

## **CheatCollectionD.01**

**COLLABORATORS**

	<i>TITLE :</i> CheatCollectionD.01		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		August 4, 2022	

**REVISION HISTORY**

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>CheatCollectionD.01</b>	<b>1</b>
1.1	Cheat Collection	1
1.2	e-motion	8
1.3	e-swat	8
1.4	edd the duck	9
1.5	eishockey manager	9
1.6	elf	10
1.7	eliminator	10
1.8	elite	11
1.9	elvira (action)	12
1.10	elvira - mistress of the dark	12
1.11	elvira 2	24
1.12	emlyn hughes international soccer	25
1.13	empire strikes back	25
1.14	enchanted land	25
1.15	enduro racer	25
1.16	entity	25
1.17	entropy	25
1.18	epic	26
1.19	erbe ii - das schmutzige erbe	26
1.20	Das Erbe	27
1.21	eric the warrior	28
1.22	escape from the planet of the curse	29
1.23	espana 92	29
1.24	evil tower	29
1.25	executive leaderboard	31
1.26	exolon	31
1.27	extase	31
1.28	exterminate	31
1.29	exterminator	31

---

---

1.30	eye of horus . . . . .	31
1.31	eye of the beholder . . . . .	32
1.32	eye of the beholder 2 . . . . .	33
1.33	f-15 strike eagle ii . . . . .	34
1.34	f-16 falcon . . . . .	34
1.35	f-19 steal fighter . . . . .	34
1.36	f-19 stealth fighter . . . . .	34
1.37	f-29 retaliator . . . . .	35
1.38	f/a-18 interceptor . . . . .	35
1.39	f1 grand prix . . . . .	36
1.40	face off ice hockey . . . . .	36
1.41	faery tale adventure . . . . .	36
1.42	fantasy island dizzy . . . . .	36
1.43	fastfood dizzy . . . . .	36
1.44	fate - gate of dawn . . . . .	36
1.45	fatman . . . . .	39
1.46	federation quest . . . . .	39
1.47	fifa international soccer . . . . .	40
1.48	fighter bomber . . . . .	40
1.49	fighting soccer . . . . .	40
1.50	final blow . . . . .	40
1.51	The Final Fight . . . . .	40
1.52	final whistle . . . . .	40
1.53	fire & brimstone . . . . .	41
1.54	fire and ice . . . . .	41
1.55	fire fighter . . . . .	41
1.56	fireforce . . . . .	41
1.57	first samurai . . . . .	41
1.58	flag catcher . . . . .	42
1.59	flashback . . . . .	42
1.60	flight of the intruder . . . . .	42
1.61	flimbos quest . . . . .	43
1.62	flink . . . . .	43
1.63	flood . . . . .	43
1.64	fly harder . . . . .	44
1.65	forgotten worlds . . . . .	44
1.66	formula one grand prix . . . . .	44
1.67	frenetic . . . . .	44
1.68	frontier - elite 2 . . . . .	45

---

---

1.69 frostbyte . . . . .	46
1.70 fugger . . . . .	46
1.71 full contact . . . . .	47
1.72 fusion . . . . .	47
1.73 future wars - time travellers . . . . .	47
1.74 galaxy 93 . . . . .	49
1.75 galaxy blast . . . . .	49
1.76 The Games Espana 92 . . . . .	49
1.77 gateway to the savage frontier . . . . .	49
1.78 gauntlet . . . . .	49
1.79 gauntlet 2 . . . . .	49
1.80 gear works . . . . .	49
1.81 geisha . . . . .	50
1.82 gem`x . . . . .	50
1.83 gemini wing . . . . .	50
1.84 georg glaxo . . . . .	51
1.85 ghost runner . . . . .	51
1.86 ghostbusters ii . . . . .	51
1.87 ghosthunter . . . . .	51
1.88 ghost `n` goblins . . . . .	51
1.89 ghouls `n` ghosts . . . . .	51
1.90 giganoid . . . . .	52
1.91 global effect . . . . .	52
1.92 global gladiators . . . . .	52
1.93 globdule . . . . .	52
1.94 globulus . . . . .	52
1.95 gobliins . . . . .	53
1.96 gods . . . . .	53
1.97 gold rush . . . . .	53
1.98 golden axe . . . . .	54
1.99 goldrunner . . . . .	54
1.100gory story . . . . .	54
1.101grand monster slam . . . . .	54
1.102gravity force . . . . .	54
1.103The Great Giana Sisters . . . . .	55
1.104gremlins . . . . .	55
1.105gremlins 2 . . . . .	55
1.106guild of thieves . . . . .	55
1.107gun slinger . . . . .	60

---

---

1.108gunship 2000 . . . . .	60
1.109guy spy . . . . .	62
1.110hai . . . . .	62
1.111hammerfist . . . . .	62
1.112hard 'n' heavy . . . . .	62
1.113hard drivin' . . . . .	62
1.114hard drivin' ii . . . . .	62
1.115hare raising havoc . . . . .	63
1.116harlequin . . . . .	63
1.117harpoon . . . . .	63
1.118hate . . . . .	64
1.119hawkeye . . . . .	64
1.120head games . . . . .	64
1.121heavy metal . . . . .	65
1.122heimdall . . . . .	65
1.123heimdall 2 . . . . .	65
1.124helter skelter . . . . .	65
1.125henry in panik . . . . .	65
1.126hero quest . . . . .	65
1.127hillsfar . . . . .	66
1.128hired guns . . . . .	66
1.129history line . . . . .	66
1.130holiday maker . . . . .	68
1.131hollywood poker pro . . . . .	68
1.132hook . . . . .	68
1.133horror zombies from the crypt . . . . .	68
1.134hudson hawk . . . . .	69
1.135human race . . . . .	69
1.136The Humans . . . . .	69
1.137hunt for red october . . . . .	71
1.138hunter . . . . .	71
1.139hybris . . . . .	72
1.140hydra . . . . .	72
1.141hyper blob . . . . .	72
1.142hägar . . . . .	72
1.143ikari warriors . . . . .	73
1.144The Immortal . . . . .	73
1.145impact . . . . .	73
1.146imperium . . . . .	73

---

---

1.147impossamole . . . . .	74
1.148in 80 tagen um die welt . . . . .	74
1.149The Incredible Machine . . . . .	74
1.150indiana jones - action adventure . . . . .	74
1.151indiana jones - actiongame . . . . .	74
1.152indiana jones iii - indiana jones and the last crusade . . . . .	74
1.153indiana jones iv - indiana jones and the fate of atlantis . . . . .	77
1.154indianapolis 500 . . . . .	79
1.155insanity fight . . . . .	80
1.156interchange . . . . .	80
1.157international championship . . . . .	80
1.158international karate . . . . .	80
1.159interphase . . . . .	81
1.160intruder alert . . . . .	81
1.161invest . . . . .	81
1.162iron lord . . . . .	81
1.163ishar 2 . . . . .	81
1.164ishar 3 . . . . .	81
1.165island of lost hope . . . . .	82
1.166it came from the desert . . . . .	82
1.167ivanhoe . . . . .	82
1.168jaguar xj 220 . . . . .	82
1.169james pond . . . . .	82
1.170james pond 2 . . . . .	83
1.171james pond 3 . . . . .	83
1.172jeanne d'arc . . . . .	83
1.173jet strike . . . . .	83
1.174jim power . . . . .	84
1.175jimmy white's whirlwind snooker . . . . .	84
1.176joe & mac - the caveman ninja . . . . .	84
1.177john madden's american football . . . . .	84
1.178jumping jackson . . . . .	85
1.179jumpy . . . . .	85
1.180jungle strike . . . . .	85
1.181jungle strike cd <sup>32</sup> . . . . .	85
1.182jurassic park . . . . .	86
1.183k 240 . . . . .	86
1.184kaiser . . . . .	86
1.185karate kid 2 . . . . .	86

---

---

1.186katakis . . . . .	87
1.187Die Kathedrale . . . . .	87
1.188kick off 2 . . . . .	88
1.189kick off expansion . . . . .	88
1.190kid chaos . . . . .	88
1.191kid gloves . . . . .	88
1.192killing cloud . . . . .	89
1.193The Killing Game Show . . . . .	89
1.194kings of the beach . . . . .	89
1.195kings quest 5 . . . . .	89
1.196kings quest 6 . . . . .	93
1.197klax . . . . .	94
1.198kreuz ass poker . . . . .	94
1.199kreuzweg . . . . .	94
1.200krustys fun house . . . . .	94
1.201kwinksnax . . . . .	95
1.202kwix . . . . .	95

---



## Chapter 1

# CheatCollectionD.01

### 1.1 Cheat Collection

Cheat Collection deutsche Version 1.35 (03.05.96) Teil 2

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

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

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

Die Frezzer-Adressen müssen nicht auf allen Rechner-Konfigurationen richtig sein (meist gelten sie für Grundausstattung und Boot-Start ohne WB).

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

E

E-Motion

E-Swat

Edd the Duck

Eishockey Manager

Elf

Eliminator

Elite

Elvira (Action)

Elvira - Mistress of the Dark

Elvira 2

Emlyn Hughes International Soccer

Empire Strikes back

---

---

Enchanted Land

Enduro Racer

Entity

Entropy

EPic

Erbe II - Das schmutzige Erbe

Erbe, Das

Eric the Warrior

Escape from the Planet of the Curse

Espana 92

Evil Tower

Executive Leaderboard

Exolon

Extase

Exterminate

Exterminator

Eye of Horus

Eye of the Beholder

Eye of the Beholder 2

F

F-15 Strike Eagle II

F-16 Falcon

F-19 Steal Fighter

F-19 Stealth Fighter

F-29 Retaliator

F/A-18 Interceptor

F1 Grand Prix

Face Off Ice Hockey

Faery Tale Adventure

Fantasy Island Dizzy

---

---

Fastfood Dizzy  
Fate - Gate of Dawn  
Fatman  
Federation Quest  
FIFA International Soccer  
Fighter Bomber  
Fighting Soccer  
Final Blow  
Final Fight, The  
Final Whistle  
Fire & Brimstone  
Fire and Ice  
Fire Fighter  
Fireforce  
First Samurai  
Flag Catcher  
Flashback  
Flight of the Intruder  
Flimbos Quest  
Flink  
Flood  
Fly Harder  
Forgotten Worlds  
Formula One Grand Prix  
Frenetic  
Frontier - Elite 2  
Frostbyte  
Fugger

---

---

Full Contact  
Fusion  
Future Wars - Time Travellers  
G  
Galaxy 93  
Galaxy Blast  
Games Espana 92, The  
Gateway to the Savage Frontier  
Gauntlet  
Gauntlet 2  
Gear Works  
Geisha  
Gem'X  
Gemini Wing  
Georg Glaxo  
Ghost Runner  
Ghostbusters II  
Ghosthunter  
Ghost~'n' Goblins  
Ghouls 'n' Ghosts  
Giganoid  
Global Effect  
Global Gladiators  
Globdule  
Globulus  
Gobliiins  
Gods  
Gold Rush  
Golden Axe  
Goldrunner

---

---

Gory Story  
Grand Monster Slam  
Gravity Force  
Great Giana Sisters, The  
Gremlins  
Gremlins 2  
Guild of Thieves  
Gun Slinger  
Gunship 2000  
Guy Spy  
H  
Hai  
Hammerfist  
Hard 'n' Heavy  
Hard Drivin'  
Hard Drivin' II  
Hare Raising Havoc  
Harlequin  
Harpoon  
Hate  
Hawkeye  
Head Games  
Heavy Metal  
Heimdall  
Heimdall 2  
Helter Skelter  
Henry in Panik  
Hero Quest  
Hillsfar

---

---

Hired Guns

History Line

Holiday Maker

Hollywood Poker Pro

Hook

Horror Zombies from the Crypt

Hudson Hawk

Human Race

Humans, The

Hunt for red October

Hunter

Hybris

Hydra

Hyper Blob

Hägar  
I

Ikari Warriors

Immortal, The

Impact

Imperium

Impossamole

In 80 Tagen um die Welt

Incredible Machine, The

Indiana Jones - Action Adventure

Indiana Jones - Actiongame

Indiana Jones III - Indiana Jones and the Last Crusade

Indiana Jones IV - Indiana Jones and the Fate of Atlantis

Indianapolis 500

Insanity Fight

Interchange

---

---

International Championship  
International Karate  
Interphase  
Intruder Alert  
Invest  
Iron Lord  
Ishar 2  
Ishar 3  
Island of lost hope  
It came from the Desert  
Ivanhoe  
J  
Jaguar XJ 220  
James Pond  
James Pond 2  
James Pond 3  
Jeanne d'Arc  
Jet Strike  
Jim Power  
Jimmy White's Whirlwind Snooker  
Joe & Mac - The Caveman Ninja  
John Madden's American Football  
Jumping Jackson  
Jumpy  
Jungle Strike  
Jungle Strike CD\$^3\$\$^2\$  
Jurassic Park  
K  
K 240  
Kaiser

---

Karate Kid 2  
Katakis  
Kathedrale, Die  
Kick Off 2  
Kick Off Expansion  
Kid Chaos  
Kid Gloves  
Killing Cloud  
Killing Game Show, The  
Kings of the Beach  
Kings Quest 5  
Kings Quest 6  
Klax  
Kreuz Ass Poker  
Kreuzweg  
Krustys Fun House  
Kwinksnax  
Kwix

## 1.2 e-motion

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

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

Freezer: Unendlich Leben: 00410D (In der nächsten Zeile Wert auf 00 setzen)

## 1.3 e-swat

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

---



## 1.4 edd the duck

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

## 1.5 eishockey manager

Frezzer-Adressen:

für Solospieler Anzahl der Zuschauer C5D31B  
 Anzahl der Aktien PLAY TIME C5EA1D  
 Anzahl der Aktien HERRENHÄUSER C5EA15  
 Anzahl der Aktien SOFTWARE 2000 C5EA25  
 Anzahl der Aktien KRON C5EA2D

Den nächsten Adressen sollte man den Wert "1" zuordnen, sobald man den entsprechenden Kaufpreis bezahlt hat. Somit läßt sich die Wochenzahl bis zur Fertigstellung der Neuerrungenschaften auf ein Minimum reduzieren.

Überdachung C59E20  
 Anzeigetafel C59E21  
 Kühlanlage C59E22  
 Sitzkomfort C59E23  
 Zustand C59E24  
 Verkehrsverbindung C59E25  
 Gastronomie C59E26  
 Kino C59E27  
 Bowlingbahn C59E28  
 Sitzplätze C59E29  
 Stehplätze C59E2A

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

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

Jugend:

Schüler: DM 5000  
 Jugend: DM 8000  
 Junioren: DM 24000

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

Vertrag:

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

Training: 1 2 3 4  
 Montag: Kraft Taktik Training Schuß  
 Dienstag: Freizeit Lauf Penalty Kraft

Mittwoch: Schuß Training Freizeit Freizeit  
Donnerstag: Lauf Training Stock Kraft  
Freitag: Taktik Lauf Stock Schuß  
Samstag: Stock Taktik Penalty Freizeit  
Sonntag: Training Freizeit Freizeit Freizeit

Transfer

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

Ein Trick, wie man schnell zu Geld kommt:

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

Trick:

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

Nun kann man die restlichen Schulden mit den Aktien und dem Kredit tilgen und man ist stolzer Besitzer eines vollkommenden Stadions.

## 1.6 elf

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

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

## 1.7 eliminator

Level Codes:

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

- 2 Ameoba
  - 3 Bloop oder Bloop
  - 4 Cheeki oder Cheeni
  - 5 Doinok
  - 6 Enigma
  - 7 Flipme
-

8 Geegee  
 9 Handel  
 10 Icicle  
 11 Jammin  
 12 Kikong oder Kihong  
 13 Lapdog  
 14 Mikado

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

## 1.8 elite

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

-00 bis 0B: Name des Spielers  
 -0C bis 0D: Nummer der galaktischen Karte  
 -0E bis 15: Standort des Spielers  
 -18 bis 1B: Credits  
 -1E bis 1F: Treibstoff  
 -21 : Anzahl der Raketen  
 -23 : zusätzlicher Laderaum  
 -26 bis 29: Laser  
 -39 bis 39: Laser  
 -2A : Fuel Scoop  
 -2C : Rettungskapsel  
 -2E : Energiebomben  
 -31 : Energieeinheit  
 -33 : Docking-Computer  
 -35 : galaktischer Hyperraum  
 -3B : Bremsraketen  
 -3D : ECM Störgerät (mit <L> aktivieren)  
 -3F : Cloaking Device (mit <Z> aktivieren)  
 -40 bis 8F: Inhalt des Laderaums  
 -8B : Unhappy Refugees  
 -8F : Thargoid Documents  
 -91 : Status des Spielers  
 -92 bis 95: Punktstand  
 -97 : Einstufung  
 -AB bis AD: Spielzeit

Nun zu den Missionen:

1. Man erhält den Auftrag, den gestohlenen Raumschiff-Prototyp Constrictor zu zerstören, bevor man ihn stellen kann (Retro-Rockets!!), ist eine längere Verfolgungsjagd unvermeidbar.
2. Transport von Thagoiden-Papieren, wobei man von Formationen von bis zu vier Thargoiden angegriffen wird.
3. Nach Verlassen des Hyperraums blinkt der Bildschirm rot auf und man erhält die Mitteilung, daß man ein seinen Hyperraum-Treibstoff verloren

hat. Den sollte man sofort an der Sonne auftanken und zur Raumstation fliegen. Dort erfährt man, daß eine Supernova bevorsteht, nimmt die Menschen an Bord und verläßt sofort das System. In der nächsten Raumstation erhält man als Dank ein Kilo Diamanten.

4. Zerstörung des mit einer Tarnkappe ausgestatteten Piratenschiffs Cougar, das in unregelmäßigen Abständen unsichtbar wird. In den Trümmern findet man den dafür verantwortlichen Cloaking-Device.
5. Die Thargoiden haben eine Raumstation besetzt, man vernichten muß. Als Dank gibts einen ECM-Jammer.

Wenn man billig eingekauft hat und der Laderaum noch nicht voll ist, kann man abspeichern und den Spielstand wieder laden, dann ist wieder alles zu haben.

## 1.9 elvira (action)

Freezer-Adressen:

Leben : 0F37

## 1.10 elvira - mistress of the dark

Den Stand der Leben korrigiert man in Adresse 0F37.  
Freezer:

Waffenübung: \$C0AC69

Stärke: \$C0AC6B

Willenskraft: \$C0AC77

Intelligenz: \$C0AC77

Kraft: \$C0AC81

Erfahrung: \$C0AC97

Angeblich soll man bei Adresse \$409 unendliche Leben bekommen !

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

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

Komplettlösung und Zaubertränke :

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

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

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

#### SCHLÜSSEL 1

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

#### SCHLÜSSEL 2 und 3

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

#### SCHLÜSSEL 4

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

## SCHLÜSSEL 5

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

Da wir gerade schon einmal in der Küche sind, lassen wir ELVIRA auch gleich noch den "Kräuterhonig" für uns brauen, den wir unbedingt benötigen !

## SCHLÜSSEL 6

Wir begeben uns nun wieder in den Garten. Hier gehen wir in den Irrgarten (Maze) und durchforsten das ganze erst einmal richtig. (Es ist jedoch anbegracht, eine Karte zu zeichnen, da man sich sonst sehr leicht verirrt.) Während unserer Suche stoßen wir auf kleine Gnome, die am Einfachsten mit Fernwaffen zu töten sind. (Sollten sie uns einmal besiegen, werden wir ohnmächtig und von ihnen beklaut!) Auf unserem Weg sammeln wir diverse Gewächse ein und ein Vogelei aus einem Nest in der Hecke. Sobald wir auf eine dunkle Hecke stoßen, aus der zwei Augenpaare herausgucken, sofort zweimal hineinschießen und schon sind sie verschwunden. Hineingehen, den Ring nehmen und alle Pflanzen aus dem Gartenteich 'taken'. Jetzt aber nichts wie raus aus dem Maze ...

Wir gehen nun in Richtung Schloß und öffnen die Tür gegenüber der Zielscheibe mit dem kleinen Schlüssel, den wir in der Gartenlaube gefunden haben (Samentüte). Hier killen wir die beiden Mönche und betreten den Kräutergarten der kleinen Klosters. Jetzt müssen wir den Kräuterhonig trinken. Haben wir das getan, können (und müssen) wir alle Pflanzen, Gewächse und Kräuter aus dem Garten mitnehmen. Nun wieder zurück zum Schloß. Im Schloß gehen wir den Gang nach hinten durch und öffnen die Tür rechts. Wir betreten (nach einem kleinen Fight) die Kirche und nehmen das Buch. (Im Buch befindet sich eine Gebetsrolle und das Buch selbst ist Manticorehaut.) Weiter hinten untersuchen wir den Altar und drücken ELVIRAs Ring in die Vertiefung des Kreuzes. Dieser Mechanismus legt einen Geheimgang frei, den wir betreten. Die Krone auf dem Steinsockel nehmen wir natürlich mit. Jetzt gelangen wir zu einem Bild. Hier sprechen wir das Gebet aus ( Use Gebetsrolle ). Dem König setzten wir die Krone auf und nehmen dafür sein Schwert.

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

Jetzt suchen wir die vier Ecktürme des Schlosses auf, denn in einem derer befinden sich unten die Dungeons. Hier untersuchen wir alle Grabkammern und öffnen alle Särge (vor jeder Sargöffnung 'saven' !!!). In einer Kammer ist der linke Sarg leer, dorthinein legen wir das Skelett aus der Folterkammer. Den rechten Sarg noch nicht öffnen, weil wir nochmal zurück müssen. Auf unserem Weg durch die Dungeons begnet uns auch so ein grünes Monster mit einem Totenkopf in der Hand. Hier immer auf "Lunge" kämpfen, bis es einen Arm verliert. Den Totenkopf in der Mitte spalten...

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

wichtigste Element im ganzen Adventurespiel ist.

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

Jetzt immer geradeaus tauchen, bis wir kurz auftauchen können um Luft zu schnappen (Moos mitnehmen!). Weitertauchen und das verriegelte Gitter mit dem Schlüssel vom Dämon aufschließen. Auftauchen, Luft holen. Nun bis auf den Grund tauchen, einen Schritt vor und 9 Schritte nach links tauchen. Hier nehmen wir den letzten Schlüssel aus dem Schwertgriff der Ritterleiche. Zurück zum Gitter und im Brunnen herausklettern.

#### DIE VERSTECKTE KISTE

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

#### ÖFFNEN DER KISTE

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

#### EMELDA (SCHLUß)

Durch den Eckturm zurück in die Dungeons (grünes Monster). An einer Wegverzweigung ist im Boden eine Vertiefung. Den Stein des Dämons hineinlegen. Der Weg zu Emeldas Grabkammer (?) wird nun frei. Jetzt die Gute, alte Dame nur noch niedermetzeln und schon habt ihr gewonnen...

#### ALLGEMEINE TIPS:

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

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

Wie ich schon erwähnte müßt ihr der dicken, alten Köchin das Salz ins Gesicht werfen, falls diese Euch belästigen (und kochen) möchte ...

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

Da wären z.B. noch

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

Es lohnt sich immer, Gegenstände etwas genauer zu untersuchen !

---

Die Zaubersprüche können Euch eine Menge Ärger und Arbeit ersparen !

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

Das Ende, der Kampf mit EMELDA:

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

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

Emaldas Rezepte und Sprüche für die Zauberkunst:

#### (1) KRÄUTERHONIG

Zutaten:

Honig und Heu

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

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

#### (2) ALPHABETSUPPE

Zutaten:

Löwenzahn, Holunderbeeren und Rosenblüten

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

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

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

#### (3) SCHMERZ DES GEISTES

Zutaten:

Mohnblumen, Pilze und eine Made

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

#### (4) VEREISTE GEDANKEN



Zutaten:

Mohnblumen, 1 Made und Blutwurzel

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

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

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

Die Zubereitung dauert eine Stunde.

#### (5) SPAGHETTIWIRREN

Zutaten:

Belladonna, Petersilie, Weißwein und virginischer Zauberstrauch

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

#### (6) HEISSE EIER

Zutaten:

Vogeleier, Nieswurz, Feuerdorn und Seerose

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

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

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

#### (7) KLUMPIGE ÜBERRASCHUNG

Zutaten:

Spinnennetze, Weißdorn und Moos

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

Diese Breiverpackung ist in 20 Minuten vorbereitet und wirkt aufbauend auf Kräfte und Fähigkeiten. Der Umschlag muß immer auf einen verwundeten Be-

reich aufgelegt werden. Auch für kleinere Verletzungen nützlich.

(8) EISMAGIE

Zutaten:

Weißdorn, Distel und Blutlilie

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

(9) HOLZHERZ IN ALGENSAUCE

Zutaten:

Hornstrauch, Algen, Blutendes Herz und Honig

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

(10) SCHMERZFREI

Zutaten:

Weißwein, Schwarzer Lotus und Opiumtinktur

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

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

(11) EISSCHWAMM

Zutaten:

Wegerich, Weißdorn und Moos

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

(12) FEUERSCHWAMM

Zutaten:

Wegerich, Flammenblume und Moos

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

#### (13) MÄDCHENUMSCHLAG

Zutaten:

Mädchenhaar, Farn, 3 Spinnennetze und Honig

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

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

#### (14) MANTICORFLIP

Zutaten:

Mädchenhaar, Farn, 3 Stückchen Manticorhaut, Honig

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

#### (15) GLÜCKLICHE ÜBERRASCHUNG

Zutaten:

Nesseln und ein vierblättriges Kleeblatt

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

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

## (16) VORTEILHAFTE ÜBERRASCHUNG

Zutaten:

Eisenhut (Aconitum), Nesseln und ein vierblättriges Kleeblatt

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

Die Vorbereitungszeit beträgt somit ca. 40 Minuten.

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

## (17) MONSTERPASTETE

Zutaten:

Monstera, Petersilie und Efeu

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

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

## (18) SANFTE PILZE

Zutaten:

Nieswurz, Holunder und Pilze

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

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

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

## (19) RITTERVERGNÜGEN

Zutaten:

Vogelfedern, Tödlicher Nachtschatten und Käfer

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

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

#### (20) GLÜHENDER STOLZ

Zutaten:

Distel, Löwenzahn und Flammenblume

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

#### (21) DORNIGE SPLITTER

Zutaten:

Nesseln und Feuerdorn

Koche 4 Handvoll Nesseln 10 Minuten lang aus und siebe die Flüssigkeit ab. Die Nesseln lege beiseite. Gib die Dornen des Feuerdorns hinzu und lasse Ganze 1 Stunde lang ziehen. Schütte die Flüssigkeit in Flaschen und trinke davon sobald der Trank abgekühlt ist. Das Rezept braucht 1 1/2 Stunden Zubereitungszeit. Wer davon trinkt, wird mit den Zaubersprüchen des Feuerdolches ausgerüstet sein.

#### (22) FINGERLICHT

Zutaten:

Tödlicher Nachtschatten, Belladonna und Ohrwürmer

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

#### (23) PALMENLICHT

Zutaten:

Belladonna, Hundertfüßler, Mistelzweige und Absinth

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

(24) HUNDE- UND KATZENSUPPE

Zutaten:

Spinnen, Pferdehaar, Lilie und virginischer Zauberstrauch

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

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

(25) DÄMONENGEBRÄU

Zutaten:

Vampirstaub, Drachenblut und Tödlicher Nachtschatten

Nimm den Saft, den Du aus einer Schüssel Nachtschattenbeeren gewonnen hast und wirf das Fruchtfleisch weg. Verrühre ihn mit etwa 1/2 Liter Drachenblut. Nun gib den Vampirstaub dazu und lasse das Ganze 5 Minuten ziehen. Laß dann die Flüssigkeit durch ein Musselintuch ablaufen, damit alle Rückstände entfernt werden und gib das Ganze in eine Flasche. Es ist absolut wichtig, daß die Rückstände auf geheiligten Boden geworfen werden, denn sonst könntest Du das wirklich bereuen. Es dauert etwa 25 Minuten diesen Trank zu brauen und rüstet denjenigen, der ihn trinkt mit einer verherenden Waffe aus. Deshalb und auch wegen der Zutaten ist dies ein sehr selten bereitetes Getränk, das normalerweise nur 1 mal im Leben hergestellt wird. Aber auch Achtlosigkeit bei der Zubereitung kann dazu führen, daß Du es nur einmal bereiten kannst. Wer diesen Trank zu sich nimmt, dem stehen eine Reihe furchtbarer Zaubersprüche zur Verfügung, die jedem normalen Lebewesen beträchtlichen Schaden zufügen können.

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

Anweisungen zum Herstellen eines Zauberspruches...

1. Zutaten in die Küche zu ELVIRA bringen und dann den Befehl MIX anklik-

ken.

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

#### GEHIRNSCHMERZ

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

#### FINGERLICHT

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

#### FEUERDOLCH

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

#### FEUERWAND

Bei jeder Anwendung dauert dieser Fluch 10 Sekunden an. Er hält jeden Angreifer in Schach und gibt dem, der den Fluch ausspricht die Möglichkeit entweder sein Geschütz zu benutzen oder die Kurve zu kratzen.  
Mit Hilfe dieses Fluchs zerstört man sowohl Waffen aus Eis als auch alle hölzernen Waffen, wobei der Fluch sich leider auch gegen Waffen des Zauberers richten kann.

#### EISWAND

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

#### PFLANZEN IDENTIFIZIEREN

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

#### RITTERVERGNÜGEN

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

#### GLÜCKLICHE ÜBERRASCHUNG

Dieser Trank erhöht die Geschicklichkeit desjenigen, der davon trinkt. Jeder Schluck gibt ein Zehntel mehr Geschicklichkeit, aber wenn man

weitertrinkt, bevor die Wirkung des letzten Schluckes nachläßt, kann dies zu Schläfrigkeit führen.

#### MÄDCHENUMSCHLAG

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

#### MANTICORFLIP

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

#### VEREISTE GEDANKEN

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

#### PALMENLICHT

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

#### VORTEILHAFTER ÜBERRASCHUNG

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

#### RUNENLESEN

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

#### HEISSE EIER

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

#### VERWIRRTE GEISTER

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

#### DONNERSCHLAG

Dieser Fluch wirkt auf den Gegner wie eine Erschütterungswaffe, die verherenden Schaden anrichtet.

#### SCHRECKLICH

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

## 1.11 elvira 2

Freezer-Adressen:

Waffenübung : C0AC69  
Stärke : C0AC6B  
Treffergenauigkeit: C0AC6D  
Konstitution : C0AC6F  
Willenskraft : C0AC71  
Giftresistenz : C0AC73  
Magie-Resistenz : C0AC75  
Intelligenz : C0AC77

---



Kraft : C0AC81  
Trefferpunkte : C0AC83  
Erfahrung : C0AC97  
Erfahrungslevel : C0AC7D (Wert 0A nicht übersteigen !)

## 1.12 emlyn hughes international soccer

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

## 1.13 empire strikes back

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

## 1.14 enchanted land

Im Introbild "TCB RULES FOREVER" eingeben. Mit <F3> kann man unternehmen, genauso wie mit <F2>.

## 1.15 enduro racer

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

## 1.16 entity

Freezer:  
Energie: 007AEF  
Leben: 00BAEB

## 1.17 entropy

Freezer: Anzahl der Leben: 01B6BB

---

## 1.18 epic

Freezer :  
Zeit: C21C29  
Waffe: C20037

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

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

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

## 1.19 erbe ii - das schmutzige erbe

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

Einen Zettel mit Lolita's Telefonnummer hat man bereits.

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

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

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

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

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

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

---

Sportwagen !

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

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

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

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

Heimfahrt - und ab zur Bank.

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

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

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

## 1.20 Das Erbe

Lösung:

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

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

In der Küche gilt es, die schmutzigen Teller abzuwaschen - natürlich

---

per Hand, das heißt ohne Benutzung der Spülmaschine, die zuviel Wasser verbraucht. Ein Blick in den Keller verrät, daß der Feuerlöscher vollkommen veraltet ist und unbedingt ausgewechselt werden muß.

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

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

Fahren Sie stattdessen lieber mit dem Bus in die Stadt. Dort müssen Sie sich um eine neue Einrichtung für Ihre Villa kümmern. Kaufen Sie bei dem Geschäft "Göbel" eine Matraze (Modell "Federmat"), ein Eichenholz-Bett, den Sessel "Christoph Columbus", den Glastisch und den rechten Kühlschrank. Für spätere Zeiten empfiehlt es sich, einen Reklamekugelschreiber mitzunehmen. Weiter geht es zu Inge, der Besitzerin eines Mischwarenladens ("Gehe zu Straße" auf der rechten Seite des Bildschirms). Dort sollten Sie sich Briefpapier, Schlagsahne und einen CO<sup>2</sup>-Feuerlöscher besorgen. Benutzen Sie doch auch 'mal die Klingel auf dem Ladentisch (Sie erhalten eine Briefmarke). Die letzte Station Ihres Stadtbummels ist der Waschsalon. Reinigen Sie Ihr Hemd mit einer Waschmaschine - Lolita wird es Ihnen bei einem möglichen Rendezvous danken. Irgendwo liegt auch noch eine interessante Broschüre bezüglich Umweltschutz im Alltag.

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

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

## 1.21 eric the warrior

Freezer: Anzahl der Leben: 01B12B

## 1.22 escape from the planet of the curse

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

Freezer: Unendlich Credits: 043613 (In der nächsten Zeile Wert auf 0 setzen)

## 1.23 espana 92

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

## 1.24 evil tower

Zur Einleitung: Man sollte nicht vergessen, das Nikodemus um Mitternacht in dem Raum mit dem "Ankh-Zeichen" sein muss.

Um die Zeit bis 24 Uhr zu überbrücken drücke man entsprechend oft auf die > Sleep < Taste.

Ab 1.00 Uhr kann man gefahrlos den Raum verlassen.

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

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

Es ist Zeit eine Etage höher zu gehen. Die meisten Türen lassen sich mit der > Open < Taste öffnen. Für andere benötigen wir aber einen Universal-schlüssel, den wir aber noch nicht haben.

Der Weg führt uns nach rechts, solange bis wir in dem Raum mit dem Ankh-zeichen sind. Dies ist d e r Raum, der uns vor allen Gefahren beschützt.

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

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

Unser Weg führt uns wieder und weiter nach oben.

Zwischendurch immer die Uhr im Auge behalten.

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

trick kennen wir ja nun.  
Weiter links finden wir eine Kerze. Einpacken.

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

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

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

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

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

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

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

Ab, wieder nach unten. Im Raum neben den Särgen bekommen wir ein neues

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

Nun wieder eine Etage höher. Die Mauer dort benötigt den Zauberspruch aus dem Zauberbuch (...äh...Elbereth, war's doch, oder). Jetzt können wir links weiter gehen, um das grüne Monster kümmert sich Wendy.

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

Ab durch den Tunnel !

## 1.25 executive leaderboard

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

## 1.26 exolon

In der Highscore-Liste "AD ASTRA" eingeben und man hat unendlich Leben.

## 1.27 extase

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

## 1.28 exterminate

Leben Freezeradresse: 0193D3

## 1.29 exterminator

Freezer: Unendlich Credits: 03C733 (In der nächsten Zeile Wert auf 0 setzen)

## 1.30 eye of horus

Man muß ganz einfach nur "SPAM" (in der Highscore-Liste ?) eintippen, und erhält dafür unendlich viele Leben.

---

## 1.31 eye of the beholder

### Tips :

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

### Level 1:

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

### Level 2:

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

### Level 3:

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

### Level 4:

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

### Level 5:

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

### Level 7:

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

### Level 9:

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



**Level 8:**

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

**Level 10:**

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

**Level 5:**

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

**Level 6:**

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

**Level 10:**

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

**Level 11:**

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

**Level 12:**

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

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

## 1.32 eye of the beholder 2

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

---

Freezer: Erfahrung:  
Charakter 1 C6703E  
2 C67198  
3 C672F3  
4 C6744D  
5 C675A7  
6 C67701

Bei Charakteren, die mehreren Klassen angehören Wert +4 (hexadezimal)

### 1.33 f-15 strike eagle ii

Freezer:  
Maverick-Konto: 0C38329  
Sidewinders: 0C38327

### 1.34 f-16 falcon

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

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

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

### 1.35 f-19 steal fighter

Freezer-Adressen:

Aufmunitionierung: Bay 1: CF27  
Bay 2: CF29  
Bay 3: CF2B  
Bay 4: CF2D

### 1.36 f-19 stealth fighter

Freezer: Munition:  
Bay 1 CF27  
2 CF29  
3 CF2B  
4 CF2D

### 1.37 f-29 retaliator

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

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

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

Frezzer: Raketenadressen:  
AIAAM FIRE BOLT: 11305  
AMRAAM 120A: 11307  
AIMI32 ASRAAM-N: 1130B  
AIM9M-R-SIDEWINDER: 11309  
BACK-WINDER 9X: 1130D  
MAVERICK: 1130F  
CSW: 11311  
CRUSE MISSILE: 11313  
ASALM: 11315  
GUN: 11317  
CHAFF: 1131B  
FLARE: 1131D

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

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

Ihr solltet etwa mit 230 mph auf die Landebahn zufliegen. Dann das Fahrwerk ausfahren und den Sinkflug beginnen. Wenn Ihr die Landebahn erreicht habt, sollte die Flughöhe noch ungefähr 50 Fuß betragen, und der künstliche Horizont waagrecht stehen. Jetzt die Geschwindigkeit drosseln. Das Flugzeug landet auf diese Weise ohne Schaden. Wem das zu langweilig ist, der sollte einfach über den Tower hinwegfliegen und mit dem Fallschirm abspringen.

### 1.38 f/a-18 interceptor

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

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

### 1.39 f1 grand prix

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

### 1.40 face off ice hockey

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

### 1.41 faery tale adventure

Wenn es einem nicht reicht einen Gegenstand einmal aufzuheben, dann wendet man den Cheat an. Geht auf GAME, PAUSE drücken, ITEMS drücken, MUSIC drücken und es erscheint TAKE darunter, womit man einen Gegenstand beliebig oft nehmen kann.

### 1.42 fantasy island dizzy

Freezer: Unendlich Leben: 0142CC (In der nächsten Zeile Wert auf 00 setzen)

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

### 1.43 fastfood dizzy

Freezer: Leben: 45FED

### 1.44 fate - gate of dawn

Freezer:  
 Hitpoints: C145C5  
 Edelsteine: C14667  
 Diamanten: C1465D  
 Kristalle: 1465B  
 Schriftrollen: C465F  
 Flaschen: C14661  
 Pakete: C14663

Ausrüstungsgegenstände Character Winwood:

Byte	Waffen	Tränke	Rüstungen	Gegenstände	Helme	Schuhe	↔
	Handschuhe	Pfeile	Anzahl:16	63=Bog,99			
C145F9-C14602	C14712-C14725	C14603-C1460B	C14627-C1463A	C1460C-C146014			↔
C1461E-C14626	C14615-C1461D	C14698-C14691					

01	Stock	Stärke 1	Normale Rüstungen	Perle	Normal	Normal	Normal	↔
	Holzpfeile							
02	Knüppel	Alkohol weg 1	"	Spiegel	"	"	"	↔
	Trickpfeile							
03	Messer	Ausdauer 1	"	Pfeife	"	"	"	↔
04	Eisenrohr	VGeschick 1	"	Kleeblatt	"	"	"	↔
05	Dolch	AGeschick 1	"	Schlinge	"	Armee Stiefel	"	↔
	Kampfpfeile							
06	Stilett	Vitalität 1	"	Magischer Fussel	"	Jokerschuhe	"	↔
	Kristallpfeile							
07	Peitsche	Intelligenz 1	"	Eichenblatt	"	Magie A	"	↔
	Jabbapfeile							
08	Schlegel	Weisheit 1	"	Heiliger Granatwerfer	"	Kraftschuhe	"	↔
	Doompfeile							
09	Knüttel	Charme 1	"	Lebenstein	"	Flügelschuhe	Zauber	↔
	Handschuhe Nutspfeile							
0A	Mistforke	Stärke 2	"	Todesstein	Hakenhelm	Archschuhe	Diebes	↔
	Handschuhe Shredpfeile							
0B	Pikel	Ausdauer 2	"	Kristallstab	Sonnenhelm	Frin Schuhe	Ritter	↔
	Handschuhe Steinpfeile							
0C	Sichel	VGeschick 2	Doom Panzer	Heilstab	Zauberhelm	Haken Schuhe		↔
	Box Handschuhe Agepfeile							
0D	Sense	AGeschick 2	Dämon Rüstung	Handtuch des Teufels	Ritterhelm	Glade		↔
	Schuhe Arch Handschuhe Blitzpfeile							
0E	Lanze	Intelligenz 2	Teufels Robe	Schwere Kiste	Meisterhelm	Olkon		↔
	Schuhe Silber Handschuhe Todespfeile							
0F	Enterhaken	Weisheit 2	Silber Rüstung	Magischer Sack	Teufelshelm			↔
	Glücks Schuhe Teufels Handschuhe Fuzzpfeile							
10	Beil	Charme 2	Silber Panzer	Gralstab	Geisterhelm	Blitz Schuhe		↔
	Heilige Handschuhe Eispfeile							
11	Axt	Alkohol weg 2	Kristall Rüstung	Kleine Pfeife	Mondhelm	Xantas		↔
	Schuhe Sturm Handschuhe Killpfeile							
12	Hackebeil	Vitalität 2	Kristall Panzer	Flammenstab	Hulkshelm	Flammen		↔
	Schuhe Dämonen Handschuhe Mörderpfeile							
13	Kurzschwert	Müdigkeit weg	Feuer Rüstung	Drachenstab	Gordshelm	Walker		↔
	Schuhe Bane Handschuhe Fluchpfeile							
14	Machete	Hunger weg	Feuer Panzer	Dümpel	Eisenhut	Panik Schuhe		↔
	Eis Handschuhe Blutpfeile							
15	Säbel	AMagie 1	Seidenrobe	Jaggalak	Lizard Mütze	Dämonen Schuhe		↔
	Wize Handschuhe Flammenpfeile							
16	Schwert	AVersteck 1	Zauber Mantel	Steinstab	Wazzhelm	Grimmschuhe		↔
	Par Handschuhe Bogpfeile							
17	Langdolch	AGeschick 1	Stein Rüstung	Meisterstab	Archhelm	Blutschuhe		↔
	Himmels Handschuhe Premiumpfeile							
18	Langschwert	AFeuer 1	Stein Panzer	Gathalak	Zauber Mütze	Ritter		↔
	Schuhe Jabba Handschuhe Crimpfeile							
19	Großschwert	AInfekt 1	Glücks Rüstung	Spiralgem	Bannhelm	Engels Schuhe		↔
	Mörder Handschuhe							
1A	Breitschwert	MKraft 1	Glücks Panzer	Dreamstone	Engelstuch	Luftschuhe		↔
	Drain Handschuhe							
1B	Kampfhammer	Unverwundbarkeit 1	Feen Mantel	Crincross	Hexenhelm	Sternen		↔
	Schuhe Shred Handschuhe							
1C	Streitaxt	AKritisch 1	Voon Mantel	Marbeye	Kleriker Kappe	Wizzschuhe		↔
	Fluch Handschuhe							
1D	Schädelhammer	ACharm 1	Sonnen Rüstung	Erinstaff	Heiliger Helm	Königs		↔
	Schuhe Lore Handschuhe							

1E Morgenstern MAuge 1 Mond Panzer Lightpearl Smashhelm Feuerschuhe ↔  
 Mond Handschuhe  
 1F Doomschwert AGift 1 Zauber Tonga Shadeshag Blizzhelm Galeschuhe ↔  
 Shane Handschuhe  
 20 Silber Klinge AMagie 2 Dracs Rüstung Gemstab Sturmhelm Mangars Schuhe ↔  
 Crane Handschuhe  
 21 Klein Schild AVerstecken 2 Dracpanzer Brolgem Kristallhelm ↔  
 Opalschuhe  
 22 Boomerang AGeschick 2 Blut Rüstung Lightstab Diamantheim Schleimschuhe  
 23 Kampf Boomerang AFeuer 2 Xornrobe Lampe Gralshelm Steinschuhe  
 24 Schild AInfekt 2 Zauber Rüstung Repostab Seidentuch  
 25 Bogen MKraft 2 Zauber Panzer Sternstab Dracshelm  
 26 Langbogen Unverwundbarkeit 2 Jinx Panzer Goldauge Donnerhelm  
 27 Zauber Bogen AKritisch 2 Gords Rüstung Locstab Jinxkappe  
 28 Meister Bogen ACharm 2 Engelsrobe Stift Unarhelm  
 29 Arch Bogen MAuge 2 Heilig Mtl Starflöte  
 2A Kristall Bogen AGift 2 Heilig Rüstung Fracstab  
 2B Kristall Schild Jugend Pinsel  
 2C Zauber Schild Erfrischen Windmantel Farbtopf  
 2D Eishammer Kurieren Steinring  
 2E Zauberaxt Entgiften Windpanzer Opalkey  
 2F Feuerschwert WaffenKlasse Plus 1 Zornes Panzer Dublone  
 30 Feuer Hammer Rüstungsklasse Plus 1 Diamant Mantel  
 31 Feuer Schild VerteidigungsKl. Plus 1 Diamant Rüstung  
 32 Feuer Boomerang AngriffsKlasse Plus 1 Diamant Panzer  
 33 Argondolch WaffenKlasse Plus 2 Lindrobe  
 34 Steindolch Rüstungsklasse Plus 2 Kraftrobe  
 35 Golddolch VerteidigungsKl. Plus 2 Lichrobe  
 36 Stein Bommerang AngriffsKlasse Plus 2 Mähnenrobe  
 37 Eisschwert Stärke 3 Stys Panzer Bogstab  
 38 Eisdolch Intelligenz 3 Anmaschild Todesstab  
 39 Wurfstern Ausdauer 3 Steinschild Froststab  
 3A Silber Lanze VGeschick 3 Hoolcape Altersstab  
 3B Blutbogen AGeschick 3  
 3C Engelsstab Weisheit 3  
 3D Hulkhammer Charm 3  
 3E Medusastab HitPoints Plus 1  
 3F Wizebogen Heile 4  
 40 Gords Axt Heile 8  
 41 Maniapike Heile 15  
 42 Armbrust Heile 40  
 43 Engelbogen Heile All  
 44 Feen Schild Spruch  
 45 Crim Peitsche Berserker  
 46 Ruhm Schwert Condor  
 47 Crim Stab Mut Plus  
 48 Styx Schild Restaurieren  
 49 Hexen Hammer Stärke 4  
 4A Warphammer Intelligenz 4  
 4B Ausdauer 4  
 4C VGeschick 4  
 4D AGeschick 4  
 4E Weisheit 4  
 4F Charm 4  
 50 HitPoints Plus 2  
 51 Stärke 5  
 52 Intelligenz 5

53 Ausdauer 5  
54 VGeschick 5  
55 AGeschick 5  
56 Weisheit 5  
57 Charm 5  
58 HitPoints Plus 3

Schriftrollen C1465E  
Piaster C145A5  
Kristalle C1465A  
Diamanten C1465C  
Flaschen C14660  
Pakete C14662

## 1.45 fatman

Ein paar nette Geheimwörter:

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

## 1.46 federation quest

Level Codes:

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

Mission Codes:

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

---

## 1.47 fifa international soccer

Folgende Codes im Optionsbildschirm eingeben:

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

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

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

## 1.48 fighter bomber

Einfach unter einem der folgenden Namen eintragen:

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

## 1.49 fighting soccer

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

## 1.50 final blow

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

## 1.51 The Final Fight

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

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

## 1.52 final whistle

Freezer: Torkonto: 1AF1D

---



## 1.53 fire & brimstone

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

## 1.54 fire and ice

Freezer:

Schneebomben ledc3 (nur \$99)

Extrawaffen ledc7 (nur \$99)

Leben ledb7 (nur \$00 setzen)

Smartbombs ledc03

Levelschlüssel ledcb auf FF setzen

Levelanwahl: Im Titelscreen freezezen:

Adresse 0013EF (Wert: LevelCodes\*4 in HEX! Level 7 -> 28 -> \$1C)

alle Welten: 00

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

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

"COOL" eintippen um unendliche Leben zu bekommen.

## 1.55 fire fighter

Freezer: Anzahl der Leben: 01B2B3

## 1.56 fireforce

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

## 1.57 first samurai

Freezer: Leben: C849

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

<F1> Energie und Waffen

---

<F2> unendlich Energie  
 <F3> unendlich Leben

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

## 1.58 flag catcher

Moves Freezeradresse: C161C5

## 1.59 flashback

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

Level	Easy	Normal	Hard	ODER	Easy	Normal	Hard
1	Back	Play	Clop	WIND	FIRE	MINE	
2	Loup	Toit	Cara	SPIN	BURN	YOUR	
3	Cine	Zapp	Cale	KAVA	EGGS	LINE	
4	Good	Lynx	Font	HIRO	GURT	NEST	
5	Spiz	Scsi	Hash	TEST	CHIP	LISA	
6	Bios	Gary	Fibo	GOLD	TREE	MARY	
7	Hall	Pont	Tips	WALL	BOLD	MICE	

Freezer:

§C31D9B Anzahl der Treffer, die man aushalten kann.

## 1.60 flight of the intruder

Das oberste Gebot ist, gegenteiligen Ratschlägen aus dem Handbuch zum Trotz, daß Ihr unter 1000 Feet zu Euren Zielen fliegt. So müßt Ihr Euch nicht dauernd mit SAM-Raketen herumschlagen und braucht auch nicht dauernd im Zickzack zu fliegen, um den Geschossen der Flugabwehrkanonen auszuweichen. Das einzige, was Ihr im Tiefflug beachten müßt, ist, keine Flugabwehrstellung direkt zu überfliegen, sonst werdet Ihr mit ziemlicher Sicherheit zumindest beschädigt. Zum Thema Beschädigungen: Wenn eines der beiden Triebwerke ausgefallen ist oder der Tank ausläuft, sofort umkehren oder "Abort Mission" wählen. Das Risiko, daß das zweite Triebwerk getroffen wird, ist einfach zu hoch. Wenn die Maschine abstürzt, nicht den Schleudersitz betätigen, sondern lieber die Mission abbrechen. Nur wenn Ihr über dem Meer abstürzt, habt Ihr eine reelle Chance, einen Absprung zu überleben und aufgefischt zu werden. Brücken zerstört man am besten mit einer "Paveway". Man sollte einen ECM-Pod bei sich haben, da man zum Abwurf der Bombe in größerer Höhe einfliegen muß. Außerdem sollte man darauf achten, daß man seinen "Wingman" nicht unterwegs verliert, da sonst niemand das Ziel "beleuchtet" und man dann seine Bombe nicht abwerfen kann. Damit der "Wingman" unterwegs von keiner Flak getroffen wird, muß man sein ECM selbst aktivieren (alleine kommt der Bursche nie

auf diese Idee!), indem man kurzzeitig die Kontrolle über das Flugzeug übernimmt. Danach sollte man so schnell wie möglich in sein eigenes Flugzeug zurückkehren, damit der "Wingman" es nicht überholt. Wenn man mit mehreren Sektionen fliegt, sollte man folgendes beachten : In die Sektionen, mit denen man später selbst fliegen will, kommen die Anfänger als Piloten, in die Maschinen, die man lieber die ganze Zeit sich selbst überlassen will, kommen die Asse. Ein kleiner Trick: Angenommen Wing Commander hat Euch eine Sektion Intruder und eine Sektion Phantoms zur Verfügung gestellt, so stellt Ihr die Startzeit der beiden F-4 so ein, daß sie je nach Entfernung des Ziels der Operation ca 15-20 Minuten nach dem Intruder vom Flugdeck abheben. Während dieser Zeit zerstört Ihr mit den A-6 Haupt- und Zweitziel und bringt über den Golf von Tonkin mit Flugziel Träger. Wenn Euch die beiden Phantoms begegnen, schaltet Ihr den Autopiloten der Intruder ein und wechselt in die Phantom. Da kein anderes Flugzeug von Euch im Luftraum ist, ist alles, was auf dem Radarschirm erscheint, Freiwild und darf abgeschossen werden.

Zur Übung eignen sich am besten die Missionen "Morning Song", "Deck Alert" und "MIG Cap", die man, soweit möglich, mit beiden Jets bestreiten sollte. Ziemlich happig sind hingegen die Mission "Hunter Killer". Da das Landen per Hand nicht einfach ist, lohnt es sich zuvor einige Übungsflüge zu absolvieren; dabei hat sich besonders die Coobts-Technik bewährt. Im Landeanflug Fahrwerk und Hook nicht vergessen und vor allem den richtigen Flugzeugträger anfliegen. In den Missionen sollte nur mit automatisch abschaltendem Zeitraffer geflogen werden, um nicht in heikle Situationen zu geraten. Wer es mit der A6 leichter haben will, sollte immer bei schlechten Wetter anfliegen. Beim Bombardieren schnell und tief anfliegen (Speed über 500. Höhe unter 500). Wird man mit voller Bombenladung angegriffen, wenn nötig, die schwere Last abwerfen, um wendiger zu sein. Wer ein ECM-Pod hat - unbedingt benutzen! Um Luftabwehrraketen zu entkommen, wartet man, bis die Dinger schön nah dran sind und dreht dann hart ab; keinesfalls dabei den Afterburner einschalten. Rookies sollten folgende Einstellung bevorzugen: Lt., normal Energie, easy Tragets und half Fuel.

## 1.61 flimbos quest

Freezer: Unendlich Leben: 000EC4 (In der nächsten Zeile Wert auf 00 setzen)

## 1.62 flink

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

## 1.63 flood

Level Codes:

Frog Year Quif Long Word Fred Wine(Wing) Grip Trap Thud Frak Vine Jump Nill

Four Grit Zing Jing Lido Pool Hate Reed Lime Quit Wing Flee Giga Head Lood  
Sing Joux Pink Gogo Lets Quad Bill(Bril) Eggs Hens Nail Soap Foam Meek

Freezer: Unendlich Leben: 17E77 (In der nächsten Zeile Wert auf 00 setzen)

Paßwort "SCOPEX"

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

## 1.64 fly harder

Level Codes:

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

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

## 1.65 forgotten worlds

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

## 1.66 formula one grand prix

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

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

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

## 1.67 frenetic

Freezer: Unendlich Leben: 0064B1 (In der nächsten Zeile Wert auf 00 setzen)

---

## 1.68 frontier - elite 2

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

Automatische Zielvorrichtung:

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

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

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

KAMPF:

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

SCHMUGGEL:

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

AUFTRÄGE:

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

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

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

ROSS 154: Planet Merlin, Sirocco Station, Schmuggler: Merchant Nakamichis

Export:

tierisches Fleisch: 30- 70 Credits

Import:

Industriegüter: 40

schwere Kunststoffe: 5- 10

Spirituosen: 30- 50

Obst und Gemüse: 30

---

Getreide: 15  
Computer: 100  
Roboter: 250-450

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

Export:

Obst und Gemüse: 30- 40 Credits  
Spirituosen: 100-150  
Luxusartikel: 300-400

Import:

Industriegüter: 25  
Computer: 100  
Luftbefreiung: 10- 20  
Landw. Geräte: 10- 20

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

Export:

Getreide: 10- 15 Credits  
Obst und Gemüse: 20- 40  
Spirituosen: 100

Import:

landw. Geräte: 10- 20  
Computer: 100  
Roboter: 350-450

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

Export:

synth. Fleisch: 70 Credits  
Dünger: 3- 5  
Industriegüter: 30  
Computer: 100  
Robert: 350-450  
Metallegierungen: 10- 15  
schwere Kunststoffe: 10- 15

Import:

tierisches Fleisch: 70  
Tierhäute (illegal): 1100

## 1.69 frostbyte

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

## 1.70 fugger

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

## 1.71 full contact

Wer als Solospieler "QAZWXEDCRFVTGBYHNUJM" eingibt, gibt seinem Partner den Todesstoß.

## 1.72 fusion

<ESC> für Quit drücken, Restart mit <E>.

Im Highscore "SWAMP THING" eintippen und dann <E> für Start.

## 1.73 future wars - time travellers

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

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



## 1.74 galaxy 93

Freezer: Anzahl der Leben: 01E063

## 1.75 galaxy blast

Freezer:  
Weapons: 027739  
Wobblers: 0296

## 1.76 The Games Espana 92

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

## 1.77 gateway to the savage frontier

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

## 1.78 gauntlet

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

## 1.79 gauntlet 2

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

## 1.80 gear works

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

## 1.81 geisha

Muschelcodes für den Taucherteil:

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

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

## 1.82 gem'x

Levelcodes:

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

Gebt mal als Levelcode "THREED", "CREDITS" oder "STRIP" ein.

## 1.83 gemini wing

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

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

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

## 1.84 georg glaxo

Freezer: Munition: C31001

## 1.85 ghost runner

Level Codes:

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

## 1.86 ghostbusters ii

<ALT>+<CTRL>+<S>+<U> gedrückt halten, wenn das Logo erscheint und dann <FIRE> drücken, um den Cheatmodus zu aktivieren oder einfach im ersten Level den Pausemodus anwählen und danach "Varptr" eingeben. Schon hat man unendlich Zeit, Seile, Schleim etc. Mit <F1> kommt man dann einen Level weiter.

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

## 1.87 ghosthunter

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

## 1.88 ghost 'n' goblins

Freezer: Unendlich Leben: C18842 (In der nächsten Zeile Wert auf 00 setzen)

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

## 1.89 ghouls 'n' ghosts

Einfach nur "KAREN BROADHURST" ("KARENBROADHURST" oder "STEFHENBROADHURST") eintippen.

---

## 1.90 giganoid

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

## 1.91 global effect

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

## 1.92 global gladiators

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

Freezer:  
Leben: 45E95  
Ms: 45E99  
Energie:45E9D

## 1.93 globdule

Level Codes:

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

## 1.94 globulus

Level Codes:

oNUCiNov  
!!350JDa  
2SzzEjj2  
OmQ88tDC

---

06 IVEs8AZ?  
11 dynlelcJ

Achtung Groß- und Kleinschreibung beachten !

## 1.95 goblins

Level Codes:

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

## 1.96 gods

Level Codes:

2 Mao  
3 OTX  
4 PBI

Cheatpaßwort: "SORCERY" für unendliche Energie

Freezer: Adresse 000225 in der nächsten Zeile auf 00 setzten und man hat unendliche Leben.

Extraleben \$227.

Mehr Geld erhält man im Shop, wenn man Adresse BGA auf FF setzt.

## 1.97 gold rush

Wie komme ich raus aus der Stadt?

vor dem Haus: use key (2 Mal)

im Haus: close top (desk), get statement, read statement (wegen

---

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

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

## 1.98 golden axe

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

## 1.99 goldrunner

Im Highscore "EASYMODE" eintippen für folgende Tastenbelegung:

<F9> einen Level weiter  
 <F8> Cheat ausschalten

## 1.100 gory story

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

## 1.101 grand monster slam

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

## 1.102 gravity force

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

Level Codes:

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

### 1.103 The Great Giana Sisters

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

### 1.104 gremlins

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

### 1.105 gremlins 2

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

### 1.106 guild of thieves

Komplettlösung:

In the Boat  
- nach Westen springen

Scrub  
- Mann helfen

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

Gallery  
- Minnesänger auf Aquarell spielt Laute, singt "urfanore pendra" und schwebt

---

- ein Stück über dem Boden
- Ölgemälde mitnehmen

## Drawing Room

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

## Billiard Room

- rote Kugel öffnen (Diamantring)
- Billiardstock nehmen

## Spare Bedroom

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

## Music Room

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

## Library

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

## Courtyard

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

## Bedroom

- unter Bett Plastikkübel mit Made (zum Angeln)

## Quarter

- aus der antiken Vitrine Schlüssel mitnehmen

## Kitchen

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

## Junk Room

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

## By the moat

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

## Dining Hall

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



## On the Path/Stable

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

## Wine Cellar

- um in den Weinkeller zu gelangen öffnet man die Tür in der Gloomy Passage (Lampe an!) und kommt auf die Flight of Steps, die in den Keller führen
- böartige Ratten ertränken (am Rohr ziehen) und Absperrhahn öffnen
- sollte kein Wasser kommen, so geht man zur Toilette und spült
- wenn der Keller halb überspült ist, schließt man den Absperrhahn wieder
- wenn alle Ratten ertrunken sind holt man sich die Wein- und die Champangerflasche (Bombe wenn man sie schüttelt und "hooray" sagt)
- Rotweinflasche enthält Rubin

## By the moat

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

## Main Bedroom

- Spiegel in der Tasche verstecken

## Courtyard

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

## Golden Wheatfield/Inside the mill

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

## Antechamber

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

## Temple

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

## Junction Chamber

- Eisenstangen nur aus Styropor (zerbrechen)

## Circular Chamber

- den Fingerknochen und das Herz in der Truhe mitnehmen

## Top of the Waterfall

- aufgerollte Strickleiter lösen
- zum Tempel zurückkehren

## Temple

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

## Sandy Bank

- Platinbrosche nehmen
- im Sand graben
- Stiefel sofort anziehen

#### Claustrophobic Chamber/Craggy Cave/Rock Face

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

#### Cemetery

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

#### Outside the shop/Shop front/Behind the Counter

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

#### Zoological and Botanical Garden

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

#### Muddy Room

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

#### Temple

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

## Courtyard

- Käfig abstellen
- Würfel mitnehmen

## Main Bedroom

- Bild von der Wand nehmen
- Kabinett öffnen
- Schild lesen
- aufs Bett setzen und oberen Knopf mit Fingerknochen betätigen

## Secret Laboratory

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

## Passage

- Wertgegenstände in den Safe legen

## Room of hot Coal

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

## Yellow Room/Green Room/Blue Room/Red Room

- aus jedem Zimmer den jeweiligen Würfel mitnehmen

## White Room

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

## Boathouse

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

## Bank of Kernovia

- den Vogel trainieren, daß er "hello" sagen kann
- ist der Vogel fähig "hello" zu sagen trainiert man ihn, daß er ausschließlich "hooray" sagt
- in die Bank müssen folgende Gegenstände mitgenommen werden
  - a) der Vogel
  - b) die Champangerflasche
  - c) der Plastikwürfel
  - d) der Antiwürfel
  - e) das Kaugummi
  - f) die Plastikkreditkarte (Hosentasche)
  - g) die Laute
- die restlichen Dinge sollten abgelegt werden
- man betritt die Bank (Kaugummi kauend)
- einreihen in eine längere Schlange (join the longer queue)
- Kassierer (teller) Plastikkreditkarte zeigen
- im Büro des Managers folgende Schritte unternehmen (Reihenfolge wichtig)
  - drop the cage

- mynah bird
- hooray
- shake the champagne bottle
- das Büro wird abgeschlossen (vom Direktor)
- man verstopft das Schlüsselloch mit dem Kaugummi (stick the gum into the  
(keyhole )
- Plastikwürfel und Antiwürfel in Hosentasche stecken
- Laute spielen (play the lute and sing urfanore pendra)
- nach Süden schweben und dann nach Osten in den Cubical Room gehen

#### Cubical Room

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

## 1.107 gun slinger

Leben Freezeradresse: 01B4AB

## 1.108 gunship 2000

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

Tips für Hubschrauberpiloten:

Ein wichtiger Hineis zuerst: ohne vor dem Spiel geladenen Tastaturtreiber (KEYB US) ist diese Simulation nur sehr schwer zu bedienen, außerdem wird die Tastaturschablone sinnlos. Wer Speicherprobleme hat, sollte wirklich alle TSR's (auch den Maustreiber) aus dem Speicher entfernen. Man sollte

von Anfang an das realistische Flugverhalten des Hubschraubers wählen, da man sonst keine speziellen Flugmanöver benutzen kann. Wer Probleme hat, die Flughöhe zu halten, sollte kurz den Autopiloten einschalten, da dieser die Höhe stabilisiert. Die Waffen sollte man unbedingt selber bedienen, die Gegenmaßnahmen kann man zu Beginn dem Kopiloten überlassen. Sobald man den Hubschrauber einigermaßen beherrscht (nach 2-3 Trainingsmissionen), sollte man sich echte Aufträge geben lassen, da man nur so an Beförderungen und damit an die reservierten Hubschraubertypen und vor allem an sein Team kommt. Von den anfänglichen Gegnern geht nicht viel Gefahr aus. Man sollte niedrig bleiben und wissen, wann es genug ist: wenn einem der Rotor angeschossen wurde und man keine Munition mehr hat, sollte man schleunigst zur Basis fliegen. In 20 Fuß Höhe ist man vor gegnerischen Raketen sicher (schon mal unter einer Palme durchgeflogen ?!). Generell sollte man nur über 100 Fuß fliegen, wenn man etwas sucht (Ärger oder Pick-Up Punkte). Ein Wort zur Bewaffnung: ideal ist ein (Longbow-)Apache mit 16 Hellfires und 4 Stingers an den Flügelspitzen. Ist eines der Waffensysteme nicht verfügbar, kann man die Hellfires durch TOW's oder Helstreaks und die Stinger durch Sidewinder ersetzen. Ungelenkte Hydras sind nicht zu empfehlen, da man beim Abfeuern zu stark steigt und die computerkontrollierten Piloten mit ihnen überhaupt nichts anfangen können. Das gleiche trifft auf MG-Gondeln zu, alle anderen Waffen braucht man nicht, da man das gleiche Ergebnis auch mit Hellfires erreicht. Für Entfernungen unter 1,5 km ist die Bordkanone ideal. Wenn man jetzt endlich sein Offizierspatent hat, stellt sich die Frage, wie man sein Team zum Besten einsetzt. Normalerweise teilt man es auf, um Zeit zu sparen-nur wenn beide Ziele dicht beieinander liegen, kann man seine fünf Gunships zusammenlassen. Search and Destroy-, Luftlande- und Rettungsmissionen sollte man immer selber fliegen, da sich die computergesteuerte Gruppe sehr schwer tut, das Ziel zu finden. Falls man etwas transportieren muß, braucht man natürlich einen Blackhawk. Dieser sollte sich in der Dreiergruppe befinden, damit ihm zwei Apaches Deckung geben können. Ansonsten kann man reine Apache-Gruppen verwenden, manchmal kann man allerdings auch einen Aufklärer gut gebrauchen. Ein kleiner Bug am Rande: Wenn ein Hubschrauber auf einer Basis landet, werden in etwa 75% der Fälle auch alle anderen betankt und aufmunitioniert. Später werden die Gegner um einiges kompetenter, man sollte deshalb sehr auf seine Deckung achten. Hervorragend zur Tarnung geeignet sind Flußtäler und Straßenschluchten, hier kann man außerdem hervorragend Pop-Up-Manöver durchführen: in einem Tal stoppen und den Auto-Hover Modus einschalten (mit 0). Wenn man das Collective nicht verändert hat, steigt man sofort stark. Hat man ca. 500 Fuß Höhe erreicht, reduziert man das Collective auf 0 und wirft Flares und Chaff. Die Automatik fängt den Helikopter am untersten Limit auf, welches immer 50 Fuß betragen sollte. Nun sind alle Gegner in der näheren Umgebung in den Karten verzeichnet und man kann sie ausschalten, ohne böse Überraschungen zu erleben. Das macht man, indem man langsam steigt, bis die Gegner vom Zielsystem erfaßt werden. Hier sind Mastvisiere und Fire-and-Forget-Waffen wie die Hellfire MMW von großem Nutzen, da man sofort wieder in Deckung gehen kann, bzw. sie gar nicht erst verlassen muß. Noch ein kleiner Tip zur Zielsuche: viele Gebäude und vor allem auch Panzer- und Lastwagenkolonnen sind an oder auf Straßen zu finden, Marineeinheiten sind logischerweise im Wasser, an den Ausgängen von Schluchten lauern oft Luftabwehreinheiten. Die beiden Hauptziele werden natürlich auch am besten verteidigt.

## 1.109 guy spy

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

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

## 1.110 hai

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

## 1.111 hammerfist

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

## 1.112 hard 'n' heavy

Schatzkammern sind in Level 2, 3, 4, 6, 8, 9, 11, 13(2x), 14, 17, 18, 20, 24.  
Geheimsprünge sind in Level 6, 14, 18, 22.  
Unsichtbare Durchlässe sind in Level 5, 17, 19, 22.

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

## 1.113 hard drivin'

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

## 1.114 hard drivin' ii

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

Freezer: Unendlich Zeit: C22BB8 (In der nächsten Zeile Wert auf 00 setzen)

---

## 1.115 hare raising havoc

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

## 1.116 harlequin

Freezer: Leben: \$1CC09

## 1.117 harpoon

Strategietips zur Wasserschlacht: 9.0 Takeover

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

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

SS-N-19-Shipwreck-Lenkflugkörper auf den nördlichsten NATO-Flugplatz abfeuern. Wenn die meisten Raketen treffen, sollte der Flugplatz unbrauchbar sein. Danach greifen Eure TU-22M-Backfire-StandOff-Bomber den Flugplatz AKa und Eure TU-16 Badger StandOff-Bomber den Flugplatz AHa an. Gebt ihm am besten alles, was Ihr habt! Ihr solltet immer mindestens 2 IL-76, Mainstay-Patrouillen mit je zwei Jägern als Begleitschutz in der Luft haben. Feindlichen Jägern solltet Ihr mit einer mindestens 1,5fachen Überlegenheit begegnen ( 3 MIG 29 gegen 2 F-16C ). Gegen F-16C solltet Ihr als Sieger hervorgehen. Das einzigste Problem dürfte die F-15C sein, da ihre AIM-7M - "Sparrow"-Flugkörper eine größere Reichweite als die AA-10 "Alamo" besitzen. Also stellt zunächst die "Range Circles" auf die Reichweite Eurer und der feindlichen AAMs ein sowie Euren Treibstoffvorrat inklusive Rückflug (wichtig!). Nun sollten die F-15 von zwei verschiedenen Richtungen angegriffen werden, wobei eine zurückbleibt. Nähert Euch vorsichtig dem Radius ihrer Waffen. Sobald ihr mitgeteilt bekommt, daß Sparrows auf Euch zufliegen, zündet Ihr den Nachbrenner und fliegt in die entgegengesetzte Richtung. Sind die Sparrows auf der Strecke geblieben, wiederholt Ihr das ganze Manöver noch einmal und zwar solange, bis der feindliche Waffenradius auf den der "Sidewinder" geschrumpft ist. Ihr dürft jetzt nur noch wenig Sprit haben und solltet den Abschluß der anderen Staffel überlassen. Schon zu Beginn nähert sich eine F-15 Eurer Kampftruppe. Keine Angst - die Kirov wird sie vernichten. Doch es ist ratsam, zur Zeit des Angriffs die Hubschrauberpatrouillen auf ein Minimum zu reduzieren, damit sie nicht Opfer eines Luftangriffs werden. Sind die Langstreckenbomber von ihrem Einsatz zurückgekehrt und aufgetankt, sollten sie sofort die anderen Flugplätze unter Beschuß nehmen. Ist die uneingeschränkte Luftüberlegenheit erreicht- alle Flugplätze sind zerstört- sollte man sich öfter mal den "Status" ansehen. Die Flugzeuge,

die es noch geschafft haben, Eurem Angriff zu entkommen, werden früher oder später mangels Sprit ein Loch im Erdboden hinterlassen. Sind nur noch maximal sechs Flugzeuge in der Luft (Ihr könnt also 118 Abschüsse verbuchen), so handelt es sich um E-3-Sentry Frühwarnzeuge großer Reichweite des Gegners, die keine Gefahr mehr darstellen. Ein anderes Problem sind die NATO-U-Boote, die meist zuerst zum Schuß kommen. Ein Patentrezept hierzu kenne ich nicht, man sollte entweder ruckartige Kursänderungen mit Höchstgeschwindigkeit vornehmen, um Torpedos zu entkommen oder man sollte versuchen, sich in größtmöglicher Tiefe und mit Schleichfahrt vor ihnen zu verbergen. Die beiden nördlichsten U-Boote sollten zum Hauptverband stoßen, die übrigen werden früher oder später in Gefechte verwickelt. Ist man im Besitz der Luftherrschaft im nördlichen Norwegen, sollten sich TU-95 Bear auf die Suche nach den zwei anderen NATO-Flottillen machen. Sind sie entdeckt, sollten sich die SU-22-Fencer-Staffeln um alle drei Flottillen kümmern. Sind erst einmal alle Flughäfen ausgeschaltet, könnt Ihr in Seelenruhe die Häfen erledigen. Noch etwas: Die auf Eurem Flugzeugträger stationierten Jagdmaschinen sollte man aus allen Gefechten heraushalten, denn sie sind einem Angriff von NATO-Flugzeugen nicht gewachsen.

### 1.118 hate

Wenn man in der Highscoreliste "JUDITH" eingibt sind folgende Tasten aktiv:

<F9> Unsterblichkeit  
<F10> ein Level weiter

### 1.119 hawkeye

Freezer: Unendlich Leben: 00EC9B (In der nächsten Zeile Wert auf 00 setzen)

<P> für Pause, dann <HELP> und nocheinmal <P> drücken für folgende Tastenbelegung:

<DEL> nächster Level  
<2> ?

### 1.120 head games

Leben Freezeradresse: 01C8EB

Level Codes:

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

---



## 1.121 heavy metal

Im Panzerlevel kann man sich durch das gleichzeitige Drücken von <CTRL>+<SHIFT> bis zu 99 Leben besorgen.

## 1.122 heimdall

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

## 1.123 heimdall 2

Im Magiebildschirm die Zeichen:

< | \_

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

Freezer:  
Energie: C13062  
Runensagen (Magie): C13064  
Stärke: C13066  
Angriffsgeschick: C13069  
Vorrat an gewählter Wurfwaffe: C12F27  
Goldstücke: C12F69  
Hähnchen: C125C7  
Kleiner Laib Brot: C12B07

## 1.124 helter skelter

Paßwörter: Spin, Flip, Ball, Goal, Left, Twin, Play

## 1.125 henry in panik

Leben Freezeradresse: 0319A9

## 1.126 hero quest

Um seinem Charakter die nötige Knete für all die schönen Dinge, die der Shop so zu bieten hat, zu besorgen, beginnt man einfach einen Quest, sackt im ersten Bild Goldsäcke oder ähnliches ein und verläßt den Quest einfach wieder. Dies wiederholt man, bis einem das Geld förmlich zu den Ohren rausquillt. Wer seine geschwächte Spielfigur körperlich in Höchstform bringen will, kann dies in gleicher Weise tun. Einfach einen Magier in den

Quest mitnehmen, dort von ihm heilen lassen und wieder raus aus dem Quest. Nach einigen Wiederholungen des Ganzen ist unser Abenteurer wieder fit.

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

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

Freezer:

	Lebenspunkte	Würfel
Barbar:	1037	1039
Zwerg:	10C9	10CB
Elf:	115B	115D
Zauberer:	11ED	11EF

## 1.127 hillsfar

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

## 1.128 hired guns

Im Spiel eingeben:

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

Bananen sind die besten Waffen.

## 1.129 history line

Level Codes:

1-Spieler Modus

Deut. Seite	Datum	Franz. Seite
Pulse	Aug. Sep. 14	Batle
Civil	Okt. Nov. 14	Goose
Mouse	Dez. 14 Jan. 15	Sport
Venom	Feb. Mar. 15	Bimbo
Noise	Apr. Mai 15	Tempo
Right	Jun. Jul. 15	Baron
Orkan	Aug. Sep. 15	Bummm
Front	Okt. Nov. 15	Level
Ratio	Dez. 15 Jan. 16	Toxin
Parts	Feb. Mar. 16	Princ
Plane	Apr. Mai 16	Clean
Flame	Jun. Jul. 16	Xenon
Gotha	Aug. Sep. 16	Signs

Balon	Okt.	Nov. 16	House
Pause	Dez. 16	Jan. 17	Sigma
Elite	Feb.	Mar. 17	Seven
Infra	Apr.	Mai 17	Zombi
Hills	Jun.	Jul. 17	Moves
Cobra	Aug.	Sep. 17	Blade
Atlas	Okt.	Nov. 17	Zorro
Amper	Dez. 17	Jan. 18	Stone
Rhein	Feb.	Mar. 18	Mosel
Candl	Apr.	Mai 18	Order
Stern	Jun.	Jul. 18	Sodom

## 2-Spieler Modus

Code Einheiten Depots Fabriken  
dt./franz/gesamt

Track	25/20/	45	1	1
Husar	40/37/	85	2	2
Beast	23/36/	78	3	2
Plate	20/19/	39	1	0
Light	28/28/	56	4	2
Scrol	35/35/	70	2	2
Virus	45/55/100	4	4	
Bison	38/38/	76	0	0
Druck	55/55/110	2	3	
Troll	4/ 4/	8	0	2
Uboot	36/36/	73	1	2
Droid	43/43/	86	2	2
Grand	1/ 1/	75	8	5
Royal	22/19/	41	0	2
Water	66/66/142	2	2	
Skill	32/32/111	4	4	
Skull	33/35/	68	0	2
Audio	41/39/	80	2	2
Spell	37/37/	74	2	2
Camel	53/53/106	2	4	
Flags	48/39/	87	0	0
Story	26/29/	92	4	3
Scout	38/38/	76	0	2
Green	52/57/169	8	8	

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

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

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

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

Wenn man gegen den Computer spielt, sollte man dafür sorgen, das bei Spielwerte der Computer oben und der Mensch darunter steht. Dadurch ist man dem

Computer überlegen. Allerdings bekommt man nicht den Code für den nächsten Level.

### 1.130 holiday maker

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

Tips: Code 1: KERTAKIS

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

Code 2: NEW SAXONY

### 1.131 hollywood poker pro

Eine Frau aussuchen, dann <H> drücken und halten und <F9> dazu drücken. Anschließend DROP anklicken (Evtl. auch zweimal hintereinander) und man bekommt immer 100\$ mehr.

### 1.132 hook

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

### 1.133 horror zombies from the crypt

Level Codes:

WOLFMAN  
HAMMER  
LUGOSI  
NOSFERATU  
GARLIC  
BOGEYEATER  
CUSTODES

Wer auf unendlich Leben steht, der sollte mal "BOGEYEATER" als Paßwort eingeben. Man landet zwar wieder im 1.Level, kann jedoch mit <ESC> wieder zur Paßwortabfrage und somit in höhere Levels einsteigen.

---

### 1.134 hudson hawk

Im Screen mit den Coyright-Hinweisen "SCIENCEFICTION" eintippen und man hat unendlich Leben.

Gebt mal "SANITYCLAUSISCOMINGTOTOWN" ein!

Freezer: Leben: 0052E9

### 1.135 human race

Level Codes:

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

### 1.136 The Humans

Level Codes:

01 DARWIN	31 RAVING BURK	61 DAEMONSLATE
02 ANDIE PANDY	32 YOU GOT IT	62 BIG RAB
03 GET A LIFE	33 SGNIMMEL	63 MIAMI VICE
04 CARLOS	34 MINISTRY	64 MARGARET M
05 HOWIE	35 MAD FREEDY	65 A34732473
06 MOOBLE	36 BIZARRE	66 HELP ME

07 CSL            37 FREE SCOTLAND    67 THE EXILES  
 08 THE HUMBLE ONE 38 APPLEJUICE    68 EIGHTLANDS  
 09 PIXIE        39 PAYDAY        69 WINE AND DINE  
 10 MILESTONE    40 BANANNA MOON    70 NIN  
 11 WAR WAR WAR    41 BONUS        71 TECHNOPHOBE  
 12 J MCKINNON    42 BOUNCING    72 GETTING THERE  
 13 UNLUCKY      43 NO MONEY     73 TIME IS  
 14 BLUE MONKEY    44 A S F        74 RUNNING OUT  
 15 RED DWARF     45 VISION       75 LORDS OF CHAOS  
 16 BAD TASTE     46 SISTERS      76 NOW ITS DONE  
 17 THE KITCHEN    47 FAST FASHION   77 IM OUT OF HERE  
 18 CJ            48 CARGO        78 HERES TO A  
 19 SORT IT OUT    49 RAB C NESBITT   79 BETTER LIFE  
 20 SMART        50 RANGERS      80 BYE BYE BYE  
 21 VILLA3BORO2    51 RAINBOW  
 22 EARLY MORNING 52 DOODY  
 23 BORO4LEEDS1   53 MIGHTY BAZ  
 24 EASY LIFE     54 TIRED  
 25 JIMS TIES     55 CONSOLIDATED  
 26 PARKVIEW     56 STAY HAPPY  
 27 NICENEASY    57 AMERICA  
 28 GREEN CARD    58 ANOTHER DAY  
 29 COOKIE       59 ISOLATION  
 30 MALCY MALC    60 PROMISED LAND

## Jurassic Levels:

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

andere Codes für Jurassic Levels ?

01 DARWIN	31 GALLOWS FIELD	61 3 NEGATIVES
02 DOOM	32 PLAGUE PIT	62 GIMME SHELTER
03 SPYDER	33 CANDLESTICKS	63 BLOAT ON
04 480	34 BROWN SUGAR	64 STAGGER HOME
05 BILLS	35 BABBLE	65 I LOVE ME
06 BROKE AGAIN	36 BLATHER	66 WHO DYOU LOVE
07 OUR SHELF	37 TRADER	67 AAAAAARGH
08 NO SUPORT	38 SCARY MAN	68 SOS
09 MR PARROT	39 BOILED EGGS	69 LUCIFERS CHILD
10 7 MILE WALK	40 NEED MORE	70 PYTHON LEE
11 BLIZARD	41 TURBO NUTTER	71 QUANTUM LEAP
12 MINI EGGS	42 ITD BE OKAY	72 SISTER BLUE
13 KEEF	43 IF THE FIRST	73 ARIES
14 WORLDOFOUROWN	44 LOT HADNT BEEN	74 TUARUS
15 ITSTOSH	45 PUBLISHED	75 FATEANDFORTUNE
16 BESTEST BUDS	46 POUCHED	76 DOES IT MATTER
17 OO CHILDREN	47 WHINGEIN	77 WHAT WE PUT
18 BLUE STUFF	48 SAD BOYS	78 THIS IS IT
19 LEOPARD	49 CRAMP	79 SEE YA
20 ALAN B STARD	50 GLUM	80 FOREVER
21 DANNEEE	51 HASSLED	
22 LOWEEZ	52 GOLD LABEL	
23 KATIEWOOH	53 POULTRY GOOSE	
24 RADCLIFFE	54 KATE4LOUISE0	
25 IDONTLIKEBRAWN	55 DRAKEER	
26 GILL NGDES	56 SOURFACE	
27 HOW MUCH	57 LURCH	
28 THE SLOBS	58 ENDOSCOPY	
29 MRS T	59 JUST TAKE 5	
30 ALMANBURIE	60 HAVE A BREAK	

## 1.137 hunt for red october

Spiel abspeichern und dann einfach iweder neu laden und es hat sich einiges getan!

## 1.138 hunter

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

2.Person (099,061)  
 3.Person (195,119)  
 Diskette (100,225)  
 Code (090,153)  
 Computer (224,153)  
 Kernwaffe (028,227)  
 Professor (049,115)  
 Mönch (058,174)  
 Mann (181,197)  
 Verwundeter (010,036)  
 Schlüssel (163,170)

Gefängnis (135,238)  
feindliches HQ (077,225)  
Säge und Antibiotika (151,121)

### 1.139 hybris

In der Highscoreliste "Commander" eingeben und Feuer drücken. Mit <F9> kommt man in den nächsten Level, <F10> aktiviert einen Schutzschild. Wenn man während der Commander-Auswahl <SPACE> drückt, kommt man in ein weiteres Menü.

Warten bis das zweite Titelbild geladen worden ist und dann <SPACE> drücken.

### 1.140 hydra

Während des Spiels "KILLKILLKILL" eingeben für folgende Tastenbelegung:

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

### 1.141 hyper blob

Level Codes:

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

### 1.142 hägar

Level Codes:

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



### 1.143 ikari warriors

Um unendlich viele Soldaten (soldiers) zu erhalten, muß man "FREERIDE" in der Highscore-Liste eingeben.

### 1.144 The Immortal

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

### 1.145 impact

Levelcodes (Level 1-8): GOLD, FISH, WALL, PLUS, HEAD, FORK, ROAD und USER

### 1.146 imperium

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

BLAYMS	66
LUAYAX	37
THECTE	37
KRAYK	26
LUATAX	87
TRAISS	37
PHAYSON	27
ALLELUX	50
NAIGON	74
NAYGON	52
BLATMS	37
LUAIX	53
LUAQAX	31
SHARMUS	62
NUGON	76
SMOYAS	33
SHUMS	40
THITE	50
LIETER	73

## 1.147 impossamole

In der Highscore-Liste einfach folgendes eingeben.

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

## 1.148 in 80 tagen um die welt

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

## 1.149 The Incredible Machine

Gebt mal folgendes Paßwort ein: "XYLOPHONE"

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

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

## 1.150 indiana jones - action adventure

Unbegrenzte Continues: In der Highscore-Liste "Sillynam" eingeben. Schreibe "JEHOVA" und verändere die Levels durch "L" und die Icons durch "I".

## 1.151 indiana jones - actiongame

Schreibe "JEHOVA" und verändere die Levels durch L und die Icons durch I .

## 1.152 indiana jones iii - indiana jones and the last crusade

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

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

rüberzuspringen.

Im Highscore "SILLYNAM" eintragen!

#### Komplettlösung

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

Im Schloß wird der Butler "freundlich" gebeten, Indy hineinzulassen. Durch den oberen Durchgang gehen und den betrunkenen Soldaten suchen. Diesem wird der Krug abgenommen (Antworten 3-2). Damit geht es in die Küche, wo ein Bierfaß steht. Krug füllen, das Bier auf die heißen Kohlen unterm Schweinebraten gießen. Den Braten mitnehmen und den Krug wieder füllen. Wieder zurück zum Ankunftspunkt und dann in die Halle gehen. Der ersten Wache links den Krug geben, und aus der Kleiderkammer eine Diener-Uniform klauen. Den Krug in der Küche wieder füllen. Zwischendurch kommt man in einen Raum mit einer Ritterrüstung. Ein Tritt dagegen, die Hellebarde kippt um und hinterläßt eine unübersehbare Marke im Boden. Das ist für den weiteren Verlauf wichtig ! Die nächste Wache unterhalb der Treppe läßt einen durch, wenn man für 15 Mark eine Lederjacke verkauft. Nun die Treppe hoch und in den ersten Raum links rein. Die Truhe öffnen und das Geld sofort (!) nehmen. Die Diener-Uniform anziehen, raus aus dem Raum und weiter auf den langen Flur. Die Wache dort kann man umgehen, indem man ihre Rundgangsrouten nicht kreuzt. Man kann ihr aber auch das Bild aus Henrys Haus geben. zweite Truhe, in der sich eine Uniform befindet. Bei genauerem Hinsehen stellt sich aber heraus, daß sie zu klein ist. Es ist aber ein Messingschlüssel drin, mit dem Indy wieder zur Kleiderkammer geht (Umziehen nicht vergessen !), das Schloß aufschließt und eine graue Uniform mitnimmt, die aber noch nicht angezogen wird ! Zurück zur zweiten Truhe, die graue Uniform anziehen und zu dem Raum gehen, den man links oben sieht. Darin befindet sich das Alarmsystem des Schlosses. Der Wache dort gibt man die Biographie, und sie haut ab. Nun den Inhalt des Kruges in das Gitter des Alarmsystems gießen. Die Anlage ist nun außer Gefecht. Raus aus dem Raum und die nächste Treppe nach oben suchen. Die Wache davor verhauen und in den rechten der bewachten Räume gehen, um ein Erste-Hilfe-Set mitzunehmen. Wenn Indy dieses Set benutzt, hat er neue Kraft zum Boxen. Die Treppe hoch und die Wache dort zusammenschießen (1-2-1). In die erste Tür rechts rein. Dem Hund dort den Braten geben und den Pokal vom Aktenschrank nehmen. Hat man nun der einen Wache das Bild gegeben, findet man in diesem Aktenschrank einen unausgefüllten Passierschein (mit Safekombination), welcher mitgenommen werden muß (der Safe ist hinter einem großen Gemälde im Raum auf dem Gang, wo man der Wache das kleine Bild gab). Der Pokal wird jetzt in der Küche mit Bier gefüllt (auf dem Weg dahin ans Umziehen denken), dann wieder hoch zur Tür, wo der Hund war. Auf dem Flur im rechten Quergang steht Biff, ein mächtig starker Wächter, der aber nach Genuß des Biers aus dem Pokal nicht mehr ganz so mächtig ist: ein Schlag reicht. Jetzt links den Gang entlang, wo wieder ein Wächter ist. Gleich kurzen Prozeß und ihn verhauen. Dann ins letzte Zimmer dieses Ganges gehen und einen silbernen Schlüssel mitnehmen. Zurück zum Punkt wo Biff, der starke Wächter stand, und nun den rechten Gang entlang. Hinter der letzten Tür steht ein Schrank mit Geld drin (mitnehmen). Indys Dad ist hinter der Tür, über der sich zwei grüne Kabel befinden. Die Tür mit dem silbernen Schlüssel aufschließen, und die Zwei haben sich gefunden. Wieder raus auf den Flur, wo sie gleich verhaftet werden. Dem Knaben, der sie verhaftet gibt man nun das alte Buch aus Henrys Wohnung. Danach finden sich beide gefesselt an Stühlen wieder. Nun nach rechts zur Ritterrüstung hoppeln. Und zwar so lange, bis die Marke im Boden exakt zwischen den Stühlen ist. Einmal kurz die Rüstung drücken, und die Hellebarde fällt genau zwischen die beiden Stühle. Henry nun in den Kamin gehen lassen. Indy drückt gegen die rechte Statue neben dem Kamin. Dieser öffnet sich und beide laufen hinaus. Draußen findet sich ein Motorrad. Hat man noch das Galtagebuch gehts

nun zum Flughafen. Man geht durch den Ausgang, der einen zum Doppel-decker führt. Auf jeden Fall hier erstmal abspeichern, da im Doppel-decker alles schnell gehen muß, und zwar so:

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

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

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

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

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

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

## 1.153 indiana jones iv - indiana jones and the fate of atlantis

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

Lösung:

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

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

## 1.154 indianapolis 500

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

## 1.155 insanity fight

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

## 1.156 interchange

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

## 1.157 international championship

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

## 1.158 international karate

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

Tastaturbelegung :

<F1> 1 Player Modus  
<F2> 2 Player Modus  
<F3> Musik an/aus  
<F4> Geräusche an/aus  
<F6> Jeweils Geschwindigkeiten zum einstellen  
<-> Lautstärke leiser stellen  
<+> Lautstärke lauter stellen  
<\*> Sonne verändern  
<S> Schatten der Karatekämpfer verändern  
<T> Man sieht den Karatekämpfer nackt

Während des Games eingeben:

"FREZ" Spiel einfrieren  
"PAC" Ein niedlicher Pac-Man erscheint  
"FISH" Ein Fish springt aus dem Wasser  
"BIRD" Ein Vogel erscheint  
"PERI" Ein Peroskop kommt aus dem Wasser  
"FUCK" ?  
"CUNT" ?

Weitere Codes:

ANBK, EDHK, GLZP, SHAH, STEW, TOTO, ANGL, FOOK, GPZP, SIMR, SUNL.

---



## 1.159 interphase

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

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

## 1.160 intruder alert

Leben Freezeradresse: C14E93

## 1.161 invest

Freezer-Adressen: Geld: 17E77

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

## 1.162 iron lord

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

## 1.163 ishar 2

Freezer:

Anzahl der Pfeile : C1A54A

Charakter Geist Körper Vitalität

1	C1881E	C18826	C1868D
2	C1881F	C18827	C1868F
3	C18820	C18828	C18691
4	C18821	C18829	C18693
5	C18822	C1882A	C18695

## 1.164 ishar 3

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

---

## 1.165 island of lost hope

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

## 1.166 it came from the desert

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

## 1.167 ivanhoe

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

Im Pausenmodus "JC IS THE BEST" eingeben und man ist auch im Cheatmode.  
<DEL> killt alle herumfleuchenden Aliens und  
<CTRL> killt den Obermacker im Bonus-Stage.

## 1.168 jaguar xj 220

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

Freezer:

C00297: Byte 8-10 Koordinaten des Wagens auf der Strecke  
Byte 12 Geschwindigkeit  
Byte 14+15 Position des Wagens auf der Fahrbahn  
C001A7: Byte erstes Anzahl der gefahrenen Runden  
Bytes 5 Tankinhalt (1F=voll)

Geld: C001B5

## 1.169 james pond

Während des Spieles einfach "JUNKZARD" eingeben und der Cheat ist aktiviert. <D> öffnet die Exits und die Tasten oberhalb von <SPACE> sind für die direkte Levelanwahl. <RETURN> macht unverwundbar.

Freezer: Unendlich Leben: 0001B1 (In der nächsten Zeile Wert auf 00 setzen)

## 1.170 james pond 2

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

<B> zaubert Badewanne herbei  
<C> zaubert Auto herbei  
<F> verleiht Flügel  
<G> lädt mit <S> gespeicherte Position  
<M> Level-Menü erscheint  
<P> zaubert Flugzeug herbei  
<RETURN> Unverwundbarkeit  
<S> Speichert aktuelle Position  
<X> Levelende

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

Freezer: Unendlich Energie: 002287 (In nächster Zeile Wert auf 00 setzen)

## 1.171 james pond 3

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

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

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

## 1.172 jeanne d'arc

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

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

## 1.173 jet strike

Level Codes:

01 TDEJQNQL  
02 JHALMROB

---

03 R2WVUVCP  
04 VZQRUDOP  
05 HTETAPOJ  
06 NFYHOTAR  
07 RPSREBSX  
08 TREFCPMJ  
09 XHYJMVKX  
10 HHSFMBQX  
11 HXEXWPWV

### 1.174 jim power

Freezer :  
Leben: 5AB  
Keys: 5AA  
Bombs: 5AC  
Zeit: 5AD

Man geht während des Spiels mit <P> in den Pausemodus und tippt "VELOU" ein. Spielt man jetzt weiter, so hat man unendlich viele Leben, unendlich viele Smartbombs und man kann den Level mit den F-Tasten anwählen. Mit <1> bis <BACKSPACE> bekommt man das gesamte Waffenarsinal.

### 1.175 jimmy white's whirlwind snooker

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

### 1.176 joe & mac - the caveman ninja

Freezer:  
Player 1: C05FBE  
Player 2: C05FC8

### 1.177 john madden's american football

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

Wenn Ihr bei einem erspielten Paßwort eine der beiden letzten Zahlen verändert, so ergibt das eine völlig neue Spielpaarung. Auf diese Weise

---

könnt Ihr Euer Lieblingsteam auch im Endspiel zum Sieg führen.

Freezer: Adresse 152B7 (oder 18329) beinhaltet die Anzahl der "Downs". Wird hier eine Null eingetragen, erhält man nach dem nächsten Spielzug ein neues "First Down". Ist der Gegner mal in Ballbesitz, ändert man den Wert der Adresse auf 04 und heimst nach dem folgenden Spielzug automatisch wieder das Leder-Ei.

## 1.178 jumping jackson

Level Codes:

ROCKNROLL  
NOISES  
TENE BRE  
SYNTHE  
FUNK  
ELVIS

## 1.179 jumpy

Bei diesem Spiel wird das Cheat-Wort in die Highscoreliste eingetragen.

"Cassanova" bringt 99 Leben

"Skidrow" bringt mehr Punkte

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

## 1.180 jungle strike

Level Codes:

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

Freezer:

Hellfires: C2C829

Hydras: C2C8B

Sprit: C2C82E (Nicht größer als 63 einstellen!)

Leben: C2C835

Energie: C2C837

## 1.181 jungle strike cd<sup>32</sup>

Level Codes:

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

## 1.182 jurassic park

Level Codes:

B5A48352  
D54C67AA  
D5F4AB62  
95B48B42  
85A4834A  
F54C6FAA  
C57C77B2  
C56C7FBA  
A5149F5A

## 1.183 k 240

Freezeradresse für Geld: C368D7

<RETURN> drücken und folgendes eingeben:

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

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

## 1.184 kaiser

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

## 1.185 karate kid 2

Drücke <P> um in den nächsten Level zu gelangen (1 Player Modus).

---

## 1.186 katakis

Ein kleiner Cheat für unendliche Leben:

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

## 1.187 Die Kathedrale

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

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

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

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

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

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

## 1.188 kick off 2

Freezer: Die Windstärke stellt man bei \$19D75

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

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

## 1.189 kick off expansion

Um einen Elfmeter abzuwehren einfach <FIRE> drücken.

## 1.190 kid chaos

Level Codes:  
2 LFEGOKOKQCK  
3 BMNEPGHITJJ  
4 NRLQTAGASIM  
5 OPTSQARBL0D

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

## 1.191 kid gloves

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

Während des Spiels <F1> drücken und "RMIAXXOX" eingeben. Das ergibt dann:  
<F6> Bringt einem zum Shop  
<F7> Einen Level weiter  
<F8> Extra Schlüssel, Sprüche und Geld  
<F9> unsichtbar

Freezer: Unendlich Leben: 014C3B (In der nächsten Zeile Wert auf 00 setzen)

---



## 1.192 killing cloud

Level Codes:

02 A66TRDEX  
03 2WWTR7EX  
04 Q44FRCE2  
05 3XX8RCCM  
06 XXX8VCCN  
07 4338VCCN  
08 W3Q8VCAM  
09 63QTGDEX  
10 CA2TG7EF

## 1.193 The Killing Game Show

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

Freezer: Unendlich Leben: 002255 (In der nächsten Zeile Wert auf 00 setzen)

## 1.194 kings of the beach

Level Codes:

01 SIDEOUT  
02 GEKKO  
03 TOPFLITE  
04 SUNDEVIL

Cheat-Codes:

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

## 1.195 kings quest 5

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

Koenig Graham laesst sich zu Cedrics Herrn, dem guten Zauberer Crispin fuehren. Crispin uebertraegt ihm die Faehigkeit, die Sprach der Tiere ver-

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

DER WEG IN DIE WUESTE

Direkt vor dem hohlen Baum entdeckt Sir Graham einen stabilen Stock. Ihr schleudert den Stock auf den Hund, der - ein Bild in noerdlicher Richtung - einen Termitenhaufen aufgescharrt hat. Auch der Termitenkoenig badankt sich bei Sir Graham und bietet ihm seine Dienste an. Sir Graham geht nun durch Wueste.

KARTE 1:

```

1          1=TEMPEL   F=SKELETT
=          2=FELSEN OASE G=RAUEBER OASE
X=X=X=2=X=X=X=X=X=X=X=3=4=5=6 3=ZIGEUNER !=OASE
= = = = = = = = = = = = = = = = 4=TRAUERWEIDE
X=X=X=X=X=X=X=X=X=X=X=X=7=8=9=0 5=GEISTERWALD
= = = = = = = = = = = = = = = = 6=CRISPIN
X=X=X=X=X=X!=X=X=X=X=A=B=C=D 7=TERMITEN
= = = = = = = = = = = = = = = = 8=GNORN
X!=X=X=F=X=X=X=X=X=X=E 9=WALD
= = = = = = = = = = = = = = = = 0=SCHLANGE
X=X=X=X=X=X=X=X=X=X=X=X=X=X=E A=BIENEN
= = = = = = = = = = = = = = = = B=TAVERNE
X=X=X=X=X=X!=X=X=X=X=X=X=X=X=E C=ZUECKERBCK.
= = = = = = = = = = = = = = = = D=DORF
G=X=X=X=X=X=X=X=X=X=X=X=X=X=X=X=E E=SCORPION
    
```

Im Nordwesten entdeckt ihr einen orientalischen Tempel. Sir Graham verschanzt sich hinter einem der Felsen und wartet ein Weilchen: Zwei berittene Wuestenraeuber naehern sich dem Tempel. Einer von ihnen klopf mit diamantbesetzten Stab gegen die Tempelpforte, worauf sie sich auf magische Weise oeffnet. Die Raueber haben ein Stueck weiter im Sueden ihr Lager aufgeschlagen. Sir Graham stiehlt den geheimnisvollen Stab (er befindet sich in einem kleinen Zelt) und geht zurueck zum Tempel. Hinter der Pforte (man klopf mit dem Stab dagegen, um sie zu oeffnen) befindet sich eine grosse Schatzkammer. Sir Graham nimmt ausser der Oellampe und dem Goldstueck weiter rechts vom Eingang nicht mit. Er geht wieder raus und tut gut daran, denn die Pforte schliesst sich schon nach kurzer Zeit von selbst und kann nur von aussen geoeffnet werden. Bevor Sir Graham die Wueste verlaesst, nimmt er dem Skelett den Schuh weg (siehe Karte). Nun geht's zu den Zigeunern...

Ein Mann gewaehrt euch gegen das Goldstueck Einlass zu einer Wahrsagerin, die euch endlich erklaren kann, warum der boese Zauberer Mordack die Koenigs-

familie verschleppt hat: Mordack ist der Bruder von Mannanan (siehe KQ III), den Alexander, Sir Grahams Sohn, seinerzeit in eine Katze verwandelt hat. Wie unfein! Allein in Alexanders Macht liegt es, Mannanan zurueckzuverwandeln.

#### EIN BLICK IN DIE KUGEL

Nun droht Mordack, Alexanders Schwester und seine Mutter zu toeten, falls er sich weigert, aus Mannanan, der Katze, wieder einen Menschen zu machen. Schwierig wuerde es nur, wenn Alexander die Zauberformel, die er damals eingesetzt hatte, vergessen haette - und genau das hat er...Die Wahrsagerin gibt Sir Graham ein Amulett, das ihn vor boesem Zauber schuetzen soll. Etwas weiter oestlich trifft ihr auf eine sprechende Trauerweide. Dieser Baum erzaehlt Euch, dass er eigentlich eine Prinzessin sei. Die Hexe aus dem Geisterwald war es, die ihr Herz gestohlen habe. Daraufhin sei die Prinzessin zur Trauerweide geworden. Nun, vor der Hexe braucht Sir Graham dank des Amulett keine Angst zu haben. Ihr ueberreicht ihr gelassen dir Oellampe: Die Hexe oeffnet sie und wird prompt darauf von dem darin gefangenen Geist unschaedlich gemacht.

#### IM HEXENHAUS

...oeffnet ihr zunaechst die Truhe und nehmt das Spinnrad mit. In der Schublade findet ihr einen Beutel, der drei Edelsteine enthaelt. Die Hexe hat in der Deckenleuchte ihres Hauses einen kleinen Schluessel versteckt. Mit dessen Hilfe laesst sich eine kleine Tuer oeffnen, die in einem grossen Baum mitten im Geisterwald eingearbeitet wurde (der Baum befindet sich etwas oestlich vom Hexenhaus). Dahinter 'befindet' sich das goldene Herz der Trauerweide. Um aus dem verhexten Wald wieder rauszukommen, muss Sir Graham zu einem Trick greifen. Zuerst drueckt ihr westlich vom Hexenhaus die Bienenwabe aus. Der heruntertropfende Honig bildet eine klebrige Pfuetze. Dann lasst ihr die 3 Edelsteine genauso auf den Boden fallen, dass der letzte direkt in der Honigpfuetze landet.

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

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

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

#### DIE NADEL IM HEUHAUFEN

Sir Graham beginnt, im Heuhaufen herumzustoebeln. Sogleich rueckt das gesamte Termitenheer zur Hilfe an. Einige Zeit spaeter praesentiert der Termitenkoenig

eine goldene Nadel, die sein Heer ausgegraben hat. Er gibt sie Sir Graham. Wie der Zufall so will, gehoert die Nadel dem Dorfschneiderlein. Ihr bringt sie ihm anstandshalber zuerueck und erhaltet zum Dank den Umhang. Sir Graham hat jetzt alle wichtigen Gegenstaende erhalten, die er zum ueberqueren des Gebirges benoetigt: Mit dem Tambourin verscheucht ihr die Schlange, die den Pfad nach Osten blockiert. Da es in den Bergen sehr kalt ist, muesst ihr den warmen Umhang ueberziehen. Solltet ihr Hunger bekommen, esst ihr etwas von der Lammkeule.

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

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

#### IN DER HOEHLE DES YETI

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

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

#### KARTE 2:

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

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

**MORDACKS SCHLOSS:**

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

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

In einem der Schraenke findet ihr einen Sack mit trockenen Erbsen. Direkt an die Vorratskammer grenzt die Kueche an. Dort trifft ihr auf eine Gefangene von Mordack, Prinzessin Cassima. Schenkt ihr das Medaillon, und ihr gewinnt ihr Vertrauen. Nun geht Sir Graham durchs Schloss. Da ist der seltsame Diener Mordacks, der euch in ein dunkles Verliess steckt. Sir Graham findet dort in einem Mauseloch ein Stueck Schimmelkaese, welches nur mit Hilfe des Angelhakens zu holen ist. Prinzessin Cassima befreit euch aus dem Verliess und bringt euch zurueck in die Kueche. Wenn ihr das naechste Mal dem unheimliches Diener begegnet, streut ihr die Erbsen auf den Boden, um ihn unschaedlich zu machen. Es ist darueber hinaus moeglich, eine schwarze Katze, den verzauberten Mannanan, zu treffen. In diesem Fall gebt ihr der Katze den Fisch und steckt sie in den Erbsensack. Nun muesst ihr Mordacks Bibliothek aufsuchen. Dort liest Sir Graham das Zauberbuch auf dem Schreibtisch.

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

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

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

## 1.196 kings quest 6

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

Aber: Man muß auf alle Fälle eine Milchflasche und eine Rose im Inventar

haben und eine Rose per Luftpost an Cassima geschickt haben. Und trotzdem kann es sein, das es nicht immer klappt.

### 1.197 klax

Mit Taste "3" kommt man eine Wave weiter, mit Taste "4" kommt man in den letzten Level (100).

### 1.198 kreuz ass poker

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

### 1.199 kreuzweg

Level Codes:

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

### 1.200 krustys fun house

Level Codes:

- 1 HI KIDS
  - 2 NELSON
-

3 PATTIE  
4 MRFLOW  
5 MAGGIE  
6 ZACHARY

## 1.201 kwinksnox

Freezer: Leben: TFD88BA

## 1.202 kwix

Level Codes:

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