

CheatCollectionD

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> CheatCollectionD		
<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	1
1.1	Cheat Collection	1
1.2	- amiga zeitung -	16
1.3	- hilfe -	16
1.4	1869	17
1.5	3d pool	19
1.6	3d soccer	19
1.7	4 get it	19
1.8	4d sports boxing	20
1.9	a-train	20
1.10	a.p.b. - tengen	20
1.11	abandoned places	21
1.12	ace - the space case	21
1.13	ace of the pacific	21
1.14	action cat	21
1.15	action fighter	22
1.16	actraiser	22
1.17	The Addam's Family	22
1.18	The Adventure of Norris	23
1.19	The Adventure of Robin Hood	23
1.20	after the war	24
1.21	afterburner	24
1.22	agony	24
1.23	aladdin	25
1.24	alcatraz	25
1.25	alien	25
1.26	alien 3	25
1.27	alien breed	25
1.28	alien breed - tower assault - team 17	26
1.29	alien breed 2	27

1.30 alien breed 2 cd ³²	28
1.31 alien breed special edition 92 - team 17	28
1.32 alien dash 2	28
1.33 alien space	29
1.34 alien storm	29
1.35 alien world	29
1.36 amazing spiderman	29
1.37 ambermoon	30
1.38 amiganoid	30
1.39 amnios	30
1.40 anarchy	30
1.41 The Ancient Art of Warin	31
1.42 another world	31
1.43 anstoß	32
1.44 antares	32
1.45 apache	32
1.46 apidya	32
1.47 apocalypse	33
1.48 apprentice	33
1.49 aquanaut	34
1.50 The Aquatic Games	34
1.51 aquaventura	34
1.52 arabien nights	35
1.53 arachnophobia	35
1.54 archipelagos	35
1.55 arkanoid	35
1.56 arkanoid 2 - revenge of doh	36
1.57 arkanoid 3	36
1.58 armalyte	36
1.59 armouredden	36
1.60 army moves	37
1.61 arnie	37
1.62 assassin - team 17	37
1.63 assassin spezial edition - team 17	37
1.64 asterix und obelix - operation hinkelstein	37
1.65 astro marine corps	38
1.66 atom smasher	38
1.67 atomic robokid	38
1.68 atomino	38

1.69 atomix	38
1.70 australo piticus mechanicus	39
1.71 awesome	39
1.72 b.c. kid	39
1.73 baal	39
1.74 baby joe	40
1.75 back to the future	40
1.76 back to the future ii	40
1.77 back to the future iii	40
1.78 backstage	40
1.79 ballunacy	42
1.80 bandit kings of ancient china	42
1.81 banshee	46
1.82 barbarian - psygnosis	47
1.83 barbarian 2	47
1.84 bard's tale - tales of the unkown	47
1.85 basejumpers	47
1.86 batman - the movie	47
1.87 battle isle	47
1.88 battle isle - scenario disk #1	49
1.89 battle isle - scenario disk #2	49
1.90 battle squadron	50
1.91 battle valley	50
1.92 baza 'n' runt	50
1.93 beach volleyball	51
1.94 beast busters	51
1.95 beavers	51
1.96 beavers ii	51
1.97 beetle	51
1.98 beneath a steel sky cd ³²	52
1.99 benefactor	52
1.100better dead than alien	53
1.101bettle game	53
1.102beverly hills cop	54
1.103beyond the gates	54
1.104big run	54
1.105bill's tomato game	54
1.106bio challenge	55
1.107bioforge	55

1.108bionic commando	59
1.109black gold	59
1.110black tiger	59
1.111blastar	59
1.112blasteris	59
1.113blob	60
1.114blobble	60
1.115blocks	60
1.116blood money	60
1.117bloodwych	60
1.118blues brothers	60
1.119bobs bad day	61
1.120body blows	61
1.121bompac	61
1.122bombuzal	62
1.123bone crumcher	62
1.124Das Boot	62
1.125borrowed time	62
1.126bounce	63
1.127bounce 'n' blast	63
1.128brainball	63
1.129brainstorm	63
1.130brat	64
1.131brian the lion	64
1.132brutal sports football cd ³²	64
1.133bss jane seymour	65
1.134bubba 'n' stix	65
1.135bubble & squeak	65
1.136bubble bobble	65
1.137bubble gum demo	66
1.138buffalo bills western show	66
1.139bug bomber	66
1.140builderland	67
1.141bump 'n' burn	67
1.142bumpy's arcade fantasy	67
1.143bundesliga manager professional	68
1.144bunny bricks	69
1.145burntime	69
1.146cabal	69

1.147campaign	70
1.148cannonfodder 2	70
1.149capone	70
1.150captain blood	70
1.151captain dynamo	70
1.152captain planet	71
1.153captive	71
1.154car-v-up	71
1.155cardiaxx	71
1.156carrier command	71
1.157cash	72
1.158castle master	72
1.159castlevania 2	73
1.160catabomb avyss	73
1.161catch'em	73
1.162cave master	74
1.163chambers of shaolin	74
1.164champion driver	75
1.165champions manager 93	75
1.166champions of krynn	75
1.167championship manager 94	76
1.168chaneques	76
1.169The Chaos Engine	76
1.170chaos strikes back - dungeon master ii	78
1.171chariots of wrath	78
1.172charlie j cool	78
1.173charly	78
1.174chase headquarter	79
1.175chase headquarter ii - criminal investigation	79
1.176chip's challenge	79
1.177chop & drop	80
1.178chrome	80
1.179chubby christle	80
1.180chuck rock	80
1.181chuck rock 2	81
1.182chuckie egg 2	81
1.183civilsation	81
1.184cj elephant antics	81
1.185click clack	82

1.186clik clak	82
1.187clockwiser	82
1.188Der Clou CD ³²	83
1.189'o'	83
1.190clown 'o' mania	83
1.191colonels bequest	83
1.192colonial conquest	83
1.193colorix	84
1.194comanche	84
1.195command hq	84
1.196commander keen	85
1.197conan the cimmerian	85
1.198conquistador	86
1.199continental circus	86
1.200cool croc twins	86
1.201cool spot	86
1.202corruption	87
1.203cosmic pirate	87
1.204cover girl poker	87
1.205crack does pay	87
1.206crackdown	89
1.207crazy sue	90
1.208creatures	90
1.209The Crescent Hawks Inception	90
1.210crime time	91
1.211crime wave	92
1.212crome	92
1.213The Crypt	92
1.214crystal hammer	93
1.215crystals of aborea	93
1.216curse of ra - die rache der pharaonen	93
1.217curse of the azure bonds	94
1.218cyberoid	94
1.219cyberoid ii	94
1.220cyberpunks	94
1.221cyberspere	95
1.222cybertech aga	95
1.223cytron	95
1.224daley thompson's olympic challenge	95

1.225damned	95
1.226danger freak	96
1.227dark castle	96
1.228darkman	96
1.229darkside	97
1.230das schwarze auge - die schicksalsklinge	97
1.231datastorm	100
1.232days of thunder	100
1.233deadline	101
1.234death mask	103
1.235deep core	103
1.236deep core cd ³²	103
1.237defender of the crown	104
1.238defender of the crown ii	104
1.239deflektor	104
1.240deliverance	104
1.241deluxe pacman 1.4	105
1.242denaris	105
1.243desert strike	105
1.244deuteros	106
1.245devious designs	106
1.246diggers	106
1.247disposable hero	106
1.248dithell in space	107
1.249dogs of war	107
1.250doja dan	107
1.251dominator	107
1.252donk	107
1.253doodleburg	107
1.254doody	107
1.255doofus	108
1.256double dragon	108
1.257double dragon 2	108
1.258double dragon 3	109
1.259dr. plummet's house of flux	109
1.260dragon breed	109
1.261dragon ninja	110
1.262dragon spirit	110
1.263dragon wars	110

1.264dragon's lair - single castle	110
1.265dragon's lair ii - time warp	111
1.266dragon's lair iii	111
1.267dragonflight	111
1.268dragonscape	113
1.269dragonstone	113
1.270drakkhen	113
1.271driller	113
1.272drivin' force	113
1.273drug blasters	114
1.274duck tales	114
1.275duckula 2	115
1.276dungeon master	115
1.277dungeonhero	115
1.278dungeons of avalon	116
1.279dungeons of doom	118
1.280dynablasters	118
1.281dynamite dux	120
1.282dynasty wars	120
1.283dynatech	120
1.284dyter-07	120

Chapter 1

CheatCollectionD

1.1 Cheat Collection

Cheat Collection deutsche Version 1.42 (14.09.1996) Teil 1

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, + -> (, (->),) -> =,

Gedruckte Cheats:

Amiga Zeitung

Hilfe

LiesMich

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

1

1869

Cheat

3

3D Pool

Codes

3D Soccer

Cheat

4

4 Get It

Cheat

4D Sports Boxing

Cheat

A

A-Train

Cheat

A.P.B. - Tengen
Cheat

Abandoned Places
Cheat

Ace - The Space Case
Cheat

Ace of the Pacific
Cheat

Action Cat
Cheat

Action Fighter
Cheat

Actraiser
Cheat

Addam's Family, The
Cheat|Codes

Adventure of Norris, The
Cheat

Adventure of Robin Hood, The
Cheat|Hint

After the War
Cheat|Codes

Afterburner
Cheat

Agony
Cheat

Aladdin
Cheat

Alcatraz
Cheat

Alien
Codes

Alien 3
Cheat|Codes

Alien Breed
Cheat|Codes

Alien Breed - Tower Assault - Team 17
Cheat|Codes

Alien Breed 2
Cheat|Codes

Alien Breed 2 CD\$^3\$\$^2\$
Cheat|Codes

Alien Breed Special Edition 92 - Team 17
Cheat

Alien Dash 2
Hint

Alien Space
Codes

Alien Storm
Cheat

Alien World
Cheat

Amazing Spiderman
Cheat

Ambermoon
Hint

Amiganoid
Codes

Amnios
Codes

Anarchy
Codes

Ancient Art of Warin, The
Hint

Another World
Codes

Anstoß
Cheat

Antares
Cheat

Apache
Cheat

Apidya
Cheat|Hint

Apocalypse
Cheat

Apprentice
Cheat|Codes|Hint

Aquanaut
Cheat|Hint

Aquatic Games, The
Cheat

Aquaventura
Cheat

Arabien Nights
Cheat

Arachnophobia
Hint

Archipelagos
Cheat

Arkanoid
Cheat

Arkanoid 2 - Revenge of Doh
Cheat

Arkanoid 3
Cheat

Armalyte
Cheat

Armourgedden
Cheat

Army Moves
Cheat|Codes

Arnie
Cheat

Assassin - Team 17
Cheat

Assassin Spezial Edition - Team 17
Cheat

Asterix und Obelix - Operation Hinkelstein
Cheat

Astro Marine Corps
Codes

Atom Smasher
Cheat

Atomic Robokid
Cheat

Atomino
Codes

Atomix
Cheat

Australo Piticus Mechanicus
Cheat

Awesome
Cheat|Hint

B

B.C. Kid
Cheat|Hint

Baal
Cheat

Baby Joe
Codes

Back to the Future
Cheat

Back to the Future II
Cheat

Back to the Future III
Cheat

Backstage
Solve

Ballunacy
Codes

Bandit Kings of Ancient China
Hint

Banshee
Cheat

Barbarian - Psygnosis
Cheat

Barbarian 2
Cheat

Bard's Tale - Tales of the Unkown
Cheat

Basejumpers

Cheat|Codes

Batman - The Movie
Cheat

Battle Isle
Codes|Hint

Battle Isle - Scenario Disk #1
Codes

Battle Isle - Scenario Disk #2
Codes

Battle Squadron
Cheat

Battle Valley
Cheat

Baza 'n' Runt
Codes

Beach Volleyball
Cheat

Beast Busters
Cheat

Beavers
Cheat|Codes

Beavers II
Codes

Beetle
Hint

Beneath a steel Sky CD\$^3\$\$^2\$
Codes

Benefactor
Codes

Better dead than Alien
Cheat|Codes

Bettle Game
Cheat

Beverly Hills Cop
Cheat

Beyond the Gates
Cheat

Big Run

Cheat

Bill's Tomato Game
Codes

Bio Challenge
Cheat

Bioforge
Solve

Bionic Commando
Hint

Black Gold
Hint

Black Tiger
Cheat

Blastar
Cheat

Blasteris
Codes

Blob
Codes

Blobble
Cheat | Codes

Blocks
Codes

Blood Money
Cheat

Bloodwych
Cheat

Blues Brothers
Cheat

Bobs bad Day
Codes

Body Blows
Cheat

Bombpac
Codes

Bombuzal
Codes

Bone Crumcher

Codes

Boot, Das
Cheat

Borrowed Time
Solve

Bounce
Cheat

Bounce 'n' Blast
Cheat

Brainball
Codes

Brainstorm
Codes

Brat
Codes

Brian the Lion
Cheat|Codes

Brutal Sports Football CD\$^3\$\$^2\$
Codes

BSS Jane Seymour
Cheat|Codes

Bubba 'n' Stix
Codes

Bubble & Squeak
Cheat|Codes

Bubble Bobble
Cheat

Bubble Gum Demo
Codes

Buffalo Bills Western Show
Cheat

Bug Bomber
Codes

Builderland
Codes

Bump 'n' Burn
Cheat

Bumpy's Arcade Fantasy

Codes

Bundesliga Manager Professional
Cheat|Hint

Bunny Bricks
Cheat

Burntime
Cheat|Hint

C

Cabal
Cheat

Campaign
Hint

Cannonfodder 2
Cheat

Capone
Cheat

Captain Blood
Cheat

Captain Dynamo
Cheat

Captain Planet
Cheat

Captive
Codes

Car-V-Up
Cheat

Cardiaxx
Cheat

Carrier Command
Cheat|Hint

Cash
Cheat

Castle Master
Cheat

Castlevania 2
Hint

Catabomb Avysss
Cheat

Catch'Em
Codes

Cave Master
Cheat|Codes

Chambers of Shaolin
Cheat|Codes|Hint

Champion Driver
Codes

Champions Manager 93
Hint

Champions of Krynn
Cheat|Hint

Championship Manager 94
Cheat

Chaneques
Codes

Chaos Engine, The
Cheat|Codes|Hint

Chaos Strikes Back - Dungeon Master II
Cheat

Chariots of Wrath
Cheat

Charlie J Cool
Cheat

Charly
Codes

Chase Headquarter
Cheat

Chase Headquarter II - Criminal Investigation
Cheat

Chip's Challenge
Cheat|Codes

Chop & Drop
Cheat

Chrome
Cheat|Codes

Chubby Christle
Cheat

Chuck Rock
Cheat

Chuck Rock 2
Cheat

Chuckie Egg 2
Cheat

Civilisation
Cheat

CJ Elephant Antics
Cheat

Click Clack
Codes

Clik Clak
Codes

Clockwiser
Codes

Clou CD\$^3\$\$^2\$, Der
Cheat|Codes

Clown
Cheat

Clown 'o' Mania
Cheat

Colonels Bequest
Hint

Colonial Conquest
Hint

Colorix
Cheat

Comanche
Cheat|Hint

Command HQ
Hint

Commander Keen
Cheat

Conan the Cimmerian
Cheat

Conquistador
Cheat

Continental Circus
Cheat

Cool Croc Twins
Codes

Cool Spot
Cheat

Corruption
Hint

Cosmic Pirate
Cheat

Cover Girl Poker
Cheat

Crack does Pay
Solve

Crackdown
Cheat

Crazy Sue
Cheat

Creatures
Cheat

Crescent Hawks Inception, The
Solve|Hint

Crime Time
Hint

Crime Wave
Hint

Crome
Codes

Crypt, The
Cheat

Crystal Hammer
Cheat

Crystals of Aborea
Cheat

Curse Of Ra - Die Rache der Pharaonen
Codes

Curse of the Azure Bonds
Cheat

Cybernoid
Cheat

Cybernoid II
Cheat

Cyberpunks
Cheat | Codes

Cyberspere
Cheat

CyberTech AGA
Cheat

Cytron
Codes

D

Daley Thompson's Olympic Challenge
Cheat

Damned
Cheat | Codes

Danger Freak
Cheat

Dark Castle
Cheat

Darkman
Cheat

Darkside
Cheat

Das Schwarze Auge - Die Schicksalsklinge
Cheat | Hint

Datastorm
Cheat

Days of Thunder
Cheat

Deadline
Hint

Death Mask
Codes

Deep Core
Cheat | Codes

Deep Core CD\$^3\$\$^2\$
Cheat

Defender of the Crown
Cheat

Defender of the Crown II
Cheat|Codes

Deflektor
Cheat

Deliverance
Cheat

Deluxe Pacman 1.4
Cheat

Denaris
Cheat

Desert Strike
Codes|Hint

Deuteros
Cheat

Devious Designs
Codes

Diggers
Cheat

Disposable Hero
Cheat

Dithell in Space
Codes

Dogs of War
Cheat

Doja Dan
Cheat

Dominator
Cheat

Donk
Cheat

Doodleburg
Cheat

Doody
Cheat

Doofus
Codes

Double Dragon
Cheat

Double Dragon 2
Cheat|Hint

Double Dragon 3
Cheat

Dr. Plummet's House of Flux
Cheat

Dragon Breed
Cheat

Dragon Ninja
Cheat

Dragon Spirit
Cheat

Dragon Wars
Cheat|Hint

Dragon's Lair - Single Castle
Cheat

Dragon's Lair II - Time Warp
Cheat

Dragon's Lair III
Cheat

Dragonflight
Codes|Hint

Dragonscape
Cheat

Dragonstone
Codes

Drakkhen
Cheat|Hint

Driller
Cheat

Drivin' Force
Cheat

Drug Blasters
Cheat

Duck Tales
Hint

Duckula 2
 Cheat

Dungeon Master
 Cheat

Dungeonhero
 Codes

Dungeons of Avalon
 Solve|Hint

Dungeons of Doom
 Cheat

Dynablasters
 Cheat|Codes

Dynamite Dux
 Cheat

Dynasty Wars
 Cheat

Dynatech
 Cheat

Dyter-07
 Cheat

1.2 - amiga zeitung -

Mega-Lo-Mania Amiga 10/92 Seite 116
Hook Amiga 11/92 Seite 118
Chaos Engine Amiga 7/93 Seite 100
Pinball Illusions Amiga 5/95 Seite 78

1.3 - hilfe -

Eingezugene Texte sind meistens zwischen " und ".
Zu drückende Tasten sind von < und > eingeschlossen.
<FIRE> meint den Firebutton des Joysticks.
<LEFT MOUSE>, <RIGHT MOUSE>, <BOTH MOUSE> bezeichnet die Mousbuttons.
<CURSOR UP>, <CURSOR DOWN>, ... steht für die jeweilige Cursortaste.
Alle anderen Tasten sind so benannt, wie auf der Tastatur angegeben.

Die Wörter hinter den Spielnamen bedeuten:
Cheat Tips zum Betrügen
Solve Teilweise oder komplette Lösungen
Codes Level Codes
Hint Hinweise zum Spiel

Other Andere Tips
sind in dem zugehörigen Text enthalten.

1.4 1869

Europakarte: Amerikakarte:

AMSTERDAM ARICA
Bietet: Bietet:
Textilien 12,90\$ Salpeter 17,00\$
Kauft: Kauft:
Kaffee 19,80\$ Textilien 16,90\$
Wolle 5,10\$
Pflanzenöl 4,40\$ CAYENNE
Zucker 13,60\$ Bietet:
Elfenbein 71,00\$ Edelholz 9,50\$
Kakao 21,00\$ Kauft:
Werkzeug 111,70\$

BARCELONA
Bietet: HABANA
Wein 3,40\$ Bietet:
Werkzeug 93,80\$ Zucker 10,30\$
Kauft: Kauft:
Baumwolle 5,30\$ Edelholz 12,50\$
Maschinen 153,30\$ Werkzeug 113,10\$
Gewürz 24,30\$
Edelholz 13,50\$ LOS ANGELES (Werft)
Bietet:

HAMBURG Werkzeug 95,10\$
Bietet: Textilien 13,40\$
Waffen 69,60\$ Kauft:
Werkzeug 95,60\$ Baumwolle 5,40\$
Kauft: Wolle 5,70\$
Kautschuk 21,30\$ Edelholz 14,50\$
Gewürze 24,70\$ Seide 11,30\$
Edelholz 14,40\$ Tabak 29,80\$
Seide 12,50\$ Gewürze 25,70\$
Wein 4,10\$
Salpeter 28,00\$ NEW ORLEANS
Bietet:

LE HAVRE (Werft) Textilien 12,70\$
Bietet: Kauft:
Wein 3,50\$ Seide 12,30\$
Textilien 13,30\$ Maschinen 153,90\$
Kauft:

Kohle 9,60\$ NEW YORK (Werft)
Seide 12,40\$ Bietet:
Baumwolle 5,40\$ Waffen 69,00\$
Maschinen 144,20\$

LISSABON Kauft:
Bietet: Edelholz 13,50\$
Wein 3,40\$ Kautschuk 22,20\$
Kauft: Salpeter 26,00\$
Pflanzenöl 4,40\$ Seide 12,40\$
Zucker 13,20\$ Kohle 9,80\$

Kaffee 19,00\$
PUERTO BELLO
LIVERPOOL (Werft) Bietet:
Bietet: Kaffee 14,40\$
Maschinen 145,20\$ Kauft:
Textilien 13,20\$ Textilien 15,70\$
Kauft:
Baumwolle 5,40\$ RIO DE JANEIRO
Tee 23,30\$ Bietet:
Elfenbein 69,80\$ Kakao 13,50\$
Edelholz 14,20\$ Kohle 5,50\$
Wein 4,00\$ Kauft:
Maschinen 160,10\$
LONDON (Werft) Werkzeug 11,70\$
Bietet:
Werkzeug 96,20\$ SAN FRANZISKO
Maschinen 143,30\$ Bietet:
Kauft: Maschinen 142,10\$
Baumwolle 5,50\$ Werkzeug 94,20\$
Tee 23,30\$ Kauft:
Pflanzenöl 4,20\$ Wein 6,20\$
Früchte 19,60\$ Früchte 19,50\$
Tabak 26,80\$ Kaffee 12,50\$

ODESSA
Bietet:
Pflanzenöl 3,20\$
Kohle 6,30\$
Kauft:
Baumwolle 5,40\$
Gewürz 26,50\$
Zucker 15,10\$
Tee 24,00\$
Edelholz 14,70\$

PORTSAID
Bietet:
Baumwolle 4,80\$
Kauft:
Waffen 79,50\$
Werkzeug 99,30\$

TRIEST
Bietet:
Textilien 12,90\$
Werkzeug 94,20\$
Kauft:
Kakao 21,50\$
Tabak 28,50\$
Früchte 17,50\$

TUNIS
Bietet:
Früchte 16,10\$
Kauft:
Waffen 79,50\$
Werkzeug 99,30\$

Wenn man manchmal Probleme hat, den gewünschten Zielhafen zu erreichen, da kein Geld für die Bezahlung der Mannschaft an Bord ist, dann klickt man mit <LEFT MOUSE> den Zielhafen an, um die Info auf den Bildschirm zu bringen. Als nächstes muß <BACKSPACE> gedrückt und die Info mit Hilfe von <LEFT MOUSE> werden. Das Schiff befindet sich nun im angewählten Hafen.

1.5 3d pool

Trickschüße:

```
01 0768 024 63 10
02 1002 041 63 09
03 0032 100 63 00
04 0962 024 63 00
05 0512 024 63 10
06 0405 060 63 20
07 0018 061 63 20
08 0771 099 56 12
09 0932 024 63 11
10 0927 027 63 20
11 0751 100 16 20
12 0916 025 55 10
13 0004 054 58 20
14 0864 100 63 10
15 0084 076 12 00
16 0880 048 39 20
17 0372 100 63 10
18 0512 100 63 10
19 0601 024 63 20
```

1.6 3d soccer

Während des Spiels eine kleine Kaffeepause machen ! Nach einer Weile gibts einen Elfmeter (Game weiterlaufen lassen)!

1.7 4 get it

Folgende Cheatwörter eingeben:

```
Off Time   Zeit Aus
Keep Time  Zeit An
Skipbord   <J> für Levelskip
Killtile   <K> für um höhere Teile zu Killen
Infinity   <R> für Retries
Showpass   Display für Passwörter
Ovaltine   alle Cheates zu gleich
```

1.8 4d sports boxing

Investiere alles was möglich ist in Deine Kräfte und setze im Trainingsbildschirm so Deine Stärke auf volle Leistung. Halte im Ring nun den Finger auf <FIRE> und laufe in Richtung Deines Gegners.

1.9 a-train

Zunächst sollte man es mit einer kleinen Eisenbahngesellschaft versuchen, um dann anschließend die entsprechende Stadt weiterzuentwickeln.

Am Anfang sollte man nur einige Apartments und Leasebuildings erwerben und sie eine ganze Weile behalten. Erst, wenn sie im Wert gestiegen sind, sollte man einen Verkauf in Erwägung ziehen.

Sobald man sich ein Stadion leisten kann, sollte man sich auch eines kaufen. Dann eine Woche warten und sofort wieder verkaufen. Man bezahlt \$1.000.000 und erhält im direkten Gegenzug schlappe \$6.000.000. Ähnliches gilt auch für Golfplätze, Skipisten und Jahrmärkte.

Alle flüssigen Mittel sollte man in Aktien, Grundstücke und Immobilien anlegen, bevor man am 1. April Steuern zahlen muß. Diese Maßnahme drückt die Einkommenssteuer ganz gewaltig!

Am 24 Dezember sollte man den Kopf Richtung Nachthimmel erheben um den Weihnachtsmann kennenzulernen.

Wer gerne eine Million Zusatzkapital haben möchte, der braucht nur bei gedrücktem <SHIFT> "CHEATERWIMP" (oder "CHEATERCHEATERWIMP") eingeben.

Man klickt im Hauptmenü INNENSTÄDTISCHER NEUAUFBAU an, entfernt dort alle seine Züge und verkauft sie. Danach klickt man im Hauptmenü NEUE STADT an und hat dort den Eintrag der verkauften Züge dazubekommen. Man sollte jedoch kurz vor 50 Millionen aufhören Kohle zu scheffeln, da sonst das Game aus ist.

Ein Cheat für die Deutsche Version:
<SHIFT> drücken, dann folgendes eingeben um ne Menge Kohle zu bekommen:
"SCHUMMLERSCHUMMLERSCHLAPPSCHWANZ"

Es gibt eine 7.Szenario! Nachdem das Spiel geladen ist und das Systemmenü erscheint, sofort abspeichern. Dieses wird sofort wieder geladen. Huch, hier ist die neue Landschaft, neuer Spaß.

1.10 a.p.b. - tengen

In den Highscores "ALF" eingeben, um unendliche Demerits zu erhalten.

Indem Du am Anfang des Spieles Joystick up und <FIRE> drückst, ist es Dir möglich, an irgendeinem Tag bis zum 16. anzufangen.

<FIRE> drücken und alle vorausfahrenden Fahrzeuge werden aufgrund

der Sirene Platz machen.

1.11 abandoned places

Vorraussetzung ist, den Kleriker Felius in der Party zu haben, da dieser Nahrung zaubern kann. Das spart schonmal die Kohle für diese Anschaffung. Hat man nun gerade eine Prügelei mit Monstern hinter sich, so läßt man den guten Herrn so lange Nahrung zaubern, bis die Party nichts mehr tragen kann. Jetzt sucht man sich eine Stadt mit möglichst niedriger Maut (z.B. Iron Home) und verhökert das Zeug dort. Das ganze wiederholt man, bis man genug Bargeld hat.

1.12 ace - the space case

Die Cheat-Passwörter der Demo-Version:

NEILSKI unendliche Energie
STEVE Levelskip mit <RIGHT MOUSE>
SKIBSNIB Levelskip + Überraschung
MARZEL zeigt im Spiel Geheimräume (BONUS SYMBOL <S>)
CHICKEN unendlich ROCKETS <JOY NACH UNTEN UND FIRE>
PAUL unendlich Leben
VORTEX macht alle CHEATES wieder rückgängig
RICHARD alle Cheats zusammen

Es dürfen nicht alle CHEAT PASSWÖRTER gleichzeitig verwendet werden!
Ein CHEAT PASSWORT kann andere eventuell deaktivieren.

Voll-Version

NEIL unendlich Leben
RICHARD1 unendlich Leben
NICK unendlich Energie
STEPHEN unendlich Rockets
DAVID Levelskip mit <RIGHT MOUSE>
MARZEL wie oben
SKIBSNIB wie oben
VORTEX wie oben
RICHARD2 alle Cheats zusammen

1.13 ace of the pacific

Wählt man REPLAY MISSION, hebt dann aber nicht ab, sondern verläßt das Programm mit <ALT>+<Q>, so wird die vermasselte Mission nicht bewertet. Und beim nächsten Start des Spieles kann man seine Karriere ungeknickt mit einer einfacheren Mission fortsetzen.

1.14 action cat

Spezial-Paßwörter:

"7lives" unendliche Leben
"ZipZap" stärkste Waffe
"Supercat" Keine Kollisionsabfrage mehr
"Hellgate" Warp in den zweiten Level
"power me" Mehr Extrawaffen

1.15 action fighter

In den Highscores mit "Z BACK DOOR" eintragen für unendlich Leben.
(Vielleicht auch ohne Leerzeichen!)

1.16 actraiser

Beim fünften Gegner, dem Monster auf der Plattform mit den Stacheln, reduziert man dessen Energie bis auf einen Punkt. Nun wartet man, bis die Zeit noch etwa zwei Sekunden beträgt und schlägt dann ein letztes Mal zu und besiegt das Monster. Während es explodiert, haucht auch der Held ein Leben aus, doch statt einem Leben weniger hat er hinterher 99 Leben.

1.17 The Addam's Family

Level Codes:

1 1ZIKS
2 &ZHKS
3 8DK9X
4 ?DY9M
5 VLZ13
6 VDH9c

Um unendlich viele Leben zu erhalten, braucht man nur an der Continue-Türe vorbeizugehen. Dort befindet sich ein Raum, in dem man die Leben einsammeln kann.

Nützliche Codes:

First power-up: &l#l#
Second power-up: ?lS1M
Third power-up: BLSRS
Pugsley: V121B
Wednesday: VD2RL
Granny: V&YKW
Fester: VL#R4

Hier ein paar recht nützliche Paßwörter:

&lY1M ein weiteres Energieherz
?1J14 das zweite Zusatzherz

?ZR1K WEDNESDAY, die Tochter ist somit befreit
VZ#K# PUGSLEY, der Sohn ist auch frei
VGJ1Y Onkel FESTER ist frei
VLKKV OMA hat ebenfalls die Freiheit erreicht

1.18 The Adventure of Norris

<HELP> bringt unendlich Leben.

1.19 The Adventure of Robin Hood

Als erstes sollte man sich um seine Fähigkeiten als Bogenschütze kümmern und an der Zielscheibe üben, danach ein Gespräch mit dem Eremiten im Nordwesten führen, von dem man neben Tips beim ersten Besuch auch ein nützliches Utensil erhält. Nun macht man sich daran, seinen Mannschaft zusammenzustellen. Man braucht sie zwar nicht unbedingt, sie kann aber durchaus praktisch sein, wenn man sich mit den Nordmannen prügelt. Zwar gibt der Eremit als ersten Hinweis den auf Little John, den man in Südosten findet und dessen Mitarbeit man recht einfach gewinnt. Wenn man ihn allerdings sofort aufsucht, so kann es passieren, daß man auf Will Scarlet und damit auf ein weiteres Hilfsmittel verzichten muß. Dieser wird nämlich von den Wachen beim Wildern erwischt und endet am Galgen, wenn Robin ihn nicht rechtzeitig rettet. Daher sollte man sich zu Anfang besser in der Nähe des Schlosses aufhalten, denn sonst könnte der Weg zu lang sein. Die Zeit kann man dazu verwenden, schon mal etwas Bargeld zusammenzuräubern. Mit diesem Geld kann man sich auf alle Fälle die Gunst der Bevölkerung durch Spenden erkaufen, wahrscheinlich gewinnt man mit der Übergabe einer entsprechend großen Summe an ihn auch die Hilfe von Fiar Tuck. Folgende Geldquellen wurden ausfindig gemacht : Zum einen kann man Lady Marian um vier Goldstücke erleichtern, was man allerdings nicht zu oft tun sollte, denn wenn man sie ohne Barschaft antrifft, wird sie dummerweise automatisch gemeuchelt. Den gleichen Betrag erhält man, wenn man einen feigen Händler außerhalb der Stadt stellt. (Die mutigen, die die Flucht ergreifen, sind wertlos, da man sie nicht erwischt.) In der Stadt baut von Zeit zu Zeit ein Händler seinen Gabentisch rechts neben dem Schloß auf, bei ihm kommt man sehr einfach an fünf Goldstücke, geht allerdings auch das erhöhte Risiko einer Festnahme ein. Den Barden kann man notfalls auch noch um eine Münze erleichtern. Das Geld ist den Armen zu geben, was sich recht positiv aufs Image auswirkt. Gleiches gilt, wenn man einige der Wächter meuchelt, was tunlichst am Stadtrand geschehen sollte, damit man einen Fluchtweg offen hat. Sobald man sich einigermaßen von einen Schurken in einen Helden gewandelt hat, kann man sich an Lady Marian heranmachen. Nachdem man sie dreimal angesprochen hat, steht sie voll hinter Robin und spendiert einen goldenen Ring. Ab diesem Punkt ist das Happy End schon fast perfekt, man muß nur noch den Sheriff erledigen. Dies sollte möglichst innerhalb der Schloßmauern geschehen, praktisch wäre es, wenn möglichst wenig Wachen, dafür aber ein oder zwei eigene Leute in der Nähe sind. Ein Patentrezept hierfür gibt es leider nicht, hier hilft mehr Glück als Verstand.

Und noch ein kleiner technischer Tip, mit dem sich das lästige Löschen des letzten Spielstands beim Ableben des Helden austricksen läßt: Nach jedem signifikanten Fortschritt sollte man das Spiel mit F1 abspeichern und beenden. Der Spielstand steht nun in der Datei STATUS.DTA, von der man mit COPY STATUS.DTA STATUS.ALT eine Sicherheitscopy erstellt. Mit COPY STATUS.ALT STATUS.DAT kann man diesen Spielstand im Fall des Falles wiederherstellen.

1.20 after the war

Drücke

<ALT> + + <1> unendlich Zeit & Energie
<ALT> + <M> + <1> Levelskip

Level Codes:

2 101069

1.21 afterburner

Game stoppen und "TOGETHER IN ELECTRIC DREAMS" --> etwas muß ein digitalisiertes WOW! zu hören sein, wenn nicht, dann "THUNDERBLADE" eingeben, folgende Tastaturbelegung:

<G> extra missiles
<T> weniger missiles
<>> ein Level mehr
<<> ein Level weniger
<N> ein Leben mehr

Zur Screenoberkante fliegen um Raketen auszuweichen. Verlangsamen, um in den Leveln 8-17 Steinen auszuweichen. Volle Geschwindigkeit um Infrarot-Raketen zu entgehen.

Während des Spiels "FANTASY" eintippen, um dann mit <F1> - <F5> die verschiedenen Waffen aussuchen zu können. <RETURN> wechselt den Level.

1.22 agony

Im Titelbild "FANTASY" eingeben, für folgende Tastenbelegung:

<F1> Alle Extras
<F2> Schwert oben
<F3> Schwert unten
<F4> Extraleben
<RETURN> ein Level weiter

1.23 aladdin

Folgende Joystickkombination sollte man einmal ausprobieren:

(V=vorne, H=hinten, L=links, R=rechts, F=<FIRE>)
 V,H,L,R,F,H,V,R,L,F,H,R,F,R,H,F,V,V,F,H,V,H,F

Das Spiel sollte jetzt von selbst den Pausenmodus beenden und folgende Cheats sollten einem zur Verfügung stehen:

<F10> Level skip
 <1>-<9> springt zum entsprechenden Level
 <Z>(<Y>) Aladdin kann beliebig bewegt werden
 <+> höhere Geschwindigkeit
 <-> Geschwindigkeit senken

Während des Bonus-Spiels kann man das Spiel in den Pausenmodus schalten und mit <TAB> ein beliebiges Symbol anwählen. Nun läßt sich mit <FIRE> und erneuten <TAB> das Symbol mitnehmen.

1.24 alcatraz

Am Anfang immer Feuer drücken und bei Codeabfrage 3 mal die Maschinenpistole wählen -> zum Starten

1.25 alien

Levelcodes: 272H 1106D 2361F 7140E 7163H

1.26 alien 3

Während des Spiels auf und dann auf <N> drücken, um in den nächsten Level zu kommen.

Wenn der Optionsbildschirm erscheint, wähle HARD und SIX Kredite und beginne das Spiel wie normal. Während dem Spiel drücke <SPACE> und <N> zusammen, damit du auf den nächsten Level kommst.

Um einen Level zu überspringen sollte man beim Spielstart sich fuer den schwierigsten Schwierigkeitsgrad entscheiden und 6 Credits anwählen. Dann während des Spiels die <SPACE> und <N> gleichzeitig drücken um in den nächsten Level zu gelangen.

1.27 alien breed

Während des Spiels "TULEBY" (Y=Z) eingeben und schon ist man ein Stockwerk weiter. Terminal suchen (vom Decklift aus nach unten gehen) und eingeben:

"ALIENS ARE FAGGOTS" Unsterblichkeit

"I CANT BE ARSED TO PLAY THE FIRST LEVELS" Sofort weiter bei Level 3
 "PUFFNUTS MODE" verlangsamte die Aliens
 "IS IT TRUE THAT THE ALIENS SUPPORT MAN UTD" schwächt die Aliens
 "PISSSED AS A FART" Besoffen oder was?
 "PITBULLS ON THE LOOSE" Aliens werden wie Pitbulls
 "BEN JOHNSON TRAINED THESE ALIENS" macht die Aliens schneller
 "THE IRAQIS MADE THE WEAPONS" schwächt die eigenen Waffen
 "SALMAN RUSHDIE PLAYS ALIEN BREED" alle Aliens rennen weg
 "BEWARE ALIENS SPADGE HAS DROPPED ONE" Alle Aliens flüchten
 "STEVIE WONDER" schaltet den Bildschirm ab
 "ST EMULATOR"
 "PC EMULATOR"

Es gibt auch noch ein paar Lacher:

GAMESX, SPADGE, LEEDS, LIVERPOOL, NEWCASTLE, BROWN, GALLUP, PINK FLOYD,
 FULL CONTACT

Wenn man in Level 2 nicht gleich in den Reaktorraum geht, sondern nur
 soweit, bis sich die Musik ändert und danach wieder ein Stück zurück,
 so ist das gesamte Deck leer von Aliens.

Level Codes für Team 17s Zusatzdiskette:
 (Man gibt sie im Hauptmenü des Terminals ein.)

2 XXDFA
 4 RTHAA
 6 LAEEA
 8 UYTТА
 10 PPEAB

1.28 alien breed - tower assault - team 17

One Player Mode:

Civilian: EEBBLGDAHDCAAAЕH
 Engineering Deck: FKASMCEADDCAAADG
 Main: LABCLCECSDCAAADJ
 Military: EPAIKCECKDCAAADF
 Science: JGAALCDANDCAAAEA
 Storage: EJAGLKDAGDCAAADC

Man gebe als Level-Password dieses ein: "POIUYTREWQ654321".

Nun kann man folgende, nette Sachen machen:

<HELP> ?
 <L> +1 Leben
 <M> Karte (Funktioniert nicht überall)
 <1> different starting position
 <2> "
 <3> "
 <F1> Weapon types
 <F2> "
 <F3> "
 <F4> "
 <F5> "
 <F6> ?

<F7> ?
 <F9> Man kann nun durch Wände gehen.

Keypad: <1>
 <2>
 <ENTER> Get Area Password

Code-Schlüssel: ZXCC L UVWK P uvwk YY

Z - Tower
 X_YY - Tower Level
 CC_YY - Credits
 L_YY - Lives
 U/u_YY - MP, Body Armour (p)
 V/v_YY - Laser (L), Missiles (Mis)
 W/w_YY - Firewall (Flame), Refraction Laser (RFL)
 K/k_YY - Keys
 P_YY - 1 Player/2 Player-Modus
 YY - gegenläufig variabler Endcode

Die Kleinbuchstaben u,v,w und k beinhalten die Codes für Player 2.
 Verwendet werden 16 Buchstaben: ABCD EFGH IJKLMNPS.
 Mit zunehmender Zahl an Lives, Keys, Credits und Waffen wachsen die Buchstabenwerte der vorderen Codes an: A --> B --> ... --> M --> N --> P --> S
 Gleichzeitig nehmen die Buchstabenwerte des YY-Codeteils ab:
 S --> P --> N --> M --> ... --> B --> A

Während beim hinteren YY-Codeteil die Nummerierung in diesem Sinne fortlaufend ist, werden im vorderen Codeteil die nicht im Code auftauchenden Buchstaben O, Q und R mitgezählt.

D.h., daß sich beim Sprung von 5 auf 6 Lives der Buchstabencode an Position 5 von N nach P ändert. Im YY-Codeteil ändert sich der Buchstabencode jedoch für dieses eine Leben über 2 Buchstaben, also beispielsweise von J nach H. Das nicht auftauchende O an Position 5 wird also als I im YY-Codeteil mitgezählt. Beim Sprung von 6 auf 7 Lives verändert sich der Buchstabencode an Position 5 folglich von P nach S. Analog ändert sich der YY-Codeteil von H nach E, die nicht auftauchenden Buchstaben Q und R werden als G und F mitgezählt.

Beim Aufruf der Level Codes werden maximal 7 Lives, 5 Amor und 15 Keys (begrenzt durch den S-Code) erzeugt, auch wenn bereits mehr angesammelt wurde. Ein gekaufter Scanner wird nicht im Level Code notiert. Es sind auch noch einige Variationen im levelspezifischen Codeteil möglich, die jedoch unter Umständen dazu führen können, daß der Spieler plötzlich außerhalb des Towers im schwarzen Nichts herumirrt.

Levelcodes und folgende Teile im englischen Abschnitt nachschauen!

1.29 alien breed 2

Level Codes:
 2 353828 10 193831
 3 108383 11 090921
 4 370101 12 309383
 5 982822 13 101221
 6 847464 14 103992

```

7 737373 15 998112
8 928112 16 125332
9 287364 17 091233

```

Die Cheats werden aktiviert, wenn man im Options-Menü folgende Codes eingibt:

```

098654 man erhält zu Beginn an 10 Leben
736353 Anfangskapital 50000 Credits
378829 man hat 50 Schlüssel
243433 mit <N> kommt man in den nächsten Level

```

1.30 alien breed 2 cd³²

Level Codes:

```

2 634197 6 830521 10 710515 14 054076
3 795166 7 174170 11 680518 15 711222
4 049813 8 123459 12 266162 16 470914
5 175992 9 666666 13 261057 17 490902

```

```

642064 10 Extra-Leben
128128 50.000 Credits
767747 Alle Waffen mit <F1> bis <F10> wählbar
720223 Kein Mangel mehr an Schlüsselkarten

```

1.31 alien breed special edition 92 - team 17

```

"KEY TO THE CITY" unendlich viele Schlüssel
"ALIENS ARE BENDERS" unendlich viel Energie
"STEVIE WONDER" schaltet den Bildschirm ab
"JANUARY SALE NOW" Aliens werden schnell
"ST EMULATOR"
"PC EMULATOR"
"KATHARINA HAS FARTED AND ITS A BEAUTY" Aliens fehlen
"SALAMAN RUSHDIE PLAYS ALIEN BREED" Spieler ist unsichtbar
"FUCK OFF" vorher lieber einmal abspeichern!

```

1.32 alien dash 2

Allgemeine Tips: Nicht alles was man findet ist gut für einen. Manche Töpfe oder Schatzkisten enthalten auch Bomben, also immer aus sicherer Entfernung mit der Waffe öffnen.

Level 1: Das Tor zum Levelende führt wird sich nur öffnen, wenn Du alle Gegner erledigt hast. Ist das geschehen gehe zum Tor. Dort findest du einen großen Stern als Symbol auf dem Boden. Schieße auf ihn und er wird den Schlüssel für das Tor freigeben.

Level 2: Wer sich schon immer gewundert hat, warum das Tor, daß zum Levelende führt, sich nicht öffnen läßt, der sollte im Spiel auf 2 nebeneinander

liegenden Sterne achten. Schießt zuerst auf den rechten Stern mit normalen Schuß. Es wird eine Brücke erscheinen. Schießt dann auf den linken Stern. Dieser gibt Extra Cash frei. Setzt nun das Spiel fort. Später muß dann, wenn alle Gegner erledigt sind, noch mal zu der Stelle mit den 2 Sternen gegangen werden. Schießt auf den rechten und den linken und einer wird Dir einen Key zum Verlassen des Levels geben.

1.33 alien space

Level Codes:

- 1 trainings mission
- 2 moonbase alpha
- 3 servalan 5
- 4 base amersat
- 5 aristos planet
- 6 paradox iv
- 7 ky a154
- 8 tarial omega
- 9 kartan v
- 10 alpha beta base

1.34 alien storm

Um einen Level weiterzukommen, drückt man einfach die Taste <F>.

1.35 alien world

Wer im Titelscreen "BILL AND TEDS BOGUS GAME" eingibt, der hat unendlich viele Leben und springt im Pausenmodus mit <ß>, <'> oder <Ü> einen Level weiter.

1.36 amazing spiderman

Drückt im Titelbild doch mal <RETURN>, dann kann man die Energie während des Spiels mit <HELP> wieder auffüllen.

Gib "GENERIC" auf der Punktetafel ein. Drücke den Hilfsschlüssel während des Spiels, um Deine Energie wieder aufzuladen.

Wenn das Titelbild lädt <FIRE> drücken, nun dürfte die Abfrage kommen(1 - 3). Bevor wir jetzt wählen drücken wir nochmals <FIRE> und dann <2>. Wenn Spiderman jetzt im Spiel Energie verliert, können wir die durch Druck auf <HELP> wiederherstellen.

1.37 ambermoon

In Großvaters Haus löscht ihr mittels eines Wassereimers den linken Kamin. Danach betretet ihr den Kamin und befindet euch in einem geheimen Raum. In einer Truhe, die mit einem Dietrich geöffnet werden muß, befindet sich Netsraks Zauberstab. Diesen nehmt ihr mit und geht sodann mit dem Zauberstab nach Spannberg. In einer der nördlichen Gassen befindet sich ein Schild mit der Aufschrift : Karsten war hier!!! Hier benutzt ihr den Zauberstab und schwups! seit ihr in dem Büro von Thalion, wo ihr alle Programmierer des Spieles in eure Party aufnehmen könnt. Diese besitzen schon alle Gegenstände, die man für die Lösung des Spieles gebrauchen kann.

1.38 amiganoid

Level Codes:

01 AF	06 CHESS	11 FUN?	16 CROSS	21 CBM
02 HELLO	07 CAR	12 ROCKET	17 HOLE	22 DISK
03 SIDE	08 ARROW	13 ANGLE	18 CUBE	23 LABBY
04 BLOB	09 LUCK	14 OLLE	19 BOUNCE	24 DICE
05 ACIEED	10 HOUSE	15 GNU	20 FELLOW	25 LAST

1.39 amnios

Level Codes:

Level 1 FRDSNSMNGR
2 PLFRMNLQSN
3 LSNBRGNSLQ
4 LKMCTKSCDF
5 STBNLMRCHL
6 RCHLMCLRHS
7 THBSTSTFTT
8 THTHJJRSNN
9 MLFNDBTFLL
10 BTMNDHRCH

1.40 anarchy

Level Codes:

5400	0101	3901	2602
9902	4303	9003	6904
3305	9305	3406	0407
6407	2008	7408	4709
3810	0511	6811	3212
0213	8213	5014	1015
8215	5116	0117	7017
5518	2819	9919	7320
2521	0622	3722	1223
4523	4124	1825	1926
9726	5927	0528	

1.41 The Ancient Art of Warin

Bomber nie ohne Geleitschutz fliegen lassen.

Im Gegenzug solltet ihr immer unbewachte Bomber des Gegners angreifen.

Angriffe am besten mit zahlenmäßig überlegenen und energiereichenden Schwadronen fliegen.

Auf dem Flugplatz sind selbst zahlreiche Gegner eine leichte Beute. Also sobald die feindlichen Piloten nach einem Angriff abdrehen, mit Bombern verfolgen und die gelandeten Maschinen am Boden zerstören.

Erstrebenswert sind Angriffe auf dem Flugplatz des Gegners, aber auch Grenzbombardements sind überlebenswichtig.

Bomber möglichst nahe an der Landebahn einsetzen, da sie dort nach dem Angriff vor den Abfangjäger sicher sind.

Gegnerische Bomber sind nach den Abwürfen sehr leicht zu treffen und zu besiegen.

Bei Bombenangriffen alle Maschinen so schnell wie möglich starten, da sie am Boden gute Zielscheiben darstellen.

1.42 another world

Während des Spiel <C> drücken um diese Levelcodes einzugeben:

Level Codes:

```
1 EDIJ
2 HICI
3 FLLD
4 LIBC
5 CCAL
6 EDIL
7 FADK
8 KCIJ
9 LDIJ
10 LALD
11 LFEK
```

oder

```
1 EDJI
2 HICI
3 FLLD
4 EDIL
5 FADK
6 CCAL
7 LIBC
8 KCIJ
9 LDCI
10 ICAH
```

11 LDIJ
12 LALD
13 KJIA
14 LFEK
15 FLAK
16 LAEA
17 FIEI
18 GABK
19 KCGB

1.43 anstoß

Teilweise gibt es Vereine, die einen Spieler (meist ein Stürmer) besitzen, der keinen Namen hat. Dieser Spieler ist 0 Jahre alt und hat eine Stärke von 0. Diesen Spieler sollte man versuchen zu verkaufen, hat er doch einen Marktwert von ca. 84 Millionen Märker. Es empfiehlt sich im Editor die ausländischen Spieler jünger und billiger zu machen. Alle Spieler, die nicht Stärke 7 haben, sollte man auf diesen Wert setzen.

1.44 antares

Wem der Materialcontainer Schwierigkeiten bereitet und wer gleichzeitig einen solchen kostenlos zur Verfügung gestellt haben möchte, sollte folgendermaßen vorgehen: Alle gespeicherten "Equipen", die noch keinen Container besitzen, können mit einem versehen werden, indem Ihr mit einem Filemonitor eine kleine "Verbesserung" in der Datei EA (bzw. EB oder EC) im Verzeichnis EQ auf Disk 2 vornehmt. Dazu verändert Ihr das 374.Byte von Hex 00 zu Hex 14. Fertig !

Beim Bahnhof einfach KOMC40 eingeben und schon kann man die Städte Akrillion, Remonia und Sistar-City anreisen.

1.45 apache

Einfach "OVERDRIVE" eingeben und der Screen blinkt kurz auf. Dann hat man folgende Cheats zur Verfügung (auf dem Keypad ?):

```
<1>-<5> Levelskip  
<6> Bonusteil zu spielen  
<W> beste Waffen
```

1.46 apidya

Bonuslevel:
Level 1-1 Engel aufsammeln
Level 1-2 Nach der Vernichtung des Maulwurfs in dessen Hügel fliegen
(ganz runter).

Level 2-2 Bei Weggabelungen immer (!!) nach oben fliegen. Bei der Sackgasse ist ein Bonuslevel versteckt (einfach auf die Mauer zufliegen).

Level 2-3 Wenn der Hecht explodiert, in dessen Maul fliegen.

Level 3-1 In die Ratte reinfliegen, wenn die Maden verheizt sind.

Im Titelbild eingeben, danach <RETURN>:

```
"showcredits" Endsequenz
"misshoneybee" Level 2
"hastalavista" Level 3
"deputyoflove" Level 4
"sneakpreview" Level 5
```

Mit <P> in den Pausemodus gehen und dann "ulrdabba" eingeben, um die volle Bewaffnung zu bekommen. Leider funktioniert das nur einmal. Wenn es also mal nicht funktionieren sollte, dreht man das Zauberwort einfach um also "ABBADRLU", tippt dies ein und danach nochmal richtig herum.

Zeitlupe: <HELP> und gleichzeitig drücken.

1.47 apocalypse

Folgendes machen:

<K> drücken und gedrückt halten, <N> drücken und halten, <K> loslassen, <A> drücken und halten, <N> loslassen, <R> drücken und halten, <A> loslassen, <F> drücken und halten, <R> loslassen, <F> loslassen. Und schon ist man unsterblich.

1.48 apprentice

Level Codes:

```
5 GUILD
8 SPELLS
12 DRUID
14 FAERIE
```

Andere Codes: WIZARD, ARCANE, FAIRIE.

Wenn man nicht gleich den erstmöglichen Ausgang ansteuert, kann man des öfteren ergiebige Bonuslevel aufsuchen. So etwa in Level 3, wenn man bis zum Ende der Plattform geht. Dort ist ein unsichtbarer Schalter, etwa in der Höhe von drei Steinen übereinander und einem Stein rechts. Wenn man den Schalter betätigt hat, erscheint zunächst einmal eine Insel in der Luft. Wenn man auf sie springt, sieht man eine kleine Bonushöhle mit einem Schlüssel, der einen weiteren Ausgang öffnet. Dieser führt nach Level 19, nach dessen Beendigung landet man in Level 4. Ähnliches geschieht in Level 6, hier kann man sogar einige Level überspringen. Man beachtet den Levelausgang vorerst nicht, sondern spielt weiter, bis man zu einem Loch kommt. Den dortigen Türwächter killt man, springt in das Loch, legt den Schalter um und nimmt sich den Schlüssel. Jetzt geht es durch den normalen Ausgang nach Level 7. Dort springt man direkt nach den ersten Pfeilen an der glatten Mauer hoch, nachdem man dort hängen bleibt, springt man nochmals und dann in den Gang hinein. Dieser führt zu einem Ausgang, den man mit dem Schlüssel

aus Level 6 öffnet und der nach Level 26 führt. Von dort aus geht es dann in Level 11 weiter.

Drückt auch mal nach dem ersten Titelbild <TAB>.

1.49 aquanaut

Zuerst die schwimmenden Behälter mit gezielten Schüssen aufbrechen, das herunterfallende Zeug einsammeln und mit <F1> bzw. mit <F2> den BOOSTER oben einstellen. Nun schwimmt man zu den Atommüllfässern und drückt <SPACE> und alle Arbeit ist getan.

Level 1: Den Ausgang findet man ganz unten rechts.

Level 2: Der Ausgang ist oben rechts. Der Endgegner, das Seepferdchen, ist verwundbar am roten Punkt auf dem Bauch. Man selbst kann sich ganz oben links am Bildschirm hinstellen ohne das einem etwas passieren kann. Doch Achtung: Ist der rote Punkt am Seepferdchen zerstört, kommt es nach links oben und sperrt euch in der Ecke ein. Ihr müßt unbedingt noch 4 - 5 Rollerbomben besitzen (mit <F3> aktivieren), damit Ihr es dann endgültig zerstören könnt.

Level 3: Den Ausgang und den Endgegner Raumschiff findet man ganz unten rechts. Den Endgegner zerstört man indem man ihn von hinten angreift und zuerst eine der Raketen zerstört. Großen Schaden kann man ihm mit den Splitterbomben (mit <F4> aktivieren) zufügen. Hat man keine mehr, erledigt man ihn mit Dauerfeuer.

Level 4: Wenn ihr den Endgegner Maschine zerstört habt (immer auf die Mitte zielen), so solltet Ihr euch nicht zu früh freuen den es kommt noch ein zweiter Endgegner in Form einer Schlange und die ist zäher. Ganz rechts außen in der Mitte kann euch die Schlange nichts anhaben.

Level 5: Den letzten Endgegner findet ihr ganz oben. Ihr werdet durch eine geschlossene Mauer gezogen. Um den Endgegner zu besiegen schießt zuerst alle Kugeln ab. Achtet dabei auf die Säuretropfen, die von der Decke tropfen. Sind alle Kugeln zerstört schießt direkt auf seine Zähne im Maul. 4 - 5 Leben solltet Ihr für den letzten Gegner übrig haben.

1.50 The Aquatic Games

Manchmal sollte man die Maus am Joystickport einstecken.

1.51 aquaventura

Halte auf dem Optionen-Screen <CTRL> und <F10> gedrückt, starte das Spiel und benutze:

- <L> Levelskip
- <T> zum Tunnelteil

1.52 arabien nights

Gibt man im Titelscreen "SIMEON" langsam ein, blitzt der untere Bildschirmrand rot auf. Befindet man sich dann einmal im Kerker, genügt ein Druck auf <TAB> und man ist im nächsten Level. Das geht natürlich auch ohne Kerker.

1.53 arachnophobia

Spart Euch die Bomben für die Städte "Infes Station" und "Archaton" auf. Ihr werdet sie brauchen.

Die Königin kann nur mit einem Flammenwerfer getötet werden, also solltet Ihr nicht ohne ein solches Gerät bei Ihr auftauchen.

1.54 archipelagos

Du mußt Archipelagos 8421 aussuchen und <RETURN> 2x drücken. Nun kannst Du Dir mit den Cursortasten die Levels aussuchen.

1.55 arkanoid

"DSIMAGIC" und danach "RETURN" tippen. Jetzt kann man die Extras mit
<L> Laser nächster Level
<S> langsamer <E> Schläger größer
<D> drei Bälle <F> letzter Level

Das Spiel ganz normal laden und starten, dann den Pausenmodus durch <SPACE> aktivieren und "DSIMAGIC" eintippen (Kein <RETURN>!) und wieder <SPACE> drücken um aus dem Pausenmodus zu kommen.

Jetzt wird eine gelbe Kapsel herunterfallen, nehmen! Ab sofort kann man jede beliebige Kapsel bekommen, einfach den ersten Buchstaben eingeben und sie wird herunterfallen, das einzige, was man noch tun muß ist sie zu fangen.

 Break Öffnet die Tore und man kann gehen (Bonus Punkte!)
<C> Catch Man kann den Ball fangen
<D> Disrupt 3 seperate Bälle
<E> Expand Größerer Schläger
<F> Finale Springt in den letzten Level
<L> Laser Mit dem Laser kann man die Steine einfacher abschießen
<P> Play Bonus Extra Ball
<S> Slow Der Ball wird langsam und es wird immer einfacher

Man kann auch mehrere Kapseln gleichzeitig benutzen (am besten <D> und <L>).

Um einen Level zu überspringen kann man auch <ENTER> drücken.

<F3> (1 player) oder <F4> (2 players) anstelle von <F1> und <F2> drücken um 33 Extra Level im Game zu bekommen.

1.56 arkanoid 2 - revenge of doh

Um den Continue-Mode zu aktivieren, gibt man im Titelbild "ROBOCOPPETER" ein.

In den Highscores "DEBBIE S" (<SPACE> nicht vergessen!) eingeben und man wird mit unendlich Leben belohnt.

Wenn man doch mal stirbt einfach im Titelscreen <CAPS LOCK> drücken und "DALEY88" eingeben, schon kann man im selben Level weiterspielen.

Wenn man mal stirbt kann man auch <CAPS LOCK> drücken und "MAGENTA" eingeben, jetzt <S> drücken um Levels zu skippen.

Im Titelscreen "PETEJOHNSONWANTS CHEAT" eingeben und <S> wird zu jeder Zeit des Spiels alle Ausgänge öffnen.

1.57 arkanoid 3

Wenn man das Spiel geladen hat und der rosa Bildschirm aufleuchtet, drücke <CAPS LOCK> und tippe "IMAGINE" ein. Warte nun bis die Eröffnungssequenz erscheint und tippe dann "PETEJOHNSONWANTS CHEAT" ein. Drücke nun <S> und man kann aus dem Schirm aussteigen ohne zu beenden. Man kann auch "DALEY88" eingeben und den Level restarten. Wenn man "TUESDAY 14TH" eingibt erscheint ein Cheat-Menü sobald man das Spiel beginnt.

1.58 armalyte

Während des Spiels den Pausenmodus aktivieren und anschließend "DELTA3" oder "DELTA 3" eintippen. = Unendlich viele Raumschiffe.

Im Spiel drücken:

<1> Waffe verbessern

<2> Waffe eine Stufe runtersetzen

1.59 armouredden

Das Spiel mit "Start Single" oder "Start Multi" beginnen. Dann im "Headquater" Menü "Messages" anwählen. Jetzt <ESC> festhalten und auf den ersten Buchstaben der untersten Nachricht klicken. Wird der Cheat aktiviert, erscheint der Text "You Wouldn't let it Lie!", wird er deaktiviert, erscheint "Look at the Size of that Sausage". Bei aktiviertem Cheat werden die Fahrzeuge bei Treffern nicht mehr beschädigt. Außerdem wird automatisch in den Highscores "Cheater" eingetragen.

Verliert man eines seiner Vehikel im Kampf, sind ja leider auch die Waffen futsch – jedoch nicht mit diesem Trick: Noch bevor ein getroffenes Fahrzeug explodiert, sollte man schnell eine Taste zwischen <F1> und <F6> drücken. Nun befindet man sich in dem Menü, in dem die Bewaffnung und das Fahrzeug anwählbar ist. Jetzt schnell das Kampfgefährt anwählen, das gerade zerstört ist. Das Fahrzeug ist zwar trotzdem hin, aber die Bewaffnung ist gerettet.

1.60 army moves

Der Code für den 2. Teil ist: 101069.

Im ersten Teil <ALT> + <1> + <D> gedrückt halten um immun gegen alles zu werden. Um im zweiten Teil den gleichen Effekt zu erzielen <ALT> + <1> + <J> drücken.

1.61 arnie

Erkämpft Euch einen Platz in den Highscores und gebt dort "RED WIZARDS OF THAY" ("RED WIZARD OF THAY") ein. Nun sind folgende Tasten aktiv:

- <F1> keine Kollisionsabfrage mehr
- <HELP> nächster Level
- <F2> beendet Cheat-Mode

1.62 assassin - team 17

Im ersten Level den ersten Baum auf der linken Seite bis ganz (wichtig!) nach oben hochklettern. Nun "ACEVIEWFROMUPHEREMATE" eintippen. Der Screen sollte nun flackern. Mit <P> das Spiel fortsetzen. Man hat nun unbegrenzte Energie und ein paar Tasten sind zusätzlich belegt.
(oder "AEXCELLENTVIEWFROMTHETOP" oder "NICEVIEWFROMUPHEREMATE" eingeben)

- <1>-<6> Levelwahl
- <S> Extrazeit
- <E> Teleporter zum Endgegner
- <W> frischt alle Waffen auf
(evtl. mit <+>)

Ein paar Codewörter für die Highscores:

Catherine Jobson, Debbi Bestwik, Paul Sharp, Heather Parker, Roddy, Commodore, CDTV, AVM, Eric the Cat usw.

1.63 assassin spezial edition - team 17

<P> für Pause drücken und "ANOTHERCHEATMODE" eintippen !

- <W> Volle Bewaffnung
- <D> Zum Sterben
- <N> Level überspringen
- <E> Endgegner

1.64 asterix und obelix - operation hinkelstein

Wenn Ihr alle Eure Leben aufgebraucht habt, drückt doch mal <F7>.

1.65 astro marine corps

Level Codes:

2 NOSTROMO
4 DISCOVERY
6 ENTERPRISE
8 DAGOBAAH
10 REPLICANT
12 KRULL
14 METROPOLIS

1.66 atom smasher

Das Passwort für den Leveleditor lautet "ZANDALEE".

Im Titelbild "CATHERINE ZETA JONES" eingeben für:

<S> Levelskip
<L> mehr Leben
<U> Unverwundbarkeit

1.67 atomic robokid

Wenn Ihr im Titelbild "TUESDAY 14TH" eingibt und <FIRE> drückt, so gelangt Ihr in ein Cheat-Menü. (oder "TUESDAY14TH")

1.68 atomino

Level Codes:

Stufe 10 IDYLL
20 TAURUS
30 NEPTUNE
40 PHOTON
50 PLANKTON
60 INFERNAL
70 FOSSIL
80 POISON
90 SOUP
100 SULPHATE

1.69 atomix

Wenn Ihr mit der Taste <HELP> in den Paßwortmodus geht, solltet Ihr "Time" eingeben, um die viel kürzere Zeit anzuhalten.

1.70 australo piticus mechanicus

Um in den Cheatmode zu kommen, muß man <CAPS LOCK> drücken. Drückt man nun auf <HELP>, wird man voll ausgerüstet.

1.71 awesome

Beste Bewaffnung:

Sonic Mining Laser (Crystals)
Shield Replenisher (Gegener)
Peripheral Guns (allg.)
Radial Disrupter (Schiff in Not)
Wide-Beam Plasma Cannon (allg.)
Flame Thrower (allg.)
Mortar Bolts (Zielsuchraketen)

Es ist besser, bei den Weltraumfliegesequenzen, rückwärts zu fliegen, oder unregelmäßig zu kreisen.

In dem Bildschirm, auf dem man die Stärke des Schildes bzw. der Kanone verändern kann, sollte man einfach mal das Fadenkreuz ganz nach links oben in die Ecke stellen. Anschließend <FIRE> und <+> auf der Nummerntastatur gleichzeitig drücken. Das wiederholt Ihr so oft, bis der Bildschirm kurz aufblinkt. Nun hat man unendlich viel Energie, auf den Planeten unendlich viel Zeit und außerdem noch 2000 Fuel.

<F1> Die Gegner können nicht mehr angreifen
<F5> Man kann Euch nicht mehr zerstören
<F6> Ihr erhaltet unendlich viel Energie

Die Tasten in der oberen Reihe dienen zur Auswahl der Waffen.

1.72 b.c. kid

Zuerst begeben Sie sich in das Options-Menü, dort bewegt man den Joystick nacheinander in folgende Richtungen:
hoch, hoch, runter, runter, links, rechts, links, rechts oder
hoch, hoch, runter, runter, rechts, links, rechts, unten (unendl. Leben)
Danach wie gewohnt starten und staunen.

Wenn man das Spiel startet, gehe nach links und köpfe den Boden und sammle die Blume ein. Wenn Du nun die fliegende Blume einsammelst, wirst Du mit einem extra Leben belohnt.

1.73 baal

Sobald der Bildschirm nach dem Einlegen der Disk schwarz wird, <RIGHT MOUSE> drücken für unendlich Leben.

Imn den Highscores "LOVEBUNDLE" eingeben und man ist im Trainer-Mode.

1.74 baby joe

Level 1 YOUPI
2 GLOUP
3 MUMMY

1.75 back to the future

Um unendlich viele Leben zu erhalten, ganz einfach während der Story die dem Level entsprechenden Codes eingeben:

1 ROTTEN CHEAT
2 LOUSY CHEAT
3 LOW DOWN CHEAT

1.76 back to the future ii

Im Pausenmodus gibt man einfach "THE ONLY NEAT THING TO DO" ein (mit oder ohne Space ?) und verfügt nun über unendlich viele Leben . Außerdem kommt man mit <Y> einen Level weiter. (Y=Z).

1.77 back to the future iii

Siehe
Back to the Future
.

1.78 backstage

Komplettlösung:

Zu Beginn fährt man mit dem Auto zu dem Radiosender und holt sich bei der Dame den Fragebogen.

Wieder daheim schaut man sich die Fragen in Ruhe an (über die F-Tasten kann man sich Gegenstände anschauen)

Nun schnappt man sich eine alte Schallplatte von seinem Lieblingsstar und geht an den Kühlschrank um sich durch einen kleinen Imbiss zu stärken. Bevor man das Haus wieder verläßt sollte man der Toilette einen Besuch abstatten,wer ißt muß auch müßen....

Nun fährt man mit dem Auto zum Schwimmbad um sich dort sagen zu lassen, daß man ein paar Kleinigkeiten vergessen hat.

Retour! Ab nach Hause. Aus dem Kleiderschrank nimmt man die Tasche und die Badehose mit. Aus dem Bad holt man sich das Handtuch. Zurück zum Schwimmbad.

Dem jungen Mann am Beckenrand fühlt man freundlich auf den Zahn um zu erfahren was für ein Problem er hat. Er hat einen Zettel verloren, auf dem Stück Papier war die Lösung des 5. Rätsels notiert. Diesen Verlust meldet man dem Bademeister.

Der Weg führt wieder nach Hause, jedoch nicht in die Wohnung sondern zur U-Bahn-Station. In der Bahn plaudert man mit dem alleinsitzenden Fahrgast.

Nachdem man ausgestiegen ist sieht man sich das Kaufhaus an. In der Musikabteilung redet man mit der Verkäuferin, dann fährt man wieder in seine Wohnung.

Jetzt geht es nochmals zum Kaufhaus. In der Möbelabteilung trifft man einen alten Bekannten, nach ein wenig Plauderei leiht man sich von ihm das neueste Computerspiel mit dem Namen "Backstage" aus.

Zu Hause wird das Game auf dem eigenen Computer durchgezockt. Man erhält eine Telefonnummer vom LIVE CLUB. Anrufen, Mitglied werden und bestellen.

Jetzt die Wohnung kurzfristig verlassen - egal wohin, denn in dieser Zeit trifft Post ein.

Zurück zur Wohnung - Paket öffnen. Jetzt ist man im Besitz der neuesten CD seines Lieblingsstars, eines Gettoblasters (tragbare Musikanlage) und einer Kundenkarte. Die CD hört man sich auf seiner Anlage an. Die erste Aufgabe ist gelöst.

Nun geht es wieder zur U-Bahn. Wieder wird mit dem Fahrgast geplaudert und ihm mächtig vom LIVE CLUB vorgeschwärmt. Im LIVE CLUB - Ladenlokal kauft man sich eine Videokassette.

Nach diesem Einkauf fährt man zurück nach Hause um dann mit dem Auto zum Schwimmbad zu fahren. Die Videokassette gibt man dem Bademeister um ihn abzulenken. Jetzt ist der Weg zum Papierkorb frei, der verlorene Zettel wird gefunden. Nun ist die fünfte Aufgabe gelöst.

Jetzt geht es zur Musikhalle um mit dem Hausmeister zu sprechen. Der Meister hat ein Schachproblem. Nett wie man halt ist, will man ihm helfen und fährt zurück zur Wohnung - steigt in die U-Bahn und besorgt sich dann im LIVE CLUB ein Schachbuch. Dieses Büchlein bringt man dem Hausmeister, im Tausch erhält man eine wichtige Information. Die 2. Aufgabe ist gelöst.

Wieder zurück und mit der U-Bahn ins Restaurant. Hier nimmt man aus der Küche das Steak. Das Steak gibt man dem Hund in der Werkstatt neben der Wohnung.

Noch in der Werkstatt den Schalter betätigen und das Auto herunter lassen. Den Schlüssel aus dem Auto nehmen.

Zurück in die Wohnung. Hier ist wieder ein Päckchen angekommen, diesmal mit einem Anrufbeantworter als kleines Dankeschön, weil man in der U - Bahn den Fahrgast als LIVE CLUB - Mitglied gewonnen hat. Den Anrufbeantworter sofort

anschließen.

Jetzt führt der Weg zur Zeitungsredaktion. Mit dem Schlüssel kommt man ins Fotolabor, hier bekommt man ein Foto seines Lieblingsstars. Nachdem man sich das Foto genauer angesehen hat, hat man die dritte Aufgabe gelöst.

In der Redaktion gibt man eine Anzeige auf in der man die CD, die man besitzt, eintauscht gegen die Lösung der 4. Aufgabe. Nun geht man wieder in die Wohnung, hört den Anrufbeantworter ab und verabredet sich mit einem H.Wagner in dem Restaurant.

Bei dem Treffen wird die CD gegen die Lösung Nummer 4 getauscht.

Jetzt wo alle Rätsel gelöst sind fährt man zu dem Radiosender um die Lösungen dort abzugeben.

Nun geht man mit seinem Lieblingsstar zum Essen, danach erlebt man ein Konzert hautnah.

1.79 ballunacy

Level Codes: (Demoversion)

```
4 arian 7 chasm 10 crest
2 zanda 5 palgo 8 boule 11 danca
3 yxpos 6 baldy 9 vraie 12 blagg
```

Bitte beachten: Geänderter Zeichensatz!

```
<W> = <Z>
<Q> = <A>
<SHIFT> <Ö> = <M>
<Z> = <Y>
<Y> = <W>
```

1.80 bandit kings of ancient china

Was man wissen muß:

Ziel des Spiels ist es, Gao Qiu (Territory 23) zu besiegen. Diesen Oberbanditen darf man allerdings erst direkt angreifen, wenn man dazu autorisiert ist (nicht durch die UNO, sondern durch ein kaiserliches Edikt). Zu dieser Ehre gelangt man, indem man sich durch geschickte Diplomatie und heiße Kämpfe eine starke Position erarbeitet. Damit sollte man sich nicht allzuviel Zeit lassen (ca. 25 Jahre!), da irgendwann die Horden aus dem Norden über das Land hereinbrechen. Dann ist alles verloren...

Was man noch wissen sollte:

Bandit Kings ist ein unglaublich komplexes Strategiespiel mit vielen Einflußmöglichkeiten. Aufgrund der benutzerfreundlichen Bedienung über Maus und Pull-Down-Menues bleibt es dennoch sehr spielbar.

Der besondere Reiz des Spiels liegt darin, daß man sich jedesmal, wenn man an der Reihe ist, für eine (die optimale) Aktion entscheiden muß. Hinzu kommt, daß die zur Verfügung stehenden Heroes ihren Fähigkeiten entsprechend optimal eingesetzt werden sollten.

Ob die gewählte Entscheidung die richtige war, erfährt man meistens recht schnell.

Nach einer gewissen Spielzeit geht es hauptsächlich darum, die verschiedenen Aktionen der kontrollierbaren Heroes aufeinander abzustimmen.

Beispiel: Man schwächt ein Land bewußt und verweigert Gao Qiu den Tribut, den dieser regelmäßig von schwachen Prefectures fordert. Gao Qiu wird unweigerlich auf diesen Köder hereinfallen und das Land mit einer begrenzten Truppe angreifen. Anschließend schlägt man zurück! (hehehe)

Es empfiehlt sich, regelmäßig den Spielstand abzuspeichern, da öfter mal was schief gehen kann und auch schief geht.

Bei zwei Laufwerken legt man dazu die Datendiskette in DF0:, wo sie fast bis zum Ende des Spiels bleiben kann. Für die sehr gelungene Schlußsequenz wird allerdings wieder die Disk "BAN A" gebraucht!

Bewußt habe ich einige Tips für mich behalten. Man soll ja nicht alles verraten! Aber, obwohl ich Gao Qiu schon mehrfach und in diversen Szenarios geschlagen habe, mache ich in jedem Spiel neue Erfahrungen. Es macht unheimlich Spaß, neue Strategien auszuprobieren und ggf. Erfahrungen auszutauschen. Also, wenn Du einen neuen Trick erspielt hast...!

Kurzanleitung

Mögliche Aktion: Abk.: Zweck:

GENERAL:

Hunt for Food (A)F Essen besorgen
(wenn kurzfristig nötig)

Give Food To Citizens (A)G erhöht Hilfsbereitschaft
der Bevölkerung (Support)
(wichtig für Food-und Gold-
erträge am Jahresende!!!)

Move Heroes (A)M Helden werden in ein eigenes
oder unbesetztes Nachbarland
bewegt.

Travel (A)T Aktionen am Ort:
- Marketplace Food kaufen etc.
- Downtown Heroes anwerben!!!!
- Smithy Waffen kaufen (geht nicht
überall!)
- Shipyard Schiffe kaufen(nicht überall)

Go On Expedition Wölfe etc. jagen
(wenn gemeldet!) Go Into Exile

Throw Feast (A)P Fest (hält die Heroes fit und
bei Laune)

Rest (A)R Ausruhen (sinnvoll, wenn die
Body-Werte im Keller sind)

ECONOMIC:

Hunt For Fur (A)H Wildschweine jagen (können sich vermehren bzw. verkauft werden)

Flood Control (A)D Dammbau (Schutzmaßnahme gegen Überschwemmungen)

Cultivate Land (A)L Land urbar machen (bringt höhere Fooderträge am Jahresende)

Construction (A)C Handwerk (bringt Gold am Jahresende)

Move Provision Food und Gold in andere Prefectures verschieben (sehr wichtig!!!)

Solicit Gold Gold suchen

Solicit Metal Metall suchen (für die Waffenproduktion!)

MILITARY:

Train Kampfkraft verbessern

Give Gold To Hero Wichtige Heroes brauchen gelegentlich eine Geld-Spritze - Loyalität steigt

Hire Men Söldner rekrutieren

Assign Men Söldner umschichten

Assign Ships Schiffe umschichten

Make Weapons Waffen herstellen (man braucht Metall, kann nicht jeder!!)

Make Ships Schiffe herstellen (kann nicht jeder) Go To War (Krieg führen) - dabei muß Geld in der Kasse vorhanden sein!

DIPLOMATIC:

Swear Brotherhood Bruderschaft schließen (nur mit einem 100% loyalen Hero möglich; sinnvoll, da ein Blutsbruder direkt kontrolliert werden kann!!)

Make Alliance Einen Pakt schließen (hält einem gewisse Gegner zeitweise vom Hals; zum Verhandeln braucht man viel Wisdom!!!)

Invite Bandit To Lair Einen Mitkonkurrenten in die Räuberhöhle einladen und zu einem Mitstreiter umpolen

Issue Orders Instruktionen an eigene Provinzen, die nicht von Blutsbrüdern regiert werden:
- Entrust Mut machen = Angriffen standhalten!

- Internal Affairs
- Expansion Expandieren = Nachbarn angreifen!

Promote Neuen Unter-Boß einsetzen
 Exile Hero Schwache oder überzählige
 Heroes rausschmeißen

VIEW: Hier kann man in Ruhe
 alle Prefecture-Daten
 studieren (Wichtig:
 Das Anschauen fremder
 Prefectures zählt als
 Zug!!!)

WAR MODUS:

Movement: - Move (A)M Bewegen einer Einheit
 ohne Kampfabsicht
 - Charge (A)C Bewegen einer Einheit
 mit Kampfabsicht

Fight:

- Melee (A)F Fight (nur möglich, wenn der
 Gegner auf einem benachbar
 ten Feld steht)
- Archery Attack (A)A Artillery (Bogenschützen)
 (kann nicht jeder; der Geg-
 ner muß zwei Felder weit
 entfernt sein)
- Magic Magie (kann nicht jeder;
 Gegner wird durch Krankheit
 geschwächt oder verwirrt)
- Duel Duell mit einem direkt
 benachbarten Hero (Dieser
 darf nicht in einem castle
 sitzen!)

Special:

- Launch Fireball Feuer legen
- Extinguish Fire Feuer löschen
- Rest (A)R Ausruhen
- Call For Reinforcements Verstärkung anfordern (wenn vorhanden)
- Flee Fliehen (oft sinnvoll!!!)

Wie starten!

1. Szenario: Lin Chong (1101 A.D.)

Beispiel eines Spielbeginns

Recruit Hero (Pan Jin Lian) - Flee (z.B. nach Prefecture 20) -
 Settle (günstig in Prefecture 22, das nicht direkt an Feindesland grenzt.
 Hier wird man anfangs nicht so oft zur Kasse gebeten!)
 Jetzt sollte man die Partnerin mit etwas Gold einlullen (Give Gold To Hero)
 und für Food sorgen (Hunt For Food). Wenn man genug hat (ca.600),
 lohnt es sich, mit "Give Food To Citizens" die Bevölkerung zur Mitarbeit
 zu bewegen. Dies zahlt sich beim Jahreswechsel aus (Gold- und Foodwerte

steigen!!).

Hat man sich, wie oben beschrieben, irgendwo niedergelassen, gibt es viele Möglichkeiten weiterzuspielen:

- Die ökonomische Situation verbessern, z.B. durch Landgewinn und "Construction".
Diese Aktionen schlagen aber immer erst beim Jahreswechsel zu Buche.
- Die Partnerin/den Partner durch weitere Geldgeschenke 100% loyal machen, danach Brotherhood schwören. Der Partner kann jetzt in eine Nachbarregion bewegt und direkt kontrolliert werden.
- Durch "Travel/Downtown" weitere Heroes rekrutieren, soweit möglich.
- Männer anwerben (Hire Men).
Damit ist man ggf. imstande ein feindliches Nachbarland anzugreifen.

Angriffsstrategien:

Nie unvorbereitet angreifen, d.h.:

- Im Krieg bewähren sich vor allem gut ausgeruhte (Body) und starke (Strength) Heroes,
- vorher gut trainieren (Train),
- checken (View), wie stark man selbst und wie stark der Gegner ist,
- ggf. alle Angreifer mit Schiffen und Waffen ausrüsten.

Im Krieg sollte man

- Gegner, die nicht in Castles sitzen, mit "Archery Attack" bekämpfen,
- Artilleriefeuer aus Castles ausweichen!!!
- total geschwächte Einheiten (eigene!) fliehen lassen,
- wenn man mit Schiffen rumfährt, auf den Wind achten,
- den eigenen Anführer (ist besonders gekennzeichnet) schützen, denn wenn er besiegt ist, ist der Kampf verloren!,
- den gegnerischen Anführer verstärkt angreifen.

1.81 banshee

Man gebe im Titelbild oder auch schon während des Intros "FLEV17" ein und drückt <RETURN>. Somit hat man unendlich Leben. Mit den Funktionstasten kann man nun in die Level springen. Daß man den Cheat erfolgreich eingegeben hat, erkennt man daran, daß der Bildschirm kurz aufblitzt.

Wenn man ein wenig Spaß haben will, gebe man im Titelbild oder während des Intros "I AM EXQUISITELY EVIL" ein und drückt <RETRUN>. Jetzt sind alle Namen in den Highscores leicht geändert und nun können Polarbären und Menschen getötet werden. Daß man den Cheat erfolgreich eingegeben hat, erkennt man daran, daß der Bildschirm kurz aufblitzt.

Wenn man sich in den Highscores eintragen kann, dann gibt man "KANNIJADE KREW" ein. Ab jetzt ist man unverwundbar und kann mit den beiden oberen Tasten des Joypads (CD\$^3\$\$^2\$) zum nächsten Level springen.

1.82 barbarian - psygnosis

Im ersten Bild des Spiels (nicht Titelbild) "04-08-59" eingeben. Der Screen färbt sich grau und man ist unverwundbar. (<-> = <ß>)

1.83 barbarian 2

Um an mehr Geld, bessere Waffen und Energietränke heranzukommen, müßt Ihr im Wald nur einen Salto über den fiesen, kleinen Kobold schlagen. Er verliert dabei jedesmal einige Bonusgegenstände.

1.84 bard's tale - tales of the unkown

Um ein bißchen mehr Gold zu bekommen, einfach alles Gold zu einem Charakter schaufeln, diesen abspeichern, das Gold einem anderen geben und den Charakter nachladen. Diese Prozedure beliebig oft wiederholen.

1.85 basejumpers

Levelcodes: ONE, TWO, BAT, MAD, TUT, END, WAR

Sub Games: SEU, OLD, NEW, BEU, BOM, NAB, PAC, HOP, FLY, RUN

Im Optionsbildschirm eingeben:

"WIBBLE" für zusätzliche Leben,

"FLIBBLE" um mit <HELP> und der Eingabe von "WIN" an das Stageende zu gelangen.

1.86 batman - the movie

Wenn das Titelbild (mit Batman und dem Joker) erscheint, gibt man auf der Tastatur "JAM" ein und tippt solange <M> ("JAMMMMMM"), bis sich das Titelbild auf den Kopf stellt. Mit <FIRE> beginnt man das Spiel und hat nun unendliche Leben. Mit <F10> kommt man einen Level weiter.

Nach der Ankunft am Astroport, sollte man schnellstmöglich zur Spielhalle gehen und dort den Spielautomaten anwerfen und wieder ausschalten. Danach sollte man den Raum absuchen, man findet die gesamte Ausrüstung des Spiels (außer der DOP-Karte) auf dem Boden der Spielhalle. Ob dies allerdings auf dem Amiga funktioniert, ist nicht sicher.

1.87 battle isle

Zwei Player		Ein Player	Extra Codes für Zwei Player
00	FIRST 16	CONRA	32 EUROP
01	GHOST 17	PHASE	33 STORM
02	GAMMA 18	EXOTY	
03	MARSS 19	MOUNT	
04	EAGLE 20	FIGHT	
05	METAN 21	RUSTY	
06	FOTON 22	FIFTH	
07	POLAR 23	VESUV	
08	TIGER 24	MAGIC	
09	SNAKE 25	SPACE	
10	ZENIT 26	VALEY	
11	DONNN 27	TESTY	
12	VESTA 28	TERRA	
13	OXXID 29	SLAVE	
14	DEMON 30	NEVER	
15	GIANT 31	RIVER	

Einige Tips zur Taktik:

Falls vor einem Depot oder einer Fabrik Mechfighter beider Parteien stehen, warten Sie ab, bis der Gegner das Gebäude betritt und ziehen Sie Ihre eigenen Fighter erst danach in das Gebäude. Somit gehören nun auch die Mechfighter des Gegners Ihnen. Vorsicht: Sie müssen dabei Ihre Mechs so postieren, daß sie mit einem Zug in das Gebäude kommen!

Die Air defence sollte möglichst auf einem Berg postiert werden. Dort ist sie vor allem gegen Hubschrauber ungeheuer effektiv, und der Computergegner wird sie auch sofort angreifen.

Die Missile Air Defence und die Artillery sollten immer von einem Ring eigener Einheiten umgeben sein, um sie zu schützen. Da diese Einheiten sehr gefährlich sind, wenn man sie richtig einsetzt, wird der Computergegner sofort versuchen sie zu zerstören.

Versuchen Sie immer nur die Einheiten anzugreifen, die sich nicht wehren können oder durch schlechtes Gelände benachteiligt sind. Stellen Sie Ihre Einheiten möglichst immer in entsprechenden günstigem Gelände auf.

Die Kampferfahrungen der Einheiten ist sehr wichtig. Beachten Sie, daß eine Einheit bei Vernichtung einer anderen zwei Erfahrungspunkte bekommt. Greifen Sie immer mit den erfahreneren Einheiten zuerst an. Am Anfang ist es sehr wichtig, gegen schwächere Einheiten Erfahrungen zu sammeln; es hilft später bei Kämpfen gegen stärkere, aber nicht so erfahrene Einheiten.

Reparieren Sie wichtige Einheiten. Da in Ihren Depots und Fabriken normal recht schnell die Energie ausgeht, sollten Sie nur wichtige (d.h. starke, erfahrene) Einheiten reparieren.

Bei großen Schlachten empfiehlt es sich, defensiv zu handeln. Bringen Sie zunächst einmal alle Einheiten in Sicherheit, bis auf Transporter oder Mechs, die auf dem Weg zu Depots sind. Falls der Gegner Flugzeuge besitzt, lenken Sie diese mit der Air Defence ab, damit Ihre Mechs ungestört zu den Depots gelangen. Merke: Laden Sie Ihre Mechs soweit irgend möglich auf Transporter, da diese schneller sind. Sollte es allerdings zu einem Kampf kommen, laden Sie Ihre Einheiten wieder aus.

Wenn der Gegner eine starke Übermacht an Streitkräften hat, versuchen Sie ihn abzulenken. Sie schleichen sich mit einem Transporter voll Mechs (am besten ein Transportflugzeug) zu seinem Hauptquartier. Dabei sollten Sie Ihre restlichen Einheiten vor der eigenen Basis versammeln, um sie zu verteidigen. Handeln Sie dabei nicht zu hektisch, sondern warten Sie mit Ihrem Transporter in einem nahen Depot, bis der Gegner seine Einheiten von der Basis abgezogen hat.

1.88 battle isle - scenario disk #1

Level Codes:

Ein-Spieler	Zwei-Spieler	Extra Codes
BLOCK	CLOCK	TENNO
WATCH	LOSAG	
LAGUN	BOMBS	
BIRMA	COMET	
SERPT	PEARL	
RAMBO	MIROR	
YUKON	ROMEL	
POINT	MAGMA	
FROGS		
ITALY		
LINES		
VARUS		
SOUND		
TWEAK		
NIPON		
FLAIR		
ARROW		
KORSO		
NOUTH		
FJORD		
DONOR		
LEYES		
JUMPY		
WERFT		
WINIT		

1.89 battle isle - scenario disk #2

Zwei Player	Ein Player	Extra Codes
01 LUMIT	01 LUPOS	25 DIONE
02 LUNAR	02 SONNE	26 NAIAD
03 LUTOF	03 SOTEX	
04 SONIX	04 RASEN	
05 SOWYN	05 FISCH	
06 SOSOO	06 EBTON	
07 SONAF	07 KABEL	
08 RACHE	08 SYTAX	
09 RAMPE		
10 RANGG		

```
11 FILMO
12 FIEST
13 FINXT
14 EBENE
15 EBSYL
16 EBONY
17 EBтар
18 KARST
19 KANTO
20 KAROT
21 KAISR
22 SYBIL
23 SFINX
24 SYNOM
```

1.90 battle squadron

Mit Druck auf <SPACE> (im Beginn-Menü ?) kann man ein Cheat Menü öffnen.

Wenn man während des Spiels oder im Titelscreen "CASTOR" (oder "CUSTOR") oder "ELECTRONIC" eingibt, blinkt der Bildschirm grün auf und man ist unzerstörbar. Mit <F1> - <F10> kann man nun die verschiedenen Waffen anwählen.

1.91 battle valley

Tippe "ROGER MELLIE MAN ON THE TELE" für unendl. tanks.

1.92 baza 'n' runt

Level Codes: (1 Spieler Modus)

```
1 000000 9 879862 17 25 009067
2 159673 10 231687 18 300198 26 007699
3 324801 11 780005 19 886010 27 717632
4 010297 12 651387 20 283196 28 098715
5 119972 13 786520 21 29 167248
6 381799 14 822369 22 854026 30 302980
7 778789 15 040866 23 611123 31 109442
8 156322 16 178693 24 650312 32 886497
```

Der 1 Spieler Modus endet ab Level 32. Im 2 Player Modes beginnt man ab Level 33! Diese Spezial Codes eingeben und bei der Frage im Spiel 'Select Number of Games' 3 wählen, sonst stimmen die Codes nicht mit den Levelnummern überein.

2 Player Spezial Codes

```
33 109442 37 159673 41 786520 45 040866
34 651387 38 352420 42 119972
```

35 324801 39 854026 43 300198
36 886010 40 000000 44 219077

1.93 beach volleyball

Tippe "DADDYBRACEY" oder "DADY BRACEY" und Du kannst den Level mit <F1> überspringen. (Aber vorher pausieren, während der Ball übers Netz fliegt).

1.94 beast busters

Während des Spiels in den Pausenmodus springen, jedoch weiterhin mit dem Held alle Gegner töten, sie werden sich auch bestimmt nicht wehren.

1.95 beavers

Irgendwo einfach "BIGGIGBIB" eintippen und der Cheat ist an.
<F2> Levelskip
<SPACE> schweben

Level Codes:

2 DRACO
3 ATIKH
4 FIRAM
5 LURNA
6 PALET
7 MIURA
8 SLORY

1.96 beavers ii

Level Codes:

2 DRACO
3 ATIKH
4 FIRAM
5 LURNA
6 PALET
7 MIURA
8 SLORY

1.97 beetle

Level 30 Lösung: Als erstes befreit man das Monster oben rechts und rennt dann so schnell wie möglich zu den 2 Spinnen in der Mitte. Dort befreit man den Wurm, rennt zum Säurebad und befreit den Wurm ganz rechts. Nun wieder über das Säurebad nach links und etwas neben dem blauen Stein, der

sich über uns befindet, stehen bleiben. Das Monster von oben wird nun zu den 2 Spinnen laufen. Man geht in der Zwischenzeit zu den 2 Leitern in der Mitte und läßt sich von den Monstern auf die Leiter werfen. Auf der Leiter geht man nach links zu der Frau und befreit dort (ganz unten links) den Wurm. Nun geht man wieder nach rechts, benutzt die Leiter und befreit den Wurm der sich oben rechts befindet. Jetzt ist es geschafft und man kann einen der 2 Ausgänge benutzen.

1.98 beneath a steel sky cd³²

Level Codes:

- 1 The Beginning 936842
- 2 Factory 192837 oder 623875
- 3 I Level Down 304612 oder 543961
- 4 With potts 754267 oder 810354
- 5 Security Building 180283 oder 692730
- 6 With Mrs. Piermont 052764 oder 180283
- 7 With Eduardo 280870 oder 986254
- 8 Subway 648912 oder 280870
- 9 Linc Hideout 409626 oder 178931
- 10 The End 584439

1.99 benefactor

Level Codes:

Underworld Tombs of Egypt Treetop Rescue Stones & Bones Merry Winterland

MMQP4PSRQR MNQPKQ5T45 3NQJM45NQS
 3MQLQPQLQP MNQP2Q4NC4 MNQPQQQPQQ 3MQJGN5NKR
 3MQLMP5PQT 3MQLSP4JQN MNQPGQQPFQ MNQPSQ4NQ4 3MQJ3NWP4T
 3MQL4PSNQR 3NQL3QSNKS MNQPMQ5TQ5 3MQJCNQJCN 3MQJ4BSLQP
 3NQL2Q4JC4 3NQLKQ5P45 MNQP4QSRQS 3MQJ2NSLGP 3MQJQNQJQN
 3NQLGQQLGQ 3NQLQQQLQQ MMQP3PSRKR 3MQJKNWPQT 3NQJG45NKS
 3NQLMQ5PQ5 3NQLSQ4JQ4 MMQPKP5T4T 3MQJMN5NQR 3NQJ34WP45
 3NQL4QSNQS MMQP2P3NCN MMQPQPQPQP 3NQJC4QJC4 3NQJ44SLQQ
 3MQL3PSNKR MMQPGPQP GP MMQSP4NQN 3NQJ24SLGQ 3NQJQ4QJQ4
 3MQLKP5P4T MMQPMP5TQT MNQP3QSRKS 3NQJK4WPQ5 MMQNCNQN CN

Techno Threat To Hell With Hinniat

MMQN2NSPGP MMQNQNQNQN
 MMQNKNWTQT MNQNG45RKS
 MMQNMN5RQR MNQN34WT45
 MNQNC4QNC4
 MNQN24SPGQ
 MNQNK4WTQ5
 MNQNM45RQS
 MMQNGN5RKR
 MMQN3NWT4T
 MMQN4NSPQP

Code für Extra-Levels: MNQN34WT45

1.100 better dead than alien

Level Codes:

01 elektra
02 syzygy
03 Very Easy drambrie (drambuie)
04 Easy Plug
05 Quite Easy Soprano
06 Average Mayonnaise
07 Some Effort Faucet
08 Much Effort Potato
09 Great Effort Wommera
10 Total Effort Narcissus
11 Hard Debutante
12 Real Hard Firkin
13 Very Hard Acoustic
14 Ludicrous Tiptych (triptych)
15 Absourd Jabberwocky
16 Possible? Whimsical
17 Do This One! Cornucopia
18 OK, Now This! Punjabi
19 Still here? Tiddly Pom
20 kewpie doll
21 Impossible Sepulchre
22 Or Was Is Euphemism
23 The End Grammarian
24 The End 2 Crossword
25 That's It Quarantine

"Champ" oder "ELV" eingeben, obwohl man davon nichts sieht und danach <HELP> drücken. Wenn man nun mit <FIRE> startet, kann man sich bei allen Extrawaffen bedienen:

<F1> Scatterbolts
<F2> Multiple Fire
<F3> Auto-Repair
<F4> Armor Missles
<F5> Stun
<F6> Neutron Bomb
<F7> Clone Ship
<F8> Shield
<F9> Skip Level
<F10> Extra Power Bars

Mit <ESC> in Pausenmodus gehen und man kann das Schiff weiterhin bewegen.
Mit <N> gehts wieder weiter.

Gebt mal "ELVIE" oder "CHAMPIE" ein.

1.101 bettle game

Man nimmt am besten einen Joystick mit Dauerfeuer, geht zu TEST LEVEL und drückt Dauerfeuer und sofort den Joystick nach oben. Nun hat man unendlich Zeit den selbst erstellten Level zu testen.

1.102 beverly hills cop

Schreibe "MELLIE" während des Einstellens von "difficulty" und "access" aller Levels.

1.103 beyond the gates

"THE END OF TIME DRAWS NEAR" eintippen, dann findet man sich in einer Art Charaktergenerator wieder, wo alle möglichen Sachen einstellen kann.

1.104 big run

Das Game pausieren und den Joystick so bewegen:
LINKS, RECHTS, ABWÄRTS, AUFWÄRTS, AUFWÄRTS, LINKS, ABWÄRTS und RECHTS.
Jedesmal den Joystick in die Mitte zurückdrücken. Der Bildschirm wird aufblimmern und man hat unbegrenzte Kredite.

1.105 bill's tomato game

Level Codes:

1.1	-----	2.1	Zaivit	3.1	Clyfit
1.2	Glycken	2.2	Ziomal	3.2	Sipug
1.3	Seepun	2.3	Noibat	3.3	Geabbar
1.4	Mepel	2.4	Vianen	3.4	Tapper
1.5	Ploottit	2.5	Cliennug	3.5	Voassog
1.6	Wannal	2.6	Waivar	3.6	Givin
1.7	Cloopan	2.7	Glealog	3.7	Siedder
1.8	Ciapog	2.8	Mefan	3.8	Touker
1.9	Zullar	2.9	Sakug	3.9	Booman
1.10	Beggen	2.10	Taigat	3.10	Binnon

4.1	Cloinal	5.1	Slypit	6.1	Slainun
4.2	Flessar	5.2	Floggal	6.2	Pleamin
4.3	Tiofin	5.3	Floggal	6.3	Gyvet
4.4	Token	5.4	Venin	6.4	Teettal
4.5	Tiaver	5.5	Druttel	6.5	Boacker
4.6	Ploiddog	5.6	Gliettug	6.6	Boickel
4.7	Neabban	5.7	Flynnel	6.7	Ploagog
4.8	Paibban	5.8	Miossat	6.8	Floumun
4.9	Byinel	5.9	Droaddar	6.9	Woissan
4.10	Sloovom	5.10	Bouttol		

Thema 2/Level 1: TAIPOG

Thema 3/Level 1: BIFAN

Thema 4/Level 1: SLOOKER

Thema 5/Level 1: BOUBBIN

1.106 bio challenge

Pause mit <ESC> und <G> drücken und man kommt in den nächsten Level!

1.107 bioforge

Zellenblock:

Nach dem Aufwachen werden die Anweisungen des Nursebots einfach ignoriert und selbiger wird mit Schlägen eingedeckt. Praktischerweise fliegt er dabei in das Energiegitter der Zelle, das nun zu flackern beginnt und eine Fluchtmöglichkeit bietet. Noch schnell das Logbuch und das Fleisch eingesteckt und raus hier, auf zu Caynans Zelle (die Zelle links neben der eigenen).

Leider erweist sich Caynan als feindlich und muß unschädlich gemacht werden. Eine verbesserte Angriffsmöglichkeit erreicht man dadurch, daß man das Fleisch vor Caynans Energiebarriere legt. Dieser schnappt es begierig und kann, nachdem man den richtigen Moment zum Durchschreiten des, ebenfalls flackernden, Gitters abgepaßt hat, wunderbar hinterhältig von hinten angegriffen werden. Nach dem Kampf die Gabel, Caynans Logbuch und das Foto (wird aber nicht zur Lösung benötigt) mitnehmen und auf zum Tor am oberen Ende des Ganges.

Jetzt benutzt man die Gabel mit dem Wandvorsprung rechts neben dem Tor und legt dadurch ein süßes, kleines Controlpanel frei. Hier muß man die blinkenden Felder verbinden, ohne vorher eine andere Verbindung herzustellen. Danach läßt sich das Tor aufschieben (<SPACE> drücken).

An den Bildschirmen an der Rückwand des nächsten Raumes lassen sich die Energiegitter der Zellen, bis auf eine, abschalten.

Nachdem man dies getan hat, benutzt man den Computer, der ganz links hinten am Schreibtisch steht. Er dient zur Steuerung eines Nursebots. Also Steuerung auf manuell umschalten und den Nursebot vor Caynans Zelle dirigieren, wo man ihn den abgetrennten Arm schnappen läßt (linker Knopf). Jetzt mit dem Arm so vor den Palm-Reader links von dem geschlossenen Tor fahren, daß der Roboter den Arm darauf hält.

Nun holt man aus der Zelle des Nursebots noch die Flöte (nicht unbedingt nötig) und das Logbuch, in dem man - unter Kapitel 12 - den Sicherheitscode für das Tor findet, der gleich bei dem Computer ganz rechts am Schreibtisch benutzt wird.

Nun muß man noch einmal die Nursebot-Steuerung benutzen und den Arm fallen lassen (mittlerer Knopf), ihn selbst nehmen und ihn auf den Palm-Reader legen (natürlich vorher den Nursebot wegfahren) und das Tor öffnet sich.

Kühlraum:

Im nun zugänglich gewordenen Gang muß man auf den Wachroboter aufpassen: Zunächst hinter ihm bis zum Aufzug rennen, warten bis er umgedreht hat und den Gang weiter bis zum Kühlraum.

Jetzt mit dem Knopf die Iristür im Boden öffnen und mit dem Handrad solange Krypto-Flüssigkeit ablassen, bis das Tier aus Kapsel 1 aufwacht und ausbricht. (Den Stand der Flüssigkeit, sowie die Pulsfrequenz der einzelnen Tiere kann man am Monitor neben der Eingangstür ablesen.) Da sich das Viech nicht töten läßt, muß man es auf die Iristür locken. Dazu muß man vorher natürlich den Hahn abdrehen und die Tür schließen (ach nee). Wenn es nun drauf oder am Rand steht die Tür öffnen und plumps, weg ist es.

Unten liefern sich nun zwei Monster einen unerbittlichen Kampf, also geht

man besser nicht die Leiter hinunter bevor man nicht etwas Krypto-Flüssigkeit in das Loch laufen ließ. Unten, an den erstarrten Monstern vorbei, gelangt man zu drei Löchern in der Wand. Man klettert in das rechte und gelangt in eine Zelle. Nachdem man den Typ dort ruhiggestellt hat schnappt man sich seinen Strahler. Auf geht's, am Wachroboter vorbei, zum Aufzug, mit dem man ins oberste Stockwerk fährt.

Landeplattform:

Hier wird man von unfreundlichen Wachdroiden empfangen, die mit dem Strahler aber kein ernsthaftes Hindernis darstellen. Die ersten zwei werden aus dem Aufzug heraus erledigt. Für die nächsten zwei, auf die die Aufzugwand den Blick versperrt, bedient man sich der schußreflektierenden Wände. Jetzt rennt man an den restlichen im Zickzack vorbei, auf die andere Seite des Aufzugschachts. Hier hat man erst einmal für kurze Zeit seine Ruhe.

Aber nicht lange, denn ein neues Schiff mit Verstärkung für Mastabas Truppen ist im Anflug und dagegen muß etwas unternommen werden. Mit zwei Kicks bringt man den Jammerlappen bei der Kanone dazu, sie anzuschalten. Jetzt ist man dazu bereit, das vorbeifliegende Schiff abzuschießen. (gut zielen!) Ebenso wird mit, von unten auftauchenden, Angriffs-Schiff verfahren. Um beim Rückweg nicht von den lästigen Wachdroiden verletzt zu werden, macht man sich die schußreflektierenden Wände nochmals zu Nutze. Und weiter geht's : eine Ebene tiefer.

Reaktorebene:

Schon wieder so ein Wachroboter. Aber wozu gibt's reflektierende Aufzugwände? Na also geht doch. Auf keinen Fall in den Reaktor (rechte Tür) gehen, bevor man den Schutzanzug hat, sondern lieber erstmal in Mastabas Operationssaal (linke Tür). Nach der Zwischensequenz tut man dem werdenden Cyborg auf dem OP-Tisch den Gefallen und tötet ihn. Aus dem OP-Tisch kann man sich noch eine frische Batterie beschaffen (<SPACE>) und ein bauen (<SPACE>). Nun geht man zum Ende des Ganges und öffnet die Tür. Nachdem Kampf mit der Wache, nimmt man ihr Logbuch und erfährt bei dessen Lektüre interessantes, was den Öffnungs-Code für die Tür zur Oberfläche betrifft. Nachdem man sich die Informationen aller zu Verfügung stehenden Monitore zu Gemüte geführt hat fährt man hinunter zum Icarus-Raumschiff ("Icarus Zutritt" drücken). Von der Wache ja nicht abschrecken lassen; immer feste druff. Den Alien-Würfel und das Walkie-Talkie mitnehmen. Wieder oben angelangt, geht man zum Podest, auf dem zuvor die Wache stand und stellt sich auf das Feld vor der Wand. Mit dem Anzug den man nun bekommt kann man nun unbesorgt in den Reaktor gehen, aber vorher müssen noch zwei Kleinigkeiten erledigt werden : Von dem rechten der beiden Monitore neben der Schutzanzugausgabe erfährt man den Abschaltungs-Code für den Reaktor. Gegenüber befindet sich die Steuerung für einen Gabelstapler-Robot. Mit dieser lenkt man selbigen in den Reaktor, stellt ihn dort vor den Wachroboter und hebt die Ladeplattform an. Netterweise fallen dabei gleich beide Roboter in den Abgrund. Jetzt aber auf in den Reaktor.

Reaktor:

Die Schritte von hier an bis zum Abschalten des Reaktors müssen in einem Zeitlimit absolviert werden, also am besten abspeichern. Als erstes wird mit dem Panel die Brücke ausgefahren. Auf der anderen Seite wartet ein nettes Alien. Es hat, wegen dem Zeitlimit, keinen Sinn es zu bekämpfen. Dazu hat man später noch Gelegenheit. Man sollte ihm höchstens ausweichen und auf es schießen um etwas Vorsprung bzw. räumlichen Abstand zu gewinnen.

Nun zum Abschalten : Zuerst auf die rechte Seite laufen und den Hebel benutzen, um die Säule, die wohl ein Brennstab darstellen soll, hochzufahren. Genauso auf der linken Seite. Zwischen durch mal wieder dem Alien eins verpassen, damit es nicht so schnell hinterherkommt. Hat man beide Seiten hochgefahren über die Brücke zurückrennen. Jetzt folgt das Alien einem nach, was ein fataler Fehler ist, denn wenn es auf der Brücke ist wird sie einfach ausgeschaltet (hehe). Jetzt wieder einschalten und rüber und zum Terminal an der Rückseite. Hier muß man erst den Code eingeben und dann den Aus-Knopf drücken. Puuh, geschafft! Ab zum Aufzug und zum Tor zur Oberfläche (unterste Ebene) fahren.

Mit dem Strahler wird der Wachroboter ohne Probleme fertig gemacht und rechts neben der Tür der Öffnungs-Code eingestellt. Die Wachen, die sich in den wegstellen müssen leider dran glauben. Sind ja auch selber schuld. Gleich nachdem man auf die Wachdroiden ,ähnlich denen auf der Landeplattform, trifft, also am Anfang des Laufstegs entlang der Kraterwand, läßt man sich auf den Metallwürfel unterhalb des Laufstegs fallen. Ganz unten benutzt man den Alien-Würfel aus dem Icarus-Hangar und, siehe da, man schwebt über den See hinweg auf die nächste Metallplatte. In diesem Stil geht es weiter, bis man, nach noch einem bißchen Klettern, zum Wrack des Raumschiffs kommt, das man selbst abgeschossen hat.

Raumschiffwrack:

Im Innenraum wird ersteinmal das Heilgerät aufgesammelt. Während man sich ein wenig umschaute, öffnet sich die Tür an der Rückwand und ein neuer Gegner, der unbedingt besiegt werden will, tritt ins Rampenlicht. Nach seiner Stilllegung überläßt er einem freundlicherweise sein Gewehr und seinen Schlüssel, mit dem gleich die Tür geöffnet wird. Das verschafft einem Zugang zur Raketen-AbschußVorrichtung des Raumschiffs, die gleich benutzt wird: Mit der ersten Rakete erregt man die Aufmerksamkeit des See-Monsters und mit der zweiten bekommt es eins auf den Deckel sobald es neugierig seinen Kopf zum Einschußloch streckt. (Vor dem Feuern Abschußrohr mit Zahlentasten anwählen) Jetzt ist der Weg frei zurück zur Ausgrabungsstätte.

Doch vorher baut man noch die Bombe aus dem Gerät vor dem Raumschiff aus. Mit der rennt man was das Zeug hält (Zeitlimit!) am Raumschiff vorbei, teleportiert sich mit dem Würfel, klettert und landet wieder auf dem Laufsteg, diesmal von der anderen Seite. Schnell weiter in den röhrenförmigen Eingang, die Bombe vor der Tür ablegen und nichts wie raus. Die Tür wird aufgesprengt und man kann nun durch. Vorher sollte man sich das Gewehr wieder holen.

Phyxx-Stadt:

Vom Anzug befreit entdeckt man Fr. Dr. Escher die gerade im Begriff ist von einem Alien aufgeessen zu werden. Sie ist aber noch am Leben. Nach dem man das Alien unschädlich gemacht hat (es bringt nichts es zu bearbeiten solange es zusammengerollt ist), redet man mit Escher und benutzt das Heilgerät einmal mit ihr, worauf sie einen Übersetzer aushändigt.

Durch den Gang kommt man in einen Riesigen Kühlraum, in dem hunderte Aliens im Gefrierschlaf liegen. Doch es bleibt nicht viel Zeit zum Staunen, denn schon bricht das Alien aus dem Reaktor durch die Wand, das solange bekämpft werden muß, bis es flieht.

Eine der Kühlkammern ist schon leicht geöffnet. Diese wird ganz aufgemacht. Nun muß man das Kraftfeld abschalten. Dazu muß man das linke und rechte Feld so kombinieren, daß das untere Feld mit dem oberen

identisch ist. Den Talisman, den man nun bekommt, muß man bei der Röhre rechts neben Dr. Escher benutzen und gelangt so in eine Art Verteilerraum.

Stadtkern:

Durch die Säule in der Mitte kann man die verschiedenen Teleporter-Röhren aktivieren, in dem man die Symbole über des jeweiligen Röhren nachbildet. (Hat man die richtigen Teilsymbole angewählt, erscheint das vollständige auf dem mittleren Knopf. Diesen drücken um die Röhre zu aktivieren.)

Momentan ist es nur sinnvoll die Röhre, die, wenn man aus der Eingangsröhre hinausschaut, rechts ist, zu benutzen. Die oberen sollten in Ruhe gelassen werden, da hier nur feindselige Aliens herauskommen und man sie selber sowieso nicht betreten kann.

Durch die genannte Röhre gelangt man in einen schwerelosen Raum, in dem man sich durch das Abfeuern von Schüssen fortbewegt, um in die Röhre auf der anderen Seite zu gelangen.

Im nächsten Raum wartet erneut das Alien, das zuvor geflüchtet war mit einem Reflektor Anzug. Also verzichtet man auf das Gewehr und gibt ihm auf die konventionelle Wiese endgültig den Rest (Vorsicht vor den lockeren Bodenplatten!) und nimmt den reflektierenden Würfel an sich. Dieser wird auch gleich verwendet und man kann nun das Energiefeld passieren.

Auf der anderen Seite wartet eine Konsole mit einem neuen wie-funktionier-ich-Tastenrätsel. Das Ziel hierbei ist es alle Felder innerhalb der Abgrenzung auszufüllen. Man erreicht das durch das Drücken der Farbtasten, die gleichzeitig für die Richtung stehen, in der das nächste Feld ausgefüllt wird. Der Trick liegt darin, daß sich die Richtung die die Tasten bewirken jedes zweite mal genau umdreht. Also immer schön abwechselnd einmal die richtige einmal die entgegengesetzte Richtung drücken. Ist das geschafft erscheint der erste Lerner der Phyx, Gen, und gibt einem eine neue Batterie, die sofort eingebaut wird. Jetzt kann man die eingebaute Waffe benutzen, aber Vorsicht : Man muß 3/4 der Batterie am Schluß übrig haben, um das Icarus-Raumschiff zu starten.

Nun geht's wieder zurück in den Verteilerraum. Man folgt Gens Anweisung und geht in die gegenüberliegende Röhre. Jetzt muß durch Herumlafen auf den Pfeilen die Scheiben so drehen, daß die Felder mit den hellblauen Linien an der Seite in einer Linie sind. (auf die fliegenden Steine aufpassen!) Es öffnet sich der Schwerkraftgürtel und man geht wieder zurück. Noch schnell einen kurzen Abstecher in den Raum mit Dr. Escher. Abstecher deswegen weil der eigentliche Ausgang verschüttet ist und man wieder zurück muß. Wenigstens liegt hier ein Logbuch, das eingesteckt werden kann. Also wieder zurück zum Verteilerraum.

Den einzigen Ausweg bietet die Röhre gegenüber von der Eingangsröhre. Diese blinkt aber, wenn sie aktiviert wird, und ist nicht benutzbar. Das liegt daran, daß ihr Ausgang blockiert ist. Dem kann Abhilfe geschaffen werden : Rechts der Röhre befindet sich ein Kontrollmonitor, mit dem sich die Kugel in der Mitte des Raumes der Ausgrabungsstätte heben läßt. Sobald der Soldat seinen neugierigen Kopf über das Loch beugt wird sie wieder runtergelassen (batsch!) und gleich wieder angehoben (sonst ist die Teleport-Röhre ja wieder blockiert). Die Granate, die der zweite Soldat herunter wirft, wird einfach ganz frech wieder zurück geworfen. Nun ist der Weg nach draußen frei : Zurück zur Basis. Die zwei Wachen die sich in den Weg stellen werden im Vorbeigehen platt gemacht (Reflektoranzug sei Dank). Nach der zweiten Wache heißt es vorsichtig sein und langsam weiter gehen. Sobald Mastabas Schiff feuert Stehenbleiben und sofort nach dem Einschlag des Schusses losrennen bis man wieder bei der Basis ist. Aus dem Logbuch der nächsten Wache erfährt man den neuen Zutritts-Code.

Wieder in der Basis:

Mit dem Aufzug geht es wieder auf die Reaktorebene. Schon wieder einer der Ärger machen will. Tut uns leid! Warum läßt der Kerl auch nicht mit sich reden? Im Operationssaal kann man, mit Hilfe des Codes aus Dr. Eschers Logbuch, die letzten Geheiminformationen abrufen. Man erfährt seine frühere Identität.
Jetzt aber nicht wie weg hier. Runter in den Hangar und die Batterie austauschen. Es ist geschafft!

1.108 bionic commando

Man kann den Bionic Arm auch waagrecht ausfahren: Einfach den Joystick schräg nach unten <FIRE> drücken

1.109 black gold

Konzentriert Euch in den ersten Monaten nur auf die im Großhandel erhältlichen Arbeitsgeräte (Personal nicht vergessen, später ist das Arbeitsamt leergekauft). Liegen die Preise für Arbeitsgeräte unter DM30,00, alles Geld zusammenkratzen (Kredite) und in Arbeitsgeräte investieren. Wartet, bis die Verkaufspreise bei 40 bis 45 Mark liegen und alles wieder schnell verkaufen.

1.110 black tiger

Wenn man nur noch einen Credit hat, im Kirchenlevel das Wort "HOLY.ZAP" eingeben. Außerdem: Wenn man mit dem Gesicht zur Wand steht, springt und dann den Stick in Richtung Wand gedrückt hält, so fliegt man sofort aus dem Bild und spart Leben und Zeit.

1.111 blaster

Auf <P> drücken und "MALICEOFTHEMYRKOIDS" eingeben. (Y=Z). Dann sind <1> bis <BACKSPACE>, sowie <Q>, <W>, <E>, <R>, <T>, <Z> mit den einzelnen Leveln belegt. Durch Drücken von kann man etwas einkaufen gehen, mit <CURSOR UP> kann man sich etwas Energie gönnen.

1.112 blasteris

Level Codes:
CHEAPTRICK
DEEPPURPLE

1.113 blob

Level Codes:

01 EASY 06 WAXY
11 TWIN 16 XNOR
21 HYPO 26 HIHO
31 FLUF 36 WANE
41 MIST 46 JOWL

1.114 blobble

"I AM A CHEAT" als Passwort eingeben. Du beginnst in Level 16, allerdings mit 60 Leben.

Level Codes:

1 JJKKLW
6 WWGJRE
11 GGREYO

1.115 blocks

Level Codes:

11 DAVID
21 Speak

1.116 blood money

Unendlich Leben: Zu Beginn des Spiels, wenn der Hubschrauber erscheint, muß man <HELP> drücken. (oder Pause und dann <HELP> ?)

Während des Spiels drücken:

 einen Planeten weiter
<HELP>+<1> Geld
<HELP>+<2> ?

1.117 bloodwych

Steht man vor einer verschlossenen Türe, oder Holzwand, klickt mal das Save-Icon an und drückt auf <F10> und schon kann man einen kurzen Blick in den Raum dahinter werfen.

1.118 blues brothers

Wenn der Spielerauswahlscreen erscheint, "HOULQ" eingeben. Mit <1>-<6> den Level auswählen und mit <SPACE> oder <FIRE> das gewählte Level mit unendlich vielen Leben spielen.

1.119 bobs bad day

Level Codes:

01	ZAABCZQD	21	UCKFFXQG	41	PCKJIXQI	61	KEANMVQN	81	FCKRPXQQ
02	ZBFBCYPD	22	UDPFFWPG	42	PDPJIWPI	62	KFFNMUPN	82	FDPRPWPQ
03	ZBFBCYOD	23	UDPFFWOG	43	PDPJJWOK	63	KFFNMUON	83	FDPRPWOQ
04	ZCKBCXND	24	UEAFFVNG	44	PEAJJUNK	64	KGKNMTNN	84	FEARPVNO
05	YBFBCYQD	25	TCKFGXQH	45	ODPJWQK	65	JBFNMYQN	85	EDPRQWQR
06	YCKCCXPD	26	TDPGGWPH	46	OEAKJVPK	66	JCKOMXPN	86	EEASQUNR
07	YCKCDXOE	27	TDPGGWPH	47	OEAKJVOK	67	JCKONXOO	87	EEASQVOR
08	YDPCDWNE	28	TEAGGVNH	48	OFFKJUNK	68	JDPONWNO	88	EFFSQUNR
09	XBFCDYQE	29	SDPGGWQH	49	NCKKKKQL	69	ICKONXQO	89	DDPSQWQR
10	XCKCDXPE	30	SEAGGVHP	50	NDPKKWPL	70	IDPONWPO	90	DEASQVPR
11	XCKPDXOE	31	SEAAHVOI	51	NDPLKWOL	71	IDPPNWOO	91	DEATRVOS
12	XDPDDWNE	32	SFFHHUNI	52	NEALKVNL	72	IEAPNVNO	92	DDFFTRUNS
13	WCKDEXQF	33	RFHHYQI	53	MDPLKWQL	73	HCKPOXQP	93	CEATRVQS
14	WDPDEWPF	34	RCKHHXPI	54	MEALKVPL	74	HDPPOWPP	94	DDFFTRUPS
15	WDPDEWOF	35	RCKHHXOI	55	MEALLVOM	75	HDPPOWOP	95	DDFFTRUNS
16	WEAEEVNE	36	RDPIHWNI	56	MFFMLUNM	76	HEAQOVPP	96	CGKURTNS
17	VBFEEXQF	37	QCKIIXQJ	57	LDPMLWQM	77	GDPQOWQP	97	BCKUSXQT
18	VCKEEXPF	38	QDPHWPJ	58	LEAMLUPM	78	GEAQOVPP	98	BDPUSWPT
19	VCKEFXOG	39	QDPHWOJ	59	LEAMLVOM	79	GEAQPVOQ	99	BDPUSWOT
20	VDPEFWNG	40	QEAIIVNJ	60	LFMMLUNM	80	GFFQPUNQ	100	BEAUSVNT

1.120 body blows

Einspieler-Modus wählen und <SPACE> drücken oder

Im Auswahl-Screen den Joystick aus Port 1 nach links, den aus Port 2 nach rechts drücken und 5 sec warten und es erscheint ein Cheat-Menü.

Im Titelbild "DINGADINGDANGMYDANGALONGLINGLONG" (Y=Z) eintippen. Drückt man nun im Game <TAB>, so versinkt er wieder in tiefen Schlaf. Mit Return kommt man dann in den nächsten Level.

1.121 bombpac

Level Codes:

M M X X
 E M X 5
 R M X Z
 Y M X D
 J M X S
 U M X L
 A M X O
 N M X E
 E M X N
 O M X A
 L M X U

1.122 bombuzal

Level Codes:

008 ROSS	064 RING	120 TREE	176 SPOT	232 HAIR
016 RATT	072 GIRL	128 SINK	184 PALM	240 SIGN
024 LISA	080 GOLD	136 BIKE	192 LOCK	248 MYTH
032 DAVE	088 OPAL	144 BIRD	200 SAFE	
040 IRON	096 SONG	152 TAPE	208 WORM	
048 LEAD	104 FIRE	160 VASE	216 NOSE	
056 WEED	112 LAMP	168 PILL	224 EYES	

1.123 bone crumcher

Level Codes:

02 Golemstench	10 Deathchamber	18 Thunderstorm
03 Morphicle	11 -	19 Creepy Cave
04 Golemkiller	12 -	20 Liquidation
05 Scarab	13 Slimehole	21 Megamaze
06 Web of Death	14 Bloodsmell	22 Stratagem
07 Monsterparty	15 Bonepowder	23 Stratosphere
08 Cave of Doom	16 Nightmare	
09 Underground	17 Monsterbreed	

1.124 Das Boot

Torpedomangel: Man stellt alle Optionen nach Belieben ein und beginnt eine Mission. Während des Spiels begibt man sich in den Torpedoraum und lädt solange eine Torpedoart in die Rohre, bis keiner dieser Art mehr zur Verfügung steht. In das zuletzt beladene Rohr lädt man nun weiterhin diese Torpedoart (obwohl die Anzeige auf Null steht) und siehe da, nach jedem Ladevorgang erhöht sich die Zahl einer der anderen Torpedoarten um eins.

1.125 borrowed time

- Vor Killer in Hotel und hinter Sessel verstecken
- Durch Tür und abschließen (look)
- Treppe hoch
- Scherbe nehmen
- Durch fenster zum anderen haus klettern, dort Kabel durchschneiden
- Runter in Bar, und 2x Pistole unter Nase halten für Adresse und Passwort von Lebock
- Zum Doc (medical Office) gehen und mit > Yes < antworten.
- Im Behandlungsraum den Tisch unters. und Binden mitnehmen
- Nach Süden auf Straße
- Zum Müllhaufen, untersuchen, Knochen nehmen
- Zur Hütte (nicht die im Park), Tür aufbrechen
- Mavis entfesseln (untie), Buch und Tube nehmen
- Lesezeichen aus Buch nehmen und Buch ablegen
- Nun Ritas Wohnung gehen, befereigung durch : Kerze, Streichhölzer nehmen,

Strick verbrennen
-In Küche, Ofen zur Seite, Hände verbinden (bandage hands)
-Schlüssel und Quittung aus Mülleimer nehmen
-Zum Parkplatz, Pistole zeigen
-Knochen ablegen, Freds Handschuhe und Ölkannister nehmen
-Wenn Polizei > wait < eingeben
-Hands., Ölk., Quittung, Tube, Lesezeichen als Indiz vorzeigen.

1.126 bounce

Man wählt im Optionmenü folgendes:

Zuerst SOUND ON oder OFF einstellen, dann den Speedwert (aber kein <FIRE> drücken), danach die entsprechende Taste drücken.

SOUND ON - SPEED 1 - <L>

Es erscheint 'input start level'. Hier kann man 1 - 25 eingeben.

SOUND ON - SPEED 3 - <I>

Unverwundbarkeit. Es ertönt ein Piepton!

SOUND OFF - SPEED 2 - <G>

Mehr Speed und die Gravitation ist abgestellt. Es ertönt ein Piepton!

1.127 bounce 'n' blast

Im ersten Level erstmal nichts tun. Dann drückt einfach gleichzeitig <1> <X> und <HELP>. Das macht ihr 2 mal und Ihr bekommt jeweils 1 Leben dazu, so das Ihr statt 2 jetzt 4 Leben besitzt.

Achtung! Das funktioniert leider nur einmal. Nur nach einem Neustart geht es wieder.

1.128 brainball

Level Codes:

1 WELLDONE 11 CHIPCHIP 21 ERTERZUT 31 COFFEE 41 LEVEL 42
2 PPHAMMER 12 HATTHATT 22 LEVEL 23 32 DOENER 42 OWLPARTY
3 FORTUNE 13 FRANKLIN 23 BIGDREAM 33 NO COKE 43 FREESHOT
4 READY 14 PJORTE 24 CINEMAXX 34 SMOKIE 44 BIERZELT
5 STEADY 15 HUI LUIS 25 SMARTIES 35 ALLSTAR 45 LAADAADI
6 NO GO 16 ESCAPE 26 LOGOGO 36 SOFTWARE 46 LAADAADA
7 JOYSTICK 17 CONTROL 27 SQUARES 37 COMPUTER 47 NOWAYMAN
8 RUTODFGP 18 SPACE 28 SPEEDIE 38 DISKFULL 48 RUSHRUSH
9 DENISE 19 AMIGAFUN 29 SERPENT 39 HARDWARE 49 THE END
10 BIGAGNUS 20 LAMBADA 30 FLIPPER 40 HOOLIGAN

1.129 brainstorm

Level Codes:

2 VIPER 6 CYBORG 10 TERRA 14 HARRISON
 3 HYDRA 7 TROJA 11 STALKER 15 DIGRIZ
 4 JODA 8 NECRONOMICON 12 NOSTRADAMUS 16 TALIANNA
 5 CRAVEN 9 GIGER 13 EXCALIBUR 17 FLINX

1.130 brat

Level Codes: (Y <-> Z)

2 MIHEMOTO
 3 SASUTOZO
 4 SUMATZEE
 5 NOKITAGO
 6 ITSANONO
 7 MOZIMATO
 8 HOZITOMO
 9 MOKITEMO
 10 ZOMOHATO
 11 CHANASTU
 12 NAGAITSU

1.131 brian the lion

Level Codes:

1 FLLj/MZXYz
 2 d*gJQvaqVx
 3 gVdfKgqaGd
 4 gVdfKgqaGI
 5 QNI8KWISXp
 6 U5vG57pSX/
 7 l*ANKgqaGI
 8 xOtFwheXYE

Cheat-Passwort: "Mrs*Turnip": Der Bildschirm blitzt dann kurz auf und man kann während des Spiels folgende Tasten zusammen mit <CAPS LOCK> drücken:

<L> 99 Leben
 <H> 9 Energieeinheiten
 <O> springt zur Karte
 <K> 999 Edelsteine
 <J> je 9 Credits und Power Ups

1.132 brutal sports football cd³²

Spiel	4.Liga	3.Liga	2.Liga	1.Liga
1	FQ8OQD9KN	T1YB3G5V7	3VVT8MK7W	
	QS5WYWWWWW	53TKHKKKK	K77NLNNNN	
2	D7BF8F!!	7BX3SHCCC	HTD860MCM	PC2T1RSLO
	!!BGDFBBF	CC95789!7	MMOX012Z	F39NQRSSR

```

3 WH3335FKY Z4KZGQVVV HVF69QLLL F74PPDCK6
  RK7V58637 VVTKRNQRR LL1!OW2OY 7QWMFKBCG
4 5B9WMTCDK P8B2F4000 C92SNX999 CTNTMWXOW
  WFXU9Z573 00NJLDTML 99BRFMBHG !G59V6WY2
5 WADDVHPV8 RG!!VCO39 51HK5WRRR X0XL5M5RL
  P411GRBJC 3Q4FW311V RRYDV4Y0Z 2MD5LJMPD
6 2710Z13FN MFDNY8Y3O 3HLGT7BBB 8PXL5MK7X
  3N3C23XZ7 WWM5QBMPN BB9P8X823 DNC9LHMPC

```

1.133 bss jane seymour

Level Codes:

```

ROOKIE      SLUMBER     INTEREST
BULKHEAD    WROOM(SHOWROOM) MUSHBAS (MUSHBASH)
HAMPERED    BLACKOUT    WARRIOR
VICTORY     TRAPPED     FRENZY
HANDYMAN    CROWDED     RADIATE
VOLTAGE     GLOOM       PRIMATE
MADHOUSE    TRIUMPH     NINJA WARRIORS

```

Der Satz "MAY THE FORCE BE WITH YOU" (Großschrift" verhilft Euch zu unendlich viel Energie, "CHEDDAS" zu unendlich vielen Credits.

1.134 bubba 'n' stix

Level Codes:

```

2 7LRRF3H6G7 oder 16QTJQ7GLZ oder T1QKPF?CMG oder 1R5JKXWQ82
3 9VBDM!1!DN oder ?FVN4QRCXM oder PXYMGFFW7D oder 9VBDM!1!DN
4 3VTCF9JQG8 oder R9CGRB8XXG oder 913XPD1LZ5 oder CGLZLRYT?V
5 !?ZZXQX769 oder P!!77GS3DP oder 2FH8?M28LX oder CS4SL9DFQC

```

1.135 bubble & squeak

```

7 HDRGBCKP 13 PHFDRMKM 19 HCFMFRM 25 DKFJFSLK
2 HHRFNRLT 8 DDFGJCKP 14 PDFMSKM 20 DDFMMTM 26 PGFJSQK
3 HHRRBQLP 9 PDFBBQTP 15 PQFCQMTM 21 DKFPQSKM 27 PRFSFRPK
4 DHRRNMLH 10 PCFBNCLM 16 HDFCMTM 22 DJFPNGPN 28 HCFSJCPK
5 DRRHFRPH 11 PQFQFCPM 17 HCFNQCKM 23 DLFTFRLN 29 HDGLQKLK
6 PHRHJTPH 12 PDFQMSPM 18 HDFNMTKM 24 DLFTJQLN 30 HQGLSMLK

```

```

HEFSBEER 9 Bubble`s und 9 Herzen
MAXIBABY Um die Schwierigkeit zu verändern
BUTTHEAD Unendlich Leben und Herzen
WHOCARES Eine Nachricht vom Programmierer

```

1.136 bubble bobble

Wenn man zu Level 10, 20, 30 & 40 gelangt ohne zu sterben, dann wird eine Tür erscheinen, die zu einem Secretlevel führt. Im Level 7 & 22 sollte man ein paar Sekunden warten bis der Schirm fällt, schnappt ihn und man wird 6 Levels überspringen.

```
<F1> 1 Screen weiter
<F2> 6 Screens weiter
<F3> 11 Screens weiter
```

1.137 bubble gum demo

Level Codes:

```
1 1000
2 2000
3 3000
```

1.138 buffalo bills western show

Wenn man beim Stier-Catchen beginnt, spielt man zunächst wie gewohnt. Nachdem man den Stier gefangen hat und das kleine Bild rechts oben erscheint, zieht man den Joystick heraus und schließt die Maus an Port 2 an. Dann rüttelt man möglichst schnell die Maus hin und her. Die Sternchen am unteren Bildschirmrand füllen sich in Sekundenschnelle und der Stier zieht den kürzeren. Das gleiche geht auch bei der Kutsche.

1.139 bug bomber

		Player			
IQ-Wert	Level	1	2	3	4
0	11	KKCJDD	OLCLDH	LKKJLD	PLKLLH
	21	KKDNDL	OLDPDP	LKLNLL	PLLPLP
	31	KOGJHD	OPGLHH	LOOJPD	PPOLPH
	41	KOHNHL	OPHPHP	LOPNPL	PPPPPP
1	11	KCCBBB	ODCDBF	LCKBJB	PKDJF
	21	KCDFBJ	ODDHBN	LCLFJJ	PDLHJN
	31	KGGBFB	OHGDEF	LGOBNB	PHODNF
	41	KGHFFJ	OHHHFN	LGPFNJ	PHPHNN
2	11	KICICD	OJCKCH	LIKIKD	PJKKKH
	21	KIDMCL	OJDOCP	LIIMKL	PJLOKP
	31	KMGIGD	ONGKGH	LMOIOD	PNOKOH
	41	KMHMGL	ONHOGP	LMPMOL	PNPOOP
3	11	KACAAB	OBCCAF	LAKAIB	PBKCIF
	21	KADEAJ	OBDGAN	LALEIJ	PBLGIN
	31	KEGAEB	OFGCEF	LEOAMB	PFOCMF
	41	KEHEEJ	OFHGEN	LEPEMJ	PFPGMN
4	11	IKAJDC	MLALDG	JKIJLC	NLILLG
	21	IKBNDK	MLBPDO	JKJNLK	NLJPLO
	31	IOEJHC	MPELHG	JOMJPC	NPMLPG
	41	IOFNHK	MPFPHO	JONNPK	NPNPPO

5	11	ICABBA	MDADBE	JCIBJA	NDIDJE
	21	ICBFBI	MDBHBM	JCJFJI	NDJHJM
	31	IGEBFA	MHEDFE	JGMBNA	NHMDNE
	41	IGFFFI	MHFHFM	JGNFNI	NHNHNM
6	11	IIAICC	MJAKCG	JIIIKC	NJIKKG
	21	IIBMCK	MJBOCO	JIJMKK	NJJOKO
	31	IMEIGC	MNEKGG	JMMIOC	NNMKOG
	41	IMFMGK	MNFOGO	JMNMOK	NNNOOO
7	11	IAAAAA	MBACAE	JAIAIA	NBICIE
	21	IABEAI	MBBGAM	JAJEII	NBJGIM
	31	IEEAEA	MFECEE	JEMAMA	NFMCME
	41	IEFEEI	MFFGEM	JENEMI	NFNGMM

1.140 builderland

Level Codes:

1 BUILDI oder BUILD1
2 YOTTHA
3 BEARBY
4 OCTOPY
5 DIABLO
6 GOTIUS

oder

2 BAROCK
3 BOOLER
4 MARIBA
5 GHOSTS
6 OUTLAW

1.141 bump 'n' burn

Um Extraknete zu bekommen muß man nach dem Optionsscreen, wenn das Logo erscheint, "ZXR7507" eintippen. Das muß man ziemlich schnell machen. Wenn dann der Bildschirm aufblitzt hat man 10.000 Pfund mehr.

1.142 bumpy's arcade fantasy

Level Codes:

2 ACCESS
3 BUTTON
4 ISLAND
5 PRETTY
6 WINNER
7 ZOMBIE
8 LOVELY
9 SYSTEM

1.143 bundesliga manager professional

Für viele gibt es im Umgang mit diesem Fußballspiel ein Problem beim Abspeichern des Spielstandes! Dieser Vorgang ist im Handbuch nicht sehr gut beschrieben. Aus diesem Grund hier noch einmal eine ausführliche Anleitung:

Bevor das Symbol zum Speichern angewählt wird, muß man die Torzenendisk in DF0: durch eine leere, formatierte Diskette (Spielstands-Disk) ersetzen! Wenn man dies beachtet, laufen folgende Punkte automatisch ab: Nachdem man die Spielstandsdisk eingelegt hat, fordert der Rechner noch einmal die zweite Bundesliga Manager Pro-Diskette. WICHTIG! Diese Diskette darf nicht schreibgeschützt sein. Danach müssen wieder die Spielstands- und Torzenendisk eingelegt werden. Diese beiden Disketten werden aber ebenfalls vom Rechner angefordert.

Wer möchte nicht einmal mit 12 Männern gegen die anderen Mannschaften antreten? So wirds gemacht : Man stelle seine persönliche 11 auf, dann zum Transfermarkt und einen aufgestellten Spieler anbieten, zurück zur Aufstellung und anstelle des Spielers nun einen anderen aufstellen, zurück zum Transfermarkt und den Spieler zurückziehen, schon spielt man mit 12 gegen 11, fair, oder?!

Hier sind 4 Methoden um an Geld zu kommen:

- (1) Man geht in die Bank und nimmt sich dreimal einen sehr kleinen Kredit (1 Mark). Nun kann man beliebig oft Kredite bis zu drei Millionen Mark aufnehmen, ohne daß man sie je zurückzahlen müßte.
- (2) Im Hauptmenu warten ohne etwas zu bewegen, nach einiger Zeit wird eine Spinne auf dem Bildschirm rumkrabbeln, die können wir jetzt mit dem Mauszeiger zerquetschen... (Resultat 5 DM)
- (3) Im Bankmenu das Metallschild im Bild anklicken und aus dem Bankmenu gehen, 100000 DM verdient.
- (4) Auf der Bank ca. 50-100 mal auf die 9 im Kredit-Menü drücken. Dann erhält man einige Millionen.

Noch ein Tip:

Man setzt drei eingesetzte Spieler (mit Nummer) auf die Transferliste und gibt drei neuen Spielern dieselben Nummern. Nun holt man die Spieler aus der Transferliste zurück in die Mannschaft und siehe da: Jetzt haben wir 14 Spieler auf dem Feld (aber mit nur elf Nummern). Damit kann man seine Mannschaft etwas verbessern.

Gutes Training:

Kondition: 4 Bälle
Schuß: 6 Bälle
Taktik: 4 Bälle
Intensität: 5 Bälle
Tor: 1 Ball
Abwehr: 3 Bälle
Mittelfeld: 3 Bälle
Angriff: 3 Bälle

Mogel Guru beseitigen (Immer nur Sicherheitskopien verwenden!):

Kopie der 2.Disk anfertigen, Workbench laden
Shell öffnen und folgendes eingeben:

```
CD "BM_PROFDISK_2"
```

ED High.c (Alle Zeichen dieses Files löschen und wieder speichern).
 PROTECT High.c
 PROTECT Sic.dat

Im Hauptmenü sich ausklicken bis zu den Einstellungen. Dort positioniert man die Spitze des Mauszeigers exakt in die Mitte des Pfeils im Kästchen "Hauptmenü". Nun sind folgende Tasten aktiv:

<G> der Bildrand blitzen auf und man hat 250.000 Mäuse mehr
 <A> noch mehr Kohle und eine unschlagbare Mannschaft.

1.144 bunny bricks

Im Spiel <ALT> + <CTRL> + <RIGHT SHIFT> drücken und zusätzlich

<N> nächster Level
 <T> + <1>-<5> Levelanwahl
 <L> zusätzliche Leben

1.145 burntime

Gasthaus/Bar: Dem Wirt minderwertige Gegenstände geben (Knochen). Dafür kann man nun eine gewisse Anzahl von notwendigen Rationen an Essen/Trinken zu sich nehmen. Klickt man nun mehrmals und vor allem schnell hintereinander mit der Maus auf ESSEN bzw. TRINKEN, so ist der maximale Stand aller im Raum befindlichen Personen gesichert. Gegen wenig Gegenleistung kann man nun mit vollem Bauch wieder auf die Reise gehen.

Arzt: Wie oben, allerdings funktioniert der Trick nur mit Nahrungsmitteln (Fleisch, Schlangen, Ratten oder Maden).

Wenn man einen Techniker in seiner Gruppe hat, so kann man aus dem Schrott in der Umgebung folgende Gegenstände herstellen:

Stoffreste+defekte Wasserpumpe+Schlauch = Wasserpumpe
 Stahlfeder+Blechteil+Draht = Fangeisen
 Maschinenteile+Eisenrohr+Schlauch+Stoffreste = Förderpumpe
 Defektes Funkgerät+Batterien+Elektroschrott = Funkgerät
 Schutzkleidung+Gasmasken+Stiefel+Handschuhe = Schutzanzug
 Schrauben+Holzstück+Draht = Rattenfalle

Wenn einem die Mutanten und die Hunde wiedereinmal zunahekommen kann man diesem "Problem" auch unblutig Abhilfe schaffen! Klickt doch einen Punkt irgendwo auf der Spielfläche an, während das Männlein lostingelt sollte man seinen Mauszeiger einfach auf einen Störenfried fahren, wichtig ist hierbei daß Reden eingestellt sein muß und man nicht aufs Mausohr drückt. Wenn man sich an den oben geschilderten Weg hält, bewegt sich unser Spieler Sprite vom Gegner weg, der solange man mit dem Mauszeiger auf ihn zeigt stehenbleibt! Das klappt aber auch nur auf eine bestimmte Entfernung!

1.146 cabal

Nachdem Ihr während des Spiels <P> + "Schlika" + <P> eingegeben habt, könnt Ihr mit <F2> den gewünschten Level auswählen.

Will man aber nur einfach mal unendliche Leben haben, so muß man nur nach dem Erscheinen des Auswahlmenüs <F4> drücken.

Wenn man <P> drückt, kann man das Kreuz immernoch bewegen und auf einen Gegner ausrichten.

1.147 campaign

Solltest Du dich in der Lage befinden, wo du in der Unterzahl bist, dann benütze deine Geschwindigkeit, um die anderen Panzer zu rammen; am besten von hinten oder der Seite.

1.148 cannonfodder 2

Für das Save-Game-File den Namen "JOOLS" eingeben für einen Cheat.

1.149 capone

Man stelle sich vor die Post-Office und schieße den Ball auf der Flaggen- spitze ab, schon geht die Punktzahl hoch, beim zweiten Schuß kommt man in einen Screen, der die ganzen Programmierer anzeigt, nochmaliger Abschuß wird uns unbesiegbar machen! Wenn man die Runde beendet, sollte man Warp Speed benutzen, da man sonst nochmals von vorne anfangen darf.

1.150 captain blood

Wenn Ihr einem Alien das Wort "CODE GG1" an den Kopf werft, verrät er Euch bereitwillig die koordinaten eines verwandten Außerirdischen. Dieser zeigt sich von dem Satz "CODE INFORMATION HELP" ganz begeistert und gibt Euch die Standorte der gesamten Alienbevölkerung bekannt. Sollte der Alien uns ignorieren, dann tippen wir nach dem "HELP" den Namen der Aliens, die wir noch suchen.

1.151 captain dynamo

"PURPLE RAIN" auf der Anzeigetafel eingeben. Mit <+> und <-> kann man dann die Level überspringen.

1.152 captain planet

Wer nach dem Laden die Originaldiskette aus dem Laufwerk entfernt und die Diskette von Captive einlegt bekommt eine Fehlermeldung und nach Einlegen der richtigen Disk hat man unendlich viele Leben.

Auf dem Levelauswahl Bild tippe "GO" und "PLANET" ein. Wenn das Spiel anfängt, <F10> und <RETURN> drücken, damit Du deinen gewünschten Level aussuchen kannst.

1.153 captive

Level	Computer Codes	Security Codes
1	CHAESELUME	
2	RUPPESICBERY	POCINSBEE, VIGININK
3	EXSOMIDED,	PHYDERLAPS EGINHAM, RUPPEKAL, SCOOFAR
4	RATSICOPY, ELSISYDON	ELDERS, YULTHAPE, CHALTEDON
5		PHYDERED, LAPCEPY, EXSOSY

1.154 car-v-up

in Hiscoreliste eingeben:

"ARNIECAR" 100.000 Bonus-Punkte
 "BUMPER" unendlich Bumper (nachher <HELP> drücken ?)
 "PUSSYCAT" 9 extra Leben
 "WHOOPSIE" Level überspringen
 "R.J.TOONE" unendlich Leben
 "BARMY CAR" 1000 extra Punkte
 "WOOAARRGGH" schnellere Wende

Anhalten: <Z> drücken für die Bremsen

Um extra Letters zu erhalten einen Punkt am Ende des Levels zurücklassen.

1.155 cardiaxx

Im Pausenmodus (<P>) läßt sich das Zeitlimit herunterschrauben, indem man "RACHEL" eingibt. Jetzt noch <SHIFT> gedrückt halten und anschließend auf <G> hämmern. Wer noch unendlich viele Leben möchte, pausiert erneut und wendet sich an "CAROLOLY".(oder "CAROLILY")

1.156 carrier command

Im Spiel drücken:

<F9> Insel in Sichtweite erobern
 <F10> feindlicher Carrier wird zerstört

In den Pausenmodus springen und "THE BEST IS YET TO BE" eintippen, das

Spiel wird automatisch neu starten und der Cheat Modus ist aktiviert. Nun <+> auf dem abgestezten Tastaturblock drücken. Die Mantas und Walrösser werden unbezwingbar sein, außer man kollidiert.

Folgende Tasten sind aktiv:

- <6> man kann sämtliche Farben im Spiel sehen
- <7> Geschwindigkeit erhöhen
- <9> ? (Überraschung)

Wenn man während das Spiel in den Pausenmodus geht, "GROW OLD ALONG WITH ME" eintippt und <+> drückt, bekommen die Mantas und Walrösser einen Schild. Mit <-> ist dies rückgängig zu machen.

Beim Aus- und Andocken aufpassen.
Niemals den Autopiloten trauen.

1.157 cash

Beseitigung aller Spielsorgen :

Am Anfang des Spieles maximale Anzahl der Spieler wählen (6). Den eigenen Spieler als letzten eingeben.

Folgendes für jeden Spieler wiederholen :

1. Feld "Bank" anwählen.
2. Feld "Spielerwechsel" anwählen.
3. Maximalen Betrag (Startkapital=10 000 000) ins oberste Feld eintragen.
4. Feld "Laufzeit in Monaten" 0 eingeben.
5. Namen des eigenen Spielers in das dritte Feld (Empfänger/Firma) eingeben.
6. In das Feld "Rückzahlungssumme" 0 eingeben.
7. Feld "OK" anklicken.
8. Powerfeld anklicken.
9. Datumsfeld anklicken, bis eigener Spieler aktiv ist.
10. Frage nach Annahme des Spielerwechsels mit "Ja" beantworten.
11. Datuzmsfeld anklicken.
12. Punkte 1 bis 9 für jeden Spieler wiederholen.
13. Abschließend alle nichteigenen Spieler als Computerspieler deklarieren (Menüleiste "Spiel" anwählen, Unterpunkt "Computer" anwählen, Befehl "Spieler-Computer" ausführen und Frage mit "Ja" beantworten).

Falls im weiteren Spielverlauf erneut Bargeldsorgen auftreten sollten, Computergegner sichtbar machen, Computerspieler zu manuellen Spielern machen, oben beschriebene Folge wiederholen und Spieler wieder zu Computerspielern umschalten.

1.158 castle master

Drücke <SHIFT>-<L>, nachdem das Spiel begonnen hat. Drücke dann auf der Maus wiederholt nach rechts, bist Du ein Geräusch hörst. Du wirst vier

verschiedene Farbboxen vor Dir sehen. Schieße darauf, und du erhältst unendliche Leben.

Wenn man im Titelbild so lange wartet, bis sich das Tor öffnet, so tun einem die Monster nichts mehr.

1.159 castlevania 2

Tips mit dem Umgang mit den Endgegnern:

Plant Castle: Am besten ist es, wenn Ihr Euch auf die Plattform stellt und immer zuschlagt, wenn der Riese vorne ist und seinen Dreizack unten hat.

Crystal Castle: Bei diesem Endgegner müßt Ihr das Sechseck kurz vorm Erscheinen treffen. Dann bleibt solange vor ihm stehen, bis er seinen Stab anhebt, sodann lauft bis zum anderen Ende des Bildschirms. Wenn Ihr das einige Male getan habt, sollte der gegner geschafft sein.

Cloud Castle: Hier sollte man eine Schußwaffe besitzen. Kniet Euch hinter die untere Plattform und schießt auf den Drachenkopf. Weicht seinen Schüssen aus.

Rock Castle: Schlagt den Ritter solange, bis er mutiert. Klettert dann an einem der Seile hoch. Vorsicht, der Kerl schleudert seine Blitze zuerst nach oben, dann nach unten. Während er herumhüpft, könnt ihr ihn schlagen.

Letzte Burg: Bei der Schlange solltet Ihr immer rechts bleiben und den Kopf der Schlange treffen. Beim Mann ist es praktisch, den Wurfstern zu besitzen. Damit trifft Ihr ihn meistens. Geht immer auf die gegenüberliegende Seite dieses Gegners. Ist er in der Mitte des Bildschirms und bewegt sich immer weiter, bis er zu Euch herunterfällt, so begeben Euch auf die Plattform über Euch und wartet ab, bis er seine Messer geworfen hat. Lauft dann zur anderen Seite und schießt. Auch für den Satan sollte man den Wurfstern verwenden. Weicht seinen Kugeln durch Überspringen aus, und schießt auf ihn.

1.160 catabomb avyss

Drückt <F10> und

- <G> God Mode; man ist unverletzbar
- <I> Bekommt alle benötigten Schlüssel
- <W> Man wird in einen der Level teleportiert
- <Z> Zeit bleibt stehen

1.161 catch'em

Level Codes:

DINOSAUR
UMBRELLA
MOSQUITO

AIRFORCE
ALLIANCE
AMERICAN
ANACONDA
ANCIENTS
ANTELOPE
BABBASN
ASTELOPE
ASTEROID
BADLANDS
BAMBOOZL
BARBECUE
BAREFOOT
BASEMENT
BEERBIRD
BETRAYAL
BACKSIDE
TAILGRAB
BONEHEAD
CAREFREE
CARNIVAL
CAULDRON
CONCRETE
CRAWFISH
DANDRUFF
DELIRIUM
DOMINION
EGYPTIAN
FISHHOOK
FOOTSTEP
FROGNOSE
GRANDSON
GUNSMITH
HANGOVER

ESTRAGON
PINGPONG

MICHAELA

1.162 cave master

Level Codes:

BNRTLDUWHK Level 11
JFYWDNTEPL Level 21
RYUOWBXGKV Level 31
NBARKWJTUE Cheat-Modus!

1.163 chambers of shaolin

Für eine andere Musik während des Thalion-Logos sorgen die Tastenkombinationen (oder -folgen) "AAARGH" oder "SCHNISM".

Der letzte Gegner ist eigentlich ganz einfach zu besiegen: Zuerst rennt man durch den Hindernisparcours und kommt dann beim Drachen an. Wenn dieser den Kopf mittelhoch hat, benutzt man den Tritt zum Bauch, und wenn er den Kopf reckt, den Tritt zum Kopf.

Level Codes:

1 India
2 Bravo
3 Charlie
4 Foxtrot

Während die Energie aufgeladen wird am Anfang den Gegner mit einem Sprung (oben und Feuerknopf) treffen, dann wird die Energie von da an abgezogen, wo die Energie gerade beim Aufladen war.

1.164 champion driver

Level Codes:

INDIA
BRAVO
CHARLIE
FOXTROTT oder FOXTROT

1.165 champions manager 93

Entscheide Dich für die 4-3-3 Formation und wechsle dann die Spieler zu einer 1-4-5 Formation. Indem Du mit langem Schießen weiterspielst, solltest Du das Spiel ohne Schwierigkeiten gewinnen.

1.166 champions of krynn

Wenn man während des Kampfs <SPACE> gedrückt hält, kommen die vom Computer gesteuerten NPCs (non playing characters) nicht zum Einsatz. Sie werden einfach ausgelassen und man dürfte keine Schwierigkeiten mehr haben, mit ihnen fertig zu werden; egal ob man nun gegen Ratten oder blaue Drachen kämpft. Einige Probleme gibt es aber bei Bozak und Aurak Draconians, da diese noch explodieren, bevor sie entgültig zugrundegehen. Letztere verwandeln sich kurz vor ihrem Tod in Feuerbälle, die trotz <SPACE> einige Male attackieren können. Bei dem <SPACE>-Trick sind leider alle NPCs vom Aussetzten betroffen, so daß z.B. verbündete Charakter nicht eingesetzt werden können. In den Städten sollte man ruhig jede Tür öffnen (vielleicht verbirgt sich dahinter ein Schatz) und Kämpfen nicht aus dem Wege gehen, da diese Erfahrungspunkte und oftmals auch Geld einbringen. Beim Kampf erbeutete Waffen, magische Gegenstände oder Rollen mit Zaubersprüchen sollte man in einem Außenposten beim Waffenhändler oder im Tempel identifizieren lassen (VIEW=>ITEMS=>ID). Oft haben Waffen von Draconians oder Zauberern geheime Kräfte. Rollen muß man sowieso identifizieren lassen, um die Zaubersprüche, die auf ihnen stehen, zu lernen (SCRIBE).

Wenn man einmal ein Item gefunden hat, kann man beliebig viele Kopien davon machen.

- 1 Einen beliebigen Character erschaffen.
- 2 Ein Saved-Game einladen und alle benötigten Items dem Dummy zuschieben.
- 3 Den Dummy von der Party zurückziehen.
- 4 Den Dummy wieder einladen.
- 5 Die Items wieder den anderen Charaktern zuschieben.
- 6 Den Dummy von der Party nehmen.
- 7 Die Schritte 4-6 beliebig oft wiederholen.

1.167 championship manager 94

Erst zu den Highscores umschalten, <LEFT MOUSE> halten und "EUPHORIA" eintippen. Danach zum Hauptmenü zurück und man hat ein Cheat-Menü.

Tippe als name "Mr. Bulgaria" ein und wähle Tranmere Rovers als Team an und man hat 30 Millionen auf seinem Konto.

1.168 chaneques

Level Codes:

2	PEDAZO	14	GRIMMA
3	MAPUPO	15	PUAAAJ
4	STRUJA	16	PLONCK
5	PEREJE	17	DESEDE
6	LIPTIC	18	DEIDRE
7	BASDRU	19	MATSUO
8	GLUARC	20	PIKITO
9	DORCAS	21	RUNRUN
10	ANGALO	22	GLUUBB
11	GURDER	23	LUNAVE
12	SUSANA	24	QWERTY
13	TONGLI	25	ULTIMA

1.169 The Chaos Engine

Character 1	Character 2	Welt	Paßwort
Spieler	CPU		
Brigand	Gentleman	2	ZVKMQBPNP9SD
	3		MC0BK4LJ3VS1
	4		BQYBK4B9MV54
Mercenary	Navvie	2	ZVHNGKPSQ3D0
	3		QZ7FK8T0ZMWY
	4		TFRBK4PRKT17
Gentleman	Brigand	2	S5PVD47V0LCV
	3		H88BKMR1G3NC
	4		Y#RBK8CSJ002
Navvie	Thug	2	X1P2XLG50LDS
	3		HRRBK4CX740S

```
4 #F8BKRSY36MY
Thug Preacher 2 VGVKJWXQ4JJ0
3 80RBK85HXD98
4 M0CBK4V21LV7
Preacher Brigand 2 TP3WZYQT4DJP
3 QZ#BK02PS3JR
4 C8CBK42T2TQ#
```

Paßwörter für 30 Leben und viel Geld:

```
Einspielermodus : HC4BKMP0VBFL
Zweispielermodus: YJJBKM4NT7D4
```

Paßwort: JNZM47WT84ZM Welt 4, Level 1, Preacher mit 61935, Navvie mit 11036
Geldvorrat

Drückt man im Ein-Spieler-Modus bis zum Ende der Codeabfrage die Taste <X>, <T>, <V> oder <Y> (=Z), so steigt man im ersten Level fast voll ausgerüstet ein.

Geheimräume:

Level 1.2

Bei der großen Fläche vor den Klippen, ist links unten eine kleine Insel. Hier muß man den gemeinen Widersacher erledigen und schon erscheint eine Brücke.

Level 1.3

Beim Säulengang auf der linke Seite kann man die dritte Säule von unten abschießen. Man erhält einen Schlüssel, der einen Geheimraum rechts aufschließt. In diesen Geheimraum liegt wiederum ein Schlüssel, der am Ende des Levels (ganz links) wieder einen Schlüssel zugänglich macht. Mit diesem ultimativ letzten Schlüssel gelangt man nun in einen weiteren Bonusraum.

Level 1.4

Am Levelanfang bei der Spalte mit dem Players-Stay-Symbol, muß man rechts in die Höhle hineingehen, um in den Zusatzraum gebeamt zu werden. Am Levelende sollte man den rechten von den beiden Steinen abschießen. Nun bekommt man einen Schlüssel für den unteren Geheimraum.

Level 2.1

Der rechte der drei goldenen Zylinder gibt ein Zusatzleben, der linke nur ein First-Aid-Kid. Auf dem großen Platz sollte man den linken Schlüssel nehmen, daraufhin erscheinen unzählige Extras.

Level 2.3

Bei der Reihe von Gasleitungen sollte man beim Gang nach unten die obere Mauer abschießen. Man erhält einen Schlüssel, mit dem man durch die untere Tür gehen kann. Wenn man bei dem langen Rohr einen goldenen Schlüssel nimmt, so erscheint ein zweiter, den man erst nehmen sollte, wenn der Zugang oben auf dem Weg verschlossen ist. Damit wird der Weg begehbar.

Level 3.1

Am Anfang sollte man den ganz linken Schlüssel nehmen. Im großen Raum mit den vielen Händen sollte man oben die zweite Statue von rechts abschießen. Wenn man zum Labyrinth kommt, dann sollte man zuerst ganz rechts hochgehen und den Schlüssel abkassieren. Dann sofort zurück und in den zweiten Eingang von rechts und hoch. An der Kreuzung muß man nach links gehen und den Schlüssel holen. Wenn man auf einem anderen Weg zu dem Schlüssel geht, so verschwindet er auf mysteriöse Art und Weise. Nun ist ganz rechts eine kleine Schatzinsel offen. Auf dem Rückweg wird man auf eine einzelne Säule gebeamt, auf der man sofort nach rechts schießen sollte. Nun öffnen sich nämlich die Brücken zu den besten Extras.

Level 3.2

Wenn man am Ende vom Gang auf den blauen Vierecken steht, so sollte man oben die Statue unter Beschuß nehmen. Dafür erhält man unten eine Brücke. Wenn man bei einer Treppe mit zwei Schlüsseln ist und den darauf erscheinenden nicht nimmt, so sollte man zur unvollständigen Treppe gehen, um ein halbes Level weiter gebeamt zu werden.

1.170 chaos strikes back - dungeon master ii

Wenn Ihr einen Drachen seht, der einfach nicht sterben will, versucht es doch einmal mit diesem Tip:

Den Zauberspruch "MON ZO GOR SAR" eingeben, <ESC> drücken und dann <LEFT ALT>. Wenn Ihr jetzt "LORD LIBRASULUS SMITHES THEE DOWN" eingibt, ist der Drachen auf einmal tot. (Oftmals findet Ihr sogar noch einen Fire-Staff, d.h. die Gruppe ist dann so ziemlich unverwundbar.)

1.171 chariots of wrath

Wer das Spiel anstatt mit <FIRE> mit dem Drücken des Joysticks nach vorne startet, hat unendlich viele Leben.

1.172 charlie j cool

Taste <P> für Pause drücken und folgendes eintippen:

```
CURRY AND RICE 20 Leben
WAIT DA MAN keine Leben verlieren
BADBOY einen Level überspringen
DREAMZONE unsichtbar sein
```

1.173 charly

Level Codes:

26 ATOM		51 NEWS		76 MAIN	
02 ROOM	27 TALK	52 TIME	77 PARK		
03 CLAW	28 COAT	53 STUN	78 HILL		
04 NEST	29 LOAD	54 TUNE	79 GOLD		
05 WORD	30 LIFE	55 WALK	80 PULL		
06 FISH	31 PICK	56 WAIT	81 DEAL		
07 AUNT	32 POST	57 EVEN	82 FEED		
08 RUSH	33 RING	58 SHIP	83 SPIN		
09 TUBE	34 GREY	59 MEAT	84 GEAR		
10 RICH	35 BEST	60 AUTO	85 HOUR		
11 HAIR	36 DEAD	61 FAST	86 CAKE		
12 SPOT	37 KNOB	62 SOUL	87 NAIL		
13 NAME	38 TASK	63 ARMS	88 CURE		
14 EDGE	39 BOSS	64 SOLE	89 WOOD		

15 DEEP	40 LAND	65 AREA	90 SIGN
16 CASH	41 FREE	66 CHIP	91 LOST
17 SALT	42 BANK	67 ARMY	92 BILL
18 PACT	43 BABY	68 CITY	93 BONE
19 FIRE	44 STAR	69 KING	94 WAVE
20 STAG	45 HINT	70 RAIN	95 STOP
21 LEAP	46 CHAT	71 HEAD	96 MIND
22 WORK	47 FOUL	72 IRON	97 GAME
23 GLAS	48 CALL	73 FACE	98 PEAK
24 LOOP	49 LINE	74 WEST	99 GOOD
25 DARK	50 BEER	75 KICK	100 IDEA

1.174 chase headquarter

Im Titelbild <LEFT MOUSE> und <FIRE> gedrückt halten und das Wort "Growler" eintippen. Mit <T> bekommt man nun immer wieder seine volle Zeit. Sobald das Titelbild verschwindet auf <SPACE> herumhämmern und erst damit aufhören, wenn das Spiel beginnt, die Höchstgeschwindigkeit dürfte jetzt 1000 km/h betragen.

1.175 chase headquarter ii - criminal investigation

Man kann ruhig alle 'Boosts' aufbrauchen, denn wenn im Spiel die Meldung 'Criminal is here' erscheint, einfach am Joystick auf Dauerfeuer schalten und man hat nun beste Voraussetzungen.

Wichtig ist nur, daß man die Sonderpakete schnellstens aufsammelt !!!

"INAGARDENIN" eingeben für folgende Tastenbelgung:

<T> bekommt er dann jeweils 10 Sekunden hinzu

<N> zum nächsten Level

<W> alle Extrawaffen auffüllen

Gamepause, <LEFT MOUSE> und <FIRE> drücken und "GROWLER" eingeben.

(alles gleichzeitig!). Dann kann man <T>, <X> und <Z> für Cheats benutzen.

1.176 chip's challenge

Das Spiel ganz normal starten und <F> drücken, jetzt müßte sich der Screen umdrehen und erwartet die Cheats:

"SAGITTARIANS MAKE BETTER LOVERS"

unbegrenzte Hilfsmittel: Magneten, Schlüssel.

"09/12/57" kein Zeitdruck mehr

"I THINK THEREFORE I AM" Levelskip

<F> Level zurück

<C> nächster Level

Level Codes:

1 BDHP	26 YVYJ	51 IGGJ	76 NMRH	101 RPIR	126 QRLD
2 JXMJ	27 IGGZ	52 PPHT	77 FHIC	102 VDDU	127 JNWZ
3 ECBQ	28 UJDD	53 CGNX	78 GRMO	103 PTAC	128 FTLA

4	YMCJ	29	QGOL	54	ZMGC	79	JINU	104	KWNL	129	HEAN
5	TQKB	30	BQZP	55	SJES	80	EVUG	105	YNEG	130	XHIZ
6	WNLP	31	RYMS	56	FCJE	81	SCWF	106	NXYB	131	FIRD
7	FXQO	32	PEFS	57	UBXU	82	LLIO	107	ECRE	132	ZYFA
8	NHAG	33	BQSN	58	YBLT	83	OVPJ	108	LIOC	133	TIGG
9	KCRE	34	NQFL	59	BLDM	84	UVEO	109	KZQR	134	XPPH
10	VUWS	35	VDTM	60	ZYVI	85	LEBX	110	XBAO	135	LYWO
11	CNPE	36	NXIS	61	RMOW	86	FLHH	111	KRQJ	136	LUZL
12	WVHI	37	VQNK	62	TIGW	87	YJYS	112	NJLA	137	HPPX
13	OCKS	38	BIFA	63	GOHX	88	WZYV	113	PTAS	138	LUJT
14	BTDY	39	ICXY	64	IJPQ	89	VCZO	114	JWNL	139	VLHH
15	COZQ	40	YWFH	65	UPUN	90	OLLM	115	EGRW	140	SJUK
16	SKKK	41	GKWD	66	ZIKZ	91	JPQG	116	HXMF	141	MCJE
17	AJMG	42	IMFU	67	GGJA	92	DTMI	117	FPZT	142	UCRY
18	HMJL	43	UJEP	68	RTDI	93	REKF	118	OSCW	143	OKOR
19	MRHR	44	TXHL	69	NLLY	94	EWCS	119	PHTY	144	GVXQ (GVXO)
20	KGFP	45	OVPX	70	GCCG	95	BIFQ	120	FLXP		
21	UGRW	46	HDQJ	71	LAJM	96	WVHY	121	BPYS		
22	WZIN	47	LXPP	72	EKFT	97	IOCS	122	SJUM		
23	HUVE	48	JVSF	73	QCCR	98	TKWD	123	YKZE		
24	UNIZ	49	PPXI	74	MKNH	99	XUVU	124	TASX		
25	PQGV	50	QBDH	75	MJDV	100	QJXR	125	MYRT		

1.177 chop & drop

Drückt in bestimmten Situationen mal <T>. Ab und zu auch mal <F> oder <S> und einem passiert nichts.

1.178 chrome

Im Titelbild "CHROME" eingeben und man bekommt ein nettes Unterspiel.

Level Codes:

06	MOUSE	11	SPACE	16	WORLD		
02	TRUTH	07	HUMAN	12	GENAM	17	AUDIO
03	YELLX	08	FLOOR	13	APPLE	18	LOGIC
04	STORX	09	PAPER	14	JUICE	19	TITLE
05	CLOUD	10	EARTH	15	CHESS	20	VENUS

1.179 chubby christle

Wer im Titelbild "BUUURRP" eingibt hat unendlich viele Leben.

1.180 chuck rock

Im Titelbild mit der Popgruppe:

1. Flugmodus: "Restrano" eintippen, und schon kann man während des Spiels mit einem Druck auf <LEFT SHIFT> abheben.
2. Level-Zone: Wer wollte nicht schon mal die Levelzone aussuchen? Man gebe einfach "Mortimer" ein, und schon kann man mit den Tasten <F1>-<F5> die Levelzone anpeilen.
3. Level: "Turn Frame" eingeben und mit <1>-<5> das Level anwählen.
4. Energie: Unendliche Energie : Man tippt "FAST AINT THE WORD" (oder "LIFE IS MY DREAM" oder auch "UNCLESAMS" oder "UNCLE SAM")ein und Chuck ist unverwundbar.

Will man alle Cheats gleichzeitig benutzen, muß man einen davon eintippen, das Spiel starten, mit <ESC> abbrechen und den nächsten eintippen.

Man kann auch mal "SHE LOVES CLEANING WINDOWS" oder "ITS FAIRY BOWBELZ" eingeben.

1.181 chuck rock 2

Einfach die <ENTER> drücken um in den nächsten Level zu kommen.

1.182 chuckie egg 2

In den Highscores "CHUCKIE EGG 2" eingeben und man hat unendlich Leben. Danach kann man mit <F2> und durch Steuern in die entsprechende Richtung jeden Raum betreten.

1.183 civilsation

Wenn man einen größeren Stadtausbau kaufen will, etwa eine große Kirche für 640 Goldstücke, dann sollte man vorher etwas sparsameres auswählen, etwa einen Tempel für 160 Goldstücke und sofort bezahlen. Anschließend wählt man wieder die große Kirche an und bezahlt sie, sie kostet dann nur noch 240 Goldstücke.

1.184 cj elephant antics

Unendlich Leben: Im Titelbild "ITCHY ARSEHOLES" (ohne <SPACE> ?) eingeben.

1.185 click clack

Level 2 3518
 3 6382
 4 8427
 5 2385
 6 5924
 7 1267
 8 7208
 9 6532
 10 5012
 11 6511
 12 8562

1.186 clik clak

Level Codes:

2 3518
 3 6382
 4 8427
 5 2385
 6 5924
 7 1267
 8 7208
 9 6532
 10 5012
 11 6511
 12 8562 oder 8502

1.187 clockwiser

Level Codes:

02 QWERTYUI 03 HOTSSSSS 04 MONINANU 05 KREZUWEE 06 STALIOPA
 07 ZWEETSOK 08 LAARSMIO 09 PORFEDIE 10 DERFGENO 11 IELBEDIE
 12 BRABEKIL 13 PLUISJES 14 ATSEWENT 15 CHACHOLI 16 PIROWARF
 17 JILSAPOI 18 DRILBILL 19 FLOSEPIL 20 BLUBSALF 21 MEGABYTE
 22 YABADABA 23 KRAKAMIK 24 KIKASTIK 25 OKIDOKIH 26 HATSEKIE
 27 OSSEFROS 28 GRATGOPL 29 HUIPERTU 30 OLKEPOLK 31 HATSJIEH
 32 GRUMPIER 33 AIAKKIJA 34 BRUIMBIE 35 KWEZELTA 36 GRINOLDE
 37 RHINBOLD 38 HUIFREZI 39 OEPSADAI 40 PEAHSOUP 41 HASHNIPO
 42 AKIRAJAN 43 BEBIBOLK 44 SPRITSOR 45 FLUIMPIE 46 GNEZOLIP
 47 PILIPOLT 48 POLKAZAR 49 SNOZALAF 50 PRETOVYT 51 BLAARZAK
 52 KWEENIET 53 WALDRILK 54 CHRJETIT 55 SLISTOPI 56 DRUIPIDO
 57 PLOGHOIK 58 GROEZELT 59 REMMELGK 60 KROKKULN 61 ALLEMAFP
 62 KIKELSTO 63 PARAZAKS 64 BIBOBATS 65 PEPODROL 66 HATSIKOO
 67 PERIDORO 68 ADROPORI 69 RUISLIBS 70 FIDDELEH 71 FOFOFORO
 72 PIELEMO 73 BIBELEBO 74 BELLEBEE 75 FIDELDOM 76 ZWAZZAZZ
 77 BRAZMRAZ 78 FLOBBEDO 79 DIDELDEE 80 MALLABOO 81 JITNEFOO
 82 SNITNEDO 83 RUDOBORO 84 ROLIBELI 85 REFKELEN 86 ZEBEDEBO
 87 BOODJING 88 KRIKEPIK 89 DIDODEDO 90 SCHEBEDO 91 NITNEJOO
 92 FITNEDOB 93 LAUWMAUW 94 VUUAUMK 95 VOELBOEL 96 DUBBELUP
 97 DRIBELDI 98 DROLZWAK 99 KWAKSLAB 100 FLABDRAB

1.188 Der Clou CD³²

Level Codes:

2 030673
3 145367
4 823264
5 253153
6 569875
7 028074
8 361791
9 477321
10 786186

Beantwortet man im Lokal "Walerus" (Level 6) die Frage des Polizisten mit "James Bond", wird man zwar eingeknastet, begegnet dort aber Lukas Grull, der einen "Dimensionsbrecher" bei sich trägt. Wer sich dieses Teil ausborgt, wird mit einem lustigen Extra überrascht!

1.189 'o'

Unendlich Leben, Schüsse und Sprünge: Nach dem Titelbild <BOTH MOUSE>, <FIRE> und <G> zusammen drücken.

1.190 clown 'o' mania

Wer bei diesem Spiel unendlich viele Schüsse und Sprünge haben möchte, der sollte <BOTH MOUSE>, <FIRE> und <G> gleichzeitig drücken.

In Pausenmodus gehen und dann <HELP> drücken!

1.191 colonels bequest

Die Wand bei Jeeves kann man nicht aufbrechen, aber hinter dieser sind die Leichen. Man muß in Akt V zu Celies Haus gehen und ihr die Halskette geben, die man in der Hundehütte findet, nachdem man den Hund mit dem Knochen aus dem Kühlschrank weggelockt hat. Nun darf man sich die Karotte nehmen, mit der man das Pferd beruhigen kann, um an die Laterne zu kommen, die wiederum in Akt VII mit den Streichhölzern des toten Clarence angezündet werden kann. Später steigt man bei der Wassernymphe in den Keller und gelangt dort hinter die besagte Wand, wo man dann die Leichen findet. Den Schlüssel für den Aufzug findet man in der Kanone auf dem Kaminsims, man kann ihn allerdings nur nehmen, wenn der Colonel nicht im Zimmer ist.

1.192 colonial conquest

Zunächst muß die Kolonie bzw. die Zahl der Kolonisten vergrößert werden, das gilt auch für jede weitere. Um einen starken Bevölkerungsrückgang zu vermeiden, sollte insbesondere zu Anfang mehr Nahrung produziert werden als nötig. Die restlichen Leute läßt man Ressourcen produzieren, am besten in Minen falls vorhanden. Mit Mining-Robots kann bereits zu Beginn die Produktion stark verbessert werden, danach sind Food-Robots und ein Granary (Kornspeicher) zu empfehlen. Falls kein gutes Weideland vorhanden ist, wird ein Greenhouse gebaut. Insbesondere bei neuen Kolonien kann die Bevölkerungszahl nicht steigen, solange kein neuer City-Komplex errichtet wird, dazu wird auch ein Kraftwerk gebraucht. Hat man zwei oder drei gute Kolonien, kann auch verstärkt geforscht werden. Es sollte mindestens möglich sein, Battlestars bauen zu können, da sie die einzigen effektiven Kampfraumschiffe darstellen.

1.193 colorix

Im Spiel <RIGHT SHIFT> und <HELP> drücken für Levelskip.

Das Passwort für den Leveleditor lautet "DAMNET". Einfach eingeben, die restlichen Punkte stehen lassen und <RETURN> drücken.

1.194 comanche

Ein kleiner Notausstieg kann einen davor bewahren, bei einer verbockten Mission wieder ziemlich weit vorne anfangen zu müssen. Wenn man merkt, daß man keinen Blumentopf mehr gewinnen kann, ganz einfach kurz bevor die Meldung über den erfolglosen Abschluß der Mission kommt, schnell mit <ALT>-<Q> das Spiel verlassen. Waren die Reflexe mal zu langsam, so kann man sich immer noch mit einem Hex-Editor retten: In der Datei COMANCHE.NAM stehen die Informationen über die Piloten und die geflogenen Missionen. Ab Position 23AH sind für jeden Piloten 100 Bytes reserviert, davon stehen in den ersten 10 Bytes die Informationen über die Trainings-, in den zweiten 10 Bytes die Informationen für die Overkill-Missionen. 00 bedeutet dabei Mission nicht erfüllt, 01 bedeutet Mission erfüllt.

1.195 command hq

Tips:

- Immer auf den Ölstand achten, besser ein paar Ölfelder zuviel als zuwenig.
- Wenn man ein deutlich höheres Einkommen als der Gegner hat, kann man sich am Anfang Zeit lassen, sonst sollte man die Feindseligkeiten eröffnen, sobald man gut vorbereitet ist, sonst bekommt der Gegner zuviel Geld.
- Wirtschaftshilfe sollte man nur anwenden, um Aufmarschgebiete für seine Armeen zu bekommen. Ansonsten sollte man sein Geld in Kampfeinheiten anlegen. Zu Beginn des Spiels sollte man seine Einheiten zu den Fronten bringen. Eventuell sind einige Infanterieeinheiten nützlich, um durch gegnerische Wirtschaftshilfe verlorengegangene Länder zurückzuerobern oder neutrale Länder (z.B. Mexico) einzunehmen.

- Wichtig sind vor allem Panzer und Flugzeuge aber auch U-Boote in Meerengen (z.B. Gibraltar) oder auf den Nachschublinien des Gegners sind ihr Geld wert.
- Nur angreifen, wenn man mindestens 2:1 überlegen ist; falls der Gegner eingebuddelt in einer Stadt hockt, reicht sogar dies oft nicht aus.
- Ersteinsatz von Nuklearwaffen lohnt sich nicht.
- Immer darauf achten, daß die Hauptstadt nicht Opfer eines Überraschungsangriffs wird, besonders wenn man nur eine hat.
- Am wichtigsten sind Städte. Man sollte sich nur um Gebiete mit hoher Bevölkerungsdichte kümmern.

Nun zu den einzelnen Szenarien :

1918: Als roter Spieler muß man versuchen, Paris und London einzunehmen, bevor zuviel Verstärkung über den Atlantik gelangt. Falls man seine Flotte in den Atlantik bekommt, kann man dort den gegnerischen Nachschub blockieren. Als blauer Spieler muß man seine Armeen eingraben, stillhalten und mehr Armeen über den Atlantik bringen. Man kann außerdem einige neutrale Länder erobern. Wenn man stark genug ist, marschiert man gegen Berlin.

1942: Der rote Spieler sollte zuerst Rußland erobern, England hebt man bis zum Schluß auf. Die zwei Panzer in Afrika kann man nach Venezuela schicken und langsam aber sicher Afrika erobern. Die japanischen Flotten sollte man in Reichweite landgestützter Flugzeuge behalten, bis die amerikanischen Flotten außer Gefecht gesetzt sind. Immer einige Einheiten in Japan lassen! Spielt man Blau, sollte man die deutschen Panzer vor Moskau als erstes vernichten (mit Flugzeugen), dann den Gegenangriff starten. Mit etwas Verstärkung kann man dann Japan angreifen.

1986: Rot muß, mit etwas Verstärkung, schnell Westeuropa einnehmen, da sonst der Einnahmeunterschied zu groß wird. Mit etwas Wirtschaftshilfe kann man Mexico für sich gewinnen und von dort und Kuba aus Nordamerika erobern. Hat man wieder etwas Luft, so sollte man versuchen, Japan einzunehmen. Blau kann vor Beginn der Feindseligkeiten den Einkommensunterschied für sich wirken lassen und Westeuropa verstärken. Vor allem Flugzeuge kaufen! Wenn man einen Panzer nach Korea schickt, kann man später China einnehmen. Die Truppen am Persischen Golf sollten etwas verstärkt werden. Sind die Ölfelder befreit, kann man mit ihnen Indien und Südrußland erobern. Immer ein Auge auf Japan und Kuba werfen !

1.196 commander keen

Um an 100 Schuß Munition zu gelangen und außerdem alle Keycards zu besitzen, soltet Ihr <C>, <T> und <SPACE> gleichzeitig drücken. Einen schwierigen City-Level könnt Ihr auslassen, indem Ihr <BOTH SHIFT>und <TAB> gedrückt haltet.

1.197 conan the cimberian

Wenn Conan zwei oder mehr Diamanten in der Tasche hat, geht er zu "Baneng's Gems" und verkauft nur einen dem Verkäufer für 150 Goldstücke. Anschließend kauft man den Diamanten für 120 Goldstücke zurück. 30 Gold-

stücke Reingewinn.

1.198 conquistador

Bei einer Kampfhandlung mit der gegnerischen Flotte: Man stelle ein Schiff (mit Marineeinheit) so an ein feindliches hin, das man es entern kann. Als letzte Aktion sollte man das gegnerische Schiff mit besagtem Boot angreifen. Wenn sein eigenes Schiff erobert wird, kann man mit der Flotte der Feinde steuern.

1.199 continental circus

Wenn das erste rote Licht angeht den Joystick nach vorne drücken.
Wenn das zweite rote Licht angeht den Joystick in Grundstellung bringen.
Wenn das grüne Licht angeht den Joystick wieder nach vorne drücken.
Je schneller man all dies nachmacht, desto besser kann man beschleunigen.

1.200 cool croc twins

Level Codes:

6 TRIAX
11 DREAM
16 MUNGO
21 JANKO
26 HENRI
31 DOORS
36 FLOYD
41 BRUNO
46 MONEY
51 HUMAN
56 GIRLS

1.201 cool spot

Spiel anhalten und mit den Joystick COOL schreiben. Das geht so:
links, unten, rechts, <FIRE> = "C"
links, unten rechts, oben, <FIRE> = "O"
unten, rechts, <FIRE> = "L"
oben, unten, links, rechts, <FIRE> = "RETURN"

Wenn man jetzt das Spiel fortsetzt sollte man direkt in den Bonuslevel kommen.

<F10> nächster Level
<F9> vorheriger Level

1.202 corruption

Auf der Toilette sollte man sich die Einrichtung genau ansehen, bevor David kommt

Fragen Sie jede Person über die andere aus
David hat einen Safe

1.203 cosmic pirate

<SPACE> drücken für Pause. "GZAIMASEN" eintippen. Wenn man "GIMMESHIPx" eintippt kommt man zur jeweiligen Mission. x steht für die jeweilige Mission (A-Z)

1.204 cover girl poker

Mit "DANCEOFTHESEVENVEILS" gehts bequemer und schneller.

1.205 crack does pay

Uiih, was für eine Ausstattung! Wir befinden uns jetzt in unserem Arbeitsraum. Es ist nie verkehrt seine Nase in ein vernünftiges Buch zu stecken. Hierzu nehmen wir uns das Buch "CRACK" so oft es nur geht zur Brust. Einmal um uns ständig fortzubilden, zum anderen um so lange nach nützlichen Telefonnummern zu suchen bis unser Telefonregister voll ist.

Selbst wenn man ab und an keine Nummer findet sollte man nicht aufgeben und immer mal wieder zwischendurch durchsuchen.

Nach jeder Runde erscheint ein Sichtfenster mit vier Aufforderungen, wähle die für Dich zweckmäßige. Man braucht nicht nach jeder Runde eine Abspeicherung - aber ab und zu sollte man absaven.

Nun geht es zum Computer-Corner. Dazu drückt man auf den EXIT-Knopf.- Ohne Investitionen keinen Gewinn - Nachdem der Verkäufer Dich vollgequatscht hat, klickst Du rechts auf die Spiele. Am Anfang solltest Du kaufen was Du für Dein Geld bekommen kannst. Wenn alles erledigt ist bringt Dich ein Klick auf das grüne Feld (Oben, rechts) wieder nach Hause.

Nun beginnt die eigentliche Arbeit. Um ein Spiel kopieren zu können muß Du ersteinmal den Kopierschutz entfernen. Hierzu klickst Du die Mitte Deines Monitors an, suche Dir ein Spiel aus. Nach dem Mastermind-/ Superhirn-Prinzip ist es nun Deine Aufgabe die richtigen Farben und Buchstaben herauszufinden. Wähle sechs beliebige Buchstaben aus, nun erscheint ein weiteres Fenster daneben das Dir anzeigt wieviele der Buchstaben richtig sind und welche davon an der richtigen Stelle stehen. Es ist nicht verkehrt sich hierbei alles aufzuschreiben, denn auf dem Monitor hat man nur sechs Versuche, danach beginnt es von Neuen.

Sollte man später zu Geld gekommen sein, wäre die Anschaffung eine

Druckers anzuraten. Mittels Drucker verdoppelt sich die Anzahl der Versuche.

Wenn ein Spiel "gecrackt" wurde gehts weiter.

Durch Deine ständige Suche nach Telefonnummern konntest Du verschiedene Gruppen ausfindig machen die Deine Spiele mit einem TRAINER versehen können. Solltest Du genug Geld haben wäre auch die Investition nicht schlecht. Klicke hierzu auf den Telefonhörer. Sei aber nicht zu geizig - gute Gruppen haben halt ihren Preis.

Nachdem Du also Dein Spiel gecrackt und getraint hast fertigst Du Kopien an. Dazu klickst Du auf den Schacht Deines Laufwerkes am Computer.

Solange Du nur ein Laufwerk hast (Zweitfloppys gibst im Computer-Corner) kannst Du pro Durchlauf und Spiel nur 10 Kopien auf einmal machen. Ein Zweitlaufwerk erhöht den Wert auf 25.

Jetzt klickst Du auf den gelben KOPIENKARTON. Nun erscheint für jedes Deiner Spiele ein Sichtfenster. Nun muß der Verkaufspreis festgelegt werden : Klicke auf "NEHMEN" dann auf "VERKAUFSPREIS ÄNDERN" gebe über die +/- Felder den Preis ein. (Kann später jederzeit verändert werden) Mit <E> wird der Vorgang beendet.

Nachdem nun alle Deine Spiele einen VK-Preis haben sollest Du die Werbetrommel rühren. Also Zeitungsinserate schalten. Dazu wird wiederum der Telefonhörer angeklickt und Du suchst Dir Deinem Geldbeutel entsprechend, eine Möglichkeit aus. Diese Werbung erhöht den Diskettenabsatz beachtlich.

Wie hoch Deine Bestellungen sind läßt sich jederzeit feststellen, entweder durch Klick auf das Laufwerk oder auf "KOPIE".

Kopien verschicken : "KOPIE" + "NEHMEN" + "KOPIEN VERKAUFEN"

Als guter Cracker solltest Du immer so aktuell wie möglich sein. Da liegt die Anschaffung eines MODEMS auf der Hand.

Zu Beginn tut es auch ein nicht ganz zu schnelles Teil. Ein lahmes Modem läßt jedoch die Telefonrechnung nach oben schnellen - also bei passender Gelegenheit ein besseres Gerät zulegen. Das alte, langsame kann man in Zahlung geben.

Als Modembesitzer klickst Du auf das Modem und wählst eine der gewünschten Firmen an, deren Box Du anzapfen möchtest. Auch hier gilt es einen Zugriffs-Code zu überwinden. Schätze ob die nächste Zahl HÖHER oder TIEFER als die angezeigte ist.

Wenn der Code geknackt ist kannst Du Spiele "abziehen" (Downloaden) Die Spiele behandelst Du wie oben beschrieben.

In sporadischen Abständen können Dich während des Spieles folgende Ereignisse heimsuchen, die Du nicht beeinflussen kannst :

Positives:

- Du kannst etwas erben
 - Im Lotto gewinnen
 - Geld finden
-

-einen Crackerpreis erhalten

Negatives:

- Computerreparatur
- Du wirst überfallen
- Du verwechselst eine Banknote
- Dich erwischt die Polizei

Wenn der denkbar schlimmste Fall eintritt und Dich umarmt der grüne Arm des Gesetzes kannst Du mit der Beschlagnahme Deiner Geräte rechnen. Jetzt heißt es kühlen Kopf bewahren und ab zur Polizeistation ! Doch siehe da - wie im richtigen Leben. Alles hat seinen Preis. Der Uniformträger ist gerne bereit sein mickeriges Gehalt aufzubessern und Du bekommst Deine Anlage wieder.

Der zweite (nicht immer richtige) Weg führt durch das Kellerfenster der Polizeiwache zu einem Labyrinthspiel. Hier findest Du entweder Deinen Computer oder einen Wachhabenden. Es ist so möglich den grünen Jungs die Geräte wieder wegzunehmen oder unverrichteter Dinge nach Hause zu gelangen.

Den eventuellen Verlust (Schmiergeld) kannst Du schnell wieder ausgleichen wenn Du immer schön am Ball bleibst.

Das letzte Thema beinhaltet den Verkauf von Spielen, die sich zwar noch in Deinem Besitz befinden aber nicht mehr gut oder gar nicht mehr gefragt sind. Diese Spiele können an "Dr.Freak" verkauft werden, allerdings nur zu einem Bruchteil ihres Wertes (Der Doc ist halt ein Schlitzohr) Dr. Freak kannst Du erreichen durch anklicken der Diskettenbox rechts neben Deinem Computer.

Zum Abschluß nochmal die wichtigen Punkte:

1. Telefonregister füllen
2. Faire Verkaufspreise ausknobeln
3. Spiele mit TRAINER lassen sich besser verkaufen
4. Modem anschaffen
5. Zweitlaufwerk anschaffen
6. Drucker anschaffen
7. Ständig die Boxen nach neuen Stoff durchkämmen
8. Im Computerladen nach Neuheiten schauen
9. Bestellungen sofort bearbeiten
10. Immer wieder Inserate schalten - bis Du bekannt bist

1.206 crackdown

Im Ein-Spieler kann man, wenn man schon alle Credits verspielt hat, durch einen schnellen Druck auf <FIRE> des zweiten Spielers nochmals 3 Credits erhalten.

Erscheint die Übersichtskarte des Levels "SMURF" eingeben. Nun frischt <F2> bzw. <F3> die beiden Spieler mit Energie auf.

In den Pausenmodus schlüpfen und "SMURF" eintippen, als nächstes kann man <F1> für einen Spieler und <F2> für zwei Spieler drücken. Im Spiel kann man dann <1> für 999 Leben und <2> für jede Menge Munition drücken.

1.207 crazy sue

Im Titelscreen "WIZARDOFSPEEDANDTIME" eingeben. Der Bildschirm sollte kurz aufblinken! Nun sind die Tasten <1> - <8> auf dem Keypad folgend belegt

- <1> Stoppt die Zeit
- <2> Schaltet Zeit wieder ein
- <3> Höhere Jump Sprünge
- <4> Extra Power für die Waffe
- <5> Extra Power AUS
- <7> Collision AUS
- <8> Collision EIN

1.208 creatures

In Pausenmodus gehen und "A FINE KETTLE OF FISH" eintippen. Man hat unendliche Leben und einige Zusatztasten:

- <F1> Welt 1.1
- <F2> Welt 1.2
- <F3> Torture 1
- <F4> Welt 2.1
- <F5> Welt 2.2
- <F6> Torture 2
- <F7> Welt 3.1
- <F8> Welt 3.2
- <F9> Torture 3
- <F10> Ab in den nächsten Abschnitt.

Wenn man andere Tasten drückt, ist der Cheat-Modus wieder ausgeschaltet.

1.209 The Crescent Hawks Inception

Im Laufe des Spiels bekommt man es mit folgenden Häusern zu tun :

Das Haus von Davoin, Steiner, Kurita, Marik und Liao. euer ärgster Feind ist das Haus von Liao. Es ist hauptsächlich in Starport ansässig. Euer Ziel ist es nun, vom Planeten zu fliehen, wobei Euch mehrere Agenten der Crescent Hawk's zur Seite stehen. Doch Vorsicht ! Auch Verräter sind unter ihnen!

Lösung :

Das Spiel startet in der Citadel. Ihr seid mit nur 20 C-Bills und viel Mut ausgerüstet. Als erstes heißt es Geld besorgen. Sofort eile ich zum rechts von mir gelegten Aktienbüro und investierte mein ganzes Geld in "NASHDIV"-Aktien. Immer, wenn das Taschengeld ausbezahlt wurde, sofort in Aktien umsetzen! Zwischendurch erledigt man die Übungsmission und ruht sich aus. Hat man einmal 200-300 C-Bills zusammengerafft, kauft man sich Übungsstunden im Umgang mit Anti-Mech-Waffen. Andere Übungsmöglichkeiten sind überflüssig! Versucht auf jeden Fall, die Übungsmissionen zu bestehen. Immer wieder abspeichern! Die ersten Kämpfe erledigt der Computer leicht mit dem Chamelion. Seine Ahnengeschichte kann man sich in der Cathedrale ansehen. Eines Tages wird die Citadel von feindlichen

Kuritan-Mechs vernichtet, doch Dir gelingt die Flucht. Nun eilt man mit Hilfe eines Hologviewers, den man bei einem Gespräch in der Lounge ergattert hatte, eingelassen wird. Im Starport angekommen, sofort zum Kleidergeschäft eilen und andere Kleider kaufen. Ansonsten wird man sofort angegriffen, was meistens schlecht ausgeht! Nun kümmert man sich um eine Panzerung, die man im Armourshop bekommt. Falls die finanzielle Lage dies nicht zuläßt, kann man sich im Kolosseum mehr dazuverdienen. Im Falle eines Kampfes immer den Computer arbeiten lassen, da er ziemlich gut ist. Hat man genug zusammen, kauft man sich einen Inferno-Werfer im "Weaponshop". Diese Waffe ist zwar etwas teuer, kann jedoch mit einem Schuß einen Gegner beseitigen. Die Panzerung braucht dagegen nicht so teuer sein, da das Reparieren recht günstig ist. Wie Ihr wahrscheinlich schon bemerkt habt, ist man im Rednerhaus nicht gerade willkommen. Das stört uns nicht, und wir gehen nochmals hinein. Im Laufe der Entwicklung kommt es zum Kampf, der sehr zu schwer zu bewältigen ist. Habt Ihr ihn überlebt, verfügt Ihr aber über einen Mitkämpfer und einen Battlemech! Mit ihm könnt Ihr auf Beutefeldzüge gehen und Geld absahen! Das Steuer überläßt man am besten Rex, dem Neuen. Doch Vorsicht, wenn Ihr den Mech verliert, ist das Spiel schwer zu lösen. Seid Ihr gut ausgerüstet, begeben Ihr euch östlich von der Citadel zum Gefängnis und stehlt einen zweiten Mech. Nun wieder auf dem Starport und im Krankenhaus den Doktor und in der Mechgarage den Mechaniker in die Crew aufnehmen. Anschließend den Fragenstein auf der im Plan markierten Stelle aufsuchen. Die gestellten Fragen werden von der Person mit dem jeweiligen Wissensgebiet beantwortet. Sie muß darin perfekt sein. Falls nötig, einen Kurs belegen. Hat man die drei Fragen beantwortet, kann man den Dungeon, der ebenfalls markiert ist, betreten.

Im Dungeon :

Dies ist ein neuer Abschnitt des Spiels, in dem es keine Feinde gibt! Ziel ist es, alle Türen zu öffnen, um den Strom anzustellen, mit dem man ein Hilfesignal (SOS) an das Hauptquartier senden kann. Dieses holt einen dann ab und man bekommt eine Auszeichnung. Ist der Dungeon geschafft, bekommt man den weißen Code, mit dem man die letzte Tür zum Schaltraum öffnen kann.

Tips :

Die meisten Roboter zum Niedermähen treiben sich in der zerstörten Citadel herum. Die Türen im Dungeon öffnet man mit Hilfe des richtigen Rot-, Blau- und Gelbcodes, Grün eingeschlossen.

1.210 crime time

Empfehlungen :

Man muß als erstes duschen, dann findet man ein seltsames Stück Papier, das an den Schuhen klebt (die Formel ist unsichtbar, wird später durch Erwärmen decodiert). Wenn man das Papier gefunden hat, geht das Agentenpaar in das Badezimmer und unter die Dusche. Aus dem Rucksack nimmt man den Kopfhörer, den Recorder und die Cassette. Dann geht man in das Zimmer des Arztes und nimmt die Schere mit. Danach spielt man Schach mit dem Russen und eignet sich die Munition an. Als nächstes geht man in das Zimmer der Agenten und stellt den Recorder unter das Bett (auf Aufnahme drücken!). Dann geht man nach unten und kauft beim Koch eine Flasche Wein. Man wirft eine Münze in die Jukebox und macht die Tür zur Küche zu. Danach muß man sich im Zimmer des Kochs den Schlüssel für die Abstellkammer

besorgen und sieht anschließend fern. Hat man das getan, geht man zur Abstellkammer, nimmt Taschenlampe und Werkzeug heraus und sabotiert die Dusche. Danach geht man zur Rezeption und kann das Gästebuch lesen. Wenn man nun zurück zur unteren Dusche geht, findet man einen Dietrich, mit dem man in den Raum 16 eindringen kann. Man untersucht das Telefon und sabotiert auch diese Dusche. Nun nimmt man aus dem Zimmer des Pärchens den Recorder und die Bettwäsche mit. Aus Raum 29 nimmt man den Walkman aus dem Nachttisch mit. Dann geht man wieder zurück zur Rezeption und verschafft sich Zugang zum Zimmer des Hoteliers. Unter dessen Bett stößt man auf eine Uhr sowie auf ein Zahlenschloß zu dem Zimmer, in dem die Leiche liegt. Jetzt steckt man die Cassette in den Walkman und ruft Zimmer 16 an. Als nächstes öffnet man die Falltür bei der Rezeption, geht in den Keller und zerschneidet das Atennenkabel. Dann wieder zurück zum Raum 1, wo man sich seinen Walkman wiederholt. Der nächste Schritt führt zur Rezeption. Man gibt dem Hotelier die Uhr, geht in den Speisesaal und gibt den Vertreter dort den Wein. Im Gegenzug erhält man den Bausatz. Man geht dann zur Leiche und nimmt Pistole und Feuerzeug mit. Nach dem Schaltplan aus Zimmer 26 läßt man sich von seinem Kumpel eine Wanze zusammenbauen. Derselbe Kumpel kann auch mit seinem Feuerzeug die Formel auf dem Stück Papier sichtbar werden lassen. Jetzt baut man die Wanze in das Telefon der Agenten ein und nimmt das Gespräch mit Hilfe des im Recorder eingebauten Empfängers auf. Dabei muß man allerdings die Kopfhörer aufsetzen, sonst wird man erwischt. Nun muß man nur noch die Pistole laden und die Agenten festnehmen.

1.211 crime wave

Der Roboter ist nur an seinem Auge verwundbar, daher muß man im richtigen Moment springen und eine Rakete abfeuern. Nach etwa vier Treffern sollte das Problem gelöst sein. (Es geht auch mit normaler Munition, dauert dann aber wesentlich länger.) Eine ähnliche Taktik sollte auch beim endgültigen Endgegner angewendet werden.

1.212 crome

Level Codes:

01 START	11 SPACE
02 TRUTH	12 GENAM
03 YELLY	13 APPLE
04 STORY	14 JUICE
05 CLOUD	15 CHESS
06 MOUSE	16 WORLD
07 HUMAN	17 AUDIO
08 FLOOR	18 LOGIC
09 PAPER	19 TITLE
10 EARTH	20 VENUS

1.213 The Crypt

Wer Stärkeprobleme hat oder seinen Punktestand etwas aufpolieren möchte, der suche sich im untersten Stockwerk (ziemlich am Ende) die Truhe. Die ist eine wahre Schatztruhe, denn bei jedem Öffnen findet man in ihr den Schlüssel und den Käse.

1.214 crystal hammer

Wenn man startet, <LEFT MOUSE> gedrückt halten.

1.215 crystals of aborea

Im Charakterbildschirm Jarel auswählen und das Flaschensymbol anklicken. Danach drückt Ihr (vier Mal ?):

<CTRL> + <V> volle Lebenspunkte
<CTRL> + <M> dreieckiger Kristall ins Inventar
<CTRL> + <G> restliche Kristalle ins Inventar

1.216 curse of ra - die rache der pharaonen

Level Codes:

01 Wobbler	34 von Koch	67 Dragonlance
02 Yeg	35 Christus	68 Hathega Kla
03 Cthulhu	36 Jehova	69 Inquanok
04 Lovecraft	37 92E2JMP92E2	70 Kiran
05 Tommyknockers	38 Rawheadrex	71 Oukranos
06 Watchers	39 Hellraiser	72 Thran
07 Midgrad	40 Pinhead	73 Ulthar
08 Unicorn	41 Devpac	74 Thalarion
09 Isis	42 Einsteinium	75 Ngranek
10 Midnight	43 Protactinium	76 Chathuria
11 Kazgaroth	44 Promethium	77 Entropie
12 Miscatonic	45 JS Bach	78 Heissenberg
13 Thorbadin	46 Toccata Et Euga	79 Laplace
14 Mishakal	47 Brandenburg	80 Sona Nyl
15 Abanasinia	48 Colonia Claudia	81 Differential
16 Earthmother	49 Volksgarten	82 Integral
17 Azatoth	50 Terra	83 Hyperzyklus
18 Akallabeth	51 64738	84 Apfel Mann
19 Silmarillion	52 67802	85 Chaos
20 Draug	53 Nibelungen	86 Dyakhee
21 Sindarin	54 Hagen von Tronje	87 Dendrit
22 Ossiriand	55 Donar	88 Neuron
23 Mithril	56 Skidbladnir	89 Dankreas
24 Glaurung	57 Dagon	90 Panakrea
25 Elbereth	58 Slawotski	91 Unordnung
26 Thoron	59 Cullinana	92 Deutschland
27 Amarth	60 Arta Myrdhyn	93 Germany
28 Thargelion	61 Anna Magdalena	94 Music Television

29 Naugrim 62 Phillip Emanuel 95 John Belushi
30 Meremont 63 Graceland 96 Rhythm N Blues
31 Caerweddin 64 Solly Roger 97 Gleichrichter
32 Stahlratte 65 Get Funky 98 Translation
33 Mandelbrot 66 Twilight 99 Cthuga

1.217 curse of the azure bonds

Wenn man einmal ein Item gefunden hat, dann kann man es beliebig oft duplizieren.

- 1 Schaffe einen Attrappen Charakter.
- 2 Lade ein Saved Game und gib alle Items zu der Attrappe.
- 3 Remove die Attrappe von der Party.
- 4 Lade die Attrappe neu ein.
- 5 Gib alle Items der Attrappe an andere Partymitglieder.
- 6 Die Attrappe aus der Party verdammen.
- 7 Wiederhole die Schritte 4-6 so oft wie nötig.

1.218 cybernoid

Unendlich Leben: Wenn das Titelbild erscheint, tippt man "RAISTLIN" ein und drückt gleich danach <SPACE>. Dabei achtet man darauf, daß während dieser Zeit die Highscores nicht erscheinen, sonst muß man die Prozedur wiederholen. Am unteren Rand des Bildschirms erscheint die Mitteilung, daß der Cheat-Modus eingeschaltet ist. Wenn man das Spiel mit <SPACE> anhält und <N> drückt, kommt man jeweils einen Level weiter.

Folgende Tasten in der Reihenfolge drücken, für unendliche Schiffe:

<Y> <X> <E> <S>

1.219 cybernoid ii

"NECRONOMICON" im Titelbild eintippen, um unendlich viele Leben zu bekommen. Während des Pausenmodus kann man nun mit <N> in den nächsten Level gelangen oder mit <L> im selben Level neu starten.

Drückt mal folgende Tasten <Y> <G> <R> <O> in der Reihenfolge für unendlich Leben.

1.220 cyberpunks

Level Codes:

2 471174
3 159361
4 066990
5 135642

Die Tasten <R>, <G> und zusammen mit <LEFT MOUSE> und <FIRE> drücken und man kommt in den Cheat-Mode. Dann sind folgende Tasten belegt:

```
<F1>-<F5> Wählt eine Mission aus
<1>-<4>   Wählt ein Deck aus
<A>      Ruft den automatischen Wachposten auf den Plan
<S>      Aktiviert einen Schutzschild
<D>      Verschafft den drei Knirpsen einen Roboter
<Z>, <X>, <C> Selektiert eine Waffe
<LEFT SHIFT> Eine kleine Bombe
```

1.221 cyberspere

Im Titelscreen oder im Optionscreen "Calgary" eingeben. Spiel starten und <Q> drücken, um die Level anzuwählen.

1.222 cybertech aga

Im Spiel drücken:

```
<HELP>    Levelskip
<C>      Shop
<S>      Level Scanner
<RETURN>  neue Waffe (wenn vorhanden !)
<F1> - <F10> Scanner Steuerung
<SPACE>  Mission Report
```

1.223 cytron

```
FOYER:    hide,hike,lake,dead,ache,----,flee.
BIOTECHDECK: bfae,ffib,aahc,hkaj,ejla,dhla.
REAKTORDECK: elad,kake,fgah,cija,fila,bfdg,died.
HOLODECK:  fiag,lkai,bldk,jaki,gabg,labh.
```

1.224 daley thompson's olympic challenge

In den Highscores "HINGSEN-J" eingeben und schnell drücken, in den Highscores sollte nun «DEMO» stehen. Jetzt erneut "-J" eingeben und drücken. In der Liste steht nun «MEGA DEMO», nun das Spiel starten und mit den F-Tasten die Sportart aussuchen.

1.225 damned

Level Codes:

1 Anything	34 Battlefield	67 Dieda
2 Deadline	35 Pleasuredom	68 Flohmarkt
3 Rocket	36 Pride	69 Pan
4 Warrior	37 Ambos	70 Globus
5 Annomundi	38 Spherix	71 Sonnenuntergang
6 Arise	39 Blackhole	72 Rocking
7 Crusader	40 Beast	73 Nalogoey
8 Blackened	41 Kilkkenny	74 Pogo
9 Epic	42 Saxon	75 Atomix
10 Flower	43 Ewerk	76 Moonshadow
11 Marlboro	44 Cologne	77 Einstein
12 Man	45 Testament	78 Sepultura
13 Harley	46 Spock	79 Delphine
14 Davidson	47 Australia	80 U2
15 Enterprise	48 Q4mat	81 1101991
16 Alpha	49 Batidadecoco	82 Empire
17 Mash	50 Doef	83 1591992
18 Nice	51 Metallica	84 Zivildienst
19 Life	52 Dion	85 Fantastischen4
20 Papillon	53 Defleppard	86 Beat
21 Shining	54 Ou812	87 Nokonzept
22 Icehouse	55 Evil	88 Mystical
23 Vitamine	56 Cannes	89 Quarsar
24 Jaquiline	57 Doors	90 Do5592
25 Oxygene	58 Peanuts	91 Columbusgohome
26 Jaguar	59 Glory	92 Bodylanguage
27 Morgentau	60 Stubel	93 Dream
28 Paris	61 Station8	94 Whoisfat
29 Took	62 Bigman	95 Dominion
30 Damos2	63 Assembler	96 Monty
31 Reflex	64 Rif	97 Nushooz
32 Lovesong	65 Mysteria	98 Rumblefish
33 Hacklefeucht	66 Pelvis	99 Paragon

Ultimativer Schlüssel-Code: Peacefloete

1.226 danger freak

Wer als Datum "17.04.70" eingibt hat es nicht mehr so schwer.

1.227 dark castle

Gehe in den Panzerraum und drücke <W> und <S>. Halte sie gedrückt, bis Du 25 Leben zusammen hast!

1.228 darkman

Damit einem niemals die Energie ausgeht, sollte man an beliebiger Stelle (oder im Titelbild) "MEACULTA" oder "MEACULPA" oder "MEA CULPA" eingeben.

<F1> bis <F6> Levelanwahl

<F8> Endsequenz

1.229 darkside

Drückt doch einfach mal <2> + <8> + <FIRE> für ein nettes Bild des Programmierers.

Im ersten Gebäude durch das kleine Loch in der Wand rechts kriechen, dann auf die graue Bodenfläche schießen. Schon ist der Eingang zum unterirdischen Tunnelsystem frei!

1.230 das schwarze auge - die schicksalsklinge

Wer sich den Endkampf etwas einfacher machen will, der kaufe vor dem Besuch des Orklagers soviele Gulmond-Blätter, wie er nur tragen kann. Diese mampft der Grimring-Träger in der Vorbereitungszeit vor der Schlacht. Und da der Held für jedes geschluckte Blatt zwei Körperkraftpunkte erhält, sollte der Orkchampion schon beim ersten Schlag aus den Pantinen kippen.

Wer schnell zu Geld kommen will, der betrete in Thorwal den Dungeon des Meister Dramosch und drehe sich, ohne sich vorwärts zu bewegen, gleich wieder um und verlasse den Dungeon. Bei dieser AKtion erhält das erste Mitglied der Party jedesmal 20 Dukaten. Wer sich das Geld für Fackeln sparen möchte, der lasse gleich zu Beginn des Spieles den Stabzauber des Magiers in irgend einem Gasthaus auf Stufe 2 erhöhen. Wer günstig an Ausrüstung kommen will, der nehme im Travia-Tempel von Thorwal kurz einen Charakter in die Party auf und schicke ihn dann wieder in die Wüste. Bei allen Kämpfen außer dem Endkampf kann man die Treffergenauigkeit seiner Bogenschützen extrem erhöhen, indem man sie direkt vor einen Gegner stellt und den Befehl Computerkampf gibt. Übrigends gibt es noch eine recht fiese Falle: Im Dungeon, in dem man Hyggelik und die Schicksalsklinge findet, liegen viele alte Münzen herum. Greift man sich diese, so wird man verflucht und kann den Dungeon nicht mehr verlassen. Lädt man jetzt einen alten Spielstand, bei dem man noch keine Münzen aufgenommen hat, so wird das entsprechende Flag im Spiel trotzdem nicht zurückgesetzt. Da hilft nur eines: Das Spiel beenden und nochmals komplett neu starten.

1. Auf der Insel Manrek, zwischen Manrin und Brendhill, befindet sich ein Dungeon, das von Piraten bewohnt wird und eine Menge Waffen und Gelder aufweist.
2. In der Nähe des ersten Rastplatzes zwischen Ala und Thoss steht eine verlassene Hütte, in der sich einige brauchbare Dinge befinden. Auf alle Fälle vorbeischaun.
3. Ihr solltet öfter durch die Orkschädelsteppe reisen. Dort könnt Ihr eine Menge Abenteuerpunkte sammeln und das Einhorn suchen. Ihr

trefft Leute, die Euch helfen, und Ihr könnt eine Menge Orks, Orgers und Goblins knicken.

4. Bei der Reise um den Einsiedlersee solltet Ihr an dem großen Felsen haltmachen und versuchen, ihn zu besteigen. Dies schafft Ihr allerdings nur mit einem Wurf- und Kletterhaken. An seinem Gipfel werdet Ihr das Schwarze Auge finden, ein Orakel mit allerhand nützlichen Informationen.

5. Um das Kartenstück von Hjore Ahrensson aus Ottarje zu bekommen, dürft Ihr nicht sagen: "Wir sind im Auftrag des Hetmans unterwegs weil Ahrensson sonst vor Schreck tot umfällt. Dann ist Euer Kartenstück futsch.

6. Zwischen Orkanger und Felsteyn werdet Ihr eine Leiche finden, die ein wichtiges Dokument bei sich hat.

7. Ihr solltet Reisen auf Schiffen meiden, weil Ihr sonst fast immer von Piraten überfallen werdet, und die sind aus anderem Holz als Orks geschnitzt.

8. Ein Besuch in Oberorken lohnt sich, weil es dort die besten Ärzte, Waffen, Kräuter und Krämersachen gibt. Außerdem noch ein Dungeon, das es in sich hat.

9. Als Helden für Eure Party wird empfohlen:

- einen Hexer (guter Zauberer)
- einen Zwerg (gute Ausdauer und Führer im Dungeon)
- einen Waldelf (guter Zauberer und Schütze)
- einen Gaukler (guter Kämpfer mit leichten Waffen)
- einen Streuner (gutes Feilschtalent und Falschspieler)
- einen Jäger (Führer in der Wildnis und guter Schütze)

Magier und Druiden sind weniger geeignet, weil sie keine schweren Waffen benutzen dürfen. Krieger und Thorwaler können zwar mit schweren Waffen kämpfen, aber leider gelingen ihre Angriffe selten, und sie sind zu schwerfällig.

10. Macht einen großen Bogen um Daspota!

11. Reist mindestens einmal von Skellen nach Phexcar. Dies ist eine recht abenteuerliche Strecke, die recht lustig werden kann.

12. Legt Euch nach Möglichkeit nicht mit Menschen an, sondern nur mit Tieren und Kreaturen (Orks, Goblins, usw.)

13. In der Gegend um Orvil lebt ein böser Druide, den Ihr besiegen müßt, um an das Empfehlungsschreiben von Siebenstein heranzukommen. Wenn Ihr gegen ihn kämpft, dann haltet Euch nicht mit den Wölfen auf, sondern umzingelt und tötet ihn. Wenn Ihr das geschafft habt, nehmt den Knochen, und durchsucht seine Hütte.

14. Zwischen Skjal und Prem ist ein Dungeon.

15. Zwischen Clanegh und Orkanger steht eine Burg, in der sich einige Orks befinden.

16. Wenn einer Eurer Helden stirbt, dann geht in einen Tempel, und fleht um ein Wunder. Dann ist er oft wieder unter den Lebenden.

17. Hinter Daspota findet Ihr einen Wanderer, der Euch von einem Schatz berichtet.

18. Wenn Ihr von Räufern überfallen werdet, dann solltet Ihr besser das geforderte Lösegeld bezahlen.

19. Ein Besuch in Phexcaer lohnt sich, weil in einer Kneipe ein Held sitzt, der sich Euch anschließen will.

20. Es ist lohnend, sich in den Tavernen gut umhören, weil man dort eine Menge wichtiger Informationen sammeln kann.

Anfangs nie irgendwelche Kräuter wegwerfen, da man sie für teures Geld an Kräutrhändler verkaufen kann.

- Bei Gesprächen mit Wirten immer folgende Antwortkombinationen nutzen (Reihenfolge egal) 233; 123; 223; (131 bedeutet einen Rauswurf)
- Bei Geldmangel alle Beute, Kräuter und Lebensmittel verkaufen

Ab hier eine Aufzählung der Positionen von Informationen im #?.CHR file
Selbe Files sind auch im Spielstandsfile am Ende enthalten

Position

- 00-0D Name
- 11 Type (1-Gaukler, 2-Jäger, 3-Krieger, 4-Streuner, 5-Thorwaler, 6-Zwerg, 7-Hexer, 8-Druide, 9-Magier, 0A-Auelf, 0B-Firnelf, 0C-Waldelf)
- 12 Geschlecht (0-männl, 1-weibl)
- 13 Größe
- 14-15 Gewicht
- 16-17 ?
- 1F Geld

Ab Jetzt immer 3 (Startwert und aktueller Wert dahinter und 1 leer)

- 24 Mut
- 27 Klugheit
- 2A Charisma
- 2D Fingerfertigkeit
- 30 Gewandheit
- 33 Intuition
- 36 Körperkraft

(eines der folgenden auf mindestens 2 setzen, damit es bei Steigerung kein Hängenbleiben gibt - kleinster sinnvoller Wert == 1)

- 39 Aberglaube
- 3C Höhenangst
- 3F Raumangst
- 42 Goldgier
- 45 Tiefenangst
- 48 Neugier
- 4B Jähzorn

Ab Jetzt immer 4 (Doppelte Bytes)

- 4E Lebenseinheiten
- 52 Astraleinheiten
- 56 Magierressistenz
- 57 Wert Basis
- 58-5E Werte Attacke Waffenlos, Hieb-, Stichwaffen, Schwerter, Äxte, Speere, Zweihänder
- 5F-65 Werte Parade

(alles ab hier mit max. 18)

- FA Beginn Talente
- FA-102 Kampf: Waffenlos, Hieb-, Stichwaffen, Schwerter, Äxte, Speere, Zweihänder, Schusswaffen, Wurfaffen
- 103-10C Körper: Akrobatik, Klettern, Körperbeherrschung, Reiten, Schleichen, Schwimmen, Selbstbeherrschung, Tanzen, Verstecken, Zehen
- 10D-113 Gesellschaft: Bekehren, Betören, Feilschen, Gassenwissen, Lügen, Menschenkenntnis, Schätzen
- 114-119 Natur: Fährtensuchen, Fesseln, Orientierung, Pflanzenkunde, Tierkunde, Wildnisleben

11A-122 Wissen: Alchemie, Alte Sprachen, Geographie, Geschichte, Götter und Kulte, Kriegskunst, Lesen, Magiekunde, Sprachen
123-12B Handwerk: Abrichten, Fahrzeuge, Falschspiel, Heilen Gift, Heilen Krankheit, Heilen Wunde, Musizieren, Schlösser, Taschendieb
12C-12D Intuition: Gefahrensinn, Sinnesschärfe
12E Verbliebene Steigerungen

130 Beginn Zauberformeln
130-134 Antimagie: Beherrschung brechen, Destructibo Archanitas, Gardianum Paradei, Illusion zerstören, Verwandlung beenden
135-140 Beherrschung: Band und Fessel, Bannbaladin, Böser Blick, Grosse Gier, Grosse Verwirrung, Herr der Tiere, Horriphobus Schreckensp., Magischer Raub, Respondami Veritar Sanftmut, Somnigravis Tausend Sch., Zwingtanz
141-146 Dämonologie: Furor- Blut und Sulphurd., Geister bannen, Geister rufen, Heptagon und Krötenei, Krähenruf, Skelettarius Kryptaduft
147-149 Elemente: Elementare Beschwören, Nihilatio Gravitatis, Solidirid Farbenspiel
14A-14F Bewegung: Axxeleratus Blitzgeschw., Foramen Foraminor, Motoricus Motilitich, Spurlos Trittlös, Fährtenlos, Transversalis Teleport, Über Eis und über Schnee
150-154 Heilung: Balsamsalabunde, Hexenspeichel, Klarum Purum Kräutersud, Ruhe Körper-Ruhe Geist, Tiere heilen
155-15B Hellsicht: Adleraug und Luchsenohr, Analüs Archanstruktur, Eigenschaften seid gel., Exposami Creatur, Odem Archanum Senserei, Penetrizzel Holz und Stein, Sensibar wahr und klar
15C-15F Illusion: Chamälioni Mimikry, Duplicatus Doppelbein, Harmlose Gestalt, Hexenknoten
160-168 Kampf: Blitz dich find, Ecliptifactus dunkle M., Eisenrost und grüner Span, Fulminictus Donnerkeil, Ignifaxius Flammenstrahl, Plumbumbarum und Narretei, Radau, Saft-Kraft-Monstermacht, Scharfes Auge-Sichre Hand
169-16A Verständigung: Hexenblick, Nekropathia modernd l.
16B-17A Verwandlung: Adler und Wolf und Hammerhai, Arcano Psychostabilis, Armatrutz, CH steigern, Feuerbann, FF steigern, GE steigern, IN steigern, KK steigern, KL steigern, MU steigern, Mutabli Hybridil, Paralü Paralein, Salander Mutanderer, See und Fluss, Visibili Vanitar
17B-184 Veränderung: Abvenenum Pest und Galle, Aeolitus Windgebraus, Brenne toter Stoff, Claudibus Clavistibor, Dunkelheit, Erstarre, Flim Flam Funkel, Schmelze, Silentium Silentille, Sturmgebrüll bes dich
185 Verbliebene Zauber-Steigerungen

1.231 datastorm

Nach dem Laden warten bis die Highscores erscheinen, jetzt einfach <F10> drücken und die Message durchlesen.

1.232 days of thunder

In den Pausenmodus gehen und "COMEFLYWITHME" eingeben. Wenn der Bildschirm kurz aufgeblitzt hat, ist der Cheat aktiviert und Ihr solltet mal den Joystick nach hinten ziehen zum fliegen. (Y=Z)

<FIRE> vorwärts bewegen
Funktionstasten verschiedene Blickwinkel

1.233 deadline

Motive:

Die Sammlung von Motiven bringt die engagierte Spürnase nicht sehr viel weiter, denn fast jeder hatte einen Grund, Mr. Robner den Tod zu wünschen. - Mrs. Robner wollte sich von ihrem Mann scheiden lassen, da er sich in ihren Augen zuviel um das Geschäft kümmerte und sie sich deswegen entschlossen hatte, ihren Liebhaber Steven zu heiraten. Doch Mr. Robner wollte nicht einwilligen. Das erfährt man von Mrs. Robner, wenn man die beiden Telefongespräche belauscht und Mrs. Robner den Brief von Steven zeigt. Hat sie ihren Mann also aus Verzweiflung getötet? Mit Steven selber kann man keinen Kontakt aufnehmen. Mrs. Rourke und George sind jedoch zu diesem Thema auskunftsfreudig, wobei sich bei George eine besonders interessante Reaktion einstellt, wenn er die ihn betreffenden Pässege aus Stevens Brief liest.

-Bei Georg wollen wir auch gleich bleiben, denn schon aus dem Begleitmaterial wird ersichtlich, daß er einen gewichtigen Grund besaß, seinem Vater den Tod zu wünschen. George befürchtete, daß er enterbt werden würde. Er hatte ein schlechtes Verhältnis zu seinem Vater, der es nicht mehr hinnehmen wollte, daß George sein Geld verschleuderte. George hatte sogar Gewalt angedroht, was die Vermutung bekräftigt, daß er durch einen Mord einer Enterbung vorbeugen wollte. Im Haus lassen sich weitere Beweisstücke zu diesem Motiv finden. Man sollte sich zuerst den Kalender aus der Bibliothek besorgen und durch "turn calender" auf das zweite Blatt umblättern. Es erscheint ein Termin mit Mr. Coates wegen eines neuen Testamentes. Dieses Blatt sollte man George am besten noch vor der Testamentseröffnung zeigen, weil er dann nach der Verlesung sofort nach oben eilt, um ein neues Testament, das vielleicht schon vorhanden ist, zu vernichten. Wenn man ihm folgt, braucht man dem vordergründigen Verhalten von George, erst sein Zimmer zu betreten, keine Beachtung zu schenken, sondern versteckt sich stattdessen gleich auf dem Balkon der Bibliothek. George kommt dann bald selber in die Bibliothek und man kann beobachten, wie er hinter einer Tür in den Regalen verschwindet. Ebenfalls in einem dieser Regale kann man daraufhin den Auslöser für diese Geheimtür finden, den man aber erst nach etwa acht Spielzügen betätigen sollte, um George genug Zeit für das Aufschließen des im Geheimraum befindlichen Safes zu geben. So kann man George auf frischer Tat ertappen, wie er das neue Testament seines Vaters in Händen hält, das seine Enterbung besiegelt. Damit ist der Geheimraum aber noch nicht ausgeschöpft, womit wir bei Mr. Baxter, dem Geschäftspartner von Mr. Robner wären. - Im Safe des Geheimraums befindet sich ein Bündel Papiere, die von Mr. Robner gesammelt wurden und eine Verwicklung Baxters in den sog. "Focus Scandal" belegen. Dieser Skandal ist aber nach Zeugenaussagen längst vergessen, und Mr. Robner hatte die Schuldigen gedecktm um

den Ruf der Firma zu retten. So scheint es keinen Zusammenhang zwischen dem Tod Mr. Robners und diesem Beweismaterial geben zu können. Geschäftliche Informationen kann man auch aus dem zweiten Teil der Zeitung "Daily Herald" entnehmen. Hier kann man lesen, daß Mr. Robner nicht mehr der Hauptaktionär der "Robner Corporation" war und Mr. Baxter eine Fusion mit einer anderen Firma vorbereiten würde. Während Mr. Baxter, danach befragt, das volle Einverständnis Mr. Robners betont, behauptet George, daß sein Vaer so etwas nie erlauben würde. Das Bindeglied zwischen beiden Sachverhalten findet sich in der Bibliothek. Wenn man den Block Briefpapier mit dem Bleistift schattiert, kommen Bruchstücke eines Briefes von Mr. Robner an Mr. Baxter zutage, der auf das vorliegende Blatt geschrieben worden sein muß. Mr. Robner droht darin, die Beteiligung Baxters am Focus Scandal offenzulegen, wenn dieser die Fusionspläne nicht fallenläßt. Mr. Robner hat offensichtlich die Kontrolle über das Unternehmen verloren und versuchte so, die bevorstehende Fusion noch zu verhindern. Hatte Mr. Baxter vielleicht seinerseits die Preisgabe seiner Geheimnisse durch einen Mord verhindern wollen?

Mittel:

Bei der Untersuchung der Tatwerkzeuge geht es darum, die These, daß Mr. Robner an einer selbstverabreichten Überdosis von Ebullion gestorben ist, einmal gründlich unter die Lupe zu nehmen. Deshalb sollte man gleich daran gehen, den genauen Tathergang festzustellen. Zwischen 11 Uhr und 11 Uhr 30 kann man auf dem "Garden Path" dabei sein, wie der Gärtner Mr. Mcnabb sich darüber aufregt, daß jemand Löcher in der Erde seines Rosenbeets hinterlassen hat. Man sollte sich dann auch gleich zu der beklagten Stelle im Beet führen lassen. Wer jetzt die Leiter bei sich hat, wird bestätigen können, daß sie genau in die beiden Löcher paßt und oben an dem Geländer des Balkons der Bibliothek endet. Wer könnte die Leiter benutzt haben und wofür? In der Erde bei den Löchern ist ein Porzellanstück vergraben, das man nach Loblo, einem Medikament aus Ms. Dunbars Badezimmer, untersuchen lassen sollte. So gelangt man an einen Bericht, der ein Vorhandensein von Loblo am Untersuchungsobjekt und im Körper des toten Mr. Robner attestiert und die Todesursache auf ein Zusammenwirken von Ebullion und Loblo zurückführt. Doch woher stammt das Porzellanstück? Das Zählen des Porzellans in der Küche ergibt, daß eine Tasse fehlt. Nun kann man sich den Verlauf des Mordes zusammenreimen. Irgendjemand hat in jener Nacht dem Teewasser Loblo zugesetzt. Nachdem Mr. Robner am Zusammenwirken seines Medikaments mit Loblo gestorben war, kletterte der Mörder mit Hilfe der Leiter zur Bibliothek hinauf und tauschte die Tassen aus, damit die Polizei darin kein Anzeichen einer anderen Chemikalie finden würde. Hier kommt auch zum ersten Mal Mrs. Dunbar ins Spiel, weil sie den Tee gekocht hatte und weil ihr das Medikament Loblo gehört. Allerdings beweist das noch nicht ihre Schuld, was einen jedoch nicht daran hindern sollte, sie gleich näher unter die Lupe zu nehmen.

Gelegenheit:

Wenn man Mrs. Dunbar den Laborbericht zeigt, wird sie sofort ganz nervös und weist die Schuld George zu. Um den Druck weiter zu erhöhen, sollte man sie des Mordes beschuldigen. Wenn man Mrs. Dunbar daraufhin verläßt, wird sie sich erst kurz mit Mr. Baxter in der Bibliothek aussprechen. Danach geht sie vor den Haupteingang des Hauses und läßt, während sie in ihre Tasche greift, ein Stück Papier

fallen. Es ist eine Eintrittskarte für das Konzert, das auch Mr. Baxter besucht hatte, und sie galt für den Abend des Mordes. Mrs. Dunbar gibt dazu an, daß sie, nachdem sie an jenem Abend mit Mr. Baxter das Konzert besucht hatte, von ihm zurück zum Grundstück gebracht worden wäre, während Mr. Baxter behauptet, daß Mrs. Dunbar alleine nach Hause gefahren wäre. Nach diesen Erkundigungen sollte man sich vorerst hinter dem Schuppen verstecken und erst dann wieder hervorkommen, wenn Mr. Baxter und Mrs. Dunbar denselben betreten haben. Durch das Fenster kann man nun beobachten, wie es zwischen Mrs. Dunbar und Mr. Baxter zu einem Streit kommt. Wer will, unterbricht das Gespräch einfach, indem er ebenfalls den Schuppen betritt. Spätestens jetzt ist eine Verhaftung der beiden angebracht. Das Gericht wird aus dem Beweismaterial folgende Schlußfolgerungen ziehen: Mrs. Dunbar half Mr. Baxter, weil sie in ihn verliebt war. Sie gab Loblo in den Tee, und er vertauschte die Tassen. Daß Mr. Baxter auf dem Grundstück war, hat Mrs. Dunbar selbst ausgesagt.

1.234 death mask

Level Codes:

00	00000	07	33224	14	10769	21	47446	28	75156
01	52385	08	35527	15	25324	22	75330	29	70948
02	22428	09	48962	16	43542	23	82855	30	54334
03	84843	10	65074	17	62156	24	58474	31	39814
04	22087	11	62438	18	84678	25	38392	32	52262
05	38641	12	28283	19	57039	26	55276	33	73164
06	06395	13	85325	20	29264	27	68163		

1.235 deep core

Level Codes:

DAWN RAZOR
REANIMATOR
PSYCHONAUT

Bei akutem Energiemangel empfiehlt es sich, die Eingabe von "I NEED ENERGY", Atembeschwerden werden mit "I NEED OXYGENE beseitigt". (Auf Y=Z aufpassen).

1.236 deep core cd³²

Während des Spieles alle vier farbigen Knöpfe gleichzeitig drücken, dann an der Vorderseite die beiden Knöpfe gleichzeitig, dann grün, gelb und blau. So dieses geklappt hat, sollte ein Sound zu vernehmen sein. Nun kann man einen Level weitergehen, wenn man alle vier Knöpfe gleichzeitig drückt.

1.237 defender of the crown

Während das Spiel von der zweiten Diskette bootet, muß man <K> (oder <H> + <J> + <K> + <L>) gedrückt halten. Nach dem Spielstart befinden sich 1024 Ritter in der 'Home Army' und 1024 Ritter in der 'Campaign Army'.

1.238 defender of the crown ii

Level Codes:

01 START
05 FLOYD
09 FURRY
13 BEAST
17 LEMAC
21 ZIPPO
25 LAZER
29 DAFAD
33 MAMOG
?? FUNKY
41 DONKY
49 KANJI
53 IRATA (IRATH)
57 NEURO
61 STOAT

Cheat-Modi:

GOATY Unverwundbarkeit
RAVEN Tastaturbelgeung:
 <I> Unverwundbark. ein/aus
 <N> Nächster Level
 <D> Autopilot für die nächsten 23 Levels
INGAS (INCAS) Smartlaser im Spiel 'Stargate'
ANDES Power wird bei jedem Schuß aufgefrischt

1.239 deflektor

Benutze <+> und <-> um den gewünschten Level anzuwählen.

1.240 deliverance

Gleichzeitig <RIGHT AMIGA>, <RIGHT ALT>, <RIGHT SHIFT> und <BACKSPACE> drücken. Jetzt kann man seinen Helden problemlos mit dem Cursortasten an den Hindernissen vorbeisweben lassen, unverwundbar wird er dadurch allerdings nicht. Nach einem erneuten Druck auf <BACKSPACE> hat er dann wieder festen Boden unter den Füßen.

1.241 deluxe pacman 1.4

Im ersten Level schnappt man sich eine grüne Power-Pille, worauf sich die Gegner blau färben. Man ist aber jetzt gnädig und killt keinen, solange er blau ist, sondern läßt sich nachdem alle wieder ihre normalen Farben haben fressen. Nun spielt man nicht weiter, sondern beendet mit <ESC> das Game und startet erneut. Nun bekommt man zur Überraschung 45% öfter Extra-Symbole. Dafür erscheinen die Früchte 45% seltener.

1.242 denaris

Training-Mode: Maus in Port2 stecken und <RIGHT MOUSE> während des Ladens halten.

1.243 desert strike

Level Codes:

Mission 2: (Scud Buster) : LQJLQRY
Mission 3: (Embassy City) : ALJJHZR
Mission 4: (Nuclear Storm) : OTTKEZN
Abschlußscreen : IVNNSJW

Tips:

Level 1: Im Osten bilden mehrere Straßen ein Quadrat. Zerstört man das größte der darin gelegenen Gebäude, kommt ein Extraleben zum Vorschein.

Level 2: In der oberen rechten Ecke gibt's ein Leben dazu, wenn die F-15 das zeitliche segnet.

Level 3: Neben einem Missile-Silo, der in der unteren linken Ecke des Kampfgebiets im Sand vergraben ist, befindet sich ein neues Leben unter einer Düne.

Level 4: In der südlichen Stadt holen Sie sich zwei neue Hubschrauber: Unter einem von Gras umgebenen Gebäude im nördlichen Teil der Häuseransammlung den ersten; den anderen im südlichen Stadtsektor nach der Zerstörung einer ähnlichen Hütte.

Für Nimmersatte: Nummer drei gibt's in der Präsidentenstadt. Es liegt in einem grauen, von vier Türmen umgebenen Gebäude, das sich nördlich vom Präsidentenpalast befindet.

Generelle Tips:

An gefährliche Geschütze oder Panzer langsam von links oder rechts unten heranschleichen und mit Maschinengewehr feuern. Bei genug Abstand merkt der Gegner rein gar nichts.

Alle flachen Häuser abschießen (kein Schuß zuviel - sonst sind Goodies weg) für Munitions- und Kraftstoffnachschub. Am Besten mitzählen (mit der <Cannon> etwa 40 Kugeln in Embassy City)

Extrem wichtig ist die "Superwinde" (beschleunigt Aufnehmen).

Level 2: In einem Häuschen nahe des westlichen Gefängnisses

Level 3: im Umkreis der UN-Botschaft (erste Submission)

1.244 deuterios

Einfach <SHIFT> und <C> zweimal hintereinander drücken und schon hat man unendlich viele Produkte.

1.245 devious designs

Level Codes:

```

13 YTWZFYPE 25 YTGAFAIR 37 LITWYNYE 49 LITPLWIR
02 PPFBGWNL 14 IOFTAOGP 26 ITNMMWNN 38 GOIEIYNP 50 ?
03 NNMMYPBB 15 YLFYYASE 27 GITMMTRM 39 PPPFBAS 51 NNNNYPWB
04 GIWBONRL 16 TYWTGFFI 28 OILFEIMN 40 ?      52 ITNYTPEL
05 IYRAGNOA 17 ?      29 YOPBFYYB 41 YTNYWBNE 53 LOLGIPTA
06 ?      18 YYEIYEIP 30 ?      42 ITNNAMGI 54 GOLOLNOL
07 NNSPFBWF 19 NNMPILFB 31 GITWYASR 43 GITNMNEF 55 MMMSFWFB
08 TNWLFEEG 20 ?      32 TPIRGFMP 44 OLOIELAI 56 RMSFBMWO
09 YTMGFEIA 21 ILFYNYR 33 LGOSIEOS 45 PLGIBGNM 57 FESSMLE
10 ?      22 GIBOIYNN 34 YYLFYRTP 46 OLITANIT 58 WRMMAMOP
11 YYRNMNBE 23 NNNSBFMM 35 NNPSINES 47 GOLGIBMM 59 MWRMEOBB
12 ?      24 OPPBEBFT 36 ITYBOIMP 48 TNYTYWFT

```

oder

```

13 YTAIBTLR
 2 PPFBGWLP 14 IOFTANON
 3 NPSSLNWS 15 GIBGIBWF
 4 GIWBOLAP 16 TYWTPRWO
 5 IYRAGNOE 17 IYRNPML
 6 TLFELNGT 18 YYELOEIO
 7 NNSPFBBR 19 NNMPINRE
 8 TNWLFEEG
 9 YTMWBPW
10 ?
11 YYRNFISM
12 OIEIRPEN

```

1.246 diggers

Starte das Spiel und wähle Deinen Charakter.

Im Zonen-Wahl-Screen muß Du den Pfeil zu dem Wort FUJALE bewegen und den roten Knopf drücken. Mache das gleiche mit den Wörtern CHONSKEE und DEENA. Wenn Du es richtig gemacht hast, hörst Du den Sound, der normalerweise andeutet, daß Du ein Juwel gefunden hast und Du kannst an jede Stelle des Spiels gelangen.

1.247 disposable hero

Setze die Soundeffekte im Optionenmenü auf Null und gehe hinaus. Wähle nun hohe Punktzahl und halte <RIGHT MOUSE> gedrückt. Gib "EUPHORIA" ein und benutze <LEFT MOUSE>, um rauszukommen. Wenn Du dies alles korrekt gemacht

hast, sollte im Optionsmenü ein neuer Teil erscheinen, der Konfiguration genannt wird. Wenn Du in diesen Teil hineinkommst, wirst Du mit einer Horde Cheats bombardiert.

1.248 dithell in space

Level Codes:

```
06 DOING 11 BALLS 16 WONDERLAND
07 12 17
03 JUMP 08 LOW GRAVITY 13 SPLOSH 18 LOW GRAVITY 2
04 U.F.BANANA 09 UNDERGROUND 14 POVRAY 19 OVERGROUND
05 BIG ROCK 10 GREEN MIST 15 TIME TUNNEL 20 SPOTLIGHTS
```

1.249 dogs of war

Für unbegrenzte Anzahl von Soldaten, "TIMBO" tippen und <F5> drücken.

1.250 doja dan

Während des Spieles "WOOLANKIDKICKSBUTT" eingeben und man hat unbegrenzt Leben. Einen Schutzschirm erhält man mit <S> und mit <F9> kann man die Level wechseln.

1.251 dominator

Für unendlich viele Leben tippe "SHAFT" in den Highscores.

1.252 donk

Um deine Power-Ups auf die maximalen Neun zu erhöhen, warte, bis der Bildschirm rot anläuft (auf deinem Wege zum Ausgang), und gib "ABLE TO CHEAT" ein. Dann gebrauchte <F1>-<F4>.

1.253 doodleburg

Während des Spiels <S>, <E>, <G>, <A> und <LEFT MOUSE> halten und man hat ein wunderbares Cheatmenü.

1.254 doody

Im Titelscreen "SLIGHTLYMOISTSMALLROCK" eintippen für unendlich Leben.

1.255 doofus

Level Codes:

1.2 DZ15YS	2.2 HK94DV	3.2 KB15HL
1.3 PH16TB	2.3 RR13RV	3.3 LV18PV
1.4 PJ69JP	2.4 XH37ZT	3.4 BY87PY
1.5 ZR6189	2.5 PK49FD	

1.256 double dragon

Im Titelscreen eingeben:

"R U CALLING MY PINT A POFF?" + <RETURN>		vernichtet Gegner
"LEVEL ONE PLEASE"		erster Level
"LEVEL TWO PLEASE"		zweiter Level
"THE LAST LEVEL PLEASE"		letzter Level
"GIVE ME MORE HEALTH PLEASE"		Extra-Energie
"I DO NOT WANT TO DIE"		Unbesiegbarkeit

Es ist möglich im zwei Spieler Game beide Spieler sooft zu töten, bis nur noch ein Credit übrig ist (die Continue message sollte nun an beiden Seiten des Screens displayed sein, nun beide Feuerknöpfe gleichzeitig drücken und man hat unendlich Leben.

1.257 double dragon 2

Boxer (blau-weiße Kleidung): Am besten wartet man, bis sie ihr Rad beendet haben und dann macht man einen Sprung ins Gesicht.

Boxer und Fusskämpfer (rote Kleidung): Lasst sie nicht zu nahe rankommen, wartet bis sie in Reichweite sind. Dann macht Ihr auch einen Sprung ins Gesicht.

Frau (blaue Kleidung): Nehmt Ihr gleich den Morgenstern ab, dann ist sie nicht mehr so gefährlich. Lasst sie aber auch nicht zu nahe ran, denn sie ist eine gute Boxerin.

Riese 1 (kurzes Haar): Er ist ein sehr guter Boxer und hat auch eine bessere Reichweite der Arme. Versucht ihn einmal zu schlagen und schlägt ihn dann immer wieder, wenn er aufsteht. (Das gilt natürlich auch für andere Kämpfer, ist aber nicht immer notwendig).

Riese 2 (mit Rüstung): Lasst Euch nicht erwischen, denn wenn er Euch hat, dann könnt Ihr Euch nicht mehr wehren. (Es sei denn, es hilft Eurer Freund beim Two-Player-Modus).

Riese 3 (mit langem Haar): siehe Riese 2, er schlägt nur schneller zu.

Riese 4 (rot-weiße Kleidung): Achtung! Er ist der gefährlichste Riese. Er schlägt mit Händen und Füßen. Wartet, bis er einmal geschlagen hat. Gebt Ihm, nachdem er geschlagen hat, einen Tritt ins Gesicht.

Ausdauerkämpfer (blaue Kleidung): Beim Ausdauerkämpfer sind die Bedingungen

gleich, wie beim Boxer, aber er hat mehr Ausdauer.

Stabkämpfer (grüne Kleidung): Der Stabkämpfer ist einer der Zähesten. Er hat Ausdauer und ist sehr stark. Sobald man zu nahe an ihn rankommt, wirbelt er wie ein Wilder mit den Stäben um sich. Am besten kommt man von oben, wartet, bis er um sich gewirbelt hat, und gibt ihm einen Tritt ins Gesicht.

Roboter (rote Kleidung): Wie beim Stabkämpfer muß man von oben kommen, warten, bis er geschossen hat, und ihm dann einen Tritt ins Gesicht geben. Achtung! Ein Schuss verbraucht viel von Deinem Leben.

Electron: Er ist der gefährlichste Gegner, vor allem, wenn sie zu zweit auftauchen. In diesem Fall müßt Ihr versuchen, Euch auf einen zu konzentrieren, da Ihr gegen beide beinahe keine Chance habt. Außerdem müßt Ihr versuchen, den Blitzen auszuweichen.

Tips :

Ihr müßt immer versuchen, dem Gegner einen Fußtritt ins Gesicht zu geben. Liegt einer am Boden, so müßt Ihr Abstand nehmen und ihn, wenn er aufsteht, schlagen.

Vermeidet, in einen Abgrund zu fallen.

Nehmt immer Messer, Morgenstern ... mit.

Wenn Ihr gegen Mehrere kämpft, versucht, den Überblick zu bewahren. (nicht in eine Masse zu geraten.)

Cheat:

In Pausenmodus gehen (<P> oder <F1>) Dann dort 9mal <F9> oder <F5> drücken und man hat unendlich Leben.

1.258 double dragon 3

Cheat siehe
Double Dragon 2

.

1.259 dr. plummet's house of flux

<F1> nächster Level
<F2> ?
<F10> Wieder alle Schiffe

1.260 dragon breed

Wenn Ihr unverwundbar sein wollt, müßt Ihr zuerst mit <P> in den Pausenmodus gehen, <SHIFT> gedrückt halten und "IREM" eingeben.

Außerdem kann man nun <N> drücken um in den nächsten Level zu kommen.

Am Ende eines Levels kann man <LEFT MOUSE>, und <HELP> zusammen drücken. Der Screen müßte jetzt flackern. Durch Druck auf die Tasten kann

man nun Level überspringen.

1.261 dragon ninja

Tippe "TERRIFIC" und <F3> wird Dir unbegrenzte Leben bescheren.
Durch die Taste <L> kommt man in die jeweiligen Levels.

1.262 dragon spirit

Im Pausenmodus "DRAGONHEAD" eingeben, dann <F10> drücken. Mit Hilfe von <1> bis <8> kann der Drachenreiter nun zwischen den Leveln hin- und herspringen.

1.263 dragon wars

Alle Freunde von Dragon Wars sollten sich einmal in Irkallas Haus im Nordwesten von Magan Underworld umsehen. Betritt man da nämlich den links von der Eingangstür liegenden Graben an der Grenze zum Wasser, bekommt jeder Charakter einen netten Bonus, der auf die Skills verteilt werden kann. Außerdem findet man in Magan Underworld im Südwesten zwischen den Feuern eine Kiste mit dem Schwert "Schlitzer", was uns das Leben erheblich erleichtert wird. Aber Vorsicht! Auch wenn Magan Underworld in der Anfangsstadt Fegefeuer liegt, sollte man nicht zu schwach sein, bevor man sich dort hinwagt, Wer noch einen Druiden braucht, sollte mal im Zauberwald reinschauen. Steigt man aus der Unterwelt dort hinauf, kommt man direkt neben dem Tempel an die Oberfläche. Nun muß man nur noch das Horn bei Enkidus-Statue im Tempel benutzen und einen ausreichend starken (23 Pkt. auf Stärke) Charakter mit dem Gott ringen lassen. Dieser wird dann zum Druiden mit etlichen Sprüchen : Besonders zu empfehlen ist hier "Fireblast", da er eine ganze Gruppe trifft. Noch ein Tip für alle ehemaligen Bard's Tale-Fans. Übernehmt doch mal einen Destiny Knight mit möglichst vielen Hitpoints (500-600 sind empfehlenswert) auch B.T.II. Damit wird das Monsterjagen bei Dragon Wars zum Vergnügen. Vorsicht ist dabei trotzdem geboten. Der ehemalige Destiny Knight ist nicht mehr unsterblich, allerdings dürften die Hitpoints fürs erste reichen.

Beim Heiler muß man <P> drücken und dann die zu heilende Punktzahl eingeben. Dies wird im Handbuch nicht erklärt.

Tip: Wenn sich das Bestienhorn aus dem "Mystic Wood" in Eurem Inventar befindet, so solltet Ihr schleunigst ein Untier herbeirufen und diesem all Euer Gold vermachen. Wenn jetzt das Gold geteilt wird, drückt Ihr einfach <ENTER> und das Konto des Biests weist einige Millionen Goldtaler auf.

Die <AMIGA> und <E> gleichzeitig drücken um die Endsequenz zu betrachten.

1.264 dragon's lair - single castle

Sobald das Titelbild erscheint <ESC>, <R>, <->, <L>, <N>, <7> (deutsche Tastatur) bzw. <ESC>, <R>, </>, <L>, <N>, <7> (amerikanische Tastatur) gleichzeitig (!) drücken. (Und danach <0> ?) Jetzt müßte der Bildschirm kurz flimmern. Durch Drücken von <FIRE> kann man sich nun das Spiel wie einen Film ansehen.

1.265 dragon's lair ii - time warp

Wer sich den Zeichentrickfilm einmal komplett anschauen möchte, gebe "GET MORDROC DIRK" im Pausenmodus ein. Nachdem er dann den Pausenmodus wieder verlassen und vorher <RETURN> gedrückt hat, geht's los.

1.266 dragon's lair iii

Im Vorspann "TTIME" ("TIME0") eingeben. Achtung! Vorher auf gar keinen Fall irgendwelche anderen Tasten drücken. Dann einen Druck auf <FIRE>.

1.267 dragonflight

WO finde ich WAS?

Steinstab: Im versteckten Dungeon am Ende des 'Schweifes' (ganz im NW) auf der 3.Insel von unten

Elbenbogen + Eltanteil: In Nimraviel dem Palastwächter Alkohol geben, er geht weg. Man erfährt, daß die Königin Aurelien die Ratsphäre braucht. Diese findet man in dem versteckten Dungeon in der nördlichsten 'Krümmung des Halses' im Gebirge. Wenn man die Ratsphäre abgibt, bekommt man obengenanntes.

mag. Wurfbeil: Dem König in Brindil Bun Diamant geben.

Kristallklinge + 2 mag. Kettenhemden: Dem König in Bagnol 4 Diamanten geben.

mag. Buch: Man findet im Eiswüsten-Dungeon im untersten Level einen Zettel. Diesen gibt man Netaldur in Trolian. Man benötigt aber ca. 3500 Charakterpunkte zusammen, um empfangen zu werden. Netaldur schenkt dann ein Buch her, das es in sich hat...

Eltanteile:

1. in Nimraviel (siehe oben)
2. König Halftan in Scatterbone verschenkt eines, wenn man ihm einen bestimmten Trank gibt (den Trank findet man im Sertyk-Dungeon im untersten Level).
3. in Brindil Bun Haus 30: Heiltrank geben
4. Brombul: Freund von Nostul (Haus 1) hat 600 GS Schulden beim Bürgermeister, diese muß man bezahlen.

Drachenringe:

1. Im Eiswüsten-Dungeon (Mäntel anziehen!)
2. In Negame bei Haus 2 bekommt man einen Drachenring für ein Eltanteil im Tausch (nicht sehr empfehlenswert, da das Eltam wichtiger als ein Ring ist!).
3. Im Dungeon Mortyk auf der Insel Dorinthannon.

Diese Ringe braucht man, um sich vor den Kristallwächtern zu schützen. Besiegen kann man diese Wächter nur mit dem Steinstab.

Extras: Diese Personen sollte man auch einmal besuchen:

1. Nimraviel: Haus 37; Ichtrami (läuft in der Stadt rum, hat kein Haus)
2. Negame: Haus 1 und 8
3. Port Pylon: Haus 50
4. Scatterbone: Squrgle (steht neben dem Königspalast)
5. Brindil Bun: Haus 43

Kartenteile: Dort kann einem weitergeholfen werden:

1. Brombul: Haus 5
2. Negame: Haus 10
3. Scatterbone: Haus 21
4. Brindil Bun Haus 24 und 38

Fundstellen von versteckten Schätzen:

1. Tümpel im SO von Nimraviel (ca. 5cm Luftlinie)
2. Die südlichste Insel der 3 Wüsteninseln (westl. von Dorinthannon)
3. Insel in der Mitte der kleinen Eisinseln (südl. von Dorinthannon)
4. Und schließlich noch diese süße kleine rote 'Blumeninsel' (jeder, der diese Insel schon einmal gesehen hat, weiß was ich meine!)

Einige weitere TIPS:

Magier verlangt reines Gewissen:

Um bei ihm vorgelassen zu werden, benötigt man zusammen ca. 3500 Charakterpunkte und Netaldurs Zettel, den man in der Eiswüste im untersten Level findet.

Dungeon an Halses Krümmung:

Bei Pegana liegt ein Gebirge, daß sich bis nach Norden zur Halses Krümmung hinzieht. Man stellt sich genau dorthin, wo das Gebirge seine letzten 'Ausläufer' hat und klickt 'Suchen' an. Dann findet man den geheimen Dungeon.

Vorbeikommen an Wachen:

Man kommt an allen Wachen, egal wo, vorbei, indem man ihnen eine Flasche Alkohol schenkt. Daraufhin betrinken sich die Wachen und man hat freie Bahn. Den Alkohol findet man in diversen Dungeons.

Und hier noch mal alle Passwörter für die Dungeons:

Wüste: Eldolon
Dorinthannon Nord: Mastyk
Dorinthannon Süd: Mortyk
Insel zwischen den Klauen: Aboltyk
Eiswüste: Kolbralon

Das Einhorn befreit man, indem man einen Gegenstand gegen den Kristall wirft.

Nach einer Spielzeit von etwa drei Stunden füllen sich die Dungeons wieder, so daß man die Drachenringe mehrmals aus demselben Dungeon holen kann.

1.268 dragonscape

Während des Spiels <ALT> + <L> drücken, um ins nächste Level zu gelangen.

Mit <F9> in den Pausemodus und dann "DRAGON HEAD" eingeben, dann <F10>.

Durch gleichzeitiges Drücken von <TAB> und <2> fliegt man in den nächsten Level.

Während der Drache ballert sollte man <ALT> und <CURSOR DOWN> drücken!

1.269 dragonstone

Level Codes:

By1pvHo-xLB-T5JkbbHN
rMEyMyBAL8CTHnwTMHB

GM14gMOWxZG-05n5bUac
Gy14+Mowx2Y-05n5TUa2

1.270 drakkhen

Um einen besseren Charakter zu bekommen, als Namen "31415927" eingeben und wenn man das nächste Mal nach seinem Namen gefragt wird "SUPERVISOR" eingeben, jetzt das Spiel starten und <CTRL> drücken, wenn ein Monster erscheint schnell <RETURN> drücken (Jetzt kann man schneller wegrennen).

Irgendwo muß es eine Wasserfontäne geben, diese transportiert uns in einen mit Wasser gefüllten Raum, in dem es unendlich viele Wassermonster gibt, hier postieren wir einen Charakter und stellen ihn auf AUTO KILL, jetzt verlassen wir ihn und wenn wir irgendwann vielleicht nach Stunden wieder bei ihm vorbeischaun hat er schon Heerscharen von Monstern getötet, wenn wir so mit all unseren Charakteren verfahren, sind wir bald in der Lage den großen Drachen zu töten.

1.271 driller

Wenn man am Anfang 20 mal auf die Scheune ballert hat man einen wendigen Gleiter.

1.272 drivin' force

Einfach nur die beiden 'Is' in "drivIn" anklicken und jetzt noch während des Ladevorgangs <HELP> drücken und schauen, was passiert.

1.273 drug blasters

<SPACE> bewirkt einen Levelskip.

1.274 duck tales

Man sollte öfters einmal ein Bad im Geldspeicher nehmen, da man dort eine wertvolle Münze finden kann. Hat man einen Schatz gefunden, rate ich Anfängern dazu, zu der Waage auf der Kontrollkarte zu fliegen und dort sein Geld zu lassen. Das Geld ist dort gut aufgehoben, und es ist vor Abstürzen sicher. Aber nun zu meinem wichtigsten Tip, aus dem der Name des nächsten Aktionsfeldes und die Aufgabe, die man zu bewältigen hat, um an den Schatz zu kommen, hervorgeht:

Yellerstone Park : Fotos machen.
Duckbill Island : Fotos machen.
Ronguay : Fotos machen.
Kenya Game Reserve : Fotos machen.
Xanadu : Fotos machen.
Borneo : Fotos machen.
El Capitan : Berg erklettern.
Thunderclap Mountain : Berg erklettern.
Machu Picchu : Berg erklettern.
The Lost World : Berg erklettern.
Valley of Gold : Berg erklettern.
Whatsamatterhorn : Berg erklettern.
Montedumas : Berg erklettern.
Novay : Berg erklettern.
Trala La : Berg erklettern.
Ayers Rock : Berg erklettern.
Okeefadokie Swamp : Dschungel durchqueren.
Boola Boola Island : Dschungel durchqueren.
Beri Beri Basin : Dschungel durchqueren.
Yachtzee River : Dschungel durchqueren.
The Great Outback : Dschungel durchqueren.
Bologna : Labyrinth.
Carlsbad Caverns : Labyrinth.
Klondike Miners : Labyrinth.
Ali Baba Cave : Labyrinth.
Bu-Gazzi : Labyrinth.
Lost City of Atlantis : Labyrinth.
Labyrinth of Crete : Labyrinth.
Swansylvania : Labyrinth.
Emerald Isle : Labyrinth.
Siberian Ice Caves : Labyrinth.
Too-Pei : Labyrinth.

Ein paar Tips zu Aktionen, die man im Spielverlauf betreiben muß:

Cave Exploring : Man sollte sich hier streng an die Karte halten, da man sonst in eine Falle geraten könnte.
Photography : Das beste Photo macht sich durch ein positives Geräusch (?) bemerkbar, bei einem normalen Bild ist es dementsprechend negativ (?).
Dschungel : Auf einem federnden Ast sollt man immer bis an das Ende

gehen und erst dann abspringen.

Climbing : Man sollte auf das Geräusch des herabfallenden Steines achten.

Flight : Hier sollte man sich immer auf eine Höhe konzentrieren und dabei auf Hindernisse achten.

Achtung : Die Ballons werfen Steine ab!

Plan Legende :

1.Klondike Mines 2.Duckbill Island 3.El Capitain 4.Yellerstone Park 5.Thunderclap M. 6.Carlsbad Caverns 7.Okeefakodie Swa. 8.Bermuda Triangle 9.Ronguay 10.Boola Boola Island 11.Bologna 12.Machu Pichu 13.Beri Beri Basin 14.Lost City of AT. 15.Emerald Isle 16.Montedumas 17.Whats M'Horn 18.Novay 19.Swansylvania 20.Labyrinth of Cr. 21.Bu-Gazzi 22.Congo 23.Ali Baba's Cave 24.Kenya Game Res. 25.The lost World 26.Valley of Gold 27.Trala la 28.Xanadu 29.Too Pei 30.Yachtzee River 31.Silberian Ice C. 32.Ayer's Rock 3.The Great Outb. 34.Borneo 35.Isle of Macar.

Tips :

Um MacMoneysack am leichtesten zu besiegen, müßt Ihr zu folgenden Orten fliegen: Yellerstone Park, Duckbill Island, Ronguay, Kenya Game Reserve, Xanadu und Borneo. Von all diesen Sehenswürdigkeiten solltet Ihr ein Foto mit nach Hause bringen. Tip: Achtet darauf, vorwiegend rosa Elefanten und Geparde abzulichten, den diese Tiere bringen Euch 500\$ ein.

1.275 duckula 2

"DUCKZ" im Hauptbildschirm eintippen für unbegrenzte Energie und Leben. Zusätzlich kann man im Jump and Run - Modus per gedrücktem <FIRE> und nach hinten gezogenen Joystick ins nächste Bild beamen.

1.276 dungeon master

Wenn Ihr am Dungeon Eingang steht, sprecht mal folgenden Spruch aus: "OH EW RA".

Um Eure Heldentruppe richtig zu trainieren, solltet Ihr die "Screamer-Quelle" im Raum hinter dem Gitter (4.Level!) benutzen. Dorthin gelangt Ihr ebenfalls, wenn Ihr in der 5.Ebene die andere Treppe nach oben nehmt und den Auslöser betätigt.

1.277 dungeonhero

Level Codes:

Kerenas
Daronef
Aronid

1.278 dungeons of avalon

Antworten auf die Fragen der Rätselmünder:

Nenne das Ziel eurer Reise. = RUNE

Wie lautet der Name des Drachen, der euch nach einem Dolch fragt. = ELISTAIRE

Wer singt lustige Lieder auf seiner Wanderschaft. = BARDE

Zu was wandelt euch die schlangenköpfige Medusa. = STEIN

Wie wird das geflügelte Pferd genannt. = PEGASUS

Du bist willkommen. Tritt ein. = FREUND

Wie lautet der Name des Besitzers dieser verlassenen Dungeons. = DARK LORD

Wem gehört das Schwert Excalibur. = ARTHUR

Was braucht ein Zauberkundiger für seine Kunst. = ZAUBERBUCH

Verkünde die Botschaft. = DAS EINHORN IST AM LEBEN

Was ist eines Königs Insignie. = KRONE

Deine Feinde fesseln dich mit meinen eisernen Gliedern.

Nenne meinen Namen. = KETTE

Ich bringe dich über den reißenden Styx. Nenne meinen Namen. = CHARON

Stein-Papier, Schere-Stein, Papier-? = SCHERE

Nenne mir des Rätsels Lösung! Denke daran, es ist "nicht dunkel"! = HELL

Erstmal stellen wir uns die Frage, welche Partyzusammenstellung für das Spiel zu empfehlen wäre. Anfängern seien die bereits vorgefertigten Charaktere, die auf Disk mitgeliefert werden, ans Herz gelegt. Kombiniert man diese Fertighelden zu einer Party, so ist das schon eine ziemlich schlagkräftige Truppe.

Wer lieber selbst herumexperimentiert, dem empfehle ich, für den aktuellen Helden einen Beruf auszusuchen, der auch zu seiner Rasse paßt. So machen sich Elfen, Zwerge und Echsen gut als Magier, Hexer und andere magiebegabte Heldentypen; Trolle sind gute Krieger und Ritter; Halbelfen geben gute Jäger ab und Gnome sind ideal für einen Dieb. Es ist empfehlenswert, die Charaktere auf dem Bildschirm in der richtigen Reihenfolge anzuordnen. Hierbei gilt: Je kampfstärker, umso besser; denn die ersten zwei Helden bekommen bei Kämpfen aufgrund ihrer anführenden Lage das meiste ab. Deshalb: Physisch labilere Typen wie Magier oder Diebe ans Ende der Reihenfolge bringen!

Nun gehts erstmal ins Waffengeschäft. Hier sollte man genau aufpassen, daß der Artikel, den man für einen Helden kauft, auch gebraucht wird. Ein frommer Mönch kann mit einem Breitschwert wenig anfangen; und ein Krieger weiß wohl kaum, wie man richtig mit einem Magiebuch umgeht. Deshalb: Ökonomisch einkaufen und Geld sparen! Folgende Artikel sollten für die einzelnen Heldentypen gekauft werden:

KRIEGER/RITTER/JÄGER: Breitschwert/Schwert, Holzschild, Keule

DIEB: Schwert, Stoffrobe, Holzschild

MAGIEBEGABTE HELDEN: Dolch, Stoffrobe, Magiebuch

Achtung, die Artikel sind jeweils nur in begrenzter Zahl erhältlich!
Vorteile hat man übrigens, wenn man erfahrene Helden in seiner Party hat: Die vorgefertigten Charaktere verfügen über besondere Waffen wie Morgensterne, Pfeil und Bogen, Helme und Eisenschilde und können so größeren Schaden verursachen bzw. einstecken. Hervorzuheben sei hier der Jäger "Robin", welcher ein exzellenter Kämpfer ist und unbedingt in die Party mitaufgenommen werden sollte!

Und dann gehts rein ins Vergnügen: Der Ernst des Lebens beginnt und wir stehen vor einer vollkommen unbekanntem, beträchtlich großen Dungeonwelt. Was sagt uns hier der Verstand? Karten zeichnen! Und damit sollten wir auch sogleich beginnen. Wer glaubt, er habe es nicht nötig, kann es auch lassen; zumindest anfangs kommt man auch ganz gut ohne aus.

Also, wir wollen den Ausgang aus dem Dungeon finden. Hmmm... Am besten wir erkunden erstmal die Umgebung. Zuerst gehen wir nach links und dann nochmal nach links, bis wir hinter einer Ecke ein Pentagramm auf dem Boden blitzen sehen. Also nichts wie hin und die Kiste öffnen. Die Lederrüstung, die in der Kiste enthalten ist, sollte ein guter Kämpfer oder ein besonders schwacher Charakter kriegen (je nach Vorliebe). Gleiches gilt für die Streitaxt (kann aber nicht von allen Typen verwendet werden!). Geld sollten grundsätzlich die Leute mit der meisten Lebensenergie nehmen; welche auch nicht zu weit vorne in der Marschordnung stehen sollten.

Haben wir das Pentagramm untersucht, gehen wir mal in die entgegengesetzte Richtung. Ein Tor! Und zwar ein verschlossenes. Hier hilft nur: Schlüssel finden! Doch das kommt noch.

Jetzt erstmal zurück zum Ausgangspunkt (Ihr erkennt ihn dadurch, daß die Meldung "Suche die 'Rune'" ausgegeben wird). Nun nach rechts und den Gang geradeaus weiter. Wir sehen ein C im Boden; es bedeutet "Campingplatz". Hier sollte man die Party rasten lassen, um Lebens- und Magiepunkte aufzufrischen (kann beliebig oft benutzt werden). Nun immer den Weg weiter. Nach vielen Verwinklungen gelangen wir zum ersten Rätselmund, der fragt, was wir in dem Dungeon suchen. Die Antwort ist "Rune". Darauf verschwindet der Rätselmund und gibt den Blick auf einen Schalter frei, mit dem wir einige Wände verschwinden lassen. Aus dem verwinkelten Weg werden nun ein paar große Hallen. Es lohnt sich übrigens, diese neu dazugekommenen Erweiterungen genau zu untersuchen. Eine der dort befindlichen Kisten enthält den Schlüssel für die erste Stahltür! Doch Vorsicht ist geboten: Eine der Kisten ist durch eine Falle gesichert. Deshalb sollte man immer nur die Leute mit der höchsten Lebensenergie an das Öffnen der Kisten setzen.

Jetzt zurück zu der Tür. Man benutzt den gefundenen Schlüssel und kann die Tür bequem durch Tastendruck öffnen. Die restlichen Türen dieses Ganges können problemlos geöffnet werden. Hinter der letzten Tür finden wir außerdem den "Tempel der Rose", der wie der normale Tempel in der Stadt handzuhaben ist.

Außerdem ist jetzt an einer anderen Stelle im Dungeon ebenfalls die Wand verschwunden; und in einem engen Gang sitzt der Drache Elistaire, der einen Rubindolch zur Befreiung benötigt. Jenen Dolch suchen wir als nächstes, denn es lohnt sich: Ein Schatz im Wert von 10.000 Goldstücken und viele Waffen suchen als Belohnung für die Befreiung des guten Drachens einen neuen Besitzer!

Nun zuerst nochmal zum Tempel der Rose. Einen Schritt vor der Tür zu diesem Tempel drehen wir uns nach Osten. Uns fällt auf, daß hier außer kahlem Gestein auch ein kleines Abfluggitter mit einer Ratte zu sehen ist. Durch Anklicken des Gitters verschwindet das Mauerstück und gibt den Weg in den zweiten Abschnitt des ersten Dungeons frei. Diese Methode muß man ab nun im Verlaufe des Spiels noch sehr oft anwenden; also immer die Wände nach Gullis und Ratten absuchen.

Die erste Tür hinter der Mauer kann man problemlos knacken (falls man unbedingt wissen will, was dahinter ist). Ganz in der Nähe der Tür befindet sich übrigens die nächste "Ratte" - also schön suchen!

Mehr wird vorerst nicht verraten; nur noch ein paar kleine Tips seien hier gegeben: Der Rubindolch befindet sich hinter einer Tür im Levelabschnitt der zuletzt genannten Ratte. Achtung: In dem Raum sind insgesamt drei Kisten; zwei davon haben Fallen... Falls man übrigens keinen Ausgang aus diesem Levelabschnitt findet: Sobald die Meldung "Wer hier sucht, wird es finden" auf dem Screen ausgegeben wird, sollte man diesen besonders langen Gang bis zum ersten Knick durchgehen; denn dort befindet sich eine weitere "Ratte" genau vor der Nase der Party. Und nun ist auch der Weg in den zweiten Überabschnitt nicht mehr weit: Wenn Ihr eine Treppe entdeckt, die nach unten geht, habt Ihr ihn gefunden.

Von nun an sind die Wände blutrot und die ersten richtig fiesen Monster kommen auf Euch zu. Viel Spaß dabei! Im Level mit den blutroten Wänden werdet Ihr übrigens irgendwann in einen Gang gelangen, der in regelmäßigen Abständen viele Stahltore aufweist. Man kann alle Tore öffnen. Jedoch Achtung: Sieht man hinter der Tür keinen Schalter, kein Pentagramm oder etwas anderes Interessantes, sollte man den Raum besser meiden und die Tür wieder verschließen; denn oft lauern in den scheinbar leeren Räumen fiese Monster, und in einem Raum gibt es sogar eine Gasfalle, die mir bei der ersten Begegnung die halbe Party weggehauen hat... Den Rest könnt Ihr selbst herausfinden; jedenfalls ist der "blutrote" Level nicht allzugroß und auch nicht allzu kompliziert, so daß Ihr den Eingang zum dritten Abschnitt ziemlich schnell finden werdet.

Kleiner Hint am Rande: Behaltet immer den Dungeon-Fußboden im Auge. Die Stellen, an denen Monster auftauchen, sind nämlich durch kleine graue Striche (fast unsichtbar) gekennzeichnet!

Abschließend noch eine Bemerkung zum Kampfsystem: Viele Monster ab dem zweiten Level erfordern Fernkampf. Deshalb ist es immer gut, einen der vorgefertigten Charaktere (welche oft über Fernwaffen verfügen) mitzunehmen, damit man Monster in einer Entfernung von weiter als 0m effektiv ausschalten kann, bevor sie in den Nahkampf übergehen. Breitschwert, Axt und Morgenstern sind übrigens die besten Waffen, an die ein normaler Held in den ersten drei Levels gelangen kann.

1.279 dungeons of doom

Wer das Spiel mit "CMBCYB" startet ist voll ausgestattet. Wer zusätzlich "MAPDISPIN" eingibt hat mit <SHIFT>+<V> eine Karte.

1.280 dynablasters

Goldstücke sollte man hauptsächlich in Feuer, Bomben und Fernsteuerungen investieren.

Wer lieber zwischendrin einsteigen möchte, ist mit folgenden Codes gut beraten (der Name der zerstörten Stadt steht dahinter):

LL12SW6R Hevol
 4L2Q3G6W Wather
 S6R2T=6R Thulia
 4L2PS.56 Jagoraz
 SL28TF57 Cuolece
 4M883=MD Grad
 SMNN3F3= Windria

Im Pausenmodus sollte man "BOMBERMAN" eintippen. Jetzt hat man volle Bewaffnung. Mit <F1>-<F8> kann man sich die Welt anwählen und <F9> zeigt die Endsequenz.

Level Codes:

1-1 UKCLMNKT	2-1 UANWQVNA	3-1 UANWIPNA	4-1 UANWQQPA
1-2 UAGWIQNE	2-2 MUBWNENC	3-2 UAGWIPNE	4-2 MUBWNNEC
1-3 UAGWIJNA	2-3 UKRLNGKT	3-3 UAGWGVNA	4-3 UKRLNLHT
1-4 UANWIINE	2-4 UANWQONE	3-4 VANWIENE	4-4 UANWQIPE
1-5 MUVWLGPC	2-5 UKCLNBKT	3-5 MUVWLOPT	4-5 UANWQSPA
1-6 UKRLMTKV	2-6 MUBWNINC	3-6 UKRLPHKV	4-6 UAGWQSPE
1-7 UAGWGINA	2-7 UKRLEHKT	3-7 UAGWGENA	4-7 MUBWNLZT
1-8 UANWIQNZ	2-8 VANWQVNZ	3-8 UANWIPNZ	4-8 UKCLNNHL
5-1 UANWIJPA	6-1 MUVWNSZC	7-1 UANWGVPA	8-1 UKCGNNTK
5-2 UAGWIJPE	6-2 UKRLNGHV	7-2 UAGWGVPE	8-2 UAGRQQNE
5-3 UAGWGQPA	6-3 UAGWBVPA	7-3 MUBWLSZT	8-3 UAGRQJNA
5-4 MUVWLGEC	6-4 UANWQEPE	7-4 UKCLPHHV	8-4 UANRQINE
5-5 UKCLPMHT	6-5 UANWBOPA	7-5 UANWGEPA	8-5 MUGWNGPC
5-6 UAGWGIPE	6-6 MUBWNOET	7-6 UAGWGEPE	8-6 UKRGNTKV
5-7 UAGWGSQA	6-7 UKRLEBHT	7-7 UAVWIOTA	8-7 UAGRBINA
5-8 UANWIJPZ	6-8 UANWQPPZ	7-8 MUVWLEEG	8-8 UANRQQNZ

oder

Alle Levelcodes, die mit einem * gekennzeichnet sind, beinhalten gleich Extrawaffen:

1-1 -----	2-1 MAKEBTTN	3-1 MUVEOSTP	4-1 *UANVBQZU
1-2 MAFWJQCC	2-2 MABEBBCP	3-2 *UAVKOVRE	4-2 *UKRHELLV
1-3 MAFWHVTN	2-3 *MUBEESTP	3-3 UAVKOPRA	4-3 *UAVVQQGA
1-4 MAKEHPCN	2-4 MAVEBMCT	3-4 *MUVCCICP	4-4 *UANVBSZE
1-5 MXKEOLAH	2-5 *UAKKVORA	3-5 UAKKOERA	4-5 *UAKVQIGA
1-6 MXFEOLYH	2-6 MUBEEICP	3-6 *UKHHMHSK	4-6 UAOVBGPN
1-7 MXFEOGAH	2-7 *UKHZWBST	3-7 *MUCCLIVN	4-7 MUFMCGFP
1-8 MAKEHVCE	2-8 *UANKTPEZ	3-8 UAKKOVZ	4-8 *UAYVTBPP
5-1 *UKBHJOHG	6-1 *MUECPSYC	7-1 UAWVLTGA	8-1 *UKVOSOVG
5-2 UAOVGHPH	6-2 *UKWZEIHK	7-2 UACKITGN	8-2 *UKKOSOVK
5-3 *UAVVOHTU	6-3 *UKYZNSAG	7-3 *UACKLTGU	8-3 *UKNOWESG
5-4 UAKVIGTE	6-4 *UAHKBNZN	7-4 UARKILGN	8-4 *MUNEPBCP
5-5 *UKZHJPAT	6-5 *UARKQNGA	7-5 *UARKLLGU	8-5 *UARFVGRU
5-6 UAVVOWTN	6-6 *MUREMQHC	7-6 UACKINGN	8-6 *UACFQGRE
5-7 UAVVLGTU	6-7 UAEVTNGA	7-7 UACKGNGA	8-7 *UKNOWVSG
5-8 UAKVOBTB	6-8 UAWVVMGZ	7-8 *MUWEVJHE	8-8 *UKVOSOVH

1.281 dynamite dux

Einfach im Titelscreen das Wort "CHEAT" eingeben. Nun kann man mit <F1>-<F6> den jeweiligen Level anwählen.

Gebt "DOMINATOR" ein, um unendlich viele Leben zu erlangen oder gebt "SHAFT" in den Highscores ein.

1.282 dynasty wars

Man muß mit <F9> in den Pausenmodus gehen und dort <SHIFT>, <HELP>, <1> und <F10> gleichzeitig drücken oder im Titelbild "CHEAT MODE" eingeben. Dann kommt man mit <F2> einen Level weiter.

1.283 dynatech

Zunächst kauft sich der erste Spieler eine Ölförderanlage und der zweite Spieler einen Stg.A-Frachter. Nun geht der erste Spieler auf Auftrag geben und dann auf Transport. Hier erhöht er die Frachtrate auf 999.999.999 Credits und gibt den Auftrag frei. Jetzt sollte sich der zweite Spieler bei Aufträge suchen und offene Transporte den Auftrag von Spieler 1 unter den Nagel reißen und mit seinem Stg.-A-Frachter erledigen. Nachdem dieser Auftrag erfüllt wurde, stehen beiden Spielern 999.999.999 Credits zur Verfügung. Es kann manchmal vorkommen, daß bei einem Spieler über eine Milliarde Credits stehen und er sich nichts mehr kaufen kann. Dann muß man diesen Trick wiederholen.

1.284 dyter-07

Im Titelbild "GGIB" ("GIB" ?) eintippen und während des Spieles
<S> für armoury (volle Energie)
<W> für weaponry (alle Waffen)
<L> für next level (nächster Level)
drücken.

Tippt man im Titelbild "OBI" ein kommt man zu einer Jukebox.
