

CheatCollectionD.01

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> CheatCollectionD.01		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		August 7, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	CheatCollectionD.01	1
1.1	Cheat Collection	1
1.2	e-motion - us gold	15
1.3	e-swat	16
1.4	eco	16
1.5	edd the duck	16
1.6	edd the duck 2	16
1.7	eishockey manager	16
1.8	elephant antics	18
1.9	elf	18
1.10	eliminator	18
1.11	elite	18
1.12	elvira - mistress of the dark	20
1.13	elvira 2 - the jaws of cerberus	32
1.14	emlyn hughes international soccer	36
1.15	The Empire Strikes back	36
1.16	enchanted land	36
1.17	enduro racer	37
1.18	enemy - tempest of violence	37
1.19	energie manager	37
1.20	epic	37
1.21	erbe ii - das schmutzige erbe	38
1.22	Das Erbe	39
1.23	erben der erde	40
1.24	erik	43
1.25	escape from the planet of the curse	47
1.26	espana 92	47
1.27	evil garden	47
1.28	evil tower	48
1.29	executive leaderboard	50

1.30	exit 16	50
1.31	exolon	50
1.32	extase	50
1.33	extreme violence	50
1.34	eye of horus	50
1.35	eye of the beholder	51
1.36	eye of the beholder 2	52
1.37	f-117 stealth fighter	53
1.38	f-15 strike eagle ii	53
1.39	f-16 combat pilot	53
1.40	f-16 falcon	53
1.41	f-17 challenge	53
1.42	f-19 stealth fighter	54
1.43	f-29 retaliator	54
1.44	f-a-18 interceptor	54
1.45	f1 grand prix	55
1.46	face off ice hockey	55
1.47	faery tale adventure	55
1.48	fantastic voyage	55
1.49	fantasy island dizzy	55
1.50	fatal mission 2	55
1.51	fate - gates of dawn	56
1.52	fatman	60
1.53	fayoh	60
1.54	fears	60
1.55	federation quest	60
1.56	fernandez must die	61
1.57	fifa international soccer	61
1.58	fighter bomber	61
1.59	fightin' spirits - neo	62
1.60	fighting soccer	62
1.61	final blow	62
1.62	The Final Fight	62
1.63	final odyssey	62
1.64	fire & brimstone	63
1.65	fire and ice	63
1.66	fireforce	63
1.67	first samurai	63
1.68	flashback	63

1.69 flight of the intruder	64
1.70 flink cd ³²	65
1.71 flood	65
1.72 fly harder	65
1.73 fly harder cd ³²	66
1.74 flying sharks	66
1.75 for president	66
1.76 forest dump forever	67
1.77 forgotten worlds	67
1.78 formula one grand prix - microprose	67
1.79 foundation waste	68
1.80 frankenstein	68
1.81 fred diamonds	68
1.82 frontier - elite 2	68
1.83 frostbyte	71
1.84 fruit salat	71
1.85 fugger	71
1.86 full contact	71
1.87 fusion	71
1.88 future miner	71
1.89 future wars - time travellers	72
1.90 fuzzball	73
1.91 galactoid	73
1.92 galaga '92	74
1.93 galaga '94	74
1.94 galaxy force 2	74
1.95 game over 2	74
1.96 The Games Espana 92	74
1.97 gamma zone	74
1.98 gateway to the savage frontier	75
1.99 gauntlet	75
1.100gauntlet 2	75
1.101gazza 2	75
1.102gear works	75
1.103geenie	76
1.104geisha	76
1.105gem'x	76
1.106gemini wings	77
1.107ghost runner	77

1.108ghostbusters ii	77
1.109ghosthunter	78
1.110ghosts 'n' goblins	78
1.111ghouls 'n' ghosts	78
1.112giganoid	78
1.113The Gimp	78
1.114glassbeck 2	79
1.115global effect	79
1.116global gladiators	79
1.117globdule	79
1.118globulous	80
1.119gloom deluxe	80
1.120gobliins	80
1.121The Godfather	80
1.122gods	80
1.123gogo	81
1.124gold rush	81
1.125golden axe	81
1.126goldrunner	81
1.127gonks	82
1.128gory story	82
1.129grand monster slam	82
1.130gravity force	82
1.131gravity force 2	82
1.132gravity power	82
1.133great courts - pro tennis tour	82
1.134great courts 2 - pro tennis tour 2	83
1.135The Great Giana Sisters	83
1.136gremlins	83
1.137gremlins 2	83
1.138groundwars	83
1.139guild of thieves	83
1.140gunship 2000	88
1.141guy spy	89
1.142h.a.t.e.	90
1.143hacker 2 - the doomsday papers	90
1.144hades nebula	90
1.145hai	90
1.146hammerfist	90

1.147hanger	90
1.148hard 'n' heavy	91
1.149hard drivin'	91
1.150hard drivin' ii	91
1.151hare raising havoc	91
1.152harlequin	91
1.153harpoon	92
1.154harves nightmare	93
1.155hawkeye	93
1.156head games	93
1.157heart of china	93
1.158heavy metal	95
1.159heimdall	95
1.160heimdall 2	97
1.161helicopter mission	97
1.162hell raisers	97
1.163helter skelter	97
1.164hero quest	98
1.165heroes of the lance	98
1.166hillsea lido	98
1.167hillsfar	98
1.168hired guns	99
1.169history line 1914-1918	99
1.170hoi	100
1.171holiday maker	100
1.172hollywood poker pro	101
1.173hook	101
1.174horror zombies from the crypt	101
1.175hot air	101
1.176hudson hawk	102
1.177human race	102
1.178humans 3 - bonusspiel invaders	102
1.179The Humans	103
1.180hunt for red october	104
1.181hunter	105
1.182hybris	105
1.183hydra	105
1.184hyper blob	105
1.185hägar	106

1.186ice runner	106
1.187ikari warriors	106
1.188imbiss 3	106
1.189The Immortal	107
1.190impact	107
1.191imperium	107
1.192impossamole	108
1.193impossible mission 2025	108
1.194in 80 tagen um die welt	108
1.195The Incredible Machine	108
1.196indiana jones iii - actiongame	108
1.197indiana jones iii - indiana jones and the last crusade	109
1.198indiana jones iv - actiongame	112
1.199indiana jones iv - indiana jones and the fate of atlantis	112
1.200indianapolis 500	123
1.201indy heat	123
1.202infestation	123
1.203insanity flight	123
1.204interchange	123
1.205interlock	124
1.206international championship	124
1.207international ice hockey	124
1.208international karate	124
1.209interphase	125
1.210intruder	125
1.211invaders 2	125
1.212invest	125
1.213iron lord	125
1.214ishar 2	126
1.215ishar 3	128
1.216island of lost hope	128
1.217iso	128
1.218it came from the desert	128
1.219ivanhoe	128
1.220jackman	129
1.221jaguar xj 220	129
1.222james pond - underwater agent	129
1.223james pond 2 - robocod	129
1.224james pond 3	130

1.225	jeanne d'arc	131
1.226	jelly quest ii	131
1.227	jet set willy 3	131
1.228	jet strike	132
1.229	jigsaw	132
1.230	jim power	132
1.231	jimmy white's whirlwind snooker	132
1.232	jimmy's fantastic journey	132
1.233	john madden's american football	134
1.234	jouster 3	135
1.235	judge dredd	135
1.236	jug	135
1.237	jump'em	135
1.238	jumping jackson	136
1.239	jumpy	136
1.240	jungle strike	136
1.241	jungle strike cd ³²	136
1.242	jupiter probe	137
1.243	jurassic park	137
1.244	k 240	137
1.245	kaiser	137
1.246	kangy	137
1.247	karamalz cup	138
1.248	karate kid 2	138
1.249	kargon	138
1.250	katakis	138
1.251	Die Kathedrale	138
1.252	keef the thief	139
1.253	kick off	139
1.254	kick off 2	139
1.255	kick off expansion	140
1.256	kid chaos	140
1.257	kid gloves	140
1.258	killing cloud	140
1.259	The Killing Game Show	141
1.260	kings of the beach	141
1.261	kings quest 3	141
1.262	kings quest 5	141
1.263	kings quest 6	145

1.264klawz the cat	145
1.265klax	146
1.266knightmare	146
1.267knuckle head	146
1.268kreuz ass poker	146
1.269kreuzweg	146
1.270krustys fun house	147
1.271krypton egg	147
1.272kwix	147

Chapter 1

CheatCollectionD.01

1.1 Cheat Collection

Cheat Collection deutsche Version 1.45 (18.10.1998) Teil 2

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

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

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

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

E

E-Motion - US Gold
Cheat

E-Swat
Cheat

Eco
Cheat

Edd the Duck
Cheat

Edd the Duck 2
Cheat

Eishockey Manager
Cheat|Hint

Elephant Antics
Cheat

Elf
Cheat

Eliminator
Codes

Elite
Cheat|Hint

Elvira - Mistress of the Dark
Cheat|Hint

Elvira 2 - The Jaws of Cerberus
Solve|Hint

Emlyn Hughes International Soccer
Cheat

Empire Strikes back, The
Cheat

Enchanted Land
Cheat

Enduro Racer
Cheat

Enemy - Tempest of Violence
Codes

Energie Manager
Cheat|Hint

Epic
Cheat|Codes

Erbe II - Das schmutzige Erbe
Solve

Erbe, Das
Solve

Erben der Erde
Solve

Erik
Hint

Escape from the Planet of the Curse
Cheat

Espana 92
Cheat

Evil Garden
Cheat

Evil Tower
Cheat|Solve|Hint

Executive Leaderboard
Cheat

Exit 16
Cheat|Codes

Exolon
Cheat

Extase
Cheat

Extreme Violence
Cheat

Eye of Horus
Cheat

Eye of the Beholder
Hint

Eye of the Beholder 2
Cheat

F

F-117 Stealth Fighter
Cheat

F-15 Strike Eagle II
Cheat

F-16 Combat Pilot
Cheat

F-16 Falcon
Cheat

F-17 Challenge
Cheat

F-19 Stealth Fighter
Cheat

F-29 Retaliator
Cheat

F-A-18 Interceptor
Cheat|Hint

F1 Grand Prix
Cheat

Face Off Ice Hockey
Hint

Faery Tale Adventure
Cheat

Fantastic Voyage

Cheat

Fantasy Island Dizzy
Cheat

Fatal Mission 2
Cheat

Fate - Gates of Dawn
Solve

Fatman
Cheat

Fayoh
Cheat

Fears
Cheat

Federation Quest
Codes

Fernandez must die
Cheat

FIFA International Soccer
Cheat

Fighter Bomber
Cheat

Fightin' Spirits - Neo
Cheat

Fighting Soccer
Cheat

Final Blow
Cheat

Final Fight, The
Cheat

Final Odyssey
Cheat

Fire & Brimstone
Cheat

Fire and Ice
Cheat

Fireforce
Cheat

First Samurai

Cheat

Flashback
Cheat|Codes

Flight of the Intruder
Hint

Flink CD\$^3\$\$^2\$
Cheat

Flood
Cheat|Codes

Fly Harder
Cheat|Codes

Fly Harder CD\$^3\$\$^2\$
Cheat|Codes

Flying Sharks
Cheat

For President
Cheat

Forest Dump Forever
Cheat|Codes

Forgotten Worlds
Cheat

Formula One Grand Prix - Microprose
Cheat|Hint

Foundation Waste
Cheat

Frankenstein
Cheat

Fred Diamonds
Cheat

Frontier - Elite 2
Cheat|Hint

Frostbyte
Cheat

Fruit Salat
Cheat|Codes

Fugger
Cheat

Full Contact

Cheat

Fusion

Cheat

Future Miner

Cheat

Future Wars - Time Travellers

Solve

Fuzzball

Cheat

G

Galactoid

Cheat

Galaga '92

Cheat

Galaga '94

Cheat

Galaxy Force 2

Cheat

Game Over 2

Codes

Games Espana 92, The

Cheat

Gamma Zone

Cheat

Gateway to the Savage Frontier

Cheat

Gauntlet

Cheat

Gauntlet 2

Cheat

Gazza 2

Cheat

Gear Works

Codes

Geenie

Codes

Geisha

Codes|Hint

Gem' X
Cheat | Codes

Gemini Wings
Cheat | Codes

Ghost Runner
Cheat | Codes

Ghostbusters II
Cheat | Hint

Ghosthunter
Codes

Ghosts 'n' Goblins
Cheat

Ghouls 'n' Ghosts
Cheat

Giganoid
Cheat

Gimp, The
Codes

Glassbeck 2
Cheat

Global Effect
Cheat

Global Gladiators
Cheat

Globdule
Codes

Globulous
Codes

Gloom Deluxe
Cheat

Gobliiins
Codes

Godfather, The
Cheat

Gods
Cheat | Codes

Gogo
Cheat

Gold Rush
Hint

Golden Axe
Cheat

Goldrunner
Cheat

Gonks
Codes

Gory Story
Solve

Grand Monster Slam
Cheat

Gravity Force
Cheat|Codes

Gravity Force 2
Cheat

Gravity Power
Cheat

Great Courts - Pro Tennis Tour
Cheat

Great Courts 2 - Pro Tennis Tour 2
Cheat

Great Giana Sisters, The
Cheat

Gremlins
Cheat

Gremlins 2
Cheat

Groundwars
Cheat

Guild of Thieves
Solve

Gunship 2000
Cheat|Hint

Guy Spy
Cheat

H

H.A.T.E.
Cheat

Hacker 2 - The Doomsday Papers
Cheat

Hades Nebula
Cheat

Hai
Cheat

Hammerfist
Cheat

Hanger
Codes

Hard 'n' Heavy
Cheat|Hint

Hard Drivin'
Cheat

Hard Drivin' II
Cheat

Hare Raising Havoc
Cheat

Harlequin
Hint

Harpoon
Hint

Harves Nightmare
Cheat

Hawkeye
Cheat

Head Games
Codes

Heart of China
Solve

Heavy Metal
Cheat

Heimdall
Cheat|Solve

Heimdall 2
Cheat

Helicopter Mission
Codes

Hell Raisers
Cheat

Helter Skelter
Cheat|Codes

Hero Quest
Cheat|Hint

Heroes of the Lance
Hint

Hillsea Lido
Cheat

Hillsfar
Cheat

Hired Guns
Cheat

History Line 1914-1918
Codes|Hint

Hoi
Cheat

Holiday Maker
Codes|Hint|Other

Hollywood Poker Pro
Cheat

Hook
Cheat

Horror Zombies from the Crypt
Cheat|Codes

Hot Air
Cheat

Hudson Hawk
Cheat

Human Race
Codes

Humans 3 - Bonusspiel Invaders
Other

Humans, The
Codes

Hunt for red October
Cheat

Hunter
Hint

Hybris
Cheat

Hydra
Cheat

Hyper Blob
Codes

Hägar
Codes

I

Ice Runner
Cheat

Ikari Warriors
Cheat

Imbiss 3
Cheat

Immortal, The
Codes

Impact
Cheat | Codes

Imperium
Hint

Impossamole
Cheat

Impossible Mission 2025
Codes

In 80 Tagen um die Welt
Cheat

Incredible Machine, The
Cheat

Indiana Jones III - Actiongame
Cheat

Indiana Jones III - Indiana Jones and the Last Crusade
Solve

Indiana Jones IV - Actiongame
Cheat

Indiana Jones IV - Indiana Jones and the Fate of Atlantis

Solve

Indianapolis 500
Cheat

Indy Heat
Cheat

Infestation
Cheat

Insanity Flight
Cheat

Interchange
Codes

Interlock
Codes

International Championship
Cheat

International Ice Hockey
Cheat

International Karate
Cheat

Interphase
Cheat

Intruder
Cheat

Invaders 2
Cheat

Invest
Cheat

Iron Lord
Cheat

Ishar 2
Solve

Ishar 3
Cheat

Island of lost hope
Hint

ISO
Cheat

It came from the Desert

Hint|Other

Ivanhoe

Cheat

J

Jackman

Codes

Jaguar XJ 220

Cheat

James Pond - Underwater Agent

Cheat

James Pond 2 - Robocod

Cheat|Hint

James Pond 3

Cheat

Jeanne d'Arc

Hint

Jelly Quest II

Codes

Jet Set Willy 3

Codes

Jet Strike

Codes

Jigsaw

Codes

Jim Power

Cheat

Jimmy White's Whirlwind Snooker

Cheat

Jimmy's Fantastic Journey

Cheat|Hint

John Madden's American Football

Cheat|Codes

Jouster 3

Cheat

Judge Dredd

Cheat

Jug

Cheat

Jump' Em
Codes

Jumping Jackson
Codes

Jumpy
Cheat

Jungle Strike
Codes

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

Jupiter Probe
Cheat

Jurassic Park
Codes

K

K 240
Cheat

Kaiser
Cheat

Kangy
Codes

Karamalz Cup
Cheat

Karate Kid 2
Cheat

Kargon
Cheat

Katakis
Cheat

Kathedrale, Die
Hint

Keef the Thief
Cheat

Kick Off
Cheat

Kick Off 2
Cheat

Kick Off Expansion
Cheat

Kid Chaos
Cheat|Codes

Kid Gloves
Cheat

Killing Cloud
Cheat|Codes

Killing Game Show, The
Cheat

Kings of the Beach
Cheat|Codes

Kings Quest 3
Cheat

Kings Quest 5
Solve

Kings Quest 6
Hint

Klawz the cat
Cheat

Klax
Cheat

Knightmare
Cheat

Knuckle Head
Cheat

Kreuz Ass Poker
Cheat

Kreuzweg
Codes

Krustys Fun House
Codes

Krypton Egg
Cheat

Kwix
Codes

1.2 e-motion - us gold

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

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

Die Boni:

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

1.3 e-swat

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

1.4 eco

Um den genetischen Code zu ändern mitten im Spiel einfach <ALT> und <S> drücken.

1.5 edd the duck

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

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

1.6 edd the duck 2

Gebt "IANWANTSTOSCHEAT" und dann einen <.> ein. Mit <HELP> kann man nun durch die Level springen.

1.7 eishockey manager

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

Werbung: Nicht sofort jedes gute Angebot annehmen, da mindestens

zweimal pro Monat neue und bessere Angebote erscheinen. Außerdem sollte man die beste Kühlanlage installieren, um eine neue Werbefläche auf dem Eis nutzen zu können. Das gleiche gilt für die Überdachung.

Jugend:

Schüler: DM 5000

Jugend: DM 8000

Junioren: DM 24000

Mit diesen Angaben erhält man spätestens 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.

1.8 elephant antics

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

1.9 elf

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

Mit "CHOROPPOO" (oder "CHOROPPOO") erhält man unendlich viel Energie und braucht auch keine Gewächse und Tierchen mehr einzusammeln.

1.10 eliminator

Level Codes:

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

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

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

1.11 elite

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

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

```
-00 bis 0B: Name des Spielers
-0C bis 0D: Nummer der galaktischen Karte
-0E bis 15: Standort des Spielers
-18 bis 1B: Credits
```

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

Nun zu den Missionen:

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

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

1.12 elvira - mistress of the dark

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

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

Komplettlösung und Zaubertränke :

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

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

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

SCHLÜSSEL 1

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

SCHLÜSSEL 2 und 3

Wir gehen also ins Schloß hinein, nehmen die Treppe nach unten in die Küche und 'taken' dort die Ofenhandschuhe. Im Erdgeschoß holen wir uns den Holzpflöck 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 Holzpflöck 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 Särgen (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 begegnet 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!). Weiter tauchen 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 Monsterapflanze im Wohnzimmer
- die Flasche im Loch des Badezimmers
- die Flasche Absinth in der Bar
- die Berren, Blätter und Pflanzen im Gartenbereich
- das Moos im Brunnen
- die Pilze auf dem Weg zum Greifvogel
- das Stroh vor der Scheune mit dem Werwolf
- ...

Es lohnt sich immer, Gegenstände etwas genauer zu untersuchen !

Die Zaubersprüche können Euch eine Menge Ärger und Arbeit ersparen !

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

Das Ende, der Kampf mit EMELDA:

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

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

Emaldas Rezepte und Sprüche für die Zauberkunst:

(1) KRÄUTERHONIG

Zutaten:

Honig und Heu

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

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

(2) ALPHABETSUPPE

Zutaten:

Löwenzahn, Holunderbeeren und Rosenblüten

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

Gib das Rosenwasser zu dem Gemisch aus Holunder und Löwenzahn, erhitze es

auf 62\textdegree{}C und rühre die Löwenzahnblüten hinein. Nimm das Ganze vom ←
Feuer,
lasse es 20 Minuten ruhen und filtere es in ein Gefäß. Nach weiteren 90
Minuten kann der Trank seine volle Wirkung entfalten. Dieser Trank ist
wichtig für das Verständnis der Runen.

(3) SCHMERZ DES GEISTES

Zutaten:

Mohnblumen, Pilze und eine Made

Zerhacke die große Made in feine Stückchen (würg!). Koche 2 Handvoll
frischer Pilze zu Mus und vermische es mit den Samen von 5 Mohnblumen. In
den fertigen Teig gebe die gehackte Made. Backe das Ganze in einer Back-
form (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 Ver-
wirrten 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 vermenget 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 Bereich aufgelegt werden. Auch für kleinere Verletzungen nützlich.

(8) EISMAGIE

Zutaten:

Weißdorn, Distel und Blutlilie

Entferne alle Blüten einer Blutlilie und lege sie beiseite. Nimm die Samenhülse und erhitze sie bei niedriger Temperatur, damit sie sich öffnet. Dann nimm alle Samen heraus. Koche 2 Handvoll Weißdornbeeren und lasse nach 20 Minuten die Flüssigkeit abfließen. Das gekochte Fruchtfleisch der Weißdornbeeren wirf weg. Nimm die Disteln einer Distelpflanze und gib sie in die Weißdornflüssigkeit. Streue auch die Samen der Blutlilie hinein. Dieses Gemisch kommt nun für eine Stunde in den Kühlschrank. 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 geriebenen Feuerblume geriebene Weißdornbeeren verwendet. Die Zubereitung ist dieselbe, das Rezept verhilft zu einer Eiswand von 20 Sekunden.

(12) FEUERSCHWAMM

Zutaten:

Wegerich, Flammenblume und Moos

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

(13) MÄDCHENUMSCHLAG

Zutaten:

Mädchenhaar, Farn, 3 Spinnennetze und Honig

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

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

(14) MANTICORFLIP

Zutaten:

Mädchenhaar, Farn, 3 Stückchen Manticorhaut, Honig

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

davon ißt noch unempfindlicher...

(15) GLÜCKLICHE ÜBERRASCHUNG

Zutaten:

Nesseln und ein vierblättriges Kleeblatt

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

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

(16) VORTEILHAFTE ÜBERRASCHUNG

Zutaten:

Eisenhut (Aconitum), Nesseln und ein vierblättriges Kleeblatt

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

Die Vorbereitungszeit beträgt somit ca. 40 Minuten.

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

(17) MONSTERPASTETE

Zutaten:

Monstera, Petersilie und Efeu

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

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

(18) SANFTE PILZE

Zutaten:

Nieswurz, Holunder und Pilze

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

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

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

(19) RITTERVERGNÜGEN

Zutaten:

Vogelfedern, Tödlicher Nachtschatten und Käfer

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

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

(20) GLÜHENDER STOLZ

Zutaten:

Distel, Löwenzahn und Flammenblume

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

(21) DORNIGE SPLITTER

Zutaten:

Nesseln und Feuerdorn

Koche 4 Handvoll Nesseln 10 Minuten lang aus und siebe die Flüssigkeit ab. Die Nesseln lege beiseite. Gib die Dornen des Feuerdorns hinzu und lasse Ganze 1 Stunde lang ziehen. Schütte die Flüssigkeit in Flaschen und trinke davon sobald der Trank abgekühlt ist. Das Rezept braucht 1 1/2 Stunden

Zubereitungszeit. Wer davon trinkt, wird mit den Zaubersprüchen des 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 virignischer Zauberstrauch

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

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

(25) DÄMONENGEBRÄU

Zutaten:

Vampirstaub, Drachenblut und Tödlicher Nachtschatten

Nimm den Saft, den Du aus einer Schüssel Nachtschattenbeeren gewonnen hast und wirf das Fruchtfleisch weg. Verrühre ihn mit etwa 1/2 Liter Drachenblut. Nun gib den Vampirstaub dazu und lasse das Ganze 5 Minuten ziehen. Laß dann die Flüssigkeit durch ein Musselintuch ablaufen, damit alle Rückstände entfernt werden und gib das Ganze in eine Flasche. Es ist absolut

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

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

Anweisungen zum Herstellen eines Zauberspruches...

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

GEHIRNSCHMERZ

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

FINGERLICHT

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

FEUERDOLCH

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

FEUERWAND

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

EISWAND

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

PFLANZEN IDENTIFIZIEREN

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

RITTERVERGNÜGEN

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

GLÜCKLICHE ÜBERRASCHUNG

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

MÄDCHENUMSCHLAG

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

MANTICOREFLIP

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

VEREISTE GEDANKEN

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

PALMENLICHT

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

VORTEILHAFTE ÜBERRASCHUNG

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

RUNENLESEN

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

HEISSE EIER

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

VERWIRRTE GEISTER

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

DONNERSCHLAG

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

SCHRECKLICH

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

1.13 elvira 2 - the jaws of cerberus

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

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

Was man am Anfang eines Spieles beachten sollte:

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

Das Studiogelände

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

Die Räume im Hauptgebäude

Wir fahren mit dem Lift in die zweite Etage. Hier betreten wir die Kantine und nehmen die Tortenstückchen und die Dosen mit. Auch im Computerraum alle Zettel, Zeitungen und Notizen mitnehmen und vor allen Dingen das Buch nicht

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

Das geheime Haus (Studio 2)

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

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

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

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

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

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

Das Insekten-Labyrinth (Studio 1)

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

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

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

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

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

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

Das Finale

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

1.14 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.

1.15 The Empire Strikes back

<HELP> und "XIFARG ROTKEV" (ohne <SPACE> ?) 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.

1.16 enchanted land

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

1.17 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

1.18 enemy - tempest of violence

Level code von Level 34: ZORN

Damit können nun auch alle anderen Levels angewählt werden!

1.19 energie manager

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

Im Einrichtungshaus sollte man folgende Dinge kaufen:

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

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

1.20 epic

Level Codes:

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

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

und genug Treibstoff.

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

1.21 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.

1.22 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 Hau-

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

Wieder in Ihrer ehemaligen Bruchbude angekommen, müssen Sie nun nochmals in den Garten, um frische Erdbeeren zu pflücken. Danach sollten Sie in der Küche Lolitas Leibgericht anrichten ("Benutze Erdbeeren mit Sahne mit 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!

1.23 erben der erde

Nachdem unser Held knapp die Meisterschaft des Rätselspieles verpaßt und somit nur den zweiten Platz belegte, wurde er beschuldigt, die "Sturmkuigel" gestohlen zu haben. Ihm blieb nichts anderes übrig als sich bereit zu erklären, die "Sturmkuigel" zu suchen. Damit er sich nicht aus dem Staub macht, entschloß sich die Keilerwache, seine Freundin Rhene solange in Gewahrsam zu nehmen. Als zusätzliche Sicherheitsmaßnahme wurden ihm zwei Begleiter, Eeah von der Elchgarde und Okk von der Keilergarde, zur Seite gestellt.

Als erstes befragt der Held die Besucher des Jahrmarktes, aber außer einiger interessanter Geschichten gibt es nichts zu hören. Diese Befragung ergibt also keine heiße Spur. Allerdings kann er im Zelt des Geldwechslers seine Silbermedaille versetzen und so an ein wenig Geld für die Reise kommen.

Danach begibt sich Rif samt Anhang zum Tempel der "Sturmkuigel", um den Tatort zu besichtigen. Die Pristerin Elara befindet sich im Tempel auf der Ostseite des Heiligtums. Allerdings glaubt sie unseren Helden nicht, sondern verlangt einen Beweis dafür, daß sie im Auftrag des Waldkönigs handeln.

Also machen sich Rif und seine Begleiter auf in den Wald und treffen dort

auf den Elchkönig. Dieser gibt ihnen einen goldenen Apfel, den sie Elara als Zeichen übergeben sollen.

Wieder zurück im Heiligtum erweist sich Elara nach Erhalten des Apfels durchaus gewillt zu helfen, allerdings weiß sie nicht viel über den Diebstahl. Sie erlaubt ihnen allerdings, sich frei im Heiligtum zu bewegen.

Im Garten, nördlich der Wohnhäuser, finden sie dann auch einen seltsamen Fußabdruck und einige, unbekannte Beeren. Da niemand den Fußabdruck oder die Beeren identifizieren kann, wenden sich unsere Helden an den Rattenkönig, der weithin bekannt für seine Weisheit ist. Um zu ihm zu gelangen, muß man allerdings erst an einem pedantischen Wächter vorbei. Dies gelingt durch ein verbales Ablenkungsmanöver, das Eeah und Okk aufführen und so den Wächter ablenken. Rif kann sich unbemerkt einen Mantel schnappen und sich damit tarnen. Die Höhlen der Ratten erweisen sich als richtiges Labyrinth, aber mit etwas Geduld ist auch dieses zu schaffen.

Endlich bei König Sist angekommen, verlangt dieser, daß man ihm den Gipsabdruck des geheimnisvollen Fußabdruckes bringen soll. Die Beeren kommen ihm zwar bekannt vor, aber genau identifizieren kann er sie nicht.

Zurück bei Eeah und Okk, die noch immer den Wächter ablenken, macht sich die Gruppe auf den Weg ins Dorf der Frettchen, um dort Gips für den Abdruck zu kaufen. Der Gemischtwarenladen befindet sich links vom südlichen Eingang. Der Besitzer erweist sich zwar als wahrer Scherzbold, verkauft ihnen aber einen Sack mit Gips, mit dem sie zurück ins Heiligtum eilen. Im Tempelgarten finden sie einen Eimer, in dem man den Gips mit Wasser verrühren kann. Schnell ist ein Gipsabdruck der unbekannten Spur gemacht und man eilt zurück zum Rattenkönig.

Endlich wieder bei diesem angekommen, stellt sich heraus, daß der Fußabdruck einem Waschbären gehört.

Dieses Wissen wollen unsere Helden direkt dem Wildschweinkönig mitteilen, was aber gar nicht so einfach ist, da der König gerade sein Schlammbad nimmt. Dies hält Rif aber nicht auf, mutig stürzt er sich in die braunen Fluten und spricht mit dem König. Danach, mit schlamverklebtem Fell, ist erst einmal Körperpflege angesagt. Dabei kommt ein Ring mit einem Wolfskopf, der sich in Rifs Fell verfangen hat, zum Vorschein. Deutet dies nicht eventuell auf ein Bündnis zwischen den Wölfen und den Wildschweinen hin?

Die nächste Station ist das Haus von Tycho Northpaw, einem alten Hund, der über eine sehr interessante Karte verfügt. Diese würde er den Helden auch gerne überlassen, doch dafür müssen sie eine defekte Linse ersetzen.

Ein Glasbläser befindet sich im Dorf der Frettchen, der, nachdem man ihm die Linse gezeigt hat, die Helden mit zu einer Versammlung in die Dorfschenke nimmt. In der Dorfschenke muß sich Rif allerdings erst einem Test unterziehen, bevor man ihm hilft. Das Puzzle erweist sich als nicht sehr schwer und nachdem Rif es gelöst hat, will sich der Glasbläser direkt an die Arbeit machen. Dabei bemerkt er, daß ihm ein geeignetes Poliermittel fehlt. Okk erinnert sich daran, daß sein König feinen, roten Sand für sein Schlammbad verwendet. Dieser Sand würde sich vorzüglich als Poliermittel eignen. Ein kurzes Schlammbad später, verfügt der Glasmeister über das geeignete Poliermittel und ist in der Lage, die Linse zu vollenden.

Tycho gibt im Austausch für die Linse die Karte heraus. Vor dem Haus trifft Rif auf einen Boten von Elara.

Dieser übergibt den Helden einen Brief für Elaras Schwester, die irgendwo in der Wildnis lebt. Die Freunde machen sich auf den Weg und kommen nach kurzer Zeit am Schloß des Hundepinzen vorbei. Dieser entpuppt sich als gar nicht so witzig wie erwartet, vor allem, da er alle Witze, die Rif ihm als Zoll erzählt, schon kennt, und so wandern die Freunde in den Kerker.

Ein Stein in der Rückwand läßt sich zwar lockern, aber nicht lösen. Vor allem nicht, da sich Rif schon ganz schwach vor Hunger fühlt. Also ruft er den Wächter und dieser bringt einen Napf voll Essen. Nach dem Essen versucht Rif es erneut, und siehe da, der Stein läßt sich lösen. Allerdings ist die Öffnung sehr klein, so daß Okk und Eeah nicht durchpassen. In der Hoffnung irgendwo Hilfe zu finden, macht sich Rif alleine auf den Weg.

Das Labyrinth hinter der Zelle ist kein Problem für ihn, nur der kleinen Echse sollte man wenn möglich aus dem Weg gehen, da sie einen sonst ins Wasser wirft. Nachdem Rif das Labyrinth verlassen hat, macht er sich auf den Weg. Auf Tychos Karte sind einige Zelte eingezeichnet, die vorerst als Ziel ausreichen. Dort eingetroffen findet er heraus, daß die Bewohner dieser Zeltstadt, die Katzen, selber Hilfe brauchen: die Tochter der Anführerin ist tödlich erkrankt. Rif erklärt sich dazu bereit, ein Heilmittel zu suchen. Im Norden findet er ein einsames Haus, in dem Elaras Schwester lebt. Diese teilt ihm mit, daß sie zwar ein Heilmittel kennt, aber nicht über die nötigen Zutaten verfügt. Also macht sich Rif auf die Suche nach Nadel und Faden, Honig und Katzenkraut.

Den Honig befindet sich noch im Bienenstock, der an einem einsamen Baum auf einem Hügel hängt. Schnell ist durch den Einsatz von Feuerstein, den Rif im Steinbruch im Osten gefunden hat, und einiger trockener Äste ein Feuer entfacht. So kommt er an den Honig heran, ohne gestochen zu werden.

Das Katzenkraut wächst an einem Fluß im Westen und Nadel und Faden kann man beim fahrenden Händler, Kylas Honeyfoot, kaufen, der sich auf einer Lichtung aufhält.

Nachdem Elaras Schwester diese Zutaten zu einer Medizin vermischt hat, eilt Rif zurück zu der kranken Katze ... und siehe da, die Medizin bewirkt wahre Wunder! Der Kranken geht es augenblicklich besser. Aus Dank erklären die Katzen sich bereit, Rif bei der Befreiung seiner Freunde zu helfen.

Sie mischen den Hunden ein Schlafmittel ins Essen, so daß Rif sich ins Schloß schleichen kann. Der Schlüssel zur Zelle befindet sich in der Hand des schlafenden Prinzen. Dieser dreht sich allerdings jedesmal um, wenn man auf eine knarrende Holzbohle tritt. Hier ist Vorsicht geboten! Nachdem Rif den Schlüssel ergattert hat, macht er sich auf den Weg in den Kerker, vorbei an den kartenspielenden Wachen, und läßt seine Freunde frei. Zusammen verlassen sie das Schloß und wandern erneut zum Steinbruch. Dort brich Okk den grünen Kristall aus der Wand und Rif schnappt sich das herumliegende Seil. Danach suchen sie den Händler Kylas Honeyfoot auf und tauschen den Kristall gegen den Ring ein.

Im hohen Norden gibt es einen Abgrund, den alle mit Hilfe des Seiles und Eeahs Sprungkraft überwinden können. Weiter im Nordwesten finden die Freunde eine Bootsanlegestelle. Der dort ansässige Fährmann erklärt sich, nachdem er den Wolfskopfring gesehen hat, bereit, die Freunde überzusetzen.

Dabei erzählt er einige interessante Geschichten.

Auf der Insel angekommen, begeben sich die Freunde zum Wasserfall, wo sie auf die Wölfin Shiala treffen. Danach führt der Weg der Freunde in das Dorf der aggressiven Wölfe, die die Helden direkt gefangen nehmen. Letztendlich treffen sie dann auf den Waschbären. Kurze Zeit später kommt Shiala und befreit die Gefangenen. In einer Baracke befindet sich eine Trophäe, die Rif einsteckt, und die Freunde machen sich auf den Weg zu den Ruinen im Osten. Beim Durchsuchen der Ruinen findet Okk im zweiten Gebäude auf der linken Seite eine Drahtspule.

Diese erweist sich schon kurz darauf an einer Klippe als sehr nützlich. Mit Hilfe des Drahtes lassen Okk und Eeah Rif auf einen Vorsprung herunter, auf dem ein seltsamer Gegenstand liegt.

Zurück an der Anlegestelle tauschen sie beim Händler Honeyfoot die Trophäe gegen eine Öllampe. Damit begeben sich die Helden zu den Ruinen zurück, und mit einigen Tropfen Öl aus der Lampe gelingt es ihnen,

die Tür des dritten Gebäudes von links zu öffnen. Im Inneren finden sie einen Schraubenzieher, den sie mitnehmen. Die Freunde gehen in Richtung Süden und biegen am Zaun in Richtung Südwesten ab, worauf sie kurze Zeit später auf eine Türe treffen, die in einen seltsamen Raum führt. In diesem Raum befindet sich eine andere auffällige Tür, die sich erst öffnet, nachdem man das unbekannte, metallische Objekt in eines der Spalten gesteckt hat. In dem dahinter liegenden Labyrinth biegen die Freunde an der ersten Kreuzung nach links ab, an der zweiten nach rechts und schon sind sie im Computerraum. Dort entdecken sie einen dreieckigen Gegenstand, mit dem sie sich auf den Rückweg machen (Rüclweg: erste und zweite Kreuzung geradeaus; dritte links; vierte, fünfte und sechste wieder geradeaus). Danach begeben sich unsere Helden zum Damm. Dort benutzen sie den Schraubenzieher, um das Türschloß des Gebäudes auf dem Hügel zu knacken. Im Inneren des Gebäudes liegt ein kleiner Kasten mit blinkenden Lichtern, den die Freunde genauer untersuchen. Dabei fällt aus dem Kasten ein kleiner Metallzylinder heraus. Dieser paßt in das dreieckige Fundstück und ein grünes Licht leuchtet auf.

Am Wasserfall entdecken die Freunde einen versteckten Durchgang, der zu Shialas Wohnraum führt. Dort gibt es eine Türe, die sich erst öffnet, nachdem man den dreieckigen Gegenstand in die entsprechende Öffnung gesteckt hat.

Die Freunde klettern einige Leitern nach oben und finden eine Treppe, und danach erneut eine Leiter. Endlich oben angekommen, treffen unsere Helden auf den diebischen Waschbären.

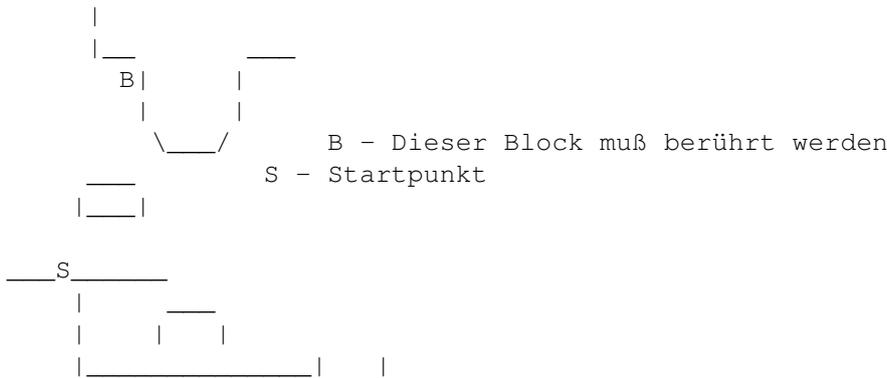
1.24 erik

Im Titelscreen mit <1>, <2>, <3> die Welten 1.1, 2.1, 3.1 anwählen.
Um Welt 4.1 spielen zu können muss das Spiel von vorne durchgespielt werden.

Level 1.1:

Um den geheimen Warp-Raum zu finden muß der Level 1.1 komplett ohne <FIRE> beendet werden und der im Bild mit B bezeichnete versteckte Block muß berührt werden.

Aufbau des Level 1.1:



Level 1.2:

Wenn Ihr den Geheimraum finden wollt, zuerst den Schlüssel und dann das Geld einsammeln. Den Level nicht verlassen, sondern auf die Plattform ganz oben links hüpfen. Jetzt nach links schießen und nach oben hüpfen. Es ertönt ein Piepton und Ihr seht den Geheimlevel.

Level 1.3:

Ganz oben rechts nach links auf die Plattform hüpfen und dabei schießen. Es sollte ein Extralebel herabfallen (Auf die fallenden Spiker achten).

Level 1.5: Die Glückssterne

Anordnung der Sterne:



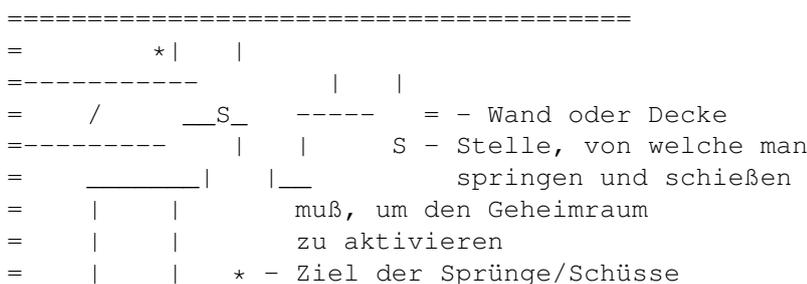
Farbeeinstellungen der Sterne:

Oben	Links	Rechts	Ergebnis
Lila	Grün	Braun	Sprungkraftverstärkende Feder
Rot	Rot	Rot	Extra Geld

Ganz oben rechts auf der Plattform nach oben rechts hüpfen und dabei schießen bringt ein Extraleben. Um die Plattform zu erreichen ist die sprungkraftverstärkende Feder nötig.

Hüpft nach ganz oben in die Mitte. Dort findet Ihr eine Plattform. Über dieser befindet sich eine Plattform an der Decke, welche nach unten zeigt. Hüpf rechts an die Plattform und schießt auf diese Stelle. Ein Piepton ertönt und Ihr findet in der mitte des Levels rechts eine Tür, die Euch in den Geheimraum bringt.

Aufbau des Level 1.5:



Im Geheimraum: Wenn man bereits eine gut aufgerüstete Waffe besitzt, sollte man den Flammenwerfer liegen lassen, da dieser nicht besonders wirkungsvoll ist.

Level 2.7:

Wenn ihr den Endgegner besiegt habt, geht nach ganz außen rechts und schießt auf die Wand. Ein Powerup wird herabfallen.

Level 3.2:

Die Glückssterne in diesem Level findet ihr angeordnet wie folgt:

```
1 * 2 *  
3 * 4 *
```

Sterne 1 und 2 rot und Sterne 3 und 4 lila färben bringt etwas mehr Geld.

Level 3.7:

Wenn Ihr den Endgegner erledigt habt, schießt ein paar mal an die Wand links außen von oben bis unten. Nun wird sich ein Geheimraum öffnen.

Level 4.3:

Die Glückssterne in diesem Level 4.3 sind so angeordnet:

```
*  
*  
*  
*
```

Der oberste rot, der zweite grün, der dritte gelb und der unterste rot bringen ein Extraleben.

Level 4.1 bis 4.7:

Auf die Pilze achten, da diese nach Beschuss viele kleinen Dornen auf einen abfeuern. Das gleiche gilt auch für Hasen. Immer aus einem gewissen Abstand erledigen und auf die großen Dornen achten.

Level 4.7:

Der letzten Endgegner, die Spinne, ist recht zäh. Gleich zu Beginn sofort nach rechts rennen und von dort aus sollte man sich nun verteidigen bis die Spinne vernichtet ist. Man sollte eine powerverstärkte Waffe, wenn möglich die Fuse-Bombs haben (oder zur Not die Mini-Bombs). Alle anderen Waffen sind fast wirkungslos. Ist die Spinne erledigt ist auch das Spiel beendet.

Wenn die Spinne ihren letzten Schuß abfeuert, so kann man diesem ausweichen indem man nach oben hüpfert und dabei auf die Spinne schießt.

Tips:

Gehirnräume: Sollte man immer alle aufsuchen, da dann der nächste Geheimraum besser ausgestattet ist.

Wenn man im Shop kauft sollte man nach Möglichkeit folgende Waffen kaufen:

3-Way-Waffe nicht empfehlenswert, zu schwach

Fire Swirls sehr gut, erfüllen ihren Zweck

Super Fire nicht kaufen, wenn man Fire Swirls hat oder Fire Swirls bevorzugen

Mini-Bombs erst ab Level 3 und 4 nötig

Mit oben genannten Waffen kann man die niedrigen Level

besser meistern. Den Endgegner von Level 3.7 erledigt man jedoch am besten mit den Mini- oder Fuse-Bombs.
Fuse-Bombs ähnliches wie bei den Mini-Bombs. Beim Endgegner von Level 4.7 jedoch anzuraten.
Powerup erhöht die Schußkraft der Waffe, sollte man jedoch nicht im Shop kaufen, sondern in den Levels sammeln. (alle Waffen mehrmals aufpowern)
Schutzschild eigentlich unnötig, in Level 4.6 jedoch empfehlenswert
Bounce-Bombs nicht zu empfehlen

Extra Waffen und Sonstiges:

Findet man meist nur im Geheimräumen. Man sollte diese Waffen und Extras immer mitnehmen (außer dem Flammenwerfer aus dem Geheimraum in Level 2.5) Sprungkraftverstärkerfedern immer mitnehmen.

Die Waffe, welche in alle Richtungen schießen kann (findet ihr nur in den Geheimräumen) unbedingt mitnehmen und nach Möglichkeit bis Level 3.3 behalten und danach auf Mini- oder Fuse-Bombs umsteigen. Diese Waffe ist ideal für die anderen Level und in Level 3.3 ist ein Extraleben versteckt, daß ihr nur mit dieser Waffe finden könnt.

Geld: Sollte man immer alles aufsammeln und auch dort im Level suchen, man es nicht sieht oder erwartet.

Pfeile: Nehmt euch in acht vor den Pfeilen, die blitzschnell aus der Wand kommen können. Manchmal kommen die Pfeile von links und rechts zugleich auf Euch zugeschossen!

1.25 escape from the planet of the curse

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

1.26 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.

1.27 evil garden

Im Credits-Screen hältst du <HELP> und <A> gedrückt, nachdem die Credits vorbeigescrollt sind. Laß die Tasten los, und der Optionen-Bildschirm erscheint. Wähle deine Optionen und starte das Spiel. Du stellst fest, daß du nun unendlich viele Leben hast.

1.28 evil tower

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

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

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

Ab 1.00 Uhr kann man gefahrlos den Raum verlassen.

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

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

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

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

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

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

Unser Weg führt uns wieder und weiter nach oben.

Zwischendurch immer die Uhr im Auge behalten.

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

Weiter links finden wir eine Kerze. Einpacken.

Die Durchquerung eines Raumes dauert 15 Minuten, dies sollte bedacht werden, denn Punkt Mitternacht muss man im Ankhzeichen-Zimmer sein. 23 Uhr 45 und sieben Räume vom Schutzzimmer entfernt, dann sind die Vor-aussetzungen 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 nunan sehr hilfreich sein. Weiter links finden wir einen Knüppel mit 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 all 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 versperret 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 !

1.29 executive leaderboard

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

1.30 exit 16

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

Level Codes:

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

1.31 exolon

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

1.32 extase

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

1.33 extreme violence

Im Titelscreen gibst du einen der folgenden Codes ein und drückst <RETURN>

DUNE	Magische Laser, Speed-Boots und Karte
	(<HELP> drücken)
TERMINATOR	ECM für beide Spieler
LAWNMOWER	Springende Geschosse und Speed-Boots

1.34 eye of horus

Wenn Press Fire to Start steht (oder in den Highscores) braucht ihr nur "SPAM" einzugeben, und schon habt ihr unendlich viele Leben. Außerdem trägt man dann automatisch alle Schlüssel mit sich herum.

1.35 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.

1.36 eye of the beholder 2

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

1.37 f-117 stealth fighter

Wenn du eine Strike Mission fliegen willst, solltest du deinen Flieger nicht mit Luft-Boden Waffen ausstatten. Wenn du nun auf ein Bodenziel triffst, drückst du einfach <7> und <U> gleichzeitig, um es ohne Zielen und Schießen zu zerstören.

1.38 f-15 strike eagle ii

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

1.39 f-16 combat pilot

Wenn dir das Landen schwerfällt, probierst du einfach mal folgendes aus: Wirf all deinen Treibstoff und alle deine Waffen ab und steige auf eine Höhe von 65.000 Fuß. Warte, bis dir der Treibstoff ausgeht, tauche ab Richtung Boden, und wenn du die Höhe von 11.000 Fuß erreichst, bremst du stark ab. Du steigst noch einmal ca. 400 Fuß und gleitest dann nach unten. Wenn du auf dem Boden aufkommst, hast du deine Mission sicher bestanden.

1.40 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.

1.41 f-17 challenge

Wenn du dich in einem Tunnel befindest, krachst du gegen die linke Wand und bleibst dort, bis der Schaden 100% erreicht hat. Nun hältst du <FIRE> gedrückt, bis der Schaden 700% erreicht hat und sich darauf auf 0 zurückstellt. Dies lohnt sich nur, wenn man zum Zeitpunkt des Cheaten ohnehin schon ein hohen Schaden hat. Außerdem solltest du bereits am Anfang des Tunnels die Wand ansteuern, da du sonst den Tunnel verläßt, ohne den Cheat beendet zu haben.

1.42 f-19 stealth fighter

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

1.43 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 oder im Hauptmenü als "THE DIDY MEN" eintragt.

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

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 waagerecht 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.

1.44 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.

Für Extra-Aufträge während des Flugs mit <2> in den Freeflight-Mode wechseln und dann eine der Ziffern von <6> bis <9> tippen.

1.45 f1 grand prix

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

1.46 face off ice hockey

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

1.47 faery tale adventure

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

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

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

1.48 fantastic voyage

Drücke im Titelscreen <FIRE>, um das Spiel zu starten. Wenn du gebeten wirst, die zweite Diskette einzulegen, tust du dies und wartest, bis das Laufwerk zu arbeiten aufhört. Wenn das Laufwerkslämpchen ausgeht, drückst du schnell <LEFT MOUSE>, <RIGHT MOUSE>, <FIRE> und <SPACE>. Du hältst sie, bis das Laufwerkslämpchen wieder ausgeht. Dann solltest du dich in einem Kontrollraum befinden. Drücke <FIRE>, um zu starten, und du hast 99 Leben.

1.49 fantasy island dizzy

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

1.50 fatal mission 2

Im Titelscreen "BRAINGLESS" für unendlich Leben eingeben.

1.51 fate - gates of dawn

Diese Lösungshilfe kann leider nicht einfach nachgespielt werden, sondern dient nur als Leitfaden durch das Spiel. Aufgrund des Spiels ist es nötig, Informationen und dergleichen durch geschicktes Befragen der Charaktere herauszubekommen. Außerdem sind noch etliche Gags und dergleichen im Programm versteckt, die man durch ein wenig Herrumforschen ausfindig machen muß. Aber nun zur Lösung:

Zuerst sucht ihr das zerstörte Gasthaus und sammelt dort alle Gegenstände ein. Den Helm und das Schwert solltet Ihr gleich anlegen. Nun begeben sich Ihr Euch auf dem schnellsten Weg nach Lavin. Am besten geht man immer den Weg ungefähr nach Norden nach. Dort angekommen, stellt Ihr mindestens eine vernünftige Party zusammen. Jetzt könnt Ihr Euch an die erste Aufgabe machen: Die Wiederinbetriebnahme der Tunnelbahn. Um dies zu erreichen, begeben sich Ihr euch in den Süden Larvins und sucht dort den Eingang zu den Dungeons. Im zweiten Untergeschoß ist der Weg in den dritten Level durch einen Felsbrocken versperrt. Diesen rollt man durch Betätigen des nahegelegenen Schalters weg. Jetzt aus dem dritten Stock über drei Treppen an die Oberfläche. Das kleine Areal, in dem man Landet, muß besonders sorgfältig untersucht werden, und das Nymphkind sollte unbedingt in die Party aufgenommen werden. Dann durch den nächsten Eingang zurück in die Tiefe. Nach einigen Herrumirren findet man dann endlich den Ausgang zur Druideninsel, der südlicheren. Auf ihr trifft man auf Mulradim, der einem einiges über den bösen Magier Miras Athran erzählen kann. Er hat auch noch einige Tips zur Lösung der Aufgabe parat. Von der Insel weg kommt man über einen Gang, der zu den Alarian Vaults führt, und nicht weit von dessen Ausgang führt ein weiterer zurück in die Dungeons. Hier findet man einen Teleporter, der einen wieder nach Larvin zurückversetzt.

Man begibt sich zum Gasthaus Lich's Inn, das sich im Nordwest der Stadt befindet. Dort mietet man eine Suite, kein anderes Zimmer, für eine Nacht und findet überraschend einen Geheimgang. Mit Hilfe der blauen Kristallen im darunter liegendem Dungeon findet man den Weg zum zweiten Teleporter im dritten Level. Durch diesen gelangt man zu einem Teleporter-Aktivierungsschalter und einem weiteren Teleporter, den man mit einem zweiten Schalter benutzen kann. Dieser teleportiert die Helden in den vierten Level, von dem aus man durch die Kristalle in den Level sechs gelangt.

Nun kann der Aufstieg über eine Treppe durch die verschiedenen Levels des Dungeons erfolgen und schließlich beim Königsschloß auf einer Insel in der Mitte der Stadt enden. Dort versucht man, aus Tinius alles über einen Wunderzauberstarb namens Gathalak zu erforschen, sucht diesen Stab, und, sofern man ihn gefunden hat, setzt das Teleportersystem der Stadt wieder in Gang. Hiermit sind das Schloß und die Druideninsel bequem zu erreichen. Über einen weiteren Eingang des Schlosses gelangt erneut in die Dungeons. Dort beantwortet man den Steinernen Wächter alle Fragen und darf dann weiter zum Level 5 hinabsteigen. Jetzt müßt Ihr die Halle der Fallen durchqueren. Soll dies ohne größere Verluste vonstattengehen, dann solltet Ihr die Fallen mit einem passendem Zauberspruch deaktivieren. Ihr kämpft euch nun weiter durch die Dungeons bis zum Level 7. Hier muß das kleinste Mitglied Eurer Party durch eine größere Öffnung in der Wand kriechen. Wenn es sich weigert, gibt's immer noch einen Anti-Angst-Spruch oder ein bißchen Geschwarfel.

Habt Ihr das Rätsel gelöst, geht's weiter auf der Suche nach einem Teleporter; hat dieser sich aktiviert, bringt er die Gruppe zu einem kleinen Raum, der mit Teleportern nur so vollgestopft ist. Man sollte diese auf jeden Fall meiden und statt dessen nach einer Reihe von Geheimgängen suchen. So gelangt man zum richtigen Teleporter. Der transportiert einen zu einem Raum mit vier Türen. Nimmt man die Westliche, gelangt man in ein Labyrinth mit lauter magischen Wänden, aus dem nur sehr schwer wieder herauszufinden ist. Allgemein sind die Gänge jedoch meistens da, wo man sie auf keinen Fall vermutet hätte. Ist man endlich raus, läuft man bis zur Kammer von dem Magier Athran. Dort befolgt genau den Rat, den einem Mulradin gegeben hat. Nämlich: Man teilt die Party und läßt die Nymphe mit dem Zauberstarb den Raum betreten, der rest erledigt sich von selbst. In der Gathalak-Kammer befindet sich eine Fluchttreppe zur Oberfläche, die sich mit dem gleichnamigen Item öffnen läßt. Jetzt geht es über das wieder instandgesetzte Teleportersystem zurück ins Schloß zu Tinius. Dies wäre das Ende der ersten Aufgabe, denn das Tunnelbahnsystem funktioniert jetzt.

Bevor man sich an die zweite Aufgabe wagt, sollte man in die Wildnis einige Informationen und etwas Erfahrung sammeln. Nun kann man endlich die hart erkämpfte Tunnelbahn ausprobieren, das Reiseziel heißt diesmal Cassida. Trifft man hier eventuell mal auf Magier, sollte man diesen lieber aus dem Weg gehen, auf jeden Fall aber nie kämpfen. Man geht ins Stadtzentrum und untersucht die dortige Statue gründlich. Jetzt zurück in die Wildnis und den Bettler, den man dort trifft, ein Almosen geben. Jetzt schnell zum Hüter des Sorion Lakes und versuchen, einiges über die verbotene Zone herauszufinden. Mit der Tunnelbahn dann nach Valvice reisen, um den Magier Mandrag zu suchen. Hier ist Eile geboten, denn sonst bekommt man von Fate gleich acht Teilaufgaben auf einmal zugesprochen. In den hiesigen Tavernen hört man allerlei über die Grotten von Ghamos und andere nützliche Dinge. Zu diesen Grotten sollte man sich so schnell wie möglich hinbegeben.

Im ersten Level wird der Teleporter, der einem den Weg versperrt, kurzerhand abgeschaltet, man sollte nicht hindurchgehen. Der Farbtopf, den man dahinter findet, mitnehmen und sich dann auf die Socken machen in den Level drei. Hier finden sich einige tolle Ausrüstungsgegenstände und jede Menge Gold. Hat man genug für sich eingescheffelt, steigt man weiter in den Level vier hinab. Hier findet man in einem versteckten Raum einen kleinen Gnom, der von einer Schlangenplage umgeben ist. Ist man dieser Herr geworden, erweckt man den Gnom zu Leben und hört sich die Infos an. An der Stelle, an der ihr den Gnom gefunden habt, sollte einer von Euch graben, ein feines Item wartet darauf, entdeckt zu werden. Man eilt nun weiter zu den zwei Teleportern und nimmt den nördlicheren davon. Über die Treppe geht's dann weiter in den fünften Level. Dieser ist ziemlich leicht, und erst zu Level-Ende stößt man auf ernstzunehmende Gegner, die jedoch inzwischen eh kein Problem mehr sein dürften. Ein Level tiefer findet man eine mit sieben goldenen Tafeln behängte Wand. Die Inschrift darauf sollte man sich gut merken. In den nächsten Level kommt man nämlich nur, wenn die Gruppe alle sieben magischen Augen geschlossen hat. Hat man dieses Rätsel gemeistert und ist im nächsten Level, findet man sich nach einem Teleporterrundflug in einem Gang mit vielen Einwertüren. Die richtige liegt in der goldenen Mitte und führt einen bis zu Mandrags Gefängnis. Hat man sich die Hinweise auf den Tafeln gemerkt, kann man nun sein Gefängnis öffnen, wenn

nicht, hat man Pech gehabt. Den dankbaren, sehr mächtigen Magier nimmt man jetzt in seiner Party auf und gelangt über eine Fluchttreppe in den ersten Level. Um den Opal Key zu bekommen, muß man sich drei Parties besorgen. Zwei davon stellt man auf die goldene Platte, die dritte begibt sich mit dem Teleporter in die Opal Chamber, hinter der der Stein zu finden ist.

man kehrt in die Stadt Valvice zurück und kauft sich dort ein Schiff, um zu den Feen auf Fawn Islands zu segeln, die eines der sieben Teilstücke des Moonwands besitzt. Da die Königin uns das gute Teil nur gibt, wenn wir eine von Piraten entführten Prinzessin zurückbringen, segeln wie zum Piraten Roch und versuchen, etwas über die Endführte in der Stadt herauszubekommen. Am besten nur in den Tavernen umhören und dort Gespräche belauschen. Um die Fee zu befreien, benötigt man eine starke Party, sonst kassieren die Piraten das Lösegeld und behalten die Prinzessin. Jetzt bringt man die Fee nach Fawn Islands zurück und sackt den Spialgem, das Teilstück, ein. Das zweite Stück finden wir bei einem Mann in Larannes. Mann trifft ihn um Punkt Mitternacht am südlichen Kreuz an. Das Mädchen mit dem größten Charisma-Wert flirtet nun so lange mit ihm, bis er der Party das Stück namens Dreamstone 'leiht'. Für das dritte Teil, den Marbeye, ist ein wenig Umhören erforderlich. So erfährt man einiges von dem Geist des Piraten Bloodhawk, der im Gasthaus von Fainvil herumspukt. Man legt sich nun mit dem Charakter, der den Dreamstone trägt, in eben diesen Gasthaus im besten Zimmer hin. Dem Träger erscheint nun der Geist des Piraten im Traum, und der hinterläßt auf dem Dreamstone eine Schatzkarte-Illusion. Am nächsten Morgen heißt es also, auf die Karte zu schauen, zur Insel fahren und den Schatz zu heben. In diesen befindet sich auch der Marbeye.

Die Party reist nun zur Insel Carilon, auf der Spoch, ein Magier, lebt. Dieser gibt einem Informationen, woraufhin man im Norden der Insel eine vergrabene Kiste sucht, die einen Lageplan des vierten Stücks, dem Shadehag, enthält. Auf der Felseninsel, nahe bei Carilon, lebt ein Einsiedler namens Gideos, der einem Infos gibt, mit denen man den Stein leicht findet. Auf das Festland zurückgekehrt, reist man zu einem dichten Wäldchen südlich von Valvice. Hier macht man sich auf die Hetzjagd hinter Rurbenock, der den Lightpearl, das fünfte Stück, hat. Hat man ihn lange genug verfolgt, gibt er den Stein dann schließlich her. In der nördlichen Stadt Perdida hört man sich gut um, denn so erhält man Infos zum sechsten Stein, den Crin Cross. In der nahen Umgebung des Moonlake, am Zabros Point beim großen Felsen zu finden, gräbt man nach einer großen Dublone, die man auf den Rat des Wanderers Gilmarin als Opfergabe für das große Orakeo von Demon Tower benutzt. Von dem erhält man die Koordinaten des nur bei Nacht sichtbaren Crin Cross. Also wartet man, bis es Nacht wird und gräbt dann an bezeichneter Stelle. Den siebten und letzten Teil mit dem klangvollen Namen Erinstaff findet eure Party in der Gruft der verbotenen Zone. Der Eingang läßt sich mit folgendem Kniff öffnen: Ihr benötigt hierzu eine Schalter-Kombination, die Ihr in einem Steinkreis bei Cassida findet. Ein Teil der nun getrennten Party platziert man im Schaltraum in der Nähe der Stadt Mernoc, den anderen mit Mandrag als Anführer vor der Gruft. Ist die Gruft geöffnet, klettert einer der Charaktere in sie hinein und holt den Erinstaff. Jetzt schnell zurück nach Mernoc, um die Party nicht geteilt vor den Monstern erscheinen zu lassen, in Mernoc ist es nämlich sehr gefährlich.

Alle sieben Teile gehen nun an Winwood über. Dieser schreitet mit ihnen

beim ersten Morgengrauen durch das magische Feuertor in die Chambers Of Lhanis. Hier fügt sich die Moonwand aus den sieben Teilstücken wieder zusammen. Jetzt mit der ganzen Party nach Katloch gewandert und dort die Moonwand in die Mitte des Feuerkreises gelegt. Und siehe da, man befindet sich vor dem Eingang zum Agyssium. Die Gegner im Agyssium sind besonders hart und schwer zu besiegen. Also auf in den Kampf und öfter mal speichern. Im siebten Dungen-Level findet man nun das heißersehnte steinerne Herz von Bergerac, welches nur Mandrag aus dem Kraftfeld nehmen kann. Mit dem Herz im Beutel kommt man erst ein mal nach Cassida, stellt aber fest, das die Statue merkwürdigerweise verschwunden ist. Deshalb besuchen wir Naristos auf seiner Burg. Ihr solltet Euch jetzt vergewissern, daß wirklich maximal drei Partys mit im Spiel sind, die die fünfte wird unbedingt frei gebraucht. Naristos ist tot, und als Winwood den Toten untersucht, entdeckt er einen Zauberstab. Neugierig wie er ist, nimmt er ihn an sich, und eh er sich versieht, ist er auch schon im Schloßkeller.

Um Winwood vor Gefahren zu beschützen, schickt man nun Mangrad auf eine Lichtung vor der Stadt, in deren Mitte ein Stab im Boden steckt, der den Magier bei Berührung zu Winwood teleportiert. Im ersten Level müssen die zwei jetzt den richtigen Teleporter aus einer Vielzahl möglicher heraussuchen. Dieser befördert einen in einen anderen Abschnitt des Levels, in den ein Teleporter über einen Schalter ungefähr im Nordosten aktiviert wird. Findet den Schalter, kommt man zur Treppe zum zweiten Level. Im dritten Level sucht man ein Kreuz mit Juwelen besetzt. Diese dreht man viermal, um einen Teleporter in Cassida zu aktivieren, der den rest der Party zum Eingang des Schloßkellers bamt. Winwood und der Magier schreiten nun zu letzten deaktivierten Teleporter. Da dieser nur von außen zu aktivieren ist, begibt sich der rest der Gruppe vom Eingang zum zweiten Level. Dort betätigt man den Schalter un aktiviert so den Teleporter. Winwood und seine Gefährten können sich nun zum Rest der Party beamen lassen. So ist diese wieder vereint.

Man begibt sich nun durch den raum mit dem Wasserkreuz in dem dritten Level. Unterwegs findet man eine Brol Gem, den man mitnimmt. Mit ihm läßt sich ein Geheimgang öffnen. Eine der glühenden Bodenplatten in dem Geheimraum aktiviert den Teleporter, mit dem unsere Helden den Level vier erreichen. Nachdem man eine Treppe hochgestiegen ist, stößt man auf die vermißte Statue. Mandrag haucht dem Versteinerten mittels des Herzens wieder Leben ein,, und man nimt Bergerac nun in die Party auf. Jetzt läuft man den gleichen Weg zurück ins Level vier und Kämpft sich von dor durch teleporter und Labyrinth bis ins Level sieben weiter. Irgendwo dort befindet sich ein Käfig in einem Raum. Man muß jedoch recht lange suchen, um den Raum überhaupt zu finden, un wenn mann dies dann doch geschafft hat, steht man vor einem weiteren Problem. Mann kann nur hoffen, daß einer der Partymitglieder in der Lage ist, den Käfig aufzubrechen, denn wen nicht, dann muß man sich auf eine lange und verzwickte Suche nach dem passenden Schlüssel machen. Die einzigen Hinweise für die Suche erhält man im gegenüberliegenden Raum. Hat man schließlich den Käfig, mit welchen mitteln auch immer, geöffnet, dann nimmt man den Insassen in die Party auf und macht sich auf dem Weg in dei Stadt Cassida. Keine Zeit verlieren und so schnell wie möglich zum steinernen Löwen eilen, denn dort verwandelt sich die Kreatur aus dem Käfig in die Hexe Margana.

Das nächste große Abenteuer ist die Schlacht gegen Thardans Geisterarmee. Ist sie besiegt, macht man einen Hausbesuch bei Thardan. Dessen Schloß

ist auf den Weg durch die innere Zone zu finden. Auf demselbigen sollte einer der Magier, wollt ihr nicht alle eure Helden in den Tod schicken, unbedingt den Moonwand bei sich tragen. Hat man sich durch die Leibwache hindurchgemetzt, kommt es zum großen Showdown zwischen Morgana und Thargan, alles netterweise interaktiv. So lehnt man sich zurück und freut sich über die glungene Lösung, während Thardan für immer von uns geht.

1.52 fatman

Ein paar nette Geheimwörter:

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

1.53 fayoh

Ladet mit einem beliebigen Texteditor die Datei Fayoh/saves/1.ply

Auf eurem Bildschirm erscheint nun folgendes:

```
04 hier stehen die Leben
00 Zähler für gesammelte Früchte
01 Startlevel
000000 Highscorepunkte
```

Die Werte könnt Ihr den eigenen Wünschen anpassen unter wieder unter dem gleichen Namen abspeichern. Die Files 2.ply, 3.ply können in der ebenso geändert werden.

Die Bonuslevel findet ihr in jeweils ganz am Ende in den Leveln 3, 5, 10, 13, 17 und 27.

1.54 fears

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

1.55 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

1.56 fernandez must die

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

1.57 fifa international soccer

Folgende Codes im Optionsbildschirm eingeben:

YYYXAAAB Unsichtbare Wände
 XABYYBAX Verrückte Bälle
 BARBYL Kurvenball
 BABBBBBBBB Super Kick
 AAAAAYYYYY Super Torschuß
 AABBYZZZ 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.

1.58 fighter bomber

Gibt man Rooster-Menü "BUCKAROO" als Namen an, stehen einem alle Missionen offen, womit das lästige Sammeln von Beförderungen entfällt.

Einfach unter einem der folgenden anderen Namen eintragen:

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

1.59 fightin' spirits - neo

Gebt als euren Namen in der Highscoreliste folgendes an:

```
CHEATER   Zeigt den Abspann. Achtet auf das Leerzeichen am Ende!  
VIDEO GIRL Super Kämpfer verfügbar, Ihr habt 2 Kämpfer mehr  
SD POWER  ?
```

Geht zum Credits-Screen und wartet ein Augenblick. Ein Geheimscreen zeigt euch nun die Spezial-Moves der Zusatzkämpfer und einen weiteren Weg, wie ihr diese aktivieren könnt. Dies funktioniert folgendermaßen: Geht zu den Options und geht mit dem Balken auf Exit. Nun drückt ihr den Joystick solange nach rechts, bis der Screen blinkt. Danach sind die Super-Kämpfer verfügbar.

1.60 fighting soccer

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

1.61 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.

1.62 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. Zur Bestätigung, daß unbegrenzt Energie zur Verfügung steht, erscheint das Bild des Programmierers auf dem Monitor in Hagers Büro.

1.63 final odyssey

Startet das Spiel über die Shell mit der Option "immortal" nach dem Programmnamen gefolgt von der Nummer des Level, den ihr spielen wollt. Beispiel:

```
ODYSSEY:68020 immortal1   für Level 1
```

Ihr startet dann im jeweiligem Level mit unendlicher Energie.

1.64 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.

1.65 fire and ice

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

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

"COOL" eintippen um unendliche Leben zu bekommen.

1.66 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

1.67 first samurai

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

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

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

Im 6. Level besorgt man sich eine Glocke (nur eine) und ein Special. Nun geht man rechts zu den 4 Steinen und läutet mit der Glocke. Ein Engel erscheint und trägt einen Stein weg. Jetzt springt Ihr auf die drei Tonnen rechts. Nun geht man nach rechts zu dem Erdloch und die Meldung erscheint, daß man den siebten Level beendet hat.

1.68 flashback

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

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

1.69 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 Tragetts und half Fuel.

1.70 flink cd³²

Das Spiel starten, dann in die Hocke gehen und den Pausenknopf drücken. Während man nun Pause gedrückt hält, Rechts, Rechts, Rechts, Links, Links, Links, Rechts, Rechts, Links, Links, Rechts, Links mit dem Steuerkreuz betätigen. Man sieht nun ein weiteres Menu namens Cheat Menu!. Nun kann man alle Sprüche anwählen und auch anwenden oder zum nächsten Level springen. Zudem kann man, wenn man die gelbe Taste drückt (und den Schlüssel angewählt hat) einen Heiligenschein bekommen und somit alle Level durchfliegen!

1.71 flood

Level Codes:

1 FROG	11 FRAK	21 HATE	31 JOUX	41 FOAM
2 YEAR	12 VINE	22 REED	32 PINK	42 MEEK
3 QUIF	13 JUMP	23 LIME	33 GOGO	
4 LONG	14 NILL	24 QUID (QUIT)	34 LETS	
5 WORD	15 FOUR	25 WING	35 QUAD	
6 FRED	16 GRIT	26 FLEE	36 BRIL (BILL)	
7 WINE (WING)	17 ZING	27 GIGA	37 EGGS	
8 GRIP	18 JING	28 HEAD	38 HENS	
9 TRAP	19 LIDO	29 LOOP (LOOD)	39 NAIL	
10 THUD	20 POOL	30 SING	40 SOAP	

Paßwort "SCOPEX" ?

1.72 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"!

1.73 fly harder cd³²

Stage 2 PHO
3 MET
4 BLA
5 SUP
6 TRA
7 QUA
8 NEO

Gebe "MEC" als Password ein, um unendlich Leben zu erhalten.
Gebe "BIG" als Password ein, um das Ende zu sehen.

1.74 flying sharks

In den Highscores kann man folgende Initialien eintippen:

"HSC" Unendlich Leben
"KDJ" Unendlich Leben (oder eine Überraschung)
"RLH" Unterschiedliche Säuren
"JGL" Volle Feuerkraft
"RAB" Keine Sprite Wahrnehmung

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

1.75 for president

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

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

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

1.76 forest dump forever

Als Code "2400" eingeben macht unverwundbar.

Level Codes:

1 + 2 0556
3 + 4 2424
5 + 6 7531

1.77 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.

1.78 formula one grand prix - microprose

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

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

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

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

Tips zu den einzelnen Strecken:

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

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

Speziell für Imola : Wing -> je 25
Magny Cours : Wing -> je 30

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

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

3. Strecken, die kurvenreich sind
(Monaco)

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

1.79 foundation waste

Halte das Spiel mit <P> an und drücke dann so schnell du kannst "0772202997". Hast du etwas falsch gemacht so drücke <F> zum Weiterspielen und wieder <P> zum Anhalten. Hast du alles richtig gemacht, dann blitzt der Schirm kurz auf und du bist von nun an unbesiegbar.

1.80 frankenstein

Gib als deinen Namen in der Highscoreliste "J4Z" ein, und du wirst unbesiegbar.

1.81 fred diamonds

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

1.82 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 herauschreiben, 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

Cemiess -2/-2: Hier gibt es 3200c für die Entsorgung von Edelmetallen! 550c für Edelsteine und 150c für landwirtschaftliches Getreide und dann auch noch der hohe Verkaufswert!

Um eine Wächterzulassung, bei der Spieleversion wo das "van Maanens Stern" System nicht anwählbar ist, zu bekommen, einfach folgendes machen:

- einen Auftrag mit einer Erlaubnis Anforderung annehmen nach "van Maanens Stern"
- eine Flucht-Kapsel kaufen
- Starten
- Flucht-Kapsel aktivieren und zurückfliegen
- Neues Schiff kaufen

Wenn alles gut gegangen ist, habt ihr jetzt eine Wächter-Zulassung. Außerdem könnt ihr so Personal feuern, ohne Folgen dafür zu tragen. Allerdings ist es auch sehr teuer!

Außerdem ist es nicht möglich Missionen zum "Veareth" System 0/-5 anzunehmen da es dort keine Stationen gibt. Hat man doch das Pech, so eine Mission am Hals zu haben, nimmt man ganz einfach mehrere Missionen zu einem anderen System an, startet, landet im System und startet schnell wieder. Wenn man Glück hat sind nicht nur die eigentlichen Missionen erledigt sondern auch die, die nicht für das System bestimmt waren.

Wolltet ihr schon immer wissen was beim "Cobra MK3" auf der Plakette auf der Rückseite steht: "Warning: Radiation persists even if engines have cooled. Protective clothing must be worn all times."

Wer schon immer ein großes Schiff ohne Besatzung fliegen wollte, der sollte den imperialen Courier oder Trader fliegen.

Sollte man eine militärische Karriere vorziehen, muß man sich früh für eine Seite entscheiden. Damit man schnell befördert wird, darf man bei einer Seite keinerlei Rang haben sonst wird es selbst bei einfachem Rang sehr schwer befördert zu werden.

Ein echt tolles Schiff ist der "Asp Exploder" mit militärischem Hyperdrive KL.4 das man später kaufen kann. Es hat eine hohe Reichweite von 21LJ und eine Beschleunigung von 22,2 Erd g. Empfehlenswert ist dann ein 4MW Laser, 8 Schilde, Energiebombe, Treibstoff für 2 Max. Sprünge.

1.83 frostbyte

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

1.84 fruit salat

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

Level Codes:

ERIC.M
STEVEK
MIKE.M

1.85 fugger

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

1.86 full contact

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

1.87 fusion

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

Im Spiel kann man dann:

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

1.88 future miner

Im Titelscreen <U> drücken und auf "Start" gehen. Es erscheint "Zone 2". Man hat unendlich Leben und mit <U> kommt man in den nächsten Level.

1.89 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 Videokamera damit abdecken
- selbst in den Glaskasten legen und verschließen
- bei der Hauptzentrale aussteigen und zur Tür gehen
- bevor Tür vollends offen ist Pille schlucken (Crughons trotzdem nicht berühren)
- hinter Kartons verstecken
- in linken Karton einsteigen
- später dem Karton wieder entsteigen
- zum Computerraum (schnell, da Zeit sehr knapp)
- Magnetkarte in die linke Konsole stecken
- Computer wird automatisch von Albert II umprogrammiert
- schnell durch Labyrinth zurück zum Hangar und mit Raumschiff fliehen

1.90 fuzball

Wenn du in den späteren, schwereren Levels irgendwie gefangen bist, dann warte einfach bis die Zeit abgelaufen ist. Nach einiger Zeit erscheint ein Schwarm Bienen, von denen du so viele wie möglich abschießt. Sind die Bienen dann weg, so ist der Level von nun an frei von jeglichem Feind und leicht zu beenden.

1.91 galactoid

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

99 Credits hat!

1.92 galaga '92

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

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

1.93 galaga '94

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

1.94 galaxy force 2

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

1.95 game over 2

Der Code für Level 2 ist 11423

1.96 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.

1.97 gamma zone

Drücke während des Spieles <SPACE>, um es anzuhalten und gib dann "DINO" ein. Nun erscheint eine Meldung das der Cheat funktioniert hat. Jetzt kannst du folgende Codes eingeben:

- ZASTER 400 Münzen
- KNIGHTRIDER Schild und Extras
- MAGIC gibt dir Magie
- FOREVER YOUNG die Zeit wird auf 600 gestellt

STEFFI gibt dir Energie
IMWALKING gibt dir Treibstoff
WINNER beendet den Level

Level Codes:

2 FOUR COLOURS
3 DESERT OF ICE
4 CRAZY ROOMS
5 MANIAC ISLANDS
6 BLACK OCEAN
7 PIQUE

1.98 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.

1.99 gauntlet

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

1.100 gauntlet 2

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

oder so:

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

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

1.101 gazza 2

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

1.102 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		

1.103 geenie

Level Codes:

2	1996903124397205
3	8863607123456789
4	3011964376678672
5	6063729666266297
6	6666660000000001
7	7707717727737747
8	1010101010101018
9	9876789876789876

In der Demoversion bringt einen <RIGHT MOUSE> in den nächsten Level.

1.104 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.

1.105 gem'x

Level Codes:

b	Earthian	o	Szvalion
c	Kenichi	p	Fmtowns
d	Inokuma	q	Chierie
e	Burai	r	Gamerion
f	Badman	s	Yamas
g	Network	t	Robotech

h Yokohama u Populous
i Exact
j X68000
k Turrican
l Redmoon
m Campaign
n Megaman

Weitere Codes sind :

THREED 3D Brille bereithalten, denn das erscheinende Bild ist in 3D
CREDITS Liste aller Programmierer
STRIP man sieht mehr von den hübschen Mädels zwischen den Leveln

1.106 gemini wings

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

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

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

1.107 ghost runner

Level Codes:

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

1.108 ghostbusters ii

<ALT>+<CTRL>+<S>+<U> (oder <ALT>+<CTRL>+<S>+<O>) gedrückt halten, wenn das Logo erscheint und dann <FIRE> drücken, um den Cheatmodus zu aktivieren oder einfach im ersten Level den Pausemodus anwählen und danach "Varptr" eingeben. Schon hat man unendlich Zeit, Seile, Schleim etc in den Leveln 1 und 2. Mit <F1> kommt man dann einen Level weiter.

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

Die Freiheitsstatue läßt sich problemlos transportieren, wenn man mit dem Schleim sehr sparsam umgeht und nur bei den Zwischengegnern zum Dauerfeuer greift. Da sich diese kaum ändern, kann man das Fadenkreuz getrost in der

Mitte des Sprites lassen. Nachdem man Vigos Gehilfen mit Schleim beseitigt hat, nimmt man das Baby, legt es so weit wie möglich vom Bild Vigos weg und versucht, Vigo mit den Protonenstrahlern in einer Ecke festzuhalten. Aus dieser Zwickmühle kommt er nicht mehr raus und die anderen Ghostbuster können ihm mit den Schleimkanonen den Rest geben.

1.109 ghosthunter

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

1.110 ghosts 'n' goblins

" ! " (ohne " natürlich aber Space nicht vergessen!) in den Highscores eingeben, das Spiel erneut starten, wenn man nun seine Rüstung verliert, wird man unbesiegbar.
Wenn die Credits erscheinen "DELBOY" eintippen und man hat den selben Effekt.

1.111 ghouls 'n' ghosts

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

1.112 giganoid

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

1.113 The Gimp

LevelCodes:

1 e1w5j
6 3qd4i
11 tk7lv
16 r2x5m
21 x14z3
26 a1c75
31 kf6nv
36 g7ud2

1.114 glassbeck 2

Im Titelscreen gibt es einen geheimen Levelanwahl Modus.

Eingabe Welt veränderte Bildschirmfarbe

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

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

1.115 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.

1.116 global gladiators

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

1.117 globdule

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

1.118 globulous

Level Codes:

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

```
06 IVEs8AZ?
11 dynlelcJ
```

Achtung Groß- und Kleinschreibung beachten !

1.119 gloom deluxe

Ins Options Menü gehen, "about Gloom" wählen und dann <HELP> und <FIRE> gleichzeitig drücken. Nun kann man im Spiel durch Drücken von <1> und <2> wieder volle Munition und mit <0> und <ß> wieder volle Energie bekommen.

1.120 goblilins

Um in höhere Bilder zu gelangen, drückt man <ESC> und klickt LOAD an. Danach helfen die Codes den drei Wichten auf die Sprünge.

Level Codes:

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

1.121 The Godfather

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

1.122 gods

Passwörter:

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

1.123 gogo

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

1.124 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.

1.125 golden axe

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

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

1.126 goldrunner

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

<F9> einen Level weiter

<F8> Cheat ausschalten

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

1.127 gonks

Level Codes:

ZUBE BUZZ FUZZ ZIPO WIZZ ZIMA FIZZ

1.128 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

1.129 grand monster slam

Im Hauptmenü gibt man "Losers.help!" oder "LOOSERS HELP!" ein und schon hat man unendlich Leben.

1.130 gravity force

Gibt man als Passwort "WARPxx" oder "WARP xx" 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

1.131 gravity force 2

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

1.132 gravity power

Das Spiel läuft in Zeitlupe, wenn man <S> drückt.

1.133 great courts - pro tennis tour

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

1.134 great courts 2 - pro tennis tour 2

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

1.135 The Great Giana Sisters

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

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

1.136 gremlins

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

1.137 gremlins 2

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

1.138 groundwars

Sobald das Auswahlmenü erscheint, können folgende Wörter eingegeben werden:

```
ARIANA  volle Bewaffnung
NODEAD  99 Leben
```

Wurden die Wörter richtig eingegeben blinkt der Hintergrund kurz lila auf!

1.139 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 Plastikübel 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
- bössartige 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 Rhinozeros 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

1.140 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.

1.141 guy spy

Wenn das Readysoft Emblem erscheint "ROVENA" oder "ROVEMA" 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.

1.142 h.a.t.e.

In den Highscores "JUDITH" eingeben:

<F9> Unzerstörbarkeit
<F10> einen Level weiter

1.143 hacker 2 - the doomsday papers

Als Namen eingeben :

COVER Win Page
TITLE H2SC Title Page
DEMO H2SC macht das Game-Play schneller und prüft ob gecheatet wird

1.144 hades nebula

Gib in der Highscoreliste deinen Namen als "MONITOR" an und du bekommst dafür unendliche Leben.

1.145 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.

1.146 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.

1.147 hanger

Level Codes:

DIEDIEDIE
EXTINCTION

1.148 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 hüpfert man mutig in die Grube und bekommt 99 Leben.

1.149 hard drivin'

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

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

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

Über Stock und Stein und sogar durch Mauern hindurch flitzt das Auto, wenn der Wagen zunächst mit Handschaltung auf Spitzengeschwindigkeit beschleunigt. Anschließend auf 0 tippen und im Optionen-Menü das Automatik-Getriebe aktivieren. Die Kollisionsabfrage verabschiedet sich damit.

1.150 hard drivin' ii

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

1.151 hare raising havoc

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

1.152 harlequin

Versteckte Boni:

- 1 Uhr am ersten Turm
- 2 Clowns Nase in der Learning Curve
- 3 Hähne in der Kanalisation

- 4 Bäume und Blumen in Cutesy Land
- 5 Rohröffnungen in dem Organ Chamber

1.153 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.

1.154 harves nightmare

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

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

1.155 hawkeye

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

1.156 head games

Level Codes:

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

1.157 heart of china

In Honkkong :

- In der Bar mit dem Barkeeper Ho sprechen (1 1 1 1)
- den zwei Gesalten folgendes antworten (1 2)
- Den Chinesen Chi überzeugen mitzukommen (1 3 3 oder 3 3 2)
- Aus der Bar gehen, Faltblatt nehmen, Schwalbe falten und Chi vorführen
- Mit Chi zum Apotheker Wu gehen und Heilkräuter besorgen
(dazu begeben wir uns zum Kai und füttern die Möwe mit einer getrockneten

Pflaume, das Resultat nehmen wir für Wu mit.)

- In der Apotheke bekommen wir dann noch einen gefälschten Paß und eine Karte.
- Lomax besuchen
- Im Flugzeug Brecheisen, Seil und Anker mitnehmen

In Cheng Du :

- Mit Bauer reden (3 2 3)
- Kleider tauschen (mit Bauer)
- Mit Seil die Kuh einfangen
- Zur Burg gehen, Bauern beobachten, und Chi mit Kuh losschicken (vorher noch den Anker mitgeben).
- In der Burg Ninjakleidung anlegen und Pförtnerhaus erkunden, Schlüssel mitnehmen
- Im Palast Gespräch der Li Dengs belauschen und in der großen Halle mit Kate sprechen (Hilfe versprechen)
- In den Speiseraum gehen und Flasche einstecken
- In der Küche den Hund mit dem Wein betäuben
- Brathähnchen mitnehmen
- Im Zimmer des Kochs Messer mitnehmen
- Tür öffnen und entdecken einen zweiten Ausgang aus der großen Halle
- Raus aus dem Palast und zur Burgmauer, dort den Anker herunterwerfen und Jake Masters heraufziehen
- Mit Jake Masters zum Pförtnerhaus schleichen und so Wachen ausweichen
- In den Palast und in den Speiseraum
- Vor dem Feuer durch die Küche und das Schlafzimmer in die große Halle flüchten, dort die Tür verriegeln und die Schlangen erschießen, wobei wir nicht verhindern können, daß Kate gebissen wird.
- Kate auf den Arm nehmen und auf den Balkon flüchten, dort das Seil an die Brüstung binden und zur Panzergarage flüchten
- Im Panzer den Schlüssel benutzen und anschließend auf den Starter drücken.
- ACTION SEQUENZ
- Im Flugzeug Heilkräuter an Chi geben

In Kathmandu:

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

In Istanbul:

- Auf dem Weg in die Stadt bemerken Kate und Jake Masters einen Orangen-

verkäufer

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

Im Zug:

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

1.158 heavy metal

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

1.159 heimdall

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

1. Welt (MIDGARD)

1. Insel: Knöpfe der Fußbodenfalle folgendermaßen bedienen (von links nach rechts) 6-2-1-6-1, um an den Saphir vom Sockel zu kommen Descension Spruch benutzen, Mann im letzten Raum den Hemlock (von der 3. Insel) schenken.
2. Insel: Vor dem Abgrund Revelation-Spruch anwenden.
3. Insel: Knöpfe nicht benutzen, im ersten Raum Hemlock, im Room of the Jaws (der Raum mit den vielen Fußangeln) Detect Doors anwenden.
4. Insel: Viele Fallen und lauter miese Kerle.
5. Insel: Im ersten Raum über linken Knopf laufen, im Altarraum Chalice trinken, mit dem Paß, den man von dem schwebenden Mann bekommt (braucht man auf der 6. Insel), von dannen ziehen, Shop besuchen.
6. Insel: Hier kann man nur an den zwei Spiegeln vorbei, wenn der Führer ein Wizard oder Warrior ist, Wizardweg ist nur einmal begehbar! Am Ende jedes Ganges befindet sich ein Shop.
7. Insel: Hier findet man den Diamanten, den man für die neunte Insel benötigt.
8. Insel: Den Magier bekämpfen, da er eine Runelore Potion besitzt (notfalls mehrmals die Insel anlaufen).
9. Insel: Den Runestone im Raum mit dem Baumstumpf auf den rechten Ast legen, auf den linken Ast legt man den Diamanten, in die Mitte gehört das Silvercoin.
10. Insel: Im Tresor den Runestone mitnehmen, die Türen lassen sich nur

durch einen Rundgang öffnen, hinter der linken Tür ist ein Symbol, das beim Betreten die Party in einen Shop beamt.

11. Insel: Ein Monster hat einen Shrinking Spruch, den man selbstverständlich braucht.

12. Insel: Serpent Killer Spruch bereithalten nach Benutzung der sechs Power-runes öffnet man die beiden verschlossenen Türen und erreicht einen weiteren Raum, in dem man den Shrinking Spruch ausspricht. Hiermit hat man die erste Götterwaffe, den Hammer des Thor.

2. Welt (UTGARD)

1. Insel: Hier findet man den Götterpaß Seal, den man benötigt um an dem Wächter des Brunnens vorbeizukommen, ruhig einen Schluck des Wassers trinken.

2. Insel: Einziger Shop dieser Welt (Food und Schlüssel kaufen!)

3. Insel: Feuerspeienden Kopf mit Wasserspruch löschen, in der Truhe findet man eine Megawaffe (Storm Blade mit 8 (!) Trefferpunkten), den Rubin braucht man für die 10. Insel.

4. Insel: Um an das Mundstück des Füllhorns zu kommen muß man den drei Geschwistern einen Apfel von Iduna, die Halskette der Götter und die Dracheneier bringen, anschließend schnappt man sich das Mundstück durch Anwendung eines Disenchant Spruch.

5. Insel: An der Weggabelung linkes Haus nehmen, im letzten Raum (mit den vielen Scrolls) Detect Doors anwenden, im Heuhaufen findet man die Dracheneier.

6. Insel: Wasserspruch für den feuerspuckenden Kopf, nach langen Gängen den gefundenen Helm auf das Helmpodest legen und Diamantenschlüssel aus dem Glaskasten mitnehmen.

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

8. Insel: Nur Gerümpel im Pferdestall des Riesen.

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

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

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

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

3. Welt (ASGARD)

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

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

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

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

den 2. Silberring mitnehmen.

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

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

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

1.160 heimdall 2

Im Magiebildschirm die Zeichen:

```
< |_
```

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

1.161 helicopter mission

Level Codes:

- 2 Fallschirm
- 3 Sanitätsdienst
- 4 Konturenflug
- 5 Lufttransport
- 6 Luftrettung
- 7 Nothilfe

1.162 hell raisers

Um unendliche Leben zu erlangen, gib in den Highscores als deinen Namen "RIGGED " ein. Achte darauf, daß du auch wirklich zwei Leerstellen hinter das Wort machst, da der Cheat sonst nicht funktioniert.

1.163 helter skelter

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

Level Codes:

- 11 SPIN
 - 21 FLIP
 - 31 BALL
-

41 GOAL
51 LEFT
61 TWIN
71 PLAY

1.164 hero quest

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

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

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

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

1.165 heroes of the lance

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

1.166 hillsea lido

Wenn dir einmal das Geld ausgeht gehe einfach zur Option "Spiel Laden" und drücke <LEFT MOUSE>. Ein Druck auf <HELP> bringt nun 100.000 Credits.

1.167 hillsfar

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

1.168 hired guns

Im Spiel eingeben:

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

Bananen sind die besten Waffen.

1.169 history line 1914-1918

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.

1.170 hoi

Um die höheren Levels anzuspielden, postiert man den Mauszeiger im Level Menü ganz rechts unten, sobald sich das letzte L des Zeigers mit dem Rand des grünen Quadrats deckt. Jetzt <RIGHT MOUSE> drücken und den Pfeil ins äußerste linke obere Eck fahren. Nochmal klicken, und schon stehen die ersten vier Level abrufbereit.

1.171 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

1.172 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.

1.173 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.

1.174 horror zombies from the crypt

Level Codes:

2 WOLFMAN
3 HAMMER
4 LUGOSI
5 NOSFERATU
6 GARLIC
8 CUSTODES

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

Während des Spiel eingeben oder als Paßwort eingeben:

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

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

1.175 hot air

Levelskip mit <N>.

1.176 hudson hawk

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

Mit "SANITYCLAUSISCOMINGTOTOWN" bekommt man unendlich viele Meisterdiebe.

1.177 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 aaaaaaargh
08 no support  38 scsry man    68 sos
09 mr parrot   39 boiled eggs  69 lucifers ch ild
10 7 mile walk 40 need more   70 python
11 blizard     41 turbo nutter 71 quantum leap
12 mini eggs   42 itd be okay 72 sister blue
13 keef        43 if the first 73 aries
14 worldofourown 44 lot hadnt been 74 tuarus
15 its tosh    45 published    75 fateandfortune
16 bestest buds 46 pouch       76 does it matter
17 oo children 47 whingeing   77 what we put
18 blue stuff  48 sad boys     78 this is it
19 leopard     49 cramp        79 see ya
20 alan b stard 50 glum         80 forever
21 danneee    51 hassled
22 looweez    52 gold label
23 katiwooh   53 poultry goose
24 radcliffe  54 kate4louise0
25 idontlike brawn 55 drakeer
26 grill ngeds 56 sourface
27 how much   57 lurch
28 the slobs  58 end osc opy
29 mrst (oder mrs t) 59 just take 5
30 almanburie 60 have a break

```

1.178 humans 3 - bonusspiel invaders

Wer das Bonusspiel Invaders spielen möchte, ohne Invaders zu spielen, sollte folgendes tun:

Als erstes erstellt Ihr eine Sicherheitskopie von "Humans 3" (Diskette Nr. EVO4) und löscht dort alle Dateien außer der Schublade Invaders. Macht nun die Diskette bootfähig (C:Install-Kommando). Entpackt die Datei invaders.exe aus der Schublade Invaders (z.B. mit der xfd-Library) und speichert sie wieder auf die Diskette. Nun erstellt eine Datei Startup-Sequenz, die

folgende Zeile enthält: invaders/invaders.exe
 Vergeßt nicht, daß die Diskette unbedingt EVO4 heißen muß. Nun könnt ihr die Diskette booten und so oft Invaders spielen, wie es euch gefällt.

1.179 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

1.180 hunt for red october

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

1.181 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)

1.182 hybris

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

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

Leider kann man keine Highscore erreichen.

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

1.183 hydra

Während des Spiels "KILLKILLKILL" eingeben für folgende Tastenbelegung:
<F> füllt Treibstofftank auf
<RETURN> wechselt zwischen den Waffengattungen
<Q> Aktiviert den Turbo-Antrieb

1.184 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!

1.185 hägar

Level Codes:

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

1.186 ice runner

Tippe einen der Codes während des Spiels ein und drücke dann <RETURN>:

FUNNY macht die Gegner schneller
MAGIC unendliche Leben
GURKE Unbesiegbarkeit und unendlich von allem

<F9> Einen Level weiter

1.187 ikari warriors

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

1.188 imbiss 3

Setzt den Verkaufspreis der Zeitungen auf 5DM. Nun kauft Euch für Euer ganzes Geld Zeitungen. Dann verkauft sie wieder. Beim erstenmal müßtet ihr etwa 5DM mehr haben (also 15DM statt 10DM).

Kauft Euch nun wieder für das ganze Geld Zeitungen und verkauft sie wieder. Macht dies so oft Ihr wollt und bis ihr genug Geld habt, um gut einkaufen zu gehen.

1.189 The Immortal

LevelCodes:

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

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

1.190 impact

Im Spiel <+> für unendlich viele Leben drücken.

Level Codes:

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

1.191 imperium

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

BLAYMS 66
LUAYAX 37
THECTE 37
KRAYK 26
LUATAX 87
TRASIS 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

1.192 impossamole

In den Highscores einfach folgendes eingeben.

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

1.193 impossible mission 2025

Level Codes:

Stage	Level				
	1	2	3	4	5
1	FBQDDXRE	FNQAYXHI	FYQOPXEF	GKQJYXDI	
2	ETQFJXXD	FDQCVXIA	FRQYCXVL	GCQLRXWB	GOQJFXBK
3	EXQEJXDC	FJQCHXOM	FUQTBXQE	GGQKTXUF	GSQFDXZA

1.194 in 80 tagen um die welt

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

1.195 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.

1.196 indiana jones iii - actiongame

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

In den Highscores "SILLYNAM" eintragen!

1.197 indiana jones iii - indiana jones and the last crusade

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

Komplettlösung

Indy steht im Anzug vor Dir. Da er boxen soll, muß er zurück in die Umkleide, wo er sich automatisch umzieht. Wenn er herauskommt, geht er in den Boxring, und der Kampf kann beginnen. Wichtig: sehr lange üben, da das Training fuer Kraft und Ausdauer gespeichert wird. Danach geht er in sein Buerou, wo er von vielen Studenten erwartet wird. Die muß Indy durch Reden dazu bringen, ihn zu seinem Buerou 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 Graltagebuch befragen und die Bilder genauso drehen, wie sie im Buch zu sehen sind. Rechts daneben geht eine Holztür auf und Indy geht die Treppen runter. Jetzt kommt man in einen Raum mit heruntergelassener Zugbrücke, welche überquert wird (ist die Brücke oben, zurück zur Maschine und einmal betätigen). Das nächste Hindernis ist eine Totenkopfgel. Tagebuch befragen und die Noten darauf spielen, so daß die Holztür offen bleibt. (F, D, H, G, E, C) Geschafft: die Sargkammer. Den Deckel öffnen und in die Kiste schauen. Anschließend weiter nach rechts, das alte verrostete Schloß öffnen, und der Held ist in der Kanalisation. Hoch zum Gullydeckel, diesen öffnen und nichts wie raus. Weiter nach Schloß Brunwald.

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

Kabel befinden. Die Tür mit dem silbernen Schlüssel aufschließen, und die Zwei haben sich gefunden. Wieder raus auf den Flur, wo sie gleich verhaftet werden. Dem Knaben, der sie verhaftet gibt man nun das alte Buch aus Henrys Wohnung. Danach finden sich beide gefesselt an Stühlen wieder. Nun nach rechts zur Ritterrüstung hoppeln. Und zwar so lange, bis die Marke im Boden exakt zwischen den Stühlen ist. Einmal kurz die Rüstung drücken, und die Hellebarde fällt genau zwischen die beiden Stühle. Henry nun in den Kamin gehen lassen. Indy drückt gegen die rechte Statue neben dem Kamin. Dieser öffnet sich und beide laufen hinaus.

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

- 1) zuerst den "T"-Knopf herausziehen.
- 2) den griff förmigen 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 solle 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 probierhalber. 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!

1.198 indiana jones iv - actiongame

Gebt doch mal "NIGHTSHIFT" im Titelbild ein, und laßt euch überraschen!

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

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

Drei Lösungswege:

Indy steht vor dem Theater in New York, wo Sophia ihre Show abzieht. Leider ist die Vorstellung ausverkauft, wie uns der Kartenverkäufer erzählt. Also muß ein anderer Weg gesucht werden. Auf dem Weg zum Hintertürchen kommt Indy an einem Zeitungsständer vorbei, und da die Zeitungen heute kostenlos zu haben sind, nimmt er natürlich ein Exemplar mit.

So ganz einfach durch die Hintertüre zu gehen, wäre schön bequem, aber da ist noch dieser lästige Türsteher. Mit geschickter Überredung 1/2/1/3/3, kann sich Indy mit einem weiteren Verehrer von Sophia anfreunden und problemlos die Bühne betreten. Zeigt er dagegen weniger Feingefühl, endet das Gespräch mit einer Prügelei, an deren Ende der Gorilla auf dem Boden liegt (liegen sollte) und der Weg ist frei. Wer keine Lust hat, sich mit Biff abzugeben, der kann sich auch durch geschicktes Verschieben der Kisten auf dem Hinterhof den Weg zur Feuerleiter und auf die Bühne freiarbeiten.

Da steht Sophia nun und spricht und spricht. Nach zweimaligem Anlauf der aber immer wieder vom dortigen Bühnenarbeiter unterbrochen wird, reicht es Dr.Jones, und er sorgt für eine neue Beschäftigung des Bühnenfuzzys. Im Gespräch gibt dieser nämlich zu erkennen, daß er tierisch gerne liest, und da kommt die neu erworbene Zeitung gerade richtig. Nachdem er weg ist, bedient sich Indy der Bühnentechnik, um Sophia gehörig aus dem Konzept zu bringen. Dazu betätigt man die beiden äußeren Hebel der Beleuchtungsapparatur und drückt, nachdem alle drei Lampen grün erstrahlen, auf den roten Knopf. Die Folgen sind recht spektakulär, und Sophia schließt sich Indy auf der weiteren Suche an, deren erste Station Island sein soll.

In der Grabungsstätte in Island treffen die Beiden auf Prof.Heimdall, der neben einigen Informationen über Atlantis auch zwei weitere Ansprechpartner zum Thema Atlantis liefern kann, nämlich die Herren Costa und Sternhart, die sich gerade auf den Azoren und im mexikanischen Tikal aufhalten. Da die Azoren beinahe auf dem Weg liegen, begibt man sich dorthin, doch mit wenig Erfolg. Costa ist ein recht kauziger Kerl, der nichtmal Sophias Charme erliegt. Wohlaber läßt er erkennen, daß er an einem Tauschgeschäft interessiert sei. Naheliegend wäre natürlich Sophias Halsband, aber das will er nicht, und sie will es auch nicht hergeben.

Also geht es weiter nach Mexico. Der Weg zu Sternhart führt durch ein

kleines Dschungellabyrinth, an dessen Ende eine beinahe unpassierbare Schlucht den Weg versperrt. Der Baum, der als Brücke dienen könnte, wird allerdings von einer Schlange blockiert, und was Indy von Schlangen hält, wissen wir ja nur zu gut. Allerdings wissen wir auch, was Schlangen von kleinen Nagetieren halten, und da im Urwald zufällig gerade so ein Tierchen rumtobt, bedarf es nur einiger gezielter Peitschenhiebe, um die Schlange zu füttern und den Weg frei zu bekommen.

Mit der Peitsche kann man Prof.Sternhart dann aber nicht beikommen, denn er verlangt als Eintrittskarte in seinen Tempel Faktenwissen über das gesuchte Buch von Plato. Die Reaktionen des Papageis auf das Stichwort Titel sind recht interessant, und so spricht man das Tierchen ganz einfach nochmals auf dieses Thema an, und erhält auch prompt die gesuchte Antwort, und das ganz ohne Cracker verfüttern zu müssen. Der Weg in den Tempel ist nach einem erneuten Gespräch mit Sternhart frei, und die Besichtigungstour kann beginnen. Viel gibt es nicht zu sehen, aber dem geübten Archäologenaugen fällt auf, daß eine der Spiralen an der Grabkammer sich etwas von den anderen abhebt. Mit etwas chemischer Unterstützung wäre das Teil sicher freizubekommen. Die Öllampe, die Sternhart an seiner Verkaufsbude hat, wäre dazu sicher gut geeignet, nur spielt Sternhart da nicht mit. Erst als Sophia den guten Herrn in ein Gespräch verwickelt und ablenkt, kann Indy die Lampe organisieren. Aus der geöffneten Lampe gießt Indy etwas Öl auf die Spirale und siehe da, das Ding läßt sich freilegen. Zusammen mit dem Tierkopf in der Wand ergibt sich somit der Öffnungsmechanismus für die Grabkammer, die natürlich sofort geöffnet wird. Leider erweist sich Sternhart als recht unkollegial, denn er hat nichts besseres zu tun, als sich die Steinscheibe zu krallen und mit ihr abzuheben. Zurück bleiben zwei überraschte Abenteurer, die aber immerhin noch eine Peitsche aus dem sagenhaften Metall Orichalcum sicherstellen können. Ob es das ist, was Costa will? Leider nicht, wie ein erneuter Besuch auf den Azoren zeigt. Also weiter nach Island, vielleicht findet sich ja dort noch was. Dem ist tatsächlich so: der unterkühlte Prof.Heimdall ist nicht so interessant, wohl aber die Aal-Figur, die er freilegen wollte. Mit der Oridingspumps-Perle gefüttert, erweist sich der Aal als Tauchsieder, taut sich selbst frei und wird natürlich eingesackt. Diese Figur ist es auch, für die Costa Informationen springen läßt: Er verrät den Namen einer Sammlung, in der der gesuchte Dialog von Plato aufbewahrt wird- und praktischerweise ist diese Sammlung in Indys Heimatcollege aufbewahrt. Also nichts wie hin.

Die Sache hat allerdings einen kleinen Haken: es befinden sich nämlich drei Sammlungen im College, die verschiedene Tätigkeiten nötig machen, um in den Besitz des Dialogs zu kommen. Und je nach Lust und Laune wählt Costa von Spiel zu Spiel eine andere Sammlung. Hier sind die einzelnen Möglichkeiten:

Ashkenazy Collection:

Die sicherlich amüsanteste Variante, für die Indy das Glas Mayonnaise aus dem Kühlschrank in seinem Büro benötigt. Mit ihm begibt er sich in den ersten Stock des anderen College-Gebäudes, in die Bibliothek. Dort klettert er das Seil hinauf ins Dachgeschoß. Hinter einer großen Kiste findet er eine kleine verstaubte Truhe, die aber verschlossen ist. Der passende Schlüssel ist in der Urne ein Stockwerk höher beim Durchsuchen der Asche zu finden. Aber wie raufkommen? Klar, die Mayo machts! Ganz einfach den Totempfahl, der in dem Raum steht, etwas einschmieren. Dann das Teil zweimal gezogen und schon hat Indy eine geniale Leiter. Der Schlüssel paßt genau zur Truhe und in ihr das gesuchte Buch.

Sprague Collection:

Ist das Buch hier versteckt, sollte sich Indy zunächst den Stuhl in der Bibliothek genauer ansehen und den Bubble Gum mitnehmen. (Vor dem Verzehr wird gewarnt) Dann gehts zwei Stockwerke tiefer in den Heizungskeller, wo der Kaugummi als Haftmittel beim besteigen der Kohlerutsche dient. Die führt in einem abgelegenen Raum des Museums, in dem unter anderm drei Katzen-Statuen stehen. Eine davon ist aus Wachs, und wird diese im Heizungskeller aufgetaut, kommt der Dialog zum Vorschein.

Dunlop Collection:

Dies ist die wohl letzte Möglichkeit, wo das Buch zu finden ist, nämlich unter das umgestürzte Bücherregal. Um da ran zu kommen, gibt es sogar zwei Wege: Einmal per Kaugummi-Trip wieder die Kohlenrutsche rauf, vorher aber noch ein Stück Kohle eingesackt. Wird dieses dann als Wurfgeschöß verwendet, fällt der verlorene Dialog beinahe vom Himmel. Wer lieber den Techniker spielen will, der findet im Heizungskeller ein verschmutztes Tuch und im Raum über der Bibliothek im Regal neben dem Totempfahl eine Speerspitze. Beides zusammen ergibt einen recht passablen Schraubenzieher, mit dem sich die Rückwand des umgestürzten Regals öffnen läßt. Was sich dahinter verbirgt, sollte wohl klar sein. Hat Indy das Buch, geht es zurück ins Büro, wo Sophia noch geduldig wartet.

Im folgenden Gespräch entscheidet es sich, welcher der drei möglichen Lösungswege eingeschlagen wird. (Besser vor dem Gespräch abspeichern.)

Erster Lösungs-Weg:

Wenn sich Indy alleine auf den Weg macht, erhält er von Sophia neben einigen guten Wünschen auch noch die Adressen von zwei weiteren Kontaktpersonen mit auf dem Weg.: Omar Al Jabbar in Algerien und Alain Trottier in Monte Carlo. Trottier (erkennbar an seinem braunen Anzug), kann nur wenig weiterhelfen, läßt sich aber eine Visitenkarte abschwatzen 1/2/1/1/. Diese erweist sich dann in Algerien als echt nützlich, denn nur mit ihr kann der Diener von Al Jabbar dazu überredet werden, Kontakt mit seinem Herrn aufzunehmen.

Da dieser wiederum kein Interesse an einem Gespräch mit Indy hat, schickt Indy den Diener nochmals los und folgt ihm in das Gewimmel auf den Straßen Algiers. Leider verliert Indy den Typ sehr schnell aus den Augen, dafür fällt ihm aber ein Mann mit einem roten Fez auf. Diesen fängt er auf dem Marktplatz ab und überredet ihn zur Überlassung des Fez 4/3/1/3/1/2. Nachdem der Diener zum Laden zurückgekehrt ist, bekommt er den Fez aufgeschwatzt, wird nochmals auf den Weg geschickt, und diesmal führt dieser Indy direkt zu Omars Haus.

Omar freut sich nicht allzusehr über ungebetene Gäste und schickt den Diener los, um die Polizei zu holen. Damit Omar nicht so herumnervt, lockt ihn Indy in die hintere Kammer und schließt ihn ein. Jetzt kann Indy sich ungestört umschaun und sich auch an Omars Besitztümer vergreifen. Zwei Statuen werden eingesackt, desgleichen eine Karte der Umgebung, die als Wäschestück getarnt ist und nur mit einer herumliegenden Stange erreicht werden kann. Im hinteren Teil des Hauses wartet dann ein Kamel nur darauf, Indy bei der Flucht zu helfen.

Die Flucht führt ihn in die Wüste, wo er die Gelegenheit nutzt und bei den umliegenden Nomadendörfern und Oasen genauere Informationen über die Lage der auf der Karte markierten Ausgrabungsstätte einholt. Dabei kann es vorkommen, daß Indy immer wieder von Nomaden angehalten wird. Die ersten

beiden Male kann er die Störenfriede mit den beiden Statuen bestechen, danach reicht ein Blick aus seinen treuen Augen und ein zuversichtliches "Trust me", um ihn passieren zu lassen.

So gelangt er schließlich, nachdem er so ziemlich alle Orte abgeklappert hat, zur Ausgrabungsstätte. Hier fällt ihm zunächst ein verlassenes Auto auf, in dem zwar ein Telegramm über eine geplante Entführung Trottiers zu finden ist, dem aber auch gleichzeitig einige wichtige Teile fehlen. Da auch das Kamel inzwischen verschwunden ist, muß Indy nach einem anderen Weg suchen, um von hier wegzukommen und Trottier zu warnen. Die Leiter führt zu einer unterirdischen Höhle, in der man zunächst gar nichts sieht, dann aber kann man einige Gegenstände ertasten, identifizieren und aufnehmen. Da wäre zunächst ein Generator mit Benzineinfüllstutzen und Starter, der mangels Benzin aber noch nutzlos ist. Die beiden anderen Dinge die hier rumliegen, nämlich eine Tonvase und ein Schlauch, können jedoch dazu verwendet werden, um Benzin in den Generator und mehr Licht in die Sache zu bringen. In der Vase befindet sich übrigens auch eine Orichalcum-Perle. Zuguterletzt findet sich noch eine stabile Schiffsplanke, mit der Indy etwas in den Gemäuern herumstochert, allerdings ohne großen Erfolg. Wesentlich ertragreicher ist da schon ein Druck auf das Gemälde an der linken Wand. Und zwar auf das runde Objekt denn so öffnet sich ein Geheimfach mit einer atlantischen Statue. Alles weitere ist kein Problem: Die Zündkerze, die dem Wagen fehlt, kann aus dem Generator ausgebaut werden, die Statuen in Verbindung mit dem Oribori-Perlchen ist eine gute Ersatzbatterie. Jetzt sollte der Rückreise nach Monte Carlo nichts mehr im Wege stehen.

Dort allerdings fühlt sich Trottier noch recht sicher, auch das Telegramm kann ihn nicht davon überzeugen, daß er sich in Gefahr befindet. Erst als ihn die Nazis auf der Straße kidnappen, geht ihm langsam ein Licht auf. Den Streß hat dann natürlich wieder Indy, der sich das nächste Auto greift und sich an die Verfolgung macht. Nach einigen Karambolagen in den Straßen von Monte Carlo geben die Nazis auf, und Trottier kann befreit werden. Als kleine Entschädigung erhält Indy Infos über eine atlantische Kolonie auf Thera sowie den Namen der Straßenkreuzung, auf der Trottier während der Entführung seinen wertvollen Sun Stone, die Eintrittskarte für die Kolonie auf Thera, aus dem Wagen geworfen hat. Die Suche danach ist ein Leichtes, ebenso die Rettung der Scheibe aus der Kanalisation. Zurück gehts per pedes zum Hotel, dort per Taxi und Wasserflugzeug nach Thera.

Thera ist tote Hose, so der erste Eindruck, aber immerhin findet man im Hinterland eine interessante Ausgrabungsstätte. Als Indy sie betritt, wird er zwar verschüttet, kann sich aber mit Hilfe eines in der Höhle herumliegenden Klappspatens wieder befreien. Beim Aufklappen des Spatens findet Indy auch eine Nachricht von Sophia, die inzwischen von den Nazis gekidnappt wurde. Also nichts wie weg von der Insel und hinter Sophia her. Aber wie? Ein Ballon wäre genau das richtige, aber woher nehmen? Passende Bauteile liegen schon am Hafen bereit, aber der Hafengewächter zeigt sich wenig kooperativ. Nach etwas Such- und Laifarbeit, läßt er sich jedoch überreden. Zurück zur Ausgrabungsstätte und mal den atlantischen Mechanismus in der Höhle ausprobieren. Schließt Indy die Tür, kommt in einem Geheimfach eine Spindel zum Vorschein, auf der die Steinscheibe hervorragend paßt. Wird nun die erste im Dialog beschriebene Kombination eingestellt und die Spindel gedrückt, öffnet sich die Türe erneut, diesmal aber mit einer antiken Steinplatte dahinter, die man einsackt. (Nicht vergessen die Türe wieder zu schließen, denn der Sun Stone wird noch gebraucht.) Weiterhin liegt vor dem Höhlengang eine leere Kiste herum

auf deren Deckel ein Quittung für einen Ballon zu finden ist.

Zurück zum Hafen und die Quittung gegen den Ballon eintauschen, die Steintafel gegen den Korb eintauschen und der Wächter gibt uns noch das Netz als Zugabe dazu. Jetzt wieder zurück zur Grabungsstätte, wo aus einer Ritze Gas strömt. Den ganzen Ballonkram zusammenfummeln und den Schlauch aus der Wüste zum Füllen des Ballons verwenden und ab geht die Luftpost. Jetzt heißt es, solange mit dem Ballon die Möven erschrecken, bis das feindliche U-Boot in Sicht kommt. Dann wird ein Landemanöver gemacht.

Dank der erbeuteten Uniform fällt Indy nicht sonderlich auf. Die Schränke im Mittelteil des Schiffes scheinen etwas wichtiges zu verbergen, ansonsten würde dort kein Wachtposten stehen. Er wird abgelenkt, indem man ihm mit einem aus den in der Kombüse herumliegenden Broten und Würsten fabrizierten Sandwiches den Mund wässrig macht und dann anbietet, kurzfristig die Wache zu übernehmen. So findet man in dem Schrank den Moon Stone, sowie detaillierte Anweisungen für die Bedienung der Torpedos. Die braucht man auch. Inzwischen hat das Schiff sein Ziel erreicht und die Bösewichter haben das Boot verlassen. Indy will ihnen nach, doch der offizielle Weg über die Kommandobrücke ist blockiert. Also spielen wir mal lebenden Torpedo. Die hinteren Rohre scheinen leicht defekt, und im vorderen Teil des Schiffes zieht der Kapitain seine Show ab.

Also muß Ablenkung her. Im vorderen Teil des Schiffes hängen eine Wäscheleine und ein öliger Lappen herum. Letzterer macht sich auf den Kabeln der hinteren Torpedos ganz gut. Wendet Indy nun die Bedienungsanleitung auf die Kontrollen an, kommt es zu einem netten Kabelbrand, der für Verwirrung sorgt. Indy hat jetzt genug Zeit, sich nach Vorne zu begeben, die Leine am Abzugshebel zu befestigen, die Kontrollen zu aktivieren und in das Torpedorohr zu klettern. Ein kräftiger zug an die Leine und schon befindet Indy sich auf Kreta. Der Exkurs zur dortigen Grabungsstätte bringt nichts, schließlich hat man ja schon zwei Steinscheiben, die man auf dem Podest auch entsprechend anwendet.

Es öffnet sich eine Tür zu einem unterirdischen Labyrinth, das jedoch relativ klein und übersichtlich ist. Drei Steinköpfe an der Eingangstür warten darauf mitgenommen zu werden. Der Nachteil dabei, sie sind gleichzeitig Türöffner, also bleibt einer vorerst stehen und wird mit der Peitsche von der anderen Seite der Tür nachgeholt. Irgendwo im Labyrinth befindet sich dann eine ähnliche Tür, die mit den Köpfen dann geöffnet wird. Weiterhin ist in diesem Labyrinth ein Raum mit einer großen Statue, deren Kopf recht wacklig ist. Ein Schlag mit der Peitsche und er fällt auf den Boden, der sich dadurch als Aufzug entpuppt und Indy eine Etage tiefer führt. Dort trifft Indy auf die Überreste von Steinhart, die neben dem ersehnten World Stone auch noch einen Stock, einen Wollschal und einen Kamm sowie eine Notiz über ein Orichalcum-Sprühgerät bewachen. Dieses bastelt sich Indy aus dem Kamm und der Wäscheleine und jedesmal, wenn der Kamm mit dem Wolltuch gerieben wird, zeigt der Kamm eventuell vorhandenes Orichalcum an. Der Weg endet vor einer Gittertür, allerdings läßt sich beim genaueren Untersuchen des Wasserfalls beim Aufzug eine Kette ausmachen, an der Indy wieder hochklettert.

Hinter der Gittertür, die mit den Statuen geöffnet wird, stößt Indy auf einen Aufzugsmechanismus, bei dem er das Gegengewicht mit dem Stab entriegeln kann. Jetzt braucht er nur noch das Gegenstück des Aufzugs eine Etage tiefer zu finden und dieses mit dem Stab als Zahnstocher für die Statue aktivieren. Schon geht es wieder nach Oben und die Goldkiste, die vorhin schon aus der Ferne funkelte, ist in greifbarer Nähe und auch etwas

Orichalcum ist vorhanden. Einen Raum weiter steht dann ein seltsames atlantisches Maschinchen, wohl zu Bergbauzwecken entwickelt. Das dem so ist, zeigt sich schnell, als die Maschine mit der antiken Statue und etwas Orichalcum in Bewegung gesetzt wird und auch prompt einen Gang in das Vorzimmer von Atlantis freibuddelt. Hier folgt wieder das Spielchen mit den Scheiben, diesmal werden alle drei benötigt. Es öffnet sich zwar eine Tür, aber die scheint in eine Sackgasse zu führen. Also probiert Indy den Oridori-Detektor einmal aus, verstaubt aber vorher seinen ganzen Perlenvorrat in eine Goldkiste und schließt sie, um Störungen zu vermeiden. Tatsächlich schlägt der Kamm aus und zeigt auf das Skelett im Raum, wo sich tatsächlich eine Perle befindet. Also das ganze im vorigen Raum wiederholen und nach etwas Buddelei mit der Planke kommt eine Tür zu Vorschein. Hinter ihr befindet sich eine weitere Perle und ein U-Bahn-Wagen. Immerhin funktioniert die Karre noch, und nach dem Einwerfen einer Ori-Perle, wird Indy nach Atlantis verfrachtet. Weiter im Abschnitt: In Atlantis

Zweiter Lösungs-Weg:

Der zweite Weg beginnt im Prinzip nicht anders als der erste Weg, also zuerst in Monte Carlo die Visitenkarte besorgen und in Algier Omars Laden aufsuchen. Dort trägt Omars Diener allerdings schon den Fez, Indy kann daher sofort im zweiten Anlauf die Verfolgung aufnehmen. In Omars Haus machen die Nazis momentan etwas Krach, aber die sind mit ein paar Fausthieben schnell ruhiggestellt.

(Wem die Prügelei zu nervig ist, der kann sich ganz einfach mit dem "Sucker Punch" behelfen, der zwar auf der Referenzkarte beschrieben sein soll, es aber nicht ist. Es gibt ihn aber doch, er wird über die "0" auf dem Ziffernblock aktiviert. Zwar geht der Gegner dann sofort zu Boden, allerdings gibts dafür keine IQ-Punkte.)

Jetzt folgt das schon beschriebene Erwerben der Statuen, der Karte und des Kamels, und ab gehts in die Wüste. Auch hier wieder bei allen Nomadendörfern und Oasen Rast machen und die Karten vorzeigen, eventuelle Nazi-Anhalter sind in Handarbeit zu erledigen. An der Grabungsstätte hat sich wenig getan, allerdings schwebt nun ein Beobachtungsballon über der Lokalität und nimmt Indy unter Beschuß. Um über die Leiter in die Höhle zu gelangen, dazu reicht es gerade noch, nur der Ausstieg im Kugelhagel klappt nicht mehr. Also in der Höhle Licht angemacht (der Generator ist schon betankt) und die Gegend genauer untersucht. Das Geheimfach hinter dem linken Bild verbirgt diesmal den "Sun Stone", auf dem Boden liegen Schlauch, Schiffsplanke und ein Stück Holz herum.

Mit der Schiffsplanke wird die rechte Wand freigelegt, und es erscheint eine steinerne Karte mit einem Loch. Letzteres ist wie geschaffen für die Verwendung des Holzstücks als Spindel für die Steinscheibe. Also schnell die entsprechende Kombi aus dem Dialog eingestellt, und es öffnet sich eine Geheimtüre. Durch sie gelangt Indy wieder an die Oberfläche, wird aber dort von einem Nazi bedroht, der mit der Peitsche entwaффnet wird und danach etwas Prügel bekommt.

Wohin nun? Die Karte in der Höhle weist auf Kreta hin, also nichts wie hin. Reparaturversuche am LKW führen zu nichts, also schnappt sich Indy den Ballon und fliegt nordwärts Richtung Kreta.

Nach gelungener Landung steht Indy vor einem kleinen Problem: Für die dortige Geheimtüre werden zwei Steinscheiben benötigt, er hat aber nur eine. Im Hinterland befindet sich jedoch eine Ausgrabungsstätte, die genau inspiziert wird. Als erstes fällt Indy am linken oberen Rand des Geländes (über die Brücke gehen) ein Vermessungsinstrument in die Hände.

Auf dem eigentlichen Grabungsgelände erregen die riesigen Hörner und einige kleinere Steinhäufen sein Interesse. Werden zwei davon genauer untersucht, so kommen zwei Statuen zum Vorschein. Jetzt noch schnell alle Räume untersuchen, in einem von ihnen ist eine Wandzeichnung, aus der sich ableiten läßt, wie mit den Statuen, dem Vermessungsgerät und den Hörnern zu arbeiten ist. Hat alles geklappt, markiert mal wieder ein X den richtigen Punkt und nach etwas buddelerei mit der Planke findet man den Moon Stone. Kaum wurde der Geheimgang mit den Scheiben und der Spindel geöffnet, verlangt ein Nazi nach Prügel. Wie gewohnt gehts weiter: zwei Köpfe nehmen, den anderen mit der Peitsche von der anderen Seite nachhohlen. Die andere Gittertüre mit den Steinköpfen öffnen, die Wackelkopfstatue suchen und mit dem Aufzug nach unten zu Sternhart fahren. Dort gibt es zwar nur den Stab, aber das reicht vorerst. Der Wasserfall wird untersucht und an der Kette hinaufklettern, dann den anderen Aufzug suchen, oben das Gewicht mit dem Stock entriegeln und unten den Zahnstocher-Mechanismus wieder aktivieren. Nach oben fahren und die Goldkiste sowie die Perlen einkassieren.

Jetzt wird nach einer verschlossenen Tür gesucht, die sich erst nach mehreren Versuchen öffnen läßt. Hinter ihr befindet sich ein Abgrund, der mittels Peitsche und einem Felsvorsprung überwunden werden kann. In den folgenden Räumen nistet Indy einige Nazis um. Normalerweise genügt ein einfacher Faustkampf um zu gewinnen, bei einigen gibt es jedoch Alternativen.

Den ersten Posten nach dem Abgrund kann man auch besiegen, indem man sich hinter den Steinplatten versteckt und diese im passenden Moment umkippt.

Bei einem anderen Posten hängt ein Tropfstein verführerisch über dessen Birne- betritt man dieses Bild von oben und tippt den Tropfstein an, gibts schon einen Posten wieder weniger und den Stein dort, wo man ihn später noch braucht.

Hinter diesem Posten kommt übrigens der Herr Arnold, dem im fairen Faustkampf nicht beizukommen ist (auch nicht mit dem Sucker Punch.) Die Felskugel erinnert Indy jedoch an ein völlig anderes Abenteuer, und nachdem der Kugel mit der Schiffsplanke etwas Starthilfe verschafft und mit dem Tropfstein der Stein des Anstoßes endgültig ins Rollen gebracht wurde, ist Arnold nur noch Geschichte.

Bei Arnold findet Indy einen Bernstein-Fisch, der an einem Faden hängt und als Orichalcum-Detektor fungiert. Mit ihm macht Indy in der Grube (dürfte wohl immer im Raum mit dem Tropfstein sein) doch tatsächlich Sophia ausfindig. Mit der Peitsche holt er sie aus der Grube, und sie bringt praktischerweise gleich noch die fehlende Scheibe mit. Mit den drei Scheiben und der korrekten Einstellung aus dem Buch, wird am Atlantis-Modell eine weitere Türe geöffnet, sie führt zu einem Raum, in dem ein Pfeil unmißverständlich auf Thera als das nächste Ziel weist.

Auf nach Thera, im Hinterland findet man einen Werkzeugkasten für Reifenreparaturen. Der Kapitain des vergammelten Bergungsschiffes hat nicht nur einen Taucheranzug an Bord, er ist auch bereit, das Duo an jeder beliebigen Stelle des Meeres abzusetzen.

Nur an welcher? Ganz einfach - schlag nach bei Plato: Thera, die Lesser Colony, liegt in einer bestimmten Richtung und in einem bestimmten Abstand zu Atlantis. Also die Richtung einfach umdrehen und bei der Entfernung berücksichtigen, um welchen Faktor sich Plato geirrt hat, und schon klappt die Sache. An der gewünschten Position angekommen, wird der Taucheranzug mit dem Werkzeugkasten geflickt und an die Luftpumpe

angeschlossen und der Anzug angezogen. Sophia schaltet nun die Pumpe an und hievt Indy mit dem Kran über Bord. Kaum ist Indy unter Wasser, tauchen Nazis auf, schneiden Indy die Luftzufuhr ab und entführen Sophia. Dem bleibt nichts anderes übrig, als schnellstens nach einem Eingang zu Atlantis zu suchen. Mehrere stehen zur Wahl und erfahrungsgemäß, dürfte der letzte der richtige sein. Schließlich wird er fündig und steht dort, wo sich alle Wege wieder treffen.

Dritter Lösungs-Weg:

Machen sich Indy und Sophia gemeinsam auf dem Weg, begeben sie sich zunächst nach Algier. Omar spielt jedoch nicht mit, er besteht darauf, so eine Steinscheibe zu sehen. Also gehts weiter nach Monte Carlo, als kleines Souvernir nehmen die beiden wenigstens die Geistermaske mit. In Monte Carlo hat Indy zunächst die ehrenvolle Aufgabe, Trottier zu finden und zu einer Seance mit Sophia zu überreden. (Die Antworten auf Trottiers Fragen stehen in Platons Dialog, auch sollte man darauf achten, was Trottier sonst noch an Bemerkungen fallen läßt, wenn sich der Herr nicht auf Anhieb breitschlagen läßt, sollte man nochmals Sophia konsultieren) Hat es schließlich geklappt, gibt es zwei Möglichkeiten, an die Scheibe zu kommen:

Wenn Sophia die Seance alleine durchzieht, kann sie Trottier durch ihre hellseherischen Gaben (sofern Indys Gespräche mit Trottier noch im Kopf sind) von der Macht Nur-Ab-Sals überzeugen. Die letzte Frage, die Trottier stellt, ist etwas hinterhältig, aber es gibt auch hinterhältige Spieler, die vor der Antwort abspeichern.

Indys Vorstellung als Gespenst: Mit der Maske aus Algier, dem Bettlaken und der Taschenlampe aus der Kommode kann er, nachdem das Licht mittels des Sicherungskasten ausgeschaltet wurde, Trottier einen Tierischen Schreck einjagen.

In jedem Fall überläßt der den beiden den Sun Stone, und der stimmt dann auch Omar wesentlich freundlicher. Von ihm erhält man eine Karte der Wüste und eine Transportmöglichkeit, die jedoch sehr schnell der Geist aufgibt. Also muß etwas anderes her, der Fesselballon wäre ganz hilfreich, aber ohne Ticket kein Eintritt, und so beginnt eine kleine Tauschaktion.

Der Bettler, der auf dem Marktplatz sitzt, will ein Geschenk nur gegen etwas Eßbares rausrücken, der Gemüsehändler hätte gerne ein kleines Geschenk im Tausch gegen etwas Eßbares, und Omar ist für solche Umtauschaktionen immer zu haben. Also tauscht Indy die Maske zunächst gegen irgendetwas aus Omars Angebot ein und konfrontiert den Händler damit. Der tut kund, was ihm an Indys Angebot nicht gefällt, dann wird umgetauscht und so weiter. Am Ende rückt der Händler die Fressalien heraus. und der Bettler läßt dafür ein Ballonticket springen. Allerdings ist so ein Fesselballon, solange er gefesselt ist, kein gutes Reisemittel für weite Distanzen, also muß noch etwas Scharfes her. Der Messerwerfer hat etwas Passendes im Angebot, würde aber zuvor noch ganz gerne am lebenden Objekt üben. Sophia stellt sich erst quer, dann, bei einem erneuten Überredungsversuch von Indy, und es bedarf nur noch eines kleinen Schubers, und der Messerwerfer hat sein Ziel. Zwar ist Sophia hinterher stinksauer, aber der Zweck heiligt die Mittel und das Messer befreit den Ballon.

Den Ballon hat Indy schnell im Griff. Auf dem Luftweg werden jetzt die Oasen und Nomadendörfer abgeklappert, bis die Lage der Grabungsstätte feststeht. Der dortige Wächter stört nur kurz, anschließend kann der Ort besichtigt werden, was Sophia auch nutzt, um verschütt zu gehen. Indy nutzt diesen Augenblick der Ruhe dazu, die freigelegte Höhle zu erkunden (Generator,

wie bereits beschrieben, betanken). Mit der Schiffsplanke wird die rechte Wand angekratzt (das linke Geheimfach ist diesmal Leer), mit dem Holzstab und dem Sun Stone wird wie gehabt herumgespielt und schon erscheint Sophia wieder auf der Bildfläche. Sie bringt neben dem Orichalcum-Detektor-Fischen auch ein Ersatzteil für das Auto mit, die noch fehlende Zündkerze nimmt Indy aus dem Generator. Jetzt schnell noch den Laster reparieren, und weiter gehts nach Kreta.

Auf der dortigen Grabungsstätte wird, wie schon beschrieben, der Moon Stone ausgebuddelt und der Zugang zum Labyrinth geöffnet. Auch hier vorerst nichts neues, allerdings muß sich Indy, nachdem die Überreste von Sternhart nebst Stock und World Stone gefunden worden sind, alleine auf den Weg machen, um die goldene Kiste zu organisieren, den Weg dorthin kennen wir ja schon. Weiter geht es dann zusammen mit Sophia zur Gittertür im hinteren Teil von Sternharts Grabkammer. Dort kann Indy durch extremes Süßholzraspeln 2/2/1/4/2 Sophia dazu überreden, durch das Loch zu klettern und die Türe von der anderen Seite zu öffnen.

Der Orichalcum-Detektor zeigt die Stelle an, an der nach einem Ausgang gegraben werden muß, davor muß Sophia allerdings noch dazu überredet werden, ihre Halskette in der Goldkiste zu verstauen 3/3/1/1/1.

Was hinter der Geheimtür liegt, ist wohl ebenso klar, wie die Tatsache, daß dort mal wieder mit den Steinscheiben gespielt werden darf.

Allerdings kommen überraschend noch die Nazis ins Spiel, entführen Sophia und sperren Indy ein. Indy aber kann sich freibuddeln und gerade noch das U-Boot entern, mit dem Sophia verschleppt wird.

Der Kapitain reagiert zwar etwas ungehalten auf Indys auftauchen, wird jedoch schnell ruhiggestellt. Damit auch die Mannschaft ruhig ist, wird sie per Sprechanlage in die hinteren Räumlichkeiten beordert und Indy kann sich seinen drei Problemen widmen.

Erstens: Die Befreiung von Sophia. Die wird im unteren Teil des Schiffes gefangengehalten, Indy kann ihr aber durch ein Lüftungsgitter einen kleinen Hinweis geben. Während Sophia die Wache ablenkt, schleicht sich Indy an, gibt Sophia das passende Stichwort und schon hat es sich ausgewacht.

Zweitens: Die Wiederbeschaffung der Steinscheiben. In der Küche findet sich neben etwas Brot und Wurst (einstecken) auch ein Porzellankrug, mit dem sich etwas Batteriesäure einsammeln läßt. Auf diese reagiert der Tresor im vorderen Teil des Schiffes recht ungnädig und gibt die drei Scheiben und einen kleinen Schlüssel frei.

Dieser Schlüssel löst auch das dritte Problem, nämlich die Kontrolle über das Schiff zu erlangen, läßt sich doch mit ihm die Notsteuerung (das große Rad in dem Raum, in dem Sophia gefangen war) aktivieren. Doch das ist noch nicht alles. Indy spielt an allen Hebeln herum, bricht dabei aber einen wichtigen Hebel ab. Doch diese Peinlichkeit wird schnell vertuscht und zwar mit einem Werkzeug, das auch ein Roger Wilco mit Vorliebe einsetzt. Nach etwas Taining hat Indy das Schiff im Griff und steuert den Zugang von Atlantis an. Dort wird Sophia dann wieder entführt und Indy steht dort, wo er auch auf den anderen Wegen hingekommen wäre - kurz vor Atlantis.

In Atlantis:

Auf welchem Weg Indy auch immer hier her gekommen ist, jetzt tappt er mal wieder im Dunkeln. Und ertastet dabei zunächst eine Leiter, dann einen Geröllhaufen, an dem er die Leiter aufstellt. So gelangt er an eine Steinkiste, in der sich ein Metallstab befindet. Dieser spendet nach einer Fütterung mit Orichalcum Licht, und Indy sieht wieder klar. Platons Buch entnimmt er, daß die letzte Kombination der Steine für

diese Tür nur um 180 Grad gedreht werden braucht und schon steht er im äußeren Ring von Atlantis. (zuvor sollte er noch die Leiter und die Scheiben mitnehmen, dies ist die einzige Stelle im Spiel, wo dies nicht automatisch geschieht.)

Das Labyrinth, mit dem Indy jetzt konfrontiert wird, hat zwar immer die gleiche Struktur, allerdings liegen die wichtigen Räume in jedem Spiel an einer anderen Stelle. Daher gibts jetzt keine Detaillösung, sondern nur eine Liste mit wichtigen Gegenständen und Räumen.

Prinzipiell muß

jeder Raum einmal betreten werden. Auch empfiehlt es sich, durch alle Gitter zu kriechen, zwei Räume sind nämlich nur auf diesem Weg zu erreichen und in einem von ihnen, verbirgt sich garantiert etwas Wichtiges.

Zu den einzelnen Gegenständen:

Gesucht werden eine Aal-Figur (wie die in Island), eine Statue mit einem Fischkopf, eine Portion Skelett (findet sich immer ganz am südlichen Ende des Korridors), sowie zwei bronzene Teile, die sich in zwei Räumen mit Roboterschrott befinden (ein Zahn und ein Speichenrad).

Weiterhin gibt es in einem bestimmten Raum einen Steinbecher, um an ihn zu gelangen, muß Indy den Abgrund mit der Leiter überqueren.

Weiterhin ist auf folgende Räume zu achten:

Der "Sentry Room" - hier gelangt Indy in die inneren Gefilde von Atlantis, doch bis dahin muß noch etwas Vorarbeit geleistet werden! (Dieser Raum ist der einzige, der eine feste Position hat, nämlich innen im südlichen Teil des Kreises).

"Crabb Central" - ein Raum mit einem Brunnen, in dem recht viele Krabben herumwuseln. Eine davon fängt sich Indy, indem er das Skelett mit einem Köder ausstattet und im Brunnen versenkt. Die Krabben sind nicht sonderlich wählerisch, sie akzeptieren sowohl die einzelnen Zutaten des U-Boot-Sandwich, als auch das fertige Produkt, selbst wenn schon jemand reingebissen hat. Notfalls tut es auch der Kaugummi oder die Bratwurst, die man nach der ersten Prügelei mit den Naziwache in Atlantis erhält.

Der "Lava Room" - hier kann sich Indy mit dem Fischkopf eine Portion Lava in den Steinbecher füllen. Diese kommt dann im "Machine Room" zum Einsatz, die dortige Maschine produziert nach dem Einsetzen des Speichenrads aus der oben eingefüllten Lava Orichalcum. Die ganze Prozedur kann mehrere Male wiederholt werden, allerdings kommt ein guter Spieler mit einer Ladung Perlen aus. (Nicht vergessen das Speichenrad wieder mitzunehmen).

Weiterhin gibt es zwei Räume, deren Durchgänge zu Luftschächten von Sophias Gefängnis führen. Einer davon führt in Reichweite einer Statue die nach einer Fütterung mit Orichalcum Sophias Wächter ausschaltet. Wurde alles erledigt, kann sich Indy dem "Sentre Room" zuwenden. Das Wasser im Becken wird mit der Aal-Figur plus Orichalcum verdampft, anschließend öffnet eine Perle ins Maul des örtlichen Fischkopfs die schwere Tür. Jetzt ist auch der Weg zu Sophia frei, allerdings traut sich diese nicht unter dem schweren Gitter durch, also muß Indy erst nach etwas Stützmaterial suchen. Bevor er den mittleren Ring von Atlantis betritt, nimmt er noch ein Teil der zerstörten Statue mit.

Der Weg zu mittleren Ring führt über einen Kanal, in dem ein recht hungriger Octopus sein Unwesen treibt. Da sich Indy als Fischfutter zu schade ist, opfert er an dieser Stelle die gefangene Krabbe und schwimmt dann durch den Kanal zum Krabbenfloß. Dieses wird mit Orichalcum in Bewegung gesetzt, das Öffnen der Gitter übernehmen die Steinscheiben.

Bei seiner Kanaltour stößt Indy auf einen Treppenaufgang, der zu einem Raum mit einem Schrank führt. Im Schrank liegt ein weiteres Maschinenteil, der geschlossene offenbart eine Zeichnung, die man sich besser merken sollte. Einige Gitter weiter stößt Indy auf einen Durchgang, der zu einem seltsamen Türöffner führt, der auch noch leicht defekt ist. Aber das hält Indy nicht auf, und er befestigt die herumliegende Kette am linken Arm des Robots. Jetzt die Leiter angelegt, die Abdeckung des Robots entfernt und die Maschinenteile so eingesetzt (man denke an die Zeichnung), Daß sich der linke Arm nach Vorne bewegt. Wieder runter, die Kette an der Tür festgemacht, den linken Arm wieder nach hinten bewegt und Kracks! Durch das Öffnen der Tür, wird ein kräftiger Metallstab freigelegt, mit dem Sophia aus dem Gefängnis befreit werden kann. (Zurückgehen, ihr das Teil geben, das Gitter anheben und versichern, daß man einen Plan hat)

Gemeinsam geht es zurück zum mittleren Ring. Das die beiden dem Ziel schon recht nahe sind, zeigt sich im nächsten Raum nach dem Türöffner. In diesem Raum wurden offensichtlich die Fehlschläge von Nur-Ab-Sals Experimenten entsorgt, und hier gerät auch Sophia in den Bann des bösen Geistes. Ein Blick auf ihre Kette zeigt den Übeltäter, und nachdem die Kette mit einer Perle ordentlich aufgeheizt wurde, trennt sich Sophia endlich von ihr; das Ding landet in der Goldkiste und diese in die Lavagrube. Offensichtlich war in Atlantis doch nicht alles Orichalcum, was glänzt. Als Entschädigung gibt es in der Grabkammer noch ein Zepter abzustauben, und alles geht normal weiter.

Normal? Naja, die Buddelmaschine im nächsten Raum ist auch nicht ungewöhnlicher, als das, das wir bisher von Atlantis gesehen haben. Die Schmierereien an den Wänden entpuppen sich als Bedienungsanleitung für den Graber, der wird mit Orichalcum und der entsprechenden Verwendung des Szepters und des Türstabes in Bewegung gesetzt.

Gemütlich ist die Fahrt nicht unbedingt, also die Hebel umgesteckt und Vollbremsung gemacht. Dabei kommt die Karre zwar ins Schleudern, macht jedoch den Weg in das innere von Atlantis frei.

Dort geht es ziemlich heiß her, Lava an allen Orten. Schon bald stehen Indy und Sophia vor einem Wirrwarr an Türen. Nach einigen Fehlversuchen kommen sie jedoch ein Stück weiter, und das folgende Lava-Feld ist auch kein Problem mehr. Und dann stehen sie vor dem Herz von Atlantis, vor der Maschine, die Menschen zu Göttern machen soll. Das wollen wir doch gleich mal sehen, also die Steinscheiben eingesetzt und die richtige Kombination eingestellt. Welche Kombination? Die war doch beim Durchqueren der Türen übergroß und deutlich an der Wand zu sehen.

Also nochmal zurück und nachschauen!

Und was kommt, nachdem die Maschine aktiviert wurde?

Richtig, es erscheinen die Herren Übermann und Kerner auf der Bildfläche.

Kerner spielt das erste Versuchskarnickel, allerdings mit wenig Erfolg.

So soll denn nun Indy der nächste Freiwillige sein, tolle Sache oder?

Als Gott könnte er Übermann leicht überwältigen, und das macht er ihm auch unmißverständlich klar 3/2/3/4/3/2/1.

Der werthe Übermann sieht es ein, steigt selbst aufs Podest und war einmal.

Wenn man Sophia nicht aus ihrem Gefängnis oder von ihrer Kette befreit hat, drängelt sie sich an dieser Stelle vor. Das würde Indy zwar das Leben retten, aber wir wollen doch für alle ein Happy End, oder?

Also lassen wir Übermann das Podest besteigen;

die Maschine explodiert, Indy und Sophia flüchten, während sowohl die

Sonne, wie Atlantis im Meer versinken...

1.200 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.

1.201 indy heat

Bei dem Screen, bei dem die Ausrüstung ausgewählt wird, drückst du <P>, um das Spiel anzuhalten, und gibst "AMANDA" ein. Nun blitzt der Rand des Schirmes auf. Nun gibst du deine Initialen ein und wählst einen Fahrer aus. Sobald du ihn angewählt hast, erhältst du 9 Münzen und 900.000\$. Den Cheat kann man auch während des Spieles anwenden, man erhält dann am Ende des Rennens das Geld.

1.202 infestation

Um in den Untergrund-Abschnitt zu kommen, mußst du zuerst eine kleine Box mit zwei blinkenden Quadraten finden. Dies ist das Computer-Terminal. Nun schaust du auf die zwei blinkenden Quadraten und drückst <F2>, dann gibst du beim Computer "KAL SOLAR" ein, um ihn zu aktivieren. Mit <F2> jetzt wieder raus. Nun findest du den Transporter, der wie eine Dusche aussieht, auf dem Weg zum Computer.

1.203 insanity flight

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

1.204 interchange

Level Codes:

5 GLEN
10 KRST
15 AIDA
20 SEAN
25 STOO
30 SLOP
35 GORE
40 KILL
45 SHOT

1.205 interlock

Level Codes: (in Kleinschrift eingeben)

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

1.206 international championship

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

1.207 international ice hockey

Wenn du ein Tor erzielst, dann halte das Spiel an und starte es erst wieder, wenn die Musik aufgehört hat und Du bekommst Extrapunkte.

1.208 international karate

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

Tastaturbelegung :

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

Während des Games eingeben:

```
"FREZ"  Spiel einfrieren
"PAC"  Ein niedlicher Pac-Man erscheint
"FISH"  Ein Fish springt aus dem Wasser
"BIRD"  Ein Vogel erscheint
"PERI"  Ein Peroskop kommt aus dem Wasser
"JUMP"  Werbung
```

"UK" Gesamter Text in Englisch
"GERM" Gesamter Text in Deutsch
"DATE" Wann wurde das Programm geschrieben
"TITL" Zurück zum Titelscreen
"FILT" Musik Filter an
"SLAN" Verändert Textlinie
"FAST" <T> = Musik wird schneller

Codes für Messages:

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

1.209 interphase

Man startet das Spiel und gibt "Fenny" ein. Dabei ist zu beachten, daß der erste Buchstabe mit <SHIFT> gedrückt werden muß. Daraufhin kann man sich mit <LEFT MOUSE> nacheinander alle Objekte anschauen und durch <RIGTH MOUSE> zoomen. <BOTH MOUSE> führen zum Game zurück.

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.

1.210 intruder

Im Spiel drücken:

<L> mehr Leben
<S> nächster Level
<A> überspringt 6 Level

1.211 invaders 2

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

1.212 invest

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

1.213 iron lord

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

1.214 ishar 2

Komplettlösung:

Das Abenteuer beginnt auf Irvans Insel. Wer hier damit anfängt, die vor ihm stehenden Gegner anzugreifen, ist selbst schuld. Ein frühzeitiges Ableben wäre dabei garantiert. Statt dessen geht man ein Stück nach Westen und dann nach Norden, bis man zu einem Dorf kommt. Am Brunnen hört man Stimmen, weshalb man flugs an der Kurbel drehen sollte. Im Eimer sitzt ein Dieb, der sich uns anschließen will. Wir nehmen ihn auf und ihm dann seine "Penunze" ab, um ihm danach auch gleich wieder zu entlassen, damit man absolut nichts mit ihm anfangen kann. Nun geht's ab Richtung Kneipen, von denen es zwei auf dieser Insel gibt.

Bevor wir mit dem Rekrutieren anfangen, etwas Grundsätzliches zu den einzelnen Charakteren: Klickt man den Namen eines Partymitglieds an, erscheinen seine Statistiken. Auf der ersten Seite stehen sein Name und sein Beruf, auf der zweiten seine Fähigkeiten und auf der dritten seine Eigenschaften. Das einzige, was sich an diesen Werten im Laufe des Spiels verändert, ist die Vitalität auf der ersten Seite. Alle anderen Werte verändern sich nicht. Deshalb solltet Ihr besonders auf die Stärke und die anderen Werte der Seite "Eigenschaften" achten. Je stärker ein Charakter, desto besser. Der stärkste Magier ist nutzlos, wenn er beim ersten Luftzug eines Schlages gleich tot umfällt. Wir wählen unsere Genossen also folgendermaßen aus: zuerst die schwachen, mit denen man sowieso nichts anfangen kann. Wir nehmen ihnen die Kohle ab und schicken sie dann in die Wüste. Gehen sie nicht freiwillig, helfen wir eben etwas nach - man kann beliebig drauflosmorden, ohne daß dies Konsequenzen hätte. Auf diese Art und Weise arbeiten wir uns langsam bis zu den guten vor. Einen Priester oder Geistlichen sowie einen Magier sollte man unbedingt dabei haben. Der unbekannte Mönch wird immer gern genommen, da er zudem ziemlich stark ist und einiges aushält. Dringend gebraucht wird ein zielsicherer Bogenschütze, der Fünfte im Bunde sollte ein schlaggewaltiger Kämpfer sein. Übrigens gilt bei diesem Spiel nicht das Motto "Der Spieler verkörpert den Helden und somit einen ständigen Charakter" - im Gegenteil. Dieser Zubarán, mit dem man anfängt, ist ja nicht gerade eine große Leuchte. Es spricht absolut nichts dagegen, auch diesen Herrn gegen einen besseren auszutauschen.

Ist die Party schließlich komplett, sollte man an die Ausstattung denken. Schwert bzw. Dolch für die Gehirnakrobaten, Rüstung, Helm und Schild sowie einen Bogen für den Schützen und für jedes Mitglied 20 Pfeile. Weiterhin gilt es, genügend trockenes Brot mitzunehmen, etwas anderes gibt es leider nicht. Die Nahrung dient dazu, den Punkt "körperliche Fitness" wieder aufzufrischen, wenn den Recken nach einem Kampf die Puste ausgegangen ist. Darauf sollte man ständig achten. Auch unterscheiden sich hier verschiedene Personen. Es gibt Typen, die sehen aus wie Tarzan, entwickeln aber einen Appetit wie fünf Gorillas - und nach dem dritten Schlag sind sie total am Ende. Solche Versager sollte man sofort wieder entlassen, denn sie fressen einem auf Dauer die Haare vom Kopf. Seile werden jetzt noch keine benötigt, genausowenig irgendwelche Getränke oder sonstige Zutaten.

Ist alles beisammen und gespeichert, wandern wir Richtung Osten. Bevor es in den Mangrovenwald geht, biegen wir aber erstmal Richtung Norden ab. Hier finden wir neben vielen schwarzen und weißen Pilzen,

die wir natürlich einsacken, auch den einzigen Strauch Löwenzahn - ein wichtiges Gewächs! Nun sollten wir langsam in den Wold vordringen und Bekantschaft mit leicht motierten Riesenwespen machen. Danach treffen wir auf einige Orks, die meist in Dreiergruppen angreifen. Die kleine Lichtung im Südosten unbedingt meiden, denn hier haust der Oberork, der noch zu stark für uns ist. Ganz im Osten an der Küste steht ein Magier im Sumpf und hat, auser nassen Füßen, auch noch den Wunsch, 10.000 Po's zu kassieren. Da wir noch nicht Wissen, wofür, lassen wir ihn links liegen und begeben uns zum Startpunkt des Spiels, wo drei Typen grade dabei sind, ein Mädchen abzumurksen. Wir nähern den Killern soweit, daß wir sie mit Pfeilen beschießen können, sie aber nicht zu uns kommen. Nach einigen Treffern erledigen wir den Rest mit den Nahkampfaffen und heben uns die Restlichen Pfeile für den Oberkiller auf. Sollten die Gegner ihre Geldsäckchen verlieren, nehmen wir diese an uns. Ist der Obermottz besiegt, untersuchen wir das Girl. Leider liegt die Dame schon im Sterben - sie gibt uns noch schnell einen Anhänger, faselt wirres Zeug und gibt den Geist auf.

Auf den Weg zurück ins Dorf gehen wir zum Anlegesteg, der sich im Südwesten befindet. Hier liegt zwar ein Boot, doch dummerweisen dürfen wir es nicht benutzen. Nach dem Motto "Frechheit siegt" greifen wir den Wächter an, um sofort verhaftet und dem Stammeshäuptling vorgeführt zu werden. Dieser ist großzügig und bittet uns, ihm das Medaillon seiner Freundin zurückzubringen. Wer den verschwundenen Anhänger hat, läßt sich leicht denken: der Oberork auf der Lichtung. Diesen beseitigen wir mit der alten Taktik: Nicht zu hahe herangehen und solange mit Pfeilen schießen, bis entweder diese verbraucht sind oder der Ork verblichen ist. Der Rest wird mit den Schwertern erledigt. Dem toten Ork nehmen wir seine Hinterlassenschaft sowie die gesuchte Halskette ab. Diese bringen wir dem Häuptling, der uns vor lauter Freude sein Schiff schenkt. Auf dem weg zum Steg kommt man an zwei Steibrocken im Westen vorbei, zwischen denen eine Reliquie auf dem Boden liegt. Das Teil brauchen wir zwar, aber die Steinmonster, die es bewachen, würden zum jetzigen Zeitpunkt Hackfleisch aus uns machen - deshalb lassen wir es liegen und hohlen es uns eine wenig später. Statt dessen betreten wir unser Schiff und segeln zu Zachs Insel.

Die Stadt auf diesem Eiland ist eine Mischung aus Heidelber im 12. Jahrhundert und Venedig, wie es heute ist. Die Typen, die hier in den Straßen herrumstehen, kann man wegputzen, sie wachsen immer wieder nach. Zunächst gild es wieder, schlaffe Partymitglieder durch bessere zu ersetzen. Besonders zu empfahlen sind hier die beiden schwarzen Ritter und der Echsenmann. Da dieser schuppige Geselle auf wenig Gegenliebe bei den meisten Gruppenmitgliedern stößt, sollte man alle entlassen, die etwas gegen ihn haben. Die Ritter werden normalerweise problemlos akzeptiert. Vorsicht vor Spionen! Keinen Aufnehmen, denn nach der ersten Nacht im Gasthaus sind die Kerle meistens mitsamt dem Geld wieder verschwunden. Orks werden im allgemeinen als Reisebegleiter abgelehnt - warscheinlich, weil sie so häßlich sind. Auch hier sollte man jeden, den man nicht braucht, um seine Knete errleichtern und dann wegschicken. Auf diese weise kann man schon zu einem kleinen Vermögen kommen. Das geld ist übrigens dringend erforderlich, denn was man auf dieser Insel ausgeben muß, ist absolut phänomenal - genau wie die Preise für gute Ausrüstung. Deshalb gibt es hier auch besondere Möglichkeiten, die

Reisekasse aufzubessern.

1.215 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!

1.216 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.)

1.217 iso

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

1.218 it came from the desert

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

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

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

1.219 ivanhoe

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

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

 killt alle herumfleuchenden Aliens und

<CTRL> killt den Obermacker im Bonus-Stage.

1.220 jackman

Level Codes:

STUD	LURBAN	TERRA	AMIGA
YLVA	HALLOJ	WHEN	MUFF

1.221 jaguar xj 220

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

1.222 james pond - underwater agent

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

Während des Spieles einfach "JUNKYARD" eingeben und der Cheat ist aktiviert. <D> öffnet die Exits und die Tasten oberhalb von <SPACE> sind für die direkte Levelanwahl. (<<> = Level 2, <Z> = Level 3, ..., <M> = Level 9, <-> = Level 12) <RETURN> macht unverwundbar.

1.223 james pond 2 - robocod

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

"O.S. FRIENDLY" (AGA version) oder "thanks wayne" eintippen und dann <M> drücken um den Cheat-Screen zu aktivieren.

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

	zaubert Badewanne herbei
<C>	zaubert Auto herbei
<F>	verleiht Flügel
<G>	lädt mit <S> gespeicherte Position
<P>	zaubert Flugzeug herbei
<RETURN>	Unverwundbarkeit
<S>	Speichert aktuelle Position
<X>	Levelende
<K>	Selbstmord
<F6>	50Hz
<F7>	60Hz
<F9>-<F10>	schaltet Synthesizer an/aus
<M>	Level-Menü erscheint

Hier könnt Ihr folgende Codes benutzen:

01 Level 1-1	19 Bonus Level 6	37 Level 5-1
02 Level 1-2	20 Level 4-1	38 Bonus Level 10

03 Level 1-3 21 Level 4-2 39 Level 8
 04 Bonus Level 1 22 Bonus Level 7 40 Bonus Level 11
 05 Level 6-1 23 Bonus Level 8 41 Level 9-1
 06 Bonus Level 2 24 Level 4-3 42 Bonus Level 12
 07 Bonus Level 3 25 Level 7-1 43 Bonus Level 13
 08 Level 6-2 26 Level 7-2 44 Bonus Level 14
 09 Level 6-3 27 Level 7-3 45 Bonus Level 15
 10 Level 1 & 2 Boss 28 Level 7-4 46 Bonus Level 16
 11 Level 5 & 6 Boss 29 Level 7-5 47 Bonus Level 17
 12 Level 7 & 8 Boss 30 Level 5-1 48 Hard Level!
 13 Level 3-1 31 Level 5-2 49 Level 9-2
 14 Bonus Level 4 32 Level 5-3 50 End-Animation
 15 Level 3-2 33 Level 5-4
 16 Bonus Level 5 34 Level 5-5
 17 Level 3-3 35 Level 5-6
 18 Level 3-4 36 Bonus Level 9

Bonuslevel:

Um in einen besonderen Bonuslevel zu gelangen, müßt Ihr den zweiten Turm hochklettern, rechts auf das Dach springen und die nächste Turmspitze überspringen. Nun landet Ihr auf einem Dach, auf dessen linken Seite ein Turm zu finden ist.

Gleich zu Anfang düst man nach rechts und hüpft über die Eingangstore von Level 1 und 2 hinweg. Dann so weit wie möglich nach rechts und hoch aufs Dach. Von hier aus führt der Weg nach links, und schon steht man im ersten Geheimlevel.

Wer auch noch nach zwei Zusatzleben giert, tut gut daran, im Level hinter dem ersten Tor auf der letzten Fragezeichenplattform nach oben zu springen. Man gelangt in eine Nische, spaziert noch ein Stückchen nach links (oder rechts?), und schon hat man zwei Leben mehr.

Sprecht mal CHEAT rückwärts aus. Dann kommt Ihr auf TAEHC. Springt einfach auf die Objekte mit dem passenden Namen! (Gleich am Anfang rechts oben auf der Burg.) Also: Trip (Wasserhahn), Apple (Apfel), Earth (Erde), Hammer (Hammer...) und Cake (Keks)... So dieses richtig gemacht wurde, was man daran merkt, daß der Screen aufblitzt, hat der kleine Held ab sofort für 10 Minuten einen Schutzschild. ABER VORSICHT: Er kann immer noch sterben! Jetzt sollte man schnellstens den ersten Raum beenden, denn nun sind ALLE Türen offen, so daß man nun in jeden Level springen kann.

Irgendwo im Spiel sind fünf Objekte, dessen Anfangsbuchstaben in der richtigen Reihenfolge das Wort POWER ergeben. Also sollte man folgendes aufsammeln: Penguin (Pinguin), Oil (Öl), Wine (Wein), Earth (Erde) und Racquet (Tennisschläger).

Im Sportequipment-Level, nach dem zweiten Spike, sind fünf Objekte in einer Reihe, dessen Anfangsbuchstaben, richtig geordnet, das Wort LIVES ergeben. Also in folgender Reihenfolge aufsammeln: Lips (Lippen), Ice cream (Eis), Violin (Geige), Earth (Erde) und Snowman (Schneemann). Hat man dieses erfolgreich getan, so wird man mit unendlich Leben belohnt.

1.224 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.

Wenn Finnius gewählt wurde, dann kann man Pause anwählen und mittels <ESC> den Level neu starten.

1.225 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.

1.226 jelly quest ii

Level Codes:

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

1.227 jet set willy 3

Level Codes:

2 Green
3 Smile
4 Jelly

1.228 jet strike

Level Codes:

01 TDEJQNQL
02 JHALMROB
03 R2WVUVCP
04 VZQRUDOP
05 HTETAPOJ
06 NFYHOTAR
07 RPSREBSX
08 TREFCPMJ
09 XHYJMVXX
10 HHSFMBQX
11 HXEXWPVV

1.229 jigsaw

Level Codes:

2 TOPCAT
3 BUGSY
4 NAOMI
5 ORCHID

1.230 jim power

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

1.231 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.

1.232 jimmy's fantastic journey

Im Tielscreen "PENCIL" eingeben. Der Bildschirm blitz weiß auf und folgende Tasten sind belegt:

<F1> friert die Gegner kurzzeitig ein

New York vs. Buffalo 6651576
Washington vs. San Francisco 6662600
Washington vs. Los Angeles 6272631
Washington vs. Denver 6672635
Washington vs. New York 6251570
San Francisco vs. Los Angeles 0542400
Los Angeles vs. New York 0152451

1.234 joust3

Im Options Menü (Titelscreen) einstellen:

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

Bei 2 Spielern die 1 durch 2 ersetzen.

1.235 judge dredd

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

1.236 jug

Halte im Titelscreen <ESC> gedrückt und klicke mit der Maus an den rechten Rand des Bildes, um den Cheat-Modus zu aktivieren. So bekommst du unendlich Energie und Zeit.

1.237 jump'em

Level Codes:

1 WELCOME 11 AMEGA 21 GUCHII 31 AVERAGE
2 PUDGY 12 PEECEE 22 GPZ 32 JOYPAD
3 BANANA 13 JUNGLE 23 BEACON 33 RIZZLA
4 SILICON 14 ANGLE 24 BANGI 34 VIRGINIA
5 HILT 15 DEPTH 25 SLOTH 35 REPLAY
6 BEAST 16 DIAMONDS 26 ALMOND 36 ZIPPO
7 FALL 17 PEARLS 27 TEA CUP 37 SCORPIUS
8 ADEPT 18 AROUND 28 AMOS 38 PLUG
9 ALPHABET 19 BLITTER 29 CONTOUR 39 SOCKET
10 TELEPORT 20 EXPECTED 30 MAXIMUM

Level Codes (Demo-Version):

1 ASTERIX 6 CONTOUR
2 BIG C 7 COVER
3 SETTLE 8 TESTING

4 PROTEUS 9 MONDAY
5 GOLDEN 10 REGISTER

1.238 jumping jackson

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

1.239 jumpy

Bei diesem Spiel wird das Cheat-Wort in den Highscores eingetragen.
"Cassanova" bringt 99 Leben
"Skidrow" bringt mehr Punkte
"Level xx" z.B. Level 14 -> Spielstart im Level 14

1.240 jungle strike

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

1.241 jungle strike cd³²

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

1.242 jupiter probe

Tippe beim Titelbildschirm "BOO" ein und drücke <F3>. So bist du unbesiegbar. Während des Spieles kannst du nun mit <P> einen Level weiter kommen. Mit <SPACE> kannst du dies auch wieder stoppen.

1.243 jurassic park

Level Codes:

B5A48352
D54C67AA
D5F4AB62
95B48B42
85A4834A
F54C6FAA
C57C77B2
C56C7FBA
A5149F5A

1.244 k 240

<RETURN> drücken und folgendes eingeben:

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

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

1.245 kaiser

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

1.246 kangy

Level Codes:

2 RINGWORM
3 HAUNTING
4 MASSACRE
5 BREAKAGE
6 PAVEMENT
7 VALIDITY
8 CRITICAL

1.247 karamalz cup

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

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

1.248 karate kid 2

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

1.249 kargon

Drückt <P> um das Spiel anzuhalten und gebt folgendes ein:

```
MORTALSAREOUT ihr werdet unsichtbar
MRMAGIC Unendliche magische Energie
TAXIDRIVER ?
```

1.250 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.

1.251 Die Kathedrale

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

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

Weiterhin findet man im Kirchenschiff noch eine Blumenvase am Altar sowie eine Kerze und ein Talglicht am Ostportal. In der Sakristei kann man einige Bücher organisieren, dazu muß man allerdings die Scheibe der Vitrine einschlagen- die Scherben kann man auch gleich einsacken.

Die Keller sind zwar düster, aber auch hier wird man fündig. Unter dem Westturm findet man im Keller das Pergament und die Briefe, im Gewölbekeller beim Untersuchen des Bodens ein Häufchen Sand. In der Werkstatt unter dem Ostturm findet man eine Petroleumfunzel und im Werkzeugschrank einen Schraubenschlüssel und eine Eisenkette. Unter dem westlichen Seitenturm findet man auf der Ummauerung des Brunnenkellers ein Steinchen, im Kohlenkeller natürlich Kohlen, die man aber nur mit der Vase vom Altar transportieren kann. Im Glockenturm findet man auf der Westseite in den Ritzen des Sofas ein Monokel. Im Astrolabium befindet sich in der Schublade des Tisches ein recht interessantes Buch, im Schrank in der Küsterkammer steht ein Weihrauchschwenker.

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

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

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

1.252 keef the thief

Um etwas wirklich Interessantes zu erleben, muß du nur in das Baumhaus in der Nähe der linken Seite der Karte gehen. Wenn du einen Screen siehst, der wie ein Werbespot mit einer Frau darin aussieht, dann sprich den folgenden Zauberspruch: RHINO HORN, BLACK PEARL, NARCCICUS ROOT.

1.253 kick off

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

1.254 kick off 2

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

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

1.255 kick off expansion

Um einen Elfmeter abzuwehren einfach <FIRE> drücken.

1.256 kid chaos

Level Codes:

2 LFEGOKOKQCK
3 BMNEPGHITJJ
4 NRLQTAGASIM
5 OPTSQARBLOD

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

1.257 kid gloves

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

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

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

1.258 killing cloud

Level Codes:

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

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

1.259 The Killing Game Show

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

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

1.260 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

1.261 kings quest 3

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

1.262 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 aufgeloeset, von seiner Familie fehlt jede Spur. Cedric, der sprechende Uhu, erzaehlt dem verwirrten Koenig, dass ein boeser Zauberer hinter allem steckt: Mordack hat das Schloss samt Koenigsfamilie verschleppt. Warum, nun, das wissen an dieser Stelle selbst wir nicht.

Koenig Graham laesst sich zu Cedrics Herrn, dem guten Zauberer Crispin fuehren. Crispin uebertraegt ihm die Faehigkeit, die Sprach der Tiere verstehen zu koennen und vererbt ihm zusaetzlich seinen Zauberstab. An dieser Stelle schluepft der Spieler in die Rolle von Sir Graham. Das Ziel besteht natuerlich darin, die Koeniginund 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 stoest Sir Graham auf einen hohlen Baum, indem sich ein Bienevolk eingemistet hat. Ein grosser Baer hat sich ueber den duftenden Honig hergemacht. Er nimmt die Waben der hilflosen Bienen nach und nach auseinander. Sir Graham wirft ihm den Fisch entgegen. Der Baer wird abgelenkt, schnappt sich den Fisch und zieht ab. Fuer eure Hilfe schenkt euch die Bienenkoenigin daraufhin eine Bienenwabe, die ihr aus dem hohlen Loch im Baum holen muesst.

DER WEG IN DIE WUESTE

Direkt vor dem hohlen Baum entdeckt Sir Graham einen stabilen Stock. Ihr schleudert den Stock auf den Hund, der - ein Bild in noerdlicher Richtung - 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=E 9=WALD
 = = = = = = = = = = = = = = = 0=SCHLANGE
 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=E C=ZUECKERBCK.
 = = = = = = = = = = = = = = = D=DORF
 G=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 klopft 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 klopft 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 Koenigsfamilie 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 herausstehenden 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 Stemmeisen 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

zerstoert. 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 unheimlichen 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!

1.263 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.

1.264 klawz the cat

Als Paßwort eingeben:

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

1.265 klax

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

Im Spiel :

<CAPS LOCK>, <SPACE>, <4> letzter Level (100)
<CAPS LOCK>, <SPACE>, <3> nächster Level
(möglicherweise nur <3> und <4>)

1.266 nightmare

Bei diesem Cheat sollte man sich im Waldabschnitt von Level 1 befinden. Mit deinem Spaten mußst du fünf Äpfel auffinden. Nun wirfst du die Äpfel auf den Schild, der an der Wand hängt. Nun sollte noch jeder Charakter zwei Stückchen "Hasenkuchen" aus dem Inventory essen. Ab jetzt werden deine Hitpoints sich nicht mehr verringern!

1.267 knuckle head

Nach dem das Spiel mit <FIRE> aus dem Titelbild gestartet wurde, erscheint "Level 1". Drückt man hier den Joystick nach links oder rechts, kann man alle 5 Level anwählen.

1.268 kreuz ass poker

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

1.269 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

1.270 krustys fun house

Level Codes:

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

1.271 krypton egg

Wenn das Spiel zu Laden beginnt, dann halte <LEFT MOUSE> und <HELP> gedrückt. Nun kannst du während des Spiels folgendes aktivieren:

<ESC> einen Level weiter
<F10> unendliche Leben
<CTRL> springe bis zum letzten Monster

1.272 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