

**CheatCollectionD.02**

**COLLABORATORS**

	<i>TITLE :</i> CheatCollectionD.02		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		August 7, 2022	

**REVISION HISTORY**

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>CheatCollectionD.02</b>	<b>1</b>
1.1	Cheat Collection	1
1.2	l.e.d. storm rising	17
1.3	larn	17
1.4	last action hero	22
1.5	last duel	22
1.6	The last Ninja 3	22
1.7	The last Ninja	22
1.8	lazer	23
1.9	leander	23
1.10	leather goddesses of phobos	23
1.11	leatherneck	23
1.12	leedings	24
1.13	legend of faerghail	24
1.14	legend of kyrandia	25
1.15	legend of the lost	31
1.16	legend of valour	31
1.17	legends	31
1.18	leisure suit larry	31
1.19	leisure suit larry 2	32
1.20	leisure suit larry 3	32
1.21	lemmings	32
1.22	lemmings 2	33
1.23	lemmings ii - oh no more lemmings	34
1.24	leonardo	34
1.25	lethal weapon	34
1.26	lethal weapon 3	35
1.27	lethal xcess - wings of death 2	35
1.28	lettrix	35
1.29	lhx attack chopper	36

---

---

1.30 liberation . . . . .	36
1.31 licence to kill . . . . .	36
1.32 life & death . . . . .	36
1.33 The Light Corridor . . . . .	37
1.34 line of fire (l.o.f.) . . . . .	38
1.35 links . . . . .	38
1.36 lionheart . . . . .	38
1.37 little puff . . . . .	39
1.38 locomotion . . . . .	39
1.39 logical . . . . .	39
1.40 logistic . . . . .	40
1.41 logo . . . . .	40
1.42 logotrix . . . . .	41
1.43 lollypop . . . . .	41
1.44 lombard r.a.c. rally . . . . .	41
1.45 loom . . . . .	43
1.46 loopz . . . . .	43
1.47 lord of the rings . . . . .	43
1.48 lords of doom . . . . .	44
1.49 The Lost Patrol . . . . .	44
1.50 The lost Vikings . . . . .	44
1.51 lothar matthäus super soccer . . . . .	44
1.52 lotus esprit turbo challenge . . . . .	44
1.53 lotus esprit turbo challenge 2 . . . . .	45
1.54 lotus esprit turbo challenge 3 . . . . .	45
1.55 lunar-c cd <sup>32</sup> . . . . .	46
1.56 lupo alberto . . . . .	46
1.57 lure of temptress . . . . .	47
1.58 mad house . . . . .	49
1.59 mad tv . . . . .	51
1.60 Das Magazin . . . . .	51
1.61 magic fields . . . . .	52
1.62 magic land . . . . .	52
1.63 magic marble . . . . .	52
1.64 major motion . . . . .	52
1.65 manchester united europe . . . . .	52
1.66 maniac mansion . . . . .	53
1.67 manic miner . . . . .	54
1.68 manic miner 2 . . . . .	54

---

---

1.69 manix . . . . .	54
1.70 marble madness . . . . .	54
1.71 marble rescue . . . . .	55
1.72 marbles . . . . .	55
1.73 marvel land . . . . .	55
1.74 marvins marvellous adventure . . . . .	56
1.75 masquerade . . . . .	56
1.76 master axe . . . . .	56
1.77 master ninja . . . . .	57
1.78 matic . . . . .	57
1.79 mcdonald land . . . . .	57
1.80 mean streets . . . . .	57
1.81 mega traveller . . . . .	58
1.82 mega worm . . . . .	59
1.83 mega-lo-mania . . . . .	59
1.84 megaball . . . . .	60
1.85 megatwins . . . . .	60
1.86 menace . . . . .	60
1.87 metal masters . . . . .	60
1.88 mickey mouse . . . . .	60
1.89 microcosm cd <sup>32</sup> . . . . .	61
1.90 midnight resistance . . . . .	61
1.91 midwinter . . . . .	61
1.92 midwinter 2 - flames of freedom . . . . .	68
1.93 might & magic . . . . .	69
1.94 might & magic 3 . . . . .	69
1.95 miki . . . . .	70
1.96 monster business . . . . .	70
1.97 monty python's flying circus . . . . .	70
1.98 moonstone . . . . .	71
1.99 mortal combat . . . . .	71
1.100mortal combat 2 . . . . .	71
1.101morton strikes back . . . . .	74
1.102morton strikes back aga . . . . .	75
1.103mostares 2 . . . . .	75
1.104motorhead . . . . .	75
1.105mov'em . . . . .	75
1.106mr & mrs . . . . .	76
1.107mr. blobby . . . . .	76

---

---

1.108mr. brownstone . . . . .	76
1.109mr. nutz . . . . .	77
1.110mr. ufo . . . . .	77
1.111muds . . . . .	78
1.112myst . . . . .	79
1.113myth . . . . .	83
1.114nakamoto . . . . .	83
1.115narc . . . . .	83
1.116narco police . . . . .	84
1.117navy moves . . . . .	84
1.118navy seals . . . . .	84
1.119nebulus . . . . .	84
1.120nebulus 2 . . . . .	84
1.121necris dome . . . . .	85
1.122necronom . . . . .	85
1.123nemesis ir . . . . .	85
1.124neuromanager . . . . .	85
1.125neurronics . . . . .	85
1.126never mind . . . . .	86
1.127new york warriors . . . . .	86
1.128new zealand story . . . . .	86
1.129nibbler super extra . . . . .	87
1.130nick faldo's championship golf . . . . .	87
1.131nicky boom . . . . .	87
1.132nicky boom 2 . . . . .	88
1.133night breed . . . . .	88
1.134night hunter . . . . .	88
1.135night shift . . . . .	88
1.136ninja gaiden . . . . .	89
1.137ninja spirit . . . . .	89
1.138ninja warriors . . . . .	89
1.139nitro . . . . .	89
1.140no second prize . . . . .	90
1.141north and south . . . . .	90
1.142north sea inferno . . . . .	90
1.143nova 9 . . . . .	90
1.144nu . . . . .	90
1.145nuclear war . . . . .	90
1.146The Oath . . . . .	91

---

---

1.147obitus - psygnosis . . . . .	91
1.148obstickle . . . . .	92
1.149offence . . . . .	92
1.150oil imperium . . . . .	92
1.151ollies follies . . . . .	93
1.152on the road . . . . .	93
1.153one step beyond . . . . .	93
1.154oops up . . . . .	94
1.155ooze . . . . .	94
1.156operation firestorm . . . . .	94
1.157operation stealth . . . . .	94
1.158operation thunderbolt . . . . .	95
1.159orb . . . . .	95
1.160ork . . . . .	95
1.161oscar cd <sup>32</sup> . . . . .	96
1.162osiris . . . . .	96
1.163out to lunch . . . . .	96
1.164outrun . . . . .	96
1.165outrun europa . . . . .	97
1.166outzone . . . . .	97
1.167over the net . . . . .	97
1.168overdose . . . . .	97
1.169overkill cd <sup>32</sup> . . . . .	97
1.170overlander . . . . .	98
1.171oxyd magnum . . . . .	98
1.172p-47 thunderbold . . . . .	98
1.173p.p. hammer . . . . .	98
1.174pac war demo . . . . .	99
1.175pacland . . . . .	99
1.176pang . . . . .	99
1.177panza kick boxing . . . . .	100
1.178paradroid '90 . . . . .	100
1.179parasol stars . . . . .	100
1.180patiencen . . . . .	100
1.181Der Patrizier . . . . .	102
1.182The Pawn . . . . .	103
1.183pegasus . . . . .	103
1.184pengo 2 . . . . .	103
1.185peter beardsley's soccer . . . . .	103

---

---

1.186	peters quest - for the love of daphne	103
1.187	pga tour golf	104
1.188	phantasia 3	104
1.189	phantasy star 2	104
1.190	pinball fantasies	104
1.191	pinball fantasies cd <sup>32</sup>	105
1.192	pinball magic	105
1.193	pipe mania	105
1.194	pipeline	105
1.195	pipeline 2 & 3	106
1.196	pirates	106
1.197	pit fighter	106
1.198	The Plague	106
1.199	platman	107
1.200	platoon	107
1.201	player manager	107
1.202	plebs	107
1.203	pod	107
1.204	poing	107
1.205	police quest	108
1.206	police quest 2	109
1.207	pool of radiance	110
1.208	popeye 2	110
1.209	populous	110
1.210	populous ii	113
1.211	ports of call	121
1.212	power drift	121
1.213	power monger	122
1.214	The Power	122
1.215	predator	122
1.216	predator 2	123
1.217	prehistorik - titus	123
1.218	Der Preis ist heiss	123
1.219	premier manager	123
1.220	premier manager 3	124
1.221	premiere	124
1.222	prince of persia	124
1.223	pro tennis tour	124
1.224	projekt x	124

---

---

1.225projekt x special edition . . . . .	124
1.226prophecy i - the viking child . . . . .	125
1.227psyborg . . . . .	125
1.228pucman's world . . . . .	125
1.229puffy's saga . . . . .	125
1.230puggsy . . . . .	125
1.231punica game . . . . .	126
1.232push . . . . .	126
1.233push it 2 . . . . .	126
1.234pushover . . . . .	126
1.235pussy quest . . . . .	127
1.236putty . . . . .	127
1.237puzzle boy 2 . . . . .	127
1.238puzznic . . . . .	127
1.239quack shot . . . . .	128
1.240quackers . . . . .	128
1.241quadralien . . . . .	128
1.242quadrix . . . . .	128
1.243quartz . . . . .	129
1.244quest for glory 2 . . . . .	129
1.245quick - the thunder rabbit . . . . .	129
1.246r-type . . . . .	129
1.247r-type 2 . . . . .	129
1.248r.b.i. baseball 2 . . . . .	130
1.249raider . . . . .	130
1.250railroad tycoon . . . . .	130
1.251rainbow islands . . . . .	132
1.252rambo iii . . . . .	133
1.253rampage . . . . .	133
1.254realms - virgin . . . . .	133
1.255rectangle . . . . .	135
1.256red baron . . . . .	136
1.257rescue . . . . .	136
1.258resolution 101 . . . . .	137
1.259return of medusa - rings of medusa ii . . . . .	137
1.260return of the jedi . . . . .	138
1.261return to genesis . . . . .	138
1.262revelation! . . . . .	138
1.263revenge of the mutant camels . . . . .	138

---

---

1.264	rex warrior . . . . .	139
1.265	rick dangerous . . . . .	139
1.266	rick dangerous ii . . . . .	139
1.267	riding hero . . . . .	139
1.268	right way . . . . .	140
1.269	rings of medusa . . . . .	140
1.270	rings of medusa gold . . . . .	140
1.271	rings of zon . . . . .	140
1.272	ringside boxing . . . . .	140
1.273	rise of the robots . . . . .	140
1.274	rise of the robots cd <sup>32</sup> . . . . .	141
1.275	risky woods . . . . .	141
1.276	roach motel . . . . .	141
1.277	road raider . . . . .	142
1.278	road rash . . . . .	142
1.279	roadblasters . . . . .	142
1.280	roadkill . . . . .	142
1.281	robbeary . . . . .	143
1.282	robin hood . . . . .	143
1.283	robocop . . . . .	144
1.284	robocop ii . . . . .	145
1.285	robocop iii . . . . .	145
1.286	rock 'n' roll . . . . .	145
1.287	rock star ate my hamster . . . . .	145
1.288	rocketeer . . . . .	145
1.289	rodland . . . . .	146
1.290	roger rabbit hare rising havoc . . . . .	146
1.291	roller coaster rumbler . . . . .	146
1.292	rolling ronny . . . . .	146
1.293	rolling thunder . . . . .	147
1.294	rome ad 92 . . . . .	147
1.295	rotator . . . . .	148
1.296	rotor . . . . .	148
1.297	rubber . . . . .	148
1.298	rubicon . . . . .	149
1.299	ruff 'n' tumble . . . . .	149
1.300	running bob . . . . .	149
1.301	running man . . . . .	149

---

## Chapter 1

# CheatCollectionD.02

### 1.1 Cheat Collection

Cheat Collection deutsche Version 1.46 (22.11.1998) Teil 3

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

L

L.E.D. Storm Rising  
Cheat

Larn  
Hint

Last Action Hero  
Cheat

Last Duel  
Cheat

Last Ninja 3, The  
Cheat|Codes

Last Ninja, The  
Codes

Lazer  
Cheat

Leander  
Cheat|Codes

Leather Goddesses of Phobos  
Hint

---

---

Leatherneck  
    Cheat

Leedings  
    Codes

Legend of Faerghail  
    Hint

Legend of Kyrandia  
    Solve

Legend of the Lost  
    Codes

Legend of Valour  
    Cheat

Legends  
    Cheat

Leisure Suit Larry  
    Cheat

Leisure Suit Larry 2  
    Cheat|Hint

Leisure Suit Larry 3  
    Hint

Lemmings  
    Cheat|Codes|Hint

Lemmings 2  
    Cheat|Hint

Lemmings II - Oh No More Lemmings  
    Codes

Leonardo  
    Cheat|Codes

Lethal Weapon  
    Cheat|Codes

Lethal Weapon 3  
    Cheat|Hint

Lethal Xcess - Wings of Death 2  
    Cheat

Lettrix  
    Codes

LHX Attack Chopper  
    Cheat

---

---

Liberation  
    Cheat

Licence to Kill  
    Cheat

Life & Death  
    Hint

Light Corridor, The  
    Codes

Line of Fire (L.O.F.)  
    Cheat

Links  
    Hint

Lionheart  
    Cheat|Hint

Little Puff  
    Cheat

Locomotion  
    Codes

Logical  
    Cheat|Codes

Logistic  
    Cheat

Logo  
    Cheat|Codes

Logotrix  
    Cheat

Lollypop  
    Codes

Lombard R.A.C. Rally  
    Hint

Loom  
    Solve

Loopz  
    Codes

Lord of the Rings  
    Hint

Lords of Doom  
    Hint

---

Lost Patrol, The  
Cheat

Lost Vikings, The  
Codes

Lothar Matthäus Super Soccer  
Cheat

Lotus Esprit Turbo Challenge  
Cheat

Lotus Esprit Turbo Challenge 2  
Cheat|Codes

Lotus Esprit Turbo Challenge 3  
Cheat|Codes

Lunar-C CD\$^3\$\$^2\$  
Codes

Lupo Alberto  
Cheat

Lure of Temptress  
Solve

## M

Mad House  
Solve|Codes

Mad TV  
Cheat|Hint

Magazin, Das  
Codes

Magic Fields  
Cheat

Magic Land  
Cheat

Magic Marble  
Codes

Major Motion  
Cheat

Manchester United Europe  
Cheat

Maniac Mansion  
Solve

Manic Miner

---

---

Cheat

Manic Miner 2  
Cheat

Manix  
Codes

Marble Madness  
Hint

Marble Rescue  
Cheat | Codes

Marbles  
Codes

Marvel Land  
Codes | Hint

Marvins Marvellous Adventure  
Codes

Masquerade  
Cheat

Master Axe  
Cheat

Master Ninja  
Cheat

Matic  
Codes

McDonald Land  
Cheat

Mean Streets  
Hint

Mega Traveller  
Hint

Mega Worm  
Codes

Mega-Lo-Mania  
Codes

Megaball  
Cheat

Megatwins  
Cheat

Menace

---

## Cheat

Metal Masters

Cheat

Mickey Mouse

Cheat

Microcosm CD\$^3\$\$^2\$

Cheat

Midnight Resistance

Cheat

Midwinter

Hint

Midwinter 2 - Flames of Freedom

Hint

Might &amp; Magic

Hint

Might &amp; Magic 3

Cheat|Codes

Miki

Cheat

Monster Business

Cheat

Monty Python's Flying Circus

Cheat

Moonstone

Hint

Mortal Combat

Cheat

Mortal Combat 2

Hint

Morton Strikes Back

Codes

Morton Strikes Back AGA

Codes

Mostares 2

Codes

Motorhead

Cheat

Mov' Em

## Cheat | Codes

Mr & Mrs  
Cheat | Codes

Mr. Blobby  
Codes

Mr. Brownstone  
Cheat

Mr. Nutz  
Cheat

Mr. UFO  
Cheat

Muds  
Hint

Myst  
Solve

Myth  
Cheat

## N

Nakamoto  
Codes

Narc  
Cheat

Narco Police  
Cheat

Navy Moves  
Cheat

Navy Seals  
Cheat

Nebulus  
Cheat

Nebulus 2  
Cheat

Necris Dome  
Cheat

Necronom  
Cheat | Codes

Nemesis IR  
Codes

---

---

Neuromanager  
    Cheat

Neuronics  
    Codes

Never Mind  
    Cheat | Codes

New York Warriors  
    Cheat

New Zealand Story  
    Cheat | Hint

Nibbler Super Extra  
    Cheat | Codes

Nick Faldo's Championship Golf  
    Cheat

Nicky Boom  
    Cheat | Codes | Hint

Nicky Boom 2  
    Codes

Night Breed  
    Cheat

Night Hunter  
    Cheat

Night Shift  
    Cheat | Codes

Ninja Gaiden  
    Hint

Ninja Spirit  
    Cheat

Ninja Warriors  
    Cheat

Nitro  
    Cheat

No Second prize  
    Cheat

North and South  
    Cheat

North Sea Inferno  
    Cheat

---

Nova 9  
Cheat

Nu  
Cheat

Nuclear War  
Cheat|Hint

0

Oath, The  
Cheat

Obitus - Psygnosis  
Hint

Obsttickle  
Cheat|Codes

Offence  
Cheat

Oil Imperium  
Cheat

Ollies Follies  
Cheat

On the Road  
Cheat|Hint

One Step Beyond  
Codes

Ooops Up  
Codes

Ooze  
Hint

Operation Firestorm  
Cheat

Operation Stealth  
Cheat

Operation Thunderbolt  
Cheat

Orb  
Cheat|Codes

Ork  
Cheat

Oscar CD\$^3\$\$^2\$  
Cheat

---

Osiris  
Codes

Out to Lunch  
Cheat | Codes

Outrun  
Cheat

Outrun Europa  
Cheat

Outzone  
Codes

Over The Net  
Hint

Overdose  
Cheat

Overkill CD\$^3\$\$^2\$  
Cheat

Overlander  
Cheat

Oxyd Magnum  
Codes

P

P-47 Thunderbold  
Cheat

P.P. Hammer  
Codes

Pac War Demo  
Codes

Pacland  
Cheat | Hint

Pang  
Cheat

Panza Kick Boxing  
Cheat

Paradroid '90  
Cheat

Parasol Stars  
Cheat

Patiencen

---

---

Hint

Patrizier, Der  
Cheat|Hint

Pawn, The  
Hint

Pegasus  
Codes

Pengo 2  
Cheat

Peter Beardsley's Soccer  
Cheat

Peters Quest - For the Love of Daphne  
Hint

PGA Tour Golf  
Cheat

Phantasia 3  
Cheat

Phantasy Star 2  
Hint

Pinball Fantasies  
Cheat

Pinball Fantasies CD\$^3\$\$^2\$  
Cheat

Pinball Magic  
Cheat

Pipe Mania  
Codes

Pipeline  
Codes

Pipeline 2 & 3  
Cheat

Pirates  
Hint

Pit Fighter  
Cheat

Plague, The  
Cheat

Platman

---

---

	Cheat
Platoon	Cheat
Player Manager	Cheat
Plebs	Cheat
Pod	Cheat
Poing	Cheat
Police Quest	Solve
Police Quest 2	Solve
Pool of Radiance	Cheat
Popeye 2	Codes
Populous	Cheat Codes
Populous II	Cheat Codes Hint
Ports of Call	Cheat Hint
Power Drift	Cheat
Power Monger	Cheat
Power, The	Cheat Codes
Predator	Cheat
Predator 2	Cheat
Prehistorik - Titus	Hint
Preis ist heiss, Der	

---

Cheat

Premier Manager  
Cheat

Premier Manager 3  
Cheat

Premiere  
Cheat

Prince of Persia  
Cheat

Pro Tennis Tour  
Cheat

Projekt X  
Cheat|Hint

Projekt X Special Edition  
Cheat

Prophecy I - The Viking Child  
Codes

Psyborg  
Cheat

Pucman's World  
Codes

Puffy's Saga  
Cheat

Puggsy  
Codes

Punica Game  
Codes

Push  
Cheat

Push It 2  
Codes

Pushover  
Codes

Pussy Quest  
Hint

Putty  
Codes

Puzzle Boy 2

---

Cheat

Puzznic

Cheat | Codes

Q

Quack Shot

Cheat

Quackers

Cheat

Quadralien

Codes

Quadrix

Codes

Quartz

Cheat

Quest for Glory 2

Cheat

Quick - The Thunder Rabbit

Codes

R

R-Type

Cheat

R-Type 2

Cheat

R.B.I. Baseball 2

Cheat

Raider

Codes

Railroad Tycoon

Cheat | Hint

Rainbow Islands

Cheat

Rambo III

Cheat

Rampage

Cheat

Realms - Virgin

Hint

Rectangle

Cheat | Codes

---

---

Red Baron  
Hint

Rescue  
Codes

Resolution 101  
Cheat

Return of Medusa - Rings of Medusa II  
Cheat|Hint

Return of the Jedi  
Cheat

Return to Genesis  
Cheat

Revelation!  
Codes

Revenge of the Mutant Camels  
Codes

Rex Warrior  
Cheat

Rick Dangerous  
Cheat

Rick Dangerous II  
Cheat

Riding Hero  
Codes

Right Way  
Cheat

Rings of Medusa  
Cheat

Rings of Medusa Gold  
Cheat

Rings of Zon  
Cheat

Ringside Boxing  
Cheat

Rise of the Robots  
Cheat|Hint

Rise of the Robots CD\$^3\$\$^2\$  
Cheat

---

---

Risky Woods  
    Cheat

Roach Motel  
    Cheat

Road Raider  
    Cheat

Road Rash  
    Cheat | Codes

Roadblasters  
    Cheat

Roadkill  
    Codes

Robbeary  
    Cheat

Robin Hood  
    Cheat | Solve

Robocop  
    Cheat

Robocop II  
    Cheat

Robocop III  
    Cheat

Rock 'n' Roll  
    Cheat

Rock Star ate my Hamster  
    Cheat

Rocketeer  
    Codes

Rodland  
    Cheat

Roger Rabbit hare rising havoc  
    Cheat

Roller Coaster Rumbler  
    Codes

Rolling Ronny  
    Cheat

Rolling Thunder  
    Cheat

---

```

Rome ad 92
    Cheat|Hint

Rotator
    Cheat

Rotor
    Codes

Rubber
    Cheat|Codes

Rubicon
    Cheat

Ruff 'n' Tumble
    Cheat|Codes

Running Bob
    Codes

Running Man
    Cheat

```

## 1.2 I.e.d. storm rising

Wenn man die Tasten <U>, <X>, und <E> gleichzeitig drückt, muß man nicht jedesmal im ersten Level beginnen.

"DAVID BROADHURST WANT TO CHEAT" oder "AMIGADAVIDBROADHURSTWANTSTOCHEAT" oder "DAVID BROADHURST WANTS TO CHEAT" im Titelscreen eingeben. Dann erscheint eine Anzeige, daß der Cheat-Modus aktiviert ist. Die Energie und Treibstoff werden jetzt viel langsamer verbraucht.

Wir starten das Spiel wie gewohnt und unterbrechen nach der Introsequenz mit <F10>. Nun drücken wir <HELP>, <LEFT SHIFT> und <1>. Mit <F9> können wir nun Continue anwählen und mit <F1> bis <F5> Level überspringen. <1> bis <5> dient der Wahl der jeweiligen Stage.

## 1.3 Iarn

Du beginnst in einer Stadt. Es gibt verschiedene Gebäude. Wichtig für Dich sind: Dein Haus; die Bank, um Deine erkämpften Schätze und Edelsteine sicher aufzubewahren; ein Händler, bei dem Du die gefundenen Rüstungen und Waffen verkaufen kannst; ein Shop, in dem Du Dich mit Hilfsmitteln für Deine Abenteuer versorgen kannst.

Nach einem kleinen Rundgang wirst Du sicherlich den Eingang der Labyrinth finden. Wenn Du Dich stark genug fühlst, den Terror der Magie, der Dich im Inneren der schlüpfrigen Labyrinth erwartet, zu überstehen, tritt ein und beginne diese zu erforschen.

Anfangs empfiehlt es sich, so viele Waffen und Rüstungen wie nur mög-

lich zu sammeln. Die magischen Botschaften (magic scrolls) solltest Du lesen; die Zaubertränke (magic potions) trinken. Auch ein Kuchen (cookie) ist von Zeit zu Zeit aufbauend. Deine Nahrungsaufnahme hat zum Beispiel Auswirkungen auf Deine Intelligenz, Deine körperliche Verfassung oder Deine Geschicklichkeit.

Aber es gibt noch viele andere besondere Orte (Items) in den Labyrinthen:

- Heilige Altare (holy altar)

Hier gibt es drei Möglichkeiten, zu reagieren: ignorieren (ignore), anbeten (pray) und zerstören (descreate). Alle Möglichkeiten sind nicht ungefährlich, denn teilweise erscheinen mächtige Monster, die sich in ihrer Ruhe gestört fühlen. Es ist aber auch möglich, daß ein spezieller Zauberspruch (protect +3) ausgeführt wird.

- juwelenbesetzte Throne (jewel throne)

Hier ist zwischen zwei Möglichkeiten zu wählen: hinsetzen (sit) oder ignorieren (ignore). Das Ausruhen ist nicht für jeden erquickend: ein gnome king macht seinen Anspruch auf den Sitzplatz geltend.

- Fallen (pit)

Hier ist zwischen verschiedenen Arten zu unterscheiden: Teleportation (teleport), Pfeile (arrow, dart), Falltür (trapdoor) und eine im buchstäblichen Sinne bodenlose Falle (bottomless pit). Diese gibt es nur im Level 10 sowie im vulcanic Level 3 - sie enden für den Abenteurer tödlich.

- Springbrunnen (a bubbling fountaine)

Hier existieren wiederum drei Möglichkeiten: trinken (drink), waschen (wash) und ignorieren (ignore). Ein Schluck aus dem Springbrunnen hat meist positive Auswirkungen auf die Gesamtverfassung des Abenteurers. Es ist empfehlenswert, Springbrunnen bis zum Letzten auszuschlüpfen. Waschen hingegen ist recht gefährlich - ein water lord meldet seinen Anspruch an.

- Statuen (statue)

Statuen scheinen zunächst nutzlos. Wird der Zauberspruch "lit" oder "vpr" auf die Statue gesprochen, zerfällt diese, und ein Buch erscheint. In diesem befinden sich meist wissenswerte (Zauber-)Sprüche.

- Spiegel (mirror)

In diesen kann der Abenteurer seine Schönheit bewundern. Vorsicht ist jedoch bei Magie geboten: ein magischer Feuerball auf Monster abgegeben, kann fatale Folgen haben, wenn er durch einen Spiegel reflektiert wird.

- Schätze (chest)

Es lohnt sich Schätze zum Händler zu transportieren. Es existieren Gerüchte, die besagen, er bezahlt hohe Preise für randgefüllte Schatztruhen.

- Edelsteine (diamond, opal usw.)

Bringen ebenfalls hohe Beträge beim alten Händler.

Durch Kämpfen erlangst Du Erfahrungspunkte (expierience points). Folgende Aufstiegschancen sind gegeben:

Lv	Titel	Erfahrung
1	novice explorer	0
2	apprentice explorer	10
3	practiced explorer	20
4	expert explorer	40

```

5| novice adventurer |      80
6| adventurer      |     160
7| apprentice conjurer |    320
8| conjurer        |     640
9| master conjurer |    1280
10| apprentice mage |    2560
11| mage            |    5120
12| experienced mage |   10240
13| master mage     |   20480
14| apprentice warlord |  40960
15| warlord         | 100000
16| expert warlord  | 200000
17| master warlord  | 400000
18| apprentice gorgon | 700000
19| gorgon          |1000000
20| practiced gorgon |2000000
21| master gorgon   |3000000
22| demi-gorgon    |4000000
23| evil master    |5000000
24| great evil master |6000000
25| mighty evil master |8000000

```

Je tiefer Du Dich in die verworrenen Labyrinth vorarbeitest, um so gefährlichere Monster triffst Du. Nachstehend sind die besonderen Monstergattungen mit der besten Bekämpfungsart aufgelistet.

Name	Übersetzung	Merkmal	Bekämpfung
bat	Spinne	kein Hitpoint-	normal
	verlust		
orc	Schwertwal	zwei Goldkübel	normal
	oder Goldkübel		
	und Waffe		
leprechaun	"Aussätziger"	wertvoller	Magie: lit, bal
	Goldkübel,		
	Geldverlust		
nymph	Larve	stiehlt Teile	Magie: lit, bal
	der Ausrüstung		
rust monster	"Rostmonster"	verringert Rü-	Magie: lit, bal
	stungs-	oder	
	Waffenklasse		
hell hound	Höllenhund	Feuerschwall	Magie: pha
gelatinous cube	"flüssiger	verringert Rü-	Magie: lit, bal
	Würfel"	stungs-	oder
	Waffenklasse		
wraith	Gespenst	zieht Level ab	Magie: can, lit
vampire	Vampir	zieht Level ab	Magie: can, lit
invisible	unsichtbarer	unsichtbar	normal

```

stalker   |Angreifer |   |
-----
disenchanteress |Entzauberer |verringert Rü- |Magie: lit, bal
           | |stungs- oder |
           | |Waffenklasse |
-----
umber hulk |Schattenklotz |verwirrt |Magie: can
-----

```

Spätestens jetzt solltest Du Dich bis zum zehnten Level vorgearbeitet haben. In den Ungewissheiten dieses Levels befindet sich das "Eye of Larn", ein Edelstein, der von einem Dämon bewacht wird. Besiege den Hüter des Augapfels und bringe das Auge an das Tageslicht. Nun steige in die vulcanic Levels hinab. Sei vorsichtig, es erwartet Dich eine Unzahl von Monstern!

```

dragons   |Drachen |Feueratem |Magie: can
-----
purple worm |lila Wurm |viele Erfah- |normal
           | |rungspunkte |
-----
spirit naga |magischer Nörg-|vereinigt alle |Magie: can
           |ler |Magie auf sich |
-----
demon lords |Dämonen Lord- |unsichtbar, |Magie: hel, hld,
I-VII |schaften |alle Magie |can, cld, fgr
-----
demon prince |Dämonen Prinz |unsichtbar, |Magie: hel, hld,
           | |alle Magie |can, cld, fgr
-----

```

Gerade in den letzten Leveln zeigt es sich ganz deutlich: ohne eine ausgefeilte Ausrüstung gibt es kein Überleben in den mörderischen Labyrinthen. Meine Ausrüstung (mit ihr habe ich es bis zum "mighty evil master", Lv 30 gebracht) scheint mir angemessen zu sein:

- ring of extra regeneration (Hitpoints werden regeneriert)
- ring of protection (erhöht Rüstungsklasse)
- energy ring (max. zwei; Beweglichkeit, Erfolg)
- ring of dexterity (Geschicklichkeit wird erhöht; Du kannst mehr Gegenstände tragen)
- ring of strength (Du wirst kräftiger)
- belt of striking (höhere Waffenklasse)
- lance of death (die ultimative Waffe)
- stainless plate armor (die ultimative Rüstung)

Bei der Ausrüstung ist zu beachten, daß sie möglichst gut erhalten ist. Der Zustand der Gerätschaften ist an der Zahl hinter dem Gegenstand zu erkennen. Höhere Zahlen sind ein Anzeichen dafür, daß beispielsweise die Waffe noch besser erhalten ist. Zu der Standardausrüstung können noch einige besondere Gegenstände kommen:

- sword of slashing \\_
- Bessman's flailing hammer / nicht sinnvoll, weil keine "lance of death" mehr möglich

- ring of increase damage: verleiht höhere Schlagkraft
- amulet of invisibility: Monster treffen schwieriger
- orb of dragon slaying: schwächt Drachen
- a scarab of negate spirit: schwächt Magier
- a cube of undead control: schützt vor Untoten (Vampire)
- device of theft prevention: schützt vor Diebstahl

Beim Lesen dieser Lösung wird es deutlich: ohne Magie hat der Abenteurer keine Möglichkeit, das Spiel erfolgreich zu beenden. Im Folgenden sind alle Zaubersprüche mit ihrer Wirkung aufgelistet:

Spruch Wirkung

```

pro Schutz
sle Monster schlafen
enl Labyrinth wird gezeichnet
cre Monster wird geschaffen
bal Feuerball gegen Monster
can besondere Eigenschaften der Monster werden negiert
drl Hitpointverlust beim Monster, jedoch auch beim Abenteurer
glo schützt vor Faustattacken
hld hält Monster fest
alt ändert Labyrinth ab
mle magischer Pfeil
web Monster verfängt sich in Fäden
hel regeneriert Abenteurer
pha beschwört Monster
cld Eiszapfen auf Monster
has der Abenteurer wird schneller
lit gleißende Flüssigkeit
flo Wassereinfall in Kammer
mfi Feuer in alle Richtungen
dex erhöht Geschicklichkeit
str erhöht Kraft
cbl kuriert Blinde
inv Abenteurer wird unsichtbar
ply schafft Monster
ckl Gaswolke
dry Flutwelle
fgr Todesfinger (!)
sph Speer der Annihilation (!)
sca Abschreckung
gen eliminiert Monster
chm schmeichelt Monster
sum Dämon hilft dem Abenteurer
per ein temporärer Spruch bleibt bestehen
ssp Speer mit Geräusch
vpr löst Wände, Statuen auf
stp Zeitstop
wtw Abenteurer kann durch Wände gehen

```

Selbstverständlich kann der Abenteurer nicht sofort alle Sprüche. Er lernt sie erst im Laufe des Spieles durch Bücher oder magische Botschaften.

Wenn Du Dir erst einmal einen Überblick über Larn schaffen möchtest, nutze den Wizardmode: Lade Larn, drücke <RETURN>, tippe <\_> und <AMIGA>.

Gefällt Dir Dein Name nicht (Wizard), so ändere mit einem ASCII-Editor die Datei ".larnopts".

## 1.4 last action hero

Tippe während des Spieles oder im Titelbildschirm "HAVE A BAD DAY" ein. Der Screen blitzt auf, falls der Cheat funktioniert hat. Nun kannst die Level anwählen:

```
<F1> Level 1
<F2> Level 1 Boss
<F3> Level 2
<F4> Level 2 Boss
<F5> Level 3
<F6> Level 3 Boss
<F7> Level 4
<F8> Level 4 Boss
<F9> Level 5
<F10> Level 5 Boss
<L> springe zum nächsten Level
<D> erledige alle Gegner auf dem Schirm
```

## 1.5 last duel

Man geht mit <F9> in den Pausenmodus. Nun drückt man gleichzeitig <H> und <LEFT SHIFT> oder <HELP> + <LEFT SHIFT> + <1> (oder + <L>). Nun kann man mit <F1>-<F6> die Level anwählen und mit <F8> bekommt man 5 Zusatzfahrzeuge.

## 1.6 The last Ninja 3

In den Higscores "ILLBEBACK" eingeben und mit <RETURN> bestätigen. Jetzt hat man unendlich viele Leben, mit den Tasten <F1> - <F6> können die einzelnen Level angewählt werden.

Level Codes:

```
1 SUSS
2 IMED
3 URTI
4 BASD
5 NUOS
6 REOO
```

## 1.7 The last Ninja

Level Codes:

```
1 Suss
2 Imed
```

---

3 Urti  
4 Basd  
5 Nous  
6 Rero

## 1.8 lazer

Wer im Spiel "NUMSKULL" eingibt kommt in den nächsten Level. Es ertönt die Melodie "Halleluja" zur Bestätigung (In jedem Level neu eingeben).

Das Eingeben von "DISCO INFERNO" oder "DEAD AS DEAD" bringt eine Überraschung.

## 1.9 leander

Den Cheat-Mode aktiviert man durch die Eingabe von "KNIBLICK" oder "THRIBBLE".

Bei OPTION folgende Levelcodes eingeben:

ZXSP Level 2  
LVFT Level 3

SNOW es fängt an zu schneien

SOTB ein Schneesturm tobt

LTUS bringt unendliche Leben und folgende Funktionstasten

<F2> normale Waffe

<F3> ein Dolch mehr

<F4> zwei Dolche mehr

<F5> Kraftklinge

<F6> Sturm Klinge

<F7> Löwenklinge

ESPR schaltet Cheat wieder ab

## 1.10 leather goddesses of phobos

Die Antwort auf das Rätsel ist "RIDDLE" (Rätsel). Um an dem Kämpfer im All vorbeizukommen muß du mit ihm kämpfen, bis er entwaffnet ist. Nimm nun sein Schwert und gib es ihm wieder zurück. Er sieht ein, daß du einer von den guten Jungs bist und er nicht gewinnen kann. Nun erledigt er sich selbst.

## 1.11 leatherneck

Das Game starten und "CUTHBERTNECK" oder "CUTHBERT" eingeben, <F3> drücken und schon kann man nicht von den feindlichen Schüssen getroffen werden, jedoch kann man immer noch von seinen eigenen Kollegen getroffen werden. Um wieder in den normalen Modus zurückzukehren, einfach nochmals <F3> drücken.

## 1.12 leedings

Level Codes:

- 1 START
- 2 BOOTY
- 3 SPAIN
- 4 MUSIC
- 5 JAMES

## 1.13 legend of faerghail

Wenn man seine Charaktere sehr schnell in höhere Ränge befördern möchte, ist folgendes Vorgehen ganz praktisch: Man besorge sich die Totenmaske aus dem vierten Level der Elfenpyramide und nehme einen möglichst schwachen Charakter in die Party auf. Diesen läßt man die Maske benutzen, woraufhin man gegen ihn kämpfen muß, was eigentlich nicht allzu schwer sein sollte. Wenn man dann gewonnen hat, bekommen die Charaktere mindestens 1.500 Erfahrungspunkte, Krieger, Barbaren und Paladine. Das Ganze kann man natürlich beliebig oft wiederholen. Und wenn wird gerade beim Thema Erfahrungspunkte sind: Man sollte sich unbedingt vor den Unholden im sechsten Level der Zwergenminen in Acht nehmen.

Noch ein Tip, wie man seinen Helden schnell ein paar Level hochbeamern kann: Man rennt durch die Wildnis von Thym und prügelt sich solange, bis ein Charakter das Zeitliche segnet. Dann sofort in die Stadt gehen und den Typen im Tempel wiederbeleben lassen. Als Folge verdoppeln sich die Erfahrungspunkte und erreichen fast immer die Beförderung. Allerdings sollte man sich bei diesem Selbstmordkommando immer nur auf einen Helden konzentrieren und genügend Barschaft haben, die Priester arbeiten nämlich nicht umsonst und akzeptieren keine Kreditkarten.

Im Südosten ist der Stab des Heilers (ganz in der Ecke)  
Im Südwesten ist das Heft der Kraft (siehe Amulett)

In Südwest liegen zwei Eingänge zu den Zwergenminen, der Nordliche ist der in dem die Zauberkugel liegt. Die Zauberkugel zeichnet den Weg mit.  
In Verbindung mit dem Zauberspruch "Magische Karte" bekommt man die gesamte Ebene zu sehen.

In der zweite Ebene nimmst du den Stalschlüssel mit und mietest dir einen Spaten. Mit diesen schaufelst du den eingefallenen Schacht zum Shaolinstab frei. Von hier benutzt du den Notausgang (Schlüssel anwenden) und Du befindest dich in Chyldane, der zweiten Stadt im Lande Fairghail.

Die Phyramide der Elfen:

Dort gibt es die Maske des Balaans, die im Endkampf benötigt wird, und einen Elfenbogen. (Um die Maske zu nehmen brauchst du einen Lederbeutel)

Das verfallene Schloss:

Den Fischkescher mitnehmen

In Idrilles Grab die Knöpfe:

- Ich verdopple alle Winkel

- Drück mich und schone deine Füße

drücken, und im Norden den Götterhammer hohlen. (Für den Schmid)

Die Hunde im Süden lassen sich mit dem gefundenen Knochen ablenken.

Den Sigelring im Schlafgemach mit dem Wappen benutzen, und den Hausherren mit der Mithrillkugel einfangen, und mitnehmen.

Am Schild "Nur für den Schloßherren" den Hausherren (Mithrillkugel) anwenden.

Den Smaragd holst du mit dem Fischkescher.

Bei dem Glatten Boden den Eimer mit Sand anwenden.

Retzelmund: Treppe

Das Amulett:

Im Tal Thym (unten rechts) ist eine alte Priesterin, Amulett benutzen, und der Lebensstab gehört dir. (Kann Tote wiederbeleben)

Gib alle Sachen die Du brauchst einen Charakter aus Deiner Gruppe und gehe in die Stadt. Nun entlasse einen Charakter. Gehe aus der Stadt heraus und speichere ab. Gehe wieder in die Stadt und nimm Deinen Charakter wieder, gib ihm alle Sachen (Heft der Kraft und Lebensstab) und entlasse ihn wieder.

Jetzt Spielstand laden und in der Stadt deinen Charakter nehmen.

Schon hast du Deine Hefte verdoppelt.

Dies läßt sich mit allen Sachen beliebig oft wiederholen.

In irgendeinem Dungeon gibt es einen Erfahrungstrang. Den solltest du Dir vervielfachen, genauso wie des Schießpulver (Damit lassen sich Wände und Türen aufsprengen).

## 1.14 legend of kyrandia

Als erstes solltest Du die Gegenstände die in der Baumhöhle herumliegen einsammeln:

1. die rote Garnet-Kugel
2. die Säge (liegt unter dem Schreibtisch).

Die Schriftrolle die Dir Kallack noch gab, unbedingt mitnehmen.

Jetzt muß Du Dir noch die hübsch gemachte Geschichte mit den sprechenden Wurzeln an der Wand der Baumhöhle anschauen, danach kannst Du Sie mit "dem Lift" verlassen.

Wenn Du unten bist, solltest Du zuerst nach rechts gehen. An dem Wasserbecken fängst Du die herabfallende Träne auf und läufst zum alten vertrockneten Baum (zwei Felder nach links).

Dort fügst Du den Wassertropfen in die Vertiefung in der Mitte des Baumes ein, und siehe da, er wird zum Leben erweckt.

Jetzt kommt ein kleiner Bub angelaufen und will mit Dir Fangen spielen. Die Murmel, die er Dir für deinen Erfolg verspricht ist wichtig, also hinterher!

---

Um ihn zu finden, läufst Du einfach nach rechts bist Du Ihn nicht mehr siehst. An diesem Punkt einfach nach oben laufen, er steht hinter einem Baum und erwartet dich aus der anderen Richtung. Nachdem er Dir die Murmel gegeben hat, mußt Du diese an dem Altar an die passende Stelle einfügen. Der Altar glüht auf, aber dazu später. Dann nimmst Du noch eine Rose aus dem Rosenbusch mit. Du brauchst Sie später noch.

Jetzt marschierst Du zur Höhle mit der Brücke an der Dir Hermann der Handwerker traurig erzählt, daß leider die Brücke zusammengebrochen ist, und nur noch die starken Seile übrig sind. Wenn er doch nur neue Planken einfügen könnte! Da erinnerst Du dich an die Säge, die Du in der Baumhöhle gefunden hast. Du gibst Sie ihm, und er macht sich an die Arbeit einen Baum zu fällen. Auf ihn zu warten hat keinen Sinn, er braucht wegen der nicht besonders scharfen Säge etwas länger.

Also auf zu neuen Ufern und zur Kapelle wo Brynn dich erwartet. Du zeigst Ihr als erstes die Schriftrolle, die Dir Kallack gab. Nachdem Sie eine kleine Geschichte erzählt hat, gibt Sie Dir den Auftrag eine Rose zu besorgen. Welch ein Zufall, Du hast ja eine dabei. Sie verwandelt die Rose in eine silberne Rose und beauftragt dich, diese Rose auf den Altar zu legen. Also ab zum Altar, und die Rose draufgelegt. Die Rose verwandelt sich zum Kristallamulett, was in deine untere Aktionsleiste rechts eingeblendet wird.

Nun läufst Du zur Höhle zurück und stellst fest, daß Hermann die Brücke vollständig instand gesetzt hat. Jetzt läufst Du hinüber und landest nach der Sicherheitsabfrage in Timbermist Forest.

Hier triffst Du nach einigen Schritten auf die Hütte von Darm und seinem Drachen. Darm ist etwas harthörig, wie Du noch merken wirst, aber er möchte von Dir einen Gänsekiel, um noch besser malen zu können.

Doch zuerst mußt Du die herumliegenden Nüsse einsammeln (Walnuß, Eichel vom Baum pflücken usw.). Diese bringst Du dann zu dem Loch im Boden, und wirfst Sie herein. Jetzt erscheint eine Pflanze und schenkt Dir einen gelben Zauber, der in deinen Amulett aufleuchtet.

Diesen kannst Du gleich anwenden, indem Du den kranken Vogel heilst, den Du ja sicherlich schon gefunden hast. Für die erfolgreiche Heilung gibts den Gänsekiel, auf den Darm schon wartet. Nachdem Du Darm den Gänsekiel gegeben hast, gibt er Dir den Rat dich um die Edelsteine zu kümmern, und eine Schriftrolle die einen Zauberspruch enthält.

Also auf zur Edelsteinsuche. Diese liegen von nun an überall herum. Zuerst brauchst Du den Sonnenstein, den Du in der Quelle findest (gut absuchen). Dann findest Du einen Diamanten, und einen Opal. Wichtig ist auch ein gelber Topaz und ein blauer Stein, die Du mitnehmen mußt.

Wie Du an den Rubin vom Baum kommst, weißt Du ja jetzt nach dem Erlebnis mit dem kranken Vogel.

Jetzt noch die Edelsteine in der richtigen Reihenfolge in die Schale auf dem Altar legen (vorher unbedingt abspeichern!!).

Nur ein Tip, Du mußt mit dem Sonnenstein beginnen, der Rest ist schnell herausgefunden.

Für eure Mühe erhältst Du eine Panflöte, die Du gleich benötigst.

Doch zuerst solltest Du noch mal zur Quelle tigern, und eine gelbe Tulpe mitnehmen. Jetzt auf zur Höhle und hinein.

Keine Angst, auch wenn Du wieder herausgelaufen kommst, und der fürchterliche Malcolm herauskommt, Du wartest einfach, bis er seine Story erzählt, und sein Messerchen geworfen hat. Das Messer wird flink zurückgeworfen, indem es angeklickt wird. Jetzt flüchtet Malcolm aber nicht ohne den Eingang der Höhle zuzufrieren. Doch dafür gibt es eine Lösung, die Panflöte. Kurz hineingeblasen, und weg ist das Eis.

Jetzt könnt Ihr die Höhle betreten.

Eine kurze Information zum Anfang: In der Höhle ist es Dunkel. Wenn Du an einen Feuerbeerstrauch kommst, mußt Du unbedingt eine Beere mitnehmen, die schenkt Dir Licht für 4 Felder. Also deine Laufroute anhand der Karte so planen, daß nach 4 Feldern der nächste Strauch erreicht ist. (in Feuerbeerräumen oft abspeichern!)

Du mußt das gesamte Labyrinth nach Steinen absuchen, um das Tor wieder zu öffnen, das hinter Dir zugefallen ist. Alles einsammeln!

Wichtig: In Raum 5 findest Du eine Goldmünze, In Raum 3 zwei Wächter die etwas von Dir wollen, aber nicht wissen was (kommt später) und in Raum 2 einen Felsvorsprung den Du (jetzt noch) nicht überwinden kannst. In Raum 6 kannst Du jetzt noch nicht vordringen, da Du ja nur 4 Felder gehen kannst.

Nachdem Du alle 4 Steine hast, zurück zum Eingang. Jetzt die 4 Steine irgendwohin geworfen, (wohin nur?) und das Tor öffnet sich. Wieder raus aus der Höhle und die Münze in den Brunnen geworfen.

Du siehst wie der Brunnen voll Wasser läuft, und erhältst einen Mondstein, welcher in den Altar bei den Wächtern paßt. Also ab die Post, wieder in die Höhle, zum Wächterraum. Aus Dankbarkeit für Ihre Befreiung bekommst Du jetzt den zweiten Zauber für dein Amulett. Gleich ausprobieren, Du verwandelst dich und nun brauchst Du keine Feuerbeeren mehr.

Jetzt kannst Du auch den Raum 6 (Lavaraum) erreichen, doch ist die Überquerung der Brücke nicht ohne einen Trick möglich (zu heiß). Du wendest den Zauberspruch der Spruchrolle an, und der Lavasee gefriert. Jetzt holst Du aus dem dahinterliegenden Raum den Schlüssel und fliegst zum Raum 2, wo Du jetzt den Felsenvorsprung überfliegen kannst. (Wie beim Beamen auf die zwei Punkte klicken) Dann raus aus dem Ausgang an die Frische Luft.

Unbedingt den Apfel mitnehmen (nicht essen, brauchst Du noch).

Jetzt ein bisschen geradeaus laufen, ein Knall, Peng, und wir finden uns in der Hütte von Zynthia wieder.

Zynthia fordert dich auf Ihr mit der Flasche Wasser von der Fontäne zu bringen. Du eilst hin, aber siehe da, der böse Malcolm ist schneller.

Er stiehlt die vierte Kugel am Brunnen und der versiegt.

Also geschwind die Kugel gesucht, Du findest Sie in dem brennenden Busch.

Wie man den löscht darauf kommst Du sicher schnell (denk an die Höhle).

Die Kugel genommen und wieder sprudelt der Brunnen. Die Flasche füllen und zurück zu Zynthia. Die bedankt sich für das Wasser und schickt dich los frische Blaubeeren zu holen. Doch zuerst nochmal eine Flasche

mitnehmen und an der Fontäne einen Schluck zu sich nehmen.

Jetzt hast Du an deinem Amulett ein drittes Feld gefüllt.

Nachdem Du die Blaubeeren besorgt hast, stellst Du fest, daß Zynthia weg ist. Aber keine Panik, dann brodelst Du Dir deine Tränke selbst: Wirf zuerst die Blaubeeren und einen blauen Stein in den Kochtopf. Damit die erste Flasche füllen. Diese kannst Du am Kochtopf stehen lassen, wir kommen noch mal wieder. Du klickst den Teppich an, der da auf dem Boden liegt, und entdeckst einen geheimen Zugang zu einer anderen Welt. Du gehst die Treppe runter und landest auf einer Lichtung.

Hier holst Du Dir am Strand die rote Orchidee (Links in der Ecke) und gehst zurück zur Treppe und wieder in Zynthias Hütte.

Jetzt wirfst Du die rote Kugel (Garnet) in den Kochtopf und die rote Orchidee hinterher. Davon zwei! Flaschen füllen. Dann den gelben Stein (Topaz) und die gelbe Tulpe und eine Flasche füllen.

Wieder die Treppe runter, und zu Zynthias Alchemiestein. Hier stellst Du eine rote und die blaue Flasche in den Stein und erhältst eine violette Potion.

Jetzt stellst Du die gelbe und die andere rote Flasche in den Stein und erhältst eine orange Potion.

Wieder zurück in Zynthias Hütte suchst Du die goldene Schale und versuchst die Schale haltene Kraft mit deiner blauen Kraft auszuschalten. Das gelingt aber da kommt doch so ein Biest und stiehlt Sie Dir... Wir gehen 1 Feld nach rechts und finden die Baumhöhle dieses "Tiers".

Wie kommen wir nur in diese kleine Tür rein? Also wir trinken die Violette Potion, und kommen jetzt rein. Doch dieses kleine Viech will von uns was haben, was ihm wertvoll erscheint. Was kann das nur sein? Richtig der Apfel. Wir verlassen den Baum und finden die Schale neben ihm.

Mitnehmen und ab zu Zynthias Hütte, Durch die Treppe und ab zum Strand. Du nimmst nochmal eine Orchidee mit, stellst dich in die Mitte des Kreises und trinkst die orangene Potion. Es passiert etwas, Du verwandelst dich, und fliegst auf die Insel.

Am Grab deiner Mutter und deines Vaters legst Du die Orchidee nieder, und dein Mutter stattet dich mit dem letzten Zauber deines Amulettes aus (rot). Du gelangst vor das Tor des Schloßes, machst dich mit dem roten Zauber unsichtbar, nimmst den Schlüssel und öffnest das Tor.

Im Schloß triffst Du nochmal Malcolm der dich aber nicht behelligt. Im ersten Level findest Du in der Küche das königliche Zepter. Dann gehe zur Drehtür laufe Durch, verwandel dich in die fliegende Kugel (violett) und fliege bis zu dem Sternenhimmel. Ein Zauberspruch und deine Kraft läßt dich hindurchtreten. Hinter dem Sternenhimmel findest Du einen goldenen Schlüssel.

Jetzt zurück zur Drehtür und anhand der Bücher einen vierstelligen Code eingegeben. Nur soviel: Das Wort ist jenes, was man mit Türen im allgemeinen so macht bevor man Durchgeht. (Englisch)

Jetzt findet Ihr die Krone im Kamin der Tür. Ihr geht jetzt die Treppe hoch und findet im zweiten Level den mutierten



```

! ! !
C-0 B 0-0-F-0-0-Z A = Ausgang Höhle
! ! ! ! ! F = Fontäne
0-0-0-0 0-S-E Z = Zynthias Hütte
! ! ! ! C = Blaubeerstrauch
0-0-0-0 S = goldene Schale
E = Baumwohnung des Eichhorns
B = brennender Busch
    
```

2. Level nach Höhle

```

S
! Zeichenerklärung:
0-0-0-0-0
! ! ! ! ! ! und - = Verbindungen der Räume
0-0 0-0 S = Strand
! ! ! ! T = Treppe zu Zynthias Hütte
T-0-0-0-0 Z = Zynthias Alchemiestein
! !
0 0
! !
0-0-0-0-0
! ! ! !
0 Z 0-0-0
! ! ! ! !
0-0-0-0-0
    
```

1. Level Schloß

```

S-0-0 Zeichenerklärung:
!
0-P 0 S = Schlüssel
! ! P = Sterne
0-0-0-0 X = Saal
! ! ! ! D = Drehtür
0-0-0 0 1-B-K Z = Zepter
! ! ! T = Treppe
0-0-0 A ! und - = Verbindungen der Räume
! ! A = Tür zum Vorraum
D-X X-0-Z 1 = Vorraum des Kyragem
! ! B = Tür zum Kyragem
0-X X-0 K = Kyragem Raum
! !
0- T -0
    
```

Anhang zu Level 1: Beschreibung der Buchstabenkombination an der Drehtür

linke Seite: rechte Seite:

```

P G R
A M O
E N
    
```

2. Level Schloß

S-X-X-0-S Zeichenerklärung:

```
H-X X-0-S    S = Schlafzimmer
!  !      H = Hermann
0- 0 -0     T = Treppe
!          X = Saal
T          ! und - = Verbindungen der Räume
```

## 1.15 legend of the lost

Level Codes:

- 1 RHINO
- 2 STONES
- 3 LADDER
- 4 ESCAPE
- 5 LAVA
- 6 FINALE
- 7 EDLER1
- 8 EDLER2
- 9 EDLER3
- 10 EDLER4
- 11 EDLER5
- 12 EDLER6
- 13 EDLER7

Wer aber als Paßwort "EDLER" verwendet, der kann <SHIFT> in den nächsten Level springen.

## 1.16 legend of valour

Suche einen Schatz und nimm ihn auf. Dann finde eine Person und wirf diesen Schatz auf sie. Nun wird die Person einen Geldsack fallen lassen. (Daran denken, die Personen mit dem meisten Geld sind fast immer Frauen.)

## 1.17 legends

Versuche soviel Rüstung wie möglich mitzunehmen, so daß dein AC-Wert bis auf +11 geht. Wenn er jetzt so weit unten ist, wird er dann bis auf +245 heraufgehen.

## 1.18 leisure suit larry

Bei den Fragen zur Altersfeststellung vor Beginn des eigentlichen Spiels muß man <ALT> und <X> drücken, um sofort beginnen zu können.

<ALT> und <D> drücken = ?

Wird nach einer Locationnummer gefragt, so antwortet mit 008-045.

---

## 1.19 leisure suit larry 2

Um die "USS Love Tub" unbeschadet verlassen zu können, benötigt man folgende Gegenstände:

- Sunscreen Lotion: Finet man in der Mitte der linken Regalwand im Drugstore der Stadt. Nicht vergessen zu bezahlen.
- Grotisque Gulp: ein 32-Galonen-Becher aus dem Getränkeautomaten des Quickie Mart's. Nicht vergessen zu bezahlen.
- Sewing Kit: zu finden im Nightstand der hoffentlich abwesenden Zimmer-nachbarin auf der "USS Love Tub".
- Wig: erhält man nach einer ungewöhnlichen Haarbehandlung beim Besuch des Schiffsfriseurs.

Hat man alle Gegenstände zusammen, begibt man sich auf die Brücke. Dort befindet sich genau hinter dem Kapitän eine Schaltkonsole mit einem Hebel. Hebel ziehen. Jetzt schnell zum Rettungsdeck laufen, an die Sicherungskette stellen und in das Rettungsboot springen. Die Perücke aufsetzen und die Sonnenmilch benutzen. Nach einer langen Reise landet Larry auf einer Insel und geht neuen Abenteuern entgegen.

## 1.20 leisure suit larry 3

Mit der Aerobic-Lady bandelt man an, indem man gut trainiert und frisch gewaschen Hilfe bei ihrem Video anbietet.

## 1.21 lemmings

Level Codes:

	X-Mas	Demo	X-Mas
2	IJJNDJCCCL	OHPVMXDIIR	IKHLMNBCCU
3	NJNDHCADCW	LPVMXDGJIO	0KNDHCADCY
4	ILDLCIOECR	PVMXDOLKIX	HLENCIOECT
5	VMXDGHTLIQ		

Vollversion:

Fun	Tricky	Taxing	Mayhem	Two Player
01 XXXXXXXXXXX	01 HBANLMFPDV	01 ONICEKLNFS	01 NHMFHFALHV	01 JAJHLDIBMO
02 IJHLDHBCCU	02 CMOLMFNQDK	02 FIBIJLMOFL	02 HMFHFINMHD	02 IJHLDKJCMJ
03 NHDHBADCR	03 BAKHLMBEL	03 IBANLMFPFY	03 MFHFAJLNHX	03 NHLDKJADMW
04 HLDHBINECK	04 MKHNLICCEX	04 BINLMFIQFR	04 FHFIJLMOHQ	04 HLDIJINEMW
05 LDHBAJLFCT	05 OJNLICADES	05 FAJHLDHBGT	05 HFANLMFPHN	05 LDIJAJLFMW
06 DHBIIJLLGCM	06 HDMCMOEEEX	06 IJHLDHFCGM	06 FINLMFHQHW	06 DIJIJLLGMP
07 HBANLLDHCJ	07 LLICAJMFEQ	07 NHDHFADGJ	07 FAJHLDIBIW	07 IJANLLDHMM
08 BINLLDHICS	08 DIBIJMLGEQ	08 HLDHFINEGS	08 IJHLDIFCIP	08 JINLLDIIMV
09 BAJHMDHJCV	09 IBANLLDHEM	09 LDHFAJLFGJ	09 NHDIFADIM	09 JAJHMDIJMX
10 IJHMDHBKCN	10 BINLLDIEV	10 DHFIJLLGGU	10 HLDIFINEIV	10 IJHMDIJKMQ
11 NHMDHBALCK	11 BAJHMDIJEX	11 HFANLLDHGR	11 LDIFAJLFIO	11 NHMDIJALMN
12 HMDHBINMCT	12 IJHMDIBKEQ	12 FINLLDHIGK	12 DIFIJLLGIX	12 HMDIJINMMW
13 MDHBAJLNCM	13 NHMDIBALEN	13 FAJHMDHJGM	13 IFANLLDHIV	13 MDIJAJLNMP
14 DHBIIJLMOCV	14 HMDIBINMEW	14 IJHMDHFKGV	14 FINLLDIIIN	14 DIJIJLMOMY
15 HBANLMDPCS	15 MDIBAJLNPE	15 NHMDHFALGS	15 FAJHMDIJIP	15 IJANLMOPMV

```

16 BINLMDHQCL 16 DIBIJLMOEY 16 HMDHFINMGL 16 IJHMDIFKIY 16 JINLMDIQMO
17 BAJHLFHBDO 17 IBANLMDPEV 17 MDHFAJLNGU 17 NHMDIFALIN 17 JAJHLFIBNR
18 IJHLFHBCDX 18 BINLMDIQEO 18 DHFIJLMOGN 18 HMDIFINMIO 18 IJHLFIJCNK
19 NHLFHBADDU 19 BAJHLFIBFR 19 HFANLMDPGK 19 MDIFAJLNIX 19 NXLFIJADNX
20 HLFHBINEDN 20 IJHLFIBCFK 20 FINLMDHQGT 20 DIFIJLMOIQ 20 HLFIJINENQ
21 LFHBAJLFDW 21 NXLFIBADFX 21 FAJHLFHBHW 21 IFANLMDPIN
22 FHBIIJLLGDP 22 HLFIBINEFQ 22 IJHLFHFCHP 22 FINLMDIQIW
23 HBANLLFHDM 23 LFIBAJLFFJ 23 NHLFHFADHM 23 FAJHLFIBJJ
24 BINLLFHIDN 24 FIBIJLLGFS 24 HLFHFINEHV 24 IJHLFIFCJS
25 BAJHMFHJDX 25 IBANLLFHFJ 25 LFHFAJLFHO 25 NHLFIFADJP
26 IJHMFHBKDQ 26 BINLLFIIFY 26 FHFIIJLLGHX 26 HLFIFINEJY
27 NHMFHBALDN 27 CEKHMNIJFY 27 HFANLLFHUU 27 LFIFAJLJFR
28 HMFHBINMDW 28 IJHMFIBKFT 28 FINLLFHIHN 28 FIFIJLLGJK
29 MFHBAJLNDP 29 NHMFIBALFQ 29 FAJHMFHJHP 29 IFANLLFHJX
30 FHBIIJLMODY 30 HMFIBINMFJ 30 IJHMFHFHXY 30 FINLLFIIJQ

```

X-Mas Lemmings:

```

      Flurry      Blizzard
      01 BAJHLFHBDO
02 IJHLEJBCCX 02 IJHLFHBCDX
03 NHLDHBADCR 03 NHLFHBADDU
04 HLDHbineck 04 NLFHBINEDN
05 LDHBAHLFCT 05 LFHBAJLFDW
06 DHBIJLLGCM 06 FHBIIJLLGDP
07 HBANLLDHCJ 07 HBANLLFHDM
08 BINLLDHICS 08 BINLLFHIDV
09 BAJHMDHJCU 09 BAJHMFHJDX
10 IJHMDHBKCN 10 IJHMFHBKDQ
11 NHMDHBALCK 11 NHMFHBALDN
12 HMDHBINMCT 12 HMFHBINMDW
13 MDHBAJLNCM 13 MFHBAJLNDP
14 DHBIJLMOCV 14 FHBIIJLMODY
15 HBANLMDPCS 15 HBANLMFPDV
16 BINLMDHQCL 16 BINLMFHQDO

```

Ein Tip, wie man Fallen (Stampfer, fleischfressende Pflanzen, Gewichte etc.) mit geringen Verlusten überwinden kann: Man setzt zwei Blocker so, daß die herausfallenden Lemminge wie ein einziger erscheinen (in Wirklichkeit sind es jedoch mehr). Jetzt sprengt man einen Blocker. Läuft der Multi-Lemming jetzt in eine Falle, so wird nur ein Lemming getötet, der Rest kommt unbeschädigt ans Ziel.

Gebt im Titelbild "FQUIGGLY" ein und man ist unsterblich.

## 1.22 lemmings 2

Im ersten Level rettet man nur einen einzigen Lemming. Mit diesem letzten Stammesbruder erledigt man sodann all die anderen übrigen Levels und wählt danach erneut den ersten Level an. Rettet man nun alle 60 Lemmings, so gibts als Belohnung das heißersehnte Goldstück. Leider funktioniert dieser Trick nicht bei allen Stämmen.

Betätige LOAD und dann CANCEL um die Musik auszuschalten, dann an allen vier Ecken des Bildschirms klicken, bis du die Worte "Lets go"

hörst, du kannst nun auf jedem beliebigen Level mit 60 starten.

Wähle das Optionsmenü an und klicke mit <LEFT MOUSE> ganz links oben einmal an. Nun sollte ein "Lets go" aus dem Lautsprecher tönen. Nun kann man die Level ganz komfortabel auswählen.

## 1.23 lemmings ii - oh no more lemmings

Level Codes:

Level	CRAZY	WILD	WICKED	HAVOC
1	TFLCAHVFB	BCIPULOJ	UGMCCHTNDQ	GEHPTGNBFI
2	FLCIHUTGBL	IHSUDMCKC0	OICKIUW0DR	MHPTGLGCFP
3	LCCLVTFHBL	MQWMKCELCH	MCCLWUGPDJ	LPTGLGCDFK
4	CILTTGLIBR	PUEMCMLMCG	CILWUF0QDR	RTGNGILEFF
5	CAHRUGLJBF	UDMCCHVVC0	GCIQTMHBEH	TGLGCHWFFP
6	KHRUFLCKBP	LICIIUW0CL	IHSTDNGCEM	FNGIHWTFH
7	LRUFNCCLB0	0CALWUDPCF	LPVDLFEDEJ	LGCLVTFHFD
8	RUGNCILMBG	CILWUEMQCN	PVMHGMMEJ	GMMTVGJIF0
9	UFNCAHUNBN	CCHSTFMBDR	VLHGCHVFEQ	GCHRUGLJFP
10	GNCIHWU0BJ	IHRTOCCDK	DLGKHTTGER	IHRUFNGKFH
11	LCAMTUFPBR	LPTGMCDDJ	LGCLUTEHEQ	MRWFHFALFQ
12	BKMTUNLQBP	STGOCILED	GIMTVLJIE0	RUFNGKLMFP
13	CAIPTEMBCL	VOICAHUFDM	GEHPUDLJEL	UGLGAHVNF
14	IHRTOCCCG	NKCMIVVGD	MISWMJGKER	OHGOIVW0FL
15	LPTDMCCDCR	MCCLUTFHDN	MPUDLGCLEQ	LGCLVUFPPM
16	QTEMCKLECM	CIMTTOIIDJ	QUMJGIMMEP	GKLTUNHQFH
17	TE0CAHWFCH	CAHSUF0JDK	UMJGGITNEM	GAHQTD0BGE
18	D0CIIITTCN	IHRUGMCKDR	ELGIHUU0EK	OHQTD0GCCD
19	ICCLVVLHCR	MPU0ICALDR	HGGLVNMPEE	MPTEMGADGJ
20	CKMUVMIICL	QUFMCIMMDG	GKLVWLJQEK	RTEMGKLEGF

## 1.24 leonardo

Unendlich Leben: Wenn die Paßwortabfrage erscheint "Freibier" oder "FREIBIERC" eingeben.

Level Codes:

- 10 Emmentaler
- 20 Alphorn
- 30 Matterhorn
- ?? Ivanhoe

## 1.25 lethal weapon

- <ALT> + <Y> + <I> keine Kollisionen
- <ALT> + <Y> + <K> mehr Munition
- <ALT> + <Y> + <L> mehr Leben
- <ALT> + <Y> + <M> beseitigt Sprites und Plattformen
- <ALT> + <Y> + <N> setzt Sprites und Plattformen wieder ein
- <ALT> + <Y> + <Q> Abschluß-Credits

<ALT> + <Y> + <0> - <9> Levelauswahl

Mission Codes:

- 1 KUIRFR oder IRUREI
- 2 BEIFCF oder MYEBUE
- 3 RSRKBA oder TICELT
- 4 LYLSUA oder CTLYOA

## 1.26 lethal weapon 3

Zunächst springt man in der ersten Mission auf die vier Bücher, dann auf die Tafel. Hier befindet sich nun ein geheimnisvoller Eingang, der zu einem Bonuslevel führt.

Codes für 99 Magazine u.ä.:

IRUREI, MYEBUE, TICELT, CTLYOA.

Wer <ALT>, <Z> und folgende Tasten drückt, bekommt dafür:

- <I> abgeschaltete Kollisionsabfrage
- <K> mehr Munition
- <L> ein Zusatzleben
- <M> alle Gegner eines Levels entfernen
- <N> Wiederaufhebung von M
- <Q> nächster Level
- <0>-<9> Levelwahl

## 1.27 lethal xcess - wings of death 2

Im Titelbild/Optionsmenu eingeben: (nachher sollte Bildschirm rot/blau aufleuchten)

- "AUTO" Dauerfeuer
- "FAST" hohe Geschwindigkeit
- "TWIN" steuert beide Spieler mit einem Joystick
- "COKE" <L> mehr Leben
- <F10> Unzerstörbarkeit
- <F1> Triangle
- <F2> Drones
- <F3> Alienwiper
- <F4> Blaster
- <F5> Laser
- <F6> Formation
- <F7> Seeker
- <F8> Hunter
- <F9> Shield

Durch mehrmaliges Drücken wird die Wirkung der entsprechenden Waffe enorm verstärkt.

## 1.28 lettrix

---

Level Codes:

5 4489  
10 2350  
15 6719  
20 9521  
25 2245  
30 1379  
35 4830  
40 4522  
45 2047

## 1.29 lhx attack chopper

Wenn man in Europa die Mission B" Support fliegt, sollte man nach erfolgreicher Zerstörung der beiden SAM-Sites nicht sofort nach Hause "choppert", sondern hinter den Berg SAM-Site 2 auftaucht, genauer untersuchen. Auf der Rückseite befindet sich ein Objekt, das jedem Science-fiction-Kenner bekannt sein dürfte. Es trägt die Bezeichnung TMA-1. Es schwebt hinter dem Berg, man muß ihn also umrunden. Dauerbeschuß und ähnliches bringt nichts. Fliegt man aber direkt mit Vollgas hinein, dann ....

Auf einmal befindet man sich in großer Höhe irgendwo im Gelände. Der Monolith scheint hier als eine Art Teleporter zu funktionieren. Der Monolith-Gag ist bisher nur in Europa aufgetaucht.

## 1.30 liberation

Bevor man den ersten Gefangenen in Level 1 befreit muß man absaven. Dann befreit man ihn und begibt sich zur zweiten Mission. Wenn man jetzt den Spielstand wieder einlädt, den Gefangenen befreit und den Level beendet kommt man automatisch in Level 3.

Das kann man beliebig wiederholen.

## 1.31 licence to kill

Mit <F8> kommt man einen Level weiter.

## 1.32 life & death

1. Die Diagnose

Achtung: Unbedingt an allen 5 entscheidenden Punkten des Unterleibs abtasten

(oben : links und rechts

in der Mitte : um den Bauchnabel

unten : links und rechts)

a) keine Schmerzen --) Blähungen/Darmgas (Intestinal Gas)

Behandlung: beobachten = Observe

b) Schmerzen an allen Punkten --) Bakterielle Infektion (Bacterial Infection)

---

Behandlung: medikamentös = Medicate

c) Schmerzen nur im linken unteren Bereich --) Nierensteine (Kidney Stones)

Behandlung: überweisen = Refer

d) Schmerzen im rechten (manchmal auch im linken Bereich)

Hier nun Röntgen (X-Ray): Falls 3 kleine Pünktchen beim Becken erkennbar sind, dann handelt es sich um Nierensteine, falls keine Pünktchen erkennbar sind, dann --) Blinddarmentzündung (Appendicitis)

## 2. Die Operation

a) Putzen der Hände mit der Seife (SOAP)

b) Anziehen der Handschuhe (Gloves)

c) Desinfizieren des Patientenkörpers (Antiseptikum - obere Schublade)

d) Abdecken des Patientenkörpers mit sterilen Tüchern (obere Schublade)

Achtung: natürlich Stelle für die Operation freilassen!

e) Patient betäuben (==) ON)

f) Antibiotikum spritzen (untere Schublade - 1. Spritze von links)

g) Appendix befindet sich im rechten Viertel des Patientenkörpers

h) Schnitt mit dem Skalpell von oben links nach unten rechts

BLUTUNGEN: Blutungsstellen mit Zangen schließen (rechts unter dem Skalpell, dann mit dem Kauter (links unten) behandeln. Jetzt Blut mit Schwamm abwischen und Zangen entfernen.

i) Zurückziehen des Gewebes mit den Retraktoren (links neben der Nadel)

j) Flüssigkeitsprobe mit der Absaugung (Suction)

k) Hochheben des Blinddarms aus der Unterleibshöhle

l) Anheben des Wurmfortsatzes (APPENDIX) und Abklemmen der Spitze

m) Einschneiden des Appendix, Abbinden und Trennung des Wurmvorsatzes

n) Einstechen der Membran, Abbinden der Blutungsstelle mit dem Faden

o) Abklemmen des Blinddarms, dabei eine Klammer am unteren Ende des Wurmfortsatzes und eine Klammer ca 3-5 cm weiter oben anbringen

p) Durchtrennen des Blinddarms zwischen den Klammern

q) Zunähen des Blinddarms

r) Zurücklegen des Blinddarms in die Unterleibshöhle

s) Schließen des Unterleibs durch Entnahme der Retraktoren und dann die Schnittstelle zunähen (Nadel)

## 3. Bei Komplikationen

- Blutdruck fällt : Blutkonserve einhängen

- Blutdruck sehr schwach: Dopamine spritzen - SPRITZE D

- Kammernverengung, PVC : Lidocaine spritzen - SPRITZE L

- Herzschlag gering : Atropine spritzen - SPRITZE A

## 1.33 The Light Corridor

Level Codes:

11	9305	21	3213	31	2819	41	1926
2	5400	12	3406	22	0213	32	9919
3	0101	13	0407	23	8213	33	7320
4	3901	14	6407	24	5014	34	2521
5	2602	15	2008	25	1015	35	0622
6	9902	16	7408	26	8215	36	3722
7	4303	17	4709	27	5116	37	1223
8	9003	18	3810	28	0117	38	4523
9	6904	19	0511	29	7017	39	4124
10	3305	20	6811	30	5518	40	1825
						50	9932

### 1.34 line of fire (l.o.f.)

Bevor Ihr mit dem Spiel beginnt, schaltet mal mit der <SPACE>-Taste oder mit <ESC> in den Auswahlscreen um.

Hier gebt Ihr "OPERATION FERRET" ein, und man hat unendlich Leben.

Die obere Zahlenreihe dient außerdem zur Auswahl des gewünschten Levels.

### 1.35 links

Man muß den Ball so schlagen, daß er außerhalb des vorgegebenen Spielfeldes landet, so daß man vor die Wahl gestellt wird, ob man "drop"en will. Hier klickt man nun "drop" an und bewegt den Ball durch mehrmaligen Gebrauch der Option "Select another position" in Richtung Loch. Wenn man nun nur noch wenige Inches von diesem entfernt ist, dürfte es eigentlich kein Problem sein, den Ball zu versenken. Wenn einen dabei die Fahne stört, dreht man sich einfach um ein, zwei Grad und wählt die Option "redraw". Mit der folgenden Tabelle dürfte es keine Schwierigkeiten mehr machen, den Ball "out of hazard" zu "drop"en : Die Werte beziehen sich auf "Pro-Black". Gleich am Abschlag eines jeden Loches dreht man sich um den angegebenen Wert ("redraw" nicht vergessen) und schlägt mit dem angegebenen Club (100%; ohne Schnitt; gerade nach vorne). Nun folgt man der obigen Beschreibung; so macht man mit Sicherheit bei Par 4 ein Birdie und bei Par 5 lohnt es sich für erfahrene Spieler nicht, da man "nur" Platzstandart schafft. Durch den mehrfachen Gebrauch der Option "Select another position" ist es auch möglich, sich den Platz mit all seinen Einzelheiten (Bänke, Autos etc.) anzuschauen, was von der Grafik her sehr empfehlenswert ist.

r = rechts/right, I = links/left

- 1 nicht möglich
- 2 121r 6 Iron
- 3 201 Driver 2
- 4 331 SW
- 5 79r 9 Iron
- 6 60r LW
- 7 18r Driver 2
- 8 161r LW
- 9 72r Driver 2
- 10 56r Driver 2
- 11 60r 4 Iron
- 12 78r Driver 2
- 13 13I LW
- 14 37I 8 Iron
- 15 25I 4 Iron
- 16 44I 4 Iron
- 17 30I LW
- 18 117I 1 Iron

### 1.36 lionheart

Unendliche Leben: Mit der Spielfigur in die Hocke gehen und den Pausenmodus einschalten und

3 mal <DEL> und dann 3 mal <HELP> drücken oder  
<CTRL> halten und <HELP> drücken?

Ein Erdbeben macht einem klar, daß der Cheatmodus an ist.

Mit <1>-<5> kommt man in die Level und mit <CTRL> kann man mit Hilfe der Maus durch die Luft fliegen. Absetzten wieder mit <CTRL> oder beiden Mausknöpfen.

Gleich nach Beginn des ersten Levels sollte man den Berg hinabstolpern und am Ende zum Sprung ansetzen. Vom Stein, auf dem man unweigerlich landet, noch einmal weiterspringen und an den Pflanzen vorbeilaufen. Für diese Anstrengung wird man kräftig belohnt, denn es kann haufenweise Energie eingesammelt werden. Im zweiten Level muß man soweit nach rechts gehen, bis man einen Abgrund erreicht. Von hier muß man mit einem geschickten Sprung die Plattform erreichen, die in der Luft schwebt, denn sonst winkt ein kaltes Bad. Jetzt erst ins Wasser springen. Man landet auf einer kleinen Kiste, die völlig verloren im Wasser schwimmt. Wenn man nun noch einmal springt, gelangt man auf eine Insel und die dort vorhandenen zwei Bonusleben können bestimmt weiterhelfen.

## 1.37 little puff

Gib "FAT DRAGON NINJA" ein. Nun kannst Du Level überspringen, indem Du <CAPS LOCK> und <L> drückst.

## 1.38 locomotion

Level Codes:

deutsch englisch

b BOOT BEAR  
c CHOR CAVE  
d DORF DUCK  
e ENTE EAST  
f FUSS FIRE  
g GIFT GIRL  
h HAND HALL  
i IGLO IRON  
j JAHR JEEP  
k KUSS KING  
l LAND LUCK

## 1.39 logical

Level Codes:

01 WELCOME      36 FOREVER HERE      71 WALK IN CREAM  
02 THE OTHER SIDE 37 WONDERLAND      72 TOUCH HER  
03 QUADRI QUADRA 38 THE SNARE      73 SHADOWLAND  
04 STONE ROAD    39 CURE IT      74 JACK IN BAG  
05 NICE COLORS    40 SUN IS SHINING 75 VITAMIN C  
06 MORE COLORS    41 A RAINBOW      76 STUNT BALL  
07 REAL FUN      42 ARROW ROAD      77 MIRRORLAND

08 PINK AND PINK 43 TURNING WHEELS 78 ACE QUEST  
 09 GREEN PATH 44 ACCELERATION 79 BOA BOA BOA  
 10 BAD DIRECTION 45 THE PRESIDENT 80 DA DA DA  
 11 DONT PANIC 46 HE IS MISSING 81 HAUNTED HOUSE  
 12 COLORMANIA 47 PICKNICK TIME 82 THE SECRETS  
 13 REFRESHMENT 48 WHO IS CALLING 83 SMILING JOKE  
 14 FULL MOON 49 ANCIENT ART 84 CHILDREN GO  
 15 RUNNING BALLS 50 SHE IS GONE 85 IT IS ATLANTIS  
 16 GREEN RIVER 51 LOGISTIC 86 ON THE ROAD  
 17 TWO ISLANDS 52 TURNING COLORS 87 BLUE IS FIRST  
 18 MORE ISLANDS 53 PARAMOUNT 88 WOLFS MOON  
 19 TIMES CHANGE 54 THE LADDER 89 WILD CHINA  
 20 OTHER THINGS 55 BACK N RED 90 ITS LOGICAL  
 21 BE HONEST 56 TREASURE ROOM 91 SHE COMPARES  
 22 BLUE N VIOLET 57 DONT WANT THAT 92 BIG MOUNTAINS  
 23 THREE PATH 58 THE FREE FALL 93 TOMOTTOW  
 24 DANGEROUS 59 CORRADO BEACH 94 TELEPORTER JAM  
 25 THE WANDERER 60 MORE POPCORN 95 LEVER SUNLIGHT  
 26 SECRET CHAMBER 61 WILD AT HEART 96 NEW EXODUS  
 27 FALCONS FLIGHT 62 THE DARK AGE 97 THE PEACEPIPE  
 28 BLUE ANGEL 63 DIMLIGHTS 98 FINAL SURPRISE  
 29 FAR THUNDER 64 THE FIFTIES 99 WHITE MIAMI  
 30 A SIMPLE ONE 65 PICTURE OF HER  
 31 BLUE VELVET 66 GORDIAN KNOT  
 32 PARADISE I 67 HIGH SPEED  
 33 CLASSIC ART 68 ALEXANDRIA  
 34 VENI VIDI VICI 69 RUNNING TEAR  
 35 WE LIKE IT 70 HER RAINBOW

Hier ein Tip, bei dem man die einzelnen Level anwählen kann: "ELO WANTS xx"  
 (xx=LEVELCODE) eingeben und schon is man da!

Mit "THE FINAL CUT" kommt man in den Leveleditor.

## 1.40 logistic

<3> einen Level vor  
 <4> einen Level zurück

## 1.41 logo

1.Spiel : SBP3,MKJR,S5PZ,EWBN,23YF,MPJW,VKS6,PZM1,P1M2,MWJ4,JOG2,VYSN,PHM1,  
 TINE oder

JU6B,PLMM,NJJP,IHEX,ZYWF,SEP6,RJOG,JTGA,V5ST,QSMS,ZQV5,TUPO,KYEG

2.Spiel : CTBL,Z1YE,TMSC,TOSE,W3VM,TUSK,T3SS,U8SW,OXMY,LQJX,D2BS,X4VM

3.Spiel : RFPC,1AYL ( 2 Players )

Hier ist noch ein Cheat, den man benötigt, wenn man sich das jeweilige Bild  
 etwas länger ansehen möchte, denn durch das Festhalten der Tasten <M> und

<P> wird die Zeit angehalten.

## 1.42 logotrix

Hier soll man laut dem Autor seine Abkürzung eingeben "BUG OF X-ACT" oder "X-ACT". Außerdem gibt es im Spiel eine Stelle, die einen beim anklicken mit <LEFT MOUSE> in den nächsten Level bringt.

## 1.43 lollypop

Level Codes:

- 2 DNEQSE
- 3 DM49LS
- 4 DOD7VK
- 5 DRH8KH
- 6 EMPYZX
- 7 B37H4T
- 8 B7VCJT

## 1.44 lombard r.a.c. rally

Hier sind alle Antworten für das Fernsehinterview :

(Warum Sie in Englisch sind? – Na, das ganze Spiel ist auch in Englisch.)

1. What is curious about the Cadet GSI?  
B: It has a second footbrake.
  2. Who won the 1980 Lombard R.A.C. Rally?  
B: H. Toivonen & P. White.
  3. The Ypres Rally in Belgium is held over?  
A: 24 hours.
  4. Which company provided the tyres for the 1988 Lombard RAC Rally?  
A: Pirelli.
  5. Where is Nuremburg 24 Rally held?  
B: Germany.
  6. How long has Lombard sponsored the rally?  
C: 14 years.
  7. Who won the 1977 Olympus Rally?  
C: Ron Richardson.
  8. How many levels are the R.A.C. M.S.A. Rallies held over?  
B: Five graded levels.
  9. What is the nationality of the driver Kenith Erikson?  
A: Swedish.
  10. Carne De Passage is?  
C: A customs document.
  11. How many times has the Ford Escort won the Lombard R.A.C. Rally?  
B: Eight.
  12. What is the overall length of the Ford Sierra RS Cosworth?  
B: 4.46 metres.
  13. During what decade did the Lombard R.A.C. Rally not run?  
A: 1940 – 1950.
  14. Who won the 17th New Zealand Rally?
-

- C: Franz Whittingham.
15. Which car won the first World Championship Rally for Group A cars?  
C: Lancia.
16. How much does a Peugeot 205 GTi weigh?  
A: 880 kg.
17. Franz Whittingham was the first Austrian to?  
B: Win a World Rally.
18. Which is the only Rally with more than one starting point?  
A: Monte Carlo.
19. The time spent between arrival control and the stage start is known as?  
B: Dead time.
20. Part of the 1987 Rally was run at Clumber Park. In which county is this park in?  
B: Nottinghamshire.
21. A B.M.W. group A car is available in kit form, it is?  
A: M3.
22. How many times has the Mini won the Rally?  
A: 1.
23. In what year was the Rally cancelled due to foot and mouth disease?  
B: 1967.
24. What is the R.A.C. British Motorsport's Yearbook known as?  
A: The Blue Book.
25. The Japanese Supra 3.0i had which problem in the 1987 Safari Rally?  
A: Overheating.
26. How many Marshalls are involved in the running of the Rally?  
C: 15,000.
27. Who was the 1987 Soviet Union national champion?  
C: Ilmar Rossier.
28. The Nissan 200sx made its first European Rally appearance in?  
A: Greece.
29. What is the Targa system?  
B: A route timing system.
30. Who won the seventh Malborough Rally of Argentina?  
C: Mickey Biassion.
31. Are two-way radios allowed between crews and service-crews?  
A: Yes.
32. What was the maximum number of starters allowed in the 1988 Lombard R.A.C. Rally?  
B: 180.
33. What is the alternative route defining system known as?  
C: The Tulip Card.
34. What is the engine size of the Ford RS Cosworth?  
B: 1993cc.
35. What is the R.A.C. M.S.A. speed limit in road Rallies?  
A: 30mph.
36. Which manufacturer won the 1987 R.A.C. Rally?  
B: Lancia.
37. Who was the first driver to participate in 100 W.C.R. events?  
A: Hannu Mikoia.
38. Lancia won the Monte Carlo Rally with Aerea in?  
B: 1954.
-

## 1.45 loom

Blatt abschütteln, ins große Zelt gehen, nach rechts gehen, Stab nehmen, Ei anklicken, Melodie merken und auf Ei zaubern, zum Zelt mit dem kochenden Topf gehen, ihn anklicken, Melodie auf die weißen Tücher sprechen und auf die grünen (umgekehrt), Buch nehmen, Flasche anklicken, Dornenbusch beim Friedhof anklicken, Grabstein lesen, alle Baumlöcher anklicken, im dunklen Zelt mit der Baumlöcher-Melodie Licht machen, Spinnrad anklicken und Melodie auf Stroh sprechen, auf Felsen gehen, Öffnungsmelodie auf Himmel sprechen, zum Dock gehen und mit dem Baumstamm wegrudern, Tornado anklicken, Melodie rückwärts auf ihn sprechen, auf Insel nach links gehen, Spruch merken, zur gläsernen Stadt gehen, mit dem neuen Spruch die Turmspitze anklicken, 'reingehen, Glocke läuten, links 'runtergehen, Kristallkugel 3x jeweils 2x anklicken, 'rausgehen, neuen Spruch auf unsichtbare Leute sprechen, nach links bis zur Hütte gehen, Heilspruch von Frau merken, 'rausgehen, Schafe am Zaun anklicken (normal=schlafen / rückwärts = aufwecken), Schafe grün färben, Drachen erschrecken, Gold zu Stroh machen, Licht im Labyrinth machen, zum Teich gehen, ihn öffnen, in Kugel gucken, Spruch vom Teich merken (Identität tauschen-Spruch), 'rausgehen, rückwärts Tornado-Melodie bei unterbrochener Brücke spielen, Junge wecken und Identität tauschen, 'reingehen, zum Schmied gehen, im Kerker Stroh anklicken, warten, Tür öffnen, Schwert stumpf zaubern, Kerkertür öffnen, Zauberstab nehmen, zurück ins Zimmer mit Käfigen gehen, Leute heilen, Löcher danach schließen, ganz nach links gehen, Melodie die der Tote auf Hetchel spricht merken (die Farbe oder den Ton), diese Melodie rückwärts auf Hetchel sprechen, wieder Melodie merken und wieder auf Hetchel rückwärts spielen, Zerstörungsspruch von Hetchel auf den Toten sprechen und sich selbst anklicken...Ende...

## 1.46 loopz

Level Codes (Game Type C):

- 1 EASY
- 6 GRVY
- 11 TRBY
- 16 STNL
- 21 GZPN
- 26 PLGR
- 31 KRNC
- 36 BGDK
- 41 FRNK
- 46 ZSZS

## 1.47 lord of the rings

Um aus dem alten Wald zu kommen, geht man ganz einfach nach Süden, bis es nicht mehr weitergeht, und von dort aus nach Osten. In der Sackgasse muß man dann den kleinen Baum berühren, der an deren Ende steht. Auf dem Baum befindet sich ein Vogel. Man klettert auf den Baum, und ein Geheimgang wird sichtbar. Danach folgt man einfach dem Fluß, bis man zu einer Brücke kommt. In dem Haus dahinter wohnt Tom Bombadil. Das Altheas aus dem Auenland ist später nicht unbedingt wichtig, es dient nur dazu, die Party

zu heilen.

## 1.48 lords of doom

Im Schlafzimmer im Norden tötet man die Fledermaus mit der Axt, wenn sie das Bild füllt. Dann gibt man nach dem Anklicken des Safes die Kombination 28113 ein und holt den Schlüssel heraus. Nun geht man zur Bank und öffnet ein Schließfach mit dem Schlüssel und kann das Ankh entnehmen.

## 1.49 The Lost Patrol

Wenn man eine kleine Verschnaufpause (10 Minuten) einlegt, dann steigen die Strength und Moral um 2 Punkte, außerdem hat man dann kein Food verbraucht.

## 1.50 The lost Vikings

Level Codes:

1	STRT	14	C1R0	27	WKYY	
2	GRST	(GR8T)	15	SPKS	28	CMB0
3	TLPT	16	JMNN	29	8BLL	
4	GRND	17	TTRS	30	TRDR	
5	LLM0	18	JLLY	31	FNTM	
6	FL0T	19	PLNG	32	WRLR	
7	TRSS	20	BTRY	33	TRPD	
8	PRHS	21	JNKR	34	TFFF	
9	CVRN	22	CBLT	35	FRGT	
10	BBLS	23	HOPP	36	4RN4	
11	VLCN	24	SMRT	37	MSTR	
12	QCKS	25	V8TR			
13	PHR0	26	NFL8			

## 1.51 lothar matthäus super soccer

Man kann den Torwart als Feldspieler einsetzen. Einen Strafstoß kann der Tortwart allerdings nicht schießen. Aber er kann vor allem Freistöße und Ecken schießen.

## 1.52 lotus esprit turbo challenge

Um die Nicht-Qualifizierung zu umgehen, gebt für Player One als Namen "IN A BIG COUNTRY" und für Player Two "FIELDS OF FIRE" ein. (Player 1 und 2 können vertauscht sein). Falls es so nicht funktionieren sollte, nochmal ohne die Leerstellen bei den Namen.

Die Programmierer haben noch ein kleines Ballerspielchen untergebracht.

---

Wer dort hinein möchte, muß für  
 Player 1 "MONSTER" ("MONSTERS" ?) und für  
 Player 2 "SEVENTEEN" eintippen.

Level	Easy	Medium	Hard
1	*Italy	*Finland	Portugal
2	*Mexico	Thailand	Norway
3	Iceland	Greenland	Kenya
4	Spain	Uruguay	*Alaska
5	England	Morocco	*Malaysia
6	Sweden	Germany	Canada
7	China	Ecuador	Peru
8		Argentina	Brazil
9	USA	Scotland	
10	Japan	*Wales	
11		Nepal	
12		Russia	
13		*Australia	
14		Greece	
15		Antarctica	

Curses with <\*> don't need to get extra fuel!

## 1.53 lotus esprit turbo challenge 2

Level Codes:

2 TWILIGHT (Nacht)  
 3 PEA SOUP (Nebel)  
 4 THE SKIDS (Schnee)  
 5 PEACHES (Wüste)  
 6 LIVERPOOL (Stadt)  
 7 BAGLEY (Sumpf)  
 8 E BOW (Sturm)

Gebt als Levelcode an:

"TURPENTINE" die Zeit bleibt stehen  
 "DEESIDE" die Zeit läuft zwar, aber Ihr gelangt auch ins  
 nächste Level, wenn Ihr zuwenig Zeit hattet  
 "DUX" ein Bonusspiel

## 1.54 lotus esprit turbo challenge 3

Codeworte:

"GAMESMASTER" Spezialkurs ?  
 "CU AMIGA" Bonusspiel (wenn Bildschirm flimmert Disk wechseln), in  
 diesem Spiel kann man im Titelbild "BIGCOUNTRYxx" eingeben. xx ist  
 ein Wert zwischen 01 und 99 für den gewünschten Startlevel dieses  
 Spiels.

Bei beiden Spielern als Namen "BAKTOTHEFISH" eingeben und man kommt bei  
 Nichterreichen des Zeitlimits trotzdem in den nächsten Level.

## Level Codes:

## Normale Rennen:

Level 3	Level 2	Level 1
IYVVNVEQR-35	ANNSMQLPN-60	PWRWVWHNM-30
KAZZNIKAI-45	VZVDOPHCY-50	XMQIYSKAS-80
FGQLJGDAF-65	RTLMYJKHB-60	UVQSNPBCM-70
MFFSRPYDU-60	ERRURV -67	CWVBQPCAV-50
PLQTZQDPE-80	NSSSXXXXS-60	HSYQYSCG -50
ZKZGKJKKK-50	WSVUQPCSJ-70	
TGGJGGTTT-63	OUNDEFAGG-99	
AFZYBQCJT-70	GXWDYPACV-68	
JBOUKJHKA-99	BZZFBAT -90	
DASICOTET-80	LWNJWKACN-90	
XDNUSEECE-85		
QDSCJVEBT-75		
SKGYXXXXK-57		
YKGJWVNAK-92		
WJMEGMEQH-60		

## Plazierungsrennen:

Level 3	Level 2	Level 1
PPRGGQFVL-52	RLQYDVAKA-48	CRRIPWBXX-28
JPIQKUHCE-65	HDMOQFAKA-51	OPWMVQKCQ-34
EIIBGGAFE-48	WXQBQMDXD-88	XGPGPZHHS-42
CIGIUQCLT-92	UDONAJHAL-47	FGWLSYCKM-51
KNHUPNKE-64	NKWCXXXXK-33	PRRUMPUMV-68
VVOSHGSIG-86	AONGLQKTC-63	NANXXXXXZ-39
RGHSVBRET-89	ZXJGHBKHF-70	IPWONWOBP-65
YDOERACTJ-86	DPGTQKBHQ-62	
GXQFSUMPP-45	IPMIJOBHQ-62	
TVQLSYUFU-89	MUYURWFHA-86	
WMQHMYTVJ-85		
OKUOBIAC-86		
FIMJJIBCK-68		
SIGTXXXXH-35		
WNQKMPHVN-80		

**1.55 lunar-c cd<sup>32</sup>**

## Level Codes:

Security Zone "MEBBHKSBAL"  
 Cooling Chamber "MFDCRHOCCS"  
 Energy Duct "WJRICDFEU"  
 Mystery Code "BYL ERAI"

**1.56 lupu alberto**

Tippe während des Spieles einfach mal "SPECTRUM" ein. Nun verwandelt sich die Uhr in ein Herz und du weißt, daß der Cheat funktioniert hat. Du kannst jetzt mit <0> bis <9> die höheren Level anwählen.

## 1.57 lure of temptress

Komplettlösung:

Während einer Rebhuhnjagd überfallen die bösen Skorls den König von Turnvale und seinen Hofstaat. Alle, bis auf den Stalljungen Diernot, fallen den zotteligen Monstern zum Opfer. Der unfreiwillige Held landet auf einem Strohbett im Kerker der Skorls. Von Zeit zu Zeit schaut ein Wächter in der Zelle nach dem Rechten. Um zu fliehen, zieht Diernot die Fackel an der Wand aus ihrer Halterung und legt ein Feuer. Bei seinem nächsten Wachgang vergißt der verärgerte Aufseher, die Tür hinter sich zu schliessen. Wieselflink schlüpft der Held nach links in das nächste Zimmer. Doch damit ist die Gefahr noch lange nicht gebannt. Erst, als er die Türe hinter sich schließt und versperrt, kann ihm der Skorl nichts mehr anhaben.

Diernot ist nicht der einzige Gefangene im Raum. An der Wand lehnt Wolf, ein unbescholtener Bauer aus Turnvale. Er liegt im Sterben, röchelt aber noch einen letzten Wunsch: WASSER. Im nächsten Zimmer entdeckt Diernot eine leere Flasche. Bei genauerer Betrachtung findet er am Faß zu seiner linken einen Hahn. Vorsichtig füllt er die blaue Flüssigkeit in die Flasche. Während des Zapfvorgangs fällt ihm das Messer auf dem Bottich auf. Damit schneidet er den Sack rechts auf. Bei genauerer Betrachtung des Müllbeutels kommt eine Goldmünze zum Vorschein. Um das Edelmetall reicher, geht Diernot nach rechts in die Folterkammer. Ratpuch, der Hofnarr des Königs, vegetiert auf der Streckbank vor sich hin.

Wer will, foltert den Witzbold noch ein bischen, bevor er den Lederriemen an seinen Füßen mit dem Messer durchtrennt. Ab jetzt folgt Ratpuch seinem Retter auf Schritt und Tritt. Wieder bei Wolf, wechselt die inzwischen volle Flasche den Besitzer. Im Angesicht des Todes verrät der Bauer dem Spieler ein Geheimnis: In der Wand rechts sind einige Steine locker. Auf Befehl schiebt Ratpuch die Ziegel zur Seite. Dahinter plätschert die Kanalisation. Durch ein Rohr gelangt das Duo nach draußen in die Freiheit.

Im Dorf folgt Diernot Wolfs Rat und sucht den Schmied in seiner Werkstatt auf. Luthern, der Schmied berichtet von der schönen Apothekerin Goewin, die von den Skorls verschleppt wurde. Seine Mutter Catriona verklickert ihm ein paar schrecklich langweilige Märchen <die man sich aber anhören sollte, um das Spiel später zu lösen>. Rechts neben dem Schaukelstuhl der alten Dame liegt ein Pulverfaß auf dem Boden. Natürlich bleibt es nicht da.

In der Schenke mit dem schönen Namen -ZUM HENKER- trifft Diernot auf Eileain. Sie verrät ihm, wie er in Turnvale zu Geld kommt: Mallin, der fliegende Händler im grünen Wams, sucht ständig nach Leuten, die Botengänge für ihn erledigen. Im Moment benötigt er jemanden, der einen Metallbarren beim Krämer Ewan abliefert. Gesagt, getan: Als Dank für das Päckchen überreicht Ewan dem Helden 8 Goltstücke und einen blauen Kristall. Jetzt nimmt Diernot Goewins Fährte wieder auf: In der Elfenschenke kippt sich ihr guter Bekannter Morkus ein Bier nach dem anderen hinter die Binde. Zunächst ist er alles andere als gesprächig. Erst als der Junge ihn besticht, rückt er mit ein paar Informationen raus. Offensichtlich besitzt der Zauberer Taidgh ein Mittelchen um Goewin zu befreien. Doch auch vom Hexenmeister fehlt jede Spur. Luthern verweist Diernot an Grub, den heruntergekommenen Poeten vor der Elfenschenke. Ein guter Tip: Grub händigt Diernot einen Dietrich aus, als dieser ihn wegen der -schwarzen Ziege- ausquetscht. Es folgt ein kurzer Plausch mit dem Schmied. Diernot hat die Mauer des Schweigens in Turnvale engültig durchbrochen. Im -Zum Henker- sprudelt es nur so aus Eileain heraus. Sie gibt dem Jungen das Tagebuch des Zauberers mit auf den Weg. Darin steht geschrieben, worum es sich bei dem ominösen Mittelchen handelt, mit dem der Magier Goewin freiboxen will: Von einem Verwandlungstrunk ist da die Rede. Wer

ihn einnimmt, verwandelt sich in Selena, die Anführerin der Skorls. Fehlt nur noch ein Gefäß für die Flüssigkeit. In der Elfenschenke erhält Nellie den blauen Edelstein. Als Dank für die kleine Aufmerksamkeit erhält Diernot von der Bardame eine Flasche mit Original Winterwärmer. Als er das Gefäß in sich hineinkippt, wird ihm speiübel. Es stimmt also, was die Legenden berichten: Der Winterwärmer ist das stärkste Bier aller Zeiten. Für Luthern stellt das Gebräu dagegen kein Problem dar. In einem Zug leert er die Flasche und gibt sie dem verdutzten Helden zurück. Statt Löcher in die Luft zu staunen, marschiert Diernot nun zum Marktplatz. Ein Blick auf die Eingangstür von Taidghs Haus enthüllt ein altes Stahlschloß. Ratpuch erhält den Dietrich und den Befehl, die Tür aufzubrechen. Im Labor des Zauberers steht eine große Apparatur, die sich als Ölbrenner entpuppt. Mit dem Pulverfaß bringt Diernot das Gerät in Gang. Jetzt füllt er aus dem Hahn rechts den Zaubersaft in die Flasche und sucht das Weite - gerade noch rechtzeitig, bevor ein Skorl den Einbrecher entdeckt. Vor der Festung der Monster nimmt Diernot auf der Mittelstraße einen Schluck aus der Flasche. Siehe da, ihm wachsen lange dunkle Haare, und auch sonst sieht er Selena auf einmal verdammt ähnlich. Unbehelligt dringt er in die Festung der Belagerer ein. Ein paar Worte an die Wächter genügen und Goewin kommt wieder auf freien Fuß. Immer noch im Frauenkostüm, erklärt er den Skorls im Dorf, das sie in Zukunft gefälligst ihre Pfoten von den Einwohnern zu lassen hätten. Im -Zum Henker- quatscht sie alle Gäste an. Auch Gereint, der Wirt, bleibt keineswegs verschont. Luthern, Morkus und Grub bekommen ebenfalls etwas von Charlies jüngster Tante zu hören. Auf dem Weg zur Burgmeisterin wechselt Diernot - Selena noch einige Worte mit Gwyn, danach verfliegt die Wirkung des Zaubersafts. In der Zwischenzeit hat Goewin die Apotheke wieder eröffnet. Sie bedankt sich herzlich bei Diernot. Am Eingang des Mönchsklosters hängt jetzt ein Zettel: Catriona ist eines ihrer wertvollen Märchenbücher gestohlen worden. Dem Finder winkt eine hohe Belohnung. Hinter der Sache steckt natürlich Mallin. Diernot knöpft ihm den Schmöker unter Vorspiegelung falscher Tatsachen ab. Im Kloster spricht sich der Held mit Pater Toby aus, Selena zu besiegen. Diernot muß den schlafenden Drachen in der Burg der Skorls wecken. Dazu bedarf es eines weiteren Zaubersafts. Die drei Zutaten schreibt der Junge sich auf und geht in die Apotheke. Prinzipiell wäre Goewin gerne bereit, den Kräutercocktail zu mixen, vor allem wenn er für den Drachen bestimmt ist. Allerdings fehlt ihr ausgerechnet die wichtigste Zutat: Giftiges Kuhkraut. Eigentlich wollte Wolf ja welches mitbringen, doch der weilt ja bekanntlich nicht mehr unter den Lebenden. Zum Glück weiß Catriona Rat: Im Gemüsehärtchen vor der Schmiede sprießt reichlich von dem Kraut. Bei Goewin wandert das Mitbringsel in den Mörser. Zwei Gespräche und der Trunk und das Vertrauen des Mädchens sind dem kleinen Helden sicher. Nochmal geht es -Zum Henker-. Ultar, der große Barbar am linken Tisch, weiß, wie man das versperrte Wehrtor in der Stadt öffnet: Die Sprechenden Wasserspeier am Eingang sind der Schlüssel. Allerdings verlangen die Fontänen von Diernot, das er in Begleitung einer Jungfrau vor ihnen erscheint. Also ab zur Apotheke und Goewin angesprochen. Beide verabreden sich vor dem Tor. Sanft säuseln sie einander liebe Worte zu, und das Tor schwenkt auf. Nach der Turtelei steht das Pärchen in der ersten von drei Höhlen. Hier haben sich die Programmierer ein hübsches Rätsel ausgedacht. Pro Höhle steuern zwei Totenschädel die Ausgangstüren. Da die Knochengesichter jedes mal eine andere Stellung einnehmen, gibt es keinen festen Lösungsweg - aber eine Strategie. Zunächst erhält Goewin eine vierzeilige Anweisung. Während sie den Befehl ausführt, hastet Diernot durch die zweite <grüne> in die dritte <blaue> Höhle. Goewin spaziert ihm hinterher, doch der Durchgang in die blaue Grotte ist versperrt. Diernot öffnet das Tor und geht zurück in die Höhle zwei. Jetzt bedarf es einer zweiten Mammutanweisung. Flugs eilt Diernot nach links aus dem Bild und durch die Pforte aus dem Mini-Labyrinth.

Schweißüberströmt gelangt der Held in ein kleines Zimmer. Zu seinem Schrecken erwartet ihn dort bereits einer von Selenas Chargen <vor der kurzen Action-Sequence am besten abspeichern>. Nach einigen gezielten Axthieben sinkt das Moster zu Boden. Als Diernot nun den großen Drachen mit Goewins Arznei aus dem Schlaf reißt, erhält er das -Auge von Gethryn-. Selbst Selena geht vor dieser magischen Waffe in die Knie. Nach der aufschlußreichen Audienz beim Drachen beratschlagt sich der Held mit Goewin. Sie rät ihm, noch einmal beim Schmied im Dorf vorbeizuschauen. Luthern bewundert zwar Diernots Mut, warnt ihn aber noch einmal eindringlich vor den Skorls. Von Mallin erfährt er, das einige Skorls mit dem Händler im Dorf gemeinsame Sache machen. Auf dem Marktplatz wartet Diernot solange, bis ein Skorl Ewans Laden betritt. Durch das rechte Fenster bespitzelt er eine Unterhaltung. Nach dem Gespräch spricht der Held den zotteligen Kunden namens Wayne an. Es wäre schon möglich, in die Festung der Skorls zu gelangen, gibt dieser zum besten. Mit Ewan schmiedet der Held einen Plan: Er versteckt sich in einem der Weinfässer. Siehe da, kurze Zeit später holen die Skorls die Getränke für ihr abendliches Gelage ab und transportieren den blinden Passagier direkt in die Höhle des Löwen, genauer gesagt, in den Weinkeller. Am Faß links vorne im Bild befindet sich ein Zapfen. Diernot marschiert nach rechts in die Küche und nimmt die Zange von der Wand. Gleich neben dem Werkzeug hängt ein fettiger Tierkadaver. Angeekelt nimmt der Held den Schmalz mit. Er spricht den jungen Diener Minnov an und behauptet, Selena sehen zu wollen. Beim zweiten Wortwechsel gibt Diernot Minnov den Hinweis, das jemand im Weinkeller sein Unwesen treibt. Schnurstracks spurtet der Dienstjunge los, um seinen Vorgesetzten zu alamieren. In der Zwischenzeit zieht Diernot mit der Zange den Zapfen aus dem Faß. Dann geht er hinter den Fässern rechts in Deckung, Gesicht zur Wand. Als der Skorl erscheint, verschwindet er durch die Küche auf einen Gang. Von hieraus führt ein Weg nach rechts durch den Festsahl der Skorls. Hinter den besoffenen Monstern befindet sich das Torhäuschen der Burg. Da der Hebel für die Zugbrücke eingerostet ist, fettet der Junge ihn ein. Minnov bekommt den Auftrag, den Hebel umzulegen. Gleichzeitig zieht bzw. schiebt Diernot an der Winde. Mit lautem Krach fällt die Brücke hinunter. Jetzt nichts wie zurück in den Gang und nach links über die Empore!

Draußen stellt sich dem Helden ein letzter Wächter in den Weg. Nach dem Schlagabtausch tritt Diernot Selena gegenüber.

\*DAS AUGEN VON GETHRYN\* macht der Hexe den gar aus.

## 1.58 mad house

Level Codes:

- 1 GIRLY
- 2 BUM
- 3 BLADBIRD
- 4 MILK
- 5 MALVECO

Lösung:

Als erstes trifft man die Krankenschwester, die wissen will, ob man schon etwas Neues weiß. Ein Besuch beim Chef führt dazu, daß man ins Zimmer 101 zu dem verrückten Indianer Mr. Bahunky geht. Nach ein paar Informationen von ihm verläßt man das Zimmer und spielt zur Entspannung eine Runde Flipper. Man bricht natürlich auch sofort Mr. Bahunky's Highscore. Im Zimmer 103 neben dem Flipper erfährt man, daß um 20:00 Uhr eine Quizshow

stattfindet. Ein Blick auf die Uhr verrät einem, daß bis dahin noch etwas Zeit ist. Daher geht man nun zum Zimmer mit der Aufschrift "Janitor". Dort ist eine Schnur zu finden, die uns sicher noch helfen kann. Wenn man das Haus verlassen will, kommt man nicht sehr weit, da hier fast immer dicker Nebel herrscht. Vor dem Eingang steht noch ein solider Baum, mit dem im Moment noch nichts anzufangen ist.

Also geht man als nächstes in den 1. Stock und betritt die Türe mit der Aufschrift "Warnung". Dort trifft man den verrückten Henry Scaab und redet mit ihm. Man erfährt, daß er nur hier raus will um seinen Lieblings-Country-Sänger in Fernsehen bewundern zu können. Er hat ein Papier, welches beweisen könnte, daß das Gebiet wirklich den Indianern gehört, will es aber nicht hergeben.

Wenn man an der Bücherei vorbei kommt, schaut man mal rein und findet Bücher über Hypnose, wie man das Hypnotisieren lernt und was man alles dazu braucht. Außerdem erfährt man, daß Hypnose auch bei einem Verrückten anwendbar ist. Zum Hypnotisieren werden ein Ball und eine Schnur benötigt. Die Schnur hat man schon, doch wo bekommt man den Ball? Wenn man am Flipper vorbeigeht ist auch dieses Problem gelöst.

So ausgerüstet schaut man wieder bei bei Henry Scaab vorbei und zeigt ihm ein Jojo, womit man ihn theoretisch hypnotisieren könnte. Daraufhin heult er gleich los und bittet einen den Hebel an der Wand zu betätigen. Dieser schaltet die Lichtschranke ab, so daß er einem das Papier mit den Beweisen geben kann. Leider vergißt man den Hebel wieder umzulegen, was später noch Folgen hat, da Henry dadurch entkommen kann.

Mit dem Papier begibt man sich zur Highway-Company. Der Chef dieser Gesellschaft ist nicht ganz überzeugt und möchte weitere Beweise, daß das Gebiet wirklich den Indianern gehört. Er sichert einem jedoch, daß mit dem Bau vorerst nicht begonnen wird. Außerdem erzählt er noch von einer verlorengegangenen Indianerstatur, die er als Beweis sehen möchte.

Wenn man ihn außerdem von der Schönheit dieser Gegend überzeugen kann, gibt er einem sein Wort ganz auf den Autobahnbau zu verzichten. Allerdings ist Valcerdance fast immer von einem dichten Nebel eingehüllt, so daß das nicht so leicht sein dürfte.

Ein Gespräch mit dem Indianer bestätigt das Gerüch der Statue, bringt uns ihr aber auch nicht näher. Man geht in den 1. Stock und findet hinter der ersten Tür einen Billiardstisch und eine Queue, welchen man einfach mitnimmt.

Jetzt kann man auch das Zimmer 104 betreten. Dort liegt ein schlafendes Mädchen. Beim Fenster direkt neben der Tür findet sich Meißel.

Ein Blick auf die Uhr zeigt einem 20:00 Uhr. Also ab zur Quizshow. Dort werden jedoch nur intelligente Kandidaten eingelassen. Ein Besuch in der Bücherei zum Wissen tanken ist also nötig. Nun gehts ins Zimmer 103 und die Show mit den doofen Fragen wird mit links gemeistert. Am Ende gewinnt man einen Hammer.

Nun geht man wieder zum Baum. Mit Hammer, Meißel und einem Stein macht man sich über den Baum her und findet darin die Indianerstatur. Ab zur Company. Leider reicht auch die Statue nicht. Erst möchte der Chef noch die angeblich wunderschöne Natur von Valcerdance bewundern.

Also geht man wieder zu dem Indianer und erzählt ihm alles.

Dann schaut man mal kurz auf die Uhr und erfährt etwas über eine verrückte Dimension - das soll jedoch nicht weiter stören.

Im Papierkorb findet man Dreck, den man im Billardraum auf den Boden kippt. Ein kleiner Besuch der Bücherei und zurück in den Billardraum. Die Putzfrau hat den Dreck beseitigt und dafür den Staubsauger stehen lassen.

Vor der Haustür saugt man den Nabel mit dem Staubsauger auf. Der Chef der Company wird überzeugt und der Autobahnbau wird nicht durchgeführt.

Alles Ok? Dann ab zum eigenen Chef. Der teilt einem mit, daß Henry Scaab entkommen ist, weil jemand die Lichtschranke geöffnet hat. Er befindet sich mit einer Geisel in Zimmer 102.

Was tun? Zimmer 102 ist verschlossen, doch der Fernseher ist zu hören. Man begibt sich vor das Haus, wo gerade der Country-Sänger eintreten will, um in Zimmer 103 in der Quizsendung auftreten zu können. Bei einer kleinen Plauderei erklärt man ihm, daß seine Lieder absolut unerträglich sind. Daraufhin findet ein Kampf statt, den man aber gewinnt. Als Sieger erhält man seinen riesigen Hut. Im Zimmer 103 tritt man damit als Country-Sänger auf. Bevor der Verrückte es jedoch bemerkt versetzt man ihn mit dem Jojo in tiefen Schlaf. Wir befreien die Gefangene und warten auf das Ende der Geschichte.

## 1.59 mad tv

Ihr solltet auf keinen Fall jugendgefährdende Filme im Vorabendprogramm plazieren, da sonst sehr schnell die obersten Sittenwächter auf der Matte stehen.

In der Eingangshalle empfiehlt es sich, die Hinweistafeln zu vertauschen. Die arabische Botschaft wird sehr oft von Bombenanschlägen heimgesucht.

Um Euch in ein furchterregendes Alien zu verwandeln, müßt Ihr auf <J> drücken.

Besucht den Filmverkäufer (ohne einen Film) und geht mit dem Mauszeiger einfach auf die rechte untere Ecke Eures Koffers. Es wird Euch ein sehr wertvoller "namenloser" Film gratis angeboten. Diesen nehmt Ihr und verkauft ihn.

## 1.60 Das Magazin

Codewörter für DATEX P.

- 1 HEIMDAL
- 2 TSCHAKO
- 3 ATACAMA
- 4 NEMESIS
- 5 CHANGAI

6 ZWINGER  
7 CYCLAME

## 1.61 magic fields

Haltet beim Laden <FIRE> gedrückt, oder schaltet Dauerfeuer ein, bis das Spiel geladen ist. Nun sollte "cheat mode 1" erscheinen und ihr habt keine Zeitbeschränkung mehr.

Haltet beim Laden <F1> gedrückt bis das Spiel geladen ist. Geht nun im Hauptmenü zu "intro coding". Dort steht nun "cheat mode 2". Geht nun im Hauptmenü zu "credits", wo euch erklärt wird, wie dieser anzuwenden ist und funktioniert.

Es lassen sich nicht beide Cheats gleichzeitig aktivieren.

## 1.62 magic land

Gib "DIAMONDS AN PEARLS" während des Spiels für unendliche Leben ein.

## 1.63 magic marble

Level Codes:

1 ADVERTISER  
2 EVERYWHERE  
3 TOOTHPASTE  
4 CONNECTION  
5 CLEVERNESS  
6 COPYWRITER  
7 TELEVISION  
8 CIGARETTES  
9 COMPLICATE  
10 IMPOSSIBLE  
END INTERESTED

## 1.64 major motion

Wenn Ihr mit gedrückter, <LEFT MOUSE> spielt, müßt Ihr vor dem "Sandfahren" keine Angst mehr haben.

## 1.65 manchester united europe

---

Wenn man auf <LEFT MOUSE> drückt schaltet das Spiel in den 2-S. Modus und die Gegner bleiben stehen.

Zwei Spielermodus anwählen und <LEFT MOUSE> im Spiel drücken und schon sind alle anderen Mannschaften aus dem Wettbewerb.

Wenn man <CTRL> und <ESC> gleichzeitig drückt, gewinnt der Gegner automatisch 5 zu 0.

## 1.66 maniac mansion

Für diese Lösung werden Syd und Bernard benötigt. Dave an Briefkasten stellen. Wenn's klingelt mit Dave sofort Paket nehmen und öffnen. Benard öffnet Haustür mit Schlüssel unter Fußmatte, Röhre aus Radio im Wohnzimmer nehmen, vor Kellertür stellen, Mit Syd den rechten Kobold drücken, mit Bernard Licht im Keller machen und silbernen Schlüssel nehmen, Edna aus Küche herauslocken oder sich fangen lassen (mit Bernard), Pepsi und Käse aus Kühlschrank in Küche mit Syd nehmen, sowie Krug und Fruchtsäfte aus Abstellraum, sowie Farbentferner und Wachsfrüchte aus Malerraum. Im 2. Stockwerk Wachsfrüchte und Saft dem Tentakel geben, über' Zimmer mit Funkgerät Schallplatte und gelben Schlüssel nehmen, Kassette hinter losem Brett aus Bibliothek nehmen, im Musikraum Platte und Kassette einlegen und beide Geräte einschalten, wenn die Vase kaputt ist Geräte wieder ausschalten und Kassete nehmen, Kassette ins Radio im Wohnzimmer einlegen, warten, Recorder abstellen, Schlüssel für'n Kerker nehmen, Bernard (wenn nötig) befreien, ihm den Krug geben, mit Bernard die Stahltür im Abstellraum mit silbernen Schlüssel öffnen, Glas mit Schwimmbecken-Wasser füllen, Syd trainiert im Wissenschaftsraum am Kraft-O-Mat und Bernard wartet hinter der Blume im 3. Stock. Syd drückt die Sträucher links der Haustür weg, öffnet das Gitter, Haupthahn drehen, nun beeilen: mit Bernard Radio und Schlüssel aus Schwimmbecken nehmen, 'rausgehen, mit Syd Haupthahn drehen, Radio öffnen (Bernard), mit Syd Taschenlampe aus Küche nehmen, Pforte öffnen und dann das Garagentor, Kofferraum mit gelben Schlüssel öffnen, Werkzeug und Wasserhahn 'rausnehmen, Syd gibt Bernard Taschenlampe, Pepsi, Farbentferner und das Wasserglas. Bernard öffnet Syd den Kellereingang und geht selbst in 3. Stock, Röhre ins Funkgerät bauen, Nummer vom Poster wählen, Nach Erscheinen der Polizei nimmt Syd Polizeimarke aus Kerker, Sicherungskasten im Keller öffnen, im Zimmer mit der Pflanze entfernt Bernard den Pflanzenfleck, der Pflanze Wasser und Pepsi geben, Tür öffnen, Syd schaltet Strom ab, Bernard schaltet Taschenlampe ein und repariert das Kabel mit dem Werkzeugkasten, danach Strom einschalten (wenn das Tentakel kommt, Polizeimarke zeigen), Bernard repariert Telefon in Bibliothek, Syd geht ins Badezimmer und montiert den Wasserhahn an, Wasser anstellen und Nummer wählen die hinter der Mumie steht, Dave geht in Ednas Zimmer, nimmt Schlüssel mit, geht schnell nach oben, schaltet Licht an und öffnet das Bild, Syd wartet im Wissenschaftsraum, Bernard klingelt an Haustür, Syd geht in Ed's Zimmer, nimmt Hamster und Keycard mit, nimmt Münzen aus Sparschwein, Pflanze im Pflanzenzimmer hochklettern, Münze in Schlitz stecken und rechten Knopf drücken (dies 2x machen!), ins Teleskop gucken und Safennummer merken. Dave öffnet den Safe und nimmt Umschlag heraus.

Bernard telefoniert (mit Syd Tür öffnen), Dave verlässt Ednas Zimmer, füllt Bernard's Krug in der Küche, Krug und Umschlag in Mikrowelle stecken und sie einschalten, Umschlag öffnen, neue Münze in Meteor-Automaten stecken (eine der 3 Highscores ist die Codenummer für's Labor), Automat mit kleinem Schlüssel öffnen, Dave nimmt von Bernard und Syd alle Schlüssel und die Keycard, er geht in Kerker und öffnet die 2 Schlösser mit dem glänzenden Schlüssel, Codenummer eingeben, Labor betreten, zum nächsten Raum gehen, mit Münze 'ne Pepsi holen und trinken, Strahlenanzug aus Spind nehmen und anziehen, mit Card-Key zum nächsten Raum gehen, Hebel ziehen und Meteor nehmen, schnell durch nächste Tür, Meteor in Kofferraum stecken, Motor mit gelbem Schlüssel einschalten und...Ende...

## 1.67 manic miner

Mit <SPACE> in Pausenmodus gehen und dann <\*> drücken (evtl. vom Nummernblock), dann wieder <SPACE> und man hat neun Leben.

## 1.68 manic miner 2

Siehe  
Manic Miner

.

## 1.69 manix

Level Codes:

1 MANIX	9 MIKE
2 ZONE	10 SARAH
3 SPACE	11 DOUG
4 MOON	12 NEIL
5 TIME	13 IXION
6 MOTIVATE	14 KINETIC
7 TOM	15 TRAP
8 MAJOR	16 CLIMAX

## 1.70 marble madness

Wer einen Warp sucht: Im ersten Level auf dem schmalen Weg zum Goal sind auf der linken Seite Zahlen. Springt man darauf und kommt auf der richtigen auf (Zufallsgenerator) und rollt ins Goal, so befindet man sich im sechsten Level.

Am Anfang einfach abwarten was passiert.

## 1.71 marble rescue

Level Codes:

11 NASCA	21 QUIET	31 PERRY		
02 GROOM	12 LASER	22 PURSE	32 VENUS	
03 LAKEU	13 GLORY	23 JOINT	33 AURAG	
04 NORAD	14 MUFON	24 HORSE	34 SMOKE	
05 SILIC	15 SPEED	25 MONEY	35 HOLES	
06 BLACK	16 TROJA	26 HARSH	36 STARS	
07 ALICE	17 TINYS	27 OCTUS	37 RIVER	
08 GLOOM	18 FAMOS	28 PALUX	38 HISTO	
09 PAULA	19 HEART	29 NITIR	39 BLADE	
10 SIGMA	20 RALLY	30 RAXIS	40 SPACE	

Um in das Cheatmenü zu gelangen erst "MRCOM" und dann "CMROM" als Paßwort eingeben. Beide Worte mit <RETURN> bestätigen. Nun kann man mit der Maus das Cheatmenü scrollen und die gewünschten Einstellungen vornehmen.

## 1.72 marbles

Level Codes:

- 1 BEGINNER
- 2 SECOND
- 3 GLOBE
- 4 CRYPTO
- 5 CONVOY
- 6 MONTH7
- 7 SATELLITE
- 8 FINAL

## 1.73 marvel land

Paßwörter:

Level 1: LUXCIE, MOLE, COASTER, CAPTAIN, CONDOR, FLORRIE  
 Level 2: DENCHAN, TEPOU UO, YARI MOGLE, JET MOGLE, SAMEZAME, DEMONANGLE, SYLPHE  
 Level 3: BAKUDAN, BEROCANDY, BARBARA, O GUCCI, TOTEN MOGLE, A LA MODE, SWEETIE  
 Level 4: CHULIP, ICEMAN, PENGINSAN, MEDUSAHEAD, CHAMELEON, TRIDENT  
 (Es kann sein, das man die Leerzeichen weglassen muß!)

Es müssen vier Elfen aus den Händen böser Zauberer befreit werden. Gewinnt man am Ende eines Levels den Kampf gegen den Endgegner, wird jeweils eine Elf befreit.

Im ersten Kampf wird an einem Walzenautomaten Junken Matches gespielt, also das altbekannte Schere-Stein-Papier-Spiel, wobei man erstens gewinnen muß (der erste Druck auf <C> stoppt die Walze des Gegners, der zweite die eigene), und zweitens durch reaktionsschnelles Drücken des Attack-Knopfes dem Bösewicht eins auf die Mütze geben beziehungsweise sich verteidigen. Sieger ist, wer dreimal beim Angriff erfolgreich war.

Im zweiten Kampf geht es darum, den Wasserballon des Bösewichts durch Überfüllung zum Platzen zu bringen und gleichzeitig den eigenen trocken zu halten. Am einfachsten geht es mit Dauerfeuer auf die dritte Pumpe der

zweiten Reihe, die dritte Pumpe der ersten Reihe leert den eigenen Ballon. In der dritten Runde gilt es, auf einer Wand von Drehtafeln eines der ähnlichen aussehenden Symbole zu indentifizieren. Wer als erster drei Mal erfolgreich war, hat gewonnen.

Im vierten Kampf taucht man gleichzeitig mit dem Feind in einem Feld aus 9 Löchern unter. Beim Auftauchen gilt es, ähnlich wie im ersten Teil, rechtzeitig anzugreifen oder zu verteidigen. Gewinner ist, wer drei Treffer landen konnte.

## 1.74 marvins marvellous adventure

Level Codes:

HEART OF GLASS  
BIG BANG SYSEX  
TWIN PEAKS  
FALLING  
APHEX TWIN  
ELASTICA  
MAX GOLDT  
DOING THE DO  
SPIKKELS  
MOTORCYCLE  
SO ALIVE

## 1.75 masquerade

Als Paßwort eingeben:

CORYNE Welt 1  
LOUISE Welt 2  
JULIED Welt 3  
SARAHR Welt 4  
JOYCEY Endintro

Es erscheint die Meldung "world lives plenty". Im spiel habt ihr nun unendlich Leben und es wird euch angezeigt, daß der Cheatmodus aktviert wurde.

## 1.76 master axe

Drückt <L> für Pause und gebt dann folgendes ein:

UDDD Master Axe Turbo Modus  
RRDD Power Up Modus  
UULLRR Blut Modus  
RULULL Versteckte Geheimnisse  
LRLR Slow Motion Modus  
DDLRRRV Sprite Scalling

## 1.77 master ninja

<SHIFT> + <H> drücken.

## 1.78 matic

```

0 LCAMNE 10 SXRCHQ 20 PDNJMR 30 BDXFPG 40 GSROEM
1 HSEAEB 11 GMNGFS 21 XSBYPI 31 PPLIVB 41 DXCAAR
2 RJLNLN 12 VWVXRL 22 JLTDAQ 32 RNJGGM 42 SIFWIS
3 VXORLY 13 QDIYSA 23 SAHGRM 33 IPNOWL 43 RYOPIK
4 NLQDIN 14 AWLLGG 24 XSPUNR 34 TTMHWG 44 OSPDXE
5 FHYNGN 15 YWIBSJ 25 INQGXT 35 XYXYIN 45 DUTKWQ
6 FGOXAL 16 QBCGRY 26 JIDGDV 36 FAXCHN 46 NTJDGC
7 POVDOJ 17 SWMDOD 27 IVKQBG 37 LPDRBV 47 OVYVRR
8 NGCDBN 18 FQCDAG 28 BONCA 38 FIJQXR 48 NBUHJM
9 GMYRUG 19 GDNXFQ 29 SRHPWX 39 OQVEDT 49 SDRLIP

```

## 1.79 mcdonald land

Wenn die beiden Hauptdarsteller Mick und Mack in der Fast-Food-Werbung über den Bildschirm turnen oder während der Wahl der Spielerzahl, "KID" gefolgt von <RETURN> eingeben. Nun besitzen beide unendliche Leben.

Mit <RETURN> kann man sich mit Karten versorgen und ein Druck auf <`> spendiert ein zusätzliches Leben.

Wenn Du zum Ausgang runter in den Bonusraum fällst, drücke <FIRE> und dann <P>, damit Du noch eine Chance bekommst!

## 1.80 mean streets

Hier sind einige Ortskoordinaten von VIP und die Colorkarten Codes :

```

WISSENSCHAFTLER   NAV(igation) CODES
-----
Carl Linsky       4660 / 4663 / 4675
Cal Davis         3720
Sam Jones         0021
John Klaus        7012
Larry Hammond     4935
Ron Morgan        1998 / 6470 / 1710
Greg Cale         4753 / 8911 / 1700
Bosworth Clark   9932

```

```

PAßWORT           FARBE
-----
Bishop            Blau
Rook              Schwarz
Knight            Lila

```

Pawn Grün  
 Checkmate Orange  
 King Grau  
 Queen Gelb  
 Stalemate Rot

ORTE NAV CODES

-----  
 San Fransisco 4663  
 Alcatraz 4550  
 Ron's Beach House 6470  
 Carl's Warehouse 4675  
 Bug Surf Hotel 6162  
 Law and Order HQ 5037  
 The University 4663

NAMEN NAV CODES KOMMENTAR

-----  
 Bazil Mallory 2713 Rechtsanwalt  
 Tom Griffith 4590 Schimming's rechte Hand  
 Steve Clements 4680 Der Cop, der Garl's Tod bearbeitet  
 Johnny Fletcher 5170 PI der für Linsky arbeitet.  
 Ron Meat 4525 Er kennt Larry H.  
 Peter Dull 4674 Arbeitet bei einer Versicherung  
 Bash Dagot 4657 Zeuge von Linsky's Tod  
 J St Gideon 3891 Der Manager von "Project Overload".  
 Arnold Dveed 4610 Arbeitet an MTC Gideon's anderem  
 Projekt  
 Frank Schimming 4650 Gideon's Boß  
 Jim Slade 4927 Killer, der für Knott arbeitet  
 Sandra Lawson 4599 Carl's Freundin  
 Sylvia Linsky 4421 Carl's Tochter  
 Wanda Peck 4621 Quelle nutzvoller Informationen  
 Robert Knott 0132 'Chef von Gesetz und Ordnung'  
 Smiley Monroe 3615 Cop, der Davis Tod bearbeitet  
 Aaron Sternwood 0439 Freund von Davis.  
 Delore Lightbody 4920 Carl's Verlobte  
 Della Lang 2111 Liebt Ron Morgan.  
 Lola Lovetoy 4603 / 4605 Arbeitete für Gideon.

KARTE NAV CODES VERSTECK

-----  
 Blau 4675 Im Ersthilfekasten.  
 Orange 3720 In einer Box im Käfig  
 Grau 5037 Im Safe  
 Rot 6470 Im Pool (Piranhias)  
 Grün 7012 Johnny wird sie geben wenn man ihn  
 fragt  
 Schwarz 5194 In einem kleinen Schrank  
 Lila 8911 Auf dem Bord neben dem Weinstock  
 Gelb 0021 Sammy wird sie uns geben.

## 1.81 mega traveller

Zuerst sollte die Gruppe vor den Verfolgern in Richtung Raumhafen fliehen. Dort angekommen besorgt man sich das Zielprogramm für den Laser und düst nach Stur ab. Hier holt man das TGP-12 und den TG 13 Kampfanzug. Die AUweise der Kopfgeldjäger sollten zum Planeten Alell gebracht werden, um dort die ausgesetzte Belohnung zu erhalten. Wen die Selbstzerstörung einiger Forschungsbasen stört, sollte, sobald der Zerstörungscountdown bei 25 angelangt ist, zum Ausgang laufen und die Basis verlassen. Wenn man sie nun erneut betritt, beginnt der Countdown wieder bei 99. Raketen verkaufen ist reinste Geldverschwendung. Der schnellste Weg die zwei Mios für ein "Sprung-2" Triebwerk zusammenzuraffen, ist Piraterie. Dazu eignet sich besonders das Efate-Sonnensystem, da hier die dicksten Fischzüge möglich sind. Nach jedem Start der Interlooper treten auch die Handelsschiffe ihre Reise von den gleichen Stellen aus an- also aufpassen und abstauben. Sofern man genügend Kohle hat, sollte man seine Leute mit einem kompletten Granatensortiment versorgen, da diese selbst auf Planeten mit höchstem Justizgrad nicht konfisziert werden. Übrigends, besonders lohnende Stationen können mehrmals ausgeräumt werden, indem man startet und gleich wieder landet.

## 1.82 mega worm

Level Codes:

05 MASTER OF WAR	32 DARK EYES	44 SLOW TRAIN
10 DESOLATION ROW	34 TRUST YOUR EYES	45 SOLID ROCK
14 IDIOT WIND	36 MAN OF PEACE	46 HEART OF MINE
18 FOREVER YOUNG	38 MOONSHINER	47 FOOT OF PRIDE
22 LENNY BRUCE	40 GOLDENLOOM	48 ISIS
25 HURRICANE	41 UNION SUNDOWN	49 GATES OF EDEN
28 JOKERMAN	42 LAY LADY LAY	50 ANGELINA
30 SHOOTING STAR	43 PRECIOUS ANGEL	

## 1.83 mega-lo-mania

Level Codes:

1 IVIAZXFWMB	oder	2 BNYABDUNBHV
2 UNNDJHGASZSJ		3 COVCPMJVEBL
3 MKIAVZLXXSJ		4 WKCCHIEUKHL
4 KPIANBSXXSF		5 GATAVRXRONT
5 OMDAXUFERTD		6 WWKDXGPXDBZ
6 OJXALURUFCX		7 KUUCTOPLGHV
7 SGSAVNFBZCB		8 PEHAJBPKZAG
8 OXNAVLLXWV		9 GYJDJHPNFHN
9 QBKBTGFOLEN		10 TJLBVSNNIGD

Codes für alle vier Teamführer:

	CÄSAR	MADCAP	SCARLET	OBERON
1	UWIANCYIWM	IUIAZXFWM	OVIAYASIW	CTIAOCYIWM
2	SBJABYFIWM	GZIARZLIWM	MAJAQCYIWM	AYIACYFIWM
3	YMIAFYFXXS	MKIAVZLXXS	SLIAUCYXXS	GJIAGYFXXS
4	WRIAXZLXXS	KPIANBSXXS	QQIAIYFXXS	EOIAYZLXXS
5	CDIANYFYXSN	QAIADAMYXSL	WBIACDYXXSM	KZHAOYFYXSK

```
6 AIIAFAMYXSJ OFIAVBSYXSH UGIAQYFYXSI IEIAGAMYXSK
7 GTHAJAMJTAV UQHAZBSJTAT ASHAUYFJTAU OPHAKAMJTAS
8 EYHABCSJTAR SVHARDYJTAP YWHAMAMJTAQ MUHACCSJTAO
9 EKKAWDYMMWQ SHKAFZFMWMJ YIKAECSMWMK MGKAUDYANMY
MdS CPKATCSETGF JGLANDPHOSY PHLAOUOKOSG KLKAIZFODMW
```

## 1.84 megaball

Wenn der letzte Schläger verloren ist, so oft klicken bis die Vorstellung der Symbole erscheint.

Nun die Buchstaben "A" und "C" also "AC" eingeben.

Jetzt wird das Spiel in dem Level gestartet, in dem man zuvor verloren hat.

Noch'n Tip : Nach Level 50 wird es noch interessanter !

## 1.85 megatwins

Mit <F1> in Pausenmodus gehen und "PUNISHYOURMACHINE" (y=z) eingeben. Jetzt stehen Euch unendlich viele Credits zur Verfügung.

## 1.86 menace

"XR3ITURBONUTTERBASTARD" eingeben, um unendl. viel Energie zu erhalten und folgende Tasten zu aktivieren:

- <1> - <6> Level anwählen
- <RETURN> Extrawaffen
- <F2> und <F3> neue Extras

## 1.87 metal masters

- <F5> Zeit um 10 Minuten aufgestockt
- <F4> blockiert die Computersteuerung des Gegners

## 1.88 mickey mouse

Etwas spielen und dann "61315688" eintippen und dann kann man:

- <F2> Türen öffnen
- <F3> Startet einen Kampf
- <F4> Waffen wieder auffüllen

## 1.89 microcosm cd<sup>32</sup>

Während der Flugsequenz nach dem Intro drückt man folgende Kombination: Grün, blau, gelb, rot, gelb, unten, grün, rechts, rot und dann oben. Nun kann man jede Waffe haben und bis zum Spielende durchschalten.

Sobald ihr im Spiel seid, geht ihr auf Pause, dann betätigt ihr irgendwelche Buttons des Joypads. Wie Ihr warscheinlich bemerken-werdet, ertönen verschiedene Klänge bei jedem Knopfdruck. Nun müßt ihr die Knöpfe in der Reihenfolge betätigen, daß nur hohe Tönen erklingen. Nach einer Weile kommt dann ein Bonus-Sound und Ihr könnt wieder zurück in das Spiel. Ihr seid nun unsterblich.

Der Preis für die Unsterblichkeit sind aber die genialen Animationen des Spieles, die als-Strafe nur noch in Schwarz-Weiß zu bestaunen sind!

Drückt man beim Booten den grünen Knopf, dann wird das Intro im Overscan-Modus abgespielt. Leider ist hierbei alles etwas grob. Dafür ist eine Musik im Hintergrund.

Um unendlich Energie und freie Waffenwahl zu bekommen, muß man in der ersten Flugsequenz, direkt nach dem Labor, auf Pause drücken. Dann ALLE Knöpfe gleichzeitig drücken (ohne Pause). Dabei muß das Steuerkreuz entgegen dem Uhrzeigersinn bewegt werden. Das Aktivieren des Cheats wird angezeigt durch einen Tusch. (Alles bleibt in Farbe!)

## 1.90 midnight resistance

"IT'S EASY WHEN YOU KNOW HOW" (oder ohne <SPACE> ?) für unendlich viel Energie eintippen. Das Programm nimmt das mit Cheat On zur Kenntnis.

Oder nach dem Titelbild bei Aufforderung, die Maustaste zu drücken, immer <RGHT MOUSE> drücken, das soll angeblich den gleichen Effekt haben.

## 1.91 midwinter

Ein paar Informationen über die Örtlichkeiten, die man 'besuchen' kann.

Bunker:

Bunker dienen als Schutz. Man kann von hier aus besonders gut schießen und wird seltener getroffen. Außerdem sind Bunker noch sichere Orte zum Übernachten.

Seilbahnstationen:

An einer Bergstation kann man Drachenfliegen. (Hier befindet sich öfters ein 'Paragleiter'.)

Kirchen:

Ein Besuch in der Kirche hebt die Moral. Außerdem ist auch der Kirchturm ein guter Ort für Heckenschützen.

Fabriken:

Die Sprengung von Fabriken kann die Feuerkraft des Gegners verringern.

---

Fabriken sind strategisch wichtige Ziele.

Werkstätten:

Auftanken und reparieren von Schneemobilen. Hier kann man solche auch kaufen.

Hauptquartier:

Das HQ des Gegners liegt bei 'Shining Hollow' und muß zerstört werden.

Hitzeminen:

Hitzeminen sollten nicht zerstört werden. Der Kampf um MIDWINTER dreht sich um Hitzeminen.

Häuser:

Nahrung, Schlaf und Schutz vor Angriffen des Feindes.

Berghütten:

Nahrung und Schlaf; man kann hier besonders gut dem Feind auflauern.

Depots:

Munitionslager, Waffen aller Art

Polizeistationen:

In Polizeistationen lassen sich Friedensoffiziere am Besten rekrutieren. Auch hier kann man essen und schlafen.

Funkstationen:

Funkstationen sind besonders wichtig für Prof. Kristiansen. Er sollte an eine unbesetzte Funkstation gebracht werden.

Prof. Kristiansen kann hier bis zu vier Friedensoffiziere gleichzeitig rekrutieren.

Läden:

Nahrung, Vorräte, Granaten, Patronen, Dynamit (Munition)

Warenhäuser:

Treibstoff und Munitionsvorräte des Gegners werden hier gelagert.

Synthetisieranlagen (Chemische Werke) :

Hier wird Treibstoff künstlich hergestellt. Sie sollten möglichst früh zerstört werden. (Strategisch wichtiges Ziel).

Hier noch einige Informationen zu den einzelnen Schneebuggies :

Schneehexe : schwer zu finden, stark bewaffneter Befehlswagen

Schneewolf : schwerer Panzer, max. 6 Personen

Schneecat : leichter Panzer, jedoch gut bewaffnet, max. 4 Personen

Schneefox : schnellstes Fahrzeug, das nur leicht bewaffnet ist, max. 2 Pers.

Schneestier: Transporter von Waffen und Munition, werden sehr gut bewacht

Schneebär : gewaltiger Tanklastwagen, der für den Feind lebenswichtig ist

Kommen wir zu den einzelnen Personen, die rekrutiert werden sollten :

ADAMS:

Adams ist das kleine Mädchen mit den Zöpfen (s.Abfrage) und befindet sich bei 'Deathwatch Pass'. Sie kann mittelmäßig Skifahren, jedoch nicht Buggy

---

fahren oder Drachenfliegen. Sie hat keine 'Feinde' innerhalb des Geheimbundes. Ihre speziellen Freunde sind Hart und Maddocks.

**AMBLER:**

Ambler ist bei 'Otter Valley' zu finden. Seine Skifahrkünste lassen sehr zu wünschen übrig und seine Fahrfähigkeiten sind auch nicht besten. Als Drachenflieger eignet er sich schon besser. Sein 'Feind' im Geheimbund ist Gaunt. Seine Freunde sind Rudzinski und Cropper.

**CAYGILL:**

Caygill ist das ältere der beiden Mädchen und bei 'Snowtown Valley' aufzusuchen. Ihre besonderen Fähigkeiten liegen im Skilaufen. Mit dem Buggy kann sie mittelmäßig umgehen und Drachenfliegen ist nichts für sie. Sie hat eine strenge Abneigung gegen Revel aus dem Geheimbund, aber mit Rudzinski versteht sie sich dafür um so besser.

**CHABRUN:**

Chabrun ist der Mann mit der braunen Kleidung, dem zylinderähnlichen Hut und der Narbe im Gesicht (s.Abfrage). Er befindet sich bei der sog. 'ThunderCoast'. Seine 'Feinde' sind Grice, Pringle und Doughty. Seine besonderen Freunde sind Flynn und Macleod. Er hat keine speziellen Fahreigenschaften.

**COURTENAY:**

Courtenay, der Herr im gelbfarbenen Dress mit dem weißen Bart und der Antenne am Helm ist bei 'Salient Flats' aufzufinden. Seine Fahreigenschaften haben keine besonderen Stärken oder Schwächen. Er hat keine 'Feinde' innerhalb der Bewegung. Besonders gut versteht er sich jedoch mit Revel und Caygill.

**CROPPER:**

Cropper ist bei 'Cormorant Cove' zu rekrutieren, hat keine besonderen Eigenschaften, keine 'Feinde', aber auch keine spez. Freunde.

**DOUGHTY:**

Sein Standort ist 'Glen Darrow'. Auch er kann nichts besonders gut. Er hat eine Abneigung gegen Courtenay und Chabrun, versteht sich dafür aber mit Muller und Garcia sehr gut.

**FLINT:**

Der Mann mit dem Indiana-Jones Hut und der grünen Kleidung (s.Abfrage). Flint ist bei 'Garcia Valley' aufzufinden. Seine beste Eigenschaft bezieht sich aufs Buggyfahren. Seine 'Feinde' innerhalb der Bewegung sind Stark, Gaunt und Llewellyn. Seine Freunde Dr.Kristiansen, Flynn und Jackson.

**FLYNN:**

Flynn hält sich bei 'Eagle Mountain' auf und kann daher auch dementsprechend gut skilaufen. Leute, die er nicht besonders gut leiden kann sind Gaunt und Revel. Seine Freunde sind Chabrun, Macleod und Flint.

**GARCIA:**

Garcia ist bei 'Sierra Garcia' zu rekrutieren und besitzt keine besonderen Fähigkeiten. Seine Stärken sind Skilaufen und Drachenfliegen.  
'Feind' : Cropper  
Freunde : Muller, Doughty

**GAUNT:**

Der gute PC Gaunt befindet sich bei 'White Horse Valley', kann mittelmäßig drachenfliegen und ganz gut buggyfahren. Er hat eine persönliche Abneigung gegen Llewellyn, Ambler, Flynn und Cropper. Seine Freunde sind Stark und Tasker.

**GRAZZINI:**

Grazzini ist der Herr in der rotfarbenen Trainingsjacke, der eine Skibriller trägt (s.Abfrage). Grazzini lebt und wohnt im 'Lindberg Plateau' und ist ein hervorragender Drachenflieger. Sein Fahrverhalten läßt äußerst zu wünschen übrig...

Mit Rudzinski versteht er sich überhaupt nicht, ist dafür aber besonders gut mit Caygill und Gunn befreundet.

**GRICE:**

Grice hat keine besonderen Fähigkeiten. Seine Stärke liegt zwar im Buggyfahren, so ist er dennoch nur ein mittelprächtiger Fahrer.

Er hält sich bei 'Badger Heath' auf.

'Feinde': Stark, Gaunt

Freund : Courtenay

**GUNN:**

Wenn man sich die Blider (s.Abfrage) genau eingepägt hat, weiß man, daß Mr. Gunn der 'Eskimo' ist. Gunn hält sich bei 'Morgan's Cove' auf und hat keine speziellen 'Feinde' innerhalb der Bewegung, dafür hat er zwei gute Freunde, die Maddocks und Grazzini heißen.

**HAMMOND:**

Hammond befindet sich im sog. 'Mackenzie Head', hat keine besonderen Fähigkeiten, versteht sich nicht gerade gut mit Revel, ist aber ein guter Freund von Cropper...

**HART:**

Hart ist der kleine Junge, der in der Abfrage ziemlich oft zu identifizieren ist. Er befindet sich bei 'Devil's Valley' (Im Tal des Teufels) und kann relativ gut skilaufen. Er hat natürlich keine Feinde und seine besten Freunde sind Caygill, Rudel und Adams.

**IWAMOTO:**

Iwamoto ist ein sehr guter Friedensoffizier, der unbedingt rekrutiert werden sollte. Wenn man ihn besuchen will, muß man zu 'Millpond Flats' fahren. Auch er hat keine 'Feinde' in der Bewegung und sein Freund ist Wright.

**JACKSON:**

Dieser junge Herr ist in 'Pent's Valley' aufzufinden und ein guter Buggyfahrer. Sein einziger 'Feind' in der Bewegung ist Stark und seine Freunde sind Garcia und Flint.

**JESSOP:**

Standort: 'Mull Of Tears'

'Feinde': Flynn und Macleod

Freunde : Wright, Iwamoto

**Prof. KRISTIENSEN:**

Er muß unbedingt rekrutiert werden und dann zu einer 'freien' Funkstation gebracht werden. Er kann dort bis zu vier Friedensoffiziere gleichzeitig für die Bewegung gewinnen.

Wenn man ihn sucht, muß man mal zum 'Diamond Valley' fahren.

---

Er hat eine persönliche Abneigung gegen Stark und Courtenay.  
Am besten versteht er sich mit Flint.  
Prof. Kristiansen ist eine der wichtigsten Personen in MIDWINTER !  
Er ist der ältere Herr mit Brille (s.Abfrage)

**LLEWELLYN :**

Sein genauer Standort ist 'Barefoot Valley'. Hier übt er sich fleißig im Skilaufen, Buggyfahren und Drachenfliegen, die er alle drei ziemlich gut beherrscht. Er versteht sich nicht besonders gut mit Gaunt und Flint, hat aber leider keine speziellen Freunde in der Organisation.

**MACLEOD:**

Auch er ist ein hervorragender Mann mit guten Fähigkeiten in allen drei 'Disziplinen'. Er ist bei 'Heaven's Gate' aufzufinden, kann jedoch nicht von Grazzini rekrutiert werden, da sich die beiden nicht gerade mögen... Seine besten Freunde sind Tasker, Stark, Flynn und Chabrun.

**MADDOCKS:**

Maddocks ist die wunderschöne Krankenschwester (s.Abfrage), die sich bei 'Mount Shackleton' aufhält. Auch sie besitzt hervorragende Fähigkeiten. Ihr 'Feind' ist Revel, ihre Freunde Stark und Grazzini.

**MULLER:**

Muller, ein guter Skiläufer und Schneemobilfahrer, befindet sich bei 'Sao Jorge Plateau'. Er kann PC Iwamoto nicht leiden, legt aber für Garcia und Doughty die Hand ins Feuer.

**PRINGLE:**

Standort : 'Dogstar Bay'  
besond. Fähigkeiten : keine (nur Drachenfliegen kann er überhaupt nicht !)  
'Feinde' : Flint, Chabrun, Jessop und Rudzinski  
Freunde : Flynn und Macleod

**RANGLES:**

Randles ist die gute, alte Frau (Oma). Ihr Standort ist 'Harper's Lake'. Sie fällt überhaupt durch nichts auf und würde somit also auch nicht vom Feind verdächtigt werden, zur Bewegung zu gehören. Sie besitzt keine auffallend guten Fähigkeiten, hat keine 'Feinde' und keine speziellen Freunde.

**REVEL:**

Eigentlich wohl eher Dr. Revel, denn er ist der Arzt in MIDWINTER. Doc Revel befindet sich im 'Coldheart Pass' und ist ein relativ guter Buggyfahrer. Er kann Hammond nicht gerade gut leiden, versteht sich aber mit Courtenay absolut blendend.

**RUDEL:**

Rudel, der Einäugige mit der Augenklappe (s.Abfrage) ist ein hervorragender Saboteur und für die Friedensbewegung von großem Interesse. Er ist bei den 'Whispering Mountains' aufzufinden, aber nur durch den kleinen Jungen (Hart) für die Bewegung zu gewinnen, da dieser sein einziger Freund ist. 'Feinde' besitzt er dementsprechend keine innerhalb der Organisation.

**RUDZINSKI:**

(Schmalke Gestalt, Sprechfunke am rechten Mundwinkel, grüne Trainingsjacke)  
Auch Rudzinski, der bei den 'Western Plains' aufzufinden ist, ist für die

Bewegung von größerem Interesse. Er weist hervorragende Fahreigenschaften auf und kann auch ganz gut drachenfliegen. Seine 'Feinde' sind Gunn und Grazzini, seine Freunde Stark und Caygill.

**STARK:**

Stark ist die Person, die vom Spieler gesteuert wird, also von Dir. Er trägt ein gelbfarbenedes Trickot (s.Abfrage). Er kann keinen festen Standort haben, da er die Anfangsperson ist, mit der alles beginnt. Stark ist einer der besten Buggyfahrer in der Geschichte von MIDWINTER. Er hat keine besonderen Abneigungen und seine Freunde sind Courtenay und Rudzinski.

**TASKER:**

Tasker trägt auch eine Augenklappe. Diese ist jedoch aus Metall. Des Weiteren hat er eine Art Antenne am linken Ohr (s.Abfrage). Er ist zu erreichen, wenn man nach 'Fox Valley' fährt. Er weist gute Eigenschaften auf, hat jedoch keine speziellen Freunde. Seine 'Feinde' sind Revel, Gunn und Ambler.

**WRIGHT:**

PC Wright ist ein recht guter Friedensoffizier, der bei den 'Mountains Of Summer' zu rekrutieren ist. Er besitzt mittelprächtige Fähigkeiten. Eine Abneigung gegen Jackson hat er zwar, dafür versteht er sich mit Muller, Jessop und Iwamoto besonders gut...

Hier jetzt einige Tips zum eigentlichen Spielverlauf :

**Skifahren:**

...skifahren oder skiflaufen hat drei sehr gravierende Nachteile, was die Fortbewegungsmöglichkeiten anbelangt:

1. Skilaufen dauert unheimlich lange und man kommt nur sehr langsam vorwärts.
2. Diese Art der Fortbewegung benötigt eine große Menge Kraft, die nur in begrenzten Maßen bei den Charakteren vorhanden ist. Sollte die Kraft einmal ausgehen, wird man ohnmächtig und für längere Zeit kampfunfähig.
3. Da man keine 'äußere Hülle' besitzt, sind Skiläufer natürlich ein besonders gutes und einfach zu treffendes Ziel für den Gegner.

=> Wir nehmen am Besten ein Schneemobil ...

**Buggyfahren:**

Dies ist wohl die schnellste und zugleich sicherste Fortbewegungsmethode. Die Steuerung erfolgt via Maus (hoch, runter für schnell und langsam; links und rechts für die bekannten Richtungswechsel).

Mit dem rechten Mausbutton können Raketen abgeschossen werden, die für feindliche Flugzeuge bestimmt sind, mit dem linken Mausbutton werden sog. Boden-Boden-Raketen abgefeuert, die für die feindlichen Schneemobile bestimmt sind. Zusätzlich kann man noch die Space-Taste betätigen, mit der auch noch nützliche Geschosse gegen feindliche Buggys gezündet werden können.

Falls keine Munition mehr vorhanden sein sollte, muß der Spieler leider wieder auf den Heckenschützenmodus (Taste <S>) zurückgreifen.

Hier sei noch bemerkt, daß das Buggyfahren zwar erheblich kräftesparend ist, jedoch sollte auch beachtet werden, daß extreme Steigungen und Neigungswinkel nicht mit der max. Geschwindigkeit befahren werden können.

---

Außerdem gilt auch hier die Regel:

Du sollst niemals schneller fahren als Dein Schutzengel fliegen kann !

Drachenfliegen:

Das Drachenfliegen ist ohne jeden Zweifel die schwierigste Fortbewegungsart. Aber während des Fliegens können die größten Strecken zurückgelegt werden.

Hier nun eine kurze Startanleitung:

Linke Maustaste drücken, wenn der Startvorgang begonnen werden soll.

Bei einer Linkskurve die Maus nach links schieben,

bei einer Rechtskurve dementsprechend.

Wenn ihr abheben wollt, muß die 'Nase' oder Spitze des Drachens nach oben gerichtet werden ( Maus nach unten rollen ) .

Wenn der Drache abfallen soll; die Maus nach oben rollen.

Zum Abheben vom Boden ist eine Mindestgeschwindigkeit von 36 Meilen nötig.

Bei einer Geschwindigkeit von 23 Meilen wird der Flug langsam unsicher und der Paragleiter stürzt häufig ab.

Wenn ihr eine Raketen abfeuern wollt, müßt ihr die linke Maustaste erneut drücken. (Geht aber nur in der Luft).

Paragleiter (Drachenflieger) sind in allen Bergstationen zu finden.

Seilbahn:

Mit Hilfe der Seilbahn kann man ohne größere Probleme Berggipfel erreichen oder von dort wegkommen.

Die Blickrichtung aus der Gondel läßt sich übrigens mit <A> , <B> , <R> und <L> verändern...

Hauptquartier:

Ziel des Spieles ist es, das Headquarter (H.Q.) des Feindes in 'Shining Hollow' zu erreichen und zu zerstören. Aber dazu sind eine ganze Menge Dynamitstangen erforderlich.

Der Geheimbund und das Kollegium:

Wie bereits schon erwähnt, steuert ihr die Person von Capt. Stark, der sich ständig neu auf den Weg macht, Leute zu rekrutieren, d. h. für die Bewegung zu gewinnen.

Man sollte jedoch darauf achten, daß man die angesprochenen Abneigungen und Zuneigungen beim Rekrutieren berücksichtigt. So ist es z. B. ziemlich zwecklos, wenn ihr in Starks Person Prof. Kristiansen rekrutieren wollt. Flint hätte dagegen weitaus bessere Chancen...

Der Geheimbund besteht aus 32 Personen, die alle einzeln oder zusammen von euch gesteuert werden können.

Im Verlauf des Spieles solltet ihr darauf achten, möglichst weit in den Südosten des Landes vorzudringen, da dort der Feind lauert.

Ihr solltet eure Aktionen und Sabotageakte so planen und koordinieren, daß ihr wenig Zeit dafür benötigt, denn ihr habt wirklich nicht viel davon. So ist es z. B. auch vonnöten die Besetzung von Hitzeminen durch den Feind zu verhindern, da diese die Lebensgrundlage für die Landesbewohner sind. Ihr könnt an allen Stellen feindlichen Fahrzeugen auflauern und diese vernichten (z. B. Heckenschützenmodus). Dadurch hättet ihr eine weitere Besetzung eines vielleicht strategisch wichtigen Gebäudes verhindert !

Also, rekrutiert viele gute Leute und platziert sie an äußerst wichtigen Stationen, damit eine feindliche Besetzung schier unmöglich wird.

---

Besetzte Gebäude sollten von euch gesprengt werden (außer Hitzeminen).  
Bewacht so viele Gebäude wie möglich ...  
Achtet darauf, daß Eure Offiziere immer körperlich fit sind und ständig gut bewaffnet sind.

## 1.92 midwinter 2 - flames of freedom

Um schneller in die Armadasequenz zu kommen, sollte man die folgenden Inseln befreien: Lobos, Dhafra, Camargo, Djoum, Ghazal, Thar, Satara, Ndola, und Makat. Dadurch werden alle anderen Inseln automatisch befreit.

Wenn die Armada unterwegs ist, nimmt sie den Weg über Djoum, Qamar, Jebba und Corozal, um Agora zu erreichen. Man sollte sich dann auf die Inseln Jebba und Corozal oder Agora bewegen. Die dort eintreffende Armada wird so geschwächt sein, daß man sie leicht überwältigen kann.

Um in der Armadasequenz keiner überraschenden Niederlage zu erliegen, sollte man alle 5 Minuten die Karte kontrollieren. Besondere Beachtung sollte man den Lufttruppen schenken, die Agora am schnellsten erreichen können.

In der Armadasequenz sind Ruhepausen so weit wie möglich herauszuschieben und sollten dann höchstens 1 Stunde dauern. Nicht vergessen, auf die Karte zu sehen, ob eine Einheit Agora gefährden kann!

Das beste Transportmittel ist der Helikopter, Abzuraten ist von:  
Flug-U-Boot, Ballon, Panzer und U-Boot wegen schlechter Steuerung oder Bewaffnung.

### LOBOS:

- 1 Beseitigung Amandu Dengal
- 2 Sabotieren unterwasserbasis
- 3 Sabotieren Radar

### DHARFA:

- 1 Retten Sulina Ziyad (Bedingung von Habib Aybub)
- 2 Sabotieren Feind HQ
- 3 Sabotieren Radiostation
- 4 Sabotieren Geheimpolizei HQ
- 5 Beseitigung Maxim Mirek (Bedingung von George Davies)
- 6 Rekrutieren George Davies
- 7 Rekrutieren Habid Aybub
- 8 Sabotieren Mine
- 9 Rekrutieren Jan Karstaad

### CAMARGO:

- 1 Rekrutieren Ziad Zirhan
- 2 Beschlagnahmen Dokumente (Bedingung von Fadi al Hadi)
- 3 Retten Henri Bruchen
- 4 Rekrutieren Fadi al Hadi

### SATARA:

- 1 Beschlagnahmen Dokumente (Bedingung von Kgari Gamoudi)
  - 2 Rekrutieren Kgadi Gamoudi
  - 3 Rekrutieren Mulela Kouyate
-

4 Beseitigen Zwide Tozer

THAR:

- 1 Sabotieren Unterwasserbasis
- 2 Beschlagnahmen Dokumente (Bedingung von Gabriel d'Angeli)
- 3 Sabotieren Fabrik
- 4 Retten Jaques Dubrique
- 5 Sabotieren Unterwasserbasis
- 6 Sabotieren Fabrik
- 7 Sabotieren Fabrik
- 8 Rekrutieren Gabriel d'Angeli

NDOLA:

- 1 Rekrutieren Bosiu Aloomo (Benutzung von Matahari-Kapseln)

MAKAT:

- 1 Rekrutieren Lufti Alami (Bedingung von Hikmat Sutuz)
- 2 Erledigen Habib Tayi (Bedingung von Hikmat Sutuz)
- 3 Rekrutieren Hikmat Sutuz
- 4 Sabotieren Unterwasserbasis (Benutzung Fliegender Fuchs)

DJOUM:

- 1 Vernichtung Lwangira Baikie
- 2 Erledigen Hasan Hilmi
- 3 Sabotieren Ferraigat Fields

GHAZAL:

- 1 Vernichten Zufa Ibn Rushed
- 2 Rekrutieren Bianca Fregona (Benutzung Matahari Kapsel)
- 3 Beseitigung Youssetal Idrisi (Bedingung von Friedrich Miesler)
- 4 Rekrutieren Friedrich Miesler (Bedingung von Shireen Ilb Musa)
- 5 Rekrutieren Shireen Ibn Musa

## 1.93 might & magic

Die Forbidden Forest Cavern findet sich an den Koordinaten C3 (Kartensektor) 15:0. Daß man den Eingang zur Höhle gefunden hat, merkt man auch an einer frostigen Meldung.

Teleporter Codes:

LUDWIG     WOODLAND  
DSCH     BABAYAGA  
GLOBDULE     QUIXOTE  
THE MOJO     CLANGERS

## 1.94 might & magic 3

Die Gruppenmitglieder lassen sich mit einem Trick schnell "aufrüsten". Benutzt den Teleporter mit dem Paßwort "Redhot". Ihr landet vor dem Rathaus "Blistering Heights". Dort findet man einen Level 50 Mage und einen Level 40 Barbaren. Wenn man die beiden anheuert, ihre Items verteilt, neu anheuert und wieder alles verteilt, sind die eigenen Helden

für die ersten Kämpfe sehr gut ausgerüstet. Auf diese Weise lassen sich alle Items vervielfachen, da der geladene Charakter nach dem Entlassen (das Rathaus nicht verlassen) wieder seine unrsprüngliche Ausrüstung erhält.

Hier sind die Codewörter für den (schnelleren) Transporter:

Version  
deutsch    englisch

HEIM     home  
SEE     seadog  
FREI     freeman  
PECH     doomed  
HEISS    redhot  
LUFT     air  
WASSER    water  
FEUER    fire  
ERDE     earth

Des weiteren gibt es noch ein paar weitere Codes, die zu sonst unzugänglichen Orten führen:

ARENA    führt zu einer Kampfarena, in der man seine Erfahrungspunkte sehr gut aufbessern kann  
KOHLEMEISTER führt in eine unterirdische Drachenhöhle, in der es mächtige Waffen gibt  
KUGELMEISTER hier sollte man erst ab Stufe 10 hingehen, denn die Science Fiction Welt hier, ist mit super guten Robotern ausgestattet. Neben diesen Robotern gibt es aber auch hervorragende Waffen und wertvolle Gegenstände  
TAUSCHEN bringt Euch direkt in die Endsequenz des Spieles  
START    zeigt Euch ein schönes Intro und logt Euch im Hauptcomputer ein, in dem Ihr die Werte aller Abenteurer nach Belieben ändern könnt.

## 1.95 miki

Im Spiel <P> für Pause drücken und dann <HELP> für den nächsten Level.

## 1.96 monster business

Während des ECLIPSE Logos "ECLIPSE" eingeben. Nach Wahl aller Optionen bleibt der Bildschirm schwarz, hier einfach die Levelnummer eingeben.

## 1.97 monty python's flying circus

In den Highscores "SEMPRINI" eingeben, und man muß nicht ständig wieder von vorne anfangen.

---

## 1.98 moonstone

Man kann ja bekanntlich ein magisches Item gegen ein Extraleben eintauschen, aber warum denn gleich ein Item eintauschen wenn es doch auch ein einfacher Wurf dolch oder ein Strength Punkt tut?

## 1.99 mortal combat

Sobald der Bildschirm die Wahl zwischen Spielstart und Optionsmenü anzeigt, "CHEAT" eingeben und <RETURN> drücken. Dann das "DULLARD" und <RETURN> und noch einmal "DULLARD" gefolgt von <RETURN" eingeben.

Auf dem Bildschirm erscheint nun ein weiterer Menüpunkt, der den Namen "CHEAT MODE" trägt.

Im Menü GAME START/OPTIONS vier mal "ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTU" <RETURN> eingeben. Auch das läßt das Cheat Menü erscheinen.

## 1.100 mortal combat 2

BARAKA:

Wollt Ihr Eurem Gegenüber mit einem sauberen Hieb den Kopf von den Schultern säbeln, dann versucht es mal mit folgender Kombination:

Nahe am Gegner stehen, Block ansetzen und halten, 4mal nach hinten ziehen, <FIRE> loslassen

JOHNNY CAGE:

Seid Ihr friedlich gesinnt, könnt Ihr dem Gegner ein Autogramm geben, und zwar mit:

3mal nach unten, <FIRE>

Nervt Euch der herumzappelnde Lulatsch, dann verwandelt ihn in ein Baby, mit:

3mal zurück, <FIRE>

REPTILE:

Hier die Enthauptungsvariante dieses Kämpfers:

3 Schritte entfernt, 2mal zurück, unten, <FIRE>

SCORPION:

Wir schenken dem Gegner eine Puppe mit:

3 Schritte entfernt, Block ansetzen und halten, 2mal nach hinten, <FIRE>

MILEENA:

Diese Amazone mag den Gegner so sehr, daß sie ihn beim Abknutschen glatt verschlingt. Probiert den "Sucker" aus, mit:

Abstand halten, <FIRE> 3 sec. gedrückt halten, nahe an den Gegner rangehen und <FIRE> loslassen

Eine Anmerkungen am Rande: Den bei manchen Moves erforderlichen Abstand von 3 Schritten erreicht Ihr ganz einfach dadurch, daß Ihr dem Gegner als letzten Schlag einen Uppercut vepaßt.

---

Zu Beginn des Matches springt man sofort an den rechten Bildschirmrand (rechts-oben). Die Reaktion des Gegners richtet sich nach dem eingestellten Schwierigkeitsrad. Je schwerer der Modus, desto sicherer ist es, daß der Gegner ebenfalls springen wird, und zwar in Eure Richtung. Sobald Ihr Euch also am rechten Bildschirmrand befindet, springt sofort wieder nach rechts-oben. Der Gegner müßte jetzt ebenfalls hochspringen, er führt jedoch keinen Schlag aus. Jetzt führt jedoch Ihr einen Schlag aus, und zwar einen Fußtritt oder Handschlag aus der Luft (<B> drücken). Der Gegner wird nun weggeschleudert. Sobald sich der Gegner wieder auf den Beinen befindet, springt sofort wieder nach rechts-oben und der Gegner wird euch folgen. Geht wieder vor, wie eben angegeben und einem Sieg wird nichts mehr im Wege stehen. Im einen niedrigeren Schwierigkeitsgrad kann es des öfteren passieren, daß der Gegner nicht nach oben springt, sondern abblockt oder eine andere Attacke ausführt.

Wenn ihr auf Jax als Gegner trifft und ihn mit der gleichen Taktik, wie eben angegeben, erledigt, gelangt Ihr nach der ersten Runde zu einem geheimen Kämpfer (Jade), die mit der gleichen Methode besiegt werden kann.

Ein weiterer geheimer Gegner ist "Noob Saibot", welchen Ihr erreicht, wenn Ihr im 2-Spieler-Modus 25 mal gewinnt.

Es ist noch ein weiterer Gegner versteckt (Smoke).

Wenn Ihr erst einmal gegen Kintaro antreten müßt, dann versucht möglichst, Scorpion als Spielfigur zu benutzen. Ihr müßt in einem günstigen Moment Scorpions Speer auswerfen und Kintaro an Euch heranziehen (am besten von der linken Seite). Wenn Ihr das gemacht habt, führt keinen Schlag aus, sondern zieht Kintaro sofort wieder an Euch heran. Hierdurch wird ihm jedesmal ein wenig Energie abgezogen, ihr jedoch seit so gut wie sicher vor seinen Angriffen. Sobald das Timelimit ausläuft, könnt Ihr Kintaro noch einen Uppercut oder anderen Tritt verpassen, der ihn nochmal einiges an Energie kostet.

Gegen Shao Khan solltet Ihr die gleiche Taktik verwenden, wie bei allen anderen Gegnern. Mit einer weiblichen Spielfigur wird Euch dies jedoch nicht viel nützen, da hier die Reichweite etwas zu gering ist.

So, jetzt aber zu den Spezial-Moves:

- V Vor
- R Runter
- Z Zurück
- H Hoch
- BL Block
- B <FIRE>/B-Knopf

Der Abstand zum Gegner ist folgendermaßen angegeben:

- 1 Nahe am Gegner
- 2 halber Bildschirm (eine Sprungweite)
- 3 Fernattacke (möglichst großer Abstand)

Die Angaben bei Pit geben die Kombination an, die nötig ist, um den Gegner in die Stacheln oben auf dem Bildschirm zu schlagen, oder ihn von der Brücke zu "uppercuten". Diese Kombinationen funktionieren jedoch leider nicht beim Säurebecken.

---

## Liu Kang:

Fatality (Drachen): R, V, Z, Z, B (1)  
Fatality (Drehung+Uppercut): BL, V, H, Z, R, BL lösen (1)  
Pit: Z, V, V, B (1)  
Friendship: R, Z, Z, Z, B (2-3)  
Babality: R, R, V, Z, B (2-3)

## Kung Lao:

Fatality (Spalter): V, V, V, Z, B (1)  
Fatality (Hutwurf): B gedrückt halten, Z, Z, B lösen (3)  
Pit: V, V, V, B (1)  
Friendship: Z, Z, Z, R, B (2-3)  
Babality: Z, Z, V, V, B (2-3)

## Johnny Cage:

Fatality (Oberkörperabreißer): R, R, V, V, B (1)  
Fatality (Köpf-Uppercut): V, V, R, H (1)  
Pit: R, R, R, B (1)  
Friendship: U, U, U, U, B (2-3)  
Babality: Z, Z, Z, B (2-3)

## Reptile:

Fatality (Schlangenkopf): Z, Z, R, B (2-3)  
Fatality (Rip): V, V, V, B (1)  
Pit: V, V, R, B (1)  
Friendship: Z, Z, V, B (2-3)  
Babality: R, Z, Z, B (2-3)

## Sub Zero:

Fatality (Schneeball): B gedrückt halten, Z, Z, R, V, B lösen (3)  
Fatality (Ice-Smasher): V, V, R, B (1-2). V, R, V, V, B (1)  
Pit: V, V, R, B (1)  
Friendship: Z, Z, R, B (2-3)  
Babality: R, Z, Z, B (2-3)

## Shang Tsung:

Fatality (Körperplatzer): B 3 Sekunden drücken, dann loslassen (1)  
Fatality (Seelennehmer): BL, H, R, H (1)  
Pit: R, R, H, R, B (1)  
Friendship: Z, Z, R, V, B (2-3)  
Babality: Z, V, R, B (2-3)

## Kitana:

Fatality (Ohrwurm/Todeskuss): B gedrückt halten, V, V, R, V halten, B los lassen (1)  
Fatality (Köpfen): BL, B, B, B, B, BL lösen (1)  
Pit: V, R, V, B (1)  
Friendship: R, R, R, H, B (2-3)  
Babality: R, R, R, B (2-3)

## Jax:

Fatality (Headsmasher): V, V, B (1)  
Fatality (Armreißer): BL, B, B, B, B, BL lösen (1)  
Pit: BL, H, H, R, BL lösen (1)  
Friendship: Z, Z, V, V, B (2-3)  
Babality: R, R, R, B

---

## Mileena:

Fatality (Dolchschlag): V, Z, V, B (1)

Fatality (Menschenfresser): B für 3-5 Sekunden gedrückt halten, dann wieder loslassen (1)

Pit: V, R, V, B (1)

Friendship: R, R, R, H+B (2-3)

Babality: R, R, R, B (2-3)

## Baraka:

Fatality (Aufspiesen): Z, V, R, V, B (1)

Fatality (Köpfen): BL, Z, Z, Z, Z, BL lösen (1)

Pit: V, V, R, B (1)

Friendship: BL, H, BL lösen, V, V (2-3)

Babality: V, V, V, B (2-3)

## Scorpion:

Fatality (Rösten): BL, H, H, BL lösen (2)

Fatality (Speerschlag): V, V, V, R, B (1)

Pit: V, V, R, B (1)

Friendship: Z, Z, R, B (2-3)

Babality: R, Z, Z, B (2-3)

## Rayden:

Fatality (Explodieren): B für 3-5 Sekunden gedrückt halten, dann wieder loslassen (1)

Fatality (Schocker): BL, B, B, B, B, B so oft drücken, bis Gegner tot (explodiert) (1)

Pit: BL, H, H, H, BL lösen (1)

Friendship: R, Z, V, B (2-3)

Babality: R, R, H, B (2-3)

**1.101 morton strikes back**

## Level Codes:

Level	Paßwort	Leben
EASY:		
1	:`LBP??K	4
2	FAH7SAMG	0
3	N8.?5JP6	3
4	D7JNK85H	1
5	J7J?SNEF	1
NORMAL:		
1	9JH4FM2K	5
2	CFLOME.I	4
3	3C:INFC8	5
4	IOJ4EN3J	5
5	;LJHF-2H	5
6	`K.-NJ76	6
7	9C:8FN;:	5
8	`R!LFI.;	6
9	`DN8F!6J	6
10	EG.!IBA:	2

## EASY:

## NORMAL:

## ORIGINAL:

```

1 JAL4EN7J 6
2 J5LHEM7K 4 L.LOEM6I 5
3 4A!DNE75 4 47.!FF?8 4
4 FA8DQA57 3 LB!4QM-9 1
5 JA8!QM'; 2
6 D9L5IEIE 1
7 L?.4QNA8 1

```

## BRIEF DEMO:

```

1 KLNJGN6H 4
2 GQH6SB'H 3

```

Das Grillhähnchen, das manchmal in Geheimräumen zu finden ist unbedingt einsammeln (Hohe Sprünge). Nach dem Verlust eines Lebens sind die hohen Sprünge allerdings wieder weg.

## 1.102 morton strikes back aga

## Level Codes:

Paßwort	Leben
N.HHIJ4J	4
P6H-II4I	3
F2.!IBA:	2
.4:1JL6	3
KLNBKN9H	2
B:8LIE!;	1
F?!.IBA:	2
OELJKJ9H	2

## 1.103 mostares 2

## Level Codes:

```

1 CCAX
2 GHZL
3 ZKJH

```

## 1.104 motorhead

Mit <F1> in Pausenmodus gehen und "BOMBER" eintippen und schon kann man mit <\*> die Gegner bequem vom Bildschirm entfernen. Ist kein Gegner da, kommt man auf diese Art und Weise in den nächsten Level. Mit <RETURN> füllt man wahlweise den Waffenspeicher. Mit <ESC> kommt man in den nächsten Level.

## 1.105 mov'em

<F10> Retry Level (Level nochmal spielen)  
 <SPACE> Scanner (vor und zurück)  
 <M> Music (ein und aus)  
 <FIRE> einen Spielzug zurück

Level Codes:

11 LKSFDREE 21 LNGGSIIW 31 HUETTWEW 41 CXEIUWXS  
 02 NHFSTJLL 12 DARSEZZE 22 OKDPWEOO 32 PPOEUUCH 42 AJDHXVWW  
 03 IJGGFDSG 13 IUEGDGHS 23 LASZEWOZ 33 LJWQZECB 43 IRWEHCBS  
 04 AKJSWEZE 14 LHSVXVCD 24 MBCWZTED 34 MBXCWICS 44 MCSUZEUI  
 05 ADDSFWWW 15 LKJHJEZT 25 LKASHHEE 35 LASGFHEZ 45 MCNWIVBD  
 06 UTRQKLKK 16 IIIEUWDD 26 LKVXXSAE 36 LKDIUIWE 46 MCLSOEIW  
 07 LPAPWIEW 17 LLKASHBC 27 QWUICBVE 37 LKAZUWUE 47 LLDEIOED  
 08 ZTTRDGFS 18 CCDFFEJF 28 MNMNCBXW 38 SDNCEUZF 48 PEIRNFDN  
 09 LKLSDGET 19 JJASDTES 29 ULNBUWEU 39 LKIIFGDN 49 PCEGXNBC  
 10 PLPLPWZZ 20 LIEZGXCX 30 NNXVQZUE 40 BCNVDFWE 50 GRISWOLD

## 1.106 mr & mrs

Level Codes:

1 WOODLAND  
 2 DSCH  
 3 BABAYAGA  
 4 GLOBULE  
 5 QUIXOTE  
 6 THE MOJO  
 7 CLANGLERS  
 TRAINER LUDWIG

## 1.107 mr. blobby

Level Codes:

BABE CCAH DAKD  
 EMEA FLAF GGAK  
 HAHJ BAJM CKAP  
 DASL EUMA GOAS  
 HAPR AACB BBBF  
 CCBI ENEB FMBF  
 GGBL HBHK AIKB  
 DBTL EVMB GOBT  
 HBPS AADC BCBG  
 CDMD EOEC HCHL  
 AICL CKCR DCUL  
 EWMC FVCN GOCU  
 HCPT BDBH DDND  
 FODF GGDN HDHM  
 AIMD BDBP DDVL

## 1.108 mr. brownstone

Gib in den Highscores als Namen (oder auf dem Screen) ein:  
"Receive your Prize". Um in die Highscores zu kommen muss man aber 2500 Punkte haben.

Im Spiel <RIGHT MOUSE> und dann <LEFT MOUSE> drücken und schon ist man im nächsten Level.

## 1.109 mr. nutz

Geht mal im Introscreen (Wo man die Wahl zwischen Start&Optionen hat) "DRNUTZ".

Mit <P> in Pausenmodus gehen und langsam (!!!) eingeben:

"COOL JUMP NUT" unendlich Leben  
"SORCERER" Unverwundbarkeit  
"OCEANSOFT" Edelsteine und Bomben  
    <F9> und <F10> frischt Bestände auf  
    <SPACE> nächster Level  
"DONTPANIC" folgende Tastenbelegung

Im Kartenscreen:

<F1> Nature World (Man hat im Teleporter gelassene Bomben wieder)  
<F2> Under-World  
<F3> Water-World  
<F4> Inca-World  
<F5> ein Leben mehr  
<F6> ein Leben weniger  
<F7> ein Gem mehr  
<F8> ein Gem weniger  
<F9> eine Bombe mehr  
<F10> eine Bombe weniger  
<DEL> Man kann Mr. Nutz mit dem Joystick über die gesamte Karte bewegen und mit...  
<HELP> wieder absetzen  
<1>-<7> Warp zu den einzelnen Basen auf der Karte  
<Q> Ein Star mehr  
<W> Ein Star weniger  
<A> Man hat alle Hilfsmittel wie Handschuhe, Tauchmaske, magische Feder und 10 Fireballs.

Während des Spiels:

<F1> aktiviert Fireball  
<F2> aktiviert Red Shield  
<F3> aktiviert Green Shield  
<F4> Full Energy

Warpzone:

<ALT> Zeit spielt keine Rolle mehr.

## 1.110 mr. ufo

Als Paßwort eingeben (es erscheint Paßwort unbekannt):

---

CHEAT Start in Level 3 und man hat 99 Extra  
FIG Start in Level 3 und man hat 85 Extra

## 1.111 muds

Empfehlungen:

Rassen:

- Whizzles: Die kleinen grünen Lausaurier eignen sich wegen ihrer Größe gut als Renner. Leider halten sie körperlich nicht viel aus, deshalb sind sie nicht die erste Wahl. Da man von Anfang an zwei Whizzles besitzt, sollte man sie als Ersatz-Runnerteam behalten.
  - Warklonkes: Die netten Kerle sind schnelle Läufer. Sie eignen sich gut als Runner oder Hero. Leider haben auch sie körperlich nicht viel drauf, so daß man sie nicht nach der Graslandschaft einsetzen sollte.
  - Bulles: Diese Typen sind stark und nicht gerade intelligent. Wegen ihres Körperbaus sind Bulles alles andere als schnell. Ihnen ist schon manches Mal ein Whizzle entkommen. Man sollte sich so schnell wie möglich andere Blocker wie Forayes oder Hardwinders beschaffen.
  - Menschen: Menschen sind tolle Allroundspieler. Einige Menschen haben Hirn und andere wieder viel Kraft. Man sollte sich den Menschen, den man kaufen will, unbedingt vorher ansehen - manchmal sind auch Nieten darunter. Unter 1300 ist ein Mensch nicht geeignet. Am besten als Runner oder auch als Hero einsetzen.
  - Forayes: Forayes sind stark und haben Hirn. Sie sind schneller als Bulles und eignen sich hervorragend als Blocker.
  - Shemons: Sie sind die einzigen weiblichen Spieler in der IMO. Shemons sind mittelstark, superschnell und haben Verstand. Daher eignen sie sich gut als Hero oder Runner. Sie sind meine persönlichen Favoriten für den Platz des Hero.
  - Pustoks: Das krakenähnliche Wesen ist eigentlich nur in der Wasserwelt zu gebrauchen. Als Runner oder Hero spielen sie ihre Fähigkeiten aus. Pustoks sind gefährdet, wenn der Gegner aggressiv spielt.
  - Hardwinder: Sie sind ein Phänomen der Evolution. Die wurmähnlichen Tiere sind gute Blocker und runner zugleich und in jeder Welt zu gebrauchen.
  - Leeeens: Die körperlich schwachen Wesen mit viel Verstand eignen sich gegen taktisch spielende Gegner gut als Hero. Sonst nicht zu gebrauchen.
  - Tales: Die putzigen Tiere können sich nur in der Baumwelt als Runner behaupten. In anderen Welten sind sie zu schwach.
  - Knaracks: Knaracks sind riesige Insekten und ungeheuer stark. Sie sind wohl die besten Blocker in der Liga. Knaracks sind trotz ihrer Kraft friedliche Wesen.
  - Etants: Durchschnittlich schnell laufende Echsen, deren Eigenschaften insgesamt durchschnittlich sind. Man sollte sie nicht zu viel einsetzen
  - es gibt bessere Lösungen.
  - Fuzzools: Die großen Kerle gehören in den Angriff. Sonst kann man dasselbe sagen wie über die Etants.
  - Goblins: Goblins sind gute und schnelle Heros oder Urnner. Seider sind sie schwach und werden leicht von der gegnerischen Mannschaft
-

zerlegt.

- Scirons: Diese skorpionähnlichen Wesen sind stark und mordsaggressiv. Sie halten das Fünffache an Schlägen aus wie irgendein anderes Wesen. Wenn der Gegner Scirons hat, muß man sich auch welche besorgen. Ansonsten wird die eigene Mannschaft zerlegt. Taktisch als Runner einsetzen.
  - Antaras: Diese Insekten sind schnell, schwach und gerissen. Als Runner sind sie nicht am falschen Platz.
- MÖGLICHKEITEN IN EINER STADT:
- Hotels: Immer die Absteige nehmen, da sonst die Kosten zu hoch werden.
  - Bank: Man sollte sich dort am besten einen Kredit holen und auf sich selbst setzen. Den Gewinn braucht man, um entstehende Kosten zu decken und um neue Spieler einzukaufen.
  - Kredithai: Meidet diesen Typen - er verlangt horrenden Zinsen!
  - Heiler: Eine tolle Einrichtung! Er repariert Eure Spieler wieder für wenig Geld. Nach jedem Match ist Euer Besuch Pflicht.
  - Taverne: Spionieren bringt nichts! Falls man oft gewonnen hat und eine gute Moral besitzt, sollte man eine Prügelei anfangen. Das Bestechen von Spielern ist Geldverschwendung.

ALLGEMEINE TIPS:

1. Immer selbst spielen!
2. Am Rande des Feldes laufen und in Tornähe der Mitte zustreben!
3. Keine Fernwürfe riskieren, sondern über den Wassergraben springen und drüben werfen.
4. Immer den Hero übernehmen.

Blutigen Anfängern ist eine defensive Einstellung des Teams nur zu empfehlen. Die Runner bilden bei einem Angriff des Heros hinter ihm einen Abwehrblock. Wenn die gegnerische Mannschaft einen "Doppel-Floptt" erzielt, sollte ein Spieler der eigenen Mannschaft den Schiedsrichter von den Beinen holen. Der unsportliche Kamerad wird zwar dann vom Spielfeld verwiesen, abder der "Doppel-Floptt" zählt auch nicht. Falls Ihr einmal ein Spiel gewinnen solltet, erhöht Freibier in der Taverne die Moral der mannschaft. In Gorden läßt sich durch ein Training des ganzen Teams die Technik ungemein erhöhen. Außerdem solltet Ihr sehr vertrauensvoll wetten, d.h. immer den Höchstbetrag von 5000 Goldmünzen auf die eigene Mannschaft setzten. Sehr wichtig ist auch, das nötige Kleingeld für ein 3-Sterne-Hotel parat zu haben, da sonst die Moral sehr leicht sinken kann. Je höher die Siege ausfallen, desto mehr Preisgeld erhält der Trainer. Die Artzrechnung fällt dadurch übrigens auch nicht so hoch aus.

Tip um schnell an Geld zu kommen :

Man sucht sich seine drei lahmsten Typen aus, oder kauft sich welche. Dann geht es in den Trainermodus und läßt die drei trainieren, je länger, desto besser. Danach geht es auf den Sklavenmarkt, wo jeder der Typen für rund 10.000 Mäuse verscherbelt werden kann.

## 1.112 myst

Auf der Insel Myst angekommen, sollen Sie sich erstmal in Ruhe umsehen. Sie können noch nichts kapputt machen. Schon das erste Puzzel im Spiel zwingt Sie dazu, sich komplett umgesehen zu haben, sonst ist es nicht lösbar. Direkt an Ihrer Startposition, dem Dock, gibt es nämlich eine Tür, hinter der eine Treppe zu einem seltsamen Brunnen führt. Wenn Sie den Knopf an diesem Brunnen drücken, scheint das Wasser zu verschwinden. Drehen Sie sich hier um 180 Grad und schauen Sie sich den Zettel an der Wand genauer an, drücken Sie auf den Knopf links über dem Zettel. Im dahinterliegenden Panel können Sie entweder die drei Zahlen, die auf dem Zettel stehen, eingeben um dem Brunnen neue Funktionen zu geben. Eine geheime Nachricht erhalten Sie, wenn Sie (wie auf dem Zettel beschrieben, der an einem der Wege liegt), die Zahl der Podest-Schalter sind die Podeste mit großem Kippschalter, die an allen wichtigen Gebäuden auf Myst stehen. Alle Schalter sollten grundsätzlich eingeschaltet werden, sobald Sie sie erreichen. Auf der Insel Myst sind vier Bücher versteckt, welche Sie wiederum in vier neue Zeitalter, sprich Inseln versetzen. Um die vier Bücher zu finden, müssen Sie zuerst einmal alle sieben erreichbaren Podest-Schalter eingeschaltet haben. Dann erscheinen auf dem Plan in der Bibliothek die entsprechenden Gebäude. Wenn Sie nun auf das Symbol der Bibliothek selbst klicken, können Sie diese drehen. Der entsprechende Sichtstrahl wird rot und bleibt einen Augenblick stehen, wenn Sie auf einen interessanten Ort gestoßen sind. Jetzt müssen Sie durch den Geheimgang hinter den Büchern, der erscheint, wenn Sie eines der Bilder an der Wand anklicken. Mit dem Lift fahren Sie nach oben. Dort finden Sie zum einen Spalt, der Ihnen beim Durchgucken zeigt, wo das Buch versteckt ist. Auf der gegenüberliegenden Seite des Spaltes sehen Sie einen Hinweis, wie Sie an das Buch herankommen.

Um das Raumschiff zu öffnen müssen Sie den unterirdischen Generator-Raum finden. Der Hinweis im Turm, 59 Volts, sagt, wieviel Strom Sie erzeugen sollen. Dazu dürfen nicht alle roten Schalter gedrückt werden. Wenn Sie dem Raumschiff zuviel Strom geben, fliegt eine Sicherung raus. Diese können Sie wieder einlegen, wenn Sie auf den Kabelturm klettern, der kurz vor dem Raumschiff steht. Wenn Sie genau 59 Volt auf der rechten der beiden Anzeigen lesen können, läßt sich die Tür im Raumschiff öffnen. Dort ist zur Linken ein Codeschloß, welches mit einer Tonfolge entriegelt wird. Diese Tonfolge steht in einem der Bücher in der Bibliothek. Die Orgel zur Rechten ist dazu da, die Töne vorher zu hören. Spielen Sie also erst die Note, die auf der Zeichnung mit der 1 bezeichnet ist. Merken Sie sich den Ton und stellen Sie den ersten Schieberegler auf diese Tonhöhe ein. Verfahren Sie identisch für alle anderen Regler und das Buch erscheint. Absolut unmusikalische Menschen können auch die Tasten zählen und die Schieberegler entsprechen viele Pixel nach oben bewegen.

Der Hinweis 2:40 bezieht sich auf die Uhrzeit, die Sie am Uhrenturm einstellen müssen, um den Weg hinein freizulegen. Im Uhrenturm befindet sich eine weitere Maschine, an der Sie den zweiten Teil des Hinweises (2 2 1) einstellen sollen. Das geht nur mit einem Trick: Wenn Sie, das ist die Melodie, die Sie am Codeschloß einstellen müssen den rechten Hebel festhalten, dreht sich nur eines der drei Räder weiter. Ist die Kombination eingestellt, öffnet sich das große Zahnrad am Dock und Sie können dort das zweite Buch finden.

Das dritte Buch befindet sich im versunkenen Schiff. Die drei Hinweise (Oct 11 1984 10:04 AM, Jan 17 1207 05:46 AM, Nov 23 9791 06:57 PM) beziehen sich auf die Uhrzeiten, die Sie im Planetarium (Gebäude mit dem

Zahnarztsessel) einstellen sollen. Vergeßen Sie nicht, vorher das Licht auszumachen. Malen Sie die Sternkonstellationen dieser drei Daten ab und vergleichen Sie sie mit denen in einem Buch der Bibliothek. Sie entsprechen drei Bildsymbolen. Diese sind auf den acht Säulen rund um den Brunnen mit dem Schiffsmodell zu finden. Wenn Sie genau diese drei Symbole aktivieren (erscheinen dann grün), steigen das Modell und das Schiff aus dem Wasser auf. Die gesuchten Symbole sind das Blatt, der Käfer und die Schlange.

Die Hütte im Wald enthält einen Safe, dessen Kombination der Hinweis aus dem Turm ist (7 2 4). Öffnen Sie den Safe, nehmen Sie ein Streichholz und zünden es an der Reibfläche an. Dann starten Sie den Ofen, indem Sie das kleine rechteckige Kästchen links mit dem Streichholz berühren. Drehen Sie am Rad bis zum Anschlag. Nach einer Weile hören Sie ein stampfendes Geräusch. Das ist der große Baum hinter der Hütte, der jetzt nach oben bewegt wird. Lassen Sie ihn ein paar Mal stampfen, dann drehen Sie das Rad wieder zu. Laufen Sie schnellstmöglich zum Baum, der jetzt wieder im Boden versinkt. Im richtigen Augenblick gehen Sie in die Öffnung und der Baum wird zum Fahrstuhl, der Sie zum letzten Buch bringt.

Jedes der vier versteckten Bücher transportiert Sie eine andere Welt. Dort finden Sie im wesentlichen jeweils eine rote und eine blaue Seite für das Buch in der Bibliothek. Sie können immer nur eine Seite bei sich haben, also sollten Sie entweder zweimal durch alle Welten gehen oder aber nur eine Farbe sammeln, um zumindest eine Hälfte der Geschichte zu erfahren. Außerdem finden Sie eine geteilte Notiz, die für das Finale entscheidend sein wird. Schreiben Sie die beiden Hälften genauestens ab.

#### Welt der Dünen:

Über die gesamte Welt der Dünen sind Mikrofone verteilt, die mittels Antennen Geräusche an einen zentralen Ort senden. Die einzige verschlossene Tür ist mit einem Codeschloß ähnlich dem Raumschiff gesichert. Diesmal müssen Sie aber keine Melodie, sondern eine Geräuschfolge eingeben. Suchen Sie die fünf Mikrofone und aktivieren Sie die Sender, indem Sie auf die entsprechenden Knöpfe drücken. Aktivierte Sender erkennt man am leuchtenden Symbol. Der Sender mit dem Wind-Symbol hat eine nach unten führende Leiter. Klettern Sie runter, schalten Sie das Licht an, gehen Sie durch den Tunnel und Sie landen beim Empfänger. Hier müssen Sie für jeden der fünf Sender die Empfangsatenne ausrichten. Klicken Sie auf ein Symbol, dann rotieren Sie die Antenne, bis Sie das Geräusch hören. Blinkende Pfeile bedeuten, daß Sie noch in diese Richtung feinabstimmen sollten. Der erste Sender ist am schwersten zu finden. Probieren Sie sich lieber erst an den anderen vier. Für den Notfall hier die genauen Winkel aller fünf Sender: 53,4; 130,3; 55,6; 15,0; 212,2. Drücken Sie jetzt die Summentaste unten - nun erfahren Sie die Reihenfolge, in der Sie die Geräusche am Codeschloß einstellen müssen. Einige Gänge hinter der Tür mit dem Schloß finden Sie ein Gefährt. Setzen Sie sich hinein und fahren Sie los. Falls Sie keine Lust haben, sich einen Plan des U-Bahn-Labyrinths anzulegen: Die richtigen Richtungen lauten; N, W, N, E, E, S, S, W, SW, W, NW, NE, N, SE.

#### Mechanik-Welt:

Das Buch im Zahnrad befördert Sie in eine Mechanik-Welt. Wichtigster Punkt ist das Fort in der Mitte, welches drehbar ist. Ihr Ziel ist es, das Fort so zu drehen, daß Sie die Kombination für den Schalter am Eingang der Welt erhalten. Gehen Sie in das Fort und suchen Sie den Raum mit den Waffen. Dort ist eine Simulation des Drehvorgangs abrufbar. Wie Sie

merken, löst der linke Hebel das Fort aus der Verankerung, der rechte dreht es. Üben Sie mit dem Gerät, denn beim richtigen Drehmechanismus können Sie nicht sehen, was passiert. An einer Stelle im Flur befindet sich ein roter Knopf. Drücken Sie diesen, erscheint eine Treppe. Gehen Sie nach unten. Dort ist ebenfalls ein Drehmechanismus für das Innere des Forts. Ziehen Sie solange am rechten Hebel, bis in der kleinen Grafik die Öffnung der beiden Kreise nach unten zeigt. Die Grafik wird dann Rot. Verlassen Sie den Keller und drücken Sie wieder auf den roten Knopf. Dort, wo die Treppe war, sollte jetzt ein Durchgang zu einem Lift erscheinen. Mit dem Lift fahren Sie nach oben. Bevor Sie aussteigen, drücken Sie den mittleren Knopf. Der Lift fährt jetzt halb nach unten und Sie können an die Drehkontrollen auf dem Liftdach heran. Drehen Sie das Fort so, daß Sie an die beiden kleineren seitlichen Inseln herankommen, auf denen jeweils die Hälfte der Kombination steht. Diese geben Sie am Schloß ein, drücken den roten Knopf und gelangen so in einen neuen Raum, in dem ein Myst-Buch liegt, welches Sie zurück zur Bibliothek schickt.

Die Felsen: (halbe Seite!)

Wichtigstes Element dieser Welt ist ein Sonnenschirm, unter dem drei Schalter zu finden sind. Jeder der Schalter pumpt das Wasser aus einer anderen Kammer der Welt. Nur eine Kammer kann ohne Wasser sein, da nur ein Schalter aktiv sein darf. Die drei Pumpen sorgen von links nach rechts für das Schiff, die Tunnel und den Keller des Leuchtturms. Zuerst sollten Sie das Wasser aus dem Leuchtturm pumpen. Im Leuchtturm können Sie nun eine Wendeltreppe nach unten gehen. Die dort liegende Truhe hat einen Hahn: Lassen Sie mit dem Hahn das Wasser aus der Truhe, drehen Sie den Hahn wieder zu (wichtig!) und lassen Sie wieder Wasser in den Leuchtturm laufen. Nun schwimmt die Truhe oben und kann mit dem Schlüssel aufgeschlossen werden. In der Truhe liegt der Schlüssel für die Tür über Ihnen. Dort oben finden Sie einen Generator mit Kurbel. Laden Sie damit die Leuchtturm-Batterien auf. Gehen Sie nun zum Teleskop und suchen Sie nach dem Leuchtturm, der jetzt hell blinken sollte. Notieren Sie sich die Gradzahl, die im Teleskop beim Leuchtturm zu sehen ist. Pumpen Sie das Wasser aus den Tunneln und gehen Sie hinunter in die Schlafzimmer hier finden Sie unter anderem die Buchseiten. Auf dem Weg nach unten sollten Sie gegen alle Vertiefungen in der Wand drücken. Eine davon gibt nach und öffnet eine geheime Kammer. Drücken Sie dann auf dem Kompaß genau den Knopf, welcher der Gradzahl entspricht, die Sie vorhin am Teleskop notiert haben. Damit schalten Sie das Licht im Schiff ein. Pumpen Sie nun das Wasser aus dem Schiff und gehen Sie so tief Sie nur können hinein. Wenn Sie dann auf einen Tisch klicken, erscheint dort das Buch, welches Sie zurück zu Myst bringt.

Kunstwald: (halbe Seite!)

Für diese Welt lohnt es sich den entsprechen den Plan aus der Bibliothek zu haben. Um die Maschinerien auf dieser Welt in Bewegung zu setzen, müssen Sie erst einmal zur Windmühle und dort den Wasserhahn am großen Wasserbehälter aufdrehen. An allen Weggabelungen gibt es Schalter, die das Wasser nach links oder rechts in die Röhren weiterlenken. Sorgen Sie dafür, daß das Wasser ungehindert dorthin fließen kann, wo Sie es benötigen. Zuerst sollten Sie den Lift aktivieren, wenn Sie den Motor am Lift brummen hören, ist genug Wasserdruck vorhanden. Gehen Sie in den Lift und schließen Sie die Tür, sonst fährt er nicht los. In den Bäumen suchen sie erst den roten Schalter, der die Tür zur Wendeltreppe öffnet und suchen dann die Wendeltreppe und gehen diese nach unten. Die Tür gibt Ihnen ab sofort den direkten Weg nach oben frei. Lassen Sie das Wasser jetzt zur Pumpe an der Wendeltreppe fließen. Benutzen Sie den Lift an

dieser Treppe, um noch eine Ebene höher in die Bäume zu gelangen. Dort finden Sie die Buchseiten. Wenn Sie das Wasser an die Stelle fließen lassen, wo die Stege unvermittelt aufhören, und dort an einem Hebel ziehen, erscheint ein weiterer Steg. Folgen Sie diesem bis zu einem Lift und dann weiter, bis zu einer Kurbel. Diese Kurbel verlängert ein Rohr, wenn Sie daran drehen, um so den Wasserdruck auch bis zum letzten Lift weiterzuleiten. Wenn Sie mit diesem nach oben fahren, finden Sie das Buch, welches Sie zurück nach Myst bringt.

Wenn Sie fleißig waren, sind jetzt fast alle Seiten im roten und blauen Buch. Außerdem können Sie sich noch eine weiße Seite besorgen, wenn Sie den Anweisungen in den gefundenen Notizen folgen: Schalten Sie alle Podest-Schalter ein, und dann den, der in der geteilten Notiz angegeben war, wieder aus. Im entsprechenden Podest erscheint die weiße Seite. Die Gefangenen der Bücher geben Ihnen Anweisungen, wie Sie an die jeweils letzte rote und blaue Seite kommen, indem Sie im Kamin ein weiteres Geheimschloß öffnen. Die Kombination dazu steht in einem der Bücher auf der Seite, die Ihnen die Gefangenen nennen (Seite 48). Sie erreichen einen neuen Raum mit den letzten fehlenden Seiten und einem neuen, grünen Buch. Jetzt müssen Sie sich entscheiden: Trauen Sie einem der beiden Gefangenen. Wagen Sie es vielleicht entgegen aller Warnungen, das grüne Buch zu öffnen und zu lesen.

### 1.113 myth

Den Pausenmodus mit <P> aktivieren und "SNUFFLECAKE" eingeben und anschließend weiterspielen.

### 1.114 nakamoto

1 STPOP	11 BRETT
2 HAYES	12 GENUG
3 HEYEV	13 FEUER
4 AMIGA	14 PRESS
5 43940	15 MZ800
6 KXP92	16 MZ80K
7 QUIYI	17 AL220
8 AXPOP	18 UNIHH
9 HEIDE	19 SILKE
10 MAMPF	20 CUTTY

Achtung: Code 1 und 8 haben den Buchstabe <O>, die anderen eine Null.

Zur Bestätigung, daß das Paßwort richtig ist blinkt im Spiel nach Eingabe «PASSWORD» auf.

### 1.115 narc

---

Gehe am Anfang nach rechts bis der erste Mülleimer erscheint. Knie dich davon hin und schieße. Sobald sich der Mülleimer blau verfärbt, hast Du unendlich viele Leben.

### 1.116 narco police

Hier sind ein paar Codes: Nach jeder Eingabe immer <RETRUN> drücken!

```
CONGRA    Endgrafik (Spielende)
MUNICION  Erhöht die Munition auf 200
NOAMETZ#  Maschinengewehre ausschalten. Anstelle des # die
          Sektornummer eingeben
NOCAMZ#   Aktiviert die Maschinengewehre. (s.o.) oder schaltet
          die Kameras ab!
NOENEMIG  Keine Gegner
COMENZAR  Gegner wieder herstellen
ABRIR     Alle Sicherheitstüren öffnen
```

### 1.117 navy moves

Um sofort in den zweiten Level zu gelangen, gibt man bei der Abfrage "786169" ein.

### 1.118 navy seals

Um unendlich viele Continues einzuheimsen, sollte man in den Highscores "PSBOYS" eingeben. Außerdem kann man dann auch noch den Pausenmodus mit <H> aktivieren und mit <ESC> den Level überspringen.

### 1.119 nebulus

Nach dem Titelbild "HELLOIAMJMP" eingeben und schon verfügt man über unendlich viele Leben. Mit <F1>-<F10> kann man die einzelnen Türme anwählen. Das gleiche kann man auch mit der 2. Gruppe machen, wenn man die Mission akzeptiert bevor man ein Paßwort eingibt.

### 1.120 nebulus 2

Während des Vorspanns kann man sich aussuchen, ob man in Turm 5,9 oder 13 beginnen möchte. Dazu sind ganz einfach die magischen Worte "ICEHOUSE", "LOVEANDLOVE" oder "GREENTREES" einzutippen und die Bestätigung durch ein kurzes Bildschirmflackern abzuwarten.

Im Pausenmodus erhält man nach Eingabe von "BLUEHOUSE" (oder "BLUE-HOUSE") oder "HOUSEBLUES" (oder "HOUSE-BLUES"), je nachdem in welchem Turm man sich gerade befindet, alle verfügbaren Extras.

## 1.121 necris dome

Tippe irgendwann während des Spieles "SPRAY SUIT" ein und von du hast den "Thermo-Plas"-Anzug.

## 1.122 necronom

Zonen Codes:

RINGS, INFERNO, REM 10FAPAEMH  
 THE CORE, JUNGLE, OOZE 2PFMHFJIN oder 2POGJNGBB  
 SLIME AND FIRE, IRON CHAMBER 1ABIJGDCH oder 2ANBDNBMG  
 GLOOPY, MECHANOID 2ADHEEBCI oder 1OINNBLCA  
 ASTEROIDS, BEETLE JUICE, BONES 2DFMFPNIO oder 2HANPFNDF

Tastenbelegung :

<0> Funktionstasten an/aus (Die Tasten  
 <1> Kollisionsabfrage an/aus jeweils auf dem  
 <2> unendlich Leben an/aus Nummernblock.)  
 <1>-<7> Waffenauswahl  
 <F1> höhere Geschwindigkeit  
 <F2> höhere Waffengeschwindigkeit  
 <F3> stärkere Schußkraft  
 <F8> ein Raumschiff mehr  
 <F9> ein Level weiter  
 <HELP> im aktuellen Level scrollen  
 <SPACE> mehrmals drücken um 3 Superwaffen zu erhalten

Fehlt im Spiel der Vermerk "Test Version", so muß vor Benutzung der Tasten als Paßwort "Cheat" eingegeben werden.

## 1.123 nemesis ir

Level Codes:

2123 4412 1313 4432 3131 1224 2243  
 1122 4344 1413 3142 2114 3423 4112

## 1.124 neuromanager

Hier sind ein paar Codes:

Linkcode : BANKGEHEIM Password: VERBOTEN Comlink 6.0 / 2.0  
 Access NR: BG10066 vorbei an der SicherheitsgemeinschaftB.  
 Access NR: 646328356481 vorbei an der SicherheitsgemeinschaftB.

## 1.125 neuronics

Level Codes:

```
10 FFNZBE 60 XRPXXYB
20 YFSNRB 70 WTTNRL
30 AOIYSW 80 LOVDBM
40 DCGUSW 90 HVZBFP
50 SCBLEB 103 MNZBEL
```

## 1.126 never mind

Level Codes:

```
00 MMRHM
01 AMMRHA 06 IMMRHI 11 VAMRHT 16 MHWWHM 21 GHMWHG
02 HMMRHH 07 RMMRHR 12 PAMRHL 17 AHMWHA 22 IHMWHI
03 VMMRHV 08 MAMRHW 13 GAMRHQ 18 HHMWHH 23 RHMWHR
04 PMMRHP 09 AMMRHN 14 IAMRHB 19 VHHWHV 24 MVMWHW
05 GMMRHG 10 HAMRHZ 15 RAMRHF 20 PHMWHP 25 AVMWHN
```

Im Mainscreen "328GTS" eingeben und man kann jeder Zeit den aktuellen Level mit <RIGHT MOUSE> überspringen.

## 1.127 new york warriors

Nach einiger Zeit, drückt man <R> und man bekommt automatisch eine Laserpistole.

Wer hier während dem Spiel mit <ESC> in den Pausenmodus geht und ihn mit <SPACE> wieder verläßt, hat unendlich viele Laserschüsse (wenn man den Button gedrückt läßt hat man Dauerfeuer und wenn man einzeln drückt, läßt sich der Laser wieder auf). Bei manchen Versionen kann man noch im Pausenmodus "IWANTTOCHEAT" eingeben, bevor man <SPACE> drückt.

## 1.128 new zealand story

Im Titelbild "MOTHERFUCKENKIWIBASTARD" tippen. Nachdem eine kurze Melodie ertönt, hat man unendlich viele Leben und kommt mit <HELP> einen Level weiter.

Im Spiel <DEL> + <M> und dann "FLUFFY KIWI BASTARD" eintippen.

Man kann aber auch "TOMHERFUCKENKIWIBASTARD" oder "FLYFYKIWIS" oder "PHILLIP" für einige extravagante Versionen des Spiels eintippen.

Wenn man im Level 2.4 vor dem Eingang zu Octopusraum steht, feuert man ein paar mal nach rechts, schon wird man nach Level 3.1 katapultiert.

Suchet nach Stacheln und hüpf auf sie zu, wenn man einen halben Zentimeter davon entfernt ist, gibt man folgendes ein :

JOHAN GAMBOLPUTTY DE VON AUSFERN SCHPLENDEN SCHLITTER CRASCRENBON  
FRIED DIGGERDINGLEDANGLEDONGLEDUNGLEWURST BURSTEIN VON  
KNACKERTHRASER APPLEBANGER HOROWITZ TICOLENSIC GRANDERKNOTTY  
SPELLTINKLE GRANDLICH MITTLER AUCHER OF ULM.

## 1.129 nibbler super extra

Als Paßwort eingeben:

RIGHTMB4NEXT Mit <RIGHT MOUSE> kommt man zum nächsten Level  
NEEDNODOCTOR Jedes Extra ist nun eine Schere und verkürzt die Schlange  
REALLYLOVEYA Jedes Extra ist nun ein Leben mehr

Level Codes:

005 SABREWULF983	009 HEARTATTACKS
013 DIOSEXMACHIN	017 NEWTONSLAWIS
021 CHRISTALIZED	025 SAHRA-SAHARA
029 JACOBSLADDER	033 MASTEROFFPUPP
037 MIRRORIMAGES	041 CORINTHSTYLE
045 MASTEROFARTS	049 GEEMEEVINTEE
053 WHENDAWNBREA	057 LASTSFOREVER
061 BUBBLEBOBBLE	065 FULLOFCOLORS
069 GUERNICABYPP	073 HANDSAREFREE
077 ZXSPECTRUM48	081 GULLIVERNIBY
085 PACKYWITHHAT	089 MARCH21ST996
093 MARCH22ND996	097 IAMBORED, YOU

## 1.130 nick faldo's championship golf

Wenn der Titelscreen mit den vielen Digi-Bildern von Nick Faldo auf dem Bildschirm geworfen wird, "Majortom" eingeben. Nun könnt Ihr einen Kurs auf dem Planeten Mars anwählen.

## 1.131 nicky boom

Level Codes:

2 Medit  
3 Kratty  
4 Mirtes  
5 Arrax  
6 Janir  
7 Trinos  
8 Sixan

Fällt man einmal in einen Abgrund, an dem ein Brett befestigt ist, so muß man sich einen Baumstamm besorgen und damit die Lücke schließen. Dieses gefällte Holz befindet sich immer in der unmittelbaren Nähe.  
Es ist sinnvoll, wie verrückt herumzuschießen, denn nicht selten ist eine scheinbar massive Wand durchlässig und neue Wege können auf diese Weise

herausgefunden werden.

Blockiert ein großer Felsen das weitere Vorankommen, so muß lediglich eine Bombe gelegt werden, um ein Extra abkassieren zu können oder einen neuen Weg zu erschließen.

Liegen Bonusgegenstände zu hoch, dann wirft man einfach eine Stachelbombe und die Gegenstände fallen herunter.

Mit einer Lupe werden unsichtbare Steine ans Tageslicht gebracht. Wenn aber so ein Utensil nicht greifbar ist, so sollte man einfach in die Richtung schießen oder springen in der man den Stein vermutet.

Als Paßwort "TRONIX" eingeben und man hat unbegrenzte Leben und:

```
<F1>  Schutzschild aktivieren
<F2>  Kleine Bomben auffüllen
<F3>  Schlüssel auffüllen
<F4>  Megabomben auffüllen
<DEL> Nächster Level
```

## 1.132 nicky boom 2

Level Codes:

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

## 1.133 night breed

Während unser Held Boone Zombies verdrischt, muß nur "RISEN FROM THE DEAD" eingegeben werden und schon hat er unendlich viele Bildschirmauftritte. (Evtl. <SPACE> weglassen!)

## 1.134 night hunter

Wenn Ihr in das sechste Level gelangen wollt, ohne Euch abzurackern, müßt Ihr nur "JPB" als Levelcode eingeben.

## 1.135 night shift

Level Codes:

```
02 Cherry      , Banana  , Banana    , Lemon
03 Banana      , Cherry  , Pineapple , Plum
04 Pineapple   , Lemon   , Pineapple , Pineapple
05 Pineapple   , Pineapple , Lemon     , Cherry
```

06 Cherry , Plum , Plum , Pineapple  
 07 Cherry , Pineapple , Lemon , Banana  
 08 Pineapple , Banana , Pineapple , Cherry  
 09 Pineapple , Lemon , Lemon , Cherry  
 10 Lemon , Banana , Plum , Plum

In den Highscores "MPICKLE" eingeben. Jetzt muß man das Produktionsziel nicht mehr erreichen.

### 1.136 ninja gaiden

Ein recht effektiver Schlag ist es, wenn man kurz vor dem Gegner einen Salto schlägt und den Gegner, wenn man im Flug über ihn ist, mit <B> fortfeht.

### 1.137 ninja spirit

Man drückt <F9> für Pause und dann <LEFT SHIFT> und <CAPS LOCK>. Zeitlimit und Spritecollision sind jetzt inaktiv.

Wieder <F9> drücken und "ALL THE LETTERED KEYS IN ONE GO" eintippen und man ist unzerstörbar und dazu verfügt man über unendlich Zeit.

Wenn man im Spiel "NO HUNS AT HAMPDEN AN NO SKOL AT IBROX" eintippt kann man sich mit <1> - <9> einen Level aussuchen.

### 1.138 ninja warriors

Während des Spieles <CAPS LOCK> drücken und das entsprechende Wort eingeben und wieder <CAPS LOCK> drücken:

"KYLIE" TV Modus  
 "CHEDDAR" unendlich viele credits  
 "THE TERMINATOR" Der Ninja explodiert, wenn man stirbt  
 "MONTY PYTHON" Gegner laufen rückwärts  
 "SKIPPY" Gegner hüpfen  
 "A SMALL STEP FOR MAN" Springende Gegner hüpfen rechts aus Screen  
 "STEVE AUSTIN" <S> umschalten auf langsamen Modus  
 "MAY THE FORCE BE WITH YOU" Unendliche Ausdauer  
 "WARP FACTOR ONE, MR SULU" Levelskip mit <1> - <6>  
 "SNOW WHITE" Ein Ninjazwerg  
 "OPEN THE POD BAY DOORS HAL" Unendlich viele Ninjasterne

Man kann mehrere Dinge auf einmal benutzen!

### 1.139 nitro

Wenn man als Namen "MAJ" eintippt, erhält man 5000 Fuel und 50 Money.

### 1.140 no second prize

Am Start 59 Minuten und 59 Sekunden warten --> bei 00:00 sind es nur noch ein paar Meter bis zum Ziel --> Sieg auf jeden Fall

### 1.141 north and south

Lauft an den unteren Bildschirmrand und wartet bis die gegnerische Truppe auch an dieser Stelle steht. Auf dieser Position ist die feindliche Armee so gut wie wehrlos und kann leicht besiegt werden.

### 1.142 north sea inferno

Wenn das Spiel startet "PHOENIX" eingeben um unendlich viele Schüsse, Unverwundbarkeit und unbegrenzte Zeit zu erhalten.

### 1.143 nova 9

Wenn man das Spiel mit "NOVA SANDMAN" startet, haben folgende Tasten eine Zusatzfunktion:

- <ALT>+<1> Pause
- <ALT>+<2> Nächster Level
- <ALT>+<7> Reparatur der Schilde
- <CTRL>+<1> bis
- <CTRL>+<7> Verbessert die Ausrüstung der Raven II

### 1.144 nu

Im Titelscreen "JOSHUA" eingeben, um unendlich Leben zu erhalten. Zur Bestätigung erscheint »Greetings Professor Falken«.

### 1.145 nuclear war

Zuerst muß man einen sog. 50 MT-Bomber aus dem Bomber-Menü anwählen und kurz vor dem Start (der neuen Runde) noch schnell einen 100 MT Sprengkopf wählen. Sofern beides zu diesem Zeitpunkt verfügbar gewesen sein sollte, hat man nun in der nächsten Runde unendlich viele 'MEGA CANNONS' zur Verfügung und der Bomber hat sich übrigens auch noch schnell in einen MT-100 verwandelt.

Wenn man unendlich viele Mega-Cannons und NP-1 Bomber von 50 Megatonnen Payload auf 100 Megatonnen Payload "auffrisieren" will, braucht man zuerst zwei Dinge:

- 1 NP-1 Bomber

---

### 1 Warhead 100 Megatonnen

Man füllt den Bomber auf, klickt den Warhead an, dann erscheint eine Meldung : "You must first deploy a delivery system!" Diese Meldung einfach ignorieren und "Nuclear War" anklicken. Wenn das Spielfeld wieder erscheint, hat man mehrere Mega-Cannons dazubekommen und der Bomber kann mit 100 Megatonnen aufgefüllt werden. Das Ganze kann man natürlich beliebig oft wiederholen.

Am leichtesten könnt Ihr gewinnen, wenn Ihr als Computergegner die beiden Warmonger "Ronnie Raygun" und "P.M.Satcher", den Pazifisten "Jimi Farmer" und den Lügner "Tricky Dick" wählt. Nun solltet ihr Propaganda gegen Jim Farmer betreiben, da seine Sympathie, durch die abwechselnd ausgeführte Propaganda auf Aufrüstung, ohnehin bald auf "Zero" sinkt. Nun müßt Ihr nur noch abwarten, bis sich zwei der vier Großmächte gegenseitig zerstört haben, um dann die Partei des Schwächeren zu ergreifen. Den stärkeren Gegner zerbombt Ihr nun mit großen Sprengköpfen, und der Übriggebliebene sollte nun wirklich kein Problem mehr darstellen.

## 1.146 The Oath

Gebt "ELDDIM" ein, und schwupps befindet Ihr Euch in Level 3.

Nachdem das Game geladen wurde, erscheint ein Auswahlmenü auf dem Screen. Hier müßt Ihr nun das Wort NUHTAERB eingeben und anschließend irgendeinen Menüpunkt (am besten Highscores) anwählen. Diesen verläßt man sogleich wieder und gelangt so erneut ins Auswahlmenü zurück. Nun ist das Menü um das wunderschöne Wort CHEAT erweitert. Nun den neuen Punkt anwählen und es läßt sich einiges einstellen.

Im Cheatmenu:

Level Password Levelboss

1 WATER FISH

2 GOLD KNIGHT

3 ICE MECH

4 ORGANIC FLY

5 HI TECH TANK

6 HORROR DRAGON

Im Spiel folgende Tasten für Waffenwechsel:

Player 1: <1>-<6>

Player 2: <F1>-<F6>

## 1.147 obitus - psygnosis

Der Schlüssel zum ersten Level liegt in der großen Halle zu Beginn des Spiels. Die restlichen drei Türen öffnet man mit den Schlüsseln, die man jeweils im vorhergehenden Schloß findet.

Jeden Gegenstand mitnehmen und soweit wie möglich mit allen Personen sprechen. Kleine Geschenke helfen manch maulfaulem Gesprächspartner auf die Sprünge.

Am westlichen Ausgang des ersten Waldes befindet sich eine gefährliche

Sackgasse voller Gegner. Eintritt vermeiden!

In dunklen Regionen hilft eine Fackel weiter. Läßt man sie an der dunkelsten Stelle zurück, wird das gesamte Labyrinth erleuchtet.

Die Messer für Notsituationen aufsparen. In der Regel reicht der Bogen völlig aus.

## 1.148 obstickle

Gib als Code für eine ständig andere Landschaft ein:

Monday - Tuesday - Wednesday - Thursday - Friday - Saturday

Today - Yesterday - Tommorrow - Future -

Level Codes:

01 GRASP	11 EPISODE	21 HERO
02 PERFORM	12 SKIMPY	22 FARTY
03 SHOULDER	13 LEVER	23 CAUSTIC
04 OUTSTRIP	14 LUCKY	24 PARTIAL
05 CALCULAS	15 INFEST	25 SERVANT
06 OSTRICK	16 INFIDEL	26 URGENT
07 PERFECT	17 DAISY	27 CLEVER
08 GEAR	18 SPANNER	28 ARSEWIPE
09 LAVISH	19 FLOPPY	29 MOUSE
10 LACQUER	20 SPEAKER	

## 1.149 offence

Im Titelbild eingeben:

"CHEAT ON" Unbesiegbarkeit

"UNLIMITED" unendlich Leben

"OFF" und "LIMITED" machen es wieder rückgängig. Die Cheats funktionieren nur mit der Vollversion und lassen ein Geräusch nach dem Eingeben ertönen.

Demo: Den Kugeln durch Kreisfliegen ausweichen, dann unter dem langen Felsen durchfliegen und immer nach rechts drücken, so wird man nicht getroffen!

## 1.150 oil imperium

Niemals mehr als 2 Milliarden Kapital machen, denn sonst steht bald ein Minus davor. Hat man zu wenig Geld, verkauft man am Anfang sein gesamtes Öl. Ist der Preis zu niedrig, speichert man das Spiel zuvor ab und lädt es dann wieder. Quellen immer alleine löschen und versiegte einfach neu anbohren.

## 1.151 ollies follies

Um einen Level weiterzukommen, mußt du einen der folgenden Codes eingeben:

FRANK  
FANDA  
NURBI  
ZOOM

## 1.152 on the road

Wenn man bei einer Firma direkt anruft, kann es natürlich in der ersten Zeit vorkommen, daß man mangels Erfahrung in der Branche noch nicht als zuverlässig gilt. Daher sollte man als erstes alle lukrativen Angebote der Agentur annehmen und sorgfältig ausführen. Hat man einen guten Ruf, kann man sich direkt an die Firmen wenden, wobei Elektronikkonzerne (z.B. Elect KG) besonders interessant sind. ruft man dort an, erhält man einen Exklusive-Auftrag, z.B. Fernseher für 50.000 ECU zu transportieren. Diesen Auftrag kann man nun ausführen und die Bezahlung kassieren. Man kann die Fracht aber auch an einen südlichen Ort, etwa Mailand, transportieren und dort solange stehen lassen, bis die Fracht geklaut wird. Jetzt bekommt man von der Versicherung den Wert der Fracht, bei Fernsehern runde 30.000.000 ECU, überwiesen. Allerdings kommt nach kurzer Zeit der Zahlungsbescheid der Eigentümer ins Haus geflattert. Diesen kann man nun bezahlen und dabei trotzdem noch einige Millionen gut machen. Man kann es allerdings auch auf ein Gerichtsverfahren ankommen lassen und braucht den Richter nur zu bestechen, um den gesamten Betrag behalten zu können. Die Nummer kann man solange wiederholen, bis der Ruf endgültig ruiniert ist, danach kann man sich aber wieder emporarbeiten.

Wenn man einen Auftrag haben will, sollte man 7890 wählen.

## 1.153 one step beyond

Level Codes:

01	48474	21	41949	41	60033	61	10426	81	43312
02	39943	22	09888	42	48217	62	18527	82	17765
03	22881	23	51837	43	42714	63	28953	83	61077
04	62824	24	61725	44	25395	64	47480	84	13306
05	20169	25	48026	45	02573	65	10897	85	08847
06	17457	26	44215	46	27968	66	58377	86	22153
07	37626	27	26705	47	30541	67	03738	87	31000
08	55083	28	05384	48	08509	68	62115	88	53153
09	27173	29	32089	49	23514	69	00317	89	18617
10	16720	30	37473	50	16487	70	62432	90	06234
11	43892	31	04026	51	40001	71	62749	91	24851
12	60613	32	41499	52	56488	72	59645	92	31085
13	38970	33	45525	53	30953	73	56858	93	55936
14	34047	34	21488	54	31905	74	50967	94	21485
15	07481	35	01477	55	52858	75	42289	95	11885
16	41528	36	22965	56	09227	76	27720	96	33370
17	49009	37	24442	57	62085	77	04473	97	45255
18	25001	38	47407	58	05776	78	32193	98	13089

19 08474 39 06313 59 02325 79 36666 99 58344  
 20 33475 40 53720 60 08101 80 03323 100 58344

## 1.154 oops up

Level Codes:

1	PO01	21	G8LD	41	XPE5	61	00T8	81	SA3A
2	DK51	22	P49X	42	UP9F	62	TI27	82	S4A9
3	30FJ	23	A0A5	43	AQ1Q	63	W3RE	83	LA8D
4	FL59	24	39VS	44	S046	64	905W	84	MUE0
5	Q058	25	XPE4	45	VE96	65	TRP2	85	ER7E
6	FA20	26	FE5C	46	X94B	66	6GI3	86	NEPT
7	5F6J	27	CXE5	47	E114	67	REWQ	87	W8GA
8	CKD4	28	32H4	48	D824	68	IPOU	88	PI31
9	NF05	29	PD30	49	84DS	69	HGF6	89	2I10
10	D04G	30	10F4	50	S04L	70	FUK0	90	A234
11	40V8	31	D947	51	FOR0	71	30RT	91	X3Q1
12	FDL0	32	FD4G	52	2FF7	72	JUEE	92	NEC1
13	V03D	33	DK48	53	R4KG	73	MIRO	93	GUF7
14	49F8	34	206G	54	39GH	74	GULU	94	A3K9
15	WAQD	35	DK39	55	PW04	75	JUG8	95	C5J0
16	X038	36	DGLO	56	OEP5	76	R2T7	96	JH90
17	UU09	37	DO49	57	R4G6	77	TUP8	97	JUBI
18	40FJ	38	6P05	58	MF03	78	KOP9	98	V069
19	X03C	39	FO49	59	OW75	79	BIWI	99	T800
20	DK49	40	4G7H	60	MC90	80	EB01	100	4799

## 1.155 ooze

- Die Geländerstrebe auf der Veranda nicht übersehen
- Alte Uhren sind in: der Zeitgeist schlägt zu
- Wenn der Feuerball in der Halle auf einen zukommt schnell nach Westen oder Osten zur Seite gehen
- Mit der Axt kann man die Tür zum Gästezimmer zerschlagen
- Hinter dem Bild ist ein Knopf

## 1.156 operation firestorm

Im Titelscreen "GOLDENGUPPY" gefolgt von <RETURN> eingeben. Der Bildschirm sollte zur Bestätigung kurz aufblitzen. Nun hast Du unendlich Leben, und mit <LEFT MOUSE> kommst Du ins nächste Level.

## 1.157 operation stealth

Wie kann man sich die Action-Sequence (Tauchen) einfach machen ?

In der Mitte des Bildschirms, vor dem mittleren Felsen (im dunkelgrünen

Feld), besteht die Möglichkeit, noch einmal aufzutauchen und luftzuholen. Jetzt kann man ohne Probleme weitertauchen.

## 1.158 operation thunderbolt

In den Highscores "WIGAN NINJA" eingeben, und man erhält unbegrenzte Soldatenanzahl. Mit <F2> (oder <F7>) kann man dann die Levels überspringen.

Um die doppelte Anzahl von Gegnern auf den Screen zu bringen, "SPECY MODE" in den Highscores eingeben.

In der Highscoreliste "EDOM TAEHC" eingeben um unendlich viele Leben zu bekommen.

Um von Anfang an den Zielpunkt zu haben im Titelscreen <F8> und <FIRE> (ein Spieler) drücken, für zwei Spieler drückt man <F2> und <FIRE>.

## 1.159 orb

Levelskip: <\> oder <|> drücken (Taste neben <BACKSPACE>).

Level Codes:

00 STEFANO	20 FRAGGLE	40 MICHAEL	60 ANDROID	80 HARMLOS
01 TRUBLUE	21 FERRARI	41 MUSSLES	61 HAHALMA	81 LAMALOS
02 CONWARS	22 CORNERS	42 DRACULA	62 DUMMFUG	82 AGGERTA
03 QUADRAT	23 CHAPPEL	43 HAWKEYE	63 TERRORE	83 MUTANTE
04 STARTEC	24 SNOOPIS	44 WALKMAN	64 ROBERTA	84 MERCURY
05 KANZONI	25 ELECTRA	45 ALFREDE	65 SCHLEUS	85 ZENTAUR
06 LOCUSFS	26 MACLEOD	46 GURKENS	66 BOBLOCK	86 CAMPINO
07 ROLLING	27 HOUSEII	47 ELELCHE	67 ANTHONY	87 TROTTEL
08 HOOTERS	28 DAVIDGE	48 SLEDGEH	68 UNICOLR	88 PAPPELN
09 GALLOWS	29 GAZELLE	49 YOURNEY	69 LIFTBOY	89 GIRAFFE
10 PAINTER	30 AROUNDA	50 HUMBOLD	70 PUMUCKL	90 POSSIBL
11 CASTLES	31 WINDOWS	51 ASTERIX	71 LEOPARD	91 HAWAIII
12 SCHMACK	32 TEETRIS	52 KLINGON	72 PASWORD	92 BOWOWOW
13 BLUEMAX	33 ARKANOT	53 SKATEOD	73 CIRCLES	93 CHAOSSI
14 HANSOLO	34 KATZKLO	54 BLAUROT	74 BANANEN	94 SMARTIE
15 CROSSIN	35 STARSTR	55 MORLOCK	75 SAURIER	95 DOMINOS
16 LILIPUT	36 HEUREKA	56 AXLROSE	76 BONANZA	96 SCRAMBL
17 MARYLOU	37 CYBORGS	57 HERMANN	77 CONTAIN	97 MONTANA
18 PHARAOH	38 MUSTAFA	58 WASHING	78 PERVERT	98 KOMPLEX
19 GANDALF	39 REDNILE	59 MORPORK	79 THEODOR	99 ULTIMUS

## 1.160 ork

Aktiviert im ersten Level irgendein Terminal, bewegt das Fadenkreuz in jede Ecke des Terminals und drückt einmal den Feuerknopf. Wenn man jetzt das Terminal wieder verläßt, so kann man mit

- <F> den Sprit für den Flugmodus auffüllen,
- <A> sorgt für mehr Munition und

<H> für mehr Lebensenergie. Mit  
<RETURN> kann man das Jet-Pack ein- und ausschalten,  
mit den Funktionstasten kann man den Level auswählen.

### 1.161 oscar cd<sup>32</sup>

Im Levelauswahlbild wählt man den Horrorlevel (ist im zweiten Bild). Wenn der Level geladen wurde noch nicht <FIRE> drücken um zu beginnen! Nun nach oben drücken und <K> drücken. Während man diese beiden Tasten gedrückt hält, drückt man noch <FIRE>. Man hält diese Tasten nun solange gedrückt, bis das Spiel beginnt. Nun kann man <ESC> drücken um zum nächsten Level zu gelangen.

### 1.162 osiris

Level Codes:

- 1 SAHARA
- 2 PIXLERS
- 3 BLOCKOUT
- 4 BLOCKADE
- 5 SPHINX

### 1.163 out to lunch

Greece: TZATZIKI  
West Indies: PLANTAIN  
Mexico: FAJITAS  
China: WONTON  
France: CHOUX

Gebt mal "FEEDME" als Levelcode ein.

### 1.164 outrun

Während des Rennens "RED BARCETTA" eingeben, dann sind folgende Tasten aktiv:

<S> nächster Level  
<T> oder <I> zehn Sekunden mehr Zeit  
<B> Selbes Level erneut starten  
<G> nächstes Level

"WEARAPPEEPEL" eingeben. Nun kommt man durch Drücken von <N> einen Level weiter.

---

## 1.165 outrun europa

Für unbegrenzte Zeit drücke man <CAPS LOCK> und tippe "HURRICANE" ein!

## 1.166 outzone

Level Codes:

```
8 SOUTHSIDE 15 R MATTHEWS 22 Z
2 CHARLEY 9 HUELSBECK 16 TEXAS 23 DRACULA
3 BREWSTER 10 B FIEDEL 17 J BURNS 24 POLEDOURIS
4 RV W RAMA 11 BITMAP BRO 18 SILVESTRI 25 STARDUST
5 THE ABYSS 12 M BIEHN 19 T HOLLAND 26 SOON
6 J CAMERON 13 FACTOR 5 20 CAULDRON 2 27 HORROR
7 L BRITISH 14 J HIPPEL 21 MOORCOCK 28 TALES
```

## 1.167 over the net

Beim Aufschlag mit dem zweiten Spieler ganz nach unten gehen, so kann der Aufschlagende mit Leichtigkeit ins freie Feld spielen. Während der Aufschlagsphase sollte man öfters mal <FIRE> drücken; der Aufschlag wird dadurch um einiges härter. Wer gerne mal ein As schlagen will: Von links eine Sprungannahme mit geringen Speed (ohne <FIRE>) dann den Joystick nach rechts-unten ziehen. Sobald der Ball im gegnerischen Feld angekommen wird, beide Spieler in den hinteren Ecken plazieren, da der Compi immer dort hinspielt oder einen kurzen, langsamen Ball hinters Netz setzt (dann schnell nach vorne laufen und annehmen). Bei einem gegnerischen Schmetterball setzt man den Block dann an, wenn der Gegenspieler im Sprung höher als die Netzkante ist. Bei den drei ersten Gegnerteams sind Schmetterbälle im Angriff sehr erfolgreich; gegen das letzte Team helfen eigentlich nur noch Lobs.

## 1.168 overdose

Im Titelscreen:

Joystick nach oben rechts bewegen und <FIRE> drücken. Es erscheint "cheating" zur Bestätigung.

Im Spiel

Joystick nach oben einen Level weiter

Joystick nach unten direkt zum Endintro

## 1.169 overkill cd<sup>32</sup>

Wenn man sich in den Highscores eintragen kann, dann gibt man "NZL" ein. Wenn das Spiel nun erneut gestartet wird, so hat man unendlich Leben.

## 1.170 overlander

<RIGHT MOUSE> und <FIRE> im Spiel gleichzeitig drücken und schon verfügt man über unendlich Leben.

## 1.171 oxyd magnum

```

1 12315524 16 24629215 31 62087948 46 13834195
2 98242163 17 49344163 32 64526776 47 96169827
3 89693796 18 11076228 33 58468944 48 89062821
4 12343596 19 65670965 34 14213476 49 99490654
5 93255867 20 22763196 35 76231232
6 07659199 21 30124217 36 27333386
7 96549204 22 70220598 37 18604278
8 31222519 23 65870799 38 03298891
9 63343665 24 20527223 39 99454196
10 40222617 25 06002006 40 41961156
11 44590444 26 94254906 41 76588783
12 35787325 27 86510660 42 85245124
13 68099940 28 86993842 43 52876649
14 88815926 29 98493601 44 50310209
15 13236967 30 04496947 45 57899374

```

Landschaftscodes im Einspielermodus:

```

1 32854127
2 18780766
3 10232399
4 32882199
5 13794470
6 28197802
7 17087807
8 51761122
9 83882268
10 60761220

```

## 1.172 p-47 thunderbold

"ZEBEDEE" in den Highscores eingeben und folgende Tasten sind aktiv:

```

<F1> Levelskip
<F2> Game-Cheat (neue Leben)

```

## 1.173 p.p. hammer

Level Codes:

```

01 NO PASSY 14 UCVBATEU 27 CBSHHSIF 40 DAJDRRBT 53 SWRUBJBE
02 TCJHHTCE 15 BBGVRSDT 28 CAIIBRDE 41 RWGDTJTT 54 WVDUDIAE
03 ABGHBSUE 16 FADWTRVS 29 JVBJDIRD 42 RUWDGHSS 55 ETATVGSD
04 DWWGDJTD 17 AVUAGIFS 30 JUVJUHF 43 DTTDJGGS 56 ASJWAFBC

```

05 WVJFUICC 18 TURSIHBR 31 CTICAGDC 44 DSFIDFVR 57 TRCWREAC  
06 SUGFWHUC 19 BTDSGDGAR 32 CRBDRERB 45 SJCJFDJJ 58 AIWVTCSB  
07 ASWERFTB 20 FRARFESJ 33 RJUDTDFB 46 SISJWCIJ 59 EHIWGBCB  
08 ERTDTEHA 21 BJJUWDCI 34 RIGWGCEA 47 DHIGBBDI 60 AGGAIUAU  
09 AJFCGDVA 22 UIGUBCUI 35 CHDWIBWA 48 DFBHRWRH 61 UEWBCVSW  
10 THCDIBIW 23 BGWTSATH 36 CFTVBWFW 49 TEVHJVFH 62 BDTBEVGW  
11 AGSDCAHW 24 FFTHTWHG 37 SERFEVAV 50 ADHTSUEG 63 FCFCVTUV  
12 EFIADWCV 25 REFHSVVG 38 SDDFVUWU 51 ECESFTWG  
13 BDBBVUJU 26 RCCHFTJF 39 DBAEASRU 52 AAURHRGF

Um diese Levelcodes benutzen zu können, muß man hier den Namen "TRITON" wählen, da die Berechnung dieser Codes auf diesem Namen beruhen.

## 1.174 pac war demo

Level Codes:

- 1 Quickshot
- 2 Illusions

## 1.175 pacland

Im Titelbild "AVALON" eingeben, um unendl. viele Leben zu erhalten.

In der ersten Runde auf Hydranten springen, es erscheinen in den Fenstern Früchte.

2 Spieler Game auswählen und mit dem ersten Spieler soweit spielen, wie man nur kommt (mind. jedoch bis zu den Stiefeln), wenn man die Stiefel hat, kommt man rückwärts bis zum Ausgangspunkt. Den 3. Kaktus auf dem Rückweg drücken und ein gelber Pacman erscheint, den aufnehmen und Spieler 2 killen. Das Spiel mit Spieler 1 fortsetzen, jedesmal wenn nun Spieler 1 stirbt, mit Spieler 2 den gelben Pacman auffuttern und Selbstmord begehen. Solange man mit dem zweiten Spieler den gelben Pacman bekommt, wird Player 1 niemals vollends sterben.

Level 1 Zum dritten Feuerhydranten rollen und über ihn springen und nach links drücken. Man bekommt einen blauen Hut, der einen unverwundbar gegenüber den kleinen Geistern macht, die von den Flugzeugen fallen.

Level 2 Zum dritten Kaktus rennen und ihn nach links drücken. Jetzt ist man unverwundbar im ganzen (!) Level.

Level 3 Nachdem man die Stiefel genommen hat, den dritten Kaktus drücken, um ein Extraleben zu erhalten.

## 1.176 pang

Im Kartenscreen muß "WHAT A NICE CHEAT" eingegeben werden, worauf sich die Weltkugel rosa färbt. Nun kann man alle Orte einzeln anwählen.

Einen kleinen Haken hat das Ganze jedoch : Der Cheat muß ziemlich schnell eingetippt werden, und die Wahl des Ortes sollte auch nicht gerade in Zeitlupe erfolgen.

## 1.177 panza kick boxing

Ist man während eines Kampfes zu schwach, um noch siegen zu können, drückt man einfach <ESC>. Nachdem man nun wieder im Menü gewesen ist, kann man den Kampf von neuem beginnen.

Eine kleiner Hinweis noch: stellt doch die Schlagart des Gegners auf 00. Jetzt wehrt er nur noch ab und ist euren Schlägen ausgeliefert.

Man braucht nichts weiter zu tun, als Mr. Panza persönlich in den "Choix de Coups"-Modus einzuladen und seine ganzen Kicks mit der 00-Belegung auszutauschen. Nun speichert man diese ab und fordert Panza heraus. Jedoch sollte man zuvor die eigene Energie durch entsprechendes Training aufbessern. Sonst besteht die Möglichkeit, daß der Weltmeister die Herausforderung nicht annimmt.

Ein kleiner Trick für die zweite Trainingsdisziplin:  
Während der Höcker herausschießt, drückt man einfach die Pausentaste <F2>, und der Höcker bleibt in der Luft stehen. Nun richtet man nur noch den Joystick entsprechend aus und trifft ihn dann später mit Sicherheit.

## 1.178 paradroid '90

Im Titelbild folgende Tasten drücken  
<F1> überraschung!  
<F3> man kommt in das Options-Menü

## 1.179 parasol stars

Im Spiel "A WORD" oder "CYNIX" eingeben und die Tastatur ist mit den verschiedensten Cheats belegt:

<F1>-<F10> Wahl der Planeten  
<X> ein zusätzlicher Planet  
<1>-<7> freie Levelwahl  
<L> ein Leben mehr  
<Y> Stage Clear  
<T> Smart-Bumm  
<C> ein Credit mehr  
<M> ruft Miracle (I-Star-Icon)  
<B> Bonusrunde des Levels  
<G> abgeschossene Gegner  
<D> allesvernichtende Detonation  
<A> Quit Stage

## 1.180 patiences

STRATEGY

Auf 8 Feldern muß man die Karten so von dem Stapel sortieren, daß man es

---

hinterher schafft diese Karten der Reihe nach abzulegen. Beginnend mit einem AS und endend mit einem KÖNIG. Diese Aufgabe erfordert eine gehörige Portion strategisches Denken; denn das Ablegen der Karten auf die acht Felder ist kein Problem, aber an die Karten, die man braucht, wieder heranzukommen schon.

#### WINDMILL

Ein Zwei-Patiencen-Spiel. Wiederum ist es möglich auf acht Felder Karten beliebig abzulegen, diesmal jedoch nur eine Karte pro Feld. Sind die Felder belegt, werden die übrigen Karten, die man zur Zeit nicht brauchen kann, auf "WASTE PILE" abgelegt. Auf dem Feld "ACE TO KING" beginnt man mit einem AS. Das +-Zeichen verrät uns das nun Karten von 2,3, usw. bis zum König einer Farbe dort angelegt werden müssen. Entgegengesetzt verhält es sich auf dem Feld "KING TO ACE", hier beginnt man mit einem KÖNIG und geht über DAME, 10, 9, usw. bis AS herunter. Natürlich wieder alle Karten einer Farbe. Hat man inzwischen ein Ablagefach wieder frei, kann man es mit einer Karte vom "WASTE PILE" - Feld neu besetzen.

#### FOURTEEN OUT

Bei diesem Spiel ist weder die Farbe noch die Reihenfolge entscheidend. Wichtig ist nur, sämtliche Karten von dem Spielfeld zu entfernen. Jede Karte hat einen Wert, z.B.: KÖNIG = 13, DAME = 12 und der BAUER = 11. Um aber Karten entnehmen zu können muß man mittels zweier verschiedener Karten die Punktzahl 14 erreichen. Also KÖNIG + AS, DAME + 2 oder BAUER + 3 usw..

#### KING ALBERT

Dieses Spiel bedient man nach den bekannten Solitaire-Regeln. Bsp: an einen schwarzen BAUER kann nur eine rote 10, an ein AS nur eine 2 dann eine 3 angelegt werden.

#### PATIENCE

Auch bei diesem Spiel muß man Karten einer Farbe in ihrer Reihenfolge zusammenbringen. Die Art der Vorsortierung kennen wir vom Solitaire: SCHWARZ an ROT und ROT an SCHWARZ.

#### CASTLE

Hier gilt es acht Kartenstapel so abzubauen, daß sie hinterher geordnet nach Farbe und Reihenfolge auf den ASSEN liegen. Als Erstes muß man also versuchen an alle ZWEIEN heranzukommen. Ein Umsortieren innerhalb des Stapels ist nur folgendermaßen möglich: an eine KREUZ-9 kann nur eine KREUZ-8, dann eine KREUZ-7 angelegt werden. Dieses gilt auch für alle anderen Farben.

#### CLOCK

Sinn und Zweck dieses Spiels: die Karten in ihre bestimmten Boxen zu bringen. Nur wenn es einem gelingt als letzte Karte den KÖNIG in seine Box zu bringen, hat man gewonnen.

#### SNAP

?

#### SCORE LINE

Die Punktzahl auf den Würfeln ist horizontal oder vertikal in eine geschlossene 5-er Reihe zu bringen. Nachdem die Reihe voll ist, verschwindet sie und die Reihe ist wieder frei. Sollten die Reihen nun alle belegt sein und man bekommt keinen passenden Würfel dazu hat man 9X die Möglichkeit auf "FREE GO" den Würfel wegzudrücken.

**EIGHT OFF**

Wieder eine Solitaire-Variante. Man hat acht Ablagemöglichkeiten zum Sortieren, allerdings pro Feld nur eine Karte. Die vier ASSE unten links müssen also aufgestockt werden - KARO auf KARO..... AS - 2 - 3 - usw..

**FLOWER GARDEN**

Dieser "Blumengarten" wird ebenfalls nach den Solitaire-Regeln gespielt. Es bedarf also keiner Erklärung.

**SIR TOMMY**

Bei diesem Spiel stehen einem nur vier Ablagefächer zur Verfügung. Das Spielprinzip ist ähnlich wie bei Strategy. Die Karten können nach Belieben abgelegt werden, also weder nach Farbe noch nach Punkten.

**TRAY**

Tray ist ein Verschiebespielchen. Es erübrigt sich eine genaue Erklärung. Alle Buchstaben müssen nach diversen "Verschiebungen" in der richtigen Reihenfolge stehen.

## 1.181 Der Patrizier

Sollte ein Schiff leicht beschädigt im Hafen anlegen, so empfiehlt es sich, alle Waren von Bord zu nehmen. Danach so viele Matrosen wie möglich anheuern und das Schiff zur Reparatur freigeben. Die Mannschaft wird dabei nicht entlassen. Wenn das Schiff wieder seinen ursprünglichen Zustand erreicht hat, erhält man die kuriose Anzahl von -3 Lasten und man kann anschließend das nächstbeste Produkt anwählen (<ENTER>). Nun steht eine Kapazität von 0 Lasten zur Verfügung, was den geneigten Händler aber nicht davon abhält, das renovierte Schiff zu verkaufen. Von dieser Aktion zeigt sich das Bankkonto besonders begeistert, schwillt es doch gleich um mehrere Millionen Taler an.

Bei der Versteigerung sollte man nach dem eigenen Gebot dreimal auf <LEFT MOUSE> drücken. Wenn man schnell genug war, ist die Auktion beendet und man erhält den Zuschlag.

Das Game sollte in Bremen begonnen werden. Dann nach Brügge fahren, einen Kredit aufnehmen und Wein einkaufen. Jetzt auf den Weg nach Bergen machen, den Wein losschlagen und entweder Tran oder Pelze mit nach Brügge nehmen. Wenn man immer diese Handelsroute wählt, schnellt die Zahl auf dem Bankkonto nach oben und man kann seine Position festigen.

In die Kirche gehen und das Weihwasserbecken benutzen. Dann spendet man sein gesamtes Kapital dem Klerus. Ist man nun im Minus geht man zum Kontor und sofort wieder zurück in die Kirche. Jetzt bekommt man von der Kirche ne Menge Geld, wenn man noch zweimal auf <B> drückt.

Im eigenen Hafen Pfeffer kaufen und sofort wieder verkaufen.

Sobald man gefragt wird, ob man ein schnelles oder langsames Spiel möchte, klickt man "JA" an. Jetzt geht Ihr in den Kontor, und geht wieder raus. Darauf geht Ihr zur Werft obwohl Ihr kein Geld habt. In der Werft sucht Ihr euch ein Schiff aus, und klickt es an. Nun heuert Ihr 5 Leute an. Danach geht Ihr wieder in den Kontor und verreist irgendwohin. Kurz

darauf bekommt Ihr ein zweites Schiff (eine KOGGE).

## 1.182 The Pawn

Im Garten des Schloßes den Springbrunnen genau ansehen, man findet eine Münze mit der man bei Honest John einkaufen kann.

## 1.183 pegasus

Level Codes:

11 SCREECH  
21 DRAGONFLY  
31 BEEBOP  
41 CELESTIAL

## 1.184 pengo 2

Gib als Passwort "CHEETAAH" ein. Es erscheint eine Bestätigung und mit <HELP> kommst Du im Spiel in den nächsten Level.

Gib als Passwort "ULTIMATE" ein und Du kommst direkt zum Abspann.

## 1.185 peter beardsley's soccer

Wenn du den Ball hast solltest du <FIRE> gedrückt halten und niemand kann dir den Ball wieder abnehmen.

## 1.186 peters quest - for the love of daphne

Difficulty: EASY

Mit diesem Tip kann man beliebig viele, in diesem Spiel sehr begehrte, Münzen sammeln. Allerdings sollte man es nicht übertreiben, denn bei einer bestimmten Anzahl an Münzen verwandeln sich diese "nur" in ein Extraleben.

Als erstes sollte man sich bis Level 3 hervorgekämpft haben. Da hüpfst man auf die 10. Plattform von links. Hier ist ein Extraleben verborgen, welches man durch einfaches ducken zum Vorschein bringt (genau wie bei den Münzen) Außerdem sind in dem Raum noch 4 Münzen welche man wie das Extraleben einsammelt. Vorsicht! Zwei Plattformen verschwinden nach der Duck-Aktion. Nachdem wir den Level abgegrast haben begehen wir eine Art "Selbstmord" (z.B. gegen Igel springen oder in eine Schlucht stürzen - jedoch nicht über <ESC> !) Jetzt beginnen wir das Level nochmals und sammeln wieder Münzen und Leben ein, die komischerweise nicht verschwunden sind. Da man das Leben gesammelt hat und nachher eines verliert, gleicht sich die Anzahl der Leben wieder aus, die Münzen sind aber nach

wiederholten Anfang des Raumes (Level) enthalten. Man kann also beliebig viele Münzen sammeln ohne das man ein Leben verliert.

Spielt solange bis Ihr 45 (oder mehr) Münzen habt, und beendet den Level indem Ihr alle Herzen findet.

Kauft Euch dann:

Porc. Immunity 20 Coins

Rocket Pack 25 Coins

Die beiden wirksamsten Waffen. Durchspielen sollte jetzt nicht mehr allzu große Probleme bereiten.

## 1.187 pga tour golf

Wer unpassenden Wind hat, der sollte im oberen Menü seine Bilanz über die besten Schläge einsehen und der Wind dreht sich kurz darauf.

## 1.188 phantasia 3

Wenn du dein Gold hinterlegen willst fragt man dich, wieviel es denn sein soll. Tippe hier "9999999" ein und dein Konto geht auf 27.009 Dollar hoch.

## 1.189 phantasy star 2

Der Recorder befindet sich im Biosystem Lab im vierten Level oben rechts. Dort sind auf der Karte vier grüne Quadrate eingezeichnet, das unterste ist der Recorder, er unterscheidet sich nur geringfügig von den anderen Quadraten.

Den Spruch Megid erhält man mit dem Anstieg der Erfahrung und erst kurz vor dem Finale. Start Mist und Moon Dew kann man nicht kaufen, wohl aber in den Dungeons finden. Sobald Shir Level 10 erreicht hat, geht man mit ihr mehrmals in den Toolshop auf Mota. Irgendwann verschwindet sie, und man muß sie daheim wieder abholen. Mit etwas Glück hat sie dann Star Mist im Inventar.

Während der Kämpfe sollte man die Personen wie folgt einteilen:  
Nei-Verteidigung, Rudo-Erfahrung, Amy-Angriff. Jetzt nacheinander rechts, links, hoch, runter drücken, und die Feinde explodieren von alleine.

## 1.190 pinball fantasies

Vor Spielbeginn eingeben:

EARTHQUAKE Rütteln wird nicht mehr mit einem "Tilt" bestraft

EXTRA BALLS 5 Bälle pro Spiel

VACUUM CLEANER löscht alle Einträge in den Highscores

FAIRPLAY

DIGITAL ILLUSIONS Unendlich Kugeln

THESILENTS

---

ANDREAS  
FREDRIK  
ULF  
MARKUS  
HIGHLANDER  
TECHSTUFF

Man spielt wie immer. Ist man beim dritten Ball angekommen, gibt es zwei Möglichkeiten:

1. Man schickt den dritten Ball ins Spiel und hämmert dann ein paarmal auf <SPACE>.
2. Man spielt erst ein paar Punkte heraus und gibt dann <SPACE> ein paar Schläge.

Erst ertönt eine andere Musik und man kann die Worte TILT lesen. Darauf geht der Ball verloren. Aber nun kann man das Spiel mit drei neuen Bällen weiterspielen und der bereits erhaltene Punktestand wird erhalten.

### 1.191 pinball fantasies cd<sup>32</sup>

Wenn man sichergehen will, immer den Extraball zu bekommen, drücke sofort den roten Knopf wenn der dritte Ball ins Aus geht.

Falls dieses nicht funktionieren sollte gilt folgendes: Wenn man den letzten Ball verliert steht oben eine Zahl. Drücke den gelben Knopf genauso oft.

So man eine Tastatur hat, sollte man folgendes eingeben:

"extra balls" zwei Extrabälle

"gravity" Ball reagiert ultrasensibel auf die Gravitation

### 1.192 pinball magic

Wenn die "Tür" mal offen ist, braucht man nur noch <F4> zu drücken, um in den nächsten Level zu kommen.

### 1.193 pipe mania

Paßwörter: GRIP,TICK,DOCK (DUCK ?),OOZE,BLOB,BALL,WILD.

### 1.194 pipeline

Level Codes:

- 1 Fold
- 2 Tear
- 3 Duct
- 4 Eyes
- 5 Peas
- 6 Pods
- 7 Eggs

## 1.195 pipeline 2 & 3

Im Spiel <FIRE> und <HELP> gleichzeitig gedrückt, befördert einen in den nächsten Level.

## 1.196 pirates

Probleme bei Inbesitznahme von Städten? Normalerweise muß man immer die Lauf bzw. Schiffssequenzen durchstehen. Mann kann aber auch direkt zur Schwertsequenz übergehen, wenn man von Land aus angreift, indem man ganz knapp an der Küste in die Stadt geht.

Wenn man gegen eine große Überzahl kämpft, keine Panik bekommen, Longsword wählen und die schwere Attacke wählen (<FIRE> und nach links oben). Es kann zwar sein, daß wir bis auf einen Mann geschlachtet werden, jedoch werden wir gewinnen, dann einfach SEND A PRIZE CREW anwählen und man hat wieder genug Piraten.

## 1.197 pit fighter

Man tippe während des Spiels an einer beliebigen Stelle "LOBSTERS" ein, und schon kann man mit den Tasten des Ziffernblocks die entsprechende Runde wählen. <L>, <G> und <C> führen in ganz bestimmte Kämpfe.

<L> Elimination Round

<G> Grundge Round

<C> Final Championship Round

## 1.198 The Plague

Unendlich Leben: Im Loadingscreen <LEFT MOUSE> gedrückt halten und dann <FIRE> drücken. (funktioniert nur bei der Pre-Version).

Wer seinen Hintergrund selbst zeichnen will, ihm aber die Punkte fehlen, stelle sich an eine Stelle, an der die Gegner nach dem Abschießen wieder erscheinen (z.B. vor dem Brunnen mit den Augen im 1.Level).

Einen Punktestand bekommen, der mit einer 3 endet, <P> und danach <ESC> drücken. Wenn man gefragt wird, ob man nochmals spielen will «NO» angeben. Im Titelscreen

"KOM JE ILLEGAAL DOOR DE PLAAG DAN GRIJPT DE JUNGLE COMMAND JE IN DE KRAAG" eingeben und mit <RETURN> beenden (der Rand sollte nun grün werden).

<FIRE> drücken, um ins Spiel zurückzukehren. Jetzt verfügen wir über unendlich viele Leben. (Dies alles muß jedoch imersten Level geschehen und zwar bevor man das erste Mal gekillt wurde.)

### 1.199 platman

Im Titelscreen (bei START/OPTIONS) "TTF" eingeben und <RETURN> drücken. Der Bildschirm blinkt rot auf und im Spiel hat man 99 Leben.

### 1.200 platoon

Im Titelscreen lediglich "HAMBURGER HILL" eingeben und im Verlauf des Spieles mit <F1> bis <F4> die Level überspringen.

### 1.201 player manager

Du mußt neun Spieler aus deinem Team nehmen und dann einige Spiele bestreiten. Nach drei verlorenen Spielen bietet man dir immense Sponsorengelder an.

### 1.202 plebs

Im Spiel <'> drücken (neben <ß>) und ihr kommt in den nächsten Level.

In der Demoversion:

Lösche aus dem Unterverzeichniss von plebs-data die Dateien "levell\_1.map" bis "levell\_18.map" und ändere "level3\_1.map" bis "level3\_15.map" in "levell\_1.map" bis "levell\_15.map". Das gleiche kann man auch bei "level5\_1.map" bis "level5\_15.map" machen.

Nach dem Starten dem Spiels kann man sich jetzt mit <'> die Level ansehen. Richtiges Spielen ist allerdings nicht möglich.

### 1.203 pod

Zur Levelanwahl im Titelscreen eingeben: "BIGCOUNTRYxx". Die xx stehen dabei für die gewünschte Levelnummer (01 - 60). Danach <F1> für einen oder <F2> für zwei Player.

### 1.204 poing

Zum geheimen Leveleditor kommt man mit <LEFT SHIFT>+<[>. Dort könnt Ihr dann <?> drücken, worauf der Editor weitere Hinweise gibt.

## 1.205 police quest

Wenn man den Kollegen Jack Robb anruft (5552622) und sein Mitleid über den Rauschgifttot seiner Tochter ausdrückt bekommt ihr 2 Extrapunkte.

Zum Briefing gehen, Zeitung lesen, an rechten oberen Tisch gehen, Fach auf Nachrichten untersuchen, im Korridor Radio und Autoschlüssel nehmen und alles aus Kabine im Badezimmer. Zum Parkplatz und ums Auto gehen, darin umsehen und den Gummiknüppel aus der Autotür nehmen. Nun auf die Straße. Nach der Funkmeldung Sirene an und zur Unfallstelle fahren, dort Unfallwagen untersuchen, Zentrale benachrichtigen, Zeugen ausfragen und wegfahren nachdem der Chef erschienen ist. Nach dem Funkruf zu Carols Caffein Castle fahren, an Tisch setzen, nach dem Anruf gehts wieder weiter. Den roten Sportwagen anhalten, der eine Ampel bei rot überfahren hat, Zentrale das Kennzeichen durchgeben, Fahrschein verlangen und Strafzettel geben. Zu Carols Caffein Castle fahren, Rocker bei Wino Willis auffordern, die Motorräder wegzufahren und dann den Gummiknüppel benutzen. Auf der Straße den betrunkenen Fahrer anhalten, Alkoholtest durchführen, Handschellen anlegen, seine Frage mit Nein beantworten und ihn ins Gefängnis wegen Betrunkenen Fahrens fahren (Vor'm Gefängnis die Pistole in Fach neben Tür legen). Auf der Straße den Drogendealer anhalten, Unterstützung rufen, ihm sagen, daß er ihn anschießen soll, danach die Pistole des Dealers dem Kollegen geben, Auto untersuchen, die Sachen dort dem Kollegen geben, und den Dealer ins Gefängnis fahren. Der Mann wird dort wegen Drogenbesitzes eingelocht und man fährt zurück ins Büro. Wegen der Nachricht muß man eine Dusche nehmen und mit Lt. Morgan sprechen. Danach der Beweisaufnahme den beschlagnahmten Revolver zeigen und die dort gefundene Nummer in Polizeicomputer eingeben. Akte aus Schrank, Poster vom Clipboard, Schlüssel und Funkgerät nehmen; alles ansehen und zum Gericht fahren um eine Freilassung zu verhindern. Bei der Richterin erst anmelden und, nachdem man vorgelassen wurde, die Beweise vorlegen (das Kennzeichen ist die Tätowierung). Jetzt schnell zum Gefängnis wo man die Freilassung gerade noch verhindern kann. von der Polizeistation aus fährt man mit Laura zum Park, hinter'm Busch in Deckung gehen, während Laura das Auto außer Sichtweite bringt. Nun warten. Irgendwann erscheinen zwei Dealer und geraten wegen der Ware in Streit. Laura anfunken, Revolver ziehen, "Hände hoch" rufen, Laura anfunken, hinter Busch hervorkommen, Mann in Schach halten und wenn er sich ergibt, Handschellen anlegen, ihm Rechte vorlesen und durchsuchen und befragen. Nun beide im Gefängnis als Drogendealer abliefern. Jetzt zum Blue Room und mit Jack reden. Zurück ins Büro, wo Notiz auf Tisch liegt. Sonny's Freundin Marie wartet im Gefängnis auf ihn. Man bekommt ihre Zusage, wenn man fragt, ob sie bei der Hotelsache helfen will. Auf dem Rückweg zum Cotton Cove fahren, Leiche genau untersuchen und die Zentrale anfunken. In Lt. Morgan's Büro wird man in einen Plan eingewiesen. Dazu muß man sich verkleiden (Anzug und Stock) und zum Haarefärben unter die Dusche (Bleichmittel in die Haare schmieren und kräftig spülen). Wieder in Lt. Morgan's Büro erfährt man von Kathy's Tod und wird in weitere Details eingewiesen. Jetzt die Nummer auf Telefon merken und zum Hotel fahren. Nach dem Portier läuten, Zimmer mieten und bezahlen. Zur Bar gehen, wo Marie schon wartet, doch der Barkeeper beißt nicht an. Nochmals, aber alleine zur Bar gehen, während der Unterhaltung Geld zeigen, mit Marie auf Sonny's Zimmer gehen, Lt. Morgan anrufen, mit "O" Auskunft wählen, nach Taxi-Nummer fragen, Taxi bestellen und Marie verschwindet. Das Geld macht beim Barkeeper den Weg ins Spielzimmer frei, wo man pokert. Das imponiert einem Mitspieler (Frank) so sehr, daß er

einen zu einem noch größeren Spiel auffordert. Zusagen, zurück ins Zimmer gehen und Bad nehmen. Nachdem man Füller und Geld bekommen hat, dem Barkeeper das Paßwort von Frank sagen, wieder zum Spieltisch gehen, spielen, dann mit Frank zu seinem Zimmer gehen und immer die Kollegen per Funk verständigen. Wenn er das Zimmer verläßt, schnell noch mal funken. Er will Sonny jetzt erschießen, doch die Kollegen kommen rein. Sonny schmeißt sich auf den Boden, Frank wird angeschossen und bekommt lebenslänglich...Ende...

## 1.206 police quest 2

Bevor man das Auto verläßt, Handschuhfach öffnen, die Karte darin umdrehen und die Nummer baldmöglichst zum Öffnen des Spinds verwenden. Auch noch unbedingt das Schlüsselbund nehmen. Nun an den Schreibtisch in der Homicide-Abteilung gehen und in den Korb und die (geöffnete) Schublade gucken, Leserbrief und Briefftasche angucken, und dann die Tasche mitnehmen. Ein Blick aufs schwarze Brett sollte sofortige Schießübungen folgen lassen. Dienstautoschlüssel noch mitnehmen. Ein sicheres Treffen der Zielscheibe erfordert einen Schaden, den man sich angucken sollte; Hörschäden durch Tragen eines Ohrschützers verhindern. Jetzt Extramunition mitnehmen, Ohrenschützer zurück geben und Raum verlassen. Zurück im Büro Foto von Bains besorgen und mit Ermittlungen im Gefängnis beginnen, bevor man das Gebäude aber betritt, die Pistole in den dafür gedachten Ort einschließen. Zur Ermittlung nach Fluchtauto, Bains, Pate und Zeugen zur Vernehmung fragen. An der Oak Tree Mall die Tür des anderen Autos öffnen, "Fingerprint powder" auf das Handschuhfach legen und dieses nach Zeugenbefragung per Funk mitteilen. Nach Vernehmung der Joggerin an der Cotton Cove und dem erfolglosen Schußwechsel mit Bains sollte man nach dessen Verfolgung wieder mal das Radio benutzen. Nach Untersuchung des Tatortes am Flußufer entdeckt man neben Schleifspuren Blut und Fußabdrücke, die man zum Beweis an sich nimmt. Photos vom Tatort zeichnen Müll durchwühlen und nach Leichen tauchen; dafür jedoch die Sauerstoffflasche mit dem größten Inhalt nehmen. Beim Absuchen des Flußgrundes findet man neben einem "badge", unter Felsen die Leiche von Pate. Nach einer Radiomeldung bekommt man wenig später selbst eine und fährt zum Flughafen. An der bekannten Stelle befindet sich wieder ein Auto, das man auch durchsuchen sollte. Nach Funk-Mitteilung überquert man per Ampelbetätigung sicher die Straße. Am Ticketschalter erhält man Hinweise durch Vorzeigen des Bildes von Bains aus der Gefängnisakte und einem Blick auf die Liste. Flugticket nach Houston kaufen; Kontrollen passiert man durch Vorzeigen der Polizeimarke. Im Flugzeug den Sicherheitsgurt anlegen, auf die Liste einer Autovermietung gucken und den Wasserbehälter der mittleren Toilette öffnen und den elektrischen Händetrockner benutzen. Vor der Fahrt zum Hauptquartier mehrmals das Radio benutzen. Nach Buchung bisher gesammelter Beweismittel entdeckt man in dem Korb eine Mitteilung. Zum Telefon greifen, 0 für Auskunft wählen und nach der Nummer von Marie Wilkans fragen. Beim Abend bei Arnies wird man die Blumen wie auch mehrere Küsse los; nach dem Essen zahlen. Am nächsten Tag entdeckt man bei Untersuchung der Leiche im Kofferraum die Ecke eines Briefes mit Adresse. Unter den Körper des Toten gucken. Dem Inhaber von Snugglers Inn zeigt man seine Polizeimarke und das Photo von Bains. Den Durchsuchungsbefehl bekommt man beim "Dispatch".

Damit bekommt man die Zimmerschlüssel, mit denen man die Tür vorsichtig öffnen muß. Im Raum findet man Blut, das Gegenstück zur Briefecke, Marie's Lippenstift und Colby's Visitenkarte. Nun zu Marie fahren. Nach einem Blick auf die Haustür die Tür öffnen, wohinter ein Chaos ist. Im Aschenbecher entdeckt man eine Notiz von Bains. Danach schnell zurück ins Quartier fahren. Nach einem Blick in den Korb Colby telefonisch warnen und die Polizei in Steelton informieren. Jetzt fürs Schießen üben. Am Flughafen ein Flugticket nach Steelton kaufen. Wenn die Stewardess zu Boden fällt, mit geladener Waffe aufstehen, auf Flugzeugentführer schießen, und auf zweiten Entführer schießen. Jetzt muß man noch die Bombe finden und entschärfen. Das Werkzeug dazu holt man sich aus der Tasche des maskierten Mannes, der Bombenkonstruktionsplan befindet sich im Turban des unmaskierten Entführers. Vor Entschärfen der sich im Papierspender befindlichen Bombe den Plan genau durchlesen. Wenn man in Steelton ist, die Walkie Talkies an sich nehmen. Benötigt werden diese kurz darauf beim Angriff des Räubers, um Keith zur Unterstützung herbeizurufen. Nach Aussprache mit dem Räuber und Lesen der Rechte entdeckt man im rechten Teil des Parks einen Schacht, der in die Kanalisation führt. Die methangasverseuchte Gegend kann nur schnelles Durchlaufen überwunden werden. Durch Hochklettern der Leiter und Öffnungsversuch des Deckels wird Bains angelockt, der jedoch wieder fliehen kann. Mit einer in einem Wandschrank gefundenen Gasmaske gelangt man schließlich an eine Tür, und kann Marie retten, nachdem man sie beruhigt und von ihren Fesseln befreit hat. Nun muß man nur noch Bains aus dem Hinterhalt von links mit einigen Schüssen fertigmachen.

## 1.207 pool of radiance

Es gibt eine einfache Möglichkeit, seinen Barbestand aufzustocken. Dazu gibt man das ganze Geld an einen Charakter und geht in eine Taverne. Dort setzt man das ganze Geld. Wenn man gewinnt, hört man auf zu spielen und geht. Ansonsten spielt man weiter und setzt 0 Geldstücke. Das Programm vergißt, das verlorene Geld abzuziehen und man kann sein Glück nochmal versuchen.

Hat man ein paar Jewels und Gemms gibt man sie einem NPC, sucht einen einfachen Kampf und tötet dabei den NPC mit (Attack Ally:yes). So bekommt man Experience Punkte.

## 1.208 popeye 2

Level Codes:

SUBURBAN  
SOOTY  
DUCKULA

## 1.209 populous

---

Im Titelbildschirm "KILLUSPAL" eingeben --> Sprung zu Level 999.

Landschaft mit Maximum von 200 Menschen füllen --> zwingt eines der drei versteckten Monster zu erscheinen.

Erst "Conquest Game" normal laden und "Game Setup" Icon anklicken. Dann "Custom Game" auswählen und zu "Game Options" gehen und alles was gewünscht ist ändern. Am Ende auf "Evil" klicken, dann "Two Players" und "Cancel". Der Feind ist nun nicht in der Lage die Landschaft zu ändern (er macht also keine Fortschritte!).

Im "Options Screen" beim "Conquest Game" kannst Du eine Zahl von 0 bis 32768 eingeben. Danach erstellt der Computer eine Welt. (einige neue Level sozusagen)  
Level Codes:

0 GENESIS	1 HURTOUORD	2 JOSAMAR	3 TIMUSLUG	4 CALDIEHILL
5 SCOQUEMET	6 SWAUER	7 KILLPEING	8 EOAOZORD	9 BURWILCON
10 MORINGILL	11 NIMIHILL	12 BILCEMET	13 RINGMPED	14 WEAVHIPHAM
15 ALPOUTOND	16 BADAACON	17 IMMUSILL	18 HOBDIETORY	19 BUGQUEEND
20 SHADTED	21 CORPEHAM	22 BINOZOND	23 SADWILLOW	24 LOWINGICK
25 QAZITORY	26 VERYMEEND	27 MINMPME	28 HAMHIPOLD	29 FUTOUTBOY
30 SUZALOW	31 DOUUSICK	32 SHIDIEHOLE	33 HURTLOPLAS	34 JOSTME
35 TIMPEOLD	36 CALOZBOY	37 SCOWILDOR	38 SWAINGPAL	39 KILLOHOLE
40 EOAMELAS	41 BURMPAL	42 MORHIPPIIL	43 NIMOUTJOB	44 BILADOR
45 RINGGBPAL	46 WEAVINPERT	47 ALPLOPOUT	48 BADTAL	49 IMMPEPIL
50 HOBOZJOB	51 BUGWILLIN	52 SHADOGODON	53 COROPERT	54 BINMEOUT
55 SADMPPT	56 LOWHIPBAR	57 QAZOUTER	58 VERYELIN	59 MINGBDON
60 HAMINMAR	61 FUTLOPLUG	62 SUZTT	63 DOUPEBAR	64 SHIOZER
65 HURTIKEING	66 JOSOGOORD	67 TIMOMAR	68 CALMELUG	69 SCOMPHILL
70 SWAHIPMET	71 KILLQAZED	72 EOAEING	73 BURGBORD	74 MORINCON
75 NIMLOPILL	76 BILTHILL	77 RINGOXMET	78 WEAVEAED	79 ALPIKEHAM
80 BADOGOOND	81 IMMOCON	82 HOBMEILL	83 BUGMPTORY	84 SHADKOPEND
85 CORQAZME	86 BINEHAM	87 SADGBOND	88 LOWINLOW	89 QAZLOPICK
90 VERYYTORY	91 MINOXEND	92 HAMEAME	93 FUTIKEOLD	94 SUZOGOBOY
95 DOUOLOW	96 SHIMEICK	97 HURTDIHOLE	98 JOSKOPLAS	99 TIMQAZAL
100 CALEOLD	101 SCOGBBOY	102 SWAINDOR	103 KILLSODPAL	104 EOAYHOLE
105 BUROXLAS	106 MOREAAL	107 NIMIKEPIL	108 BILOGOJOB	109 RINGUDOR
110 WEAVDEPAL	111 ALPDIPERT	112 BADKOPOUT	113 IMMQAZT	114 HOBEPIL
115 BUGGBJOB	116 SHADASLIN	117 CORSODDON	118 BINYPERT	119 SADOXOUT
120 LOWEAT	121 QAZIKEBAR	122 VERYQUEER	123 MINULIN	124 HAMDEDON
125 FUTDIMAR	126 SUZKOPLUG	127 DOUQAZHILL	128 SHIEBAR	129 HURTCEER
130 JOSASING	131 TIMSODORD	132 CALYMAR	133 SCOOXLUG	134 SWAEAHILL
135 KILLDIEMET	136 EOaqueed	137 BURUING	138 MORDEORD	139 NIMDICON
140 BILKOPILL	141 RINGINGTORY	142 WEAVIMET	143 ALPCEED	144 BADASHAM
145 IMMSODOND	146 HOBYCON	147 BUGOXILL	148 SHADUSTORY	149 CORDIEEND
150 BINQUEME	151 SADUHAM	152 LOWDEOND	153 QAZDILOW	154 VERYWILICK
155 MININGHOLE	156 HAMIEND	157 FUTCEME	158 SUZASOLD	159 DOUSODBOY
160 SHIYLOW	161 HURTAICK	162 JOSUSHOLE	163 TIMDIELAS	164 CALQUEAL
165 SCOUOLD	166 SWADEBOY	167 KILLOZDOR	168 EOAWILPAL	169 BURINGPERT
170 MORILAS	171 NIMCEAL	172 BILASPIL	173 RINGHIPJOB	174 WEAVOUTLIN
175 ALPAPAL	176 BADUSPERT	177 IMMIDIEOUT	178 HOBQUET	179 BUGUPIL
180 SHADPEJOB	181 COROZLIN	182 BINWILDON	183 SADINGMAR	184 LOWIOUT
185 QAZCET	186 VERYMPBAR	187 MINHIPER	188 HAMOUTING	189 FUTADON
190 SUZUSMAR	191 DOUDIELUG	192 SHIQUEHILL	193 HURTTBAR	194 JOSPEER
195 TIMOZING	196 CALWILORD	197 SCOINGCON	198 SWAILUG	199 KILLMEHILL
200 EOAMPMET	201 BURHIPED	202 MOROUTHAM	203 NIMAORD	204 BILUSCON

205 RINGINILL 206 WEAVLOPTORY 207 ALPTMET 208 BADPEED 209 IMMOZHAM  
210 HOBWILOND 211 BUGINGLOW 212 SHADOILL 213 CORMETORY 214 BINMPEND  
215 SADHIPME 216 LOWOUTOLD 217 QAZAOND 218 VERYGBLOW 219 MININICK  
220 HAMLOPHOLE 221 FUTTEND 222 SUZPEME 223 DOUOZOLD 224 SHIWILBOY  
225 HURTOGODOR 226 JOSOICK 227 TIMMEHOLE 228 CALMPLAS 229 SCOHIPAL  
230 SWAOUTPIL 231 KILLEBOY 232 EOAGBDOR 233 BURINPAL 234 MORLOPPERT  
235 NIMTLAS 236 BILPEAL 237 RINGEAPIL 238 WEAVIKEJOB 239 ALPOGOLIN  
240 BADOPAL 241 IMMMEPERT 242 HOBMPOUT 243 BUGHIPT 244 SHADQAZBAR  
245 COREJOB 246 BINGBLIN 247 SADINDON 248 LOWLOPMAR 249 QAZTOUT  
250 VERYOXT 251 MINEABAR 252 HAMIKEER 253 FUTOGOING 254 SUZODON  
255 DOUMEMAR 256 SHIMPLUG 257 HURTKOPHILL 258 JOSQAZMET 259 TIMEER  
260 CALGBING 261 SCOINORD 262 SWALOPCON 263 KILLYLUG 264 EOAOXHILL  
265 BUREAMET 266 MORIKEED 267 NIMOGOAM 268 BILOORD 269 RINGDECON  
270 WEAVDIILL 271 ALPKOPTORY 272 BADQAZEND 273 IMMEED 274 HOBGBHAM  
275 BUGINOND 276 SHADSODLOW 277 CORYILL 278 BINOXTORY 279 SADEAEND  
280 LOWIKEME 281 QAZOGOOLD 282 VERYUOND 283 MINDELOW 284 HAMDICK  
285 FUTKOPHOLE 286 SUZQAZLAS 287 DOUEME 288 SHIGBOLD 289 HURTASBOY  
290 JOSSODDOR 291 TIMYICK 292 CALOXHOLE 293 SCOEALAS 294 SWAIKEAL  
295 KILLQUEPIL 296 EOAUBOY 297 BURDEDOR 298 MORDIPAL 299 NIMKOPPERT  
300 BILQAZOUT 301 RINGIAL 302 WEAVCEPIL 303 ALPASJOB 304 BADSODLIN  
305 IMMYPAL 306 HOBOXPERT 307 BUGEAOUT 308 SHADDIET 309 CORQUEBAR  
310 BINUJOB 311 SADDELIN 312 LOWDIDON 313 QAZKOPMAR 314 VERYINGLUG  
315 MINIT 316 HAMCEBAR 317 FUTASER 318 SUZSODING 319 DOUYDON  
320 SHIOXMAR 321 HURTUSLUG 322 JOSDIEHILL 323 TIMQUEMET 324 CALUER  
325 SCODEING 326 SWADIORD 327 KILLWILCON 328 EOAINGILL 329 BURIHILL  
330 MORCEMET 331 NIMASED 332 BILSODHAM 333 RINGOUTOND 334 WEAVACON  
335 ALPUSILL 336 BADDIETORY 337 IMMQUEEND 338 HOBUED 339 BUGDEHAM  
340 SHADOZOND 341 CORWILLOW 342 BININGICK 343 SADITORY 344 LOWCEEND  
345 QAZASME 346 VERYHIPOLD 347 MINOUTBOY 348 HAMALOW 349 FUTUSICK  
350 SUZDIEHOLE 351 DOUQUELAS 352 SHIUME 353 HURTPEOLD 354 JOSOZBOY  
355 TIMWILDOR 356 CALINGPAL 357 SCOIHOLE 358 SWACELAS 359 KILLMPAL  
360 EOAHIPPIL 361 BUROUTJOB 362 MORADOR 363 NIMUSPAL 364 BILDIEPERT  
365 RINGLOPOUT 366 WEAVTAL 367 ALPPEPIL 368 BADOZJOB 369 IMMWILLIN  
370 HOBINGDON 371 BUGIPERT 372 SHADMEOUT 373 CORMPT 374 BINHIPBAR  
375 SADOUTER 376 LOWALIN 377 QAZUSDON 378 VERYINMAR 379 MINLOPLUG  
380 HAMTT 381 FUTPEBAR 382 SUZOZER 383 DOUWILING 384 SHIINGORD  
385 HURTOMAR 386 JOSMELUG 387 TIMMPHILL 388 CALHIPMET 389 SCOOUTED  
390 SWAAING 391 KILLGBORD 392 EOAINCON 393 BURLOPILL 394 MORTHILL  
395 NIMPEMET 396 BILOZED 397 RINGIKEHAM 398 WEAVOGOOND 399 ALPOCON  
400 BADMEILL 401 IMMPTORY 402 HOBHIPEND 403 BUGOUTME 404 SHADEHAM  
405 CORGBOND 406 BININLOW 407 SADLOPICK 408 LOWTTORY 409 QAZPEEND  
410 VERYEAME 411 MINIKEOLD 412 HAMOGOBOY 413 FUTOLOW 414 SUZMEICK  
415 DOUMPHOLE 416 SHIHIPLAS 417 HURTQAZAL 418 JOSEOLD 419 TIMGBBOY  
420 CALINDOR 421 SCOLOPPAL 422 SWATHOLE 423 KILLOXLAS 424 EOAEAL  
425 BURIKEPIL 426 MOROGOJOB 427 NIMODOR 428 BILMEPAL 429 RINGDIPERT  
430 WEAVKOPOUT 431 ALPQAZT 432 BADEPIL 433 IMMGBJOB 434 HOBINLIN  
435 BUGLOPDON 436 SHADYPERT 437 COROXOUT 438 BINEAT 439 SADIKEBAR  
440 LOWOGOER 441 QAZOLIN 442 VERYDEDON 443 MINDIMAR 444 HAMKOPLUG  
445 FUTQAZHILL 446 SUZEBAR 447 DOUGBER 448 SHIINING 449 HURTSODORD  
450 JOSYMAR 451 TIMOXLUG 452 CALEAHILL 453 SCOIKEMET 454 SWAGOED  
455 KILLUING 456 EOADEORD 457 BURDICON 458 MORKOPILL 459 NIMQAZTORY  
460 BILEMET 461 RINGCEED 462 WEAVASHAM 463 ALPSODOND 464 BADYCON  
465 IMMOXILL 466 HOBEATORY 467 BUGIKEEND 468 SHADQUEME 469 CORUHAM  
470 BINDEOND 471 SADDILOW 472 LOWKOPICK 473 QAZQAZHOLE 474 VERYIEND  
475 MINCEME 476 HAMASOLD 477 FUTSODBOY 478 SUZYLOW 479 DOUOXICK  
480 SHIEAHOLE 481 HURTDIELAS 482 JOSQUEAL 483 TIMUOLD 484 CALDEBOY  
485 SCODIDOR 486 SWAKOPPAL 487 KILLINGPERT 488 EOAILAS 489 BURCEAL

490 MORASPIL 491 NIMSODJOB 492 BILYDOR 493 RINGAPAL 494 WEAVUSPERT  
 0 SHISODING (Gleich GENESIS)

Man muß nur im Conquest-Modus am Anfang auf "New Game" klicken und dann einen der Namen eingeben, die unter den Wappen im Codeheftchen stehen und schon müssen 16 fiese Welten mehr unseren Erdbeben standhalten.

800 SHIOGOAL  
 801 HURTUOLD  
 802 JOSDEBOY  
 803 TIMDIDOR  
 804 CALKOPPAL  
 805 SCOQAZPERT  
 806 SWAELAS  
 807 KILLCEAL  
 808 EOAASPIL  
 809 BURSODJOB  
 810 MORYDOR  
 811 NIMOXPAL  
 812 BILEAPERT  
 813 RINGDIEOUT  
 814 WEAQUET  
 815 ALPUPIL

## 1.210 populous ii

Cheats:

Bei Personenwahl als Passwort eingeben ADKITAKDVGZLXGWZ

--> sehr starke Person

oder auch folgende:

AEADBDBSCRUSNZGAF  
 FJECVTSUNTGJVAZV  
 ADKIUCKBZNZEFIWX  
 ADKIUCMCZNDIFINL  
 ADKIUCJDZNLWCIOZ

Ins Menü Create Your Deity gehen, Charakter laden und als Paßwort DKNPJAEEMEJMMFAFDOD eingeben. Dann begeben Sie sich in das Conquer Menü, tippen den Namen des zuletzt gespielten Levels ein (z.B. 000MAC für Level 70) und schon hat man volle Energie für alle Katastrophen der jeweiligen Welt.

Blitz mit linker Maustaste aktivieren (Taste festhalten), 1 drücken und halten, Maustaste loslassen, Blitz auf gewünschte Stelle setzen, Mausklick, 1 loslassen --> Blitz bleibt längere Zeit und verschwindet nicht sofort und Manna nimmt nicht ab

Special Codes:

MUSIC zwar ätzend, aber anders als der Herzschragsound.

Alle Kämpfer sind gegen eine bestimmte Katastrophe immun:

Achilles Feuer  
 Adonis Sümpfe  
 Helena Wasser  
 Heracles Erdbeben

## Odysseus Blitze

Versucht in höheren Levels um die Städte des Gegners viele Bäume anzupflanzen, die brennen so schön.

Die erste wichtige Übung erwartet Euch bei der Erstellung Eures eigenen Charakters (Gesicht). Je nach Einstellung reagiert nämlich der Computer auf Euch. Sieht Euer Gott eher wie ein kleiner Schlauer aus (Gelehrtenhut) reagiert der Computer dementsprechend und geht zu einer subtileren Taktik über, sieht Euer Gott eher einem Krieger ähnlich (Helm, unfreundlicher Mund :-[]) werdet Ihr wesentlich heftiger attackiert. Ich habe mir die unfreundlichste Vissage verpaßt, die ich zusammenstellen konnte und bin damit eigentlich immer sehr gut ausgekommen. Der Computer reagierte - grob vereinfacht - nach dem selben Prinzip: möglichst schnell einen Ritter erschaffen. Hier kann man ihn äußerst böse erwischen, indem man ihn daran hintert seinen Führer am päpstlichen Magneten stark genug werden zu lassen oder ihn schlichtweg vernichtet. Dies ist einfach mit einem Blitz zu bewerkstelligen, der ja doch sehr häufig zur Verfügung steht. Ansonsten läßt man die zum Magneten laufenden Mannen in Sümpfen, oder Erdspalten (Erdbeben) verschwinden, was ihn stets einen Haufen Mana und Anhänger kostet. Besonders spaßig wird die Sache, wenn Ihr die heiligen Brunnen um seinen Magneten einsetzt, die dort hineinfallende Leute auf die Eure Seite überlaufen lassen. Schaltet jetzt doch mal auf den Kampfmodus :-] ...

Der Computer reagiert hier trotz vieler "Verluste" meist (kommt aber ganz auf den gegnerischen Gott an) sehr trotzig und versucht es an anderer Stelle wieder und wieder. Da seine Leute während dieser Zeit jedoch nicht siedeln können, bleibt Euch genug Zeit, den in späteren Leveln doch öfter vorkommenden "Materialvorsprung" wieder aufzuholen. Einen kleinen Haken hat die Sache schon: Ihr dürft Ihn nie dazu kommen lassen, den Ritter fertigzustellen. Hier heißt es am Ball bleiben!! Schafft der Computer es dennoch, ist meist nicht mehr viel zu machen, da oft die nötigen Gewalten fehlen, denn Ritter sind gegen alle Effekte aus Ihrem Bereich immun!!!! Dies hat aber auch Positives. Hat man selber einen Ritter erschaffen, kann man ihm getrost mit Effekten aus seiner Kategorie "zur Hand gehen".

Noch ein allgemeiner Hinweis: Wer das Spiel vernünftig spielen will, der schaltet zu Beginn eines Levels NICHT den Computer Assist ein. Der Assist hat eine etwas außergewöhnliche Methode das Land um ein Haus einzuebnen. Nicht selten beginnt er seine Arbeit erst "in zweiter Reihe" und baut das Land nicht direkt bei Eurem ersten Haus auf bzw. ab. Da am Anfang oft nur sehr wenig Mana zu Verfügung steht, hat er dies manchmal schon verbraucht, bevor das Haus auch nur eine Stufe größer geworden ist, und dann dauert es endlos bis das kleine Häuslein weiteres Mana produziert hat. Hat man erstmal 3-4 Burgen, kann man ihn jedoch durchaus einschalten, dann ist er meist schneller als von Hand, da das Herumfahren auf der Landkarte ohne Turbokarte doch ziemlich Zeit in Anspruch nimmt. Leider darf man den Computer aber auch jetzt nicht aus den Augen lassen. Wenn sich 2 Häuser auf verschiedenen Ebenen befinden, dann baut er das Land ab, um das Haus auf der unteren Ebene zu vergrößern, merkt, daß er das obere Haus verkleinert hat, baut wieder auf etc. etc. Er hängt dann an der Stelle fest und verschwendet Eure Energie.

Ein paar kurze Anmerkungen zu den verschiedenen Landschaften, die in Eurer Taktik berücksichtigt werden sollten:

Gras-Landschaft:

Nicht sehr schwierige Witterung, Eure Leute verlieren nicht allzuviel Energie beim Umherlaufen, Ihr könnt sie also ruhig aus den Häusern jagen, wenn die Energie eines Hauses (Fahne) noch relativ gering ist.

Eis-Landschaft:

Hier sollte man schon etwas vorsichtiger sein und darauf achten, daß Eure Anhänger nicht allzulange nach einem Stück Land suchen müssen, sie verlieren wesentlich schneller Energie.

Wüste: Ähnlich Eis.

Sumpf: Dies ist das ungemütlichste Szenario, Eure Leute sterben extrem schnell. Auch Ritter verlieren ziemlich schnell Ihre Energie und sind deshalb nicht ganz so effektiv wie in anderen Leveln. Der Vorteil an der Geschichte ist, daß diverse Gewalten wie Basalt oder Vulkane, die das Land unbrauchbar machen, eine noch größere Wirkung entfalten. Die nach Land suchenden Männlein sind bald von der Landkarte verschwunden. Ist wenig Platz vorhanden, empfiehlt es sich, Eure eigenen Leute "sich zu vereinigen".

- Wenn es Euch möglich ist, auf feindlichem Gebiet eine Wasserfläche freizumachen (notfalls eigene Leute mit Magneten dorthin beordern), diese sofort mit massiv Strudeln bedecken, jeder Strudel gräbt 4 Landeinheiten ab.

- Ganz gemein ist es, an stark bevölkerten gegnerischen Plätzen viele Bäume zu pflanzen und diese dann anzuzünden. Effektiv!

- In Leveln, wo es Euch verwehrt ist, Land auf/abzubauen, könnt Ihr Sümpfe, Lavagestein (Vulkan) oder sonstige gegnerische Gewalten mit Blumen überpflanzen und wieder in fruchtbares Land verwandeln.

- Ich halte den Vulkan für die effektivste Waffe!!

- Stadtmauern sind recht nützlich, anrennende Gegner kommen nicht so einfach durch, was Zeit bringt. Außerdem gilt hier: der Angreifer benötigt doppelt so viele Leute wie der Verteidiger.

- Verpestete Bewohner zu Ritter ernennen, sie laufen zum Feind. Besser ist es, wenn man sie mit den heiligen Brunnen zum Gegner überlaufen läßt. Hier ist jedoch Vorsicht geboten, man sollte einer weiteren Ausbreitung mit allen Mitteln entgegenwirken!

- Helen of Troy ist extrem wirkungsvoll! Sie verliert kaum Energie, man kann also bedenkenlos eine ganze Horde davon erschaffen. Bezirzte Gegner bringen kein Mana mehr!

- Nach einer Flut auch gleich ein paar Strudel (kann man auch durch Wirbelwind erreichen) einsetzen, damit der Computer sein Land nicht wieder aufbauen kann. Außerdem sollte man wissen, daß die Flutwelle immer stärker wird. Sie ist am Anfang noch sehr schwach, und es reicht ein einfacher Wall. Wenn es möglich ist, sollte man sie möglichst nahe an eigenem Gebiet starten. So kann man sich durch einen kleinen, wenig Fläche einnehmenden Damm schützen, und die Welle erhält ausreichend Anlauf zum Gegener, der sie dann je nach Anlauf auch mit stärksten Dämmen nicht mehr stoppen kann. Aber Achtung: Basaltgestein schwächt die Welle ab, wenn Ihr den Gegener also vorher mit Vulkanen traktiert habt, solltet Ihr von Flutwellen Abstand nehmen.

---

- Land kann man am schnellsten aufbauen, wenn man von Seehöhe aus 2 mal Land aufbaut und dann die entstandene Spitze wieder entfernt. So kann man mit 2 Klicks 9 Landeinheiten aufbauen!
  - Jagt Eure Leute vor allem zu Beginn des Spiels so oft wie möglich aus dem Haus (mit rechter Maustaste anklicken), auch wenn die Fahne noch auf dem Boden hängt; das garantiert optimale Verbreitung. Man sollte jedoch auf den Geländetyp achten, s.o.
  - Der päpstliche Magnet ist einer Eurer stärksten "Waffen"! Mit ihm könnt Ihr die Ausbreitung Eurer Population genau dirigieren. Das ist sehr nützlich, wenn Ihr zum Beispiel die von einem Sturm freigefegte Fläche möglichst schnell besiedeln wollt. In Level, in denen einem keine Gewalten zur Verfügung stehen, bewegt Ihr den Magneten auf ein gegnerisches Haus, das von Euren dorthin strömenden Leuten eingenommen wird. Um den Magenten versetzen zu können braucht Ihr immer einen Führer, den man an dem kleinen Sympol über'm Kopf erkennt. Achtet darauf, daß sich Euer Führer nicht in einem Haus befindet, denn die Anhänger laufen zuerst zu Eurem Führer, der macht sich allerdings erst in Richtung Magnet auf die Socken, sobald seine Energie angewachsen ist.
  - Eure Führer sollten erst dann in Ritter verwandelt werden, wenn sie seeeehr stark sind!!! Ausnahme ist wie gesagt Helen of Troy!! Und hier noch eine ganz ganz wichtige Sache: Wird einer Eurer Leute getötet, verliert Ihr Mana, das der Computer erhält und umgekehrt. Dies gilt nicht für Gewalten. Tötet Ihr den gegnerischen Führer mit einem Blitz (oder einer anderen Naturgewalt), bringt das kein Mana ein. Solltet Ihr auf Kampf geschaltet haben und es befindet sich eine eigenes Männchen in der Nähe, empfiehlt es sich also, den Gegner mit dem Blitz nicht umzubringen, sondern nur bis kurz vor den Exitus zu schwächen (verpaßt ihm ein Fragezeichen), dann kann Euer Untertan ihn abmurksen und Ihr erhaltet Mana. Dies ist alles nicht sooo tragisch, schon klar, hier kommt aber das Besondere: Der Baumritter (der sich teilende) ist eine extrem gemeine Waffe, birgt aber auch große Gefahren. Vielleicht ist es Euch schon einmal aufgefallen, daß Euch der Computer während/nach der Erschaffung eines solchen Ritters besonders stark mit göttlichen Gewalten traktiert? Es macht dies ersteinmal, um sein Mana zu verbrauchen, das er verlieren würde, wenn die sich teilenden Ritter zu Anfang eine ganze Reihe Kämpfe gewinnen. Später ist die Vielzahl von Ritterchen dann schon so geschwächt, daß sie einfach vom Computer niedergemetzelt werden können. Durch diese vielen Siege erhält der Computer nun Unmengen an Mana, die er Euch natürlich gleich in anderer Form wieder zurückgibt. Also: Erschafft niemals einen solchen Ritter, wenn er nicht mindestens das Fähnchen an der 5. Fahnenstange hat (von rechts gezählt)!!
  - Zu Anfang eines Levels kann es den Gegener ziemlich hindern, wenn Ihr sein noch relativ kleines Territorium mit Basalt umrahmt. Das ergibt unfruchtbares Land, auf dem er nicht siedeln kann (es sei denn er benutzt die "Blumen").
  - Die Stadtwälle sind eine exzellente Verteidigung gegen schnelle Gegner. Sie können nur von besonders starken Männchen (Führern) oder verschiedenen Gewalten niedergezissen werden. Um nun einen gegnerischen Wall niederzumachen, braucht Ihr lediglich an einem Ende einen starken Führer zu kreieren (Magnet). Dann setzt Ihr den Magneten an das andere Ende des Walls, so daß das eben am anderen Ende erschaffene starke
-

Männchen den Wall entlangläuft um den Magneten zu erreichen und ihn dabei einreißt.

- Durch den Wirbelwind wird eigentlich wenig Schaden angerichtet. Er bewirkt, daß die betroffenen Männchen Ihre Waffen (Tech-Level) verlieren. Das lohnt sich vor allem bei starken gegnerischen Rittern. Wird der Wirbelwind über dem Wasser an der feindlichen Küste angewendet, ist es schon interessanter! Die entstehenden Strudel können ganz schön nerven.

- Der Sturm ist auch ein feines Teil, man sollte ihn jedoch auch nicht "einfach so" anwenden. Erst solltet Ihr ein paar Sümpfe oder Erdspalten organisieren, in denen seine Leute verschwinden. Wer es ganz schick machen will, der errichtet sich eine durchgehende Stadtmauer und läßt diese in Richtung Gegner schieben, seine Mannen werden zurückgedrängt, und schon ist wieder ausreichend Platz für neue Siedlungen.

- Die Pilze können, richtig angewandt, riesige Flächen gegnerischen Landes (das eigene natürlich auch, also Vorsicht) leerfegen. So ganz hundertprozentig habe ich das auch noch nicht kapiert, generell funktioniert die Sache aber nach dem bekannten Zell-Generatoren-Prinzip. Eine Zelle überlebt nur, wenn sie sich in der Nähe von 2 oder 3 weiteren Zellen befindet (auch diagonal). Die Zelle wird geboren, wenn sich 3 Zellen berühren, dann beginnen sie sich zu vermehren.

Sie überleben aber nur, wenn nach jedem "Zyklus" 2 oder 3 weitere Zellen "nebenan" liegen, ansonsten sterben sie an Übervölkerung (4 oder mehr Zellen) oder Vereinsamung (1 oder keine). Man sollte also nicht unbedingt einfach einen Haufen Fungi zusammenpferchen, sie werden bald zugrundegegangen sein.

Sinnvoll sind z.B. folgende Muster:

```

      *   * *   *
     *   * * *
    ***   ***** *
     *       * *
    *       * *

```

Level Codes:

0 DOEGAC	1 AAWOAK	2 LONEAG	3 ACMEAB	4 OMJIAD	5 AKSUAF
6 OOAC	7 AGIIAC	8 OPOPAK	9 AMLYAG	10 UMHEAB	11 EMDOAD
12 UBTUAF	13 HEAK	14 UGSIAC	15 LEUMAK	16 QUDDAG	17 ETLEAB
18 TUMOAD	19 NENGA	20 NGAF	21 ITTIAC	22 MMUNAK	23 SIGHAG
24 VEPEAB	25 TIHOAD	26 UXCCAF	27 IMAT	28 DDISAC	29 WIUPAK
30 GHTHAG	31 SOERAB	32 LDOMAD	33 MOMNAF	34 ABAL	35 HOINAC
36 ADUHAK	37 OWAAAT	38 AFEGAB	39 WOOOAD	40 ATNEAF	41 UXEM
42 ALJIAC	43 UNQUAK	44 MEACAT	45 UPITAB	46 FEOPAD	47 UHUXAF
48 PEHE	49 SUSOAC	50 ERTUAK	51 TTADAT	52 EGSIAB	53 CCUXAD
54 IIDDAF	55 MNFE	56 PIMOAC	57 NETTAK	58 ISAFAT	59 LYPIAB
60 INUNAD	61 LLLLAF	62 JIPE	63 THLOAC	64 DOCCAK	65 AAATAT
66 LOISAB	67 ACUPAD	68 OMT haf	69 AKER	70 OOMAC	71 AGMNAK
72 OPAMAT	73 AMINAB	74 UMUGAD	75 EMAAG	76 UBNE	77 HEOOAC
78 UGVEAK	79 LEEMAT	80 QUWIAB	81 ETQUAD	82 TUABAG	83 NEIT
84 NGWOAC	85 ITUXAK	86 MMMEAT	87 SISOAB	88 VESUAD	89 TIADAG
90 UXII	91 IMUXAC	92 DDLYAK	93 WIFEAT	94 GHDOAB	95 SOTTAD
96 LDAKAG	97 MOPI	98 ABUNAC	99 HOLLAK	100 ADPEAT	101 OWLOAB

102 AFCCAD 103 WOAGAG 104 ATIS 105 UXUBAC 106 ALTHAK 107 UNETAT  
 108 MEOMAB 109 UPMMD 110 FEAMAG 111 UHIM 112 PEUGAC 113 SULDAK  
 114 ERNEAT 115 TTOWAB 116 EGVEAD 117 CCALAG 118 IIWI 119 MNUHAC  
 120 PIABAF 121 NEEGAT 122 ISWOAB 123 LYNEAD 124 INMEAG 125 LLJI  
 126 JISUAC 127 THACAF 128 DOIAT 129 AAUXAB 130 LOLYAD 131 ACFEAG  
 132 OMDO 133 AKTTAC 134 OOKAF 135 AGPIAT 136 OPUMAB 137 AMLLAD  
 138 UMLEAG 139 EMLO 140 UBNGAC 141 HEAGAF 142 UGTIAT 143 LEUBAB  
 144 QUQHAD 145 ETETAG 146 TUHO 147 NEMMAC 148 NGATAF 149 ITIMAT  
 150 MMUPAB 151 SILDAD 152 VEERAG 153 TIOW 154 UXMNAC 155 IMALAF  
 156 DDINAT 157 WIUHAB 158 GHAAK 159 SOEGAG 160 LDOO 161 MONEAC  
 162 ABMEAF 163 HOJIAT 164 ADSUAB 165 OWACAK 166 AFIIAG 167 WOOP  
 168 ATLYAC 169 UXHEAF 170 ALDOAT 171 UNTUAB 172 MEAKAK 173 UPSIAG  
 174 FEUM 175 UHDDAC 176 PELEAF 177 SUMOAT 178 ERNGAB 179 TTAFK  
 180 EGTIAG 181 CCUN 182 IIGHAC 183 MNPEAF 184 PIHOAT 185 NECCAB  
 186 ISATAK 187 LYISAG 188 INUP 189 LLTHAC 190 JIERAF 191 THOMAT  
 192 DOMNAB 193 AAALAK 194 LOINAG 195 ACUH 196 OMAAAD 197 AKEGAF  
 198 OOOOAT 199 AGNEAB 200 OPEMAK 201 AMJIAG 202 UMQU 203 EMACAD  
 204 UBITAF 205 HEOPAT 206 UGUXAB 207 LEHEAK 208 QUSOAG 209 ETTU  
 210 TUADAD 211 NESIAF 212 NGUXAT 213 ITDDAB 214 MMFEAK 215 SIMOAG  
 216 VETT 217 TIAFAD 218 UXPIAF 219 IMUNAT 220 DLLLAB 221 WIPEAK  
 222 GHLOAG 223 SOCC 224 LDAGAD 225 MOISAF 226 ABUPAT 227 HOTHAB  
 228 ADERAK 229 OWOMAG 230 AFMN 231 WOAMAD 232 ATINAF 233 UXUGAT  
 234 ALAAC 235 UNNEAK 236 MEOOAG 237 UPVE 238 FEEMAD 239 UHWIAF  
 240 PEQUAT 241 SUABAC 242 ERITAK 243 TTWOAG 244 EGUX 245 CCMEAD  
 246 IISOAF 247 MNSUAT 248 PIADAC 249 NEIIAK 250 ISUXAG 251 LYLY  
 252 INFED 253 LLDOAF 254 JITTAT 255 THAKAC 256 DOPIAK 257 AAUNAG  
 258 LOLL 259 ACPEAD 260 OMLOAF 261 AKCCAT 262 OOAGAC 263 AGISAK  
 264 OPUBAG 265 AMTH 266 UMETAD 267 EMOMAF 268 UBMMAT 269 HEAMAC  
 270 UGIMAK 271 LEUGAG 272 QULD 273 ETNEAD 274 TUOWAF 275 NEVEAT  
 276 NGALAC 277 ITWIAK 278 MMUHAG 279 SIABAB 280 VEEGAD 281 TIWOAF  
 282 UXNEAT 283 IMMEAC 284 DDJIAK 285 WISUAG 286 GHACAB 287 SOIIAD  
 288 LDOPAF 289 MOLYAT 290 ABFEAC 291 HODOAK 292 ADTTAG 293 OWAKAB  
 294 AFPIAD 295 WOUMAF 296 ATLLAT 297 UZLEAC 298 ALLOAK 299 UNNGAG  
 300 MEAGAB 301 UPTIAD 302 FEUBAF 303 UHGAT 304 PEETAC 305 SUHOAK  
 306 ERMAG 307 TTATAB 308 EGIMAD 309 CCUPAF 310 IILDAT 311 MNERAC  
 312 PIOWAK 313 NEMNAG 314 ISALAB 315 LYINAD 316 INUHAF 317 LL  
 318 JIEGAC 319 THOAK 320 DONEAG 321 AAMEAB 322 LOJIAD 323 ACSUAF  
 324 OMAC 325 AKIIAC 326 OOPAK 327 AGLYAG 328 OPHEAB 329 AMDOAD  
 330 UMTUAF 331 EMAK 332 UBSIAC 333 HEUMAK 334 UGDDAG 335 LELEAB  
 336 QUMOAD 337 ETNGAF 338 TUAF 339 NETIAC 340 NGUNAK 341 ITGHAG  
 342 MMPEAB 343 SIHOAD 344 VECCAF 345 TIAT 346 UXISAC 347 IMUPAK  
 348 DDTHAG 349 WIERAB 350 GHOMAD 351 SOMNAF 352 LDAM 353 MOINAC  
 354 ABUHAK 355 HOAAAT 356 ADEGAB 357 OWOAD 358 AFNEAF 359 WOEM  
 360 ATJIAC 361 UXQUAK 362 ALACAT 363 UNITAB 364 MEOPAD 365 UPUXAF  
 366 FEHE 367 UHSOAC 368 PETUAK 369 SUADAT 370 ERSIAB 371 TTUXAD  
 372 EGDDAF 373 CCFE 374 IIMOAC 375 MNNTAK 376 PIAFAT 377 NEPIAD  
 378 ISUNAD 379 LYLAF 380 INPE 381 LLLOAC 382 JICCAK 383 THAGAT  
 384 DOISAB 385 AAUPAD 386 LOTHAF 387 ACER 388 OMOMAC 389 AKMNAK  
 390 OAMAT 391 AGINAB 392 OPUGAD 393 AMAAAG 394 UMNE 395 EMOOAC  
 396 UBVEAK 397 HEEMAT 398 UGWIAB 399 LEQUAD 400 QUABAG 401 ETIT  
 402 TUWOAC 403 NEUXAK 404 NGMEAT 405 ITSOAB 406 MMSUAD 407 SIADAG  
 408 VEII 409 TIUXAC 410 UXLYAK 411 IMFEAT 412 DDOAB 413 WITTAD  
 414 GHAKAG 415 SOPI 416 LDUMAC 417 MOLLAK 418 ABPEAT 419 HOLOAB  
 420 ADCCAD 421 OWAGAG 422 AFIS 423 WOUBAK 424 ATTHAK 425 UXETAT  
 426 ALOMAB 427 UNMMAD 428 MEAMAG 429 UPIM 430 FEUGAC 431 UHLDAK  
 432 PENEAT 433 SUOWAB 434 ERVEAD 435 TTALAG 436 EGWI 437 CCUHAC  
 438 IIABAF 439 MNEGAT 440 PIWOAB 441 NENEAD 442 ISMEAG 443 LYJI

444 INSUAC 445 LLACAF 446 JIIIIAT 447 THOPAB 448 DOLYAD 449 AAFEAG  
450 LODO 451 ACTTAC 452 OMAKAF 453 AKPIAT 454 OOOMAB 455 AGLLAD  
456 OPLEAG 457 AMLO 458 UMINGAC 459 EMAGAF 460 UBTIAT 461 HEUBAB  
462 LEETAG 463 LEETAG 464 QUHO 465 ETMMAC 466 TUATAF 467 NEIMAT  
468 NGUPAB 469 ITLDDAD 470 MMERAG 471 SIOW 472 VEMNAC 473 TIALAF  
474 UXINAT 475 IMUHAB 476 DDAAAK 477 WIEGAG 478 GHOO 479 SONEAC  
480 LDEMAF 481 MOJIAT 482 ABSUAB 483 HOACAK 484 ADIIAG 485 OWOP  
486 AFLYAC 487 WOHEAF 488 ATDOAT 489 UXTUAB 490 ALAKAK 491 UNSIAG  
492 MEUM 493 UPDDAC 494 FELEAF 495 UHMOAT 496 PENGAB 497 SUAFK  
498 ERTIAG 499 TTUN 500 EGGHAC 501 CCPEAF 502 IHOAT 503 MNCCAB  
504 PIATAK 505 NEISAG 506 ISUP 507 LYTHAC 508 INERAF 509 LLOMAT  
510 JIMNAB 511 THAMAK 512 DOINAG 513 AAUH 514 LOAAAD 515 ACEGAF  
516 OMOOAT 517 AKNEAB 518 OOEMAK 519 AGJIAG 520 OPQU 521 AMACAD  
522 UMITAF 523 EMOPAT 524 UBUXAB 525 HEHEAK 526 UGSOAG 527 LETU  
528 QUADAD 529 ETSIAF 530 TUUXAT 531 NEDDAB 532 NGFEAK 533 ITMOAG  
534 MMTT 535 SIAFAD 536 VEBIAF 537 TIUNAT 538 UXLLAB 539 IMPEAK  
540 DDLOAG 541 WICC 542 GHAGAD 543 SOISAF 544 LDUBAT 545 MOTHAB  
546 ABERAK 547 HOOMAG 548 ADMN 549 OWAMAD 550 AFINAF 551 WOUGAT  
552 ATAAAC 553 UXNEAK 554 ALOOAG 555 UNVE 556 MEEMAD 557 UPWIAF  
558 FEQUAT 559 UHABAC 560 PEITAK 561 SUWOAG 562 ERUX 563 TTMEAD  
564 EGSOAF 565 CCSUAT 566 IIADAC 567 MNIIAK 568 PIUXAG 569 NELY  
570 ISFEAD 571 LYDOAF 572 INTTAT 573 LLAKAC 574 JIPIAK 575 THUMAG  
576 DOLL 577 AAPEAD 578 LOLOAF 579 ACCCAT 580 OMAGAC 581 AKISAK  
582 OUBAG 583 AGTH 584 OPETAD 585 AMOMAF 586 UMMMAT 587 EMAMAC  
588 UBIMAK 589 HEUGAG 590 UGLD 591 LENEAD 592 QUOWAF 593 ETVEAT  
594 TUALAC 595 NEWIAK 596 NGUHAG 597 ITABAB 598 MMEGAD 599 SIWOAF  
600 VENEAT 601 TIMEAC 602 UXJIAK 603 IMSUAG 604 DDACAB 605 WIIIIAD  
606 GHOPAF 607 SOLYAT 608 LDHEAC 609 MODOAK 610 ABTTAG 611 HOAKAB  
612 ADPIAD 613 OWUMAF 614 AFLLAT 615 WOLEAC 616 ATLOAK 617 UXNGAG  
618 ALAGAB 619 UNTIAD 620 MEUBAF 621 UPGHAT 622 FEETAC 623 UHHOAK  
624 PEMMAG 625 SUATAB 626 ERIMAD 627 TTUPAF 628 EGLDAT 629 CCERAC  
630 IOWAK 631 MNMNAG 632 PIALAB 633 NEINAD 634 ISUHAF 635 LY  
636 INEGAC 637 LLOOAK 638 JINEAG 639 THEMAB 640 DOJIAD 641 AASUAF  
642 LOAC 643 ACIIAC 644 OMOPAK 645 AKLYAG 646 OOHEAB 647 AGDOAD  
648 OPTUAF 649 AMAK 650 UMSIAC 651 EMUMAK 652 UBDDAG 653 HELEAB  
654 UGMOAD 655 LENGAF 656 QUAF 657 ETTIAC 658 TUUNAK 659 NEGHAG  
660 NGPEAB 661 ITHOAD 662 MMCCAF 663 SIAT 664 VEISAC 665 TIUPAK  
666 UXTHAG 667 IMERAB 668 DDOMAD 669 WIMNAF 670 GHAM 671 SOINAC  
672 LDUGAK 673 MOAAAT 674 ABEGAB 675 HOOOAD 676 ADNEAF 677 OWEM  
678 AFJIAK 679 WOQUAK 680 ATACAT 681 UXITAB 682 ALOPAD 683 UNUXAF  
684 MEHE 685 UPSOAC 686 FETUAK 687 UHADAT 688 PESIAB 689 SUUXAD  
690 ERDDAF 691 TTFE 692 EGMOAC 693 CCTTAK 694 IIAFAT 695 MNPIAB  
696 PIUNAD 697 NELLAF 698 ISPE 699 LYLOAC 700 INCCAK 701 LLAGAT  
702 JIISAB 703 THUBAD 704 DOTHAF 705 AAER 706 LOOMAC 707 ACMNAK  
708 OMAMAT 709 AKINAB 710 OOUHAD 711 AGAAAD 712 OPNE 713 AMOOAC  
714 UMVEAK 715 EMEMAT 716 UBWIAB 717 HEQUAD 718 UGABAG 719 LEIT  
720 QUWOAC 721 ETUXAK 722 TUMEAT 723 NESOAB 724 NGSUAD 725 ITADAG  
726 MMII 727 SIUXAC 728 VELYAK 729 TIFEAT 730 UXDOAB 731 IMTTAD  
732 DDAKAG 733 WIPI 734 GHUMAC 735 SOLLAK 736 LDLEAT 737 MOLOAB  
738 ABCCAD 739 HOAGAG 740 ADIS 741 OWUBAC 742 AFTHAK 743 WOETAT  
744 ATOMAB 745 UXMMAD 746 ALAMAG 747 UNIM 748 MEUGAC 749 UPLDAK  
750 FENEAT 751 UHOWAB 752 PEVEAD 753 SUALAG 754 ERWI 755 TTUHAC  
756 EGABAF 757 CCEGAT 758 IIWOAB 759 MNNEAD 760 PIMEAG 761 NEJI  
762 ISSUAC 763 LYACAF 764 INIIAT 765 LLOPAB 766 JILYAD 767 THHEAG  
768 DODO 769 AATTAC 770 LOAKAF 771 ACPIAT 772 OMUMAB 773 AKLLAD  
774 OOLEAG 775 AGLO 776 OPNGAC 777 AMAGAF 778 UMTIAT 779 EMUBAB  
780 UBGHAD 781 HEETAG 782 UGHO 783 LEMMAC 784 QUATAF 785 ETIMAT

786 TUUPAB 787 NELDAD 788 NGERAG 789 ITOW 790 MMMNAC 791 SIALAF  
 792 VEINAT 793 TIUHAB 794 UXAAAK 795 IMEGAG 796 DDOO 797 WINEAC  
 798 GHEMAF 799 SOJIAT 800 LDQUAB 801 MOACAK 802 ABIIAG 803 HOOP  
 804 ADLYAC 805 OWHEAF 806 AFDOAT 807 WOTUAB 808 ATAKAK 809 UXSIAG  
 810 ALUM 811 UNDDAC 812 MELEAF 813 UPMOAT 814 FENGAB 815 UHAFK  
 816 PETIAG 817 SUUN 818 ERGHAC 819 TTPEAF 820 EGHOAT 821 CCCAB  
 822 IIATAK 823 MNISAG 824 PIUP 825 NETHAC 826 ISERAF 827 LYOMAT  
 828 INMNAB 829 LLAMAK 830 JIINAG 831 THUG 832 DOAAAD 833 AAEGAF  
 834 LOOAT 835 ACNEAB 836 OMEMAK 837 AKJIAG 838 OOQU 839 AGACAD  
 840 OPITAF 841 AMOPAT 842 UMUXAB 843 EMHEAK 844 UBSoAG 845 HETU  
 846 UGADAD 847 LESIAF 848 QUUXAT 849 ETDDAB 850 TUFEAK 851 NEMOAG  
 852 NGTT 853 ITAFAD 854 MMP IAF 855 SIUNAT 856 VELLAB 857 TIPEAK  
 858 UXLOAG 859 IMCC 860 DDAGAD 861 WIISAF 862 GHUBAT 863 SOTHAB  
 864 LDETAK 865 MOOMAG 866 ABMN 867 HOAMAD 868 ADINAF 869 OWUGAT  
 870 AFAAAC 871 WONEAK 872 ATOOAG 873 UXVE 874 ALEMAD 875 UNWIAF  
 876 MEQUAT 877 UPABAC 878 FEITAK 879 UHWOAG 880 PEUX 881 SUMEAD  
 882 ERSoAF 883 TTSUAT 884 EGADAC 885 CCIIAK 886 IIUXAG 887 MNLY  
 888 PIFEAD 889 NEDOAF 890 ISTTAT 891 LYAKAC 892 INPIAK 893 LLUMAG  
 894 JILL 895 THLEAD 896 DOLOAF 897 AACCAT 898 LOAGAC 899 ACISAK  
 900 OMUBAG 901 AKTH 902 OoETAD 903 AGOMAF 904 OPMMAT 905 AMAMAC  
 906 UMIMAK 907 EMUGAG 908 UBLD 909 HENEAD 910 UGOWAF 911 LEVEAT  
 912 QUALAC 913 ETWIAK 914 TUUHAG 915 NEABAB 916 NGEGAD 917 ITWOAF  
 918 MMNEAT 919 SIMEAC 920 VEJIAK 921 TISUAG 922 UXACAB 923 IMIIAD  
 924 DDOPAF 925 WILYAT 926 GHHEAC 927 SODOAK 928 LDTUAG 929 MOAKAB  
 930 ABPIAD 931 HOUMAF 932 ADLLAT 933 OWLEAC 934 AFLOAK 935 WONGAG  
 936 ATAGAB 937 UXTIAD 938 ALUBAF 939 UNGHAT 940 MEETAC 941 UPHOAK  
 942 FEMMAG 943 UHATAB 944 PEIMAD 945 SUUPAF 946 ERLDAT 947 TTERAC  
 948 EGOWAK 949 CCMNAG 950 IIALAB 951 MNINAD 952 PIUHAF 953 NE  
 954 ISEGAC 955 LYOOAK 956 INNEAG 957 LLEMAB 958 JIJIAD 959 THQUAF  
 960 DOAC 961 AAIAC 962 LOOPAK 963 ACLYAG 964 OMHEAB 965 AKDOAD  
 966 OOTUAF 967 AGAK 968 OPSIAC 969 AMUMAK 970 UMDDAG 971 EMLEAB  
 972 UBMOAD 973 HENGAF 974 UGAF 975 LETIAC 976 QUUNAK 977 ETGHAG  
 978 TUPEAB 979 NEHOAD 980 NGCCAF 981 ITAT 982 MMISAC 983 SIUPAK  
 984 VETHAG 985 TIERAB 986 UXOMAD 987 IMMNAF 988 DDAM 989 WIINAC  
 990 GHUGAK 991 SOAAAT 992 LDNEAB 993 MOOOAD 994 ABNEAF 995 HOEM  
 996 ADJIAC 997 OWQUAK 998 AFACAT 999 WOITAB

## Die "CHALLENGE GAMES"

0 VERDANT 15 WINDS 29 ELECTRIC  
 2 WALLS 16 WAVE 30 ILLUSION  
 3 FIRE 17 WALL 31 ESCAPE  
 4 BASALT 18 FUSE 32 SABOTEUR  
 5 PAPAL 19 MIGRATE 33 RITES  
 6 HEAT 20 HURDLE 34 GUARDS  
 7 OBVIOUS 21 SEIGE 35 EXTINCT  
 8 BULLFROG 22 SFICE 36 PATHWAY  
 9 SURROUND 23 CONU 37 RUNNER  
 10 RANGER 24 MUSHY 38 TWIN  
 11 MAGNET 25 GAUNTLET 39 ORCHARD  
 12 SURFIN' 26 UWORLD 40 ROCKY  
 13 DIAGS 27 SPLINTER 41 FRYING  
 14 BANDITS 28 CELTIC

## 1.211 ports of call

Am Anfang sollte man sich das Schiff für vier Millionen kaufen, die Hypothek dann so schnell wie möglich abzahlen. Sobald möglich, das Schiff zu 12 Millionen kaufen, danach das zu 60 Millionen. Darauf achten, daß man bei hohen Preisen verkauft und bei niedrigen Preisen kauft. Beim teuersten Schiff ergibt sich so eine Spanne von 20 Millionen.

Der Hafen von Vancouver ist sehr schwer zu bewältigen, die in Houston und Karachi sind dagegen einfach. Bei teurer Terminfracht sollte man kurz vor der Ankunft abspeichern, um bei Ausbruch einer Seuche noch einen Trumpf auf Diskette hat.

Die Strecken Houston-Calcutta, Vancouver-Karachi, Singapur-Buenos Aires und Hong Kong-Basra sind am einträglichsten. Auf den Strecken von und nach Point Hope sowie Lima-Buenos Aires trifft man häufig auf Eisberge, auf der Strecke Singapur-Buenos Aires muß man oft durchs Riff steuern.

Savefile: (unbekannte Positionen ausgelassen)  
Geldmengen immer nur in Tausendern!

```
Pos Type      Inhalt
0000 UBYTE[32]  "RDK TRAMP 1.0 (C) 1987,Muenchen",0
0026 UBYTE      Spieleranzahl
003B          Erste PlayerData
Ende  UBYTE[8]  "--RDK--",0
```

PlayerData(Größe 1118 Bytes):

```
0004 UBYTE[12]  Playername,0
0010 UBYTE[12]  Playername,0
001C UBYTE[12]  Firmenename,0
002C LONG       Bargeld
0030 ULONG      Einnahmen aus Reederei
0034 ULONG      Einnahmen aus Verkäufen
0038 ULONG      Ausgaben allgemein
003C ULONG      Ausgaben Zinsen
005A ULONG[200] Gelddaten der letzten 200 Tage beginnend mit letztem
                Tag
anschließend Schiffsdaten
```

SchiffData(Größe 120 Byte):

```
0004 UBYTE[10]  Schiffsname,0
0014 UWORD      Beschädigungsstatus(erste 2 Stellen der 4 stelligen
                Dezimalzahl sind % der Beschädigung)
0018 ULONG      Hypothek
0048 UWORD      Öl-Bunkerfüllung
0065 UBYTE      Geschwindigkeit der Fahrt
0069 UBYTE      Verbrauch während der Fahrt
```

## 1.212 power drift

Schafft man es in einem Level 5 mal den ersten Platz zu fahren, dann darf man die letzte Strecke nochmal mit dem Motorrad durchfahren.

Irgendeinen Kurs außer D wählen und alle Goldmedallien gewinnen. Alle Goldmedallien sammeln und man wird auf einen Geheimkurs mit einer F-14

Tomcat (aus Afterburner) losgeschickt (keine Kollisionsabfrage!). Wenn man das gleiche mit Kurs D tut, so kontrolliert man das Super Hang-On Motorrad.

### 1.213 power monger

Wenn man bei diesem Populous-Nachfolger eine weit entfernte Stadt "besuchen" will, dauert das normalerweise ziemlich lange. Um diese nervende Wartezeit ein wenig abzukürzen, zoomt man das Gelände so nah wie möglich heran und klickt dabei mit <RIGHT MOUSE> auf das große Bild des Anführers. Der Geländeausschnitt zeigt jetzt immer den "Leader", und die Soldaten bewegen sich mit einer höheren Geschwindigkeit (auch auf der Übersichtskarte). Das bringt vor allem bei einem großen Heer den Vorteil, daß man nicht so schnell an Nahrungsmittelmangel leidet. Außerdem nimmt man damit der gegnerischen Armee die Möglichkeit aufzurüsten und unbesiegbar zu werden.

In ein Dorf gehen, es erobern, Spielgeschwindigkeit auf Max. stellen, erfinden, Pausenmodus, einige Minuten warten, zurückgehen, Spielgeschwindigkeit auf Minimum und schon hat man den gebrauchten (erfundenen) Gegenstand ohne viel Futter für die Meute zu verlieren.

### 1.214 The Power

Zunächst ein paar nützliche Tastenkombinationen :

<CTRL> + <B> Hintergrundscrolling wird gestoppt  
 <SHIFT> + <SHIFT> + <T> Zeit wird angehalten  
 <ALT> + <ALT> + <H> Alle Herzen gelten als bereits eingesammelt  
 <AMIGA> + <AMIGA> + <S> Einen Level weiter

Level Codes:

```

1 ----- 11 SURFIN 21 LAUNCH 31 HINOON 41 SLOWLY
2 LEVEL2 12 RACKET 22 M7MS49 32 NOBODY 42 BISNEZ
3 VISUAL 13 BULLIT 23 GALVAN 33 GOODIE 43 124816
4 COWBOY 14 QRAZZY 24 KLOWWN 34 OQZAYB 44 TARGET
5 URGENT 15 36F6FR 25 INDIGO 35 ELTRIC 45 AMZING
6 OOPSUP 16 UNLINK 26 JINGLE 36 187293 46 VOHDOH
7 TOPTEN 17 PIXXEL 27 JOGGER 37 QROVVY 47 Z97531
8 D14DH7 18 EUROPE 28 INSIDE 38 DOUBLE 48 WOODYS
9 ASDFGH 19 NEWTON 29 5P25PS 39 ROLLER 49 Y2X3W5
10 SOLONG 20 FREEZE 30 KNIGHT 40 CLOSET 50 XUQZOX

```

### 1.215 predator

Sollte die Energie in den Keller gehen, dann einfach <F10> drücken, um die Energie wiederherzustellen.

## 1.216 predator 2

Im Optionscreen nichts verstellen (alles so lassen, wie es ist) und das Spiel wie gewohnt starten und anfangen, zu ballern.  
Jetzt müßt Ihr in den Pausenmodus gehen und dort "YOU`RE ONE UGLY MUTHA" eingeben. Diesen Satz so lange eingeben, bis der Pausenmodus automatisch wieder verlassen wird, und Ihr (unbesiegbar) weiterballern könnt.  
Falls das nicht funktionieren sollte, müßt Ihr den Satz mal ohne Space schreiben. (Amerikanische Tastaturbelegung : ` = ä und y = z)

## 1.217 prehistorik - titus

LEVEL 1:

Bild 1 versteckte Banane  
3 geheime Höhle  
4 versteckte Banane  
9 In der Höhle befindet sich ein Schutzschild  
14 In der linken oberen Höhle befindet sich ein Extraleben  
15 Das Wasserloch unten links ist voller Boni

LEVEL 3:

Bild 2 versteckter Hamburger  
9 Extraleben in der mittleren Grotte links

LEVEL 5:

Bild 7 Extraleben in der Grotte

LEVEL 7:

Bild 3 Geheimer Tunnel in der Höhle führt zu Bild 2  
Bild 7 Geheimer Durchgang im Tunnel zurück zu Bild 5  
Bild 19 In der letzten Grotte gibt es ein paar Geldeinheiten

## 1.218 Der Preis ist heiss

Wenn man als Name "Ostspion" eingibt, kann man die einzelnen Spiele frei anwählen.  
Wenn man beim Glücksrad kurz <LEFT MOUSE> drückt erhält man immer 90 Punkte auf dem Rad.

## 1.219 premier manager

Am Telefon folgende Nummern wählen

753423 am nächsten Spieltag Torwart, der jeden Ball hält  
250967 starke Verteidigung  
000123 oder  
000122 starkes Mittelfeld  
220769 gegnerische Abwehr schlecht  
781560 Stärke des Teams auf 99 und 20.000 Money

### 1.220 premier manager 3

Telefonnummer mit der man 500.000 Pfund erhält: 343343

### 1.221 premiere

Im Titelbild "SPARKPLUGS" eingeben und man hat unendliche Leben.  
Mit <SPACE> kommt man dann in den nächsten Level.

### 1.222 prince of persia

Hier sind ein paar hilfreiche Tastenkombinationen:

<SHIFT> + <L> Level überspringen  
<CTRL> + <A> Level neu beginnen  
<CTRL> + <S> Sound on / off  
<CTRL> + <R> Neubeginn beim Level des letzten Zwischenbildes

### 1.223 pro tennis tour

Wenn man gegen den Computer spielt und führt, <ESC> drücken und schon hat man gewonnen!

### 1.224 projekt x

Im zweiten Level kann man nach einer Zerstörung des Schiffes nach unten in den schwarzen Strich fliegen (solange das Sprite blinkt). Hier ist man sicher und wird nicht mehr angegriffen. An den zwei Stellen mit dem Wasserfall muß man das Speedup aktivieren und kommt somit unbeschadet durch.

Um an drei Extraleben zu kommen, sollte man folgendes tun: Am Ende des ersten Levels versperrt ein Klauenmonster den Ausgang. Sobald das Tierchen seinen Greifer geöffnet und gefeuert hat, sollte man durch die Mitte der beiden Ärmchen fliegen und schon ist man in einem Extra Game angekommen. Schafft man dieses, bekommt man drei Leben.

### 1.225 projekt x special edition

<RIGHT MOUSE> gedrückt halten und <ESC> drücken. Der Bildschirm wird dann schwarz. Während man immer noch <RIGHT MOUSE> gedrückt hält muß man jetzt <RETURN> drücken um in die Levelauswahl zu kommen.

---

## 1.226 prophecy i - the viking child

Level Codes:

3 IMAGITEC  
 4 JOJO SRM, JOJO SRN, oder JOJO SRV  
 6 GUSTAVUS  
 7 NINJASOL oder NINJASDL

DENIS           The Forest  
 THE BLIZ        The Bridge  
 SHARKMAN       The Labyrinth  
 NYMHARSY oder NYMHARSW   The Desert

## 1.227 psyborg

Level Codes:

Systeme	Welt	1	2	3	4	5	6	7
Anacreon	1	****	1610	1510	1704			
Krypton	2	7564	5027	5269	7235	4794		
Kalgan	3	0413	9411	6855	9591	4269		
Zorgon	4	4640	4412	2436	8883	5564	1902	
Terminus	5	0722	4464	9802	9972	2972	5804	
	6	6619	7672	6785	0218	9336	3704	4970
	7	3610	2349	3482	2613	7292	2022	4425

## 1.228 pucman's world

Level Codes:

1 PUC  
 2 GATEWAY  
 3 XMASPARTY

## 1.229 puffy's saga

<F5> und <F6> drücken und man ist in Level 7. Mit <DEL> gehts in den Level 8 und nochmal mit <DEL> gehts in Level 9.

## 1.230 puggsy

Level Codes:

THE COVE	RED WOODS	REDWOOD	KEEP	STAR	FALL	LAKE	SPLINTER	TOWN
777	726	503	377	726	743	376	726	742
376	742	376	326	746	757	306	356	
137	125	743	137	135	347	135	135	347
325	135	347	224	125	747			
066	172	404	066	172	404	066	152	404
026	172	004	026	172	000			

DARKBLADE FOREST DIAMOND MINES DARKSKULL CASTLE DIAMOND MINES  
 747 306 376 747 226 376 347 266 776 247 246 576  
 220 125 747 120 125 707 121 035 707 031 225 707  
 026 172 200 026 572 200 326 552 200 326 552 302

### 1.231 punica game

Level Codes:

- 1 HAFEN
- 2 BASAR
- 3 PYRAMIDE
- 4 SPINNE
- 5 GRAB
- 6 MUMIE
- 7 WASSER
- 8 SANDLOCH
- 9 OASE

### 1.232 push

Bei «Press fire to start» nicht <FIRE> drücken, sondern den Joystick nach  
 rechts einen Level vor  
 links einen level zurück.  
 Danach erst <FIRE>.

Könnt ihr den Level nicht lösen, drückt <ESC> und wiederholt das obige.

### 1.233 push it 2

Level Codes:

11 ADUV	21 NKKL	31 JJEW	41 EEOG	
2 GSBJ	12 GSDA	22 NBVC	32 KHMN	42 TIUL
3 EHHD	13 ERIE	23 TEHK	33 IIFT	43 KGHE
4 WGJV	14 ETKJ	24 JGFD	34 WBHC	44 NVBC
5 EFJH	15 WROI	25 ETOU	35 FSEW	45 WRKF
6 SDMN	16 ANEW	26 GKMQ	36 KKLN	46 HOGI
7 HTML	17 DSLK	27 DFSG	37 TRUB	
8 ECML	18 POIL	28 WURM	38 UURR	
9 SXNE	19 GFDM	29 LKJH	39 REWB	
10 WOMS	20 MNBW	30 WJDV	40 NHBV	

### 1.234 pushover

Level Codes

21 15878	41 31246	61 17982	81 30463	
02 01536	22 14854	42 32270	62 16958	82 29951
03 01024	23 14342	43 31758	63 16510	83 31999

04	03072	24	10246	44	29726	64	16511	84	32511
05	03584	25	10758	45	30238	65	17023	85	31487
06	02560	26	11782	46	29214	66	18047	86	30975
07	02048	27	11270	47	28702	67	17535	87	26879
08	06144	28	09222	48	20510	68	19583	88	27647
09	06656	29	09734	49	21022	69	20095	89	28671
10	07680	30	08718	50	22046	70	19071	90	28159
11	07168	31	08206	51	21534	71	18559	91	26111
12	05122	32	24590	52	23582	72	22655	92	26623
13	05634	33	25102	53	24094	73	23167	93	25599
14	04610	34	26126	54	23070	74	24191	94	25087
15	04098	35	25614	55	22558	75	23679	95	08703
16	12290	36	27662	56	18494	76	21631	96	09215
17	12802	37	28174	57	19006	77	21247	97	10239
18	13826	38	27150	58	20030	78	20735	98	09727
19	13314	39	26638	59	19518	79	28927	99	44543
20	15362	40	30734	60	17470	80	29439		

Codes für ein Spiel gleichen Namens?

10 WCSEEGHS  
20 ITADHACI  
30 BIDSJTFV  
40 CSCGGWAI  
50 SVAJICBC  
60 DBWBEFST  
63 TUVDSBTR

## 1.235 pussy quest

Um das Spiel zu lösen benötigt man folgenden Zahlencode: 1 - 3 - 2 - 1

## 1.236 putty

Level Codes:

CAPRI BURGER GAIA ORGAN PREY DREAMER CHRIS BAZGIBB  
ARABIA JET MELON RHUBARB GONDOLA ARIES CHERRY FODDER  
NICKEL SENNA

## 1.237 puzzle boy 2

Mit dem Passwort "MVMP8PXNM9" hat man nur noch die letzten drei Level vor sich und kann dann alle 40 Level frei wählen.

## 1.238 puzznic

---

Wenn Ihr Euch ein Bild mal etwas genauer anschauen wollt, müßt Ihr <SPACE> gedrückt halten. Der Timer stoppt dann.

Level Codes:

48 ICHI NICH  
49 IGAN BARO  
50 PASS WORD  
51 MINA SAMA  
52 NO.O KAGE  
53 DE.N ANTO  
54 KASH IAGA  
55 RIMA SITA  
56 THAN KYOU  
57 MAID OOKA  
58 IAGE ITAD  
59 AKIM ASHI  
60 TEAR IGAT

### 1.239 quack shot

Nachdem man in Mexico alles aufgesammelt hat, kann man die dritte Fahne anfliegen. Dort ein Stück nach vorne laufen, die drei Gegner ausschalten und sich das Extraleben holen. Dann geht man wieder zurück, geht ins Menü und wählt dort wieder die dritte Fahne an. Und siehe da, das Extraleben ist wieder an der alten Stelle, und mit wenig Aufwand kann man sich satte 99 Entenleben holen.

### 1.240 quackers

Im Spiel bringt einen <RIGHT MOUSE> zum nächsten Level.

### 1.241 quadralien

Level Codes:

1 170961  
2 010655  
3 610169

### 1.242 quadrix

Level Codes:

11 EARTH  
21 SPARX  
31 TRIPZ  
41 TRAMZ  
51 FLASH

---

## 1.243 quartz

Wenn die Energie mal in den Keller geht, einfach stehen bleiben und nichts machen, sie wird sich schon wieder regenerieren.

## 1.244 quest for glory 2

Wer bei diesem Spiel in Geldnöten ist, der sollte sich, nach dem altbekannten Sprichwort, ein Stück vom "Barte des Propheten" besorgen. Diese heilige Haarpracht läßt sich im Magic Shop beliebig oft verkaufen.

## 1.245 quick - the thunder rabbit

Level Codes:

- 2 SILIRONE
- 3 FUNETOC
- 4 URODECOLE

## 1.246 r-type

Man spielt bis man sich in den Highscores eintragen darf. Dort gibt man das Wort "SUMITA." (den Punkt nicht vergessen) ein und beim nächsten Spiel hat man unbegrenzte Schiffe.

Mit <P> in den Pausenmodus gehen, <LEFT MOUSE> gedrückt halten, <F1> drücken, den Pausenmodus wieder verlassen und man ist unverwundbar.

Im Titelbild "FREEPLAY" eingeben um unendlich Leben zu erhalten.

Wenn man aufgefordert wird die 2. Diskette zu benutzen, "ME" eingeben und <CURSOR UP> drücken, nun stehen folgende Tasten zur Verfügung :

- <F5> Kollision abschalten
- <F7> Geld
- <F8> <LEFT MOUSE> für den Endgegner

## 1.247 r-type 2

Nach einem Druck auf <P> könnt Ihr Euch eine kleine Verschnaufspause von dieser Ballerorgie gönnen. Wenn Ihr jetzt <LEFT MOUSE> gedrückt haltet und <F1> betätigt, leuchtet der Rahmen kurz auf, und Eurer Raumschiff baut einen undurchdringlichen Schutzschild auf.

## 1.248 r.b.i. baseball 2

Wenn der Computer wirft, <P> drücken und den Pitcher des Computers in einen schlechteren austauschen.

## 1.249 raider

Level Codes:

SHOT, DYKE, HIGH, LINK, PEAR, KILN, BAND

## 1.250 railroad tycoon

Cheat:

<SHIFT> + <4> (\$-Zeichen) im <F1>-Übersichtsbildschirm drücken  
+500,000 \$ (bei mehr als 32 Mill. wird es negativ)  
<ALT> + <D> zweifache Strecke

Zuerst stellt Ihr im "Game"-Menü, die "Game Speed" auf "frozen". Dann baut Ihr in der Nähe großer Städte eigene Industrieanlagen. Ab ca. 20 Millionen Schulden werden die roten Zahlen schwarz (Guthaben), Baut fleißig weiter, bis Ihr ca. 32 Millionen Dollar Schulden habt. Dann dürft Ihr über das Geld als Guthaben verfügen.

Tips:

Solltet Ihr doch am Schwierigkeitsgrad des Spieles scheitern, könnt Ihr zu folgender Möglichkeit greifen: Ihr besorgt Euch zu Anfang des Spiels durch den Verkauf von Obligationen ein ausreichendes Kapital von ca. 1,5 Millionen. Die Zinsen können dabei voll vernachlässigt werden. Sobald nun der erste Konkurrent auftaucht, müßt Ihr möglichst schnell sein und ein Aktienpaket seiner Gesellschaft kaufen. Es ist unbedingt notwendig, daß es Euch gelingt, vor Ihm zu kaufen!! Nun beginnt Euer Konkurrent natürlich auch seine Aktien zu kaufen, um sich vor einer Übernahme zu schützen. Eigentlich müßte also nach dem abwechselndem Kauf jeder 50% besitzen (man kann immer nur Aktienpakete von 10% kaufen). Euch kommt aber zugute, daß alle neuen Eisenbahngesellschaften nur 1 Mio. Grundkapital haben. Euer Konkurrent hat damit nicht genügend Geld, 50% zu kaufen und verschwendet einen Zug darauf, sich neues Geld zu besorgen. Diesen Zug habt Ihr Vorsprung, und so gelingt es Euch, 60% seiner Eisenbahngesellschaft zu übernehmen. Damit aber nicht genug, der eigentliche Sinn des Ganzen besteht nun nicht darin, diese Gesellschaft aufzubauen (kann man natürlich auch machen), sondern sie kräftig auszunehmen. Das funktioniert wie folgt: Ihr transferriert nun alle Barschaften der übernommenen EB auf Euer Konto. Danach verkauft Ihr 10% Eurer Anteile. Der Konkurrent hat nun nichts Eiligeres zu tun, als neue Kredite aufzunehmen, um das auf dem Markt befindliche Aktienpaket zu erwerben und sich vor weiteren Übernahmen zu schützen. Ihr kauft nun aber gleich nach dem Verkauf das Paket wieder auf und erhaltet erneut die Kontrolle über die gegnerische EB, die nun durch den Kredit zu neuer Barschaft gelangt ist, die Ihr natürlich sofort wieder auf Euer Konto transferriert. Das ganze Spielchen könnt Ihr dann ein paarmal machen, bis die andere Gesellschaft keinen Kredit mehr bekommt. dann könnt Ihr noch alle vorhandenen Aktien verkaufen und auf den nächsten

warten. Wenn ich das richtig in Erinnerung habe erscheint meist nach 3 Kalenderjahren ein neuer Konkurrent, auf den man sich so schon etwas vorbereiten kann. Bei diesem Verfahren gibt es noch eine Kleinigkeit zu beachten: es kann sein, daß sich die übernommene EB nicht weiter in Schulden stürzen kann, da die Zinsen zu hoch liegen. Läßt man ihn nun noch eine Weile leben kann es sein, daß die Zinsen kräftig fallen. Nun kann er sich doch wieder weiter verschulden und Ihr macht noch die eine oder andere Million mehr!

Ganz wichtig : Sobald die erste Bilanzierung ins Haus steht, unbedingt mengenweise eigene Aktien kaufen! Nach einer solchen Aktion explodieren die eigenen Shares förmlich, und auf diese Weise hat man dann doppelt gewonnen. Idealerweise geschehen diese kaum verbrämten Fälle von Wirtschaftskriminalität innerhalb einer einzigen Bilanzperiode; wartet man bis zur Bilanz, sacken die künstlichen aufgeblähten Kurse der Tochtergesellschaft. Trotzdem wird man auch in diesem Fall noch einen satten Gesamtgewinn verzeichnen; lohnen tut sich das Ganze also auf alle Fälle. Schwieriger ist es, wenn eine neue Eisenbahngesellschaft in der Lage war, vor uns das erste Aktienpaket zu kaufen. Dann klappt das nicht mit der problemlosen Übernahme. Um diese Gesellschaften nicht zu stark werden zu lassen empfiehlt sich folgender Weg : Wenigstens die ersten 50 Prozent Anteile kaufen, bis zur ersten Bilanz warten. Der Aktienkurs sackt dann ganz gewaltig. Man nimmt dann entsprechend viele Bonds auf und kauft die restlichen 50 Prozent zum doppelten Preis. Anschließend macht man dasselbe mit der Gesellschaft wie oben beschrieben. Hierbei ist aber wichtig, daß das nur mit Linien geht, deren Aktien noch nicht allzu stark gestiegen sind. Auch wenn es dieser Gesellschaft vor unserer Übernahme ganz gut ging: Danach ist ihr das wirtschaftliche Rückrat gebrochen, und der Gang zum Konkursrichter ist nur noch eine Frage der Zeit.

Nun zum Spiel: Generell immer möglichst nur weite Entfernungen von Ost nach West oder umgekehrt überbrücken! Der erste Zug erreicht ja wohl auch immer einen Geschwindigkeitsrekord, man sollte dann auch darauf achten, daß man ihn im weiteren Verlauf des Spieles möglichst optimal auslastet. Scheut Euch auch nicht davor, Tunnel zu bauen, und je mehr Signalstellwerke auf einer Strecke desto besser. Solltet Ihr übrigens vorhaben, eine Strecke zweigleisig zu bauen, so ist zu beachten, daß die ganze Strecke als eingleisig gilt, sobald nur ein kleiner Teil davon nur aus einem Gleis besteht.

Bei den Zügen ist darauf zu achten, daß man sich nicht von der Höchstgeschwindigkeit beeindrucken läßt. Wenn es darum geht, viele Waggons zu ziehen, sind meist Züge mit geringerer Höchstgeschwindigkeit schneller!

Wie auch bei den Bahnhöfen sollte man auch bei den Zügen darauf achten, sie optimal einzusetzen, da man maximal 32 Stück gleichzeitig besitzen kann.

Was den Schwierigkeitsgrad betrifft, so hat dieser natürlich auch Vorteile, so kann man z.B. nur als Tycoon 3 andere Eisenbahngesellschaften übernehmen, sonst geht nur eine oder zwei!

Da man eh darauf achten sollte, möglichst von Ost nach West zu bauen, kann man auch darauf achten, möglichst eine Transkontinentallinie zu bauen. Dafür kriegt man (im Szenario USA Westen jedenfalls) 'ne volle Million, die man nicht verschenken sollte.

Wie schon irgendwo erwähnt ist es anzuraten, vor der ersten Abrechnung möglichst viele der eigenen Aktien zu kaufen, man kann dann später kräftige

Aktiengewinne verbuchen, vorausgesetzt man wirtschaftet einigermaßen erfolgreich. Außerdem schützt man sich so vor Übernahmen.

Im Szenario USA-Westen sollte man die Meldungen "Neue Erzfunde" immer beachten. Befindet sich eine Konzentration von 4 oder mehr Minen innerhalb eines Bahnhofes, lohnt es sich, die Rohstoffe in die nächste Stadt zu transportieren und dort einen Industriestandort zu errichten. Man sollte hier auch noch daran denken, daß man Städte, die nicht viele Passagiere liefern, zum Beispiel mit Industriestandorten versieht um Züge, die von dort abgehen, auch effizient beladen zu können.

Es kann teilweise nützlich sein, starke Konkurrenten einzukreisen, sie dürfen Eure Schienen nicht kreuzen. Dadurch verstärkt man allerdings die Wahrscheinlichkeit eines Tarifkrieges, auf den man sich folglich vorbereiten sollte.

Man sollte immer auf die Zinsen achten. So ist es zum Beispiel kein Problem zu 3 Prozent kräftig Obligationen aufzunehmen, um kräftig bauen zu können. Für alle Schulden zahlt Ihr übrigens 12% Zinsen! Wenn ich das noch richtig in Erinnerung habe aber nur am Ende eines jeden Kalenderjahres.

Und hier noch ein kleiner Trick:

Dazu benötigt man einen IFF-Konverter und ein Malprogramm. Zunächst lädt man das Spiel und speichert einen Spielstand auf einer formatierten Diskette ab. Der Spielstand steht auf der Diskette unter dem Namen rrX.dat, wobei X für eine Zahl zwischen 0 und 3 steht, je nachdem, welche Position gewählt wurde. Nun wird der Konverter gestartet und der entsprechende Spielstand als raw data geladen. Als Bildgröße wird dabei 320\*200 Pixel mit vier Bitplanes (16 Farben) angegeben. Nun erscheint die gewohnte Landkarte auf dem Bildschirm, wengleich möglicherweise in anderen Farben. Dieses Bild wird nun unter einem beliebigen Namen als IFF/ILBM-Bild abgespeichert, das Malprogramm gestartet und das konvertierte Bild geladen. Jetzt kann man darangehen, die Welt nach Belieben zu gestalten, wobei für jedes Symbol der Landkarte eine bestimmte Farbe steht. In der ersten Spalte der Farbauswahl von oben nach unten: Slums, Ozean, Brachland, Wald, Hafen, Rohstoffe, Wüste, Vorgebirge. Und in der zweiten Spalte: Rohstoffe, Fluß, Farmen, Hügel, Dorf, gegnerischer Bahnhof, Stadt, Berg. Ist man mit den Veränderungen fertig, speichert man das Bild, hierbei eventuell einen anderen Namen verwenden, um die erste Version nicht zu überschreiben. Jetzt wird der IFF-Konverter gestartet und das veränderte Bild geladen. Dieses wird mit dem Pinsel ausgeschnitten, wobei darauf zu achten ist, daß die Größe wieder 320\*200 Pixel ist. Der Pinsel wird als raw data abgespeichert, wobei als Name der entsprechende Spielstand rrX.map genommen wird. Hat man alles richtig gemacht, kann man sein Meisterwerk nach dem Einladen im Spiel bewundern.

## 1.251 rainbow islands

Vor Spielbeginn den Joystick so oft nach oben drücken, bis man fünf Credits hat. Nun hat man vier Continues.

Wenn das Bild mit dem farbenfroh schillernden Regenbogen erscheint, solltet

Ihr flott "SSSLLRRS" und <SPACE> eingeben, um durch weiteres Drücken von <SPACE> im nächsten Bild die Credits erhöhen zu können.

Und noch ein paar Cheats, die im Titelbild eingegeben werden müssen.

```
BLRBJSBJ  Magische Schuhe
RJSBJSBR  Doppelte Regenbögen
SSSLLRRS  Schnelle Regenbögen
LBSJRLJL  Buch der Continues nach Doh Island
RRLBBJS   Versteckte Schätze werden Geldbeutel
RRRRSBSJ  Aktiviert beide Oben
SRBJSLSB  100.000.000 Punkte
BJBJBJRS  Hinweis A
LJLSLBSL  Hinweis B
SJBLRJSR  Hinweis C
```

Werden die Cheats akzeptiert, so erscheint ein Symbol.

Um in die Geheimräume zu kommen, muß man die Diamanten in der richtigen Reihenfolge einsammeln:  
rot, orange, gelb, hellgrün, hellblau, dunkelblau, violett.

## 1.252 rambo iii

Nachdem Ihr "RENEGADE" in den Highscores eingegeben habt, befördert Euch <1>, <2> und <3> in die jeweiligen Level.

## 1.253 rampage

Wenn man verloren hat und anschließend die Zeitung auf dem Bildschirm erscheint, kann man wild den Joystick hin- und herbewegen, um wieder zum Leben erweckt zu werden.

## 1.254 realms - virgin

Zuerst wählt man eine der Karten und ein Volk aus. Dabei gibt es Amazonen, Barbaren, Elfen, Nordmänner, Orks und Zwerge.

Diese haben recht unterschiedliche Spezialitäten:

Amazonen

sind schwierig zu spielen, da sie weder hohe Moral, noch Ausbildung oder Gesundheit besitzen. Am besten nur zahlreich und mit Schwertern, Speeren oder Bögen bewaffnet einsetzen, bis man bessere Truppen hat. Sie können maximal den Ausbildungsgrad Kämpfer erreichen, aber zum Anwerben bekommt man meist nur Miliz. Als Seefahrer verirren sich Amazonen recht häufig.

Barbaren

sind recht einfach, weil sie gute Krieger sind, selten krank und höchstmögliche Ausbildung haben können. Sie können viele Arten von Ausrüstung erfolgreich einsetzen und sind besonders als schwere oder mittlere

Infanterie oder schwere und leichte Kavallerie sehr gut. Zur See bringen Barbaren eher mittelmäßige Leistungen. Das Hauptproblem ist der Hang zum Aufstand. Barbaren liefern Kämpfer oder sogar Elitekämpfer oft schon beim Anheuern.

#### Elfen

sind als Volk mittelschwer, denn sie geben gute Städter ab und sind im Fernkampf Spitzenklasse. Mit Schiffen kommen sie zurecht. Elfen sollten immer als leichte, mittlere Infanterie oder Kavallerie eingesetzt werden. Die Elfen können nur im Gefecht bis Elitekämpfer aufsteigen, rekrutieren kann man sie maximal als Kämpfer.

#### Nordmänner

sind den Elfen von maximaler Ausbildung her ähnlich, allerdings liegen die Fähigkeiten der Nordmänner klar im seemännischen Bereich. Bei einem Kampf Schiff gegen Schiff gewinnen selbst bei zahlenmäßiger Unterlegenheit immer die Nordmänner. Sie benutzen fast jede Bewaffnung und können vielseitig verwendet werden. Leider sind sie meist mit nur wenigen Städten dabei.

#### Orks

sehen den Barbaren zwar nicht ähnlich, sind von den Möglichkeiten her aber fast identisch. Orks benutzen gerne schwere Waffen, mit Fernwaffen sind sie aber nicht sehr gut. Orks haben Probleme zur See, können aber durch ihre große Anzahl Verluste gut verkraften. Für die Ausbildung gilt das Gleiche wie bei den Barbaren.

#### Zwerge

verwenden oft Äxte und Schwere Rüstung, da sie sich meist zum Beginn in einer Verteidigung befinden. Mit Fernwaffen haben sie Schwierigkeiten. Zwerge eignen sich gut als schwere oder mittlere Infanterie. Zur See haben sie jedoch Probleme. Durch dauernde Belagerung sind Zwerge zum Anfang meist krank und viele Städte nur noch Ruinen, aber nachdem die Schwierigkeiten ausgestanden sind ist ein Erfolg recht nah. Zwerge werde nur im Kampf zum Elitekämpfer (was im Vergleich zu anderen Völkern besonders lang dauert), ansonsten erhält man meist Kämpfer.

#### Empfohlene Truppe:

Barbaren, Orks, Nordmänner, Zwerge schwere Infanterie für die Mitte des Schlachtfeldes

Elfen, Barbaren, Nordmänner, Amazonen leichte Kavallerie für Fernkampf und Ablenkung

Barbaren, Orks, Nordmänner, Elfen schwere und mittlere Kavallerie für Flankenangriffe und zum Verfolgen

Alle leichte Infanterie für Fernkampf und anschließende Flucht oder leeren Geldbeutel

Nordmänner Seekampf

#### Computertaktik:

Amazonen viele kleine Milizen ohne Moral (leichter Gegner, außer wenn zahlenmäßig extrem überlegen)

Barbaren viele mittelgroße Einheiten mittlerer Stärke und Moral (fähiger Gegner)

Elfen einige mittelgroße Einheiten, die meist leichte Truppen sind (guter Gegner, aber nicht allzu schwierig, da oft krank)

Nordmänner viele verschiedene Einheiten, die hauptsächlich über das Meer angreifen (schlechter Verteidiger, daher nicht allzu schwierig)

Orks zahlreiche und brauchbare Einheiten, allerdings oft wirtschaftlich schwach

Zwerge wenige, aber gute Einheiten, die oft mit der Verteidigung ihrer Städte voll ausgelastet sind

#### Spielertaktik:

- Steuern auf 30% einstellen
- Alle Grenzstädte erhalten mindestens Forts und bessere Mauern
- Armeen in Grenznähe sammeln und Umgehungsversuche der Gegner ausmanövrieren (Feldschlacht erzwingen)
- Langsam und überlegt vorrücken
- Aufsteigende Armeen zum Wiederauffüllen in Hinterlandsstädte stellen
- Krankheiten sofort bekämpfen
- Moral und Loyalität durch Ausbau und Siege steigern
- Bei übernommenen Städten zur Verhinderung eines Aufstandes investieren (z.B. Ausbau, Gesundheit)
- Sofortsteuer bei maximaler Zufriedenheit pro Stadt jede Runde 6 mal erheben
- Computertruppen mit schwerer Infanterie aufhalten und ständig beschießen (etwas neben die Mitte der Einheit zielen)
- Um Zeit zu sparen die Reihenfolge der Eingaben festlegen und dann alle Städte ohne Probleme (z.B. Krankheiten) zuerst erledigen
- Bei gutem Wirtschaften laufen viele Städte zu Euch über
- Ruinen immer wieder aufbauen (Städte sind Einnahmequelle)
- Gegner besser in Feldschlachten vernichten, schwächen oder zur Flucht zwingen, dann dauern Belagerungen nicht so lange
- Je geringer die Moral, desto wahrscheinlicher sind Krankheiten, Revolten oder Kapitulationen
- Schiffen in der Nähe von Inseln nur kurze Strecken vorgeben
- Truppen mindestens als Kämpfer in Städten mit fast 65000 Einwohnern, hoher Moral und ohne Krankheiten ausheben, weil sich sonst die Einheit nur als Kanonenfutter eignet
- Die Steuerwege zum eigenen Vorteil nutzen (Gegner abschneiden)
- Belagere eine Stadt des Gegners mit einer riesigen Armee. Warte, bis die Stadt unbewacht ist, so daß du hineinstürmen kannst.

## 1.255 rectangle

Level Code 1 Code 2 Code 3

1	898070	898071	912789
2	534662	350807	497786
3	478656	717464	450208
4	817674	738646	395054
5	790657	232620	430397
6	728636	126108	775057
7	690809	270848	769547
8	161118	286341	746061
9	118675	627935	599396
10	577554	815362	271963

Wer als Code 999999 eingibt, befindet sich solange im Schlußbildchen, bis

er <ESC> drückt.

## 1.256 red baron

Allgemeine Hinweise: Von vornherein muß man einstellen, in welcher Zeitperiode man sein "Jägerleben" fristen will. Am Anfang sind die Deutschen in Qualität und Quantität überlegen, was sich allerdings bald zugunsten der Alliierten ändert; später sind die Flugzeuge etwa gleichwertig gut. Wer schon immer einmal die Hindenburg jagen wollte, muß sich den englischen Piloten anschließen (nur die Deutschen hatten Zeppeline). Außerdem sollte man sich zur "Homedefense" versetzen lassen. Wer allerdings eine Schwäche für Orden und Auszeichnungen hat, der sollte sich in die deutschen Reihen eingliedern, denn auf diesem Sektor hatte das Kaisertum etwas mehr zu bieten. Grundsätzlich sollte man Staffeln bevorzugen, die von Fliegerassen geführt werden, denn dort warten die besten Flugzeuge auf Sie.

### Kampftaktik:

Versuchen Sie grundsätzlich, sich an das Heck ihres Gegners zu hängen. Wählen Sie nun noch die gleiche Geschwindigkeit wie Ihr Gegner, haben Sie schon fast gewonnen. Wenn Sie bereits unter Beschuß stehen, versuchen Sie nach links oder rechts wegzubrechen, klappt dies nicht, probieren Sie am besten einen Looping oder Halbblooming aus. Setzen Sie einen Looping nie unter 4000 Fuß an; bei älteren Modellen sollten Sie zur Sicherheit noch ein paar Meter dazugeben. Erfahrene Piloten können auch diese Tricks ausprobieren:

1. Sie müssen nur Ihre Geschwindigkeit drosseln und die Maschine schlagartig hochziehen—prompt befindet sich Ihr Gegner direkt vor Ihnen.
2. Wenn Sie sehr tief fliegen, landen Sie und warten, bis Ihr Gegner vorbeigezogen ist. Starten Sie so schnell wie möglich, um die Verfolgung aufzunehmen.
3. Sollten Sie unglücklicherweise einmal abgeschossen werden (durch eine Verwundung, einen defekten Motor, etc.), dann versuchen Sie die Bruchlandung so sanft wie möglich anzugehen. Sie müssen dazu die Geschwindigkeit wegnehmen und langsam tiefer gehen. So verlieren Sie zwar zwei bis drei Monate im Krankenhaus, ersparen sich jedoch ihre vorzeitige Beerdigung.

### Missionen:

Angriffsauftrag: Bekämpfen Sie immer zuerst den Jagdschutz, erst später das Hauptziel (achten Sie darauf, daß Sie es dabei nicht aus den Augen verlieren).

Flugfeldverteidigung: Gewinnen Sie so schnell wie möglich an Höhe.

Eskortmission: Bleiben Sie auf Sichtkontakt zum Aufklärer oder Bomber, falls sich ein feindliches Flugzeug dahinter setzt, besitzen Sie eine gute Abschußposition.

Abfang-, Patrouillen- und Verteidigungsaufträge: bestehen aus purem Luftkampf Mann gegen Mann.

## 1.257 rescue

## Level Codes:

GAME	REGEN
NEBEL	JUMPMAN
BERGE	SUPER
RÜNDE	SCHNEE
SCHUSS	ZOCKER

**1.258 resolution 101**

Wenn man am Anfang <SHIFT> + <A> oder <SHIFT> + <B> oder <SHIFT> + <C>, usw. eingibt, gelangt man in die jeweiligen Levels.

**1.259 return of medusa - rings of medusa ii**

Wenn Ihr das Auswahlmenü (unten,mitte) zweimal umklappt, erscheint der Name 'Till Bubeck'. Hier klickt Ihr mit der Maus das "I" mit beiden Maustasten gleichzeitig an und wenn Ihr dabei noch <HELP> drückt, gelangt Ihr in ein wunderbares Cheatmenü, das eigentlich keine Wünsche mehr offenlassen dürfte.

Aus der Codeabfrage zu Anfang kann man gewisse Rückschlüsse auf die Ergebnisse beim Roulette ziehen. Wenn man sein Geld entsprechend setzt, kann man sehr schnell reich werden. Für folgende Handbuchseiten wurden folgende Gewinnzahlen gezogen:

Seite 9: 2, 4,33,14,10  
 Seite 10: 22, 5, 4,25, 0  
 Seite 25: 6, 8,11,28, 3,22,14,10,28, 9,29,18.

Die verschiedenen Schätze und Rohstoffe findet Ihr an folgenden Stellen :

## Schätze:

72 24 N	28 03 W	72 24 N	28 21 W	72 05 N	28 21 W
72 05 N	28 03 W	70 49 N	23 33 W	70 49 N	23 15 W
68 16 N	23 15 W	67 32 N	31 57 W	72 34 S	121 22 W
70 40 S	120 46 W	70 59 S	116 52 W		

## Eisenvorkommen:

16 06 S	47 51 W	15 44 S	48 45 W	16 22 S	50 33 W
12 33 S	42 09 W	14 47 S	31 39 W	12 14 S	22 03 W
11 36 S	21 09 W	01 11 S	04 03 O	01 02 N	06 27 O
00 42 N	06 45 O	72 53 S	122 16 W	73 12 S	121 58 W

## Ölvorkommen:

16 06 S	67 22 W	15 06 S	66 27 W	73 03 N	28 21 W
73 22 N	28 03 W	68 55 N	30 45 W	67 57 N	25 03 W
69 33 N	23 51 W	69 52 N	23 33 W	69 52 N	23 15 W
68 55 N	30 45 W	16 03 S	30 45 W	16 06 S	30 27 W
11 36 S	22 21 W	12 52 S	22 21 W	02 37 N	00 45 W
02 18 N	00 09 W	02 56 N	00 09 O	00 42 N	01 03 O

## Gasvorkommen:

```

70 30 N 24 09 W 74 38 N 27 09 W 70 30 N 25 57 W
74 38 N 28 21 W 75 54 N 27 27 W 74 38 N 27 09 W
10 58 S 22 03 W 11 36 S 21 45 W 12 14 S 21 27 W
06 59 N 05 51 O 73 31 S 120 46 W 73 31 S 120 28 W
70 01 S 116 34 W 72 15 S 123 28 W 71 37 S 123 10 W

```

#### Diamanten:

```

73 12 S 121 22 W 73 31 S 119 52 W 70 20 S 117 46 W
70 40 S 119 52 W 70 40 S 116 10 W 72 15 S 123 10 W
72 34 S 122 52 W

```

#### Nitrilvorkommen:

```

70 59 S 120 46 W 73 31 S 122 34 W 70 59 S 120 46 W
73 31 S 118 04 W 70 20 S 117 10 W

```

### 1.260 return of the jedi

"DARTH VADER" ("DARTH VADAR") in den Highscores eintippen und die Level mit <F2> anwählen.

### 1.261 return to genesis

Im Titelbild "WASP.ASM" eingeben und <F5> drücken !

-Für jeden Level Karte und Liste anlegen  
 -Am Anfang nach Links, man erhält > Elderet < eine Dreifach-Schuß

### 1.262 revelation!

#### Level Codes:

```

10 Sirens
20 Loader
30 Player
40 Result
50 Dollar
60 Change
70 Finger

```

### 1.263 revenge of the mutant camels

#### Level Codes:

```

01 SIETCH TABR      06 THIS IS BASINGSTOKE
02 OLLANTAYAMBO    07 OCCAM II
03 RAVEADELICA     08 SMOKE ME A KIPPER
04 NEWCASTLE EMLYN 09 RASPBERRY INFUNDIBULUM
05 DROMEDARIA ZOOPHILIA 10 GOATS GOATS AND MORE GOATS

```

## 1.264 rex warrior

Während des Ladevorgangs hält man <LEFT MOUSE> und <FIRE> gedrückt. Hört unsere Freundin nach einer Weile plötzlich auf zu laden, wird schnell "KILL THE DROIDS" (Leerzeichen beachten) eingegeben. Als Dank darf man sich über 9000 Credits, ein nettes Levelwahl-Menü und folgende Tastenbelegung freuen:

- <F1> Weaponcooler aktivieren
- <F2> Shieldreloader aktivieren
- <\*> Laserwahl

Mit folgenden Tasten kann man zusätzliches Kanonenfutter in die Arena holen:

- <W> Wasp
- <U> Saucer
- <G> Mortar
- <R> Assassin
- <O> Stunner
- <H> Cloaker
- <J> Jumper
- <L> Launcher
- <B> Miner

## 1.265 rick dangerous

Continue-Mode: In der "Hall of Fame" gibt man das Wort "POOKY" ein und muß dann nicht mehr die Level durchspielen, die man schon hinter sich hat.

Mittels Joystick läßt sich die Strecke verlängern bzw. verkürzen.

## 1.266 rick dangerous ii

Wie auch schon im ersten Teil, muß man auch hier nur in den Highscores "POOKY" eingeben für unendlich Leben!

Mittels Joystick läßt sich die Strecke verlängern bzw. verkürzen.

Im Titelscreen "BURN TO HELL" fuer unendliche Leben eingeben.

## 1.267 riding hero

Level Codes:

- BBHNBH BBKQCG
- BBTHCH BCSHDG
- BCTQDH BRFBFG
- BRFMFH CQDLGG
- CQNCGH CQSCHG
- CQSMHH MGJCJG
- MKGLJH MGTGKG
- RBPGKH RBTBLG
- RBTDLH

Mit diesen Codes hat man das Motorrad Type 3 mit den folgenden Daten in Runde 18: Speed 330, Power 125, Body 40, Tire 100.

### **1.268 right way**

Im Spiel <U> drücken zum Levelskip.

### **1.269 rings of medusa**

Während man sich im Landschaftsmodus befindet, tippt man "desoxyribonukleinsaeure" ein und es erscheint eine Cheat-Seite. Zusätzlich kann man mit <E> in die Endsequenz gelangen und mit <ESC> den Cheat wieder abschalten. Beachte amerikanische Tastatur!

### **1.270 rings of medusa gold**

Gehe zu Beginn des Spiels in eine Hafenstadt und kaufe beim Reeder alle Kutter. Danach verkaufst Du sie alle wieder, nun hast Du einen ordentlichen Batzen Geld auf deinem Konto ohne das Deine Kutter verlustig gehen. Das kannst Du so oft wiederholen wie Du willst.

### **1.271 rings of zon**

Gehe in das Optionsmenü und drücke <LEFT AMIGA>. Nun kannst du während des Spiels mit <F9> und <F10> cheaten.

### **1.272 ringside boxing**

Wenn Ihr Euch einmal einem besseren Boxer der fröhlichen Prügelei widmen möchtet, so müßt Ihr lediglich eine spielfremde Diskette in Euer Laufwerk befördern. Der Rechner tappt jetzt völlig im Dunkeln und lädt den ultimativen Superboxer "XCopyx". Mit diesem Muskelberg sollte es nun leicht sein, jeden Gegner auf die Bretter zu legen.

### **1.273 rise of the robots**

Der Vorspann läßt sich komplett abkürzen, indem man <FIRE> gedrückt hält, während man den Startbefehl (rise) in der Shell mit <RETURN> abschließt.

In JEDEM Level müssen die Roboter zweimal durchgemacht werden, bevor der Supervisor auftritt.

Tips für den Kampf:

---

Ladedroide: In den unteren Levels dürfte das Ding keine Probleme bereiten. Ansonsten begegnet man ihm am besten mit dem "Kick" aus etwas Entfernung.

Baudroide: In den unteren Levels empfehlen sich die "Kicks aus der Luft" für einen langsamen, aber sicheren Sieg: Das Äffchen duckt sich am Boden und kann gar nicht mehr reagieren. In höheren Levels zeigt sich eine Mischung aus "schwerem Schlag" und gutem Timing oft als wirkungsvoll.

Eliminierungsdroide: Fast der fieseste Gegner. Außer viel Glück benutzt man möglichst den "Kick" aus einer Entfernung von einem halben Screen. Die Heckenschere reagiert meist mit einem Schlag und kriegt so eins auf die "Finger".

Militädroide: Alles ausprobieren, nie stehen bleiben, viel hüpfen.

Wächterdroide: Relativ einfach, eine Mixtur aus allen Schlägen und viel Aktivität müßte reichen.

## 1.274 rise of the robots cd<sup>32</sup>

Als erstes mit dem Military Droid im Trainings-mode verlieren. Dann die Optionen wie folgt verändern:

Difficulty HARD

Timer OFF

Cinematics ON

7 bouts

Shadows ON

Screen shake ON

Zwei Spieler anwählen. Auf dem Handicap Screen nach links drücken, so daß der rote Balken etwa ein Viertel des Weges in Richtung vom Spieler 1 erreicht hat, dann wieder zurück. Das jetzt sechsmal machen bis der Bildschirm aufblitzt. Jetzt kann man sich die einen anderen Roboter wählen und nach dem Sentry Droid oder vor dem Cyborg ist dann der 'Supervisor', den man sonst ja nicht anwählen kann.

Die Special Moves hiervon sind:

Mutation: Runter, auf den Gegner hin, Hoch

Melt and reform:Runter, vom Gegner weg, Hoch

## 1.275 risky woods

Während des Spieles "RIP" eingeben.

Während des Spieles folgende F-Tasten drücken und gedrückt halten:

<F1> mehr Leben

<F2> mehr Geld

<F3> mehr Zeit

<F4> nächstes Level

## 1.276 roach motel

Im Spiel ohne Pause und mit kleinen Buchstaben folgendes eingeben und mit <RETURN> bestätigen:

```
NODYING   Unendlich Leben
FUCK      Mitteilung vom Autor
SHIT      Mitteilung vom Autor
```

Die Cheatwörter gibt man am besten an einer ungefährlichen Stelle (z.B. auf einer Leiter) ein.

## 1.277 road raider

Im Spiel schnell zuerst einmal schnell sterben und das zweite Auto wird eine Kanone haben, die schnell nachlädt.

## 1.278 road rash

Paßwörter fürs Hauptmenü:

```
Maschine  Code
Panda 600 00000 00J00 102VS 21JUD
Panda 700 00000 01591 00EGJ 567HM
Banzai 750 00000 00J01 113BT 22KDP
Kamikaze 750 00000 00R0D 013VS 32RV4
Ferruci 850 00000 01420 019GS 475VO
Shuriken 1000 00000 01421 109GS 448VN
Diabolo 1000 00000 01590 10EGJ 5761K
```

Im Code-Screen 21132011H7 VUKBE27QAG eingeben.

## 1.279 roadblasters

Man drücke im Designer-Bild ganz einfach Option 1, und schon kann man die Level frei anwählen.

Gebt mal "LAVILLASTRANGIATO" oder "LAVIL LASTRANGIATO" ein.

```
<1>-<4> Waffenwechsel
<F> füllt Tank
<S> nächster Level
<X> Dreht Auto
<P> neue Power
<G> Ende
<0> ?
```

## 1.280 roadkill

---

Paßwörter:

```
0 LQPONTQNJ0
1 LQPONRHCNM
2 LQPONUPQCK
3 LQPONTMBCH
4 HQPONFSTCN
5 PQPOOEQLCL
6 PQPOOUPBCQ
```

Alternativ dazu:

```
Maximum Overkill Grand Prix: LQPONTDKCH
Badlands Mega Smash: HQPOOFHBCR
Roadkill Eliminator: PQPOQPRONH
```

Weitere Codes:

```
LQPONTLLCQ HQPOOFMTCI PQPOQPNPCJ LQPONUGTNP
```

## 1.281 robbeary

Bei Verlust eines Lebens so schnell wie möglich <BOTH MOUSE> drücken, schon ist der Tod verhindert!

## 1.282 robin hood

<ALT> drücken und bestimmte Zahlen eintippen:

```
103 bringt das Liebesleben in Ordnung (Marion liebt Robin)
166 Heldenstand auf Maximum
167 Heldenstand auf Minimum
213 Zur Insel bei Little John
214 Robin wird zum Zauberer teleportiert
370 Hirschjagd ist geächtet
371 Robin ist geächtet
372 Robins Gefolgsleute sind geächtet
373 Kopfgeld auf Robin
441 Schaltet durch die Jahreszeiten.
659 ruft Robins Freunde zu Hilfe
666 Kirchenservice
828 poliert das Image auf (legalisiert Robin)
```

Als erstes sollte man sich um seine Fähigkeiten als Bogenschütze kümmern und an der Zielscheibe üben, danach ein Gespräch mit dem Eremiten im Nordwesten führen, von dem man neben Tips beim ersten Besuch auch ein nützliches Utensil erhält. Nun macht man sich daran, seinen Mannschaft zusammenzustellen. Man braucht sie zwar nicht unbedingt, sie kann aber durchaus praktisch sein, wenn man sich mit den Nordmannen prügelt. Zwar gibt der Eremit als ersten Hinweis den auf Little John, den man in Südosten findet und dessen Mitarbeit man recht einfach gewinnt. Wenn man ihn allerdings sofort aufsucht, so kann es passieren, daß man auf Will Scarlet und damit auf ein weiteres Hilfsmittel verzichten muß. Dieser wird nämlich von den

Wachen beim Wildern erwischt und endet am Galgen, wenn Robin ihn nicht rechtzeitig rettet. Daher sollte man sich zu Anfang besser in der Nähe des Schlosses aufhalten, denn sonst könnte der Weg zu lang sein. Die Zeit kann man dazu verwenden, schon mal etwas Bargeld zusammenzuräubern. Mit diesem Geld kann man sich auf alle Fälle die Gunst der Bevölkerung durch Spenden erkaufen, wahrscheinlich gewinnt man mit der Übergabe einer entsprechend großen Summe an ihn auch die Hilfe von Fiar Tuck. Folgende Geldquellen wurden ausfindig gemacht: Zum einen kann man Lady Marian um vier Goldstücke erleichtern, was man allerdings nicht zu oft tun sollte, denn wenn man sie ohne Barschaft antrifft, wird sie dummerweise automatisch gemeuchelt. Den gleichen Betrag erhält man, wenn man einen feigen Händler außerhalb der Stadt stellt. (Die mutigen, die die Flucht ergreifen, sind wertlos, da man sie nicht erwischt.) In der Stadt baut von Zeit zu Zeit ein Händler seinen Gabentisch rechts neben dem Schloß auf, bei ihm kommt man sehr einfach an fünf Goldstücke, geht allerdings auch das erhöhte Risiko einer Festnahme ein. Den Barden kann man notfalls auch noch um eine Münze erleichtern. Das Geld ist den Armen zu geben, was sich recht positiv aufs Image auswirkt. Gleiches gilt, wenn man einige der Wächter meuchelt, was tunlichst am Stadtrand geschehen sollte, damit man einen Fluchtweg offen hat. Sobald man sich einigermaßen von einen Schurken in einen Helden gewandelt hat, kann man sich an Lady Marian heranmachen. Nachdem man sie dreimal angesprochen hat, steht sie voll hinter Robin und spendiert einen goldenen Ring. Ab diesem Punkt ist das Happy End schon fast perfekt, man muß nur noch den Sheriff erledigen. Dies sollte möglichst innerhalb der Schloßmauern geschehen, praktisch wäre es, wenn möglichst wenig Wachen, dafür aber ein oder zwei eigene Leute in der Nähe sind. Ein Patentrezept hierfür gibt es leider nicht, hier hilft mehr Glück als Verstand.

Und noch ein kleiner technischer Tip, mit dem sich das lästige Löschen des letzten Spielstands beim Ableben des Helden austricksen läßt:

Nach jedem signifikanten Fortschritt sollte man das Spiel mit <F1> abspeichern und beenden. Der Spielstand steht nun in der Datei STATUS.DTA, von der man mit COPY STATUS.DTA STATUS.ALT eine Sicherheitscopy erstellt. Mit COPY STATUS.ALT STATUS.DAT kann man diesen Spielstand im Fall des Falles wiederherstellen.

## 1.283 robocop

Mit <RETURN> auf Pause schalten und "BEST KEPT SECRET" eingeben  
-> kein Energieverlust mehr.

Man kann aber auch mit <F3> in die Highscores gelangen und dort "BAMBOOZULEM" abgeschlossen mit <HELP> eingeben. Jetzt müßte man eigentlich unendlich Energie haben.

Wenn man in dem Schießstand ist, bewegt man am besten den Joystick nicht und schon hat man 1186 Ziele umgeschossen.

## 1.284 robocop ii

Ganz am Anfang (erste Musik, erste Schrift) "SERIALINTERFACE" eintippen, dannach gibt's mit <F9> Energie und mit <F10> geht's in den nächsten Level!

Wenn Ihr eine Geisel seht, müßt Ihr genau an der Stelle stoppen, wo sie gerade nicht mehr sichtbar ist.

Wenn Ihr dann wieder zurückgeht, stehen dort nämlich zwei Geiseln herum. Das ganze läßt sich bis zu 6x pro Geisel wiederholen.

## 1.285 robocop iii

Während des Arcade Action Spiels mit <P> in den Pausen Modus gehen, <RIGHT SHIFT> (oder "BOTH SHIFT") gedrückt halten und "THE DIDY MEN" oder "THE DIDDY MEN" eingeben. Beim Verlassen des Pausenmodus ist der Cheat-Mode aktiviert, und man ist unzerstörbar.

Mit <ESC> kann man sich nun den Level aussuchen.

## 1.286 rock 'n' roll

Im Namensfeld:

"COUNTRY" man erhält ein Musikauswahlmenü!

"MAGIC MAP" Karte in voller Auflösung

"RAINBOW ARTS" Icons im Spiel einfach durch <F1>-<F8> anwählen

<F9> mehr Energie

<F10> Levelskip

<1>-<4> verschiedene Farben

Die Nummer des gewünschten Levels eingeben, danach zwei beliebige Ziffern, dann vier Ziffern, die zusammengerechnet den Level ergeben, nun wieder zwei beliebige Ziffern und zuletzt die Levelnummer rückwärts. <RETURN> drücken.

## 1.287 rock star ate my hamster

Tippe "JIMBBY" ein und drücke dann folgende Tasten:

<F7> \$100000

<F8> die Band spielt gut

<F9> Maximale Zuschauer

## 1.288 rocketeer

Level Codes:

PILOT, SHOOTOUT, CHASE, RESCUE, BANSHESS

## 1.289 rodland

Unendlich viele Continues im Zwei-Spieler-Modus:

Tragt Euch einfach in den Highscores mit der Buchstabenfolge "CHEDDAS" ein. Solltet Ihr jetzt das Zeitliche segnen, genügt ein Druck auf <FIRE> und Ihr seid wieder auf den Beinen. Wenn man alleine spielt, sollte man von Zeit zu Zeit die zweite Spielfigur einsetzen, da es sonst nichts mit dem Cheat ist.

Mit <P> in Pausenmodus gehen und fünfmal <HELP> drücken, um für beide Feen unendlich viele Leben zu erhalten. Mit <SPACE> kann man Level überspringen.

Irgendeine Plattform, die an den linken Bildschirmabschnitt grenzt, mit einer selbsterbauten Leiter erreichen, und zwar ganz am Bildrand. Der Trick ist nun, daß man sich auf die Sprossen stellt, die von der Leiter verdeckt werden, das sind immer die zweite und dritte von oben. Nun kann man aus dem Bild herauspazieren und ist für die Feinde nicht mehr erreichbar. Nach etwa 30 bis 60 Sekunden werden sie zu kleinen Wölkchen, und weitere 30 Sekunden später lösen sich die Teile auf.

## 1.290 roger rabbit hare rising havoc

Um sich das lästige Ausprobieren in jedem Bild zu ersparen, solltet Ihr einfach mal <SHIFT>-<ALT>-<CTRL>-<F5> drücken.

## 1.291 roller coaster rumbler

Level Codes:

2 AAAGGG  
3 ALIENS  
4 COFFEE  
5 ZARNIE  
6 FRIGHT  
7 TERRER

## 1.292 rolling ronny

Pausemodus mit <SPACE>, <C> und danach <FIRE> drücken (oder nur <C> im Spiel drücken). Folgende Vereinfachungen treten nun ein:

- 1-Man kann durch den Screen "fliegen"!
- 2-Es müssen keine Juwelen gesammelt werden, um nächsten Level zu erreichen.
- 3-Die Anzahl der Leben geht auf unendlich.

Gebt einfach in den Highscores "fuc" ein, und siehe da, man hat unendlich viel Energie. Mit <C> könnt Ihr jetzt den Flugmodus einschalten und Ronny sicher durch alle Gefahren steuern.

"CHEAT" anstelle eines Namen in den Highscores eingeben.

---

## 1.293 rolling thunder

Nach Erscheinen des Titelbildes nur "JIMBBBY" oder "JIMBBY" eintippen, damit die Gegner nicht mehr an der Lebensenergie zehren. Mit <I> oder <L> kommt man in den nächsten Level.

## 1.294 rome ad 92

Wie kommt man auf ein Schiff? Ganz einfach. Zuerst sollte man die Botschaft zum Tribun bringen und das versprochene Geld abkassieren. Darauf geht man zum Pool, stiehlt eine Toga und zieht diese an. Wenn man nun zum Schiff geht und das Fährgeld bezahlt, wird man sofort nach Rom verfrachtet. Man sollte sich allerdings beeilen, da man sonst in den nahenden Lavaströmen untergeht.

Folgende Kombinationen sind mit gedrücktem <ALT> einzutippen:

### HERKULANEUM

- 764 Verursacht ein Gewitter
- 826 Läßt den Vulkan ausbrechen
- 293 Man bekommt Geld
- 119 Man steigt auf
- 275 Ein Schiff muß im Hafen anlegen
- 472 Level als Sieger bestehen

### ROME 1

- 792 Hector wird vermögend
- 442 Der Abend bricht ab
- 443 Die Nacht kommt
- 624 Beginnt mit dem Würfelspiel
- 426 Der Sklavenmarkt wird zugänglich
- 608 Man kauft eine Sklavin
- 719 Befiehlt einer Sklavin
- 857 Eine Imperatorrede
- 682 Level als Sieger bestehen

### Britain

- 232 Regentropfen fallen
- 234 Es wird Nacht
- 235 Der Morgen graut
- 868 Gegnerstrategie
- 490 Level als Sieger beenden

### Rome 2

- 102 Eröffnung der Listen für die Wahl
- 103 Hector nimmt an der Wahl teil als Kandidat
- 436 Startet die Wahl, wenn Hector teilnimmt (sonst 437)
- 792 Füllt die Goldkammer
- 114 Ein Sklave mehr
- 551 Eine Freisklavin
- 362 Schon wieder seid ihr der Levelsieger

### Egypt

- 661 Gegnerstrategie

---

809 Wieder bist du Sieger

Rome 3

792 Füllt den Geldbeutel

434 Ein Sklave wird erworben

624 Kaiser

## 1.295 rotator

Im Titelscreen, erst nach dem die Musik begonnen hat, folgendes eingeben:

I Use an Electric Shaver schaltet Kollision AUS / EIN

Witch Ducking Stopt das Wasser

Superman Super Hohe Bounce Sprünge

More Beans Vicar ?

Lazy Bastard Levelanwahl

Für das letzte vorher im Options Menue bei «SELECT» von «AUTO» auf «MANUAL» stellen.

Der Screen sollte zur Bestätigung jeweils kurz Aufblitzen!

## 1.296 rotor

Level Codes:

1 GAG

2 LIP

3 FLY oder SLY

4 MEN oder NEW oder MEW

5 AWE oder AME

6 TNT

"PIT" ist ein besonderer Code.

## 1.297 rubber

Level Codes:

1 pie

2 mango

3 anarchy

4 jaguar

5 82148

6 gum

7 siomon

8 lard

9 8237179

Für unendlich Leben als Paßwort "CRUNCHY FROG" eingeben.

---

## 1.298 rubicon

Mit <SPACE> in den Pausenmodus, dann <SHIFT> drücken und "THEREAPER" eingeben. Eigentlich sollte man nun nichts machen müssen um aus dem Pausenmodus zurückzukehren. In der Infozeile erscheint nun eine kleine Messy über die Aktivierung des Cheats. Jetzt haben wir unendlich Leben und können darüberhinaus mit <F1>-<F7> Waffen anwählen. Mit <F10> kann man sogar die Energie der einzelnen Waffen wieder aufladen. Reicht das nicht, dann schnell zurück in den Pausemodus und <L> betätigen.

## 1.299 ruff 'n' tumble

Level Codes:

2 6581

3 3178

4 8392

Abspann 7339

Wenn man Dauerfeuer eingeschaltet hat kann es ganz leicht passieren, das die POWER Deiner Waffe zu schnell Energie verliert. Einfach Dauerfeuer ausgeschaltet lassen!

## 1.300 running bob

Level Codes:

5 1234

10 1453

15 0205

20 7777

25 1990

30 5654

35 5812

40 1212

45 9001

## 1.301 running man

Unendlich Energie: Man muß in den Highscores "DdIiSsKk" eingeben.

---