4> für unterschiedliche, nutzbare Effekte drücken.

Im Spiel :

<CAPS LOCK>, <SPACE>, <4> letzter Level (100)

<CAPS LOCK>, <SPACE>, <3> nächster Level
(möglicherweise nur <3> und <4>)

1.219 kreuz ass poker

Hält man bei einem Gewinn <LEFT MOUSE> gedrückt, so kann man mit <SPACE> das Risiko problemlos bis zum Maximum erhöhen.

1.220 kreuzweg

Level Codes:

- 1 ANFAENGE
- 2 SYNONYME
- 3 INTERIOR
- 4 FILIGRAN
- 5 COQUILLE
- 6 MANDARIN
- 7 TRIPODIE
- 8 KATATHYM
- 9 EPISTASE
- 10 HARPYIEN
- 11 BELGNETS
- 12 POLYAMID
- 13 NAVICULA
- 14 GAYEMENT
- 15 OMELETTE
- 16 LECTURER
- 17 ZODIAKUS
- 18 IPSATION
- 19 VIGNETTE
- 20 RELAXANS
- 21 YOHIMBIN
- 22 DUCHESSE
- 23 JAKONETT
- 24 UNDACTION
- 25 QUIRINAL

1.221 krustys fun house

Level Codes:

- 1 HI KIDS
 - 2 NELSON
 - 3 PATTIE
 - 4 MRPLOW
 - 5 MAGGIE
 - 6 ZACHARY
-

1.222 kwix

Level Codes:

11 Dip 21 Light 31 Nut 41 Egg
2 Art 12 Loop 22 Disk 32 Dial 42 Printer
3 Fun 13 Destination 23 Bump 33 Voice 43 Darkness
4 Cascade 14 Switch 24 Seven 34 Faxid 44 Shop
5 Supreme 15 Final 25 Radio 35 Power 45 Message
6 Monarch 16 King 26 Focus 36 Break 46 Free
7 Resolution 17 Clock 27 Library 37 Operator 47 Box
8 Bad 18 Corel 28 School 38 Destroy 48 Frantic
9 Color 19 Mono 29 Carwash 39 Hifi 49 More
10 Fanatic 20 Devil 30 Caligraph 40 Glas 50 Vampire