

CheatCollectionD.03

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> CheatCollectionD.03		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		August 7, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	CheatCollectionD.03	1
1.1	Cheat Collection	1
1.2	s.d.i. - activision	18
1.3	s.d.i. - cinemaware	18
1.4	saint dragon	19
1.5	salomon's key	19
1.6	samba partie	19
1.7	sarakon	20
1.8	sarcophaser	20
1.9	satan	20
1.10	savage	20
1.11	savage empire	21
1.12	schizophrenia	21
1.13	schnebitz	21
1.14	scooby doo & scrappy doo	21
1.15	scorched tanks	22
1.16	scorpio	22
1.17	scorpion	22
1.18	screambuster	22
1.19	scrotax 2	22
1.20	second samurai	22
1.21	The Secret of Monkey Island II	23
1.22	The Secret of Monkey Island	27
1.23	secret weapons of the luftwaffe	30
1.24	sensible soccer	31
1.25	sensible world of soccer '96	31
1.26	sentry - the sentinel	32
1.27	The Seven Gates of Jambala	33
1.28	sex tetris	33
1.29	sha na na	33

1.30	shackled	33
1.31	shadow dancer	33
1.32	shadow fighter	33
1.33	shadow of the beast	34
1.34	shadow of the beast ii	34
1.35	shadow of the beast iii	34
1.36	shadow warrior	34
1.37	shadowgate	35
1.38	shanghai 2	35
1.39	shapes	35
1.40	shift it	35
1.41	shiftrix	36
1.42	shinobi	36
1.43	sidearms	36
1.44	Die Siedler - Blue Byte	36
1.45	sierra soccer	37
1.46	silent service 2	37
1.47	silkworm	38
1.48	silkworm iv	38
1.49	silly putty	38
1.50	silly soccer	39
1.51	sim ant	39
1.52	sim city	39
1.53	sim city 2000	40
1.54	simon the sorcerer	40
1.55	The Simpsons	45
1.56	sindbad and the throne of the falcon	45
1.57	sink or swim	46
1.58	sir fred	46
1.59	sixt sense investigations	46
1.60	skeleton krew	49
1.61	skidz	49
1.62	skweek	49
1.63	sky high stuntman	49
1.64	sky worker	49
1.65	slam tilt	51
1.66	slatterhouse 2	51
1.67	slayer	52
1.68	sleep walker	52

1.69	slide it 2	52
1.70	sliding skill	52
1.71	sly spy - secret agent	53
1.72	snack zone bifi	53
1.73	snake man	55
1.74	sneer	55
1.75	snoopy	55
1.76	software manager	56
1.77	solius the sorcerer	56
1.78	sonic boom	57
1.79	sonic the hedgehog	57
1.80	sony the game	57
1.81	sorcerer's apprentice	57
1.82	sorcery +	58
1.83	sound of the space cadet	58
1.84	space ace	58
1.85	space ace ii	58
1.86	space crusade	59
1.87	space gun	59
1.88	space harrier	59
1.89	space job	59
1.90	space quest	61
1.91	space quest 2	61
1.92	special forces	61
1.93	speedball 2	61
1.94	spellbound - the sorcerer	62
1.95	spherical	62
1.96	spiderman	62
1.97	spidertronic	63
1.98	spindizzy worlds	63
1.99	spirit of adventure	63
1.100	splitting image	63
1.101	sploggy	64
1.102	spring time	64
1.103	The Spy who loved me	64
1.104	squeek	64
1.105	st dragon	64
1.106	stadt der löwen	64
1.107	star control 2	65

1.108star goose	65
1.109star trek 25th anniversary	65
1.110star wars	65
1.111star wars ii - the empire strikes back	65
1.112starboy	65
1.113starbuster	66
1.114stardust	66
1.115starflight	66
1.116starflight ii	66
1.117starglider	71
1.118starglider ii	71
1.119starquake	71
1.120starray	72
1.121stationfall	72
1.122steg the slug	73
1.123steinbergers hotelmanager	73
1.124sternsiedler	73
1.125stoneage	74
1.126stormball	74
1.127stormlord	74
1.128stormmaster	75
1.129stormtrooper	75
1.130strangers	75
1.131street fighter	75
1.132street fighter 2	76
1.133street racer	76
1.134strider	76
1.135strider 2	76
1.136stryx	77
1.137stunt car racer	77
1.138sturmtruppen	77
1.139suburan commando	77
1.140summer olympix cd ³²	77
1.141sun dog	77
1.142super blobble 2	77
1.143super bowl	78
1.144super cars	78
1.145super cars ii	78
1.146super hang on	79

1.147super methane brothers cd ³²	79
1.148super nibbles	79
1.149super nibbly - cosmos design	79
1.150super obliteration	80
1.151super off road racing	80
1.152super rc pro am	80
1.153super soccer	80
1.154super sprint	81
1.155super stardust	81
1.156super stardust cd ³²	81
1.157super wonderboy in monsterland	81
1.158superfrog	82
1.159superfrog normal	82
1.160supremacy	82
1.161sweek	85
1.162swibble dibble	85
1.163switchblade	85
1.164switchblade 2	86
1.165sword of honour	86
1.166sword of sodan	86
1.167syndicate	86
1.168sys pacman 90	87
1.169t-racer	87
1.170tactical manager	87
1.171tangram	87
1.172targris	89
1.173tear away thomas	89
1.174techno ninja	89
1.175teenage mutant hero turtles	89
1.176telekommando	89
1.177telekommando 2	91
1.178tennis cup	93
1.179tenny weenys	93
1.180terminator 2	93
1.181test drive	94
1.182test drive 2 - the duel	94
1.183testatment demo	94
1.184theatre of death	94
1.185theme park - bullfrog	95

1.186thesis 12	95
1.187think cross	95
1.188The three Musketeers	95
1.189The three Stooges	95
1.190thunder burner	96
1.191thunderbirds	96
1.192thunderblade	96
1.193thundercats	96
1.194thunderforce 2	96
1.195thunderjaws	96
1.196tie	96
1.197time	97
1.198time machine	97
1.199time race	97
1.200times of lore	97
1.201tin toy in the house of fun	98
1.202tiny skweeks	99
1.203tiny troops	99
1.204titan	99
1.205titus the fox	100
1.206toki	100
1.207tommy gun	101
1.208tony and friends in kelloggsland	101
1.209top gear 2 aga	102
1.210top secret	102
1.211top wrestling	102
1.212torvak the warrior	103
1.213total eclipse	103
1.214total recall	103
1.215touch 'n' go	103
1.216tower of babel	103
1.217toybox	103
1.218toyota celica gt ralley	104
1.219trailblazer	104
1.220trained assassin	104
1.221transarctica	104
1.222transplant	105
1.223transwar	105
1.224transworld	105

1.225trap' em	105
1.226trapped	106
1.227trapped 2	106
1.228traps 'n' treasures	106
1.229treasure island dizzy	107
1.230trex warrior	107
1.231tricky quiky - die suche nach den verschollenen seiten	108
1.232troddlers	108
1.233trols	109
1.234trucking	109
1.235turbo outrun	109
1.236turn 'n' burn	109
1.237turn it	109
1.238turrican	110
1.239turrican ii	110
1.240turrican iii	110
1.241tv sports basketball	110
1.242ufo	110
1.243ugh !	110
1.244ultima 4	111
1.245ultima 6	111
1.246ultima 7	113
1.247ultimate body blows	113
1.248under pressure	113
1.249Die unendliche Geschichte II	113
1.250Die unendliche Geschichte	113
1.251uninvited	114
1.252unreal	114
1.253The Untouchables	114
1.254uropa 2 cd	115
1.255valhalla	115
1.256vaxine	115
1.257venom wing	115
1.258venus - the flytrap	115
1.259vermeer	116
1.260veteran	116
1.261victor loomes	116
1.262vigilante	118
1.263virus	118

1.264vital light	118
1.265viz	119
1.266voodoo nightmare	119
1.267voyager	119
1.268vroom	119
1.269wacky races	119
1.270wacus the deceiver	119
1.271walker	121
1.272walls	121
1.273wanderer	121
1.274waponez 1.3	121
1.275warhawk	121
1.276warlords	122
1.277warzone	124
1.278weird dreams	124
1.279wendetta 2175 - skills	124
1.280whales voyage	124
1.281white rabbits	125
1.282wibble world giddy	125
1.283wild west world	126
1.284willy in the castle of dreams	127
1.285wind walker	128
1.286wing commander	128
1.287wing commander 2	128
1.288wings	128
1.289wings of death	129
1.290wings of fury	129
1.291winzer	129
1.292wizball	130
1.293wizkid	130
1.294wizzy's quest	130
1.295wolfchild	130
1.296wonderdog	130
1.297wonderland	131
1.298woodys world	131
1.299The Worker	131
1.300world cup 90	131
1.301worms - team 17	131
1.302worms directors cut - team 17	132

1.303wrath of gwendor	132
1.304wwf european rampage	132
1.305wwf wrestle mania	132
1.306x-balls	133
1.307x-it	133
1.308x-out	134
1.309x-poker	134
1.310x-system	134
1.311xenon	135
1.312xenon 2	135
1.313xtreme racing	136
1.314xybots	136
1.315xylogic	136
1.316yound defender	136
1.317z-out	137
1.318zak mckracken	137
1.319zarathrusta	140
1.320zeewolf	140
1.321zeliard	140
1.322zeus	140
1.323ziriax	141
1.324zool	141
1.325zool 2	141
1.326zoom	142

Chapter 1

CheatCollectionD.03

1.1 Cheat Collection

Cheat Collection deutsche Version 1.45 (18.10.1998) Teil 4

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

S

S.D.I. - Activision
Cheat

S.D.I. - Cinemaware
Cheat

Saint Dragon
Cheat

Salomon's Key
Cheat

Samba Partie
Cheat

Sarakon
Codes

Sarcophaser
Cheat

Satan
Cheat

Savage
Cheat | Codes

Savage Empire
Hint

Schizophrenia
Codes

Schnebitz
Codes

Scooby Doo & Scrappy Doo
Cheat

Scorched Tanks
Cheat

Scorpio
Cheat

Scorpion
Cheat

Screambuster
Cheat

Scrotax 2
Cheat

Second Samurai
Codes

Secret of Monkey Island II, The
Cheat|Solve

Secret of Monkey Island, The
Cheat|Solve|Hint

Secret Weapons of the Luftwaffe
Cheat

Sensible Soccer
Hint

Sensible World of Soccer '96
Cheat

Sentry - The Sentinel
Cheat|Codes

Seven Gates of Jambala, The
Hint

Sex Tetris
Cheat

Sha na na
Cheat

Shackled
Cheat

Shadow Dancer
Cheat

Shadow Fighter
Cheat

Shadow of the Beast
Cheat

Shadow of the Beast II
Cheat|Codes

Shadow of the Beast III
Cheat|Codes

Shadow Warrior
Cheat

Shadowgate
Hint

Shanghai 2
Cheat

Shapes
Codes

Shift It
Codes

Shiftrix
Codes

Shinobi
Cheat

Sidearms
Cheat

Siedler, Die - Blue Byte
Cheat|Codes

Sierra Soccer
Cheat

Silent Service 2
Hint

Silkworm
Cheat

Silkworm IV
Cheat

Silly Putty
Cheat

Silly Soccer
Cheat

Sim Ant
Cheat

Sim City
Cheat|Hint

Sim City 2000
Cheat

Simon the Sorcerer
Solve

Simpsons, The
Cheat|Codes

Sindbad and the Throne of the Falcon
Cheat

Sink or Swim
Codes

Sir Fred
Cheat

Sixt Sense Investigations
Solve

Skeleton Krew
Cheat

Skidz
Cheat

Skweek
Cheat

Sky high Stuntman
Cheat

Sky Worker
Solve

Slam Tilt
Cheat

Slatterhouse 2
Codes

Slayer
Cheat

Sleep Walker
Cheat

Slide It 2
Codes

Sliding Skill
Codes

Sly Spy - Secret Agent
Cheat

Snack Zone BiFi
Solve

Snake Man
Cheat

Sneer
Cheat

Snoopy
Solve

Software Manager
Hint

Solius the Sorcerer
Cheat|Codes

Sonic Boom
Cheat

Sonic the Hedgehog
Cheat

Sony the Game
Codes

Sorcerer's Apprentice
Cheat

Sorcery +
Cheat

Sound of the Space Cadet
Codes

Space Ace
Cheat

Space Ace II
Cheat

Space Crusade
Cheat

Space Gun
Hint

Space Harrier
Cheat

Space Job
Cheat

Space Quest
Hint

Space Quest 2
Hint

Special Forces
Cheat

Speedball 2
Hint

Spellbound - The Sorcerer
Codes

Spherical
Cheat | Codes

Spiderman
Cheat

Spidertronic
Cheat

Spindizzy Worlds
Cheat

Spirit of Adventure
Cheat

Splitting Image
Hint

Sploggy
Hint

Spring Time
Cheat

Spy who loved me, The
Cheat

Squeek
Cheat

St Dragon
Cheat

Stadt der Löwen
Cheat|Hint

Star Control 2
Cheat

Star Goose
Cheat

Star Trek 25th Anniversary
Cheat

Star Wars
Cheat

Star Wars II - The Empire Strikes Back
Cheat

Starboy
Cheat

Starbuster
Cheat

Stardust
Codes

Starflight
Cheat|Hint

Starflight II
Hint

Starglider
Cheat

Starglider II
Cheat

Starquake
Codes

Starray
Cheat

Stationfall
Solve

Steg the Slug
Codes

Steinbergers Hotelmanager
Hint

Sternsiedler
Codes

Stoneage
Cheat | Codes

Stormball
Cheat

Stormlord
Cheat

Stormmaster
Cheat

Stormtrooper
Cheat

Strangers
Cheat | Codes

Street Fighter
Cheat

Street Fighter 2
Cheat

Street Racer
Codes

Strider
Cheat

Strider 2
Cheat

Stryx
Cheat

Stunt car racer
Cheat

Sturmtruppen
Cheat

Suburan Commando
Codes

Summer Olympix CD\$^3\$\$^2\$
Hint

Sun Dog
Cheat

Super Blobble 2
Cheat | Codes

Super Bowl
Codes

Super Cars
 Cheat

Super Cars II
 Cheat|Hint

Super Hang On
 Cheat

Super Methane Brothers CD\$^3\$\$^2\$
 Cheat

Super Nibbles
 Codes

Super Nibbly - Cosmos Design
 Cheat

Super Obliteration
 Cheat

Super Off Road Racing
 Cheat

Super RC Pro AM
 Cheat

Super Soccer
 Hint

Super Sprint
 Cheat

Super Stardust
 Cheat

Super Stardust CD\$^3\$\$^2\$
 Codes

Super Wonderboy in Monsterland
 Cheat|Hint

Superfrog
 Codes|Hint

Superfrog Normal
 Codes

Supremacy
 Cheat|Hint

Sweek
 Cheat

Swibble Dibble
 Codes

Switchblade
 Cheat

Switchblade 2
 Cheat

Sword of Honour
 Cheat

Sword of Sodan
 Cheat

Syndicate
 Cheat|Hint

Sys Pacman 90
 Cheat

T

T-Racer
 Cheat

Tactical Manager
 Cheat

Tangram
 Codes

Targris
 Cheat

Tear away Thomas
 Cheat

Techno Ninja
 Codes

Teenage Mutant Hero Turtles
 Cheat

Telekommando
 Solve

Telekommando 2
 Solve

Tennis Cup
 Cheat

Tenny Weenys
 Cheat|Codes

Terminator 2
 Cheat

Test Drive

Cheat|Other

Test Drive 2 - The Duel
Cheat

Testament Demo
Cheat

Theatre of Death
Cheat

Theme Park - Bullfrog
Hint

Thesius 12
Cheat

Think Cross
Codes

Three Musketeers, The
Hint

Three Stooges, The
Cheat

Thunder Burner
Cheat

Thunderbirds
Codes

Thunderblade
Cheat

Thundercats
Hint

Thunderforce 2
Cheat

Thunderjaws
Cheat

Tie
Cheat|Codes

Time
Codes

Time Machine
Cheat

Time Race
Codes

Times of Lore

Solve

Tin Toy in the House of Fun
Cheat|Hint

Tiny Skweeks
Codes

Tiny Troops
Cheat

Titan
Codes

Titus The Fox
Codes

Toki
Cheat

Tommy Gun
Cheat|Codes

Tony and Friends in Kelloggsland
Cheat

Top Gear 2 AGA
Codes

Top Secret
Cheat

Top Wrestling
Cheat

Torvak the Warrior
Cheat

Total Eclipse
Cheat

Total Recall
Cheat

Touch 'n' Go
Cheat

Tower of Babel
Cheat

ToyBox
Codes

Toyota Celica GT Rally
Cheat

Trailblazer

Cheat

Trained Assassin
Cheat

Transarctica
Cheat

Transplant
Cheat | Codes

Transwar
Cheat

Transworld
Cheat

Trap' Em
Codes | Hint

Trapped
Cheat

Trapped 2
Cheat

Traps 'n' Treasures
Codes

Treasure Island Dizzy
Cheat

Trex Warrior
Cheat

Tricky Quiky - Die Suche nach den verschollenen Seiten
Cheat

Troddlers
Codes

Trolls
Cheat

Trucking
Hint

Turbo Outrun
Cheat

Turn 'n' Burn
Cheat

Turn It
Codes

Turrican

Cheat

Turrican II

Cheat

Turrican III

Cheat

TV Sports Basketball

Hint

U

UFO

Cheat

Ugh !

Codes

Ultima 4

Hint

Ultima 6

Cheat

Ultima 7

Cheat

Ultimate Body Blows

Cheat

Under Pressure

Cheat

Unendliche Geschichte II, Die

Codes

Unendliche Geschichte, Die

Codes

Uninvited

Solve

Unreal

Cheat

Untouchables, The

Cheat

Uropa 2 CD

Cheat

V

Valhalla

Codes

Vaxine

Cheat

Venom Wing
 Cheat

Venus - The Flytrap
 Codes

Vermeer
 Hint

Veteran
 Cheat

Victor Loomes
 Solve

Vigilante
 Cheat

Virus
 Cheat

Vital Light
 Codes

Viz
 Cheat

Voodoo Nightmare
 Hint

Voyager
 Cheat

Vroom
 Cheat

W

Wacky Races
 Cheat

Wacus the Deceptive
 Cheat|Codes|Hint

Walker
 Cheat

Walls
 Codes

Wanderer
 Cheat

Waponez 1.3
 Cheat

Warhawk

Cheat

Warlords
Solve|Hint

Warzone
Cheat|Hint

Weird Dreams
Cheat

Wendetta 2175 - Skills
Codes

Whales Voyage
Codes

White Rabbits
Cheat

Wibble World Giddy
Solve

Wild West World
Hint

Willy in the Castle of Dreams
Codes

Wind Walker
Codes

Wing Commander
Cheat|Hint

Wing Commander 2
Cheat

Wings
Cheat

Wings of Death
Cheat

Wings of Fury
Cheat

Winzer
Cheat

Wizball
Cheat

Wizkid
Cheat

Wizzy's Quest

	Codes
Wolfchild	Cheat
Wonderdog	Codes
Wonderland	Cheat
Woodys World	Codes
Worker, The	Cheat
World Cup 90	Cheat
Worms - Team 17	Cheat
Worms Directors Cut - Team 17	Cheat
Wrath of Gwendor	Cheat
WWF European Rampage	Cheat
WWF Wrestle Mania	Cheat
X	
X-Balls	Codes
X-It	Codes
X-Out	Cheat
X-Poker	Codes
X-System	Codes
Xenon	Cheat
Xenon 2	Cheat Hint

	XTreme Racing	
		Cheat
	Xybots	
		Cheat
	Xylogic	
		Cheat
Y	Yound Defender	
		Cheat
Z	Z-Out	
		Cheat
	Zak McKracken	
		Solve
	Zarathrusta	
		Codes
	Zeewolf	
		Cheat Codes
	Zeliard	
		Cheat
	Zeus	
		Codes
	Ziriaux	
		Cheat
	Zool	
		Cheat
	Zool 2	
		Cheat Codes
	Zoom	
		Cheat

1.2 s.d.i. - activision

Wenn man in den Highscores "ALERIC" eingibt, so kann man im Spiel die F-Tasten benutzen.

1.3 s.d.i. - cinemaware

Wenn man in der russischen Weltraum Station ist, einen Mann nehmen und ca. 10 bis 15 mal auf ihn schießen, danach wird kein anderer auftauchen und man kann ungestört das Mädchen bekommen.

1.4 saint dragon

<FIRE> und <BOTH MOUSE> zusammen drücken und gedrückt halten.

Zeitig beim Nachladen in den Pausenmodus gehen und warten, bis der AMIGA aufgehört hat zu laden. Dann die Diskette aus dem Laufwerk nehmen, den Pausenmodus verlassen und vorerst ganz normal weiterspielen. Die Diskette erst dann wieder einlegen, wenn der Computer nach ihr verlangt. Wenn Ihr jetzt draufgeht, könnt Ihr genau an dieser Stelle wieder weiterspielen, wo Ihr die Diskette aus dem Laufwerk genommen habt.

"JA" eingeben und irgendwann im Spiel beginnt das Dauerfeuer und hört unter keinen Umständen mehr auf zu ballern.

Wenn Ihr während des Spiels <CAPS LOCK> drückt, "DECAFFEINATED" eingibt und anschließend mit <RETURN> bestätigt, so seid Ihr fortan unzerstörbar und verfügt über einen Mega-Schuß.

1.5 salomon's key

Wenn die Meldung "Press any Key to Load" erscheint <HELP> drücken.

1.6 samba partie

Dieser Cheat funktioniert bei Samba Partie und bei Samba Partie Pro.

Wenn du deine Nachwuchsspieler mal richtig aufwerten willst, so gehe einfach in das Verzeichnis in dem du das Spiel installiert hast oder auf Diskette B in das Verzeichnis DATS. Jetzt öffnest du die Datei "Nachwuchs-x" mit einem Texteditor (Das x steht für den Spieler 1 oder 2). Nun siehst du die Namen deiner Nachwuchsspieler, die Zahl darunter gibt das Alter des Spielers an. Dann kommt ein Buchstabe für die Position des Spielers (T=Torwart, D=Abwehr, M=Mittelfeld, O=Sturm). Darunter folgen nun 3 bzw. 5 weitere Zahlen (bei Torwärtler 3, sonst 5). Diese geben die Stärken der Spieler an: beim Torwart Reaktion, Technik und Persönlichkeit, bei den anderen Spielern Tempo, Technik, Schuss, Agression und Spielwitz (von oben nach unten). Diese Daten kannst du nun beliebig verändern. Denke daran: Stärke 1 = Weltklasse, Stärke 9 = Amateurhaft

Das gleiche geht übrigens auch mit deiner gesamten Mannschaft. Geh wieder in das Verzeichnis DATS. Jetzt gehst du, je nach dem auf welchem Speicherplatz du dein Spiel abgespeicherst hast (1-3), weiter in das Verzeichnis sgl-sg3. Dort lädt du nun die Datei "playerteam1" oder "playerteam2" in den Texteditor. Dort siehst du nun deine Mannschaft. Die Zahl unter den Namen gibt diesmal die Nummer des Spielers an. Die folgenden Zahlen (nach

der Positionsangabe des Spielers) geben wiederum die Stärken der Spieler an. Beim Torhüter bleibt alles wie gehabt (die nächsten drei Zahlen geben die Stärken an), bei den anderen Spielern ist an vierter Stelle ein neuer Wert gerückt: die Kondition. Dadurch verschiebt sich die Angabe der Aggression an die fünfte Stelle, der Spielwitz an die sechste Stelle unter dem Buchstaben der Positionsangabe. Jetzt kannst du dir wieder deine Wuschspieler basteln.

Alle anderen Zahlen sind für diesen Cheat nicht wichtig.

Jetzt noch der Cheat mit dem du soviel Geld haben kannst wie du willst: Gehe wieder in das Verzeichnis deines Spielstandes (sg1-sg3), öffne die Datei "saved" mit deinem Texteditor und suche nach einer Zahl die deinem Kontostand entspricht und ersetze sie.

1.7 sarakon

Level Codes:

05 HANUKKAH
10 JOENK
15 GENCON
20 LUNKWILL
25 OPAL
30 LUNKWILL
35 VRANX

1.8 sarcophaser

Sobald die Highscores erscheinen, drückt man <F3>, <F5> und <F6> gleichzeitig und man ist im Cheatmodus mit unendlich Leben.

1.9 satan

Man drückt <LINKE AMIGA>, <1> und <M> gleichzeitig und erhält unendlich Energie.

1.10 savage

Level Codes:

2 SABATTA
3 PORSCHE

Gebt mal "BRUISER" ein!

1.11 savage empire

Es gibt drei "Modern Rifles" im Spiel, so daß man alle Personen von der Erde (Jimmy, Rafkin und später Johann) mit einer solchen Waffe ausrüsten kann, was sich besonders im Endkampf gegen die Myrmidex bezahlt macht. Man findet das Gewehr mit genügend Munition und einigen anderen Schätzen ganz im Norden von Eodeon auf dem Planeten Plateau neben Fritz' Höhle. Am besten wendet man sich am Eingang dieser Höhle nach Westen und geht solange am Rand entlang, bis man Totenköpfe auf Stangen entdeckt. Diesem Weg folgt man in südlicher Richtung, bis man an eine Kluft kommt. Der in der Kluft wachsende Baum kann mit einer Granate gefällt werden. Jetzt läßt sich die Schlucht überwinden, und man findet eine geheime Diamantensucherstadt, jede Menge Myrmidex, einen alten Bekannten, der diesmal allerdings nur Schätze suchen will, sowie einige nützliche Dinge. Torches muß man nicht klauen, sie lassen sich auf recht einfache Weise herstellen. Man nehme einige "tarred clothstripes" und "use" sie mit "branches", schon kann man in die Massenproduktion von Kerzen einsteigen. Ein "bug", der in meiner Version aufgetreten ist, gab mir die Möglichkeit, das gesamte Valley von außen zu betrachten. In den Höhlen der Myrmidex gab es einen Ausgang, der mich auf die sonst unerreichbaren Felsen von Eodon brachte, wo ich nun einmal von außen überall herumstöbern konnte. Es gab allerdings keinen Rückweg, und auch der Eingang zur Höhle existierte nicht mehr.

1.12 schizophrenia

Level Codes:
RVEP LBLZ
MJUC DRLQ
FMND KLBD
PBIM WNYS
OTHK LJET

1.13 schnebitz

Level Codes:
2 169754
3 455632
4 155490
5 016101
6 678346
7 199459

1.14 scooby doo & scrappy doo

Unbegrenzte Continues: <Q>-<P>, <A>-<L> und <Y>-<M> drücken, aber statt <Y> das <Z> und umgekehrt!

1.15 scorched tanks

Wenn man am Zug ist, muß man <RIGHT MOUSE> gedrückt halten und <Z> drücken um den Zähler aller Waffen und aller Schilder auf 99 zu setzen. Das kann beliebig oft wiederholt werden.

1.16 scorpio

Wenn der Schriftzug Scorpio ins Bild fährt muß man den Joystick nach unten und oben rütteln, bis das Spiel gestartet wird. Nun ist der Spieler unverwundbar und kann gegen Wände fliegen. Wird ein Feindsprite berührt, explodiert es sogar, ohne dem Raumschiff zu schaden.

1.17 scorpion

In den Highscores "IMPORTLIGAT" oder "CLEMENT INPORTLIGAT" oder "CRL" eingeben für 10 Leben.

1.18 screambuster

<ALT> + <L> Zusatzleben
<ALT> + <I> Unzerstörbarkeit
<ALT> + <E> Volle Lebensenergie
<ALT> + <W> Warp zum nächsten Level

1.19 scrotax 2

Als Paßwort "WENDYGO" eingeben und <RETURN> drücken. Daraufhin teilt das Programm noch weitere 11 Cheats mit.

1.20 second samurai

Level Codes:
2 BOIWNTID
3 NWKOWWDR
4 JDFRQMK6
5 WL4VHQQP
6 64GXSLB6
7 5ION23JG
8 VC2J53KM
9 E2SJEOZW

1.21 The Secret of Monkey Island II

Will man gleich gewinnen, drückt man <ALT> + <W> gleichzeitig und beantwortet die Frage mit <J> (bzw. <Y>).

The Largo Embargo

Die Geschichte beginnt auf Scabb Island. Kaum angekommen, begegnet Guybrush dem Schrecken der Insel, Largo, der ihm seinen gesamten Besitz abnimmt. Guy nimmt sich vor, diesem Widerling das Handwerk zu legen und erkundet zunächst die Insel.

Am Ortseingang von Woodtick findet er eine Schaufel. Im Ort geht er zuerst zum Kartographen Wally und nimmt dessen Monokel und ein Stück Papier. Nun geht er zu den drei Piraten bei der Reinigung und findet einen Eimer. Von dem Piraten mit dem Holzbein bekommt man ein Holzstück und erhält den Auftrag, Holzpolitur zu kaufen. Neben der Bar entdeckt man ein offenes Fenster, durch das man in die Küche gelangt. Dort stiehlt man das Messer, begibt sich anschließend in das Hotel und befreit mit dem Messer den Alligator. Aus dem Freßnapf nimmt man den Käse und in Largos Hotelzimmer Largos Perücke. Vom Wirt der Bar erfährt man einiges über Largo, der auch in der Bar erscheint und zum Entsetzen des Wirtes seinen Drink gegen die Wand spuckt. Guy wischt den grünen Schleim mit dem Papier ab (yuck!). Beim Verlassen des Ortes kauft man beim Schreiner die Politur. Auf dem Weg zum Strand entdeckt man einen handlichen Stock.

Guy macht sich nun auf den Weg zum Sumpf, füllt dort einen Eimer mit Schlamm und rudert im Sarg zur Voodoo-Hexe Mojo. Von ihr erfährt er die Zutaten, die zur Herstellung einer Voodoo-Puppe für den fiesen Largo benötigt werden. Im Regal findet er außerdem ein Glas mit der Aufschrift "Ash-2-Life". Beim Versuch dieses Glas zu nehmen, erfährt er von Mojo, daß noch Asche und ein Buch mit Voodoo-Rezepten benötigt werden. Bevor man wieder zurückrudert, um die Zutaten zu besorgen, läßt man noch das Seil neben dem gruselig schönen Totenkopf mitgehen.

Der nächste Weg führt zum Friedhof, wo man das Grab von Largos Großvater aushebt und einen Knochen findet. Guy geht wieder in den Ort zurück, stellt in Largos Hotelzimmer den Eimer auf die Tür und versteckt sich hinter der spanischen Wand. Als Largo kurz darauf das Zimmer betritt, ergießt sich der ganze Schlamm über ihn und er muß sich in die Reinigung begeben. Guy verläßt sein Versteck und folgt ihm dorthin. Dort poliert er zunächst das Holzbein des Piraten und fängt anschließend dessen Ratte. Dazu bastelt er aus Box, Stock, Seil und Käse eine Falle.

Mit der Ratte steigt Guybrush wieder in das Fenster der Küche ein und wirft den Nager in die Suppe. Das Stellenangebot am Eingang der Bar bringt ihn auf die Idee, sich als Koch zu bewerben. Der Wirt gibt ihm einen Vorschuß von 420 Dollar und schickt ihn in die Küche. Guy verläßt jedoch seinen Arbeitsplatz durch das Fenster und findet an Largos Zimmertür den Reinigungscoupon. Mit dem Coupon geht er zur Reinigung und erhält dafür Largos blütenweißen BH. Aus Perücke, Spucke, BH und Knochen stellt Madame Mojo nun die Voodoo-Puppe her. Mit Puppe und Nadeln bewaffnet, trifft Guy im Hotelzimmer auf Largo und vertreibt ihn durch wiederholtes Stechen der Puppe von der Insel. Nachdem Guybrush Scabb Island von diesem Bösewicht befreit hat, macht er sich auf die Suche nach dem sagenhaften Big Whoop. Dazu chartert er Captain Dread's Schiff und gibt ihm als Ersatz für den verlorenen Talisman das Monokel.

Four Map Pieces

Auf dem Schiff findet Guy eine leere Vogelfuttertüte und vom Captain erhält er eine Landkarte. Die Reise geht zunächst nach Booty Island. Im Antiquitätenladen kauft er eine Säge, ein Schiffshorn und das Schild, das vor dem Papagei warnt. An den Nagel, an dem das Schild hing, hängt Guy nun die Vogeltüte und kann daraufhin auch den Spiegel kaufen. Im Bestattungsinstitut trifft er einen alten Bekannten, Stan, der ihm verschiedene Särge vorführt und ihm beim Verlassen des Ladens ein Taschentuch schenkt.

Die Reise führt anschließend nach Phatt Island, wo Guy aber unglücklicherweise steckbrieflich gesucht und daher sofort nach seiner Ankunft festgenommen wird. In seiner Zelle findet er unter der Matratze einen Stock, mit dem er an einen Knochen in der Zelle nebenan kommt. Diesen Knochen gibt er dem Hund und erhält so den Zellenschlüssel. Bevor er endgültig das Gefängnis verläßt, nimmt er noch die beiden Umschläge aus dem Regal. Nun sucht er die Bücherei auf, läßt sich einen Mitgliedsausweis ausstellen und leiht folgende Bücher aus:

- Recipes Voodoo "The joy of hex"
(deutsch: "Voodoo - das Voodoo Kochbuch")
- Disaster "Great shipwrecks of our country".
(deutsch: "Schiffswracks - Berühmte Untergänge")

Das zweite Buch sieht man sich am Besten sofort an und merkt sich die Koordinaten des untergegangenen Schiffes !

Am Eingang zur Bibliothek nimmt er noch die Linse aus dem Leuchtturmmodell. Dann geht man zum Glücksrad und beobachtet das Spiel. Nach dem Spiel verfolgt man den Gewinner und sieht, wie ihm die Gewinnzahlen mitgeteilt werden. Nachdem er wieder verschwunden ist, geht man selbst zur Tür und fragt nach der nächsten Gewinnzahl, die einem nach Eingabe des richtigen Codes auch mitgeteilt wird (zwischenspeichern !).

Trick: man merkt sich die Anzahl der Finger, die zuerst gezeigt werden (die Zahl dabei ist unwichtig!) und gibt die dann als Lösung an. Nach dem dritten Erfolg ist es geschafft.

Nun zurück zum Glücksrad, man setzt auf diese Zahl und wählt als Gewinn die Einladung zur Mardi Gras Party. Guybrush macht sich nun auf den Weg zum Haus von Gouverneur Phatt und gelangt, nachdem er die Wache abgelenkt hat, in dessen Schlafzimmer. Auf dem Bett entdeckt er ein Buch mit Piratensprüchen, daß er gegen das Buch "Great shipwrecks of our country" austauscht, wobei er sich jedoch die in diesem Buch angegebenen Koordinaten merkt.

Die Reise führt uns nun wieder zurück nach Scabb Island, wo Guy dem Piraten an der Reinigung das Holzbein absägt. In aller Ruhe kann er jetzt Hammer und Nägel aus der Schreinerei entwenden. In der Bar steckt er die Banane auf das Metronom und kann dann den klavierspielenden Affen mitnehmen. Nach Vorzeigen des Büchereiausweises bestellt Guy einen gelben und einen blauen Drink (gelb + blau = grün) und erhält außerdem einen Strohhalm.

Unser nächstes Reiseziel ist wieder Booty Island, wo Guy im Kostümverleih nach Vorzeigen seiner Einladung ein schickes Kleid erhält. Von Captain Kate Capsize bekommt er ein Flugblatt und geht weiter ins Bestattungsinstitut. Dort gelingt es Guybrush, Stan zum Probeliegen in einem Sarg zu überreden, den Sarg zu vernageln und den Kryptaschlüssel zu nehmen. Weiter gehts zum Spuckwettbewerb. Hier lenkt Guy zuerst den Spitmaster ab, indem er kräftig ins Schiffshorn bläst, vertauscht die Fähnchen und nimmt mit dem Strohhalm einen Schluck von dem grünen Drink. Seiner Teilnahme am Wettbewerb steht nun nichts mehr im Wege. Nach einigen Versuchen belegt er tatsächlich den ersten Platz

und erhält als Siegesprämie eine Plakette, die er im Antiquitäten-geschäft für 6000 Dollar verkauft.

Trick: nachdem man einige Male den 2. Platz belegt hat, beginnt man erneut, diesmal aber wird sofort gespuckt, und siehe da, man hat plötzlich gewonnen !

Jetzt macht sich Guy auf den Weg zu Elaines Mardi Gras Party. Bevor er zum Haus durchgelassen wird, muß er an der Sperre seine Einladung und das Kostüm vorzeigen. Guy betritt das Haus durch den Haupteingang, nimmt das Kartenstück von der Wandtafel und spricht beim Verlassen des Hauses mit dem Gärtner. Dieser bringt ihn umgehend zu Elaine, die ihm das Kartenstück wieder abnimmt. Nachdem Guy einige dumme Annäherungsversuche unternommen hat, wirft Elaine das Kartenstück vor Wut aus dem Fenster und verläßt den Raum. Guy nimmt das Ruder von der Wand und macht sich auf die Suche nach dem Kartenstück. Er findet es vor dem Haus, aber als er sich danach bücken will, wird es vom Wind zu den Klippen geweht. Guy nimmt den Hund mit und geht zur Hinterseite des Hauses. Dort rappelt er kräftig an den Mülltonnen. Durch den Krach wird der Koch aus der Küche gelockt und jagt Guybrush um das Haus. In einem unbeobachteten Moment kann er die Küche betreten und einen Fisch klauen. Nun machen wir erneut einen Abstecher nach Phatt Island. Dort angekommen, klebt Guy das Flugblatt von Captain Kate auf einen Steckbrief, worauf diese kurze Zeit später verhaftet wird. Er geht weiter zum Fischer und geht mit ihm eine Wette ein. Jetzt nur noch den gestohlenen Fisch vorzeigen und Guy erhält dafür die Angel. Zurück auf Booty Island macht er sich auf den Weg zu den Klippen und versucht, mit einer Angel das Kartenstück zu fangen. Leider kommt gerade in diesem Augenblick eine Möwe vorbei, die mitsamt der Karte zum Big Tree fliegt. Guy geht hinterher und versucht mit Planke und Ruder den Baum zu besteigen. Dann bricht das Ruder durch und er verliert das Bewußtsein. Nach einem seltsamen Traum erwacht er und fährt zurück nach Scabb Island.

Dort läßt er vom Schreiner das Ruder reparieren und geht weiter zum Friedhof. Mit Stans Schlüssel öffnet er die Krypta, liest die Sprüche auf den Särgen und vergleicht sie mit denen auf dem Buch "Famous Pirate Quotations". Dann öffnet er den Sarg von Rap Scallion, nimmt etwas von der Asche und geht damit zu Mojo, der Voodoo-Hexe.

Mojo gibt er die Asche und das Buch mit den Voodoo-Rezepten und erhält ein spezielles "Ash-2-Life"-Pulver. Dieses Pulver schüttet Guy in den Sarg von Rap Scallion, der ihm daraufhin den Schlüssel zum Leuchtturm gibt und ihn bittet, das Gas abzustellen. Nachdem Guy die Bitte erfüllt hat, erhält er zum Dank ein heißersehntes Kartenstück.

Guybrush fährt abermals nach Booty Island und geht zum Big Tree. Mit der Planke und dem Reparierten Ruder kann er den Baum besteigen. In einer Baumhütte findet er die Möwe auf einem Stapel Papier. Nun läßt er den Hund frei, der das verlorene Kartenstück aus dem Stapel heraus-sucht. Aus einer anderen Baumhütte entdeckt Guy außerdem ein Teleskop. Und wieder gehts nach Phatt Island. Im Gefängnis nimmt Guy den Umschlag mit dem Rum und befreit Captain Kate. Anschließend geht er zur Pumpe oberhalb des Wasserfalls und benutzt den Affen, um die Pumpe abzu-stellen. Durch die Höhle im trockengelegten Flußbett erreicht er dann das Cottage und wird nach Betreten des Hauses vom Hausherrn zu einem Trinkwettbewerb überredet. In einem unbeobachteten Moment kippt Guy den angebotenen Drink in den Baum (naja, auf jeden Fall in das Gestrüpp, das hinten links steht) und füllt statt dessen den eigenen Grog in die Tasse. Kurz darauf fällt der Hausherr nach Genuß eines Drinks vom Hocker. Nun befestigt Guy den Spiegel um Rahmen, öffnet die Fenster-läden und legt das Teleskop auf die Statue vor dem Haus. Ein Licht-

reflex zeigt auf einen losen Stein in der Wand, der durch drücken die Falltür in den Keller öffnet, wo man ein weiteres Kartenstück findet. Auf Booty Island chartert Guy Captain Kates Schiff und taucht an der im Buch "Great shipwrecks of our country" angegebenen Stelle. Auf dem Schiffswrack findet er einen Affenkopf, den er natürlich mitnimmt, dann läßt er sich mit dem Anker wieder hochziehen. Auf Booty Island tauscht man den Affenkopf im Geschäft gegen das vierte Kartenstück. Nachdem man nun alle Kartenstücke gefunden hat, fährt man zurück nach Scabb Island und gibt dem Kartographen alle Kartenstücke und die Linse. Von Wally wird Guybrush zur Voodoo-Hexe geschickt, um einen Liebestrank zu besorgen. Nachdem er von Mojo eine Tüte mit Streichhölzern und eine Liebesbombe erhalten hat, macht er sich auf den Rückweg zu Wally und stellt dort mit Entsetzen fest, daß dieser entführt worden ist. Am Rande des Sumpfes findet Guybrush eine an LeChuck adressierte Kiste und steigt hinein.

LeChuck's Fortress

Die Kiste wird zu LeChuck's Burg transportiert. Durch den vorderen Tunnel gelangt Guybrush in LeChuck's Gefängnis und findet dort Wally, der ihn auffordert, den Zellenschlüssel aus LeChuck's Büro zu besorgen. Guy verläßt das Gefängnis und steht wieder vor dem Schilderwald. Er betritt nun den hinteren Teil des Tunnels und sucht sich durch die Knochen-Geheimtüren den Weg zum Büro.

Trick: man wirft einen Blick auf das Blatt Papier, wo vormals die Spucke haftete. Es müssen immer die Türen zum passenden Vers durchgangen werden; und zwar in der Reihenfolge 1. bis 4.

Zu jedem Vers gibt es jeweils nur eine Tür zu öffnen.

Im Büro findet er den Schlüssel, wird aber von LeChuck überrascht und landet neben Wally im Knast. Zur Befreiung nutzt er nun seine Spuckfähigkeiten. Dazu nimmt er wieder einen Schluck von dem grünen Drink und spuckt auf das Schild rechts im Bild. Auf diese Weise wird die Kerze gelöscht und Wally und Guybrush können entkommen. Beide finden sich in einer dunklen Kammer wieder, die sich nach anzünden eines Streichholzes als Dynamitlager entpuppt. Durch die folgende Explosion wird Guy auf eine Insel namens Dinky Island katapultiert.

Dinky Island

Im Wasser findet Guybrush eine Flasche und am Strand ein Brecheisen. Beides nimmt er mit und beginnt den Dschungel zu erkunden. Im Westen entdeckt er einen Baum, an dem eine Tasche hängt. Um an den Inhalt zu kommen, zerschlägt er die Flasche mit dem Brecheisen und schlitzt die Tasche mit der zerbrochenen Flasche auf. Zum Vorschein kommt ein Paket Instant-Kräcker. Guy geht zurück zum Strand, nimmt das Martiniglas und füllt es mit Wasser. Dann entsalzt er das Wasser in der Entsalzungsmaschine, schüttet es in die Kräckerpackung und erhält so zwei Kräcker. Einen weiteren Kräcker findet er nach dem Öffnen eines Fasses. Mit den drei Kräckern füttert er den Papagei und erfährt so, an welcher Stelle der Schatz vergraben ist. Guy macht sich auf den Weg zu dieser Stelle und findet unterwegs eine mit Seilen verschnürte Kiste. Nachdem er das Seil gelöst und die Kiste mit dem Brecheisen geöffnet, entdeckt er darin Dynamit. An der vom Papagei angegebenen Stelle, beginnt Guy zunächst zu graben, sprengt dann das Loch und findet sich in einer Höhle mit zwei Pfeilern wieder: auf dem einen Pfeiler er - auf dem anderen der Schatz. Um an den anderen Pfeiler zu gelangen, bindet er das Brecheisen an das Seil und befestigt beides an den rostigen Haken

über ihn. Leider bricht der Pfeiler zusammen und Guy stürzt in den Keller. Im Keller schaltet er das Licht an und steht zu seinem Entsetzen LeChuck gegenüber. In den Schatztrümmern findet Guybrush ein Ticket. Nun versucht er ebenfalls eine Voodoo-Puppe herzustellen, und sucht nach den Zutaten. Zunächst geht er in den Sanitätsraum (ganz rechts), wo er einen Totenkopf, in der Schublade eine Spritze und im Mülleimer zwei Gummihandschuhe findet. Im Lagerraum entdeckt er in den Kisten eine Puppe, eine Flasche Malzbier und einen Luftballon. Im nächsten Raum benutzt er die Münzrückgabe am Grogautomaten, dabei fällt eine Münze zu Boden. Den Ballon und die Handschuhe bläst er an der Heliumflasche auf. Als LeChuck den Raum betritt und sich nach der Münze bückt, klaut Guy ihm die Unterhose. Dann geht er zum Aufzug. In dem Moment, in dem auch LeChuck den Aufzug betreten will, betätigt Guy den Hebel (ggf. mehrmals versuchen). Die Türen schließen sich und LeChuck's Bart wird eingeklemmt. Guy nimmt den Bart mit. Beim nächsten Zusammentreffen mit LeChuck benutzt er das Taschentuch, um LeChuck's Schleim zu bekommen. Nachdem ihm dies gelungen ist, sind alle Vorroraussetzungen für eine Voodoopuppe vorhanden. Guy steckt die Puppe, den Totenkopf, das Taschentuch, den Bart und die Unterhose in eine Tüte und erhält so die Voodoo-Puppe. Beim erneuten Zusammentreffen mit LeChuck benutzt Guybrush die Puppe mit der Spritze und reißt der Puppe ein Bein aus. Das ist das Ende von LeChuck...

1.22 The Secret of Monkey Island

Im Kampf mit der Schwertmeisterin wird man von Ihr beleidigt. Wenn man darauf keine passenden Antworten hat, kommt man dem Verlust des Kampfes immer ein Stückchen näher. Hier sind die passenden Antworten:

- 1 F: Überall in der Karibik kennt man meine Klinge.
A: Zu schade, daß Dich überhaupt niemand kennt.
 - 2 F: Niemand wird sehen, daß ich so schlecht kämpfe wie Du.
A: Du kannst so schnell rennen.
 - 3 F: Jetzt weiß ich, wie dumm und verkommen man sein kann.
A: Aha, Du warst also beim letzten Familientreffen.
 - 4 F: Jetzt gibt es keine Finten mehr, die Dir helfen.
A: Doch, doch, Du hast sie nur nie gelernt.
 - 5 F: Alles, was Du sagst, ist dumm.
A: Ich wollte, daß Du Dich wie zu Hause fühlst.
 - 6 F: Ich werde Dir den letzten Tropfen Blut aus Deinem Körper melken.
A: Wie passend, Du kämpfst wie eine Kuh.
 - 7 F: Nach dem letzten Kampf war meine Hand blutüberströmt.
A: Aha, wieder mal in der Nase gebohrt.
 - 8 F: Sind alle Männer so?! Dann heirate ich ein Schwein.
A: Hattest Du das nicht vor kurzem getan?
 - 9 F: Mein Name wird in jeder dreckigen Ecke gefürchtet.
A: Also hast Du den Job als Putze gekriegt.
 - 10 F: Hast Du eine Idee, wie Du lebend von hier wegkommst?
A: Wieso, die könntest Du viel eher gebrauchen.
 - 11 F: Dein verborgenes Schwert wird mich niemals berühren.
A: Und Du wirst Deine rostige Klinge nie wieder sehen.
 - 12 F: Kluge Gegner rennen weg, sobald sie mich sehen.
A: Auch, bevor sie Deinen Atem riechen.
 - 13 F: Mein Schwert wird Dich in tausend Stücke schneiden.
A: Dann mach nicht damit 'rum wie mit einem Staubwedel.
-

- 14 F: Soll ich Dir jetzt eine Nachhilfestunde geben?
A: Willst Du mich mit Deinem Geschwafel ermüden?
15 F: Ich habe nur einmal einen Feigling wie Dich gesehen.
A: Er muß Dir das Fechten beigebracht haben.

Während des Spiels müßt Ihr nur <CTRL> und <W> drücken, um zu gewinnen.

Falls man Guybrush sterben sehen will, solltet Ihr ihn für mindestens zehn Minuten im Wasser stehen lassen. Unser Möchtegern-Pirat wird eine wunder-same Umwandlung mitmachen.

Komplettlösung:

Geht zur Bar und laßt Euch von den Piraten in dem hinteren Raum über Eure Aufgabe aufklären, dann wartet, bis der Koch aus seiner Küche kommt, erst dann könnt Ihr sie betreten. Dort nehmt Ihr das Fleisch und den Topf, dann geht nach draußen, wo eine Möwe an einem Fisch knabbert. Bewegt Euch an das Ende des Steges hinter der Möwe. Nachdem Ihr nun ein paarmal draufgetreten habt fliegt die Möwe kurz hoch, die Zeit sollte reichen, sich den Fisch unter den Nagel zu reißen. Danach geht zu dem Circus, hier könnt Ihr den mitgenommenen Topf als Helm benutzen, Ihr erhaltet dafür eine Menge Geld. Jetzt geht Ihr in die Stadt und kauft bei dem Gemischtwarenhändler das Schwert und die Schaufel. Nun könnt Ihr zum "Ausbilder" gehen, um die Fechtkunst zu erlernen. Auf dem Weg begegnet Ihr einem "Troll", der Euch vorbeiläßt, wenn Ihr im den Fisch gebt. Ihr lernt nun das Fechten und weiterhin, daß es nur auf die treffenden Beleidigungen ankommt. Danach müßt Ihr alle möglichen Piraten angreifen, die auf der Insel herumlaufen und von Ihnen die Beleidigungen mit zugehöriger Antwort lernen, am besten Ihr notiert sie Euch kurz. Nach einer Weile sagen Euch die Piraten, daß Ihr den Schwertmeister herausfordern könntet, was Ihr auch tun solltet. Ihr findet den Schwertmeister, indem Ihr den Gemischtwarenhändler zu ihm schickt und dem Gemischtwarenhändler dann einfach folgt. Mit dem Schwertmeister liefert Ihr Euch nun einen "Kampf", den Ihr möglichst gewinnen solltet. Die Beleidigungen sind nicht identisch mit denen der Piraten, aber annähernd ähnlich. Merkt Euch auch hier besser, welche Antwort mit Erfolg gesegnet wird und versucht es notfalls mehrmals. Wenn Ihr gewonnen habt erhaltet Ihr ein T-Shirt, daß Ihr den Piraten zeigt. Danach solltet Ihr Euch aufmachen, die 2. Prüfung (Stehlen) zu bestehen. Die Piraten hätten gerne das Idol des Gouverneurs. Zuerst geht Ihr nun in den Wald und sucht Euch ein paar Blümchen (die Gelben), die Ihr mit dem Fleisch "benutzen" solltet. Das nun vergiftete Fleisch gebt Ihr dann den Hunden vor dem Haus des Gouverneurs, die daraufhin bald einschlafen. Nun betretet Ihr einfach das Haus und dort wieder die erste Tür gleich links. Danach geht's wieder zurück zur Stadt, dort in das Gefängnis. Unterhaltet Euch nun mit dem Gefangenen. Die von Ihm gewünschten Pfefferminz könnt Ihr beim Gemischtwarenhändler kaufen, was Ihr auch tun solltet. Gebt sie dem Gefangenen. Ich kann mich hier nicht mehr ganz erinnern, aber ich glaube Ihr braucht noch eine Spray gegen die Ratten für den Gefangenen, Ihr müßt ihn dazu kriegen, Euch den Kuchen zu geben, in dem sich eine Feile befindet. Nun heißt es wieder zurück zum Haus des Gouverneurs. Durch das entstandene Loch gelangt Ihr wieder ins Zimmer. Ihr erhaltet das Idol. Danach dürft es wiedermal Ärger mit Shintop geben - unter Wasser findet Ihr Euch wieder - gaaaaanz cool bleiben. Ihr könnt nämlich einfach rumlaufen (das Gewicht nehmen). Das Idol müßt Ihr wieder bei den Piraten abliefern. Von dem Verkäufer in der Stadt (steht rum) kauft Ihr eine Karte und ab in den Wald, um den Schatz zu heben. Geht: hoch, links, rechts, links, rechts, hoch, rechts, links, hoch, dann noch ein Stückchen rechts und über dem X fangt Ihr an zu buddeln. Ihr werdet ein weiteres T-Shirt

finden womit Ihr Euch wieder zu der Kneipe begeben. Mittlerweile hat sich einiges getan, in der Kneipe solltet Ihr alle Tassen einsammeln, die Ihr kriegen könnt. Nach einer kurzen Unterredung mit dem armen Koch wißt Ihr, daß Ihr ein Schiff kaufen und ausrüsten sollt. Geht nun zuerst in die Küche und füllt eine der Tassen mit dem Grog. Das Zeug ist ziemlich ätzend und Ihr könnt damit den Gefangenen befreien, doch Vorsicht, der Grog ätzt Euch auch die Tasse durch, Ihr solltet den Grog also auf dem Weg zum Gefängnis mehrmals umfüllen, Ihr habt ja genügend Tassen. Im Gefängnis dann einfach auf das Schloß kippen. Ist dies erfolgreich erledigt, solltet Ihr daran denken, den Gummihahn beizuhaben, den Ihr bei der Dame findet, die Euch die Zukunft erzählt. Zuerst macht Ihr Euch aber noch zum Schwertmeister auf, die der Crew, die Ihr benötigt, beiträgt. Dann geht Ihr zu dem Haus am Ende der Insel, man kann es nur erreichen, indem man den Gummihahn mit dem Kabel benutzt, daß zum Haus führt! Nun labert Ihr den Besitzer an und berührt das Monster (haha), wie er es wünscht, woraufhin er Eurer Crew ebenfalls beiträgt. Danach geht Ihr zu dem Schiffverkäufer, bis er Euch erzählt, daß Ihr eine Art Bürgschaft des Gemischtwarenhändlers benötigt, die Ihr Euch also besorgen solltet, also ab zum Gemischtwarenhändler. Ihn bringt Ihr nun dazu, den Safe zu öffnen, wobei Ihr Euch die Kombination merken solltet!!! Danach schickt Ihr in weg, öffnet den Safe und bemächtigt Euch des Inhalts. Danach wieder zum Schiffverkäufer, mit dem Ihr kräftig verhandeln solltet (nur Geduld!). Habt Ihr es geschafft, geht Ihr zum Dock, wo die anderen bereits warten. Nun gehts auf die Reise.

Wenn Ihr Euch im Schiff befindet müßt Ihr in dem Zimmer erstmal die Tinte finden. Nun heißt es raus hier und auf den Mast klettern, wo Ihr die Flagge an Euch nehmt. Nun sucht Ihr noch eine Flasche Wein, etwas Pulver und ein Seil. In der Küche findet Ihr einen Topf und Müsli, in dem Ihr einen Schlüssel finden solltet. Mit dem Schlüssel könnt Ihr einen verschlossenen Schrank in der Kapitänskabine öffnen, was Ihr natürlich auch tun solltet. Ihr findet etwas Zimt und ein magisches Rezept. Nun wieder ab in die Küche, wo Ihr in dem großen Topf den Zaubertrank brauen solltet, wozu folgendes gehört: 1 mal Zimt, 4 Pfefferminz, die Piratenflagge, 2 mal Wein, ein Hahn, 1 mal Pulver und 3 Müsli. Ich hoffe nichts vergessen zu haben, sonst schaut halt nach, was vergessen worden ist. Es sollte auf jeden Fall 'ne kleine Explosion geben, nach der Ihr Euch nahe Monkey Island befindet. Nun müßt Ihr Euch mit der Kanone an Bord auf die Insel schießen. Hierzu benötigt Ihr wieder etwas Pulver, was Ihr in die Kanone stopft. Ein Seil steckt Ihr als Zündschnur hinten in die Kanone. Danach begeben Irh Euch wieder in die Küche und benutzt die Karte mit dem Feuer, sie fängt an zu brennen und Ihr könnt das Seil damit anzünden. Nun wieder den Topf aufsetzten und in die Kanone klettern.

Auf der Insel angekommen nehmt Ihr zuerst einmal die Banane und geht dann zu Hermans Fort (auf dem Vulkan links). Dort angekommen drückt Ihr die dort stehende Kanone und nehmt die Kanonenkugel, das Fernrohr, das Seil und etwas Pulver mit. Irgendwo müßtet Ihr einen Stein gefunden haben, der sich bei genauerer Betrachtung als Feuerstein erweist (bei der Brücke?). Nachdem Ihr über die Brücke rüber seid, findet Ihr eine Art Kunstwerk, woran Ihr 2 mal ziehen solltet, das ist wichtig!!!! Nicht drücken!! Nun hoch auf das Plateau. Ihr könnt den Stein am Rand hinunterstoßen, er verwandelt das "Kunstwerk" in eine Art Schleuder; wenn Ihr es vorher nicht bewegt habt, zerschmettert Ihr Euer Schiff, ansonsten trifft Ihr den Bananenbaum. Nun wieder zu dem Bild mit der Brücke, rechts davon befindet sich ein Damm. Auf diesen legt Ihr erstmal etwas Pulver und benutzt dann den Feuerstein mit der Kanonenkugel. Ihr werdet weggeschwemmt. An dem See

findet Ihr ein Seil bei dem Toten, das Ihr nehmen solltet. Nun solltet Ihr zwei Seile haben und zu der Schlucht gehen. Links ist ein Baum, an dem Ihr ein Seil befestigt, das 2. Seil befestigt Ihr, wenn Ihr das erste Stück hinuntergestiegen seid. Unten findet Ihr Paddel, die Ihr an Euch nehmen solltet. An der Stelle, wo Ihr auf die Insel gekommen seid, findet Ihr ein Boot, das Ihr nun benutzen könnt. Nun könnt Ihr um die Insel rudern, wo Ihr am oberen Ende ein Kannibaldorf finden solltet. In der linken Ecke des Dorfes befindet sich ein großer Steinkopf, vor dem eine Schale liegt. Die Banane, die Ihr findet, solltet Ihr an Euch nehmen. Inzwischen sollten die Kanibalen aufgetaucht sein, die Euch einsperren. Ihr solltet ein loses Brett am Fußboden entdecken, Ihr könnt also fliehen. Nachdem Ihr auch die Bananen des getroffenen Bananenbaumes mitgenommen habt, begeben sich Ihr mitten auf die Insel, wo die ganze Zeit ein kleiner Affe rumrennt, den Ihr aufsuchen solltet und ihn kräftig mit den ganzen Bananen füttert, er folgt Euch daraufhin. Ganz rechts auf der Insel stehen ein paar Totenpfähle rum. Ihr könnt die "Nase" eines Totems bewegen, woraufhin sich eine Tür öffnet. Wenn Ihr allerdings losläßt schließt sich die Tür wieder. Der Affe macht Euch aber alles nach und Ihr könnt schließlich durch. Nun nehmt Ihr lediglich die kleine Holzstatue mit und verläßt den Ort wieder. Die Statue bringt Ihr zu den Kannibalen, Ihr könnt jetzt den Bananengreifer nehmen, den Ihr bei Hermann gegen den "Schlüssel" für den Affenkopf tauschen könnt. Nun rudert Ihr wieder um die Insel und benutzt den "Schlüssel" im Ohr des großen Affenkopfes. Danach geht es wieder zu den Kannibalen, bei denen Ihr den Schlüssel und ein Prospekt abgibt. Ihr solltet dafür den Kopf des Navigators erhalten, nun geht es ab in den Affenkopf.

Dort könnt Ihr den Kopf befragen, wohin es gehen soll. Nach einer Weile kommt Ihr an das Piratenschiff. Nun solltet Ihr dem Kopf des Navigators seine Kette abschwatzen, droht ihm am Ende, ihn in die Lava zu schmeißen. Die Kette solltet Ihr Euch umhängen, Ihr werdet nun unsichtbar und könnt das Piratenschiff betreten. Hier solltet Ihr zuerst einmal in LeChucks Kabine (links) gehen und den Schlüssel, der an der Wand hängt, mit dem Magnetkompaß an Euch bringen. Nun geht in den Lagerraum und nehmt die Feder, mit der Ihr den schlafenden Piraten am Zeh kitzelt, der schließlich den Grog fallen läßt. Mit dem Schlüssel könnt ihr in den verschlossenen Raum gelangen. Die störende Ratte beseitigt man, indem man den Grog in den bereitstehenden Teller kippt. Die Ratte trinkt das Zeug und ist kein Hindernis mehr. Ihr findet etwas Fett in einem Topf, wovon Ihr etwas mitnehmen könnt. Damit läßt sich die quietschende Tür zum Schweigen bringen. Ihr solltet all die Werkzeuge mitnehmen und den leuchtenden Kasten damit öffnen. Ihr findet die Voodoo-Wurzel, die Ihr wieder zu den Kannibalen schleppt, die Euch daraufhin ein kräftiges Antigeistermalzbier brauen. Nun wieder zurück in die Höhle, leider findet Ihr nur noch einen armen Geist, der Euch über die Geschehnisse aufklärt. Nun sollten Eure Freunde auftauchen und Ihr fahrt zurück nach Melee Island (natürlich TM!). Die rumlaufenden Geister könnt Ihr mit Eurem Spezialtrank vernichten. Ihr solltet Euch aber schnellstens in die Kirche begeben und Einspruch erheben. So, alles weitere sollte sich von selber ergeben.

1.23 secret weapons of the luftwaffe

Will man eine Tour of Duty lebend durchstehen, sollte man zu Beginn einer jeden Mission mit <C> die Guncamera aktivieren. Wird man nun abgeschossen, kann man bei der Abfrage, ob man den aufgenommenen Film sehen möchte, mit <ESC> aus dem Programm gehen. Der Pilot wird nicht gelöscht und die

Mission wird nicht gewertet.

1.24 sensible soccer

Immer die Aufstellung 4-3-3 wählen, um offensiv agieren zu können. Den Gegner mit kurzen Pässen austricksen und vor dem Strafraum voll draufhalten. Dabei den Ball so anschneiden, daß er mit voller Kraft ins Tor donnert. Dies muß recht zügig gespielt werden.

Die Mannschaften:

Dänemark:

Offensive Mannschaft, die nur durch ein angriffsbetontes Spiel zum Erfolg geführt werden kann. Sie schießen auch aus größeren Distanzen und das mit einer unglaublichen Präzision. Der Torwart ist nur durch eine zügige Spielweise zu überraschen.

CIS:

Dieses Team zeichnet sich durch äußerst hohes Paßspiel aus und versucht, das Spiel in seiner eigenen Hälfte zu verschleppen.

England:

Die Königstruppe spielt schnell und folglich auch sehr ungenaue Pässe. Der Torwart muß mit schnellen Drehungen ausgetrickst werden.

Holland:

Das Oranjeteam besitzt einen hervorragenden Torhüter, der nur durch flache Bälle bezwungen werden kann.

Schottland:

Torwart kann durch Aufsetzer und halbhohe Schüsse aus dem Takt gebracht werden. Seine Kollegen schießen aus großer Entfernung.

Schweden:

Der Gastgeber zeichnet sich durch mal kurz, mal lang geschlagene Pässe aus. Seine Spieler sind geniale Ballzauberer und äußerst dribbelstark.

Frankreich:

Spielt auf allen Positionen sehr konstant und auch der Torwart ist (fast) immer zur Stelle. Durch ein druckvolles Spiel dagegenhalten.

Deutschland:

Der Vizeuropameister verfügt über eine sehr früh störende Mannschaft, die kurzes Paßspiel bevorzugen. Bodo glänzt nicht bei allen seinen Aktionen und genaue Schüsse ins Eck landen fast immer im Tor.

Ein kleiner Gag: In der Datei Eigene Teams befindet sich die Mannschaft England und West Germany von 1966. Läßt man diese beiden Mannschaften ein Freundschaftsspiel machen, so kann man sich das ganz in S/W anschauen.

1.25 sensible world of soccer '96

So könnt Ihr Spitzenspieler zu niedrigen Preisen kaufen:

Startet die Karriere mit einem beliebigen Team, daß einen teuren Stürmer hat und bevor Ihr irgend etwas anderes macht, begeben Euch auf den Transfermarkt. Wählt "Other Domestic Player" und sucht einen Spieler, der gefällt aus einem beliebigem Team aus. Markiert diesen Spieler und den Spieler ganz unten auf der Teamliste.

Reduziert das Angebot um zwei Nullen, aber bietet Ihnen Euren teuersten Spieler an. Wenn das Team das Angebot angenommen hat gehst Ihr zurück in die Teamliste und stellt fest, daß Ihr den gewünschten Spieler bekommen und den eingetauschten Spieler behalten habt. Und was noch besser ist: dies alles hat keinen Pfennig gekostet.

Der Cheat funktioniert allerdings nur in der ersten Saison, und Ihr könnt ihn nur drei- oder viermal ausführen.

Hier noch ein Cheat wie Ihr leicht Tore schießen könnt:

Beim Torschuß <R> drücken und gedrückt halten. Die Zeitlupe "verwirrt" den Torwart und der Ball rollt ins Tor, ohne daß der Torwart reagiert.

1.26 sentry - the sentinel

Tastenbelegung:

<R> Robothülle aufbauen
<T> Tree (Baum) aufbauen
 Boulder (Block) aufbauen
<U> Umdrehen
<Q> Hülle wechseln
<H> Hyperspace
<A> + <LEFT MOUSE> Absorbieren/Aufsaugen
<SPACE> + <LEFT MOUSE> Fadenkreuz an/aus
<HELP> + Blick nach oben Vogelperspektive
Cursortasten Pause
<F1> Spielabbruch
<F2> Musik an/aus
<F3> Fx an/aus
<ESC> Ende

Level Codes:

03 70511958
08 16257084
10 43428170
11 40556356
18 68627185
19 55742564
36 97578966
50 61185004
61 26060764
66 68657887
80 18452261
103 36873128
127 96567770
150 92856449
169 16788555
196 72957558

225 38546570

1.27 The Seven Gates of Jambala

Nummern der Türen, hinter denen sich in den einzelnen Leveln die Endmonster befinden: 6,4,7,3,7,5,6.

1.28 sex tetris

Einfach <CURSOR UP> drücken und man kommt in den nächsten Level.

1.29 sha na na

Während des Spieles <HELP> drücken und man kommt in den nächsten Level.

1.30 shackled

Um in den nächsten Level zu kommen einfach <+> drücken.

1.31 shadow dancer

In den Pausemodus gehen und "GIVE ME INFINITY" oder "GIVE ME INFINITIFES" oder "GIVE ME INFINITIES" eingeben, um unendlich Leben zu haben!

1.32 shadow fighter

Im Hauptbildschirm Championship-Fight anwählen und im daraufhin erscheinenden Kämpferauswahlsscreen "MBARIVIDISOCCAFARMBARI" eingeben. Danach mittels <ESC> wieder zurück in den Mainscreen schalten und die ganze Prozedur wiederholen. Nach dem dritten mal sollte das Programm automatisch den nächsten Kampf laden.

Ein ähnlichen Effekt bekommt man mit der Kombination "PARAPONYIPOPO".

Während des Kampfes <P> für Pause drücken und "EBBRAVOSCECCU" eingeben und man wird immer der Sieger sein.

1.33 shadow of the beast

Unendlich Leben: Im Titelbild von Disk 1 linke Maustaste und <FIRE> gedrückt halten, bis die Meldung "Disk 2" erscheint.

Wenn während des Ladens das Bild mit dem Monster erscheint, Joystick nach rechts, <LEFT MOUSE> und <FIRE> drücken und alles so lange halten, bis man aufgefordert wird, die nächste Diskette einzulegen. Nun verliert man keine Energie mehr.

1.34 shadow of the beast ii

Zu Beginn muß man nach rechts gehen, bis man zum ersten Brückenwächter kommt. Dort <A> für ask tippen und schließlich "TEN PINTS" eingeben und man erhält unendlich viel Energie.

Level Codes:

- 1 ETERNITY
- 2 SUNSTONE
- 3 NECROPOLIS
- 4 OBERON

Im Spiel folgende Wörter benutzen:

MALETO, KARAM, PIGM, PYGM, SEA, OLD, MAN, COMPA, SACK, PACK, GATE

1.35 shadow of the beast iii

Im Titelbild "Please Daddy Draw this For Me" + <RETURN> eingeben und im Spiel auf <CURSOR RIGHT> drücken. Man erhält nun unendlich viel Energie, wobei sich dieser Modus mit einem Druck auf <CURSOR LEFT> wieder aufheben läßt. Mit <FIRE> hat man dann wieder volle Energie.

Paßwörter: ETERNITY, SUNSTONE, NECROPOLIS, OBERON.

1.36 shadow warrior

- <HELP> nächster Level
- <0> läßt alle Gegner verschwinden (auf Keypad!)

Erstmal alle Credits verbrauchen, bis nur noch einer übrig ist. Dann warten, bis das Bild mit der Kreissäge und dem blauen Ninja erscheint und <1> und <2> gleichzeitig drücken. Sobald nun beide Ninjas erscheinen, besitzt man unendliche Credits.

Im Titlescreen <CTRL>, <ESC>, <F2>, <5>, <V>, <J>, <HELP>, <RIGHT ALT>, <()> und <ENTER> drücken, der Screen flackert ein bißchen und im Game kann man dann folgende Tasten nutzen:

- <HELP> Levelskip
 - <Q> unendlich Energie
 - <1> und <2> Extraenergie für beide Spieler
-

1.37 shadowgate

- Im Schädel ist ein Schlüssel
- Die Mumie kann man verbrennen
- Im Buch ist ein Schlüssel für den Raum in der Halle (auf keinen Fall das Buch nehmen, sonst Testament !)
- Kristallkugel in den See werfen und Schlüssel von Mumie nehmen
- Zum Seil kann man > Epor < sagen !
- Hinter dem Wasserfall ist eine Höhle und ein Felsvorsprung in dem ein Sack mit Diamanten ist
- Steien für die Steinschleuder mitnehmen
- Spiegel mit Axt zerschlagen und mit Schlüssel vom Scelette öffnen
- Kristallkugel in Feuer werfen
- Kobold mit Speer, den Zyklopen mit der Steinschleuder verjagen
- Eisenhandschuh aus Brunnen, damit Flöte nehmen: ein Ring erscheint
- 1 Schlüssel unter Teppich, 2 in Bibliothek, außerdem Papierrolle u. Brille

1.38 shanghai 2

Spielt so lange, bis Ihr nur noch zwei freie Paare entdeckt. Eines der beiden darf man noch wegräumen. Nun drückt man <F2>. Wie man sieht, bleibt die Form erhalten, aber die Bilder sind neu verteilt worden. Auf diese Weise kann man das ganze Spiel durchspielen.

1.39 shapes

Level Codes:

01 SHAPE	11 TRUTH	21 MILKY	31 DIANE	41 PIANO
02 AMIGA	12 POWER	22 KNOCK	32 SMALL	42 SHARE
03 MOUSE	13 TURBO	23 BRAIN	33 UNITE	43 OASIS
04 TANGO	14 MUSCI	24 GAZZA	34 PAINT	44 KINKY
05 CUBIX	15 MATEY	25 ISSUE	35 VIDEO	45 MORPH
06 XENON	16 SOUND	26 MATCH	36 STILL	46 NINJA
07 QUEEN	17 WORLD	27 SMURF	37 INPUT	47 STONE
08 APRIL	18 STYLE	28 PRIZE	38 OFFER	48 GREEN
09 TASTE	19 VIRUS	29 TEDDY	39 FIRST	49 OZONE
10 PENNY	20 PRINT	30 GROUP	40 ORION	50 CHIPS

1.40 shift it

Level Codes:

1 AAAA	11 2J1B	21 UTSD	31 A3JF
2 2LGA	12 UV7B	22 M5YD	32 EFQF
3 UXMA	13 M7DC	23 EH5D	33 6QWF
4 M95A	14 EJKC	24 6SBE	34 Y2ZF
5 ELZA	15 GUQC	25 Y4HE	35 QE9F
6 6W5A	16 Y6WC	26 QGOE	36 IQFG
7 Y8BB	17 QI3C	27 USUE	37 A2C6
8 QKIB	18 IU9C	28 A4E0	38 ZD5G

9 IWOB 19 A6FD 29 2F7E 39 UPYG
10 A8UB 20 2HMD 30 URDF 40 M14G

1.41 shiftrix

Level Codes:

5 FISH
10 HOLE
15 MICE
20 DARK
25 PARK
30 CURE oder CUVE
35 DEAD
40 WAVE
45 TSOM oder ISOM

1.42 shinobi

Geht mit <F10> in den Pausemodus und drückt anschließend <Q>. In dem erscheinenden Musikmenü dürft ihr Euch mit <1>-<0> alle Melodien im Spiel anhören.

Das Spiel pausieren und "LARSXVIII" eingeben bringt unendlich Credits.

"LARSXVIII" eingeben und gleichzeitig folgende Tasten drücken:

<LEFT MOUSE> Farbmodus

<Q> Musikmodus

<T> Wenn das SHINOBI Logo erscheint mit Maus zu kontrollieren

1.43 sidearms

Tippe während des Spieles in Großbuchstaben "FTBOK" ein. Nun kannst du mit fast jeder Taste der Tastatur einen speziellen Effekt auslösen.

1.44 Die Siedler - Blue Byte

Level Codes:

01 START 11 CHOPPER 21 PASTURE
02 STATION 12 GATE 22 OMNUS
03 UNITY 13 ISLAND 23 TRIBUTE
04 WAVE 14 LEGION 24 FOUNTAIN
05 EXPORT 15 PIECE 25 CHUDE
06 OPTION 16 RIVAL 26 TRAILER
07 RECORD 17 SAVAGE 27 CANYON
08 SCALE 18 XAVER 28 REPRESS
09 SIGN 19 BLADE 29 YOKI
10 ACRON 20 BEACON 30 PASSIVE

Ein Trick um an die Waren der anderen Mitstreiter zu kommen:
Zuerst muß man einen Weg des Gegners finden, der direkt an der Grenze vorbeiführt. Wenn auf diesem Weg dann noch in nächster Nähe keine Fahne weht, hat man schon so gut wie gewonnen. Man muß nur noch einen eigenen Weg parallel zu den eben gefundenen direkt an die Grenze anlegen. Nun eine Fahne hissen und diese mit dem Spezialclick anklicken, um eine Verbindung mit dem gegnerischen Weg anzulegen. Nun werden sehr bald die gegnerischen Siedler ihre Waren an dieser Fahne ablegen und die eigenen Siedler koennen sie uebernehmen. Man muß nur aufpassen, das die eigenen Siedler keine wichtigen Ware an dieser Fahne ablegen.
Über diesen Weg werden auch Personen und Waren angefordert. Hat man selbst starken Mangel an irgendwas liefert einem der Gegner das freihaus.
ABER: Fehlt dem Gegner etwas, so liefert man selbst ihm diese Dinge. Außerdem werden auch Ritter ausgetauscht. Diese besetzen für einen dann die eigenen Gebäude, aber wenn man andere angreift, kämpfen die Ritter dann gegen einen.

1.45 sierra soccer

Bei der Mannschaftsauswahl für das Freundschaftsspiel <X> drücken. Wenn der Bildschirm blinkt, weiß man, das der Cheat funktioniert. Man spielt jetzt auf einem blauen Feld mit höherer Geschwindigkeit als bei einem normalen Match.

1.46 silent service 2

Die allerserste und wichtigste Regel ist: sich niemals sehen lassen! Warum kann ein U-Boot tauchen? Nicht, um den Wasserbomben der Zerstörer oder den 46-cm-Geschützen der Yamato zu entkommen, sondern um vom Feind nicht bemerkt zu werden. Handelsschiffe ohne Eskorte kann man auch tagsüber über Wasser angreifen. Ansonsten gilt: Immer nur nachts schaut mehr als das Periskope aus den Wellen! Demnach sind die wichtigsten Informationen, die Ihr bekommt, die "visibility ranges" vor dem Feindkontakt. Und tagsüber ist das aufgetauchte Boot fast so weit zu sehen wie ein Flugzeugträger.

Eskorte, nein Danke !

Daraus ergibt sich die zweite Regel: Laß Dich niemals mit der Eskorte ein! Gezielt Zerstörer angreifen, ist kompletter Unsinn. Zum einen ist ihre Tonnage viel zu gering. Zum anderen sind sie viel zu schwer zu versenken; man sollte Torpedos lieber für lohnende Ziele aufsparen.

Zum dritten ist der Sinn einer Feindfahrt, die Wirtschaft Japans zu schwächen; um die Kriegsschiffe kümmern sich unsere Kriegsschiffe - wir kümmern uns um die Handelsschiffe.

Was ist also zu tun? Unbemerkt, mit Hilfe des überlegenen Radars, am Konvoi vorbeiziehen - außerhalb dessen Sichtweite - um dann getaucht im Generalkurs abzuwarten, bis er ganz von selbst auf einen zu fährt. Bei langsamen Schiffen, Tankern etwa, kann man ruhig einen großen Abstand lassen (2000 Yards), feuert auf die Breitseiten der Handelsschiffe einen Torpedofächer und setzt sich ab. Erst wenn die ersten Explosionen

Wellenberge auftürmen, merkt die Eskorte, was los ist - aber dann sind wir schon längst verschwunden. Zieht der Konvoi dann weiter, kann man die waidwunden Überreste in aller Ruhe mit der Bordkanone erledigen - ganz ohne Risiko.

Falls der Konvoi abläuft, kann man ihn vergessen; manchmal fährt er auch nur so 17 Knoten, dann kann man ihn noch einholen (schön außer Reichweite halten!). Im anderen Falle begibt man sich genau in seinen Kurs, dreht ihm das Heck zu und befiehlt absolute Stille an Bord. Selbst kleinste Fahrt vorraus wäre verräterisch. Auch das Periskop muß eingefahren sein. Wenn man gut steht, kann man glatt durch den äußeren Ring der U-Boot-Jäger sacken und befindet sich dann mitten im Konvoi! Auf diese Weise kann man bis zu 400 Yards an einen Flugzeugträger herankommen. Dabei sollte man nicht nervös werden, wenn mal ein "Ping" ertönt; deswegen ist man noch lange nicht geortet. Kommt das totgeweihte Schiff - das sollte man vorher schon ausgepickt haben - auf gleiche Höhe, muß alles sehr schnell gehen: Periskop ausfahren, Ziel erfassen (am besten, man dreht das Periskop schon vorher in die Richtung), TDC programmieren und alle (!) Torpedos abfeuern. Und dann: tauchen! Man hat nur Sekunden, dann sind schon fünf oder sechs Zerstörer über einem. Mit ein bißchen Glück war man nah genug an dem Dicken dran, so daß er den Kurs nicht mehr ändern konnte, bevor die Torpedowelle ihn erreicht. Zuminderst die ersten treffen fast immer. Naja, dann muß man sich nur noch eventuell noch ein oder zwei Gnadentorpedos opfern, und die Belobigung ist einem sicher.

1.47 silkworm

Um auch bei diesem Spiel unendlich viele Leben zu kassieren, müßt Ihr im Auswahlmenü "Scrap 28" eingeben (Vorher <HELP> drücken ?). Dabei muß man auf die Großschreibung und das Leerzeichen geachtet werden. Wenn man jetzt <FIRE> zusammen mit <HELP> drückt, blitzt der Bildschirm kurz auf und man hat unendlich Leben. Außerdem kann man mit den Zifferntasten <1> bis <0> die Level anwählen. Durch Drücken der <F>-Tasten kann man nun die Geschwindigkeit regulieren.

Ältere Version:

<HELP> und <FIRE> gleichzeitig drücken. Nun hat man unendlich viele Leben und kann durch die Levels fliegen indem man eine Ziffer von <1> - <0> und dazu <-> drückt. Mit den F-Tasten kann man dazu noch die Geschwindigkeit einstellen.

1.48 silkworm iv

Pausiert das Spiel <P> und gebt "NCC-1701", gefolgt von <RETURN> ein. Nun sollte der Bildschirm kurz aufflackern. Geht wieder ins Spiel zurück und Ihr habt unendlich viele Jeeps und Helikopter. (Der Bindestrich ist auf <ß>).

1.49 silly putty

In den Highscores "HEADLIKEAHOLE" eintippen und nachher <RETURN> drücken. Dann flackert kurz der Bildschirm auf und man kann mit <F1>--<F10>, <SHIFT> + <F1>--<F10> und <CTRL> + <F1>--<F10> die Level anwählen.

1.50 silly soccer

In einen der unteren Menüs des Hauptmenü muß man "RIVER NILE" eingeben.

1.51 sim ant

Zuerst die Königin zur gelben Ameise ernannt und so plaziert, daß ihr Hinterteil auf einem Futterball liegt. Anschließend wird in eine andere Ameise gewechselt, und vor der Königin sollte nur noch der Kopf sichtbar sein. Jetzt wieder zurück zur Königin und diese von der Stelle bewegt- dabei sollte immer noch ein schwarzes Hinterteil auf der alten Stelle liegenbleiben. Und das schöne an diesen Grafikfehler: Er legt weiterhin Eier.

1.52 sim city

Man sollte versuchen, sein Vermögen auf exact 9 Dollar zu bringen. Dann sucht man sich ein leeres "R"-, "C"- oder "I"-Feld und sprengt es in die Luft (Cursor auf den Buchstaben und rechte Maustaste drücken). Nun sollte auf dem Konto die Summe von -1 sein. Jetzt das Spiel abspeichern, wieder neu laden und man hat das Anfangskapital auf dem Konto.

Setzt die Steuern im Januar auf Null, im Dezember auf 20%. Die Einwohner werden mehr, also steigen die Einnahmen. Baut mal eine moderne Stadt ohne Straßen, nur mit Bahn.

Drückt doch mal <LINKE SHIFT>-Taste und schreibt das Wort "FUND", und Ihr habt sofort 10.000 \$ mehr.

ACHTUNG: Dieses Verfahren sollte man höchstens viermal anwenden, da sonst ein Erdbeben die Stadt heimsuchen wird!!!

Land bekommt Ihr, indem Ihr mit Straßen-,Bahn- oder Stromwegen ein Wasser-Feld umschließt und überfährt, welches dann zu Land wird.

Es ist weiterhin ratsam, zu Beginn des Spiels "FAST" einzustellen, um die ersten Erdbeben abzuwarten.

Alles Geld ausgeben, dann im Dezember alle Fonds und Steuern auf 0% senken. Wartet auf dem Steuerbildschirm, haltet dann <L> gedrückt und verläßt den Bildschirm wieder mit weiterhin gedrücktem <L>. Dann wieder in den Steuerbildschirm ohne <L> loszulassen und erhöht alle Fonds auf 100%. Verläßt nun den Bildschirm und laßt dann <L> wieder los.

1.53 sim city 2000

Wähle eine neue Szene aus und wähle "Hard". Gehe zur Zeitung und klicke "Off". Unterbrich das Spiel und wähle "Budget". Wenn man gefragt wird ob man die Obligation zurückzahlen will wähle "Yes" und "OK". Tippe nun FUNDS fünfmal ein. Wenn jetzt der Text erscheint wähle "Yes". Gehe nun zum Budget zurück, zahle die Obligation zurück und klicke wieder auf "OK". Nun muß man dahin zurück wo die Obligation ausgegeben wird. In der Prozentsatz-Rubrik bewegt sich nun etwas besonderes. Klicke auf "OK" und man ist im Jahr um \$500.000 reicher.

1.54 simon the sorcerer

Komplettlösung:

IM DORF

Simon findet sich in Calypsos Hütte wieder. Beim Lesen des Briefes erfährt er, daß Calypso ihn bereits erwartet hat und auf seine Rettung aus Sordids Fängen hofft. Um dies zu bewerkstelligen, muß Simon allerdings erst zum Zauberer avancieren. Er macht sich also auf den Weg zum Zirkel der Zauberer, nicht ohne vorher die Schere aus der Schublade und das Magnet vom Kühlschrank mitzunehmen. Eine Unterhaltung mit dem Schmied zu beginnen ist sinnlos, dieser scheint entweder stumm zu sein, oder er redet nicht mit jedem dahergelaufenen Rotzlöffel. Simon nimmt das Seil mit, das wohl niemand vermissen wird und auch der Klöppel, der auf dem Tisch liegt wandert in seine Tasche.

Simon entschließt sich zu einem kleinen Umweg, liest eine Leiter auf und macht Station im Haus des Druiden, wo er eine Flasche Hustensaft und ein Spezienglas aufklaubt - die Unterhaltung mit dem Händler bringt ohne Geld nichts ein. Auch im Shop heißt es nur umschaun, aber nichts berühren - ohne Moneten ist Simon arm dran!

In der Kneipe schnappt er sich zunächst einmal das Päckchen Streichhölzer und geht dann ins Hinterzimmer zu den Zauberern, von denen er den Auftrag erhält, einen Zauberstab zu finden. Im Schankraum hält er noch ein Schwätzchen mit den Kämpferinnen und schneidet dann in einem unbeobachtetem Moment dem schlafenden Zwerg den Bart ab.

IM WALD

Also macht sich Simon im Wald auf die Suche nach dem Turm. Er trifft bald auf einen Barbaren, dem ein Dorn im großen Zeh steckt. Simon befreit ihn von diesem und erhält zum Dank ein kleines Metallpfeifchen. Das läßt er auf seinem Weg auch gleich den Troll blasen, der ihn nicht über seine Brücke lassen will und bekommt postwendend Hilfe von seinem neuen Freund. Nun kann er die Brücke überqueren und zum Turm, der ganz im Südosten des Waldes steht, wandern. Das Schild nimmt er mit.

Er repariert die Glocke durch Einbau des Klöppels und benutzt sie natürlich sogleich. Das heruntergelassene Haar erklimmt er und küßt im Turmzimmer nach dem ersten Schrecken Rafunzel - ab ins Inventar mit ihr!

Bevor es nun ins Dorf zurückgeht, macht Simon Bekanntschaft mit dem Dorfdeppen, der ihn Wasser holen schickt. Nichts einfacher als das, denkt sich Simon und trifft im Südwesten des Waldes auf ein Hexenhäuschen, vor dem ein Brunnen steht. Simon kurbelt den Eimer nach oben und nimmt ihn mit.

Simon erkundet noch ein wenig den Wald und findet Holzwürmer auf einem Baumstumpf, mit denen er sich längere Zeit über Holzsorten unterhält. Weiter im Norden sitzt eine Eule auf einem Baum, die nicht mit guten Ratschlägen spart. Simon nimmt auf jeden Fall die herunterfallende Feder mit und geht dann wieder den Dorfdeppen besuchen. Er gießt die Bohnen und macht sich aus dem Staub. Wenn er das nächste Mal an diesen Ort kommt, steckt er die "ertränkten" Bohnen ein.

IM DORF (2)

Simon begibt sich zum Haus des Imkers auf der Westseite des Dorfes. Er läßt Rafunzel auf die Trüffel-Tür los und betritt dann das Haus, um sich mit Imkerhut und -pfeife auszurüsten. Dann geht er nach draußen und benutzt die Pfeife am Bienenstock. Wenn die Bienen verscheucht sind, kann er sich das Stück Wachs nehmen. Er schaut jetzt nochmal bei Calypsos Hütte vorbei und geht zu deren Rückseite, wo er die Bohnen auf den Komposthaufen wirft. Die Wassermelone wandert ins Inventar.

Dann geht er in die Kneipe, spricht mit dem Wirt und bestellt einen Drink. Wenn der Wirt sich nun nach den Zutaten bückt, benutzt Simon das Wachs mit dem Bierfaß. Dann nimmt er das Prospekt mit dem Biergutschein entgegen und findet vor der Kneipe das Bierfaß vor, das er in seinem Hut verschwinden läßt.

IM WALD (2)

Simon geht zum Susaphonspieler und wirft diesem die Wassermelone ins Instrument. Um einen Gegenstand reicher, geht er nun zum Zwergenbau und wechselt auch im Vorübergehen ein paar Worte mit Dr. Jones. Dann liest er vor der Höhle den Stein auf und schaut diesen an: Bier! Hinein in die Höhle - aber nicht vergessen den Bart anzuziehen.

BEI DEN ZWERGEN

Mit der Losung "Bier" kommt Simon ins Innere der Höhle. Der Wache bietet er das Bierfaß an und steigt mit hinunter ins Bierlager. Dort kitzelt er den schlafenden Zwerg mit der Eulenfeder und nimmt daraufhin den Schlüssel an sich. Jetzt wieder rauf und die andere Treppe runter - vom Geschrei des Buchhalters nicht stören lassen!

Simon nimmt den Haken an sich und öffnet die goldene Tür mit dem Schlüssel. Er betritt die Schatzkammer. Dem Zwerg dort macht er ein Angebot: Er gibt ihm den Biergutschein. Dann läßt er sich mit einem Juwel beschenken. Nördlich der Zwergenhöhle befindet sich das Doppelportal zum Reich der Kobolde. Davor liegt ein Stück Papier, das Simon als Einkaufslist erkennt. Westlich der Zwergenhöhle trifft Simon bald auf einen Holzfäller, dem er einen Metalldetektor abschwatzt.

IM DORF (3)

Den Juwel verkauft Simon an Dodgy, den Händler, für nicht mehr oder weniger als 20 Goldstücke. Mit dem neu gewonnenen Reichtum geht er nun in den Laden

und kauft den Hammer und den Weissen Geist, ausserdem gibt er die Einkaufsliste ab. Dann macht er sich auf den Weg zum Sumpfling.

BEIM SUMPFLING

Der Sumpfling hat Geburtstag und lädt Simon zum Suppe fassen ein. Simon ißt auch tapfer zwei Portionen, bevor er die dritte im Spezienglas verschwinden läßt. Wenn sich nun der Sumpfling auf den Weg gemacht hat, verschiebt Simon die Kiste vorne rechts, öffnet die Falltür und steigt nach unten. Beim überqueren des Stegs stellt sich allerdings heraus, daß dieser nicht ganz niet- und nagelfest ist. Simon befestigt also das Brett mit den Hammer. Dann geht er zur Schädelinsel und pflückt das Kraut Froschfluch.

DER GOLLUM

Simon begibt sich nun zur Südseite der Schlucht (diese erreicht er, indem er von der Kreuzung - siehe Karte - nach Nordosten geht) und hangelt sich an den Lianen vorne links im Bild herab zum angelnden Gollum. Nach kurzer Plauderei bietet Simon dem Gollum die Sumpfsuppe an und bekommt die Angel im Tausch dafür. Die Angel wiederum verhilft ihm nach kurzer Zeit zum Ring ("mein Ssschatzzz").

DIE DRACHENHÖHLE

Den Sumpf überquerend erreicht Simon das Gebirge, wo er im Bild mit der Zauberer-Statue den Metalldetektor benutzt. Dann begibt er sich nach Osten, bis zum Riesen, den er mit ein paar mal Blasen des Musikinstruments von der Dringlichkeit seiner Mission überzeugen kann, und so den Weg zur Drachenhöhle geebnet bekommt.

Er geht in die Höhle hinein und kuriert mittels Erkältungssaft den Drachen, was ihm einen Feuerlöscher einbringt. Dann geht er vor die Höhle und wirft den Haken an den Felsen über dem Eingang. Er klettert am Seil hinauf und findet ein Loch im Boden vor. Hier verknotet er nun Seil und Magnet und benutzt dies mit dem Loch, um nach und nach alle Goldstücke herauszuziehen.

DIE AUSGRABUNG

Von der Drachenhöhle aus geht er weiter nach Osten und findet einen Fossilstein, den er dem Schmied im Dorf auf den Amboß legen muß. Mit diesem Stein kann er dann Dr. Jones überzeugen, in den Bergen nach Fossilien zu graben. Er begibt sich ebenfalls dorthin und wühlt im Schutt solange herum, bis er Milrith findet.

IM HAUS DES HOLZFÄLLERS

Auch dieses Metall gibt er Zwecks Weiterverarbeitung auf den Amboß des Schmiedes. Simon erhält einen Axtkopf, den er dem Holzfäller bringt. Der verläßt überglücklich die Szene und Simon kann die Hütte betreten.

Er findet ein Steigeisen und löscht dann das Feuer mit dem Feuerlöscher. Dann bewegt er sorgfältig den Haken und gelangt in ein geheimes Holzlager. Er nimmt das Mahagoni an sich und eilt zu den Holzwürmern, die ihm nun auf seiner Queste behilflich sein wollen.

DIE GRUFT IM TURM

Simon betritt zum zweiten Mal das Turmzimmer Rafunzels. Die Bodenbretter sind mit den Holzwürmern an der Seite kein Hindernis. Simon stellt die Leiter ins Loch und steigt hinab in die Gruft. Er öffnet todesmutig den Sarkophag und nimmt Reißaus. Dann kehrt er wieder zurück und öffnet den Sarkophag erneut. Der Mumie zieht er am losen Verband die Bandagen ab und kann sich nun den Zauberstab schnappen.

BEI DEN ZAUBERERN

Simon gibt den Zauberern den Stab und die Aufnahmegebühr und avanciert zum Jungzauberer. Er bekommt ein Wizkidmäppchen und jede Menge gute Ratschläge. Bevor er sich zum Kampf mit der Hexe stellen kann, braucht er jedoch das Zauberbuch. Also begibt er sich nun zu der Kiste vor dem Laden und steigt ein.

GOBLIN-CITY

Kaum angekommen befreit er sich durch einfaches öffnen der Kiste. Er entdeckt sein Zauberbuch – heraus fällt ein loses Blatt Papier – und ein Rattenknochen. Das Papier schiebt er unter der Tür durch und schiebt dann den Rattenknochen ins Schloß. Der Schlüssel fällt auf das Papier, das Simon nun wieder in den Raum zurückzieht. Er öffnet mit dem Schlüssel die Tür und geht in den Gang. Die Wache beachtet er nicht, sondern nimmt den Eimer an sich und begibt sich nach unten in die Folterkammer.

IN DER FOLTERKAMMER

Simon nimmt das Brandeisen und das Pfefferminz. Dann redet er mit dem Druiden und überzeugt ihn dadurch, daß er den Ring entfernt und das Medallion an seine Stirn drückt davon, daß er kein Dämon ist. Dann stülpt er ihm den Eimer mit dem Loch über den Kopf – nicht verwechseln mit dem Holzeimer aus dem Brunnen der Hexe – und hält das Brandeisen in den Eimer. Der Druide verwandelt sich in einen Wertfrosch und hüpfert davon.

Allein gelassen versteckt sich Simon in der Eisernen Jungfrau vor den Goblin. Wenn der Frosch zurückkehrt, nimmt er ihm die Säge aus dem Maul und zersägt mit ihr die Gitterstäbe.

DER MAGISCHE BAUM

Dann begibt er sich ins Gebirge – östlich von der Drachenhöhle findet er Steigeisen, in deren Reihe eins fehlt. In das Loch steckt er nun das Steigeisen des Holzfällers und steigt hinauf bis zu einem Schneemann, der den weiteren Weg versperrt. Simon verzehrt das Pfefferminz und setzt den Schneemann mit seinem feurigen Atem außer Gefecht. Dann steigt er auf die Bergspitze bis er den Turm des Schicksals erreicht. Als er auf den Eingang zugeht, zerfällt allerdings die Brücke dorthin. Simon benötigt ein Fluggerät.

Simon kehrt ins Bild mit den Steigeisen zurück und hüpfert auf den Vorsprung nach Osten. Nach kurzer Wegstrecke trifft er auf einen Baum, den er mittels des Weissen Geists von seiner rosafarbenen Markierung befreit. Dafür erhält er von ihm magische Worte, die er im Kampf gegen die Hexe einsetzen kann.

IM DORF (4)

Vorher schaut er jedoch noch beim Druiden vorbei. Dem Frosch gibt er den

Froschfluch. Er erhält einen Zaubertrank.

DIE HEXE

Nun kann das Zauberduell stattfinden. Dies geht über drei Gewinsätze. Verliert Simon, kann er jedoch zurückkehren, um es erneut zu probieren. Gewinnt er, schnappt er sich den Hexenbesen und verwandelt sich - abrakadabra - in eine Maus, um vor dem Drachen ins Mauselloch zu fliehen. Jetzt kommt er über die Schlucht zum Turm des Schicksals.

DIE RIESENAMPHIBIE

Simon benutzt den Besen, um die Schlucht zu überfliegen, doch die Tür ist abgeschlossen. Also trinkt Simon den Verkleinerungstrank und kommt durch einen kleinen Türspalt ins Innere des Turms. Aber Chippy schleppt ihn sofort in den Garten, wo er durch eine Pfütze am Weiterkommen gehindert wird. Er schaut in den Eimer und entdeckt darin ein Streichholz. Außerdem nimmt er noch das Blatt und den Stein auf. Das Hundehaar befestigt er am Wasserhahn und versucht dann das Lilienblatt zu nehmen. Das Streichholz befestigt er am Lilienblatt und das Blatt ebenfalls. Dann schwingt er sich auf das Boot und fährt zu den Samen links neben dem Wasserhahn. Er nimmt die Samen und mahlt sie mit dem Stein zu Öl. Damit ölt er den Wasserhahn und zieht ihn per Hundehaar auf.

Am anderen Ufer entdeckt er beim Betrachten des Wassers eine Kaulquappe, die er als Geisel beim Frosch benutzt. Er spricht den Frosch auf die Kaulquappe an: "Nimm das Kaulquappengesicht." Dann nimmt Simon den Pilz und verzehrt ihn - er wächst wieder zu normaler Größe heran. Simon nimmt den Ast und öffnet die Hintertür zum Turm.

DER TURM DES SCHICKSALS

Er benutzt den Ast, um der Kiste das Maul aufzuklemmen. Dann nimmt er Speer und Schädel und steigt in den Keller hinab. Hier findet er eine verschlossene Kiste. Simon bewegt den Hebel, stellt die Kiste auf den Block und bewegt den Hebel zwei weitere Male. Jetzt nimmt er die Kerzen mit, die er zwischen den Kistentrümmern findet.

Bevor er zwei Stockwerke nach oben geht, löst Simon noch den Schädel mit Hilfe des Speers von der Decke und nimmt ihn mit. Im 1. Stock findet er ein Buch, das er sich anschaut, ein Beutelchen und eine Socke, die er miteinander benutzt, um das doppelte Beutelchen mit dem Mauselloch zu benutzen. So fängt man Mäuse! Mit dem Spiegel unterhält er sich kurz und nimmt dann den Zauberstab mit. Im 2. Stock unterhält er sich mit dem Dämonen solange, bis er sie davon überzeugt hat, daß er sie zurückschicken kann. Er findet Chemikalien, hängt das Schild an den Haken und säubert es mit den Chemikalien. Dann nimmt er das Buch aus dem Regal, schaut es sich an und geht hinunter zum Spiegel, um sich die beiden Dämonen zeigen zu lassen. Wenn er die Namen der Dämonen erfahren hat, kann er wieder nach oben gehen, mit den Dämonen reden, und sie nach dem magischen Quadrat fragen, wobei der eine der beiden bereitwillig seine Kreide herausrückt. Es geht los: Rock 'n' Roll! Er schickt die Dämonen zur Hölle, kann auch den Schild mitnehmen und geht zum Teleporter, um sich zu den brennenden Gruben von Rondor teleportieren zu lassen.

DIE GRUBEN VON RONDOR - GRANDE FINALE

Simon nimmt Ast und Kieselstein und redet mit dem Fremdenführern. Er kann sich zwar den Eintritt nicht leisten, bekommt aber Gratis-Broschüren mit auf den Weg. Beim näheren Betrachten fällt ihm der Gummiring um die Broschüren auf. Diesen befestigt er am Ast und erhält so eine Schleuder. Die Schleuder benutzt er mit der Alarmglocke. Die Streichhölzer von der Theke werden auch an sich genommen.

Auf dem Weg zu Sordid findet er noch einen Eimer Bohnerwachs, den er mitnimmt, bevor er sich dem letzten Gefecht stellt. Simon benutzt den Zauberstab und versteinert so Sordid, dann wirft er ein Streichholz in die Lava. Als nächstes wird der Zauberstab in die glühende Lave geworfen, womit alle Zaubersprüche von Sordiod rückgängig gemacht werden, nur leider wird Sordiod wieder in dem Moment lebendig. Jetzt benutzt Simon das Bohnerwachs, auf dem Sordiod ausrutscht, ein kleiner Schubs noch dazu und Sordiod landet in der brennenden Lava.

1.55 The Simpsons

Ihr wartet ab, bis die Szene geladen wird, in der die Familie vor dem Fernseher sitzt. Jetzt gebt Ihr "COWABUNGA" ein und die Simpsons-Sippe ist unsterblich.

Die zweite Hebebühne in Level 2 transportiert einen sicher über die Straße, wenn man kurz auf ihr hochspringt, sobald sie sich an der höchsten Stelle befindet.

Die Türcodes für Level 4 lauten:

```
Etage 1 14
  2 32
  3 11
  4 41
  5 21
```

Durch "EAT MY SHORTS" Eingabe an beliebiger Stelle, springt man in den nächsten Level.

Im Titelscreen "EAT MY SHORTS" eingeben, um mit den Tasten <1> - <5> die Level auswählen zu können.

"SHEEP IN A GROUP WEARING HATS" während des Spiels eingeben um unendlich viele Leben zu bekommen.

Cheat-Code: "ELDDIUM"

1.56 sindbad and the throne of the falcon

Wenn man drauf und dran ist die Löffel abzulegen, dann das CLOSE Icon anklicken und dann Continue, jetzt könnt Ihr sagen, daß Ihr mit einem Männchen den doppelten Schaden anrichten könnt.

1.57 sink or swim

01 BISHOPSMOVE	21 HYPERSPACE	41 BEVERLYHILLS
02 PATSY4KERMIT	22 ROBERTSMITH	42 JIMBOBSPEED
03 HOWNOWPOWWOW	23 WHOWHYWHEN	43 JAKOVONLUNA7
04 RINGWORLD	24 SOCKATTACK	44 CHUCKYCHEERS
05 TROUGHTON	25 WELLINEVER	45 LINFORDSHOUR
06 REDPLANET	26 MRPOTATOMAN	46 WONDERSTUFF
07 MEGALITHIC	27 JOSIEWHALES	47 WITCHINGHOUR
08 MYBREAKFAST	28 SOBRIETYCITY	48 ANEWMACHINE
09 TINNYBOPPERS	29 WHERESEMBEER	49 GENERALALERT
10 LOCKSALORDY	30 HORSEFACE	50 UNBEARABLE
11 HALLOWEENVII	31 GINASDINER	51 HAVEYOUGOTIT
12 NEWMODELARMY	32 CHICKENFEED	52 KILLERFISH
13 TIMEPIECE	33 CARROTCAKE	53 THEHOLYGRAIL
14 LARRYNIVEN	34 STRENGTH	54 BADBADKARMA
15 KILLERWHALE	35 NEEDLEMATCH	55 RUTHERFORD
16 BLUEHORIZON	36 YUMCHOCDROPS	56 WIZZBANG
17 ARNIESMUM	37 RADION90210	57 PLOPSKYS
18 LOGOPOLIS	38 MISTLETOE	58 THELIMIT
19 DOCTORWHO	39 INDIANAJONES	59 NEXTPASSWORD
20 MRJONESPUPPY	40 AUNTIEJILLY	60 FIELDSOFDOOM

1.58 sir fred

Wenn man gleich am Anfang <F4> drückt, kommt man gleich zum Schloß.

1.59 sixt sense investigations

Im Spiel finden oft Gespräche statt, die durch richtige Antworten gelöst werden können. Diese sind hier als Zahlen vermerkt. (3;1) bedeutet beispielsweise, das zuerst die 3. Antwort von oben und danach die erste Antwort von oben geben werden muß.

Kapitel 1 - Die Gegenwart

Am Anfang findet man sich in der Person von Frank in einem Schlafzimmer wieder. Man öffnet die Tür, und betritt das Büro in dem man das Telefon benutzen sollte. Nun hört und seht Ihr Euch die Szene gut an. Danach könnt ihr schon einmal die (rechte) Schranktür öffnen und das Glas und einen Bierdeckel mitnehmen. Dann verläßt das Büro und geht auf der Karte zu "American Cheesers". Nachdem Ihr gesehen habt, worin das Problem des Ladenbesitzers besteht, nehmt Ihr die Käsekrümel auf und öffnet den ganz rechten Schrank im Ladeninnerem. Dort fällt Euch eine Stange entgegen die Ihr mit dem Stein vorne auf dem Tisch benutzt. Mit der nun scharfen Stange könnt Ihr nun den Käse ermorden...ähh ich meine zerstechen. Nach der folgenden Szene nehmt Ihr den Roboterarm mit und geht zur Karte. Als nächstes gehts zur Spielzeugfabrik. In dem dortigem Chaos sucht Ihr den Tennisball und das Handtuch (über der Kiste neben dem Gabelstapler) und verläßt das Gebäude wieder richtung "Go marching in". Dort angekommen benutzt Ihr das Handtuch um die Batterie (neben dem blauem Auto) zu säubern. Die nun saubere Batterie nimmt Ihr mit. Jetzt gehts wieder zu "Toys \n U". Dort öffnet Ihr die Motorhaube des Gabelstaplers und setzt

die Batterie ein (benutzt mit Motor). Jetzt könnt Ihr den Hebel ziehen und das Medallion mitnehmen. Dann auf zum Labor wo Ihr dem Doc das Medallion und den Roboterarm gebt. Nun geht Ihr kurz nach draußen und dann sofort wieder in das Labor. Jetzt folgt ein Gespräch mit dem Doc (Antwort 1;2). Danach geht Ihr wieder zur Karte, aber anstatt der Karte erscheint Ben der sich derzeit in einer anderen Dimension in Schwierigkeiten befindet.

Kapitel 2 - Die Roboter-Dimension

Nachdem Ihr also in der Roboter-Dimension angekommen seid redet Ihr zuerst mal mit dem Roboterwächter Ralph (Antworten 2;2;2;2;2;1;1). Nach dem Verhör beim Imperator benutzt Ihr das Taschenmesser mit dem Lüftungsschacht und Ihr könnt flüchten. Draußen angekommen geht Ihr ganz nach rechts durch bis Ihr zur einer Straße ("Walkstreet") kommt. Dort geht Ihr dann zu dem Pfandleiher (Treppe runter !) dem Ihr dann die Halskette gebt. Dafür bekommt Ihr dann eine Kreditkarte. Jetzt nehmt Ihr die Dose, beide Rüstungsteile und die Swatch-Uhr (auf dem Tresen) mit. Dann zurück zur Straße und wieder zum Palast (da wo Ihr hergekommen seid) und benutzt dort die Dose mit dem Müllschlucker. Dann durchsucht Ihr die Dose und stellt fest, daß sich darin ein Hebel befindet. Jetzt wieder zur Straße, wo Ihr in den "Pub Lup" geht. Benutzt die Dose mit der Flasche purem Öl das auf dem Tisch steht. Dann wieder zur Straße wo Ihr mit dem betrunkenem Roboter Howard redet (Antworten 2;2;1) und gibt ihm das pure Öl. Dann gebt die Karte zurück zu Howerd und geht auf der dann erscheinenden Karte zum Doktor. Dort angekommen redet Ihr mit dem Doktor (Antworten 2;2;3;1). Danach legt Ihr zuerst den unteren, dann den linken und dann den Hebel rechts daneben um. Dann benutzt ihr den gefundenen Hebel mit dem Schlitz neben der Seilwinde und zieht auch diesen. Dann noch ein Gespräch mit dem Doktor und die Operation kann beginnen. Nach der Operation zurück zur Walkstreet. Dort gebt Ihr dem Taxifahrer zuerst die Karte und dann die Uhr. Dann gebt ihm nochmal die Karte und fährt zu Sixth Sense Investigations. Nach dem Gespräch mit Geist Arthur geht Ihr zum Labor und das Spiel wechselt wieder zu Frank.

Kapitel 3 - Die Gegenwart Teil 2

Nach der Szene mit Arthur geht Ihr zu Toys'n U wo Ihr den Analyser benutzt. Dann zurück zum Labor und gebt den Analyser zu Doc. Dann auf zum Büro von Sixth Sense und die Maus einfangen. Benutzt die Käsekrümel mit dem Mausloch, dann das Glas mit der Maus und dann den Bierdeckel mit dem Glas. Mit der Maus im Glas geht Ihr nun zu Goldenhouers Villa, wo Ihr mit Mr. Goldenhouer spricht (Antworten 1;2;2;3). Jetzt benutzt Ihr den Tennisball mit der rechten Ritterrüstung und untersucht danach diese. Nachdem die Katze Ihr schläfchen beendet hat, benutzt Ihr die Maus mit der Katze. Jetzt geht Ihr mal auf 'nen Sprung in Charles Zimmer, wo Ihr aber nicht lange verweilen werdet. Jetzt geht Ihr nocheinmal zum Autohändler, wo Ihr euch den kaputten Reifen und eine Luftpumpe besorgt. Danach zu American "Cheesers" wo Ihr den Reifen mit dem heißem Käse benutzt. Jetzt müßt Ihr den Reifen noch aufpumpen und den Hammer von Toys'n U holen. Dann zurück zur Villa, wo Ihr mit dem Hammer auf die Radkappe schlägt. Nachdem Charles sein Zimmer verlassen hat, geht Ihr in dieses und schnappt Euch die Konsole. Die Konsole bringt Ihr zu Doc. Damit Ihr den Interkey benutzen könnt müßt Ihr zu "Go Marching in" gehen und dort die Werkstatt betreten. Da Euch ein Verkäufer zuvorkommt kauft Ihr diesem ein Auto ab und geht dann nochmal zur Werkstatt. Dann erzählt Ihr dem Verkäufer das Ihr Probleme mit dem Auto habt, damit er Euch nun endlich in die Werkstatt läßt. Dort benutzt Ihr nun den Interkey und findet Euch in der Toon Dimension wieder.

Kapitel 4 - Die Toon-Dimension

In der Toon-Dimension angekommen, geht Ihr zur Grenze und redet so lange mit Curt bis dieser Euch durchläßt. Dann geht Ihr weiter zur Marktstraße und nimmt den Zettel von der Tür der Sixth Sense Filiale und untersucht diesen. Danach nehmt Ihr das Flugblatt und untersucht es ebenfalls. Danach geht Ihr zum Marktplatz wo Ihr nach dem Gespräch mit dem Polizisten die Klingel auf der rechten Seite benutzt. Nun redet Ihr mit dem Lautsprecher (alle Antworten funktionieren). Im Geheim-Versteck angekommen nimmt Ihr die Spray-Dose und redet mit Frick (dem Fuchs). Da dies nicht klappt redet Ihr mit Mr.Peanuts. Nach dem Gespräch geht Ihr zurück zur Marktstraße in das Brillengeschäft. Dort benutzt Ihr das Spray mit der Brille. Dann nimmt Ihr das Geschäftsbuch und geht zurück zum Marktplatz wo Ihr das Geschäftsbuch dem Polizisten gibt, der hinter dem Schatten eines Baumes steht. Danach wieder zurück ins Brillengeschäft wo Ihr nun die Sonnenbrille mitnehmt. Jetzt geht Ihr zum Polizeirevier (Marktplatz) wo Ihr den Kleber mitnehmt. Danach geht Ihr wieder zur Marktstraße wo Ihr den Briefkasten untersucht und danach den Kleber mit dem Umschlag benutzt, der im Briefkasten ist. Dann öffnet Ihr den Umschlag und liest den Brief. Jetzt auf in den Park wo Ihr dem Wächter den Brief gibt. Nach einem weiterem Gespräch gebt Ihr Ihm die Sonnenbrille. Dann geht Ihr wieder zu Polizei und benutzt die Klingel und vermittelt so lange zwischen Shirley und Pokey, bis dieser einschläft. Dann nehmt Ihr die Schere und schneidet damit die Schlüssel von Porkey ab. Nach einem Gespräch mit Brad Pig (!) über die Schallplatte von Mr.Peanuts öffnet Ihr die Zellentür mit den Schlüsseln. Dann nimmt Ihr die Uniform und gebt sie Brad. Bei der Bank erzählt Brad Euch das er ein Teil einer Uhr benötigt, also geht Ihr nochmal zur Polizei wo Ihr die Wanduhr öffnet und sie mitnimmt. Danach schnell zurück zur Bank. Nach der Explosion geht Ihr in die Bank und nimmt die drei Trümmer vor dem Tresor und danach das Rädchen, das unter den Trümmern lag. Dieses benutzt Ihr nun mit dem Tresor und öffnet ihn. Dann nimmt Ihr den Schlüssel aus dem Tresor und öffnet damit die Schublade auf der rechten Seite des Raumes. Jetzt nimmt Ihr die Schallplatte mit und bringt sie zu Mr.Peanuts. Jetzt könnt Ihr mit Frick reden und erfahrt etwas über eine Klientin namens Sally. Jetzt nehmt Ihr noch die Flasche auf der rechten Seite mit und geht zum Marktplatz und weiter zum Park wo Ihr den Knopf benutzt um reinzukommen und verstopft den Brunnen mit dem Korken. Jetzt müßt Ihr noch einmal in das Untergrund-Versteck wo Ihr Arthur erzählt das alles fertig ist. Nach der Szene im Park wechselt das Spiel nocheinmal zu Ben.

Kapitel 5 - Die Roboter-Dimension Teil 2

Nach dem Gespräch mit Sally redet Ihr solange mit dem Soldaten bis Ihr wieder in das Gefängnis geworfen werdet. Dort gebt Ihr Ralph die Konsole und brecht anschließend wieder aus (Messer mit Lüftungsgitter). Jetzt geht Ihr nocheinmal zur Walkstreet und gebt Bernie (der Taxifahrer) die Karte. Jetzt fahrt Ihr zur Rechenzentrale. Zuerst benutzt Ihr den Schalter auf der rechten Seite des Raumes neben den blinkenden Lichtern. Noch weiter Rechts zieht Ihr nun den Hebel drei Mal, so daß das Hauptterminal hochfährt. Nun müsst Ihr den Schalter mit der roten Umrandung auf der linken Seite betätigen und danach den Hebel noch weiter links drücken. Als nächstes müsst Ihr den Monitor oben rechts untersuchen. Danach tippt Ihr den Code (4273) in den Hauptrechner ein (also vierter Knopf, dann der zweite usw.) und drückt den großen Knopf. Endlich ist alles fertig und Ihr könnt zurück zur Walkstreet gehen, wo Ihr die Karte an Bernie gebt und zur Sixth Sense fahrt. Als letztes benutzt Ihr die Plattform auf der rechten

Seite und Ihr könnt den Abspann genießen!

1.60 skeleton krew

Im Charakterauswahlscreen "I WOULD RATHER BE WATCHING FOREST" eingeben und dann <SPACE> drücken. Drücke "Ende" und man kann die Level auswählen. Wenn man <ENTER> (auf Keypad) drückt erhält man neun Leben. Mit <:> kommt man in den nächsten Level.

1.61 skidz

Wer unendl. viel Energie haben möchte, der muß <FIRE> und <ALT> gedrückt halten und dann <C> drücken.

Wer in ein beliebiges Level wechseln möchte, der muß <FIRE>, <ALT> und <M> (oder <L>) drücken.

Niemals beide Cheats aufeinmal benutzen!

1.62 skweek

Um einen Level voranzukommen, muß man <SPACE> drücken.

1.63 sky high stuntman

Einfach "CHEAT" im Titeblld eingeben und schon hat man unendlich Leben und Bomben.

1.64 sky worker

Es gibt verschiedene Möglichkeiten das Spiel zu lösen. Ziel ist es innerhalb von drei Monaten eine Lehrstelle zu bekommen, um weiterhin in der Stadt wohnen zu dürfen. Denn nur der kann vorwärts kommen, der eine abgeschlossene Ausbildung hat, um auch nach der Ausbildung einen gut bezahlten Arbeitsplatz zu bekommen. Wie schwer es ist auf eigenen Füßen zu stehen, wird in diesem Spiel sehr schnell klar.

Nachdem man nun also eine ziemlich schäbige Wohnung zugewiesen bekommen hat, kann man über den Computer täglich die Neuheiten abfragen, sei es die aktuellen Nachrichten, um auch mitreden zu können, oder die Werbung, die einem die Möglichkeit gibt günstig einzukaufen. Und nicht zu vergessen, den aktuellen Arbeitsmarkt. Dieser informiert einen über Lehrstellen, Aushilftätigkeiten und Stellenangebote für qualifizierte Arbeitskräfte. Letzteres ist ersteinmal ziemlich uninteressant für uns.

Weiterhin sollte ständig auf die Uhr gesehen werden, da viele Anlaufstellen feste Öffnungszeiten haben.

Außerdem sollte das Freizeitangebot genutzt werden, denn Freunde braucht der Mensch und diese können oftmals sehr hilfreich sein. Nachdem man die Plattform besucht hat lernt man schon den ersten kennen. Die Verabredung mit ihm im Restaurant sollte unbedingt eingehalten werden, da wir dort schon die ersten Tips erhalten. In der Vitaminbar erfahren wir, wie wir an die wichtigen Zeugnisunterlagen kommen .

Nachdem wir diese und ein Lebenslaufformular aus der Zentrale von der netten Sekretärin bekommen haben, müssen wir erst zu Hause den Lebenslauf ausfüllen. Dieses geschieht über den Computer. Mehrere Möglichkeiten stehen hierfür zu Verfügung. Doch bevor ihr Euch entscheidet laßt ihn vom Computer bewerten. Sönnt ihr kaum etwas falsch machen. Merkt Euch bitte, wer eure Eltern waren und was diese beruflich gemacht haben. In späteren Bewerbungsgesprächen werdet ihr dieses gefragt.

Nun geht weiter zur Berufsberatung. Hier wird nach Euren entsprechenden Antworten von dem Berater entschieden für welche Berufssparte ihr wohl geeignet seid. Doch verlaßt Euch nicht zu sehr auf seine Meinung. Eigeninitiative ist immer gefragt.

Nun könnt ihr wieder nach Hause teleportieren und mit Hilfe eures Computers die ersten Bewerbungen starten. Dazu geht ihr in die Sparte Lehrstellen, sucht Euch das entsprechende heraus, informiert Euch über die entsprechenden Anforderungen und über Telefon übermittelt ihr eure Unterlagen und erhaltet einen Vorstellungstermin. Diesen solltet ihr unbedingt aufschreiben und natürlich auch einhalten.

Nun gehts weiter zum Fitneßstudio. Dort erhält man den Tip, wie wichtig richtige Kleidung ist und eine Adresse für eine gute Boutique. Außerdem werdet ihr Mitglied in dem Club denn nur in einem gesunden Körper steckt auch ein gesunder Geist.

Nun überprüft man seine Finanzen. Sehen die nicht so rosig aus, kann man als Aushilfskraft versuchen seine Geldbörse zu füllen. Dazu fährt man wieder nach Hause, arbeitet mit dem Computer in der gleichen Weise wie bei den Lehrstellen.

Hier gibt es mehrere Möglichkeiten: Entweder in der "Endkontrolle", am Fließband oder Raumgleiter einweisen.

Meistens sind so um die 330DM pro Durchgang zu erzielen. Dann wird man wegen Unfähigkeit entlassen. Doch keine Sorge, die Jobs können beliebig oft in Anspruch genommen werden. Hat man nun genug Geld zusammen läßt man sich zur Boutique teleportieren. Dort kleidet man sich für alle Anlässe ein.

Doch laßt die Finger weg von dem Hehler, wenn sein Angebot auch noch so verführerisch ist, Ehrlichkeit währt am längsten. Wieder zu Hause, schaut man nach, ob nicht in der Werbung eine hilfreiche Nachricht zu finden ist. Zum Beispiel ob nicht in der Nähe eine Drogerie eröffnet hat. Dort kauft man sich Seife und Zahnpasta, denn man will ja nicht stinken wie ein Iltis.

Nun macht man sich zu Hause ein bischen fein und fährt ins Restaurant. Dort unterhalten wir uns zuerst mit dem Besitzer und fragen gleich mal nach einer Lehrstelle. Er ist nicht abgeneigt und gibt uns die Telefon-

nummer seines Büros, in dem wir uns dann auch später von zu Hause aus bewerben.

Außerdem lernen wir im Restaurant einen netten Wohnungsmakler kennen, der uns eine relativ günstige aber wesentlich schönere Wohnung besorgen kann. Denkt daran: sie läßt sich durch Aushilfsjobs finanzieren und eine gute Adresse ist immer ein gutes Aushängeschild.

Wenn ihr dann mal wieder in der Vitaminbar reinschaut, haltet Euch von dem Kredithai fern: Mit Schulden ist noch niemand glücklich geworden.

Ausreichend Schlaf solltet ihr aber auch bekommen, also denkt daran, rechtzeitig zu Bett zu gehen. Ausgeschlafen, frisch gewaschen und gut gekleidet den neuen Tag beginnen.

Mitttlerweile dürfte euer erstes Bewerbungsgespräch anstehen. Entweder ist es ein Gespräch oder ein Test. In dem Gespräch solltet ihr Informationen über die von Euch angestrebte Lehrstelle wissen, möglichst ehrlich sein und ruhig zugeben, wenn die eine oder andere Anforderung durch eine Abendschule noch verbessert werden kann. Flexibilität ist bei solchen Gesprächen Grundvoraussetzung. Allerdings sollte man auch nicht zu schleimig antworten, sonst ist eine Absage fast vorprogrammiert. Bei den Tests geht es erst richtig los. Ihr habt 10 Minuten Zeit 14 Aufgaben zu lösen, je nach Berufsziel sind die Anforderungen manchmal recht hoch.

Mathematikaufgaben, logisches Denken und einige spezifische Zusammenhänge werden hier abgefragt.

Angaben, die man gemacht hat, und die nicht der Wahrheit entsprechen haben, kommen hier unweigerlich ans Tageslicht und können die sichere Absage bedeuten.

Zu Hause muß man ab jetzt auch ständig seinen Anrufbeantworter abhören um die Ergebnisse zu erfahren.

Mit Absagen muß man leben und deshalb sollte man in der Zwischenzeit sowohl dem Berufsberater wie auch der weiterbildenden Schule öfter einen Besuch abstatten.

Irgendwann sollte es einem gelungen sein, eine Lehrstelle zu finden. Wenn nicht, verliert man seine Aufenthaltsberechtigung in der Stadt.

1.65 slam tilt

Nachdem der Tisch geladen ist, gebt folgendes ein:

```
LONGPLAY 5 Bälle  
RADIOACTIVE Tische verfärben sich  
STONED eigenartiger Ball  
ARCADE ACTION Video-Modus  
WIPEOUT Highscore wird gelöscht  
SMILE Smiley-Ball
```

Bei folgenden Wörtern bekommt ihr seltsame Meldungen: KOTTEN, BARRY, IAIN, STEWART, DANIEL, LIQUID, COW, WHIPLAS und CHEAT

1.66 slatterhouse 2

Level Codes:

```
2 EDKNAIZOLLDL
3 IDOGEMIALLDL
4 ADEYOEZOLOME
5 EFHVEIRAGORD
6 ADENAIWRALKA
7 EFHXOEIALLDL
8 EDKVEIIALLDL
```

1.67 slayer

Bis zum Ende des 1. Levels durchkämpfen, mit dem letzten Leben alle feindlichen Gewehre und Kanonen in die Luft jagen und die kleinen grünen Monster kaputtmachen, dann mitten in die Maschine donnern und man starten in Level 2, mit unendlich Leben!

1.68 sleep walker

Im Titelbild "DINGADINGDANGMYDANGALONGLINGLONG" eingeben (y=z):

```
TAB> tiefer Schlaf
<RETURN> nächster Level
<M> Karte
```

1.69 slide it 2

Level Codes:

```
LANCE ADREDIS CYBORG IOMAR
RLOPEE TISOE LAE TEELAR
KZAR PHAE KRI JAR
ESTAGOS CARATAGON LYAR RIS
ENVOR IANOS ARATRIS SOLARIS
XERAGIS WYSE ACTINOS LAVIS
EQUAGON DOOMOS CYRON SYS
ANGELIOS RHYNIA ANURA GORGONOPSIA
SEYMOUR CALLIPTERIS DEVON XYLODIS
ISARUS GYMNOS ASTRACODA
```

1.70 sliding skill

Level Codes:

```
5 KAFFETASSE
10 SENFTUBE
15 WARMES BIER
20 GUMMIBAUM
25 VOLLER ASCHER
30 LEERER FRIDGE
35 LAME TV
```

40 WEITER SO
45 MUEDE FINGER
50 STROMAUSFALL
55 VOLLE PLATTE
60 COLARAUSCH
65 ASMONE RULES
70 TIM IST MUEDE
75 ALTER PORSCHE
80 PAPPIGE PIZZA
85 NIESER FREEZER
90 HI TO ECLIPSE
95 KONZENTRATION

1.71 sly spy - secret agent

Wenn als Codenummer "007" eingegeben worden ist, kann man an beliebiger Stelle "SHAKEN NOT STIRRED" oder "SHAKEN NOT STIRRED" eingeben und besitzt dann unendlich viele Credits.

1.72 snack zone bifi

Zu Beginn des Spieles befindet Lukas sich in der SNACKSTREET, seine erste Aufgabe besteht darin einer nett fragenden Omi über die Straße zu helfen - auch dann, wenn ihm ein roter Sportwagen über die Füße fährt und er somit bei seiner Energieleiste Abstriche machen muß.
Als Dank bekommt er von der Großmutter 3 Taler für sein Sparschwein.

Um die Energieleiste wieder aufzufüllen begibt sich Lukas in den KIOSK nebenan und bestellt sich gleich einen Dreierpack Bi-Fi ROLL. Danach fühlt er sich gleich wieder viel besser.

Bei allen weiteren Aktionen sollte die Energieleiste im Auge behalten werden um sie bei Bedarf wieder aufzufüllen. Hierfür gibt es für den Helden mehrere Anlaufstellen.

Jetzt geht Lukas zur ROUTE 66. Hier klagt eine Katze ganz jämmerlich, Lukas streichelt sie und nimmt sie mit. Weiter links begegnet Lukas einen Straßenhändler, bei ihm kauft er eine Halskette und die Ohrringe. Noch weiter nach links trifft er auf eine hübsche Blondine - sie fährt Rollerskates. Lukas beneidet sie um die schönen Skates und spricht sie höflich an. Er verrät dem Mädels seine Mission und hofft auf ihre Hilfe. Aber die junge Dame möchte erobert werden, also wird es noch zu drei weiteren Treff's kommen, einmal verschenkt Lukas die Halskette, dann die Ohrringe. Um an das dritte Geschenk zu kommen muß er noch einiges tun.

Lukas geht nun ersteinmal weiter, zur KÖNIGSALLEE. Hier trifft er eine verzeifelte Mutter die ihr schreiendes Kind im Kinderwagen vor sich herschiebt. Lukas erfährt das der Schnuller (Nuckel) verloren wurde. Hilfsbereit macht er sich auf die Suche. Natürlich findet er das geliebte Säugeteil und bringt es der Mutter. Belohnung 5 Taler.

Auf zur BAKERSTREET. Hier bitten ihn ein Geheimagent seinem Partner in der

5TH AVE einen Koffer zu überbringen. Nett wie Lukas nun mal ist macht er das glatt. Der Agent nennt ihm die Parole. Lukas übergibt das Köfferchen - und erhält eine Belohnung.

Ebenfalls in der 5TH AVE befindet sich ein Kino, dort kauft er sich eine Eintrittskarte für den 3.Film. Am Service-Automaten zieht er eine Dose LIPTONICE und ein Päckchen KONDOME.

Nun weiter zum STRIP. Der arg durstige Arbeiter bekommt von Lukas die Dose LIPTONICE, dafür leiht ihm der Streetworker seinen Werkzeugkoffer.

In der KÖNIGSALLEE. Hier kann Lukas dem Honig-Huber behilflich sein - denn er hat ja den benötigten Werkzeugkoffer. Als kleines "Dankeschön" gibt es ein Glas Honig. Lukas bringt nun den Werkzeugkoffer zurück.

Weiter gehts zum DAMMTORWALL. Mit Hilfe des Glases Honig lassen sich die Bienen ablenken, Lukas bekommt eine Schallplatte. Auf diese Scheibe fährt seine blonde Bekannte (ROUTE 66) voll ab. Nachdem er ihr die Platte geschenkt hat überläßt sie ihn gerne ihre Rollerskates. Mit diesen Dingen tritt er am STRIP zu einem Wettrennen an. Mit Hilfe des Joysticks verhelfen wir Lukas zum Sieg. Siegerprämie: 1 Münze.

In der BAKERSTREET bittet Lukas den Barkeeper um einen Tip, doch der ist dazu nur bereit wenn Lukas seinen Highscore am Paint-Spielautomaten schlagen kann. (Es handelt sich um ein Einfärbespiel - zeigt nach Beendigung ein Bi-Fi ROLL - Werbebild) Von Joe bekommt Lukas nun ein Ticket mit den Ziffern 96.

Jetzt ab zur U-Bahn. Die Ziffern ermöglichen sein Weiterkommen denn plötzlich ist aus der U-Bahn eine Zeitmaschine geworden die Lukas in die Zukunft transportiert. Roboter haben hier die Versorgung übernommen. Die Snack-Pillen bewahren Lukas nun vor Ernergieschwund.

Auf zur ROUTE 66. Hier nimmt er vom Verkaufsroboter den Magneten. Hier fällt ihm auch ein Passant auf - von dem läßt es sich Informationen über das Snack-Museum geben. Danach geht es weiter zum DAMMTORWALL. Hier versperren ihm einige Rocker (...gibts die in der Zukunft auch noch? den Weg. Er soll ihnen ein 19'Zoll-Kolbenrückholfeder besorgen. Lukas geht weiter zum UNO-X. Dank seiner Kondome wird ihm der Eintritt nicht verwehrt. Freundlich unterhält er sich mit den übrigen Gästen. Der zweite Gast ist ganz wild auf seine Eintrittskarte (Kino) und gibt ihm dafür ein komisches, altes Teil aus einer Zeitmaschine. Lukas macht den Tausch.

Weiter gehts zur KÖNIGSALLEE. Dort wird Lukas von einem Typen mit spitzen Ohren (erinnert stark an Spok) einem Intelligenztest unterzogen.

Weiter rechts trifft er auf einen traurigen Musiker der sein Instrument verschluckt hat. Mit Hilfe des Magneten für Lukas kein Problem. Der Musiker ist selig und vermacht ihm seine ganze Tageseinnahme.

Auf dem STRIP begegnet Lukas nun einigen Merkurianern die sich verfliegen haben. Lukas sagt ihnen wo sie nun sind und wie sie nach Hause kommen: ERDE - MARS - JUPITER - SATURN - URANUS - NEPTUN
Zur Belohnung bekommt er einen Merkurstein.

In der BAKERSTREET findet Lukas nun endlich einen Schrotthändler. Von dem verlangt er die 19'Zoll-Kolbenrückholfeder. Das Teil ist recht teuer doch

der Merkurstein wird als Bezahlung akzeptiert. DAMMTORWALL. Lukas überreicht den Rockern die 19'Zoll....., die geben den Weg frei und Lukas kann in das Snack-Museum.

Mit dem Fahrstuhl fährt er zuerst in den Keller und trifft den Hausmeister, dieser erwartet von Lukas das er das Museum aufräumt. Vom 1.bis zum 5.Stock muß Lukas nun alle Gegenstände auf ihren richtigen Platz schieben. Die sokobanähnliche Aufgabe ist nicht allzu schwer.

Nachdem Lukas auch den 5.Stock aufgeräumt hat findet er dort das Produktionsgeheimnis.

Von dem Hausmeister bekommt er noch eine defekte Zeitmaschine. Das fehlende Teil bekam er aber bereits schon im UNO-X. Einer Rückreise in die Gegenwart steht nichts mehr im Wege.

Hier begibt sich Lukas sofort in die EYBERTSTRASSE. Er kann nun die Produktionshallen betreten. Doch bevor die Produktion endlich wieder aufgenommen werden kann muß Lukas noch in 5 Leveln die Stromkreise so verbinden, daß die Glühbirnen jeweils für mindestens 5 Sekunden leuchten.

1.73 snake man

Im Hauptmenü <CAPS LOCK> drücken und <1> - <9>, <0> für den entsprechenden Level (<0> = Level 10). Ein Piepton ertönt als Bestätigung. Starte dann das Spiel mit "Play"!

Es gibt 2 Versionen des Spiels, wovon nur eine den Cheatmodus besitzt.

1.74 sneer

Auf den Zifferblock die Tasten <1>-<2>-<3> gleichzeitig im Hauptbildschirm drücken und man kann mit <+> und <-> durch die einzelnen Level blättern.

1.75 snoopy

Futterschale nehmen und nach rechts gehen

Schale an Charlie Brown geben, warten und Futter fressen

Zur Hütte gehen, Schreibmaschine nehmen und benutzen und Brief an Charlie Brown geben.

Kekse essen und das Glas benutzen und damit den Frosch fangen

Schirm nehmen und benutzen, in den Regen gehen und Ball nehmen

Ball auf den Fluß kicken, die Münze nehmen und über Fässer und Ball springen

Münze in den Brunnen werfen

Zurückspringen und Zwille nehmen

Wieder zurückspringen und den Ballon abschießen

Pumpe nehmen und Lucys Pool pumpen

Pool mit Wasser füllen (mit Schlauch)

Mit dem Frosch Lucy erschrecken (indem er losgelassen wird)

Pferd nehmen und zum Baum (mit dem Drachen) führen

Pferd aufpumpen und auf Pferd springen und Drachen nehmen

Zur Regenwolke mit dem Drachen und den Drachen an Charlie Brown geben
Charlie folgen, den Schlüssel aufheben und ihn im Schulfach benutzen
Decke nehmen und an Linus geben

1.76 software manager

Man sollte immer darauf achten in regelmäßigen Abständen (ca. 10-20 Tage) abzuspeichern. Das Spiel hat nämlich die Angewohnheit gerne abzustürzen.

Niemals den Verkauf eines Spieles stoppen, wenn noch Lagerware vorhanden ist. Wenn man ein Spiel aus dem Verkauf nehmen will, immer erst abwarten, bis das letzte Stück verkauft ist. Wenn man das nicht macht, verschenkt man Geld, denn die eingekauften Spiele haben ja schließlich Geld gekostet. Auch wenn es lange dauert, irgendwann ist auch das letzte Stück weg.

Falls ein neuer Programmierer angeworben werden soll, immer freundlich sein. Dennoch sollten die Gespräche nicht zu einem "Klatsch" werden. Auch mal einen Termin ausmachen. Beleidigungen führen zu nichts und tragen dazu bei, das man den Programmierer nicht dazu bewegen kann, für seine Firma zu arbeiten. Die Abwerbesumme sollte langsam gesteigert werden. Nicht immer gleich die höchste Summe bieten.

Werbung für die Spiele sollte man regelmäßig, aber nicht zu oft machen. Am besten alle 2-3 Monate für jedes Spiel. Vor allem wenn viele Kontinente erschlossen sind, kann Werbung ganz schön teuer werden.

Im ersten Jahr sollte versucht werden, ein Spiel aus jedem Bereich (Strategie, Simulation, Adventure und Rollenspiel) im Verkauf zu haben.

Jeder weiß, daß man sich Grafiker, Musiker und Coder erst noch in einem Gespräch "verdienen" muß, was anfangs gar nicht so leicht ist. Hier der ultimative Tip:

- 1: Begrüßung
- 2: positives Lob
- 3: negatives Lob
- 4: negativer Smalltalk
- 5: positiver Smalltalk

Jetzt richtet sich alles nach der Stimmung der Person: Mittelmäßig heißt mittleres Gehalt, sauer heißt höchstes Gehalt! (meistens kann man 5. weglassen)

1.77 solius the sorcerer

Als Code "SOLIUS CHEAT TRASHCAN" eingeben. Eine Cheatbestätigung erscheint. Im Spiel sind nun folgende Tasten belegt:

- <F1> neue Energie
- <F2> gibt einem die Karotte
- <F3> Unverwundbarkeit
- <F4> man muß keine Gegenstände mehr einsammeln

Level Codes:

- 2 RABBIT VACUUM CLEANER
- 3 EAR LENGTHENING TUBE

Für einen Hinweis der Programmierer als Code eingeben:

```
"BURKHARD", "POTTI", "TILMAN", "JENS", "LIBI", "NTIS", "BEER",
"THE MERGING MINDS", "SOLIUS", "ANISIS", "FREDDY", "STONE", "POSTLER",
"FREAK", "DEFT", "ODIN", "LITO", "CHEAT", "SHIT", "FART", "H2O", "MONEY",
"CRACKERS", "YES", "HELP", "PEACE", "LOVE", "FUCK", "ASS", "PI",
"ASSEMBLE", "GIRLS", "SEX"
```

1.78 sonic boom

In den Highscores trägt man sich mit den Namen "DOUGAL" ein. Beim nächsten Spiel sind nun folgende Funktionstasten belegt:

- <F1> frischt Energie auf
- <F2> verschafft einen neue Drone Squadron
- <F3> Jump in den nächsten Level

1.79 sonic the hedgehog

Einen versteckten Bonusraum gibt es aus der Marble Zone, Act 2 zu vermelden. Beim Durchqueren des zweiten Lavasees macht man normalerweise einen Abgang nach links oben, wenn man vom letzten Geysir hochgespuckt wird. Springt man stattdessen nicht, kann man unten beim zweiten grünen Stein durch die Wand laufen und dort 20 Ringe und ein Extraleben abkassieren. (Allerdings bestehen gute Chancen, die Boni wieder zu verlieren, da der Weg zurück etwas langwierig ist.)

1.80 sony the game

Level Codes:

```
DISCMAN  DAT-RECORDER  DAT-RECORDER  CAMCORDER  FERNSEHER
  10 BANKROTT  20 FREGATTE  30 MASSAKER  40 TARANTEL
  11 BASEBALL  21 GALOSCHE  31 MEDAILLE  41 VITAMINE
02 QUICKIES  12 CORVETTE  22 HEADLINE  32 NAPOLEON  42 VAMPIERE
03 DIENSTAG  13 DIAGNOSE  23 HYDROGEN  33 ORNAMENT  43 ZISTERNE
04 MITTWOCH  14 DYSTROPH  24 HYSTERIE  34 PARADIES  44 MONOPOLY
05 NOVEMBER  15 ELDORADO  25 IMPEDANZ  35 PERISKOP  45 HYPERBEL
06 DEZEMBER  16 HANNOVER  26 JUIJITSU  36 REVISION  46 BROADWAY
07 ALPHABET  17 EUPHORIE  27 KAKERLAK  37 SABOTAGE  47 BARMIXER
08 AFFODILL  18 EXPANDER  28 KARNEVAL  38 SAXOPHON  48 FOOTBALL
09 BAGUETTE  19 FLAMENCO  29 BLACKOUT  39 TEMPOMAT  49 ACAPULCO
```

1.81 sorcerer's apprentice

Drücke nach dem ersten Titel-Screen <TAB> und gib dann einen der folgenden Codes ein:

WIZARD
SPELLS
ARCANE
DRUID

1.82 sorcery +

Wenn man während des Spiels einen der folgenden Sätze eingibt, bekommt man die dahinter geschriebenen Sachen:

GASMASK WHEELER WANTS ENERGZ 99 Energie
GASMASK WHEELER WANTS SCORE 1000 Punkte
GASMASK WHEELER WANTS LEVEL 2 Level 2
GASMASK WHEELER WANTS CHEAT CHEATMODUS AN (öffnet alle Türen, stoppt Uhr)
GASMASK WHEELER WANTS DEATH CHEATMODUS AUS

1.83 sound of the space cadet

Level Codes:

1 - 11 RS3791ZA
2 FB7329DL 12 LD92E7BF
3 A21763ML 13 LM36712A
4 VQ2390PJ 14 JP0392QV
5 CP1993AC 15 CA3991PC
6 ID1414HK 16 KH4141KI
7 LS6324DE 17 ED4236SL
8 AD7783VS 18 SV3877DA
9 PQ1234RS 19 SR4321QP
10 XR3872QV 20 VQ2783RX

1.84 space ace

Am Anfang des Titelscreens "DODEMODEXTER" eingeben, und man kann sich nun den kompletten Film ansehen, ohne etwas dafür tun zu müssen.

1.85 space ace ii

Szene

1 Feuer, Feuer
2 Oben
3 Feuer
4 Oben, Feuer
5 Feuer
6 Links
7 Rechts, Oben, Oben

8 Links
9 Oben, Rechts
10 Rechts
11 Unten, Feuer
12 Oben, Rechts
13 Feuer
14 Links
15 Links, Feuer
16 Rechts
17 Feuer
18 Links, Links, Links, Rechts
19 Rechts, Oben
20 Oben, Links, Rechts, Oben
21 Feuer, Rechts, Feuer, Rechts
22 Links, Rechts
23 Rechts, Oben
24 Rechts, Oben, Links, Oben
25 Links
26 Links, Rechts
27 Feuer

1.86 space crusade

Um Deinen Schaden zu senken während Du angegriffen wirst, solltest Du ständig <ESC> drücken.

1.87 space gun

Zweibeinige Aliens sind viel einfacher zu vernichten als der Rest der außerirdischen Sippschaft. Sägt man nämlich diesen Burschen einfach die Gehstelzen ab, kippt der Oberkörper weg, und es müssen nicht noch in Nervenauftreibender Kleinarbeit Arme und Kopf ramponiert werden.

1.88 space harrier

Für unendlich Leben muß man sich zuerst auf den 2. Platz spielen und dann "RAF" eingeben.

1.89 space job

Bevor man in das richtige Spielgeschehen einsteigt, sollte man sich im INFO-Spiel alles anschauen. Hier können auch Münzen gesammelt werden die später für den Passbildautomaten gebraucht werden. Im Personalbüro gibt man seinen Namen ein.

Das eigentliche Spiel:

Nachdem man sich beim Personalchef vorgestellt hat wird man zur Probe angestellt. Gehalt bekommt man nur wenn man auch ein eigenes Konto hat, also ist der Weg zur Bank wichtig um ein Konto zu eröffnen. Die Bank gibt die Kontonummer und einen Zugangscode aus. Beide Zahlen sollte man sich genau merken. Es ist ratsam nun etwas Geld einzuzahlen, da einige Rechnungen direkt vom Konto abgebucht werden.

Nun begibt man sich in die Abteilung die man vom Chef zugewiesen bekam. Hier merkt man sich die Standorte der einzelnen Produkte, diese müssen später öfters wieder einsortiert werden.

Desweiteren ist es notwendig sich die Preise der Waren zu merken damit es später bei der Warenauszeichnung unter Zeitdruck keine Probleme gibt. <P> gestattet einen Blick in die Preisliste. Drückt man <H> muß man das Handlager aufräumen. Hier erwartet den Auszubildenden ein Spiel im besten SOKOBAN Stil.

Für einen angehenden Verkäufer ist Freundlichkeit oberstes Gebot. Der Kunde kann sich benehmen wie er will, er darf auch etwas merkwürdig aussehen - trotzdem sollte er freundlich und korrekt beraten werden.

Einige Kunden kommen wohl von einem anderen Stern. Sie sprechen eine etwas gewöhnungsbedürftige Sprache. Der pfiffige Verkäufer bügelt solche Schwachstellen durch einen Fremdsprachenkursus bei der Volkshochschule aus, diese befindet sich übrigens auf dem Planeten 'Hauptverwaltung'.

Die drei Balken am oberen Bildschirm haben folgende Bedeutung:
Rot - die eigene Energie: Diese Linie wird bei Fehlern kleiner
Grün - Leistung: Diese Linie muß jeden Tag aufs neue gefüllt werden. Wenn man also seine Arbeiten richtig und korrekt ausführt nimmt sie zu. Die Linie verkürzt sich aber auch bei Fehlern wieder.
Erstrebenswert ist eine volle grüne Linie am Schluß des Arbeitstages.
Blau - Dieser Strich wandert nur nach rechts wenn man sich selbst etwas Gutes gönnt, z.B. genug Schlaf oder gesundes Essen.

Der Vergnügungsplanet:

Hier befinden sich vier Restaurants, wobei (kleiner Tip) das FastFood-Lokal nicht zur gesunden Ernährung beiträgt.

Ein Arbeitstag endet spätestens um 22 Uhr, sollte jedoch die grüne Leistungslinie bereits um 18 Uhr gefüllt sein kann man früher Feierabend machen um zu Essen oder in die Disco zu gehen. Fitness-Centrum und Kino wären die anderen Möglichkeiten oder man legt sich einfach früher auf's Ohr. Auf jeden Fall sollte man vor 24 Uhr zu Hause sein denn dann beginnt die Sperrstunde.

An der eigenen Wohnungstür muß man zuerst einmal den Türcode erraten, dieser ändert sich täglich. Hier ist ein Spiel ähnlich dem Mastermind oder Superhirn versteckt.

In der Wohnung sollte der erste Blick dem Terminal gewidmet sein. Hier werden wichtige Nachrichten angezeigt. Ohne Nachricht kann man sich ins Bett begeben. Früh morgens erst wieder den Bildschirm betrachten, vielleicht liegt nun eine Nachricht vom Chef vor oder ein Angebot für eine schönere Wohnung.

Datum und Uhrzeit sind jederzeit deutlich sichtbar, so sollte es auch nicht schwierig sein seine Termine einzuhalten.

Der Flieger, der zur Nutzung bereitsteht, sollte gelegentlich aufgetankt werden. Auch Inspektionen und Reparaturen sollte man einkalkulieren, zumal solche Aufwendungen direkt vom Konto abgebucht werden. Hoffentlich ist auch genug Kapital auf dem Konto.

Wer diese ganzen Aufgaben nicht zur Zufriedenheit seines Chefs erledigt wird gefeuert und ins schwarze Loch verbannt. Ist man jedoch erfolgreich erhält man einen Verkäufervertrag der einen sicheren Aufstieg mit sich bringt - wenn man auch weiterhin immer schön fleißig, freundlich und korrekt ist.

1.90 space quest

Die Bay Dorrs öffnet man, indem man im Raum mit den großen Fenstern am Schaltpult den entsprechenden Knopf drückt.

1.91 space quest 2

Um aus den Käfig des Menschenfressers herauszukommen, muß man im Besitz einer Spore sein. Nachdem man den netten Herrn zweimal gerufen hat und er sich in Bewegung gesetzt hat, wirft man das Ding, wodurch er zu Boden geht. Bei ihm findet man dann einen passenden Schlüssel.

1.92 special forces

Wenn einer Eurer Schutzbefohlenen verwundet ist, drückt man einfach <C>. Der Knabe gräbt sich ein und nach kurzer Zeit besitzt er wieder seine volle Kampfkraft.

1.93 speedball 2

Beim Anstoß immer in den Ball hineinspringen, denn dann ist man, hohes "Speed Rating" vorausgesetzt, vor dem gegnerischen Spieler am Zuge. Der Angriff ist außerordentlich wichtig: Der "Mann gegen Mann"- Kampf wird im direkten Vergleich beider Spieler entschieden, nämlich anhand ihrer "Attack"- und "Defense"-Fähigkeiten. Das Wichtigste im Spiel ist der Punktemultiplikator. Am Anfang eines Spiels sollte man den Multiplikator zweimal benutzen, so daß alle Punkte, die ab diesem Zeitpunkt gemacht werden, mit zwei multipliziert werden. Bei einmaliger Benutzung beträgt der Multiplikationsfaktor nur 1,5. Aber Vorsicht, auch der Gegner kann diesen Multiplikator benutzen und Euren sogar deaktivieren. Also immer versuchen, den Gegner vom Multiplikator fernzuhalten. Ein mit Energie geladener Ball (er leuchtet rot) geht durch die gegnerischen Spieler hindurch. Ihr solltet sofort den Weg zum gegnerischen Tor suchen. Wenn Ihr

"getackelt" werdet, kann der Gegner diese Energie auch gegen Eure Spieler einsetzen.

Der Ligamodus :

Punkte erziehlen ist oft wichtiger, als ein Spiel zu gewinnen. Denn man bekommt für jeden zehnten Punkt einen Ligapunkt, nach dem dann auch die Tabelle aufgestellt wird. Also immer, auch und gerade gegen schwache Teams, 100% spielen. Spielt Ihr gegen ein starkes Team, ist die Punktausbeute sehr gering. Deshalb sollte man keine Chance ungenutzt lassen. Verbessert Ihr die Fähigkeiten der Mannschaft, dann legt besonders Augenmerk auf die Bereiche "Speed" und "Attack". Wenn man im Spiel merkt, daß man gegen eine starke Verteidigung Probleme hat, sollte man seine Fähigkeiten in "Attack" verbessern. Spielt man gegen einen starken Angriff, ist es ratsam, die Spieler mit hohen "Attack"-Fähigkeiten in die Verteidigung zu stecken. Setzt Euer Geld mit Bedacht ein. In Spielen gegen starke Gegner ist eine kostspielige Steigerung der Fähigkeiten oftmals umsonst, da einige Spieler ausfallen werden. Setzt das Geld lieber gegen schwache Gegner ein. Ihr seid ihnen dann hoch überlegen und sammelt leicht wertvolle Ligapunkte. Spielt man gegen starke Mannschaften, nichts mit der Brechstange versuchen sondern mit Köpfchen spielen. Sammelt lieber so viele Bonuspunkte und Geld ein wie möglich. Ein Starspieler tut jeder Mannschaft gut. Seht Euch nach einem "Forward" um. Diesen dann so oft wie möglich anspielen. Gegen inzelligenzschwache Mannschaften sind angeschnittene Schüsse auf das gegnerische Tor zu empfehlen. Der Torwart läßt sich jedesmal täuschen und springt in die falsche Ecke.

1.94 spellbound - the sorcerer

Level Codes:

- 1 HEYY
- 2 OUDI
- 3 DYOU
- 4 CALL
- 5 MYPI
- 6 NTAW
- 7 OMAN
- 8 NUTS

1.95 spherical

Paßwörter: RADAGAST, YARMAK, ORCSLAYER, SKYFIRE, MIRGAL, GHANIMA,
GLIEF, MOURNBLADE, JADAWIN, GUMBA, CHACHMAL.

Durch Eingabe von "BLADERUNNER" gelangt man in die direkte Levelanwahl mit den Cursortasten. (oder im Spiel <L> oder <R> drücken)

1.96 spiderman

Erscheint das Titelbild, drückt Ihr auf <RETURN>. Dann könnt Ihr im Spiel mit <HELP> immer neue Energie bekommen.

1.97 spidertronic

Spiele dich in die Highscore, gebe dort deinen Namen als "CHEAT" ein, drücke <RETURN> und <FIRE>. Wenn du nun zur Eingabe aufgefordert wirst, gibst du "GAME.LS" und den Level, in den du willst, ein.

1.98 spindizzy worlds

Am Anfang erst mal wie gewohnt einen Cluster (Easy oder Hard) anwählen, aber noch nicht starten. <SHIFT> und <E> gleichzeitig drücken, <SHIFT> loslassen und "DIT" eingeben. Als nächstes erscheint eine Botschaft auf dem Bildschirm, die man mit <Z> bestätigt. Ein Druck auf <FIRE> befördert einen zum Ausgangspunkt zurück. Wer jetzt wie gewohnt startet, wird sehen, daß er (außer seinem Kreisel) nichts sieht. Die Hintergrundgrafik ist verschwunden und der programminterne Level-Editor aktiv. Drücken von <HELP> zaubert eine Kurzanleitung herbei.

1.99 spirit of adventure

Wer hätte nicht gern beliebig viel Geld oder Gegenstände, kein Problem! Man gehe in Mooncity in die Götterwegstraße zu Grishna Witchlock und kaufe dort das Opitar für 1000 Goldstücke. Nun gibt es die Person, die es besitzt, an eine andere Person weiter. Nun wird gefragt, wiviel weitergegeben werden soll, und man gibt 999 ein. Und siehe da, der Empfänger hat nun 237 Opitar im Wert von 17000 Goldstücken. Das geht auch bei Pfeilen und Fackeln, es müssen eben immer mehrere Gegenstände sein. Allerdings sollte man nicht mehr als 30000 Goldstücke haben, sonst stürzt das Programm ab.

In der Stadt Brataya solltet Ihr Euer gesamtes Vermögen bei den örtlichen Händlern ausgeben. Jetzt geht Ihr die lange Hafenstraße entlang und gelangt nach einiger Zeit zum Geldvermehrer Invest. Dieser bietet Euch an, Euer Geld innerhalb weniger Tage zu verdoppeln. Diesen Vorschlag solltet Ihr natürlich sofort annehmen und gebt als Investitionsbetrag 9999 Goldstücke an. Nachdem Ihr jetzt das Gebäude verlassen habt, begeben Ihr Euch in die Bank und werdet feststellen, daß Euer Konto ein Guthaben von 19998 Goldstücken aufweist.

1.100 splitting image

Am einfachsten ist es, wenn in dieser Reihenfolge gespielt wird :

- 1 Reagan, Pope
- 2 Gorby, Pope
- 3 Ayatollah, Pope
- 4 Botha, Pope
- 5 Margaret, Pope

1.101 sploggy

Im Level 1 (nur Vollversion) läßt man sich gleich am Anfang ins Wasser fallen. Nun wird man hochgeworfen. Versucht wieder in das schwarze Loch zurück zu springen, das einen sonst in den 1. Level bringt. Hat man es geschafft in das Loch zu hüpfen, kommt man in eine Bonus Welt.

Im 3. Level (auch in der Demoversion) läßt man sich am Levelingang gleich nach rechts unten fallen und drückt dabei während des Fallens den Joystick leicht nach links. Man landet direkt am Levelende.

1.102 spring time

Als Paßwort "LEVELxx" eingeben, wobei xx eine Zahl von 1 bis 20. Damit gelangt man in den gewünschten Level.

1.103 The Spy who loved me

Man muß einfach nur "MISS MONEYPENNY" oder "MISSMONEYPENNY" eingeben und man hat unendlich Leben.

1.104 squeek

Im Spiel <1> drücken für den nächsten Level.

1.105 st dragon

Während des Spiels <CAPS LOCK> drücken, "DECAFFEINATED" eingeben und das Ganze mit <RETURN> abschließen. Unzerstörbarkeit und Mega-Schuß sei Dir alsdann gewiß.

1.106 stadt der löwen

Telefonnummer des Hotels: 3458111

Lösungen der Examen:

1. National Theatre Gallery
2. Chinese New Year
3. Höflich weiterfragen
4. 3458111
5. MCP 7134
6. Matterhorn Building
7. Auf die Ronin warten
8. Nördlich
12. Mubanga
13. Diebstahlanzeige
14. Dim Sum aus Kanton
15. Gill Sun fragen
16. Crocodile Farm
17. 15. Februar
18. Schwimmbad
19. Weiter nachdenken

9. Mit Waffen drohen 20. W 4
10. Teilweise informieren 21. Im 2.Balken von rechts
11. Maximum einstellen 22. Ja,ich will es tun

1.107 star control 2

Man geht in der Starbase auf Outfit Starship und verkauft alle Module, die man besitzt. Anschließend kauft man alle Planetlander auf und verkauft sie sofort wieder. Der Geldbetrag nimmt zu und das Schöne daran: Ihr könnt diese Aktion so oft ausführen wie man will.

1.108 star goose

Der Reihe nach alle Funktionstasten drücken um einen Schutzschild zu bekommen.

1.109 star trek 25th anniversary

Man feuert die Phaser und Torpedos auf das gegnerische Schiff ab und drückt anschließend <D> um den Schadensbericht von Scotty anzusehen. Die kriegerischen Handlungen werden eingefroren, nicht aber der Akku der die Phaser und Torpedoschächte auflädt.

1.110 star wars

Wer auf Bonus steht, sollte wenn man in den Tunnel einfliegt und die Aufforderung "Use Your Force, Luke 2" kommt, und sie befolgt, bekommt man den "Bonus for using the Force". Um dies zu bekommen gibt man keinen Schuß ab, bis man den Bonus bekommen hat.

1.111 star wars ii - the empire strikes back

Im Titelbild <HELP> gedrückt halten und "XIFARGROTKEV" eingeben. Das eigene Schiff ist nun unzerstörbar.

1.112 starboy

Im Titelscreen "ROBOCODROBO" eingeben. Der Bildschirm blitzt auf und es sind folgende Tasten belegt:

- <S> Levelskip
- <L> eine Leben mehr
- <W> World-Skip

1.113 starbuster

Im Titelscreen <RIGHT MOUSE> drücken und man erhält einen Leveleditor. In den Highscores als Namen "I AM A STUPID" eingeben, worauf «Cheat Modus Aktiviert» erscheint. Ab jetzt verliert man seinen letzten Ball nicht mehr. (unendlich Leben)

1.114 stardust

Level Codes:

2 BJRQAAAAAIMM oder BCQQAAAAAGGN
 3 CFQQQAAAAKOL CCSAQAAAALOO
 4 DFQQQAAAAEDL DDSAQAAASANMN
 5 EJQQQAAAAEOK EDSAQAQTANKM

1.115 starflight

Die ERDE liegt bei den Koordinaten '215.86' (Pythagoras-Sternenbild)
 Der Crystal Planet bei '192.152'.

Zuerst im Starport zum Trade Depot gehen und BUY anklicken. Nun geht man auf das begehrte Endurium und drückt, sobald die Anzeige erscheint, <SPACE> und gibt eine Zahl (z.B. 12,0 nicht aber 12.0) ein und schon hat viel Geld. Wer im Handelzentrum von Arth Mineralien kauft und vor die Menge ein Minus <ß> setzt, bekommt den Betrag auf sein Konto.

1.116 starflight ii

Tips für Beginner eines neuen Spiels:

- Crew in dieser Reihenfolge trainieren:
 Kommunikation, Navigation, Wissenschaft, ...
- jegliche Ausstattung seines Schiffes verkaufen, bis auf "Cargo Pods" und "Engine"
- im linken Viertel der Sternenkarte bleiben, bis man voll ausgerüstet ist
- Sonderhandelswaren nur dann kaufen, wenn man weiß, wo man sie loswird
- weniger als 50% des Standardhandelswertes erreicht man beim Kaufen nie
- Meine Übersicht der Systeme benutzen

Die folgende Übersicht bezieht sich auf alle Planetensysteme in der Gegenwart außerhalb des Nebels. Planetensysteme, die nicht aufgeführt sind, haben keine kolonialisierbaren und besiedelten Planeten. Ruinen, Artefakte, Tempel oder ähnlich Fundorte sind nicht aufgeführt. Waren mit "*" dahinter werden von den betreffenden Rassen unbedingt gebraucht.

(1/25) 5. Planet: Lieu Vadish
 Sell: Jeweled Xsiao Xintay
 Delightful Fungus Chews
 Buy : Running Fungus
 Green Blob

(2/152) 2. Planet: kolonialisierbar

(7/151) 1. Planet: Humna Humna
Sell: Frywell Laser Cookers
Data Crystals
Buy : Livelong*
Nutripods
Green Balloon

(11/205) 2. Planet: kolonialisierbar

(12/158) 2. Planet: Chichifa

(12/205) 3. Planet: Dweenle
Sell: Lovely Glortblorps
Nutripods
Buy : Amusoballs*
Scaly Blue Hopper
Peacock Tree

(28/79) 1. Planet: kolonialisierbar
3. Planet: kolonialisierbar

(29/74) 1. Planet: Tandelou Eshvey
Sell: System Scanner
Holovids
Asstd Eyeball Tasties
Buy : Godmasks*
Pop Berry Plant
Hot Fungus
Yellow Hugger

(34/71) 1. Planet: kolonialisierbar

(35/69) 2. Planet: Tandelou Eshvara
Sell: Tandelovian Happy Juice
Parasitic Pets
Buy : Godmasks*
Electric Balloon
Sticky Fruit

(35/107) 2. Planet: kolonialisierbar
3. Planet: kolonialisierbar

(38/190) 1. Planet: kolonialisierbar
2. Planet: kolonialisierbar

(51/194) 1. Planet: kolonialisierbar
2. Planet: kolonialisierbar

(52/158) 2. Planet: kolonialisierbar

(54/104) 3. Planet: kolonialisierbar
1. Planet: Tarn
Sell: Screech Harps
Buy : Singing Beetles

Green Blob

(54/195) 1. Planet: Dweenle

Sell: Godmasks
Lovely Glortblorps
Nutripods
Buy : Amusoballs*
Breathing Cactus
Oily Spore Bush

(56/33) 1. Planet: kolonialisierbar
2. Planet: kolonialisierbar

(89/30) 3. Planet: kolonialisierbar

(91/211) 5. Planet: Dweenle

Sell: Lovely Glortblorps
Nutripods
Buy : Amusoballs*
Single Leaf
Wheel Snake
Purple Screecher

(93/37) 5. Planet: Humna Humna

Sell: Data Crystals
Buy : Livelong*
Delightful Fungus Chews
Vacuum Slug
Stinging Cone
Humanoid Hopper

(99/81) 2. Planet: kolonialisierbar

(101/85) 1. Planet: Spemin

(105/75) 5. Planet: kolonialisierbar
6. Planet: kolonialisierbar

(106/14) 3. Planet: kolonialisierbar

(106/73) 1. Planet: Dershetche

(125/95) 1. Planet: Teeelveee

Sell: Livelong
Singing Beetles
Buy : Tandelovian Happy Juice*
Shimmer Cloth
Eight-legged Rhino

(131/7) 4. Planet: Nelsons

Sell: Gas Slug
Charm Babies
Buy : Poison Glider

(131/219) 2. Planet: Spemin

(132/6) 5. Planet: kolonialisierbar

6. Planet: kolonialisierbar

(133/7) 3. Planet: kolonialisierbar

(158/183) 2. Planet: Spemin

(159/30) 3. Planet: kolonialisierbar
2. Planet: Gnunk
Sell:
Buy :

(161/53) 1. Planet: Gnunk
Sell:
Buy :

(181/197) 5. Planet: kolonialisierbar
3. Planet: Nathracch
Sell: Important Secrets
Buy : Dream Grids
Mip Fur
Brass Harpooner

(184/148) 2. Planet: kolonialisierbar
4. Planet: kolonialisierbar
3. Planet: Aeoruiiaeo
Sell: Field Stunner
Mip Fur
Buy : Dreamgrids*
Data Crystals
Black Acid Squirter
Glowing Spinner
Grey Anemone

(189/200) 3. Planet: kolonialisierbar

(197/110) 1. Planet: kolonialisierbar

(198/104) 3. Planet: kolonialisierbar

(199/82) 1. Planet: kolonialisierbar
2. Planet: Ch-q-tss-t
Sell: Fly High
Shimmer Cloth
Buy : Hive Plant
Funnel Tree
Wandering Chandelier

(200/108) 1. Planet: kolonialisierbar

(201/105) 5. Planet: kolonialisierbar
4. Planet: Nga-Seng-Kler
Sell: Blue Ale
Buy : Harmony Stones*
Mip Fur
Stinging Cone
Oily Spore Bush

- (202/105) 1. Planet: Humna Humna
Sell: Vaccinall
Frywell Laser Cookers
Buy : Livelong*
Delightful Fungus Chews
Purple Screecher
Humanoid Hopper
- (203/106) 3. Planet: Nga-Seng-Diul
Sell: Grow Goo
Harmony Stones
Buy : Blue Ale*
Pulsating Gummy
Sandpit Stalk
- (207/37) 2. Planet: kolonialisierbar
- (214/47) 2. Planet: kolonialisierbar
- (214/149) 1. Planet: Xxr
- (214/178) 4. Planet: Ng_Kher_Arla
Sell: Psychic Probe
Dreamgrids
Buy : Data Crystals
Plant Bird
Fur Tree
- (216/45) 1. Planet: kolonialisierbar
2. Planet: kolonialisierbar
3. Planet: Humna Humna
Sell: Flux Scan
Vaccinall
Buy : Livelong*
Phase Inductors
Poison Glider
Running Fungus
- (237/41) 2. Planet: Humna Humna
Sell: Vaccinall
Amusoballs
Buy : Livelong*
Phase Inductors
Rocket Melons
Green Blob
Hill Rat
- (237/88) 2. Planet: Humna Humna
Sell: Encounter Scan
Buy : Livelong*
Firegems
Red Puff-wart
Parachute Spider
- (238/53) 2. Planet: kolonialisierbar
- (239/216) 3. Planet: Humna Humna
-

Sell: Breakitdown Enzymes
 Data Crystals
 Buy : Livelong*
 Important Secrets
 Plant Bird
 Sandpit Stalk

(241/36) 1. Planet: kolonialisierbar

(242/164) 1. Planet: Draffa Bastii
 Sell: Planetary Teleporter
 Buy : Grow Goo*
 Crystal Sponge Plant
 Psychic Blaster

(242/165) 2. Planet: kolonialisierbar
 3. Planet: kolonialisierbar

(249/1) 1. Planet: kolonialisierbar

(249/148) 3. Planet: kolonialisierbar

1.117 starglider

Alles ganz normal machen, bis man fertig zum Battle ist, jetzt die Geschwindigkeit herunternehmen, <F1> drücken, <BACKSPACE> um zu pausieren und "JS ARG S" zur Unbesiegbarkeit, unbegrenzten Treibstoff und Schilder eingeben. <P> drücken um mehr Geschosse zu bekommen.

Ein eingebauter 3D Viewer ist mit <Z> zu aktivieren (danach in den Pausenmodus springen), jetzt kann man mit <,> die Objekte verändern (auch ruhig mal die anderen Tasten ausprobieren).

1.118 starglider ii

Im Spiel <F> drücken, den Schub abstellen, die Icarus mit der Nase senkrecht nach unten drehen, <BACKSPACE> drücken und dann "were on a mission from god1" eingeben. Jetzt verliert man keine Energie mehr, erhält mit <K> die volle Bewaffnung und die Raumstation der Egronen ist schon gebaut.

Oder so:

Bevor das Spiel beginnt, drückt man <SPACE> und ändert die Funktion 1-4. Nun startet man das Spiel, nimmt den Speed ganz weg und dreht das Schiff fast in die Vertikale (Nase nach unten). Nach einem Druck auf gibt man folgenden Satz ein: "Were on a mission from god1". Mit <K> bekommt man nun alle Waffen, die man mit <W> auswählen kann.

1.119 starquake

Teleport Codes: FLIED CHING DAVARO SLOUN TABET LUANG TSOIN
 KALED ROKEA HINDI SOCHI NICHI BORNO CWORE KWANG ADKEA

1.120 starray

Im Titelbild <X>, <C>, <T> und <SPACE> drücken und schon öffnet sich ein fürstliches Menü, um das Baller-Game auszutricksen.

Wenn man sich im Optionsscreen befindet "AL YANAKOLVIC" eingeben und man kann <X>, <C>, <T> oder <SPACE> für unterschiedliche Cheats im Spiel benutzen.

Im Optionsscreen VIEW GAME OPTIONS anwählen, Joystick links und <FIRE> drücken, der Gamescreen sollte nun erscheinen, den Joystick in Mittelstellung bringen und erneut <FIRE>, jetzt sollte wieder der OPTIONS SCREN erscheinen. Runter zur SOUND OPTION, Joystick rechts und <FIRE> drücken. Wenn sich nun etwas verändert zurück zum VIEW GAME OPTIONS, diesen anwählen während der Joystick nach rechts und <RIGHT MOUSE> gedrückt wird. Jetzt <LEFT MOUSE> drücken. Nun endlich sollte der OPTIONS Screen in einen Cheat Modus wechseln. Das Schild ist jetzt unzerstörbar.

1.121 stationfall

- Roboter in der dritten Kabine aussuchen
- Formular in Schlitz stecken und 3 Entern
- survial kit nehmen und öffnen
- Nahrungsmittel immer dann nehmen wenn man fast schon verhungert ist und gut einteilen, aber Thermoflasche als erstes lehren
- wenn müde - in irgendein Bett hinein u. warten
- wenn angriff von 'Welder' dan Raum einfach verlassen
- Leiter statt Aufzug benutzen (es ist schneller)
- In raumstation zur 'Printing Plant' und Formular aus Mülleimer nehmen
- Aus Paper Recycling Plant Bormaschine nehmen
- Formular in Bügelmaschine (Laundry) in der Wäscherei stecken
- Maschine einschalten, nach Behandlung Papier wieder glatt und leserlich
- Mit dem Stempel unter dem bett Formular abstempeln
- Formular in verbindungspunkt -Schlitz stecken

Die Karte :

```

      bio office eng.  astro
tank  | office office
level - bio-----|-----|
      lab eng. lab astro lab--scient quaters
      |
      tube
      |
          fortune teller  recru.  rec
COMMAND MODULE          office  shop
      makespace      broad  field
      LEVEL FIVE      way    office

```

```

        pet shop  grocery barber shop  opium  flop
      /
        /          studio trading saloon  casino
grimmy mayor's      post
pas office  greasy  |
  straw    | shady
          | dan's
travel mainst.  mission      ware house  Airlock
agency  -      junk  in space
  bank  -      alley  yard
  -
  pawn  loan  doc
  shop  shark schusters's

```

1.122 steg the slug

Level Codes:

```

2 RDNUHCCMGU
3 EDOUTIOCKO
4 HDPFUVLCCM
5 ODOMFUVLIC
6 MEBHETPIAG
7 LECGLDTRHK
8 NEDGFLDVRL
9 OEFVHAGHLV
10 PEGTTHIGLD

```

1.123 steinbergers hotelmanager

Ihr solltet nicht so schnell wie möglich ein besseres Hotel kaufen, da Ihr dann damit rechnen müßt, anfangs Verluste einzufahren. Wartet also solange bis Ihr bei der "High Society" akzeptiert seid und rüstet in der Zwischenzeit Euer Hotel mit allen möglichen Raffinessen aus.

Will man der lästigen Renovierung des Hotels entgehen (bei 74%), sollte man den Spielstand abspeichern und ein RESET ausführen. Dann beginnt ein neues Spiel, lädt das zuvor gespeicherte Spiel und zeigt sich von der wundervollen Zahl 99% beeindruckt.

1.124 sternsiedler

Level Codes: (Auf Groß & Kleinschreibung achten!)

```

Genesis  Delta  Marvin  Nomad  Veega
Carbonunit  Intrepid  Potemkin  Surak  Xenomorph
Nonstromo  Hal  Finalfrontier  Prometheus  Aliens
Logic  Arthurdent  Donnergurgel  Deeptought  Skolarier
Broomalien  Buckelwal  Rethinax  Kontinuum  Kahn
Docsavage  Buckrogers  Tantalus  Paradoxon  Dilithium
Trilithium  Data  Spock  Corbomite  Armageddon
Zaphod  Warpfaktor  Tribbles  Parsec  Kalikams

```

Sybok Starfleet Pandimesonal Atoz Cage
 Yesterdays Son Symbiosis Mindbenders UssEnterprise

1.125 stoneage

"TOMATE" eingeben, und im Game Option Menü läßt sich mit <F9> ein Cheat-Menü aufrufen. Durch <F10> kommt man einenweiter.

Level Codes:

```
01 -      26 LEVUSA 51 DADODU 76 BUTELO
02 BOVIDO 27 HADOHI 52 SIFUBA 77 LUROSE
03 SIDULA 28 LUFIBO 53 DEVODO 78 BIHOHI
04 BIFISI 29 HIVADA 54 SEDILE 79 LATIBI
05 LOVUHO 30 DODALO 55 BUFASE 80 HORADI
06 BADEBA 31 HIFUSE 56 SUVAHI 81 LEHELU
07 LUFIDO 32 DIVEHE 57 BIDUBI 82 HOTOSU
08 HAVULO 33 SEDIBI 58 LAFODU 83 DARUHU
09 LODISE 34 DUFUDI 59 BIVILI 84 HUHOPA
10 HIFUHI 35 SUVIBU 60 LEDASU 85 DITIDO
11 DIVOBI 36 DIDUDI 61 BOFAHA 86 HARABA
12 HEDIDA 37 SOFELU 62 LUVUBO 87 DOHADI
13 DAFALI 38 BIVISA 63 HUDEDE 88 SATULO
14 HUVESU 39 SEDUHO 64 LIFILI 89 DOROSA
15 DADOHA 40 BEFIBE 65 HAVUSO 90 SAHIHO
16 SOFOBO 41 LUVUDI 66 DODIHA 91 BUTABU
17 DIVIDE 42 BUDOLO 67 HETUBU 92 SIRADE
18 SIDABI 43 LIFISA 68 DOREDU 93 BIHULI
19 BEFEDO 44 HAVAHU 69 SUHIBE 94 LOTESI
20 SAVOLI 45 LIDEBU 70 DUTUDI 95 BARIHA
21 BUBUSU 46 HEFODE 71 SIRILO 96 LOHUBI
22 LIFOHU 47 DEVOLI 72 DAHUSA 97 BATIDU
23 BOVIBE 48 HUDISO 73 SOTOHI 98 LURULA
24 LIDADA 49 DUFABA 74 BERIBU 99 HIHESO
25 BIFALO 50 HIVEBI 75 SOHADA      100 LITIHE
```

1.126 stormball

Der Satz "LET ME WIN" macht einen immer zum Gewinner jeder Partie.

Scrollt die Hintergrundstory an einem vorbei, gibt der Listenreiche Lord einfach "DRAGONBRIDGE" ein. Ergebnis:

```
<P> der Held ruht sich aus
<L> einen Level weiter
```

1.127 stormlord

In der Vorgeschichte das Wort "Dragonbridge" eintippen, nun kann man im Spiel mittels <SPACE> in den Pausenmodus und dort mit <L> in den nächsten Level gelangen. Weiterhin sollte man während des Spiels die Taste <C> drücken.

Wenn das Spiel startet <FIRE> und <LEFT MOUSE> drücken (erst loslassen, wenn nichts mehr geladen wird!). Wenn das Spiel dann wirklich startet schnell <SPACE> drücken, dann "MNBVC" eingeben und schon hat man unendlich viel Leben und Zeit. Mit <L> kann man dann sogar Level überspringen.

1.128 stormmaster

Will man ständig eine Übersicht über die Winde haben, so drückt man im Menü des Müllersmeisters die Tasten <CTRL> und <ALT> und klickt gleichzeitig mit der Maus auf das Windsymbol. Im Hauptmenü die Tasten <CTRL> und <ALT> drücken und mit der Maus auf den Hofnarren des Siebenerrates klicken und man beendet das Szenario.

1.129 stormtrooper

"JAMES CAMERON" in den Highscores eintippen für unendliche Leben. Drückt jetzt <F9> für die Leben.

1.130 strangers

Level Codes:

- 2 DEAD
- 3 FACE
- 4 FOXY
- 5 PUKE
- 6 FAMI
- 7 MAGO

Und jetzt noch einige Cheats die ihr im Pausemodus eintippen müßt:

- 1LEVELO nächster Level
- 2STRONG volle Energie
- 3TOUGHE ihr seid stärker
- 4STANDS Gegner wehren sich nicht mehr
- 5FROGER höhere Sprünge
- 6TIMERO Zeit bleibt stehen
- 7FATALE Aktiviert das Fatality
- 8SLOWER Spiel wird langsamer
- 9STATUS Statistiken
- 0TOTALE Extro

1.131 street fighter

Gebt mal während des Spiels oder im Titelbild "STREET CHEAT" ein. Im Spiel <HELP> zum Levelskip.

Man geht im 1.Spielermodus aus Planka und tippt langsam "PATIENCE" ein. Der Bildschirm blinkt gelb auf. Drückt man während des Spiels auf <F10>, erhält man volle Energie. Gebt im 2. Spielermodus während des Spiels "7 KIDS" ein.

1.132 street fighter 2

Spiel laden (Disk 2 auf keinen Fall ins Laufwerk !)
 Zu vier Oberbossen Ballrog, Vega, Segat oder Bison durchprügeln
 und verlieren. Beim Auswahlbildschirm Disk 2 einlegen und im
 Zwei-Spieler Modus einen beliebigen (außer RYU!) gegen Edmont Honda
 antreten lassen --> Kampf mit Segat gegen Honda

In Pause "7KIDS" eingeben --> zwei gleich starke Gegner gegeneinander
 (Blanka - Blanka, Chun Li - Chun Li, ...)

Bei der Spielerauswahl sollte man den Cursor auf Blanka plazieren und dann
 "PATIENCE" eingeben. Dabei müssen die Tasten etwas langsamer gedrückt
 werden, da sonst die Abfrage nicht mitkommt. Nun kann man im Spiel mit
 <F10> die Energie wieder voll auffrischen.

Im Titelbild "STREET CHEAT" eingeben und anschließend <HELP> drücken.

1.133 street racer

Level Codes:

Silver Cup "jxpsvw"

Gold Cup "hjacuy"

1.134 strider

Zuerst <F9> (= Pause) drücken, dann <HELP>, <LINKE SHIFT> und <1> ge-
 drückt halten, dann <F10> (= Pause beenden). Nun kann man mit <1> - <5>
 die einzelnen Level und mit <F1> - <F4> die einzelnen Levelsektionen
 anwählen.

1.135 strider 2

Also, man drücke <HELP> , <LINKE SHIFT> und <1> zum gleichen Zeitpunkt. Nun
 kann man mit <1> - <9> die Levelsektionen und mit den <F>-Tasten die
 einzelnen Levels anwählen.

Während des Spieles "SWIFT" eingeben und warten. Am oberen Bildschirmrand
 erscheint nun ein Smiley, der anzeigt, daß der Cheat aktiviert ist.

<E> neue Energie

<D> neue Energie für den Roboter

<R> Wiedererscheinen aller Gegner und Bonusitems

<N> Einblendung einer Joystickabfrage

<H> Gamestopp

<SPACE> Verwandlung in den Roboter (und zurück) zu jeder Zeit

<HELP> Deaktivierung des Cheats

<CURSUR>-Tasten an jede beliebige Stelle im Level bewegen.

Die <LINKE SHIFT> oder <ESC> darf während des Cheats nicht gedrückt werden!

1.136 stryx

Unendlich Energie: gleichzeitig <HELP>, <M> und <E> drücken.

1.137 stunt car racer

Wer nicht hart landen will, sollte vor der Landung den Joystick nach hinten ziehen, dann wird die Landung nicht so hart.

1.138 sturmtruppen

Mit <P> in Pausenmodus gehen und "BLIT" eingeben und man ist unverwundbar und hat unbegrenzte Munition.

1.139 suburan commando

Level Codes:

2 PIXIEDIXIE

3 THOMAS

4 POSTMANPAT

1.140 summer olympix cd³²

JAVELIN (Speerwerfen):

Man sollte versuchen, den Speer zu werfen, wenn der Entfernungszähler auf der rechten Seite etwa 35.00 anzeigt. Wenn man ein wenig übt, sollte man dieses schon schaffen und immer 90 Meter Würfe hinlegen.

1.141 sun dog

Ein schneller Weg, um an Geld zu kommen, dabei aber Punkte zu verlieren, ist folgender: Man kaufe im Piratennest W'orrad im System Woremed im Geschäft einige Scatterguns und verkaufe sie auf dem Schwarzmarkt im System Glory wieder.

1.142 super blobble 2

Als Paßswort "CHEAT" eingeben und Du beginnst mit 60 Leben.

In der Demoversion muß man vorher den ersten Level spielen. Hier muß man <FIRE> drücken, um seine Leben zu verlieren. Danach kann man dann den Cheatmodus aktivieren.

Level Codes:
1 JJKKLW
6 WWGJRE
11 GREYO
Joker PCMODE

1.143 super bowl

Level Codes:
Viertelfinale: 0540300
Halbfinale: 0150361
Finale: 0550361

1.144 super cars

Mit dem Startkapital alle möglichen Extras kaufen und dann <ESC> drücken, die davor gekauften Extras werden trotz Neustarts behalten.

Als Name "RICH" eingeben -> 500.000 Pfund

Als Namen "ODIE" eingeben und schon ist man im 2.Level, mit "BIGC" oder "BIG" kommt man in den 3.Level.

Wenn man merkt, das das Rennen nicht mehr für eine Platzierung reicht, <ESC> drücken.

1.145 super cars ii

Nennt man

Player 1: "Wonderland"

und

Player 2: "The Seer"

kann man das Spiel mal bis zum Ende sehen. (Groß-/Klein beachten)
(Ihr erlangt immer Eure Qualifikation + bestmögliche Ausrüstung)

- Waffen : Zu bevorzugen sind Waffen, die nach vorne wirken. Minen und Rear Missiles sind dagegen relativ unwichtig. Schließlich will man die Gegner ja von vorne aus dem Weg räumen.
- Der Turbo ist auf Strecken mit Zügen recht wichtig, da man diese damit überspringen kann (wenn man rechtzeitig zündet).
- Bei Strecken mit mehreren Sprüngen am Stück ist es vorteilhaft, nur zwei Engines zu haben. Sonst landet man vielleicht in der Lücke zwischen zwei Plattformen.
- Die ersten Extras, die man sich zulegen sollte, sind die "Armour" und dann die "Rammer". Sie sind wichtiger für das Auto als höhere Geschwindigkeit (Damage!).
- Ideale Front-Waffen : Front Missile oder Homer.
- Ideale Rear-Waffen : Super Missile und Turbo.
- Bremsen kann manchmal nützlich sein, vor allem bei schmalen Strecken.

- Nie auf das Öffnen der Tore warten, lieber ein wenig weiter fahren.
- Sprünge sind immer vertikal, Brücken immer horizontal.

1.146 super hang on

Eine beliebige Rennstrecke in Bestzeit abschließen und anschließend auf dem ersten Platz der Highscores "750J" eingeben. Dann <CTRL>, <LEFT ALT>, <Z> und <T> (oder <CTRL>, <LEFT ALT>, <T>, <L>) drücken, wenn der Creditsscreen zum Menuscreen wechselt. Jetzt <T> loslassen und jetzt dürfte der Cheat Modus aktiv sein. Im Spiel läßt sich mit <LEFT AMIGA> ein Maschinengewehr auslösen und außerdem kommt man nicht mehr von der Fahrbahn ab.

1.147 super methane brothers cd³²

Um die nachfolgenden Codes einzugeben, muß man das Spiel stoppen und mit dem Pad die Buchstabenkombinationen eingeben:

SCRAP Ein Essenskampf entbrennt im Zwei-Spieler-Modus am Ende von Level 2
 SHINY Eintritt zum Juwelenraum am Ende eines Levels
 COINS Eintritt zum Münzenraum am Ende eines Levels
 2HARD Du bist für kurze Zeit immun gegenüber allen Angriffen
 NEXT Sprung zum nächsten Level
 PREV Sprung zum vorhergehenden Level
 MANIC Die Gegner sind schwieriger zu erledigen
 SPEED Beschleunigt das Spiel
 SLOW Bremst den Spielablauf
 SQUASHY Credits werden um 1 erhöht
 PORSCHE Die Power Ups des nächsten Spiels sind Turbos
 SHOCK Die Power Ups des nächsten Spiels sind Smart Bombs

1.148 super nibbles

Level Codes:

01 SONIC	11 NATURE	21 BASE	31 GRAVE
02 MOTION	12 LIFE	22 FORCE	32 TRANCE
03 PUSH	13 RIVER	23 SILVER	33 HULK
04 SPOCK	14 MANIAC	24 TIME	34 WATER
05 NATION	15 DEAL	25 POWER	35 TEKKNO
06 HALO	16 CLEAN	26 BATTLE	36 PAIN
07 TRUTH	17 FOREST	27 KING	37 HOUSE
08 WONDER	18 DEAD	28 MIGHT	38 DRAGON
09 GIFT	19 STEAL	29 ARMOUR	39 GOLD
10 WORLD	20 SPIRIT	30 FIRE	40 CHILL

1.149 super nibbly - cosmos design

Im Spiel <P>, auf dem Nummernblock <*> und <FIRE> drücken. Der Bildschirm blinkt weiß auf. Danach wieder <P> drücken und man ist im nächsten Level.

1.150 super obliteration

Im Spiel <LEFT MOUSE> drücken, um in den Pausenmodus zu kommen, und nun den Joystick 10 mal nach Oben drücken. Es ertönt ein Piep. Im Spiel bringt einen <RIGHT MOUSE> nun in den nächsten Level.

Erneut <LEFT MOUSE> und

Joystick nach rechts Unverwundbarkeit Ein/Aus
Joystick nach links neue Powerwaffe auswählen
Joystick einmal nach unten langsame Spielgeschwindigkeit
Joystick zweimal nach unten schnelle Spielgeschwindigkeit

1.151 super off road racing

Einfach beim Ladevorgang <FIRE> gedrückt halten, bis das Vorbild erscheint.

Wenn Ihr während des Ladevorgangs die linken Funktionstasten beider Steuergeräte (Joystick und Maus) gedrückt haltet und gleichzeitig mit den anderen Tasten feuert, so bringt Euch das eine unerschöpfliche Geldquelle.

1.152 super rc pro am

Wenn man wegen eines Fahrfehlers schon so weit zurückliegt, daß man auf keinen Fall mehr gewinnen kann, sollte man sich etwas Zeit nehmen, die Strecke nochmals in Gegenrichtung abfahren und übersehene Buchstaben und Waffen einsammeln. Die kann man nämlich in den nächsten Anlauf übernehmen, was mit den anderen Extras leider nicht möglich ist.

1.153 super soccer

Erstmal spielt man mit einem fiktiven Mitspieler. Dabei sollte aber Euer echter Manager erst zum Schluß eingegeben werden. Die Spielzeit wird auf unbegrenzt eingestellt. Zudem sollte man noch einem Zusatzpunkt für drei geschossene Tore einstellen. Die Einstellung Aufstiegl. bis 3. Platz hat sich ebenfalls rentiert. Die Mannschaft des fiktiven Mitspielers hat so drei bis vier wirklich gute Spieler. Diese setzen wir auf die Transferliste. Jetzt nimmt der Manager einen Maximalkredit auf und überweist dann sein ganzes Geld auf unser Konto. Damit beenden wir den Spieltag. Das gleiche Verfahren wenden wir auch auf die anderen Spieler an. Nachdem alles erledigt ist, kommen wir mit unseren echten Manager dran. Für die sechs bis acht besten Spieler auf den Transfermarkt bieten wir jeweils 1 DM an. Die fünf schlechtesten Spieler unserer Mannschaft setzen wir auf die Transferliste. Bevor wir den Spielzug beenden, dürfen wir nicht die Werbeverträge vergessen. Die Eintrittsgelder sollten bei

drei bis fünf Mark liegen. Bei Pokalspielen kann man ruhig noch zwei Mark drauflegen.

1.154 super sprint

Auf der achten Piste sollte man mal versuchen die Gegner gegen die Wand zu drücken, nach ein paar Sekunden haben diese sich dann in wohlgefallen aufgelöst, nun kann man nach Belieben Boni einsammeln (gegen die Fahrtrichtung fahren, dauert länger).

1.155 super stardust

Während des Spiels (als Paßwort) eingeben:
BFSUAAAAUXJ erster Tunnelabschnitt
CESUQUAAQFFX Anfang vom dritten Level
ZZZZZZZZZZZZZZZ 20 Leben und massenweise Waffen
MAKEMEHAPPY unendlich Leben
HAPPYARCADE beginnt im sieben Leben
LEARNTOPLAY siebter Level
YOUARESOSAD dreizehnter Level

1.156 super stardust cd³²

Level 2 BFSUAAAADEB
3 CGSUVAARHHW
4 DJSUVWATHQL
5 EGSUUYSRGOU

1.157 super wonderboy in monsterland

Hier sind einige versteckte Türen :

Runde 2: Bei der Treppe am Ende des zweiten Levels befindet sich beim dritten Treppenstein die erste Tür. Dort bekommt man Tips und Anweisungen sowie einen Brief, den man später noch benötigt.

Runde 3: Bei der zweiten Tür am Ende des zweiten Levels, kurz vor dem Fließband, sollte man unbedingt vorbeischaun. Man hat hier die Gelegenheit, seinen Junior mit Rüstungen aufzumotzen, sofern das nötige Kapital vorhanden ist.

Runde 4: In dieser Runde sollte man im zweiten Level mal versuchen, am Fenster über der dritten sichtbaren Türe anzuklopfen. Da gibt es weitere Anweisungen, sowie im Tausch gegen den Brief eine Flöte.

Runde 5: Hier befindet sich im ersten Level eine Tür zwischen dem letzten Geist und der ersten Eule. Wenn man hier anklopft, trifft man Giant Kong. Wenn man diesen erledigt, erhält man Geld und ein besseres Schwert.

Runde 6: In dieser Runde gibt es zwei versteckte Türen. Die erste öffnet man, wenn man im ersten Level an den letzten gelben Stein klopft. Hier kann sich unser Wunderknabe bewaffnen. Diese nächste Tür ist im zweiten

Level im Gang über der schießenden Pflanze, also dem ersten Gang unter dem Eingang. Der freundliche Herr verkauft Stiefel.

Runde 9: Hier kann man in Level 1 auf dem Stein nach der ersten Eule entweder einen Schild oder einen Handschuh kaufen.

Nachdem man die Diskette eingeschoben hat, sollte man abwechselnd <BOTH MOUSE> drücken. Nun sollten Probleme mit Zeit und Energie der Vergangenheit angehören.

Im 2. Level auf der Brücke <P> für Pause drücken, anschließend mehrmals "WONDERBOY IN" eingeben. Verschiedene Möglichkeiten versuchen, also alles groß, alles klein usw. Jetzt lädt der Compi den nächsten Level, mit <N> springt man einen Level weiter.

1.158 superfrog

Level "Projekt F" : 837122

Welt	Level1	Level2	Level3	Level4
1	-----	234644	447464	747822
2	392822	446364	984448	477444
3	343522	882311	992334	091332
4	467464	818234	182394	298383
5	452234	984841	383772	093152
6	387211	981122	017632	398112

Es empfiehlt sich, in allen Räumen gegen die Wände zu laufen, da dort oft Bonusräume sind (Vor allen in Level 1 und 3). Auch in Bonushöhlen befindet sich oft ein weiterer Geheimgang. Wenn man Energie verloren hat, blinkt man noch eine kurze Zeit. Diese Zeit sollte man nutzen, um an der Stelle, an der man gescheitert ist, vorbeizukommen. In der letzten Welt sollte man möglichst alle Münzen einsammeln, da man fast alle braucht. Geheimgänge sind in dieser Welt nur sehr wenige und die sind ziemlich schwer zu entdecken. In jedem Level sollte man einmal über das Exit springen. Häufig verbirgt sich dahinter ein Geheimgang oder ein Extraleben. Im PROJEKT F-Level erweist es sich als nützlich, wenn man so viel wie möglich von den Hundertpunktekugeln einsammelt, denn nach einer gewissen Anzahl kommt dann auch wieder eine grüne 1 up Kugel.

1.159 superfrog normal

Level Codes:

	Welt 1	Welt 2	Welt 3	Welt 4	Welt 5	Welt 6
1	- 523924	174170	612714	131072	830521	
2	742891	230272	099610	090210	940317	680518
3	256652	167892	261957	149632	470914	711222
4	100101	324705	054076	014400	490902	720223

1.160 supremacy

Wenn man einen Solarsatelliten auf einen Planeten ohne Fuel Reserven wegwirft, bekommt man 30.000 Tonnen Fuel.

Die Ausstattung des Heimatplaneten: drei Farming, drei Mining, drei bis vier Solarsatelliten. Bei Bedarf später eins bis zwei Mining durch Farming ersetzen.

Steuersatz bei 10 Prozent halten, in guten Zeiten auf 30-35 Prozent anheben.

Die Ausstattung der eroberten Planeten: zwei Farming, ein Mining, ein Solarsatellit.

Mehr als fünf Planeten kann man gleichzeitig nicht bewirtschaften, da die Anzahl der Schiffe auf 32 begrenzt ist.

Die übrigen Planeten in Militärstützpunkte verwandeln, d.h. ein bis zwei Platoons zur Sicherung stationieren.

Sobald die Bevölkerung des Heimatplaneten es erlaubt, mit der Rüstung beginnen. Meldungen über Vertragsbrüche ignorieren - der Computergegner hält sich auch nicht daran.

Die Platoons sollten immer mit der besten Rüstung und der besten Waffe ausgestattet sein. Sollte das Geld nicht reichen, lieber die Anzahl der Soldaten reduzieren. Auf jeden Fall die Truppen vor dem Einsatz bis zum höchsten Rang trainieren lassen (5-Sterne-General).

Ist ein Platoon aufgerieben, sofort wieder nach beschriebener Methode aufrüsten.

Die beste Aggressionsrate ist 75 Prozent.

Ein Angriff auf den Heimatplaneten des Gegners erfordert eine 1,5 bis 2 fache Überlegenheit.

Ein radioaktiv verseuchter Planet ist absolut verloren. Er kann nur noch als Militärstützpunkt dienen.

Die Warnung vor einem Meteorenzusammenstoß sollte man ernstnehmen. Den Planeten evakuieren und nach dem Zusammenstoß wieder neu besiedeln.

Auf den Kauf von Cargo-Schiffen sollte man verzichten. Battle-Ships nehmen auch genug Ladung und Passagiere auf und sind billiger.

Dem unsichtbaren Raumschiff leistet man besser keinen Widerstand, sondern erfüllt seine Forderungen.

Einen Platoon muß man zur Sicherheit immer auf seinem Heimatplaneten lassen, sonst kann das Spiel sehr schnell vorüber sein.

Auf höheren Schwierigkeitsstufen ist vor allem der Energiebedarf höher.

Auf jedem Fall gegen Wotak anfangen, damit man sich den Einstand nicht gleich mit einer saftigen Niederlage versauert.

Für Starbase einen Energy- und einen Foodproducer kaufen und sofort ans

Laufen bringen. damit wären die Grundlagen für ein gutes Bevölkerungswachstum geschaffen.

Als nächstes so schnell wie möglich die Steuern auf 0 Prozent senken, damit die Bevölkerung schnell wächst. Sobald Ihr 3000 bis 4000 Einwohner habt, Steuern wieder auf 25 Prozent stellen.

Sobald der Atmosphere Processor fertig ist, den nächstgelegenen Planeten formatieren. In der Zeit, die das "Formatieren" benötigt, kann man sich schon mal 2 Satelliten kaufen und beide in die Umlaufbahn um Starbase schicken.

Jetzt dürfte man relativ schlecht bei Kasse sein, also heißt's erstmal warten (und Steuern auf 25 Prozent stellen).

Sobald das Formatieren beendet ist, kann man einen der Satelliten, die um Starbase kreisen, zum anderen Planeten schicken. Außerdem sollte man mittlerweile genug Geld haben, um sich je einen Energy- und einen Food Producer leisten zu können und sie beide zum anderen Planeten schicken zu können.

Irgendwann kommt ein fieser Sturm und durchstreicht die Galaxis. Achtung: Das Ding schaltet alle Maschinen auf den Planeten aus.

Sobald man auf Starbase 10 000 Leute hat, sollte man die ersten 8 Platoons trainieren. Das heißt: Troops auf 200 stellen, Rüstungen für 250 credits(?) einstellen (also nur vom Feinsten). Das kostet pro Platoon dann schlappe 109 000 Credits, was einem ziemlich unerschwinglich vorkommt.

Beim zweiten Planeten sollte man bezüglich der Steuern genauso verfahren wie auf Starbase.

Meldungen wie die Deines Widersachers Wotak (oder auch "Der Gehirnamutierte") oder des Paktes, dem man angehört einfach ignorieren, sie sind uninteressant.

Wotak sollte übrigens mittlerweile 3-4 Planeten intus haben, während wir gerade mal einen haben. Bald steht's 8:0 für uns.

Bevor man Platoons ausrüstet, sollte man auf beiden Planeten noch je 4 Food Producer aufstellen und zum Laufen bringen.

Wenn man alle 8 Platoons ausgerüstet hat, kauft man ein Battleship und bringt damit 4 Platoons auf Planet 1, oder wie man ihn genannt hat. Außerdem trainiert man jetzt die nächsten vier Platoons (Nr.9-12) und zwar wieder nur vom Feinsten. Sobald diese ausgerüstet sind, beginnt der Untergang des Computers, der jetzt 5-6 Planeten besitzen dürfte.

Man kauft sich nun ein Battleship und steckt dort die Truppen 9-12 hinein. Mit diesem Schiff mopst man sich jetzt Planet für Planet. Aber langsam: erstmal nur den dritten von unten. Das dürfte kein Problem sein, wenn man die Agression auf maximal stellt. Jetzt zur Verteilung der Truppen: Da es bei 4 Platoons pro Planet nicht für alle Planeten reicht, weil man nur 24 Platoons haben darf, sorgt man dafür, daß auf Starbase 4 Platoons sind und auf jedem anderen Planeten, den man besitzt, 2 Platoons postiert. Außerdem stehen die 4 Eroberungsplatoons auf dem obersten seiner Planeten, so daß dort 6 Platoons stehen: 2 Dauerpostierte, 4 Eroberer.

Beim dritten Planeten von unten ist das kein Problem: Man kann zwei Truppen vom zweituntersten abziehen. Dann muß man aber immer zwei Platoons griffbereit haben. Insgesamt braucht man: 4 für Starbase, $6 \cdot 2 = 12$ für alle anderen Planeten und die letzten 8 zur Eroberung von Enemybase.

Um die wirtschaftlichen Verhältnisse auf den eroberten Planeten braucht man sich nicht zu kümmern. Bevor die meckern können, ist das Spiel schon zu Ende.

Jetzt kommen wir zum Ende des Spiels: Die mittlerweile arg ramponierte Eroberungstruppe überrumpelt mit den frischen Platoons 21-24 Enemybase. Die feindliche Stärke liegt bei etwa 11 000, unsere bei maximaler Aggression bei 20 000-25 000. Also eine klare Sache. Zwischendurch werden eroberte Planeten angegriffen, aber meistens hat man die Gegner schon geschlagen, bevor man die eigene Überlegenheit richtig genießen kann.

Hier noch ein paar Tips: Wenn man zuwenig Fuel auf den ersten beiden Planeten hat, karrt man 5 Energy-Producer auf den dritten, und landet dort mit jedem Schiff zwischen, um aufzutanken. Auf den ersten beiden Planeten wird man recht schnell 30000 Bewohner haben, dann kann man die Steuern dort auf 39 Prozent stellen, weil die Bevölkerung sowieso nicht mehr wächst. Um die Übersicht über die vielen Schiffe zu behalten, sollte man die Schiffe, die man auf Starbase postieren will, MIN 0.1 und FAR 0.1-0.5 nennen; die Schiffe, die man auf Planet 1 postiert, entsprechend MIN 1.1 und FAR 1.1-1.5. Den Atmosphere Processor kann man, um sich Platz zu schaffen, auf den dritten Planeten schicken, wenn Wotok dort ist, oder später auf den zweituntersten, weil man dort sowieso kaum noch hinfliegt und er dort nicht stört.

1.161 sweek

Um in den nächsten Level zu kommen, muß man einfach nur <SPACE> drücken.

1.162 swibble dibble

Level Codes:

PITBULL
GUMMIBAERLI
GAMEBOYSUCKS
TACH NANA
YOU SEXY MF

1.163 switchblade

Nummer des Levels, in das man gelangen möchte gedrückt halten und <FIRE> dazu drücken. --> Levelskip

In den Highscores mit "POOKY" eintragen und dann <1>-<5> (je nach Level) und gleichzeitig <ESC> drücken oder END anwählen und wie immer starten. (Während wir immer noch die Ziffer drücken, startet das Spiel im

entsprechenden Level.)

Im Titelbild "CHROME" eingeben für ein Unterspiel names Chrome!

1.164 switchblade 2

Um in ein kleines Unterspiel Namens Chrome zu gelangen, muß man nur im Titelbildschirm "CHROME" eingeben.

Leute mit Levelproblemen sollten im Hauptbildschirm "LEVEL" und gleich anschließend den gewünschten Level eintippen (z.B. LEVEL3). Dann genügt ein Druck auf <FIRE>.

Vorm Einlegen der Diskette solltet Ihr <FIRE> drücken und solange halten, bis die Titelmusik ertönt. Unendlich viele Leben sind dann der Dank.

Um in den nächsten Level zu gelangen, braucht man nur eine Zahl von <1> bis <10> und dazu <FIRE> drücken und schon ist man im gewünschten Level.

1.165 sword of honour

Mit <HELP> in den Pausenmodus gehen, dort "FROG" eingeben und unendlich viele Leben und Wurfsterne haben. Mit "KILL" im Pausenmodus kann man das wieder abschalten.

1.166 sword of sodan

Unendlich Leben:

Tip 1:

Man trägt in der Bestenliste "RAD" ein.

Tip 2:

Einmal das Spiel verlieren. Falls man in den Highscores aufgefordert wird, seinen Namen einzutragen, drückt man nur <RETURN> und danach den Feuerknopf. Erscheint nun wieder die Pergamentrolle und die Aufforderung, den Feuerknopf zu drücken, so drückt man zuerst die Taste <C> (gedrückt halten) und dann den Feuerknopf. Wenn der erste Level erscheint Taste <C> wieder loslassen und den Feuerknopf drücken.

Um jeweils ein Bild weiterzukommen muß man nur <RETURN> drücken.

1.167 syndicate

als Spieler- oder Firmenname eintragen !

"ROB A BANK" 100.000.000 Dollar aufs Konto
"COPER TEAM" Geld und Waffen

"MIKES TEAM" Geld, freie Missionswahl, alle Erfindungen
"MARKS TEAM" MIKES TEAM + alle Körperteile und Waffen
"WATCH THE CLOCK" Zeit vergeht schneller
"OWN THEM" Alle Gebiete außer Indonesien gehören dem Spieler
"NUK THEM" freie Auswahl der Missionsgebiete

Um immer genügend Geld zu haben, sollte man Europa plündern und den Steuersatz immer wieder auf 100% anheben. Man muß jetzt zwar nach jedem Auftrag Europa zurückerobern, was aber bei der Leichtigkeit dieses Unternehmens keine größeren Umstände bereiten sollte. Man sollte auch mal über Nacht den Computer laufen lassen (Kartenbild), da die Zeit ganz normal verrinnt und man mehrere Millionen bekommt. Als erstes sollte man die Forschung nach besseren Körperteilen unterstützen, da man für die ersten zwölf Aufträge sowieso nur den Überzeugungsstrahler braucht. So sollte man sofort nach jeder Landung im Zielgebiet einige Zivis und Cops überzeugen, damit einem die feindlichen Agenten zu Füßen liegen. Auf diese Weise sollten auch die Kühlkammern ständig gefüllt sein.

1.168 sys pacman 90

Während des Spiels bringt Euch <F10> in den zehnten Level.

1.169 t-racer

Im Spiel 5 mal <F9> drücken. Danach sind die Tasten <F1> - <F8> belegt.

1.170 tactical manager

Im Menübildschirm "WEDIT" eintippen und man kann Manschaften auswählen und Spielerstatistiken ändern.

1.171 tangram

Level Codes:

002 03797 068 80294 134 69871
003 58829 069 56847 135 84165
004 73159 070 47274 136 41160
005 99530 071 74219 137 92632
006 22596 072 31429 138 62261
007 54393 073 46658 139 89064
008 60037 074 43247 140 38862
009 85164 075 05111 141 95862
010 07274 076 35359 142 95850
011 37322 077 61230 143 75176
012 26106 078 54066 144 10622
013 70473 079 26317 145 88831
014 83524 080 91281 146 01849

015 86720 081 87792 147 68389
016 71990 082 11164 148 27645
017 15683 083 34047 149 44059
018 24759 084 70917 150 73412
019 10439 085 40282 151 58439
020 14278 086 73172 152 52147
021 95912 087 84157 153 60754
022 58819 088 74230 154 78328
023 58890 089 00016 155 24249
024 86239 090 75232 156 26266
025 72861 091 73834 157 31021
026 47530 092 22120 158 45039
027 46574 093 57837 159 96112
028 81152 094 14711 160 78319
029 72493 095 94330 161 70768
030 81093 096 83879 162 16398
031 61522 097 67725 163 45576
032 68875 098 73777 164 87270
033 59092 099 67882 165 27781
034 74665 100 93996 166 47137
035 36338 101 06764 167 52193
036 39793 102 59524 168 96195
037 43456 103 68744 169 96438
038 51499 104 82543 170 25105
039 63588 105 69198 171 59006
040 47672 106 36627 172 32809
041 54796 107 31909 173 77032
042 96296 108 36959 174 79354
043 60897 109 30712 175 92292
044 72231 110 71511 176 55475
045 98488 111 32222 177 45759
046 40965 112 53870 178 69535
047 70834 113 99460 179 25274
048 46121 114 73185 180 79164
049 31089 115 97271 181 01657
050 27277 116 07464 182 19019
051 08439 117 95544 183 38497
052 38559 118 03695 184 96446
053 18171 119 15647 185 02971
054 96018 120 43330 186 15894
055 55315 121 26824 187 00442
056 48539 122 45888 188 18380
057 34714 123 75267 189 12666
058 91998 124 63651 190 90828
059 29935 125 54485 191 53026
060 02675 126 46857 192 79822
061 47089 127 75327 193 81648
062 18554 128 96721 194 16247
063 02353 129 87963 195 61426
064 27901 130 64846 196 93278
065 92505 131 69235 197 00006
066 87880 132 88936 198 26004
067 44828 133 70104 199 75258
200 95039

1.172 targris

Drücke <U> für Levelskip.

1.173 tear away thomas

Während des Spieles "TIMEFLIESLIKEABANANA" oder "TIME FLIES LIKE A BANANA" eintippen und man hat nun unbegrenzte Zeit zur Verfügung.

1.174 techno ninja

Level Codes:

655055 160561
040778 070772
DOUBLE

1.175 teenage mutant hero turtles

Wenn man bei der Codeabfrage des Spiels am Anfang "8859" dann "1506" und schließlich die richtige Nummer eingibt, dann muß man nur beim Spielstart <HELP> drücken und schon hat man unbegrenzte Energie.

Während des Spieles in den Pausenmodus gehen und "NCC-1701" (<-> ist <ß>) eingeben. Den Pausenmodus wieder verlassen, SOFORT wieder reingehen, <RETURN> und die Pause erneut verlassen. Nun hat man unendlich Leben.

1.176 telekommando

Lösung:

Nach dem Laden des Spiels befindet sich unser Telekom-Azubi in einem Fahrstuhl.

Erst durchsucht er mal alle Büros nach Dingen die er vielleicht gebrauchen kann. Diese Dinge legt er in "seinem" Büro ab. (Schubladen des Schreibtisches)

In irgendeinem Büro hängt ein kleiner Zettel an der Wand mit der Inschrift:

```
EutelSat  
B=(4Codezahlen)(2Codes unlesbar)  
H=(" " )(" " " )
```

>> Der Zettel hängt nach jedem Neustart in einem anderen Raum.<<

>> Die Codezahlen wechseln ebenfalls nach einem Neustart!!! <<

Wenn der "INFORUF"- Empfänger gefunden wurde sollte man diesen immer bei sich tragen. (Er gibt im Spiel wichtige Telefonnummern durch, die notiert werden sollten, damit die betreffenden Personen angerufen werden können - hierzu ist eine Telefonkarte wichtig.

>> Wenn das INFORUF-Gerät durch ein dickes, rotes Kreuz verschandelt ist muss
>> nach dem Saboteur gesucht werden, denn so ist das Gerät unbrauchbar.

In seinem eigenen Büro schaltet der Jungtechniker den Computer an, in dem
der rechte, rote Knopf gedrückt wird. Nachdem der Compi gebootet ist wird
nach dem Namen verlangt (Spieler)

Nun folgt die Passwortabfrage. (Ändert sich nach dem Neustart)
Hier schon mal 5 Passwörter von insgesamt acht:

- a Welche Anschlüsse richten Kommunikationselektroniker am häufigsten ein?
TELEFON
- b Welchen Schulabschluss muss man für die Ausbildung zum
Elektromechaniker/in haben?
HAUPTSCHULE
- c Wieviele Jahre dauert die Ausbildung der Kaufleute für Bürokommunikation?
3
- d Wie heisst einer der grössten Arbeitgeber Deutschlands?
TELEKOM
- e Was bietet Telekom jungen Leuten als Einstieg in ihre Zukunft?
AUSBILDUNG

Im Hauptmenue können die diversen Telefonläden mit Waren bestückt werden.
z.B.:

Auflegewerkzeug 08-15 braucht man zusammen mit den Kabelrollen
Peilgerät braucht man um Störsender zu finden
Feineinsteller braucht man zum Sateliten justieren

Zu der Karte im Spielfeld (Unten, rechts):

Anklicken.

Diese Karte informiert uns über unseren Standplatz.

Arbeiten die unerledigt sind werden durch einen blinkenden Rahmen
signalisiert. Diese Orte müssen angefahren werden.

>> Alle Orte sollten gründlich nach dem "Zugangs-Code" untersucht werden <<
>> Auch dieser wechselt bei einem Neustart.<<

Wenn der Zugangs-Code gefunden wurde fährt man in einen Telefonladen und
benutzt dort das BTX-Gerät.

Wenn dieses Gerät richtig benutzt worden ist, erhält der Spieler einen
Schaltplan für die Verteilerkästen. (Auch diese Codes verändern sich.)

Benutzung des Peilgerätes:

Das Gerät lässt sich nur einschalten wenn der Techniker im Büro, im
Telefonladen oder in der Satelitenanlage ist. Das Gerät funktioniert nicht
auf der Strasse.

Nach Aktivierung des Peilers genau den Peilstrahl verfolgen und sich den
Standort des Störers merken. So schnell wie möglich zu diesem Ort fahren,
weil sonst der Störsender den Platz verlassen hat.

Wenn der Übeltäter gestellt wurde funktioniert auch das INFORUF-Gerät
wieder.

Telefon-Läden

In den Regalen findet man die wichtigen Werkzeuge und Geräte die für die

Reparaturen gebraucht werden.

Sateliten-Feineinstellung: (Gerät dabei ? Codezahlen notiert ?)

Grüne Anzeige -> korrekt

Gelbe Anzeige -> fast korrekt

Rote Anzeige -> unkorrekt

Alle Lampen müssen GRÜN anzeigen!

Wenn der Spieler meint seine Einstellung wäre o.k. kann der "TEST"-Knopf betätigt werden. (Jeder Test kostet Energie! Falls keine Energie mehr vorhanden ist - Ort verlassen und später wiederkommen. Gerät lädt sich zwischenzeitig auf)

Benutzen einer Telefonzelle: (Telefonkarte dabei, Telefonnummer notiert ?)

1. Hörer abnehmen
2. Telefonkarte in Telefonkartenschlitz einführen
3. LCD-Display prüfen ob die Karte noch gültig ist
4. Telefontasten anklicken (werden nun grösser)
5. Telefonnummer eingeben
6. Tüüt, Tüüt, Tüüt
7. Information lesen
8. Gespräch beenden -> <RIGHT MOUSE>
9. Rückgabeknopf drücken ---> Karte kommt zurück
10. Hörer auflegen (Logisch)

Wenn alle Aufgaben gelöst wurden bekommt der Spieler einen Gesellenbrief mit seinem Namen und der erreichten Punktzahl. Dieser wird sogar gespeichert.

Die Aufgaben des zweiten und dritten Levels sind identisch - nur die Aufträge steigen und das Zeitlimit ist geringer.

1.177 telekommando 2

Komplettlösung:

Zu Beginn öffnen wir erst einmal die Hecktüren unseres Servicewagens um das Werkzeug und das Funktelefon mitzunehmen. Dann gehen wir in das Umweltgebäude und sprechen mit dem Portier. Bevor wir den Aufzug benutzen gehen wir durch das Treppenhaus in den Keller. Dort erwischen wir jemand der an der Klimaanlage herumfingert. Als wir nun den Aufzug benutzen wollen merken wir, daß irgendetwas mit dem Teil nicht stimmt. Um die Störstelle zu erreichen benötigen wir allerdings eine Leiter. Diese holen wir uns aus dem Keller, aus der Abstellkammer. Bei dieser Gelegenheit schauen wir uns gleich die Klimaanlage an. Hier war ein Saboteur am Werk. Wir reparieren die Anlage auf die Schnelle (Benutze Werkzeug mit Klimaanlage). Im Treppenhaus öffnen wir den Schrank und entnehmen das Seil, sowie das rote und das grüne Modul, dann geht es wieder zum Fahrstuhl. Dort benutzen wir die Leiter, öffnen die Decke und gehen nach oben. Die Kabel der Steuerelektronik wurden zerschnitten, mit unserem Werkzeug beheben wir den Schaden. Dann schließen wir die Deckenlucke wieder und entfernen die Leiter.

Jetzt benutzen wir die Konsole um in den 4. Stock zu gelangen. Dort melden wir uns bei der Geschäftsführerin. Wir fragen sie nach allem was für uns wichtig sein könnte. Daraufhin gibt sie uns eine FAX-Liste, die wir erst brauchen können. Vom Schreibtisch nehmen wir die D-1-Karte, die wir für unser Telefon gebrauchen können. Im Vorzimmer finden wir ein Faxgerät,

einen PC und einen Drucker. Da die Festplatte des PC zerstört wurde müssen wir uns erst eine Start-Diskette besorgen. Jetzt schauen wir uns die Fax-Liste an, die wir versenden sollen. Eine Fax-Nummer ist unleserlich. Da wir aber auch mit der Telecom in Tokio hervorragend zusammenarbeiten, bitten wir dort um Hilfe. Dazu benutzen wir die D1-Karte mit unserem Telefon und wählen Tokio an. Von dort bekommen wir dann die vollständige Nummer. Nun fahren wir in den 2. Stock, gehen ins Labor und bitten die Programmiererin am Computer um die Systemdiskette.

Jetzt fahren wir in den 1. Stock und sehen uns den Kopierer etwas näher an. Den Papierstapel legen wir in das Papiermagazin, den fehlenden Toner können wir erst später bestellen. Wir gehen zur Buchhaltung. Hier sprechen wir mit dem Buchhalter so lange bis er uns mitteilt, daß er Hunger auf eine Pizza hat. Nun gehen wir in die Telefonzentrale, hier benutzen wir wieder unser Telefon mit der D1-Karte und bestellen dem Buchhalter eine Pizza. Jetzt nehmen wir das blaue und das gelbe Modul und sehen uns die Anlage an. Bei den Steckplätzen wissen wir nicht weiter und rufen unseren Kollegen Herrn Schmitz bei der Telekom an. Dieser erklärt uns die Reihenfolge der Steckplätze, die wir uns unbedingt merken sollten. Nun dürfte es keine Probleme mehr geben. Jetzt überzeugen wir uns ob der Buchhalter auch seine Pizza erhalten hat, bei dieser Gelegenheit nehmen wir den Kugelschreiber von seinem Schreibtisch mit. Über BTX bestellen wir den fehlenden Toner. Nun schauen wir uns das Fahrrad im Flur an, bei dem Versuch es zu reparieren müssen wir leider feststellen das es nun garnicht mehr zu gebrauchen ist. Die Einzelteile nehmen wir jedoch mit da sie noch sehr nützlich sein werden. Die Tür im 3. Stock klemmt, und wir müssen versuchen einen anderen Weg zu finden. Doch zuerst fahren wir wieder ins Erdgeschoß und nehmen beim Pförtner den bestellten Toner entgegen. Jetzt können wir auch die Arbeit am Kopierer im 1. Stock beenden.

Nun geht es wieder abwärts in den Keller. Hier öffnen wir den Lüftungsschacht und stellen fest, daß uns für die Durchquerung des Schachtes die Baupläne zum Gebäude fehlen. Der Pförtner verrät uns, daß uns die Datentypistin (sie ist in der Kantine) weiterhelfen kann. Nachdem wir von ihr eine Modemnummer bekommen haben fahren wir wieder in den vierten Stock und gehen ins Vorzimmer, hier faxen wir zuerst die Einladungsschreiben an die Teilnehmer. Nun benutzen wir die Diskette am Computer. Der Compi will uns aber immer noch keine Informationen geben, weil er für den Zugriff ein Passwort benötigt. Wir erinnern uns an den Botenjungen auf dem Flur, der ein Computerspiel spielt. Wir bitten ihn um seine Mithilfe. Mehrmaliges Fragen ist leider nötig. Nachdem wir nun das richtige Passwort haben, wählen wir das Modem für die Baupläne an, diese lassen wir uns sodann ausdrucken. Nach dem Studium der Pläne stellen wir fest das sie mit französischen Texten verziert sind. Auf geht's zum Video-Konferenzraum, dieser befindet sich über dem Vorzimmer, dort finden wir die passende Französin zum Übersetzen. Jetzt wieder in den Keller, zum Lüftungsschacht. Nun haben wir keinerlei Probleme um uns in dem dunkelen Labyrinth zurecht zu finden. Wir nehmen aus dem Schrank den Tarnanzug und ziehen ihn auf dem WC an. Aus dem Besprechungszimmer nehmen wir den Schlüssel mit. Im Flur finden wir einen Brief den wir uns ansehen. Im Hauptquartier begegnen wir nun den Saboteuren, die wir " Dingfest " machen müssen.

Nun kommt es auf die richtigen Antworten an:

1. Ich mußte auf die Toilette
2. Kein Grund mich anzumachen
3. Spielt keine Rolle, ich muß mich beeilen
4. Na, zur Kommandozentrale
5. Wo ist der Pilot?

Jetzt gehen wir sofort zum Büro. Funkgerät benutzen und die Typen ins

Besprechungszimmer locken - schnell die Tür abschließen. Auf dem WC ziehen wir uns wieder um, dann benutzen wir das Telefon um die Polizei anzurufen die die Typen abholen soll. Nachdem nun der Sensor am Aufzug repariert wurde, geht's ab in den vierten Stock, in das Vorzimmer und von dort über die Feuerleiter auf das Dach um mit dem Piloten zu sprechen. Doch der ist vorsichtig und will sich nur entfernen wenn er einen schriftlichen Befehl erhält. Also zurück in die 1. Etage wo der Kopierer steht. Den Brief kopieren, den Kugelschreiber mit der Kopie benutzen: -> Piloten nach Brüssel schicken. Nun drücken wir dem Piloten den Wisch in die Hand. Wenn er verschwunden ist kümmern wir uns um die Satellitenschüssel. Die vorhandene ist leider kaputt, aber im Keller fanden wir noch eine taugliche, doch wie bekommt man das Teil auf's Dach ? Wir bauen uns einen Flaschenzug! Zuerst bringen wir die Felge (vom Fahrrad) am Geländer an, dann das Seil und die Gabel - schon ist der Flaschenzug fertig. Nun hinunter in den Keller, in den Abstellraum. Dort öffnen wir das Fenster und benutzen die Satellitenschüssel. Jetzt wieder retour und ab zum Dach, den Flaschenzug benutzen und die Schüssel austauschen. Jetzt noch zum Video-Konferenzraum und mit der Geschäftsführerin sprechen. Nun können wir die Lobessprüche über uns ergehen lassen und dann voller Stolz über unsere Heldentaten in der Zeitung lesen.

1.178 tennis cup

Zuerst in den 2 Spieler Modus gehen und den 1. Spieler auf die (vorher erstellte) SAVE-Disk abspeichern. Nun zieht man dem 2.Spieler von allen Schlagvarianten soviel ab, bis der Credit auf 324 steht. Nun lädt man den gespeicherten Spieler und pöppelt ihn entsprechend auf. Nun den Spieler wieder abspeichern und gewinnen.

1.179 tenny weenys

Als Paßwort "XB ERH SZ" eingeben. Es erscheint "Cheatmodus aktiviert" und ein neues Menü "Start at Level". Hier kann man nun alle 20 Level mit <LEFT MOUSE> anwählen.

Level Codes:

	11 THE FUNGUS FEELER	
2 YODEL HEEE		12 INVISIBLE BONUS
3 SOAP SPONGE		13 EAR WAX
4 CREAM CHEESE		14 SMELLY LEFT SOCK
5 CRISPY TOE CHEESE		15 SPOTTY PIMPLE BUM
6 BARBA PAPA		16 A RAW PORK CHOP
7 SPEEDY JEWEL BONUS		17 HAPPY FACED DOG
8 HECTORS HOUSE		18 THE CATS NOSE
9 THE CLANGERS		19 THE AIR VENT
10 MARY MUNGO AND MIDGE		20 SPEEDY BONUS

1.180 terminator 2

Mit <P> in Pausemodus gehen, dann <F1> bis <F10> hintereinander drücken. Nach einem Druck auf <FIRE> geht das Spiel weiter, nur das man mit <ESC> den aktuellen Level verlassen kann.

1.181 test drive

Wer will bei Test Drive nicht mal mit dem eigenen Auto fahren? Kein Problem! Mit einem Malprogramm zeichnet man sich sein eigenes Auto oder/und das Armaturenbrett. Die Autos findet man im Verzeichnis Cars - die Bilder sind an der Endung .st erkennbar; das Armaturenbrett ist an der Endung .dash erkennbar. Die (geladenen) veränderten Bilder dann wieder als IFF abspeichern!

<FIRE> drücken wenn Ihr um die Kurven saust, daß hilft gegen die bösen Felsen und den abscheulichen Abgrund (denkt dran, daß andere Autos Euch immernoch kriegen können!).

1.182 test drive 2 - the duel

Gebt mal während der Fahrt einen der folgenden Cheats ein:

<AERW> schnelle Beschleunigung und schnelles Bremsen
<AERF> schnelle Beschleunigung und schnelles Bremsen und 1 Extraleben
<GASS> Sprung zur Tankstelle mit überragender Zeit
<GASST> Sprung zur Tankstelle mit realistischer Zeit
<BRULE> verändert das Schild im zweiten Level

1.183 testatment demo

Im Spiel <CTRL> und folgende Tasten drücken:

<A> ?
<W> alle Waffen
<I> Unverwundbarkeit
<H> Hilfen im Spiel
<N> nächster Level

1.184 theatre of death

Benutze folgendes Paßwort um im Theatre of Death Lunar Missions anzukommen:
"5640531D482C3"

Um an unendliche Munition zu kommen, tippe "THUD SOFTWARE" ein.

1.185 theme park - bullfrog

Wenn man schienengesteuerte Fahrgeschäfte baut zahlt man nach der Menge der Schienen. Baue erst eine kleine Anlage und erweitere sie dann etwas später. Das Erweitern kostet nämlich nichts.

Baue einen Achterbahneingang direkt neben dem Parkeingang und vergrößere sie so, das sie einmal um den ganzen Park geht. Jeder der den Park betreten wird wird erst einmal mit der Achterbahn fahren und für den rest des Tages ein zufriedener Mensch sein.

1.186 thesius 12

Im Spiel <F10> drücken und Du erhältst eine bessere Waffe.

1.187 think cross

Level Codes:

001 JOWOOD	050 MATRIX	100 DECADE
005 CUSTOM	055 WIZARD	105 ARMADE
010 MASTER	060 CATGUT	110 ESTATE
015 FUTURE	065 FIRING	115 GOPHER
020 DORADO	070 LADDER	120 KERNEL
025 GREECE	075 FIRKIN	125 JUMPER
030 FLAMES	080 SPHINX	130 GROOVE
035 ANIMAL	085 TYPIST	135 HIPHOP
040 EPOPEE	090 VOYAGE	140 OFFSET
045 JAGUAR	095 PALACE	145 SUINEG

1.188 The three Musketeers

-D'Artagnan nimmt mit (3) den Brief aus Constances Händen entgegen
 -Geld, Brief u. Papier nehmen und mit (3) vorsichtig aus Fenster klettern
 -den Passierschein gibt's bei De Treville, dem Chef der Musketiere; also nach (S) gehen

-dem Serganten im Vorzimmer mit (4) Geld anbieten mit (1) bestätigen
 -mit (1) die wichtige Mission wiederholen; mit (3) bestechen

-Der schnellste Weg durch den Wald führt nach :

s o s s w s o o o o s w s o o s

1.189 The three Stooges

Um die Hand, die das Szenarium auswählt langsamer zu machen, einfach das slapping (klatsch) Game spielen und an Curlys Ohr zupfen, immer weiter so, bis die Zeit zuende ist.

1.190 thunder burner

Während des Spielens kann man durch drücken von <F10> per Joystick vor- und zurückspulen.

1.191 thunderbirds

Level Codes:

2 RECOVERY

3 ALOYSIUS

4 ANDERSON

1.192 thunderblade

Wenn man im Titelbild "CRASH" eingibt, blinkt der Rahmen kurz auf. Drückt man dann (oder <HELP>), kommt man einen Level weiter.

1.193 thundercats

In der RESCUE TYGRA Stage gibt es Stellen, wo immer Boni erscheinen, wenn man dort stehen bleibt und sich von den Bösen nicht erwischen läßt, kann man jede Menge Extra Männer bekommen.

1.194 thunderforce 2

Wenn man Knopf A und SELECT gleichzeitig drückt, kann man in dem Level weiterspielen, in dem man sein letztes Leben verloren hat.

1.195 thunderjaws

Irgendwann im Spiel drückt man <LEFT MOUSE> und tippt auf <S>. Fortan können wir durch Druck auf <RIGHT MOUSE> einen Spielabschnitt weiterkommen.

1.196 tie

<*> oder <SHIFT> + <*> für Levelskip drücken.

Level Codes:

11 PINBALL 21 BOHNENSUPPE 31 PARTYTIME 41 LAVIE

02 NIRVANA 12 SEPULTURA 22 HORRORSCOPE 32 DATAGROOVE 42 OVERKILL

03 KRUEMEL 13 NIGHTMARE 23 DADADA 33 SHANANA 43 QUEENSRICHE

04 NACHTROCK 14 JUDITH 24 SANCTUARY 34 BEAST 44 GOLDRAUSCH

05 METALLICA 15 ATOMIX 25 HAIFISCHE 35 PEARLJAM
06 HECHIZO 16 HAUNFUENWER 26 SUNSHINE 36 ALBUNDY
07 VENOM 17 PSYGNOSIS 27 DELUXE 37 HALIME
08 HEADBANGER 18 SPHERIX 28 BLUEPERIODE 38 DOOR
09 ONCE 19 TESTAMENT 29 COCACOLA 39 TATTOO
10 PICASSO 20 ZAPPA 30 RITUAL 40 STRIPPED

1.197 time

Hier sind 2 Codes für Caesars Time-machine:
01010044 05510478

1.198 time machine

In den Highscores "DIZZY" eingeben und man kann anschließend mit <1> - <5> die Levels anwählen. Außerdem kann man mit <A> und <S> auch die Screens in den einzelnen Levels wählen. Des weiteren erhält man so ganz nebenbei noch unendlich viele Leben.

1.199 time race

Level Codes:
2 XERV
3 BBRE
4 TKIP
5 THIL

1.200 times of lore

In Eralan bekommt man in der Taverne den ersten Auftrag: Man soll die Foretelling Stones finden, die sich bei einer Horde Orcs im Dark Forest befinden. Ein Waldbewohner sagt einem den genauen Standort des Lagers. Nachdem man alle Orcs besiegt wurden, nimmt man die Steine an sich und geht wieder zurück nach Eralan. Dort gibt es eine Belohnung und den zweiten Auftrag. Man stiefelt also südwärts nach Ganestor, um das Tablet of Truth zu holen. Vorher begibt man sich jedoch nach Lankwell, um die Lankweller nach einer magischen Axt auszufragen, die man dort von einem Soldaten bekommt - natürlich nur gegen entsprechende Bezahlung. Man sollte inzwischen schon recht kampfstark sein, da sich in der zu durchquerenden Wüste einiges Ungetier breitgemacht hat. In Ganestor angekommen geht man in den Keller des Palastes, wo die Wachen zu meucheln sind. Eine Treppe höher findet man das begehrte Tablet und eine Nachricht. Diese bringt man ein Stockwerk höher zum Warden, der einem den Auftrag gibt, seinen Sohn zu retten. Nach einigen Schritten erreicht man die Stadt Hampton. Dort erzählt ein Adeliger, daß der Prinz von Ganestor in den Bergen nördlich von Hampton gefangengehalten wird. Hat man das Versteck gefunden, so meuchelt man die erste Wache und bekommt so den grünen Schlüssel, der dem

Prinz zur Freiheit verhelfen soll. Links vom Eingang findet man in einem Raum den Green Scroll, mit dem man sich in jede beliebige Stadt teleportieren kann. Nachdem der Prinz im ersten Stock befreit wurde, geht es ab nach Treela. In der dortigen Kneipe kann man eine Art Siebenmeilenstiefel kaufen, die das weitere Fortkommen sehr erleichtern. Nun begibt man sich nach Lankwell und liefert gegen fürstliche Belohnung das Tablet beim König ab. Außerdem sucht man dort die Hütte des Killers Black Asp und tötet diesen, um sein Geständnis zu erhalten. Dieses liefert man beim Warden in Ganestor ab. Von ihm erhält man nun einen Auftrag, der allerdings zur Lösung des Spiels nicht erledigt werden muß und daher an dieser Stelle ausgeklammert wird. Danach erhält man vom Archmage den Auftrag, die Lyche, die im Dungeon ihr Unwesen treibt, zu beseitigen. Dazu muß man zunächst nach Rhyder, um sich eine Portion Weihwasser zu besorgen. Wer unsichtbar werden will, sollte sich östlich halten und dort einen Riesen töten, der einen passenden Ring hinterläßt. Endlich um Dungeon, muß man eine harte Nuß knacken: Es sind diverse Schalter richtig zu betätigen, um die Lynche zwecks ihrer endgültigen Auflösung mit Weihwasser beträufeln zu können. Die Hinterlassenschaft in Form eines roten Trankes erlaubt es, sich in einer beliebigen Richtung eine Meile weit zu teleportieren. Ist dies geschafft, geht es zurück zum Archmage, der ein dickes Lob und den Schlüssel für den zweiten Dungeon springen läßt. Dort treibt man sich solange herum, bis man die heißersehnte Chime an sich nehmen kann, um damit den Archmage zu erfreuen. Dieser ruft nun endlich zum Endkampf gegen den Grey Abbot auf. Mit der Chime öffnet man die Türen zum Tempel von Angor. Im Obergeschoß gibt es einen weißen Schlüssel, mit dem man im Keller einen Gefangenen befreien muß. Dieser erzählt nun, daß man zum Sieg über den Grey Abbot eine Sphere benötigt, die man unter einem Kissen im ersten Stock findet. Weiter geht es zum Grey Abbot, der zunächst mit dem Blue Scroll gelähmt und dann mit der Sphere beseitigt wird. Er hinterläßt ein Medallion, welches man an sich nimmt, und das Spiel ist gelöst.

1.201 tin toy in the house of fun

Im Spiel <P> für Pause und danach zuerst <LEFT MOUSE> und dann <HELP> gedrückt halten. Der Bildschirm wird kurz aufblitzen, wenn der Cheat funktioniert hat. Nun habt ihr unendlich Leben, Energie und unendlich Zusatzhilfen. Außerdem sind folgende Tasten belegt:

<F1> - <F5> Anwahl der einzelnen Welten
<1> - <4> Levelanwahl

Level 1.1:

Hier befinden sich gleich am Levelbeginn 2 Plattformen, die man mit einem normalen Sprung nicht erreichen kann. Blast euch hier zu einem Luftballon auf und hüpf auf der 2 Plattform nach oben. So gelangt in einen Geheimraum. Bevor Ihr den Geheimraum wieder verläßt geht zu dem Schild "House of fun". Blast euch dort zu einen Luftballon auf und ihr gelangt zu einer erhöhten Plattform, wo ihr ein Extraleben bekommt.

Level 2.1:

Hüpft am Levelanfang zuerst auf den Hamburger, dann auf die Ketchupflasche und dann auf die Pizzaplattform und von dort nach links oben. Ihr landet direkt in einem Geheimraum.

Level 2.2:

Hüpft am Levelanfang auf die blaue Plattform und dann auf den Hamburger, danach auf die Ketchupflasche, dann nach oben links und ihr seid wieder in einem Geheimraum.

Level 3.1:

Ungefähr in der Mitte des Levels findet ihr eine Kanone, die euch in einen einen schießt.

Level 3.2:

Am Levelanfang blast euch zu einen Luftballon auf und erreicht damit ein Extraleben.

Level 5.1:

Blast euch am Anfang zu einen Luftballon auf, fliegt nach links oben und ihr landet auf den Büchern. Hüpft nach links und ihr seid im Geheimraum.

1.202 tiny skweeks

Level Codes:

```

00 ADJUACES
01 GASIANDI 21 TRISEMES 41 SIMPUNDE 61 TROLTACS 81 PICKROLL
02 GROIDEKN 22 CONVJEHO 42 UNHUSCHO 62 PEASVAMP 82 OUTSSPOT
03 BEBACEUC 23 RENDCLIN 43 LEGAMURA 63 XYLOWIRE 83 KALAAACCE
04 RESTUSHA 24 NEGAPOLY 44 ANIMCATE 64 SCIMUMINT 84 TELORULA
05 ENTRLACO 25 PETRACCE 45 LAUGMAGA 65 EUGERUNE 85 WORKLAUD
06 BOTCREPA 26 SPONENCA 46 PALS DYSS 66 ERUPPLOT 86 GRAIUPLA
07 OCTOANVA 27 LAZYHOMI 47 BROCREVE 67 MARIVONK 87 POLOOCTO
08 COADSUPP 28 HENDOUTH 48 PORRUNDE 68 NURSHISP 88 REPADETA
09 RAWBSKIT 29 POPYEPIP 49 UIGUAOER 69 SNOBHOMO 89 FELDUNFO
10 TANGVILI 30 COCKSTUM 50 NONHMISC 70 PORTCARO 90 BADIVELL
11 DENAJAIN 31 ETHIGANG 51 PERUSMIT 71 CHARGEDA 91 PATIBEEF
12 VAMBTHEA 32 INLADONC 52 DYSSDEKN 72 UNNEPOWS 92 TITASAUC
13 UNPASUBO 33 INTEASSA 53 DIURGASI 73 POONROMA 93 PUPIUNPR
14 LANDPAPY 34 MASTWOOD 54 ODORCAUS 74 PREAPREP 94 MASTERUP
15 PREPPAND 35 ABROINST 55 PEASANCH 75 SAILZON 95 QUARFELD
16 NIFESAIL 36 BACKBANA 56 URORDEFE 76 ISOSNURS 96 GRIFSIDE
17 BROCINDI 37 ELOWHIP 57 SUBBPICK 77 HENDWOOD 97 WHITUNNI
18 BUSKPULI 38 GROIMPO 58 RULASCAR 78 AGONUPSN 98 DOWNINSU
19 LOGIMARA 39 CUBACUBA 59 NODUOOPH 79 LANDDIVU 99 UNLIISOP
20 OCTOGLAB 40 DECLDROL 60 COBEAGLE 80 NICKMAST 100 MUAD DIB

```

1.203 tiny troops

Geht in den Truppenauswahl-Screen und plaziert den Mauszeiger in die obere linke Ecke und gebt eine zweistellige Nummer ein und ihr springt in den jeweiligen Level (z.B. 06 für Level 6).

1.204 titan

Level Codes:

```
1 J4JMKR 21 V30906 41 B608S0 61 HC932F
2 HBHCHC 22 4P4192 42 P810B9 62 117938
3 4492LI 23 40RSHP 43 KWOHME 63 6048HG
  24 E4DBQP 44 HC6YS8 64 4F039H
5 2401TO 25 LFPOBO 45 90OPNO 65 VOMO5V
6 01LO38 26 1H9615      66 COLFHT
7 04KJOB 27 MOBOPV 47 OOB110 67 OS4500
8 198075 28 B9HH22 48 HOO1OK 68 2U4BO5
9 OVR70  29 RN4RH9 49 1S4LOF 69 CF6B71
10 H67JR1 30 BG6W61 50 D80N6D 70 88H102
11 04JBR8 31 1W1440 51 3010LH 71 H844C3
12 RDL89G 32 044080 52 K47OMT 72 OO5HOR
13 B8JLJ4 33 E396V3 53 09UPW9 73 NOTON8
14 DNBE08 34 740330 54 OVE032 74 OD8V01
15 TMV281 35 2L41H1 55 L29RHL 75 AH3HD8
16 LO9U3H 36 SGOWOO 56 6ORROR 76 TIDDI2
17 9JHTQN 37 48H093 57 H95LHT 77 43L6TV
18 UKUTB8 38 FU5HJ9      78 8HH0H3
19 01HFJO 39 OGU9PI      79 1I1S78
20 1R7DCG 40 294JBH 60 9LQHVU 80 OIP4GO
```

1.205 titus the fox

Level Codes:

```
1 2625
2 8455
3 2974
4 4916
5 1933
6 0738
7 2237
8 5648
9 6390
10 8612
11 4187
12 1350
13 9813
14 5052
15 3360
16 2045
```

1.206 toki

Während des Intros <ESC> drücken und "POORTOKI" eingeben, das Spiel starten und <ESC> nach der Mapanzeige drücken. Jetzt kann man mit den F-Tasten die Level überspringen.

Während des Spieles:

"KILER" oder "KILLER" eingeben oder
<K>, <I>, <L>, <E>, <R> gedrückt halten oder

"tokineedsawarltokineedsawar" eingeben.

Der Bildschirm blinkt kurz auf, man hat unendlich Credits und folgende Tasten sind aktiv:

<1> - <7> oder <F1> - <F7> Levelanwahl
<8> oder <F8> Endsequenz
<S> Überraschung (nur einmal probieren)
(mit <N> wieder normalisieren)

Ach ja, solltet Ihr nach dem Cheat plötzlich auf dem Kopf stehen, drückt die Taste <N> (mit <R> kann man sich dann wieder kopfüber ins Vergnügen stürzen.)

1.207 tommy gun

Im Spiel <P> für Pause drücken und dann folgende Tasten gleichzeitig gedrückt halten: <G>, <U>, <N>. Der Bildschirmrand sollte kurz aufblitzen. Ihr habt nun unendlich Leben, unendlich Waffen und folgende Tasten sind belegt:

<F1> - <F5> Levelanwahl im Spiel
<F6> Endintro

Level Codes:

2 442244
3 867377
4 835000
5 730098
6 655278 (Endintro)

1.208 tony and friends in kelloggsland

Im Hauptmenü einfach "ENGINEBYNEON" eingeben, dann blitzt der Bildschirm kurz auf. Danach hat man folgende Tastenbelegung:

<F1> Energie auffrischen
<F2> Anzahl der Leben erhöhen
<F3> Vorrat an Schlüsseln aufbessern
<F4> Zeit im Überfluß
<F6> Energie reduzieren
<F7> Warp zum Ende von Level 1
<F8> Warp zum Ende von Level 2
<F9> Warp in die letzte Welt
<F10> Score erhöhen

Wenn Du Dein letztes Leben verbraucht hast, einfach <ESC> drücken. Jetzt startest Du wieder in der Welt, wo Du zuvor ein Leben verloren hast, aber mit 6 neuen Leben.

1.209 top gear 2 aga

Level Codes:

	AMATEUR	CHAMPIONSHIP
Australia	"Y+\$Y 2D+7 2B\$] M9JC+ 965LL"	"Y4WQ TCH8 4WF% Q]NGC]98PP"
United Kingdom	"TWQ+ B#M1 6L7M PN6GC 965LL"	"1PHC F1Y+ WC8] G58[# 2WVBB"
Canada	"4]8Q TLD7 9F32 43BVQ FB%11"	"C+62 4Y#D 9LBN CVT3G D%+YY"
Egypt	"VNJP [5YH LCYW LT#QL GCB22"	"H&WQ T\$J6 Y5\$] DD#R] #76MM"
France	"HG6N Q\$%6 +\$[5 T3B1T PLJ88"	"HWTN QN%[VHRD M+174 1VT%"
Germany	"P\$YF H36] VNVL %H2F%]98PP"	"G32V YG[[G]%L JF6%[TPN[["
Greece	"2]R% C[6Q T7+] #J373 HDC33"	"7#62 48W6 #JM\$ 96N2V B\$]VV"
India	"HV%2 4V31 1C5B +P7[7 NJH77"	"163W 1H]] HTM3 M3JDC 854JJ"
Ireland	"CC7P R6[Y W37+]M595 LGF55"	"1PLF H3%P 74M9 7]%1Y LGF55"
Italy	"PC8Q TC8C R435 3%RYR +[#RR"	"#R+#]YL7 7C98 4#H65 RNM##"
Japan	"]7VC F57V 9C[7 Q7VB% 632GG"	"\$VC\$ %3CL 386W Q1]TR FB%11"
Scandinavia	"[TC4 62\$N 96PF 7F#RQ D%+YY"	"V8MG JDYT C5M4 RV9PN B\$]VV"
South America	"N#WD GD3R J[%5 TVWDC 854JJ"	"3%YR VR\$B 376G BJ1DC 854JJ"
Spain	"7R6N Q[9+ 6J]W LMN][2WVBB"	"MVGB D+PV #7M3 W5B1Y LGF55"
Switzerland	"7FVC F[6Q NR1T HJL#9 YTR++"	"%9WQ Y]]Y T3+W VHDC3 3"

PROFESSIONAL

Australia	"MP3J MYHT NW3W #Y\$85 YTR++"
United Kingdom	"BL5M PDC[6F#3 D]%9C 965CC"
Canada	"YM6N Q%FY RTQJ V8T7D #76MM"
Egypt	"54F6 8BRP 9B49 CQBP5 TPN[["
France	"6L3J M2FB 2R2] LVP#7 VQP]]]"
Germany	"C6F6 88L5 BLN[G%8GC 854JJ"
Greece	"1BD5 7QDD T5[W [L2GF #76MM"
India	"%DH8 #21[F+4P B]+YW JFD44"
Ireland	"4[[V Y#MD Q9VM T6H65 RNM##"
Italy	"833J MJ3H [QGP JR7ML +[#RR"
Japan	"NJL#]MJJ 6TBB]DT+\$ 41YDD"
Scandinavia	"8NWD GB%J 5\$W] 8+N#9 YTB++"
South America	"8BL#]B]3 833N JR7ML +[#RR"
Spain	"BW3J M2][1HW%]DT+\$ 41YDD"
Switzerland	"36[V YP5Q Y9D%]DT+\$ 41YDD"

Manche j's können 5en sein und einige 6en könnten g's sein.

1.210 top secret

Im Spiel <F1> drücken und man ist einen Level weiter.

Gibt man in den Highscores als Namen "MOOG" ein, so ist man unverletzbar (wirkt nicht bei den Totenköpfen).

1.211 top wrestling

Während des Spiels "Toniutti" eingeben:

- <F1> neue Energie
- <F2> tankt zweiten Spieler auf
- <F3> ?

<F4> ?

1.212 torvak the warrior

"CHEAT....." in den Highscores eintippen und die Levelanwahl erfolgt dann durch <1> - <5>.
(Dabei sollte man dann im Spiel <FIRE> und den Joystick nach unten drücken oder <FIRE> drücken und die Ziffer eingeben.)

1.213 total eclipse

<1>, <9> und <FIRE> drücken und warten was passiert.

1.214 total recall

Gebt mal während des Titelbildes " Listen to the Whales " ein. Wenn alles richtig eingegeben wurde, steht das Titelbild auf dem Kopf.
Ab jetzt habt Ihr dann unendliche Energie!.

Im "Taxi-Level" solltet Ihr mal "Jimmy Hendrix" im Pausenmodus eingeben für mehr Leben.

Man kann auch ca. 1 bis 2 Stunden warten und gar nichts tun und der Cheat Modus schaltet sich automatisch ein.

1.215 touch 'n' go

Als Paßwort eingeben:
STOPTHECLOCK Die Uhr im Spiel anhalten
FASTCAT <S> für Levelskip anschalten

1.216 tower of babel

Beim Aufsammeln den Grabscher dem Objekt entgegenstellen und folgende Joystickbewegungen nachvollziehen: Feuer, rechts, rechts, rechts, rechts, Feuer. Das Ergebnis ist, daß das Programm denkt wir hätten 2 Gegenstände aufgesammelt, also ist absofort jeder Level nur noch halb so schwer!

1.217 toybox

Level Codes:

2 kates
3 mr do
4 slart
5 kevin
6 games
7 young
8 dwarf
9 beans

1.218 toyota celica gt ralley

Wenn man während des Rennens zweimal kurz auf <C> drückt, wird das Rennen abgebrochen; man bekommt jedoch diese Zeit angerechnet. (Super Rekorde!)

Wenn man <HELP> drückt, nach dem Abkommen von der Fahrbahn und anschließend <FIRE>, wird man nicht mit 20 Strafsekunden bestraft.

1.219 trailblazer

Im Titlescreen <HELP>, <I>, <1> und <2> drücken, dann "CHEAT" eintippen, im Spiel gilt jetzt folgende Tastaturbelegung:

<F3> Erdanziehungskraft verschwindenlassen
<F5> Ballform ändern
<F6> Den Ball des anderen Spieler ändern
<HELP> Lachen

1.220 trained assassin

Die Demo starten lassen und gleichzeitig <2>, <4>, <Y>, <CURSOR LEFT> und <7> (auf dem Keypad) drücken und man bekommt unendlich Leben. Mit <A>, <T>, <.>, <4> und <ENTER> aktiviert man den Levelskipper (<F1>-<F5>) während des Spiels.

1.221 transarctica

Im Optionsscreen, der am Anfang des Spieles erscheint, den Mauszeiger in eine der vier Bildschirmecken plazieren, <LEFT MOUSE>, <CTRL> und <ALT> gleichzeitig drücken. Je nachdem in welcher Ecke man war passiert nun folgendes:

OBEN LINKS: Ein voll beladener Zug mit allen Schikanen steht einem von Anfang an zur Verfügung.

OBEN RECHTS: Gleicher Effekt wie oben links, nur jetzt ist der Gegner um einiges schwieriger geworden.

UNTEN LINKS: Ihr habt die allerbesten Vorrassetzungen, um das Spiel zu gewinnen

UNTEN RECHTS: Alles ist bereits erledigt und man hat schon gewonnen.

1.222 transplant

Beim Teamwork "JMJAMFCAB" eingeben. Man ist dann im Level 0, aber man hat dafür die beste Ausrüstung und 15 Raumschiffe und 201.000 Credits.

Man wählt mit <F1> »Competition«. Nun kann man mit den Tasten <F1> - <F5> Leben, Startwelt, ... bestimmen.

Im Menü <F10> drücken und man hat einen Cheatmodus.

Level Codes:

1. Spieler	2. Spieler
020 FEOHRWBXE	020 FDOHMOUFU
040 DVQSUCOQG	040 EJDMSZGWE
060 ELFOIMDEN	060 DVRUIFHGT
080 LRAZJYYWB	081 LCBZEIUMB
100 LIOFAMRHW	090 JANTSOHYU
121 JVMSTFWPO	102 LVOATRQNO
140 WDFQSASGO	110 KXBLEUWHW
150 XCRMCIEKA	120 KUENGGBDY
160 XLPEENTOT	130 XMPLNLDDL
170 VVPWWVZQF	
180 XKFVARMYT	
190 VXSTMCHOF	

1.223 transwar

Im Titelbild "ALEXANDRA" eingeben für unendliche Leben.

1.224 transworld

Gespeichertes Spiel laden und Höchsthöhe (9.999.999) Dollar zum Nulltarif kaufen.

(alle Aktionen müssen abgeschlossen sein und neuer Tag muß beginnen!)

1.225 trap' em

Level Codes:

6	646241
11	314564
16	122465
21	532413
26	351243

Wer in einem Level einen «braunen Diamant» sammelt, sollte nachher im Arcade Modus spielen. Dort erhält er mit Sicherheit als Dank 1 oder mehrere Extra-Leben und Geld.

Wer einen «blauen Diamanten» sammelt erhält im Arcade Game Punkte und Geld.

An der angegebenen Stelle stehenbleiben und in die genannte Richtung schießen und ein Extra-Leben fällt genau auf Euch herunter.

Level 1 Auf der höchsten Leiter nach rechts in Richtung roter Punkt (Aufschrift «Look») schießen.
3 Auf der höchsten Plattform nach links auf den roten Punkt schießen.
6 Ganz unten schießt ihr nach rechts auf den roten Punkt.
8 Auf der höchsten Plattform schießt ihr nach rechts auf den blauen Pfeil. Hüpf dabei etwas auf und ab, um ihn zu treffen.
9 Wie bei 8, nur ist hier kein Pfeil vorhanden.

Ab Level 14 sind keine Pfeile oder Punkte mehr vorhanden. Schießt einfach in die angegebene Richtung und hüpf dabei etwas auf oder ab.

14 Schießt in der Mitte nach links.
19 Ganz oben schießt Ihr nach links in Richtung der Leben-Anzeige.
24 Wie in Level 19!

1.226 trapped

Man bearbeite die Datei save:save01.dat mit einem Binär-Editor.
Ab Position \$120 befinden sich für jeden der maximal 3x6 gesammelten Nebel je zwei Bytes. Die Werte bedeuten:

\$003C rot
\$003D grün
\$003E blau

1.227 trapped 2

Bearbeitet die Datei save01.dat mit einem Binär-Datei-Editor.

Position	Funktion	Potion (Zaubertrank)
\$12 - \$15	Strenght	Grün
\$16 - \$19	Health	Blau
\$20 - \$23	Armor	Rot
\$24 - \$27	Speed	Gelb

Am einfachsten ist es, für das letzte Byte einer gescannten Potion einen Wert zwischen 00 und 09 einzutragen. Größere Werte stellt das Programm nicht dar.

Wer schneller laufen will, sollte folgendes im "Spell"-Bildschirm (<F9>) "makefaster" eingeben. Danach noch <ESC> drücken.

1.228 traps 'n' treasures

Level Codes:
2 Die Schädelgrotte 52011413
3 Der Tempel 31245300

4 Die Festung 15204524

1.229 treasure island dizzy

Um während des Spiels nonstop fliegen zu können, solltet Ihr im Titelbild "ICANFLY" (Y <-> Z) eingeben. Soll das Ei höher springen, tippt man "EGGONASPRING" ein.

<S>, <P>, <A>, <C> und <SPACE> gleichzeitig drücken:

<M> Insel Bild für Bild weiterscrollbar
<C> ein Tarnschild an/aus

Hier sind ein paar Objekte und wo sie zu benutzen sind:

CHEST unten am Kliff
SNORKEL Im Wasser
GRAVEDIGGER SPADE Im Grab auf Insel 2
MAGIC STONE Totempfahl (Island 2)
DETONATOR AND DYNAMITE Miene (Island 1)
AXE & BIBLE Brücke (Island 1)
POGO STICK Auf dem Schiff
GOLD COINS Shop
FIRE PROOF SUIT Schmuggler Höhle (Island 2)
BRANDY Shop
GOLD EGG Shop
BRASS KEY Schmuggler Höhle
CROWBAR Fels im Wasser

Wenn das Spiel beginnt "I CAN FLY" eintippen und von der 'Ecke' des Strandes nach rechts springen. Über das Wasser fliegen bis man einen Mast aus dem Wasser ragen sieht, nach oben und siehe was passiert.

1.230 trex warrior

Während des Ladens <LEFT MOUSE> und <FIRE> drücken. Wenn der Rechner aufhört zu laden tippen wir schnell "KILL THE DROIDS" (auf Space achten!) ein und können uns über folgende Tastaturbelegung freuen:

<F1> Weaponcooler aktivieren
<F2> Shildreloader aktivieren
<*> Laserwahl

Wenn man Lust auf mehr Geballere hat, der kann auch folgende Tasten ausprobieren:

<W> Wasp
<U> Saucer
<G> Motar
<R> Assassin
<O> Stunner
<H> Cloaker
<J> Jumper
<L> Launcher
 Miner

1.231 tricky quiky - die suche nach den verschollenen seiten

Hier ein kleiner Trick für alle die, die mal alle 5 Level sehen wollen:

Man geht ins Shell und öffnet die Directory von Tricky Games.
Dann benennt man die Prg's LVL1-5 einfach um. Beispiel: `LVL1 in LVL5`
Dabei ist zu beachten, das niemals zwei Dateien mit dem gleichen Namen existieren können. Dann muß man sich mit einer Notlösung behelfen und eine Datei etwas umbenennen. Wenn man jetzt z.B. LVL5 in LVL1 umbenennen will, muß man zuerst die noch 'alte' LVL1 in z.B. LVL1a umbenennen, um sie dann nachher in LVL5 umzubenennen

Das selbe wiederholt man mit den Programmen PIC1-5. Und siehe da, nun kann man direkt zu anfang im Weltraum oder in der Wüste herrumspazieren.

Wenn man tödlich getroffen wird und einem die Sterne um den Kopf kreisen einfach die <LEFT MOUSE> drücken und schon verliert man kein Leben.

Mit <LEFT MOUSE> kann man durch die einzelnen Level warpen!

1.232 troddlers

Level Codes:

von der Demo:

- 2 STACKEMUP
- 3 GUARDIANS
- 4 ONTHEROCKS
- 5 FREEFALL
- 6 ROUGHRIDE

```

00 PREMIERE 25 TECHNO 50 ALOPO 75 SPINAROUND
01 BUILDIT 26 ONEONONE 51 UPSIDEOUT 76 LETITOUT
02 NOSWEAT 27 SOXROOMS 52 DROPEMIN 77 ALLABOUT
03 PYRAMID 28 THETOWN 53 POSSIBLE 78 BOUNCEIT
04 CLEAROUT 29 GOFORHEART 54 CLOSEUP 79 RAINDROPS
05 SPHINX 30 NEWTHING 55 FOOLSRUN 80 FIREANDICE
06 QUARTET 31 BOULERO 56 JEWELPUSH 81 SLOWBURN
07 CENTERIN 32 CRUELWORLD 57 GUIDETRY 82 STALLEM
08 REDGEMS 33 CRUELUBES 58 WOTANGO 83 BADBOMBS
09 CROSSED 34 SLIPNSLIDE 59 LOOSEM 84 SOLOMAN
10 SKIPAROUND 35 KEYX 60 YOURSOR 85 HELLDITCH
11 PACKEDIP 36 COLDCROSS 61 SACRIFICE 86 FIRSTFIRST
12 PILLARS 37 STONEM 62 BOOMPARADE 87 GOODLUCK
13 BZZZZZ 38 HARDROUND 63 WAITFORIT 88 TIMEHUNTER
14 FIVEROWS 39 FIRSTGUN 64 ROCKBLAST 89 NODELAY
15 TIGHTTIME 40 CROSSFIRE 65 NOWASTEALL 90 NOPULLPLUG
16 EASYONE 41 RUNFORIT 66 FROMABOVE 91 GUNZONE
17 TWOTRIBES 42 NORULES 67 SMASHHITS 92 BELTZENRUN
18 DONTMIX 43 NORFALFALL 68 CRISHRUSH 93 BRIDGERUN
19 HELPEMOUT 44 RUNAROUND 69 FIRSTFIRE 94 FALLOUT
20 MEANONES 45 BADBIRD 70 BURNOUT 95 COLORRUN
21 NOPROBLEMS 46 COVERTHEM 71 RUMBLEHOT 96 AUTOFIRE
22 TREASURES 47 SAVEBLOCKS 72 COCKTAIL 97 SWEETHEAT

```

23 STOREROOM 48 GLAMOUR 73 BUGGINHARD 98 HEAVYDUTY
24 UPANDDOWN 49 HACKBACK 74 MOREFUN 99 TWEAKY

1.233 trolls

Zuerst geht man im Auswahlbildschirm in die Tür zur Soda-Pop-Welt.

Wenn dann die Meldung "Get Ready" erscheint, den Joystick nach oben bewegen und <K> sowie <FIRE> gleichzeitig drücken.

Oder: Bevor der Level mittels <FIRE> angewählt wird, nach oben drücken und <K> betätigen. Dann erst <FIRE> drücken, um den Level anzuwählen. Den Knopf solange gedrückt halten, bis der Level anfängt!

Von nun an kommt man mit <ESC> in den jeweils nächsten Levelabschnitt.

1.234 trucking

Am Anfang bis April immer WEITER anklicken, dann sich den Standort Frankfurt kaufen. Nun geht man in den LKW-Handel und kauft sich einen Street-Master und einen Midi-Truck. Damit hat man zwar ein paar Schulden, aber die holt man schnell wieder raus.

Allgemeines: Im Winter immer kurze Strecken und nicht über Gebirge fahren (meisten Unfälle). Wenn der Jackpot voll ist und das Rennen kommt, einfach seinen LKW zum Start anklicken und schon gewinnt er.

1.235 turbo outrun

Wer 10.000 Punkte für's 'Nichtstun' erhalten möchte, geht in den Pausenmodus und drückt <F3> zur gleichen Zeit wie den Joystick nach oben.

1.236 turn 'n' burn

Folge Codes eintippen, während die Highscores angezeigt werden:
WARDEN, DIAMOND, MAGGOT, KNUCKLES, MOUSEMAT, PRANG, ESSEX, FLOSSY

1.237 turn it

Paßwörter:

10 APRIKOSE
20 MANDEL
30 KIRSCH
40 PFIRSISCH (mit "SCH" !)

1.238 turrican

Für 99 Leben und jeweils 500 Stück aller Extrawaffen gibt man in den Highscores "BLUESMOBIL" ein.

1.239 turrican ii

Beim Titelbild <SPACE> drücken führt zum Musikmenü, dort <1> + <4> + <2> und zweimal <ESC> betätigen (<4> + <2> gleichzeitig) -> unendl. Leben.

1.240 turrican iii

Im Spiel eingeben:

```
"DESTRUCT" unendlich Waffen  
"ROLLING" unendlich Kreisel  
"BEAMMEUP" nächster Level  
"ETERNITY" volle Energie
```

1.241 tv sports basketball

Beim Kontern solltet Ihr, sobald Ihr die gegnerische Hälfte erreicht habt, einfach stehen bleiben und auf den Mülleimer werfen. Der Ball landet meist im gewünschten Ziel und verhilft Euch so zu leichten drei Punkten.

1.242 ufo

Mit einem Hex-Editor die Datei "liglib.dat" in einem beliebigen Game-Ordner manipulieren. Die ersten 4 Bytes auf 7f ff ff ff ändern. Spielstand laden und siehe da, man hat so viel Geld, daß man es kaum ausgeben kann.

1.243 ugh !

```
01 FREISCHTIEL  
02 SELBSTLÄUFER  
03 HENNABREGGEL  
04 PFANNEHEISS  
05 SOICHGOMBASEPP  
06 2PFUNDHACKFLEISCH  
07 DOGODDERDEIG  
08 SPAMSPAMBEANSNSPAM  
09 SEMPRINI  
10 PROFJRJGUMBY  
11 CONFESS  
12 MITTERMEIER
```

13 DIESCHNICKIANGST
14 INTRESTINGPEOPLE
15 INSURRANCESKETCH
16 ITSTHEARTS
17 ?
18 HAROLDTHESHEEP
19 PICASSSOONBICYCLE
20 SPANISHINQUSITION
21 LUIGIVERGOTTI
22 JIMMYBUSSARD
23 KENCEANAIRSYSTEM
24 JOHANNGAMBOLPUTTY
25 TRAINSPOTTING
26 BICYCLEREPAIRMAN
27 IRUINGCSALZBERG
28 THEENDBERG
29 HOWTOFLINGANOTTER
30 THECATSATONTHEMAT
31 CONFUSEACATLTD
32 DISTRACTABEE
33 MITTELSCHMERTZ
34 INSPECTORTIGER
35 LOOKOUTOFTHEYARD

36 FISHYREQUISITTTTE
39 SPRINGSURPRISE
43 SCOTTOFTHESAHARA
46 EWANMCTEAGLE
49 NOTGOODENOUGH
53 THESENSIBLEPARTY
56 ARTHURTREE
59 RONOBUIOUS
63 KENBIGGLES
66 TIDDLES
69 ALBATROSS

1.244 ultima 4

Den Sextant sowie das Objekt zum Öffnen von verschlossenen Türen bekommt man im Guild Shop der Stadt Vesper. Der Sextant steht allerdings nicht im Warenverzeichnis. Wenn man im Shop gefragt wird, was man haben möchte, so drückt man einfach D, und man erhält den Sextanten, sofern man 900 Goldstücke hat. Die Magic Keys gibt es auch in den Guild Shops. Es ist von großer Wichtigkeit, daß man nie aus einem Kampf flieht, denn das Kämpfen gehört zur Tugend Valor (Tapferkeit), die man zum Lösen des Spiels braucht.

1.245 ultima 6

Den Kumpel Lolo anquatschen und dann dreimal das Wort "SPAM" eingeben, danach noch "HUMBUG" eingeben.
Sodann wird man von einem sehr nützlichen Cheat-Menü belohnt.

001 Leather Helm 009 Wooden Shield 017 Cloth Amour
 002 Chain Coif 010 Curved Heather 018 Leather Amour
 003 Iron Helm 011 Winged Shield 019 Ring Mail
 004 Spiked Helm 012 Kite Shield 020 Scale Mail
 005 Winged Helm 013 Spiked Shield 021 Chain Mail
 006 Brass Helm 014 Black Shield 022 Plate Mail
 007 Gargoyle Helm 015 Door Shield 023 Magic Amour
 008 Magic Helm 016 Magic Shield 024 Spiked Collar

 025 Guild Belt 037 Throwing Axe 045 Two-Handed-Axe
 026 Gargoyle Belt 038 Dagger 046 Two-Handed-Sword
 027 Leather Boots 039 Mace 047 Halbard
 028 Swamp Boots 040 Moming Star 048 Glass-Sword
 033 Sling 041 Bow 049 Boomerang
 034 Club 042 Crossbow 050 Triple Crossbow
 035 Main Gouche 043 Sword 051 Force Field
 036 Spear 044 Two-Handed-Hammer 052 Wizard Eye

 054 Magic Bow 061 Book Of The Circles 068 Ginseng Root
 055 Arrow 062 Vortex Cube 069 Mandrake Root
 056 Bolt 063 Picklock 070 Nightshade Mushroom
 057 Spellbook 064 Key 071 Spider Silk
 058 Spells 065 Black Pearl 072 Sulfour Ash
 059 Codex 066 Blood Moss 073 Moonstone
 060 Book Of Prophecies 067 Garlic Blub 074 Amulet Of Submission

 075 Snake Amulet 083 Oil Flask 092 Silver Snake Venom
 076 Ankh Amulet 084 Red Gate 093 Sextant
 077 Gem 085 Blue Gate 095 Brunch Of Grapes
 078 Staff 086 Gavel 096 Butter
 079 Lightning Wand 087 Orb Of The Moons 097 Gargish Vocabulary
 080 Fire Wand 088 Gold 099 Backpack
 081 Stormcloak 089 Gold Nugget 100 Scythe
 082 Ring 090 Torch 103 Pick

 104 Shovel 128 Loaves Of Bread 149 Ship's Deed
 105 Hoe 129 Potion Of Mead 151 Book
 106 Wooden Ladder 130 Rolls 152 Scroll
 114 Knife 131 Cake 153 Panpies
 115 Wine 132 Cheese 154 Telescope
 116 Mead 133 Ham 166 Sack Of Grain
 117 Ale 135 Horse Corps 167 Sack Of Floor
 127 Skilled 136 Skewer 169 Rubber Ducky

 171 Fumarole
 172 Spikes
 173 Trap
 178 Bucket
 181 Chrum

Wenn man <RIGHT ALT> gedrückt hält und dann auf dem Zahlenblock "213" eintippt, sieht man alles aus einer Art Vogelperspektive. Mit "214" kann man durch ganz Britannia teleportieren lassen (zum Beispiel: "133, 150, 0" bringt einen zu Lord British höchstpersönlich). "215" schaltet die Uhr um eine Stunde weiter.

1.246 ultima 7

Batlin gab ihm gerade den Auftrag, ein Päckchen zur Fellowship-Branch nach Minoc zu bringen. Avatar Markus wollte sich gerade nach den Äpfel erkundigen, die er vorher genascht hatte, als ihm Batlin noch ein Päckchen anbietet. Er verstaubt also das bereits vorhandene Päckchen im Rucksack, damit er seine Hände frei hat. Fragen wir Batlin nach dem anderen Päckchen, bekommen wir ein neues Präsent. Immer weiterfragen und wir bekommen alle Zauberzutaten und anschließend jeweils 75 Goldstücke.

Gebt mal nach dem Booten folgendes ein:

```
"CD ULTIMA"
```

```
"ULTIMA7 abcd", <ALT> + "255", <RETURN>
```

Achtet dabei auf die Groß- und Kleinschreibung. Während Ihr die Zahl "255" auf dem Nummernblock eingibt, haltet bitte die <ALT> gedrückt. Das Spiel wird normal geladen. Im Spiel genügt jetzt ein Druck auf <F2> und man landet in einem Cheat-Menü.

1.247 ultimate body blows

In den Highscores eingeben:

```
MEANTEAM ergibt unendlich continues
```

```
HARDCORE Unsichtbarkeit
```

1.248 under pressure

Während des Spiels solltet Ihr "GRYMALKIN" zu Hilfe rufen. Folgende Tasten bewirken wahre Wunder:

```
<F1> - <F4> Wahl des entsprechenden Levels
```

```
<1> - <8> Welche Waffe darfs denn sein ?
```

```
<9> Schutzschild
```

```
<0> Selbstmord
```

1.249 Die unendliche Geschichte II

Paßwörter: "PHZANLO" und "QCFDGQB" und
"OEAUDCK", "OCVFIPH", "KWIPHRI"

1.250 Die unendliche Geschichte

Level Codes:

```
2 PZDBQZG
```

```
3 PJABXIZ
```

```
4 PJBIZIE
```

```
5 GQJIIIJ
```

1.251 uninvited

- Stuhl mit Axt zerschlagen
- Den Blumentopf ohne Inhalt sollte man gießen
- Code für den geschlossenen Safe: 79-47-80
- Blumen vor das Grab legen
- Mit den Amulet kann man im Labyrinth den finsternen Kerl verjagen
- Käfige öffnen und Tieren einfangen (Katze frißt Schalange)
- Wenn der große Kürbis kommt den Vogel fliegen lassen
- Im Badezimmer oben an der Lampe ist eine Öffnung, aber erst Wasser aufdrehen und überfluten lassen
- In der Eishöhle den Stern an Wand halten
- Die Wölfe mit Zauberspruch aus der Rolle verjagen
- Teufel mit Kreuz verjagen und Bruder nachspringen

Karte zum Labyrinth:

```

*-*-*-*-*   *-*-*-*
|   |       | |
*   *       * *
|   |       | |
*-*-*-*-*-*-* *-*
|   |       | |
*   *       * * (Z = Zombies (einzelne kann man mit Amulett vernichten
|   | Z       | | ABER DIE IN DER GRUPPE NICHT! - umgehen))
*-*-*-*   *.*-*-*-*
|   . B (hier den Blumenstrauß am Grabstein niederlegen, und der
*   * Geheimgang öffnet sich!)
|   .
*-*-*   * *-*-*-*
|       | |
*       * *
|       | |
*-*-*-*-*-*-* *-*
| |   | |
* *   * *
E (Eingang)

```

1.252 unreal

Im Auswahlmenü (das Bild mit den 3D-Kugeln) einfach "ORDILOGICUS" eingeben und man erhält unendlich Energie. Mit <RETURN> kommt man immer einen Level weiter.

1.253 The Untouchables

Im Titelbild "SOUTHAMPTONGAZETTE" (oder ohne doppel HH oder mit Space vor GAZETTE) eintippen. Nun kann man z. B. die Level mit <F10> überspringen.

Wenn man den ersten Level schafft, aber im zweiten hängenbleibt, gibt man anschließend im Titelscreen "FIRECRACKER" ein und kann beliebig oft im zweiten Level weiterspielen.

In Pausenmodus gehen und folgende Codes eingeben für den jeweiligen Level:

- 1 "Bride Rolls"
- 2 "Mac N Alley"
- 3 "Kid Zapping"
- 4 "A Nit in Time"

<HELP> drücken um in die Mitte des Levels zu kommen. (nur in Leveln 2,3,6 ?)

1.254 uropa 2 cd

Begeht euch mit <F2> ins Statusfenster und gebt als Namen "iwannacheat" ein. Ein Druck auf <C> läßt dann ein Cheat-Menü erscheinen.

1.255 valhalla

Level Codes:

- 2 LOPFGW
- 3 UHGWIL
- 4 ABHEFT

1.256 vaxine

Gebt doch mal während des Spiels "WILDBEESTE" ein. Man kommt nun mit

- <F1> einen Level weiter,
- <F2> einen Level zurück,
- <F3> zehn Level weiter,
- <F4> zehn Level zurück.

1.257 venom wing

Beim Thalamus Logo "IDJ" oder "JLG" eintippen, der Screen wird zucken und schon hat man unendlich Leben.

1.258 venus - the flytrap

Level Codes:

- 2 MANTIDS oder MANTIDAS
 - 3 CICADAS
 - 4 PSYLLIDS
 - 5 PIERIDS
 - 6 SATYRID
 - 7 LYCAENID
 - 8 PYRALID
-

9 NOCTUID

Außerdem kann man auch anstelle der Codes diese Cheats eingeben :

JUPITER Unendliche Leben
MARS Alle Waffen
SATURN ?
PLUTO Unendlich Munition
MERCURY Flugfähigkeiten werden verbessert

Zum Eingeben einfach im Screen, der einen auffordert, die Credits einzugeben, <SPACE> drücken und ein Cheat-Wort eintippen. Danach wieder <SPACE> und das nächste Wort usw.

1.259 vermeer

Hier verdient man das meiste Geld mit den Dollar- oder Aktienkurs. Man kann aber auch Bilder in Auktionen ersteigern. Danach steht Ihr oft in den roten Zahlen. Darum sollte man in der Umgebung umherreisen, denn fast immer erhält man Geld von Freunden. Dies muß man dann nur solange machen, bis man aus den roten Zahlen ist. Dann kann man schließlich das Bild verkaufen oder in die eigene Galerie hängen.

Wenn man alleine spielt und Fälschungen besitzt, versteigern wir diese wie folgt :

1. Versteigerung :

Wir bieten soviel Geld wie wir selbst benötigen (z.B. 20 Millionen oder mehr), dann hören wir auf, vermutlich werden wir nicht überboten, falls doch könne wir schon aufhören und das Geld einstreichen, falls aber nun kein anderes Gebot kommt, gehen wir zur nächsten Versteigerung, keine Angst, das Geld wird uns nicht abgezogen, denn wer kauft schon sein eigenes Bild?

2. Versteigerung :

Wie durch ein Wunder fängt die Versteigerung gleich mit dem Höchstgebot der letzten Versteigerung an, jetzt gibt es immer einen Trottel, der überbietet (wir sollten das lieber nicht tun, es sei denn wir brauchen noch mehr Kohle).

1.260 veteran

Drückt man <HELP> kommt man einen Level weiter.

1.261 victor loomes

Zuerst sollten Sie mal ein paar Gegenstände nehmen. Empfehlenswert wären da eine Visitenkarte aus der Schublade und die Pistole. Nun ist es an der Zeit, das Büro zu verlassen, und das Spiel zu beginnen. Nachdem Sie also das Büro verlassen haben, stehen Sie auf der Straße. Dort steht Ihr Wagen, außerdem liegt auf der Straße eine Zeitung und eine Tüte. Die Tüte sollten

sie öffnen (benutzen) und die Zeitung lesen (angucken). Nachdem Sie nun wissen was das Ziel des Spieles ist, steigen Sie unter Benutzung der Autoschlüssel in das Auto und fahren los.

In der Bar angekommen, reden Sie mit der Bardame, bei dem Gespräch wird Wild Bill (der Räuber) erwähnt. Nach dem Gespräch wird Wild Bill aus der Hintertür kommen und Rachel (die Sängerin) rausschmeißen. Sie mischen sich ein und werden auch rausgeschmissen.

Fahren Sie zurück in die Bar, und reden Sie mit Wild Bill über "illegales Glücksspiel" und ob er "keine Angst hat, erwischt zu werden". Dann, und zwischendurch kommt viel Geschwafel, entschuldigt sich Wild Bill bei Rachel. Jetzt ist der Zeitpunkt gekommen, mit Rachel zu reden. Sie können mit Ihr rumflirten, Sie befragen oder Ihr gleich Ihre Visitenkarte überreichen (während des Gesprächs).

Nachdem Sie nach Hause gegangen sind, kommt Rachel Sie besuchen. Zu allem Überfluß klingelt auch noch das Telefon. Reden Sie mit dem Anderen (etwas Anderes bleibt Ihnen ja wohl nicht übrig). Nun befolgen Sie die Anweisungen und gehen in das Haus.

Reden Sie mit Prof. Walker, benutzen Sie die Dialoge "Ausprobieren" und "Behilflich sein". Da Sie aber keine Lust haben, in der Zeit umher zu reisen, verlassen Sie das Haus und versuchen Sie jetzt wieder in die Bar zu fahren...

Nachdem Sie nun in Frankfurt 1993 gelandet sind, ist es mal wieder Zeit, das Inventar zu erweitern: nehmen Sie den Kanister Lösungsmittel und die Polizeiuniform. Nun verlassen sie die "Oper" (relativ weit links) zur U-Bahn.

Da Sie woanders hin möchten, aber nicht schwarz fahren möchten, benutzen Sie den Kanister mit dem Lösungsmittel mit der Fahrkarten-Werbung. Weil das Ticket viel zu groß ist, gehen Sie zurück in die Oper und öffnen (benutzen) die "Wunder" - Kiste, legen das Ticket hinein (benutzen mit), schließen die Kiste und öffnen die Kiste wieder. Siehe da, das Ticket ist geschrumpft. Jetzt müssen Sie U-Bahn fahren, eine Bahn kommt immer, wenn Sie sich für den Fahrplan interessieren (rechte Maustaste). Die Bahn fährt nach einer Karte und den Rest müssen Sie herausfinden, da ich mir die Finger nicht wund schreiben möchte (PS: U-Bahnen "benutzt" man).

Nachdem Sie das nun geschafft haben, auf zur Börse. Reden Sie mit dem Börsianer und fragen Sie ihn, während des Gesprächs, über die Aktien. Also: Zurück in die Vergangenheit, und dem Kerl in der Bar die 95 Dollar gegeben.

Zurück in der Zukunft reden Sie noch einmal mit dem Börsianer und informieren sich ein zweites mal über die Aktien, die sie dann an Ihn verkaufen. Da Rachel mit deutschem Geld, was erst 65 Jahre später gedruckt wird, nichts anfangen kann, gehen Sie zur LBS-Geschäftsstelle.

Dort angekommen, reden sie mit der LBS-Beraterin, und richten einen Bau-sparvertrag für Rachel ein. Bevor Sie gehen, zahlen Sie das Geld auf den Vertrag ein (während eines Gesprächs übergeben).

Bevor Sie jedoch Frankfurt wieder verlassen, sollten Sie das Comic, was auf einem Bahnsteig liegt, nehmen...

Wieder zu Hause, ist Ihre Aufgabe sehr simpel. Nehmen Sie die Rose, welche vor dem Mülleimer liegt. Fahren Sie in die Bar. Reden Sie mit der Bardame und überreichen Sie ihr die Rose (während des Gesprächs). Nun können Sie beruhigt nach einem Gin fragen. Jetzt, wo Sie den Gin für Prof. Walker haben, fahren Sie zurück. Geben dem Jungen vor dem Haus das Comic, gehen in das Haus, geben Prof. Walker den Gin (im Gespräch) und auf in die Zukunft...

Im Jahr 2000 landen Sie mit Ihrer Zeitmaschine, die dabei etwas auseinan-

der fällt. Übergeben Sie dem Chemiker den Zettel, welchen Sie schon vor langer Zeit in der Zeitmaschine gefunden haben. Dieser gibt Ihnen den Auftrag, ein rostiges Ofenrohr zu besorgen. Also auf...

Ihr Ticket von 1993 ist im Jahr 2000 nicht mehr gültig, deswegen müssen Sie erst einmal jemanden hereinlegen, damit er Ihnen sein Ticket "abgibt". Nehmen Sie das Schild von der "Säule" und benutzen Sie das Schild sowie die Dose mit der Nische. Nun brauchen Sie nur noch die leere Tüte über die Säule zu ziehen und schon geht es los. Nachdem Sie jetzt eine Karte haben, fahren Sie zur LBS-Geschäftsstelle. Der U-Bahn-Plan ist immer noch gültig, jetzt sind aber ein paar Orte ausgetauscht worden.

Dort angekommen, reden Sie mit der LBS-Beraterin, und lösen ihren Bausparvertrag auf. Ganz nebenbei fragen Sie auch nach einem rostigen Ofenrohr. Zurück zum Chemiker. Der sagt Ihnen aber leider, daß er noch einen Saphir braucht. Nun fahren Sie dahin wo vorher die Oper war, und verlassen dort die U-Bahn. Oben angekommen, begutachten Sie den Plattenspieler, welcher einen Saphir hat. Nachdem Sie mit dem kleinen Jungen geredet haben, machen Sie sich auf die Suche nach ein paar Akkus.

Jetzt müssen Sie auch mal arbeiten, ich gebe Ihnen nur ein paar Tips: Finden Sie einen Jungen, der Walkman hört, reden Sie mit ihm über Akkus und den Umweltpolizeiausweis, den Sie vorher aus der Jacke des Chemikers geklaut haben. Und benutzen Sie die Uniform.

Nachdem Sie also die Akkus haben, gehen Sie zu dem anderen Jungen und machen mit ihm einen Deal, Akkus gegen den Tonarm. Nun wieder zurück zum Chemiker,...

1.262 vigilante

In den Highscores "GREEN CRYTSAL" eingeben. Um Levels überspringen zu können, muß man <F8> drücken und mit Hilfe von <F1> kann man sich jeweils ein Leben hinzufügen.

1.263 virus

<ENTER> (Keypad) und gleichzeitig <P> drücken, <P> loslassen und <O> drücken und folgende Tasten sie wie erklärt belegt:

- <F> Neues Fuel
- <L> Linien bewegen
- <C> Spezial Effekte an/aus
- <N> Spiel fortsetzen
- <O> oder <D> Demo Mode

1.264 vital light

Level Codes:

08 72131
16 48063
23 50083
31 08242
38 41217
46 13203

53 14219
61 78475
68 23757
76 65942
83 21240
91 82112
98 38412

1.265 viz

Wenn man die Helden auswählt tippt man "WHAT A LARGE SET OF BOLLOCKS" dann <RETURN> drücken. Jetzt kann man eine Zahl zwischen <1> und <5> für den Level den man starten will drücken.

1.266 voodoo nightmare

Da nachts die energiesaugenden Wesen schlafen und die Zeit auch im Pausenmodus weiterläuft, kann man das Spiel so leicht und schnell durchspielen indem man mittags pausiert.

1.267 voyager

Um bei diesem Spiel unendlich viele Leben zu bekommen, muß man nur in den Optionsbildschirm gelangen und dort "WHEN THE SWEET SHOWERS OF APRIL FALL" eingeben!

1.268 vroom

Ein überhitzter Motor bei manueller Schaltung muß nicht sein, wenn man im höchsten Gang noch zwei bis drei mal hochschaltet, obwohl der Gang schon drinne ist. Nun kann man bis zu 322 km/h fahren, ohne daß die Temperatur in den roten Bereich geht.

1.269 wacky races

Im Spiel ohne Pause "ARBALETH" eingeben und Du erhältst 100 Leben. Du kannst außerdem die Level auswählen.

1.270 wacus the decective

Level Codes:

- 2 LORD VADER
- 3 RENIFEREK

Tips zu Level 3:

- Bei Geschenkpäckungen (grüne Packungen) sollte man beachten, daß einige auch Bomben enthalten.
- Beim Schneemann etwas auf Abstand achten, da der Besen sehr weit schwingt.
- Irgendwo im Level findet ihr 3 schalter (beim Schild Kombination). Diese müssen so geschaltet werden:1

```

|   |   |
nach oben      nach unten      nach oben

```

Nun könnt ihr fast gefahrlos über die Federn laufen, ohne daß ihr an die Decke kapultiert und dort augespießt werdet.

- Der Schneemann mit Schnupfen, den ihr im Level trefft, wird 3 mal Niesen und beim vierten mal eine Kugel abschießen.
- Das Hinweisschild mit dem Text "WYLIZANS CO 40 SEC" macht uns darauf aufmerksam, daß die Plattform nach 40 Sekunden zerstört wird. Bei diesem Schild muß man eventuell etwas warten, bis die grüne Plattform kommt, die einen über den Abgrund befördert.

Ist man auf der Plattform muß man so vorgehen:

- 1) Schießt die erste rote Mauer weg.
 - 2) Hüpf auf die zweite rote Mauer und wenn die Plattform von der unteren Seite kommt hüpf wieder auf die grüne Plattform.
 - 3) Wenn Ihr wieder auf der Plattform seid schießt die dritte Mauer weg und hüpf auf die vierte rote Mauer. Dort schießt ihr die fünfte Mauer weg und wartet auf die Plattform, die euch nun zum Abgrunde bringt. Dort hüpf ihr sofort von der Plattform, da diese sich dort sofort selbst zerstört.
- Achtet auf den Typen, der auf einem Schneeräumgerät sitzt. Meist sieht man ihn, wenn man eine Leiter nicht ganz runter klettert und dort etwas wartet. Zum anderen macht er sich durch typische Motorgeräusche vorher bemerkbar.
 - Rote Mauerblöcke lassen sich wegschießen und geben manchmal Schalter frei. Oder eine Wand wird so etwas höher, so daß man unter ihr durchkommt.
 - Wenn ihr durch das vierte rote Tor geht, kommt ihr an eine Kugel, über die ihr springen müßt. Überspringt auch die drei Dornen. Nun tötet ihr noch 2 Schneemänner und hüpf nach unten.

Dann kommt eine Kugel, die der Schneemann nach euch rollt. Nun seht ihr eine rote Wand. Schießt auf diese und betätigt den Schalter. Nun ein Stück nach unten und ihr seht einen kleinen roten Weg. Dort findet ihr ein Extraleben. Geht nun die Leiter runter und schießt die rote Mauer weg. Ein Schalter kommt zum Vorschein. Betätigt diesen und schießt dann die rote Mauer weiter weg. Nun findet ihr ein zweites Extraleben.

Nun hüpf gegen die Dorne an der Wand und ihr verliert ein Leben. Jetzt könnt Ihr die vorherige Prozedur wiederholen und bekommt wieder zwei Leben. Das ist beliebig oft wiederholbar (auch wenn nur maximal 9 Leben angezeigt werden). Wenn ihr 40 Schuß besitzt habt ihr übrigens 15 Leben.

Achtung! Wenn ihr ein Leben verloren habt beim Schneemann sofort etwas nach links laufen, da euch sonst die Kugel erwischt.

1.271 walker

Stellt man den zweiten Joystick auf Dauerfeuer bleibt die Temperatur immer normal.

Bei Beginn des zweiten Abschnitts des ersten Levels "EAT LEAD MUDDY FUNSTER" eingeben.

1.272 walls

```
21 VIRTUAL 41 YETI
2 TEXTURE 22 BARS 42 ORIGIN
3 STAR 23 HILL 43 UNDERGROUND
4 DENT 24 OVAL 44 TROY
5 SPACE 25 LIFE 45 JOKER
6 WEIGHT 26 DOLPHIN 46 ALL4ONE
7 LINE 27 AMIGA 47 NIGHTMOVES
8 RELATION 28 NUKE 48 VORTEX
9 SCRATCH 29 INDIANS 49 XENOU
10 CROSS 30 ESSENCE 50 IMPOSSIBLE
11 TIME 31 LIGHT
12 JOY 32 ARREX
13 HIT 33 SCORPION
14 SMILE 34 INTERFACE
15 VUALLS 35 ELIXIR
16 HELP 36 LASER
17 SNAKE 37 OXYGEN
18 VIDEO 38 VENTURE
19 BLACKMAGE 39 EUROPE
20 DRIVE 40 DIMENSION
```

1.273 wanderer

Gib eines der 4 Passwörter im Level 1 ein:
Cheater Crunch Panic Zipper

1.274 waponez 1.3

Folgende Namen im Titelbild eingeben. Zur Bestätigung blinkt der Bildschirm nach jeder Eingabe kurz rot auf:

```
MOPZ Unverwundbarkeit
MAZE volle Waffenausrüstung
```

1.275 warhawk

Nach dem Laden <F3> drücken. Wenn man nun startet, erscheint ein blaues Sprite auf dem Bildschirm. Dieses muß man sich schnappen und man hat unendlich Energie.

1.276 warlords

Man nimmt sich Grey Dwarves vor, stellt die Gegner mindestens auf Baron, um sie leicht aggressiv zu halten. Dann wird eine Dwarves Legion produziert. Seinen Hero schickt man in den NO-gelegenen Tempel und durchsucht ihn. Es sollte sich dort ein Demon finden, der sich anschließen will. Ist dies der Fall, dann save; andernfalls kann man gleich wieder neu laden. Hero und Demon schickt man nun Richtung nördliche Stadt. Während die beiden unterwegs sind, läßt man seine Dwarven Legion gegen das Schloß im SW ziehen und erobern. Die Group, die nun vor dem Schloß steht, nicht angreifen lassen, sondern weiter zum Schloß der Horse Lords bewegen. Den Rest der Truppen möglichst gut plazieren und nun das Schloß angreifen. Der Sieg ist Dir sicher, wenn die Horse Lords keine Soldaten finden!

Sirians:

Zuerst die Stadt nördlich der Hauptstadt erobern, dann die Stadt Charling nordwestlich der Hauptstadt, dann die drei Städte nördlich von Charling. Mit einer starken Einheit (6 bis 8 Light Infantry) die Brücke in der Nähe der Elvenstadt Evallie besetzen und die Evallie-Städte angreifen. Befindet sich in einer der Städte ein Hero, sollte man folgende Armee zusammenstellen : ein Hero, fünf Heavy Infantry und zwei Elvenarchers. Damit kann man angreifen. Sind die Elven besiegt, sichert man zuerst die Städte und greift dann die Storm Giants und die Orcs of Kor an.

Storm Giants:

Man erobert zunächst die Städte nördlich und östlich. Die Stadt im Osten wird befestigt (Defence erhöhen, ein paar Armeen in die Stadt stellen). Auch hier muß man die Elven angreifen und die Brücke befestigen. Dann erobert man die Städte an der Westküste, baut in einer der Städte ein Schiff, bestückt es mit Armeen und läuft die Insel im Norden an. Auf ihr befinden sich drei Städte, die erobert werden müssen. Ist das geschafft, läßt man Armeen auf und fährt in Richtung Selentines, deren Hauptstadt eingenommen werden soll. Die Selentines, die Grey Dwarves und die Horse Lords müssen besiegt werden.

Grey Dwarves:

Die Städte westlich, nordwestlich und nordöstlich erobern, befestigen und in jede Stadt ungefähr fünf Armeen stellen. Die Horse Lords und die Selentines schnell auslöschen und über die Brücke nördlich Richtung Lord Bane marschieren. Jetzt versucht man, die Städte an der Nordküste zu erobern und Lord Bane zu vernichten. Anschließend sollte man sich die Orcs of Kor vornehmen.

Orcs of Kor:

Zuerst vernichtet man die Stadt Balad Woran nördlich am Fluß, dann die Ansiedlungen im Osten der Hauptstadt und Lord Banes Stützpunkte im Norden. Man befestigt die Städte und kämpft im Norden gegen Lord Bane, im Süden gegen die Sirians. Im Westen muß man die Stadt Knyr (neben der Brücke) besonders stark befestigen, die Brücken sichern und sich auf die Angriffe der Horse Lords gefaßt machen.

Elvallie:

Zuerst ein paar Einheiten auf die Brücke schicken und keine Storm Giants durchlassen. Dann die Städte im Norden, im Süden und im Westen Charling, im Nordosten die drei nebeneinanderliegenden Städte erobern. Die Sirians und die Storm Giants angreifen und vernichten. Hat man eine Stadt der Storm Giants an der Westküste erobert, kauft man ein Schiff und verfolgt wie bei den Storm Giants (mit der Nordinsel).

Selentines:

Zuerst die Städte an der Westküste einnehmen, dann die Städte im Waldgebiet östlich und als Ziel die Grey Dwarves ins Visir nehmen. Hat man sie vernichtet, versucht man das gleiche mit den Horse Lords. Nach erfolgreicher Mission befestigt man wieder die Städte, produziert Schiffe, erobert die Inseln im Norden und startet wieder Angriffe auf Lord Bane von der See und vom Land aus. Anschließend rückt man sich um die Orcs of Kar und die Sirians.

Horse Lords:

Die Städte westlich, östlich und nördlich erobern. Dann die Grey Dwarves angreifen. Hat man sie erledigt, attackiert man anschließend die Selentines. Dann baut man wieder Schiffe und erobert die Insel im Norden. Die Schiffe lädt man mit Einheiten von der Insel voll und greift die Städte nördlich von Lord Bane an (auch auf dem Landweg). Wiederum von Norden nach Süden marschieren und auf dem Weg alle Städte erobern.

Lord Bane:

Als erstes sollte man hier die vier Städte im Tal erobern. Dann südlich und nördlich die Berge überqueren und die Städte erobern. Auch im Westen über die Brücke und die Städte erobern. Man sollte die Horse Lords, dann die Grey Dwarves, anschließend die Selentines vernichten. An der Küste baut man wieder Schiffe, segelt nach Süden und greift die Storm Giants an. Hat man sie besiegt, rückt man nach Westen vor und bekämpft die Evalliers und die Sirians.

Tips:

- Hat man eine Stadt erobert, zuerst immer mit Einheiten befestigen und erst später weitere Städte angreifen.
- Will man eine Stadt angreifen, in der ein feindlicher Hero steht, ununterbrochen attackieren, bis die Stadt geschwächt ist. Ist sie schwach genug (ein Hero, drei weitere Einheiten mit einem Hero und einer Truppe) angreifen.
- Zum Geldverdienen: Ist der Feind auf dem Weg zu einer eigenen Stadt und hat nur ein oder zwei Einheiten, läßt man ihn die Stadt erobern, um sie sich nachher mit einer Übermacht zurückzuholen.
- Ab und zu eine starke Gruppe (acht Einheiten) ins hintere Feindesland schicken, eine Stadt erobern und den Feind von hinten angreifen.

Einheit - Besonderheiten :

Light Infantry: Am besten geeignet, um Städte zu bewachen.

Heavy Infantry: Zum Bewachen wie auch zum Angreifen.

Elven Archers: Sehr gut in Waldgebieten (pro Schritt nur zwei Moves)

Cavalry: Sehr viele Moves und Strength.

Pegasi: Kann überall drüberfliegen.

Griffins: Wie Pegasi, aber auch sehr gut für Angriffe.

Dwarven Legians: Besser als Heavy Infantry.

Storm Giants: Sehr gut im "Hill" (vier Moves)!

Wolf Riders: Viele Moves und sehr stark.

Navy: Nur auf Wasser verwendbar, viele Moves, gutes Transportmittel.

1.277 warzone

Um unendlich Leben zu bekommen <F1>, <F2> und <F3> nacheinander drücken (nach dem Titlescreen).

Den Screen immer nur schrittweise weiterscrollen lassen, so kann jeder erscheinende Gegner sofort vernichtet werden, ohne daß man sich gleich mit ganzen Horden an Feinden quälen muß. Außerdem sollte man nie zu lange warten, da man sonst mit unangenehmen Raketen Bekanntschaft macht.

Gefangene grundsätzlich nicht töten; sie lassen oft sehr nützliche Extras (Medi-Kits etc.) zurück. Häuser, Zelte, Fässer etc. unbedingt abballern, denn auch diese verbergen nützliche Geräte. Die Wahl der Waffen hängt stark von der gegebenen Situation ab (Granatwerfer sind nur in sehr wenigen Fällen brauchbar). Bei größeren Zwischen- oder Endgegnern gibt es meist eine günstige Position, in der man nicht getroffen werden kann. Die "Smart Bomb" nicht bei Endgegnern vergeuden, sondern in ausweglosen Situationen benutzen.

Level 1: Eines der vier Fässer im ersten Bild enthält eine Smart-Bomb. Den Zwischengegner mit einer weitreichenden Waffe von der Brücke aus bekämpfen. Im Screen mit dem Flammenwerfer nach links unten gehen und auf das Haus ballern! Beim Endgegner oberhalb des ganz rechten kleinen Kraters auf die Grasfläche stellen und horizontal schießen.

1.278 weird dreams

Im Spiegelkabinett einen Schritt vor den rechten Spiegel stellen und dort mit der <HELP>-Taste "S.O.S." morsen (dreimal kurz, dreimal lang [etwa eine Sekunde lang], dreimal kurz). Dann erscheint in der oberen Anzeige eine liegende Acht und man kommt in jedem Bild außer im Spiegelkabinett einen Level weiter, wenn man <HELP> drückt.

1.279 wendetta 2175 - skills

Level Codes:

```
LFKMZGU  GIJMXGT
KIJIZFQ  UMKHHTR
YGJYYFR  SRJHJUW
```

1.280 whales voyage

```
01  LAPIS  CASTRA  INOID  SKY BOULEVARD
02  CASTRA  ARBORIS  NEDAX  NEDAX
03  NEDAX  LAPIS  LAPIS  CASTRA
04  ALIENSHIP INOID  ALIENSHIP LOUIS 17
05  NEDAX  LAPIS  ARBORIS  ARBORIS
```

```
06 LOUIS 17 ARBORIS NEDAX CASTRA
07 INOID CASTRA CASTRA ALIENSHIP
08 SKY BOULEVARD SKY BOULEVARD INOID ARBORIS
09 NEDAX CASTRA LOUIS 17 LAPIS
10 ALIENSHIP SKY BOULEVARD CASTRA SKY BOULEVARD
11 ARBORIS LOUIS 17 INOID INOID
12 CASTRA NEDAX SKY BOULEVARD CASTRA
13 LAPIS NEDAX ALIENSHIP SKY BOULEVARD
14 SKY BOULEVARD ALIENSHIP NEDAX LAPIS
15 CASTRA ALIENSHIP ARBORIS CASTRA
16 LOUIS 17 NEDAX ALIENSHIP SKY BOULEVARD
17 INOID CASTRA INOID LOUIS 17
18 LOUIS 17 LAPIS NEDAX ARBORIS
```

1.281 white rabbits

Als Paßwort "DREAMS" eingeben. Es wird angezeigt, daß der Cheatmodus aktiviert ist.

Im Spiel sind nun die blauen Energieschranken, die einen sonst ein Leben kosten, außer Betrieb. Eventuell hat der Cheat noch ein paar andere Wirkungen.

1.282 wibble world giddy

Komplettlösung:

Nach der Anleitung befinden wir uns in der "Wibble World", die Sonne scheint, Wolken sehen etwas merkwürdig aus, und wir nehmen uns zuerst den Eimer Wasser. Ein Bild weiter gilt es über ein Wasserloch zu springen. Außerdem machen wir Bekanntschaft mit der Möwe (?), von welcher Sorte wir im Verlauf des Spiels noch mehr sehen werden. Dann kippen wir das Wasser in das Feuer. Nach einem weiteren wassergefülltem Loch erreichen wir eine Schlange, einfach "überspringen". Vorher klettern wir den Baum hoch und schnappen uns das Aerosol. Die drei Münzen sind auch nicht zu verachten. Über eine neue Schlange, zwei Möwen und drei weitere Münzen gelangen wir zu einer breiten Schlucht. Wir springen todesmutig hinein und finden neben vielen weiteren Gegner, Münzen, Energie, ein Pflaster und einen Riesenkorke. Über einige Plattformen gelangen wir wieder ans Tageslicht. Als nächstes gehen wir weiter nach rechts und nehmen die fünf Münzen. Dann muß man wieder über eine Schlange springen, Vorsicht oben zwitschert eine Möwe. Jetzt kommen wir zu einem Kerl, der nach seinem Atari schreit, welchen wir fünf Bilder weiter in der Mülltonne finden. Auf dem Weg (titschende Bälle) lassen wir den Ballon mitgehen. Außerdem liegt ein Shop am Wegesrand. Gehen wir nach dem Bild mit dem Atari noch eins nach rechts, finden wir zwei Münzen und Energie. Jetzt sollten wir dreißig Münzen gesammelt haben, also zurück zum Shop und Kleber kaufen! Ach ja, für den Atari bekamen wir einen schweißnassen Strumpf (Mahlzeit!). Jetzt wieder nach rechts zu einer weiteren Schlucht in welcher wieder Münzen liegen. Rechts kleben wir das Pflaster über den Rohrbruch, nicht sehr schön aber praktisch. Nebst einigen Münzen finden wir auch eine Dose. Befinden wir uns wieder an der Oberwelt, stopfen wir den Korke in den Vulkan. Nach weiteren Bällen kommen wir erneut zu einem Shop, noch haben wir nicht

genug Münzen um den Spaten zu ersteigern. Die folgende Höhle überspringen wir, wir kehren zu gegebener Zeit zurück. Plötzlich befinden wir uns im All auf einem fernen Planeten. Unter dem hüpfendem Alien und an der USA-Fahne vorbei geht es erneut in eine Höhle. Dort nehmen wir die Münzen und erheben den wegversperrenden Stein mit dem Ballon. Das Ölkännchen nehmen wir auch mit. Danach gehen wir wieder nach rechts und bekämpfen das grüne Vieh mit der Dose. In der nun folgenden Höhle ist der Energieschub nicht zu verachten. Geht man aus dem zweiten Ausgang heraus, sollte man nach links gehen, es lohnt sich (MÜNZEN!!!) Jetzt befinden wir uns im Eis. Bereits hier wird es etwas schwieriger, der eislaufende Pinguin und zwei alte Bekannte (Möwen) machen sich hier breit. Mit zwei großen Sprüngen sollte man am (extrem schnellen) Pinguin (und mit etwas Glück) an den Möwen vorbeikommen. Den Schneemann bearbeiten wir mit etwas Aerosol. Jetzt begeben wir uns in die Schneehöhle, welche sich als kleine Schatzkammer entpuppt (Münzen, Münzen und nochmals Münzen) Doch trotz unserer Goldgier übersehen wir die Spinnen nicht. Wieder an der frischen Luft, springen wir auf den Schneehaufen der in der Luft schwebt. Von da überspringen wir den Pinguin. Den Magneten nehmen wir auch an uns. Vorsicht! Pinguin! Im nächsten Bild springen wir über die Spitzen, wenn sie sich unten aufhalten, und über den Pinguin. Die Möwe bleibt eher ein Statist. Hat man diese Aktion überlebt, geht es weiter schweißtreibend zu: In Ägypten! Die Energie wird dringend gebraucht, die Kreissäge ist allerdings gefährlich! Man sollte sich nicht am Rande des Blockes aufhalten, denn sonst wird man gnadenlos rasiert!! Nach einem weiteren Sägeblatt lassen wir uns abermals in die Schlucht stürzen, die Spinnen sind kein Problem! Der Schlange, die nicht von ihrem Platz weicht, halten wir den Socken vor die Nase (arme Schlange)! Haben wir die drei Münzen eingesammelt, benutzen wir den Kleber mit der gebrochenen Schallplatte! Jetzt wieder ganz weit zurück, zur ausgelassenen Höhle, in welcher wir drei Münzen finden. Hurra! Wir haben jetzt 51 Münzen, will heißen, daß wir uns den Spaten leisten können. Zuerst ziehen wir aber die Metalschubladen mit dem Magneten an. Jetzt ist der Weg frei und wir können die Stiefel einsacken! Dann suchen wir den Shop auf, und kaufen einen Spaten. Haben wir das erledigt, rennen wir durch den Planeten, durch das Eis, durch Ägypten bis ein komisches Raumschiff den Weg blockiert! Hier benutzen wir die Schallplatte! Ein Bild weiter beginnt das Militärgelände, der Panzer ist alles andere als gefährlich. Die Müllkippe graben wir mit dem sauteuren Spaten um. Danach befinden wir uns wieder im Grünen, die rostigen Spitzen brauchen etwas Öl! Zu guter Letzt verpassen wir dem Dino einen Kick (womit wohl ?)! Gehen wir aus dem Bild, ist das Game geschafft, und wir erfreuen uns an der nicht gerade grandios gemachten Endsequenz!

1.283 wild west world

Den ersten Schritt solltet Ihr immer in die Stadt setzen, um notwendiges Personal einzustellen. Anschließend erwerbt Ihr ein schönes Stückchen Land, und begeben Euch zu einem Händler. Dort sollten folgende Gegenstände unbedingt eingekauft werden: Wagen, Waffen, Rinder oder Pferde. Danach stellt Ihr einen Treck zusammen und fahrt zu Eurem neu erworbenen Land. Als nächstes laßt Ihr den Cowboy die Rinder (oder Pferde) ausladen und drückt dann zweimal OK, jedoch ohne weiterzufahren. Nun eine Runde verstreichen lassen, um in der folgenden Runde blitzschnell auf Treck zu drücken. Hier wählt Ihr das gekaufte Land mit dem Cowboy an. Anschließend ladet Ihr den "Kuhjungen" ein und wieder aus und klickt dann die Tiere an, die Ihr nicht am Anfang gekauft habt. Jetzt steht bei "Feld"-1 und bei

"Treck"0, d.h. Euch stehen nun beliebig viele Tiere zur Verfügung. Achtung! Am Anfang solltet Ihr immer Rinder kaufen, denn bei diesem Trick werden aus Rinder Pferde und umgekehrt. Pferde bringen aber bekanntlich viel mehr Geld in die Kasse. Wer allerdings nicht gerne unfair spielen möchte, der sollte sich folgende Ratschläge zu Herzen nehmen:

1. Möglichst nicht in die Nähe eines Flußes geraten, denn hier besteht eine ziemlich hohe Überschwemmungsgefahr.
2. Die Jäger solltet Ihr am besten im Hochland aktiv werden lassen. Wenn Ihr sie zu einem Gebirge oder Hochlandgebirge bringt, lassen sich die erbeuteten Felle nicht mit dem Wagen transportieren.
3. Diamantminen sind am ertragreichsten, gefolgt von Gold- und Silberminen.
4. Die Ausgaben solltet Ihr immer bei 100% halten, da Ihr sonst Gefahr lauft, Eure Arbeiter zu verlieren.

Wie wird man beliebtester Bürger in Rockwells innerhalb von einem Jahr: Natürlich ist das ganze nur auf Betrug aufgebaut. Man spielt also im 2 Player Modus. Ein Mitspieler kauft beim Händler einen Wagen und verkauft ihn dann für 9999 Dollar wieder an seinen Widersacher. Dies wiederholt man sooft, bis der erste Spieler kein Geld mehr hat, seine Farm miteingeschlossen. Damit ist der Cowboy natürlich ruiniert. Wenn man nach ein paar Tagen versucht, beim Händler mit dem "toten" Mitspieler Kontakt aufzunehmen, gelingt das, und es stehen in allen drei Städten 3000 - 8000 Dollar zur Verfügung. In Gold-City und in Onneville wird man mit sehr viel Geld, und in Kraxtown mit sehr viel Land beliebtester Bürger.

Man benötigt nur ein kleines Feld, auf dem einer unserer Cowboys Rinder züchtet. Dorthin schickt man einen Treck (kein Sammeltreck), um die gezüchteten Rinder abzuholen. Nachdem alle Rinder in den Treck verladen wurden, geschieht etwas sehr merkwürdiges! Die Sperre auf dem Pferde-Icon verschwindet. Klickt man sodann das Icon an, erscheint ein Pferdebestand von -1 (!), was uns nicht davon abhalten sollte, unseren Treck nach Herzenslust mit Pferden zu beladen. Daß hierbei die Bestandszahl immer weiter ins Negative abrutscht, stört nicht weiter. Bei jedem weiteren Besuch der Parzelle steht der Pferdebestand wieder auf -1.

1.284 willy in the castle of dreams

1 GLUB	11 TURBO
2 TRIFF	12 BOOZE
3 FRUIT	13 ZEFF
4 XYZZY	14 TEEF
5 FLUSH	15 TOYZ
6 HIFI	16 BLOOP
7 FLASH	17 MUZAK
8 XENON	18 YENNY
9 JOHN	19 TDAEM
10 LENIN	20 PAPER

Gibt man als Paßwort für Level 20 "KIMMY" statt "PAPER" ein, so hat statt einem 3 oder 4 Leben (von Options Einstellungen abhängig).

1.285 wind walker

Level Codes:

2 BADGER 10 SHARK 18 PHOENIX
 3 BOAR 11 DOLPHIN 19 VIPER
 4 WOLF 12 WHALE 20 COBRA
 5 LION 13 RAVEN 21 CROCODILE
 6 BEAR 14 OWL 22 PYPHON
 7 BARRACUDA 15 HERON 23 HYDRA
 8 MANTA 16 FALCON 24 DRAGON
 9 OCTOPUS 17 CONDOR 25 WINDWALKER

1.286 wing commander

Ladvorgang am Anfang mit <CTRL> + <D> abbrechen und Wing Commander mit "Wing h0 Origin&tonic" starten. (Oder so in StartUp-Sequence eintragen)

--> Funktionstasten belegt:

<SHIFT> + <F5> anvisierter Gegner sofort vernichtet
 <SHIFT> + <F6> Selbstmord
 <SHIFT> + <F7> beschädigt eigenes Schiff stark
 <SHIFT> + <F8> Info-Display

Nie versuchen, die Kilrathi-Jäger von hinten zu erwischen. Auch nie frontal auf einen zufliegen, da die Hhriss-Jäger Massdriver Cannons besitzen, mit denen sie dem Erdling mit wenigen Salven den Garaus machen können. Im Kurvenkampf stets langsamer als der Gegner fliegen, denn wenn man zu schnell ist und aus Versehen den Gegner überholt, kann es sein, daß man ihm genau vor die Rohre fliegt. Und das kann bei einem Hhriss äußerst ungemütlich werden. Generell, aber insbesondere im Kurvenkampf, sollte man immer den Vorhalt anvisieren und dort insbesondere den Bug des Gegners. Man sollte ziemlich dicht an den feindlichen Jäger heranfliegen, denn aus kurzer Entfernung trifft man besser.

Mit <CTRL>-<D> einen CLI-Break machen und "Run WingCommander Origin" eingetippen. Anschließend kann ein angelockter Gegner mit <ALT>+ vom Bildschirm entfernt werden.

1.287 wing commander 2

Wer Probleme mit den Minenfeldern hat, der sollte einfach mit Volldampf und Nachbrenner durch die Suppe rauschen. Mit etwas Glück registriert der Compi die Kollision nicht, und man kommt unbeschadet durch.

1.288 wings

Am Anfang muß man erst einmal einen eigenen Pilot in das Squadron bringen. Danach begibt man sich wieder in das Anfangsmenü und addiert einen weiteren Piloten, dessen Name " Who is The Riddler" lauten muß.

Wichtig :

- Gross- und Kleinschreibung beachten!
- Am Anfang des Namens müssen zwei Leerstellen stehen!

Jetzt drückt man <ESC> anstatt <RETURN> und gelangt in ein wunderbares Cheat-Menü, das eine Menge Extras aufweist.

Auch die Buchstaben von WINGS (im Hauptmenü) bewirken etwas, um den jeweiligen Buchstaben zu bekommen, <CTRL>, <SHIFT> und <ALT> (alles in der linken Ecke der Tastatur) und <RIGHT MOUSE> drücken. Während wir noch so die Tasten vor uns hindrücken, klicken wir mit der Maus den jeweiligen Buchstaben an (<LEFT MOUSE>).

Wie schon gesagt hat jeder Buchstabe eine besondere Funktion :

W Musik an/aus
 I <CAPS LOCK> = Autofire
 N Keine Trainingsmissionen für neue Flugschüler
 G ?
 S Spiel abspeichern ohne das Spiel zu verlassen

Um einen Wahnsinns-Piloten zu bekommen in der Flight School das Stierauge auf dem Flugzeug anklicken (das funktioniert leider nur einmal), entweder blinkt nun der Bildschirm auf, oder ein REQUESTER wird erscheinen.

Um den Trainingsmissionen aus dem Weg zu gehen als Namen "ORCA THE KILLER TOMATO" als Namen eingeben.

Während des Fluges "GUNS" <RETURN> eingeben, um unendlich viele Schüsse zu erhalten.

1.289 wings of death

"SPELLBINDER" im Hauptmenü eintippen. Anschließend sofort auf 'Start Game' gehen --> Level direkt anwählbar und mit den <F>-Tasten zahlreiche nützliche Waffen erreichbar.

1.290 wings of fury

"COLIN WAS HERE" oder "COLLIN WAS HERE" oder " COLIN WAS HERE " oder "COLIN" + <RETURN> + <F5> aktiviert den Cheatmodus.

<M> unbegrenzte Munition
 <D> entfernt Schäden am Schiff
 <R> nachstellen der Waffen
 <F> füllt den Tank
 <C> Waffenwechsel
 <P> Leben

1.291 winzer

Man muß in der Stadt in die Werbeagentur gehen, das europäische Fernsehen anwählen und dann noch alle Ziffern auf "9" stellen. Dafür erhält man eine ganze Menge Geld.

1.292 wizball

Mit <SPACE> in den Pausenmodus gehen und "RAINBOW" eintippen. Versucht nun mal folgenden Tasten:

<C> Pott wird aufgefüllt

<S> Level erfolgreich beenden

<T> Spiel erfolgreich beenden

(Die Buchstaben immer im Pausenmodus drücken ?)

"WIZBORE" im Titelscreen eingeben und man hat unendlich viele Leben.

1.293 wizkid

Mehr Taschengeld bekommt man, indem alle 5 Lebenspunkte mindestens 100 Goldstücke haben. Dann werden alle Noten gefangen, um in den Shop zu gelangen und einen Stern kaufen. Netterweise muß man jetzt die 100 Goldstücke für den Stern nicht zahlen, sondern bekommt sie sogar gutgeschrieben.

1.294 wizzy's quest

TOLKIEN RAISTLIN EMPIRE HIPPO
GAMBLER OMEGA NEW ORDER

1.295 wolfchild

Im Titelbild "The Perfect Kiss" eingeben und schon hat man einige Waffen mehr.

"SOULPSYCHEDELICIDE" bewirkt eine unendliche Verlängerungen.

Während des Spiels kann man auch noch "Its not all walking" eingeben und man hat unendliche Continues und aktiviert einen Levelskip, der alle zuvor zurückgelegten Level überspringt.

Um einen Level zu überspringen, drücken Sie während des Spiels einfach <F1>.

1.296 wonderdog

Level Codes:

2 LEMONADE

3 PHARMACY

4 ULTIMATE

5 DANIELLE

6 LUCOZADE

1.297 wonderland

Die Taste <C> bringt einen zum nächsten Level.

1.298 woodys world

Level Codes:

Steam Castle AHJABEAEA

Fishy Castle MODNAAOG

Lava Castle OKDNFARK

Checker Castle MPDNGAMF

Cog Castle MKDNCAIK

Conveyer Belts OIHMOACO

1.299 The Worker

<HELP> führt in den nächsten Level.

1.300 world cup 90

Wenn Ihr im Turniermodus nicht zum gewünschten Erfolg kommt und wieder einmal zurückliegt, so solltet Ihr mit <ESC> das Spiel verlassen. Das Match geht dadurch nicht verloren. Außerdem solltet Ihr den Ball auf keinen Fall mit langen Pässen in die gegnerische Hälfte treiben, sondern durch gekonnte Dribblings den Gegner entzaubern. Wenn ein entscheidenes Tor unbedingt benötigt wird, so laßt Ihr Euch am besten kurz vor dem 16-Meter-raum foulen, denn ein flacher Freistoß findet fast immer seinen Weg ins Netz. Um den Gegner den Ball abzunehmen, lauft Ihr ihm einfach entgegen oder drängt ihn nach außen.

1.301 worms - team 17

In den Schafsmodus (bessere Waffen in jedem Spiel) kommt man, indem man im Titelscreen "total wormage" eintippt.

1.302 worms directors cut - team 17

Gebt folgendes im Titelscreen ein:

RED BULL Würmer springen höher und schlagen härter
PESTILENCE Würmer brennen, wenn sie sterben
NUTTER Jede Waffe hat die Sprengkraft von Dynamit
MAGICAL MYSTERY TOUR Namen der Würmer werden nicht angezeigt
OMNIPOTENT BLUE WORM Würmer werden nicht von Schüssen verletzt
und können übers Wasser laufen
ARTILLERY Würmer können sich nicht bewegen
JAMIE AND HIS MAGIC TORCH Extrawaffen sind von Beginn an verfügbar
und können editiert werden.
CHORLTON AND THE WHEELIES Aktiviert die Geheimwaffen

Hier noch ein paar Codes für den Landschaftsgenerator:

LOW Wasserstand niedrig (Default)
MEDIUM Wasserstand mittel
HIGH Wasserstand hoch
WEIRED verrückte Landschaften
MORMAL "normale" Landschaften
CUSTOM lädt einen Customlevel
GRAFITTI lädt einen Grafittilevel
1471 den letzten Level nochmal

1.303 wrath of gwendor

Im Spiel folgende Tasten drücken:

<HELP> Cheatmodus anschalten
 Cheatmodus ausschalten

<N> Screennummerwahl
<M> Levelauswahl
<RETURN> Alle Gegner töten
<CURSOR LEFT> Level/Screen zurück
<CURSOR RIGHT> Level/Screen vor
<R> Leveleditor (<CUROR LEFT> und <CURSOR RIGHT> nutzen)

1.304 wwf european rampage

Mal die Taste <F10> sehr oft (ca. 10 mal) hintereinander drücken, um den Gegner bewegungsunfähig zu machen.

1.305 wwf wrestle mania

Hat man seinen Hühnen ausgewählt und steht man schließlich im Ring, so sollte man diesen sofort wieder verlassen und einen der zahlreichen Stühle in die Hand nehmen. Jetzt warten, bis der Gegner folgt und dann unbarmherzig zuschlagen. Wenn der Gegner nicht wieder rechtzeitig in den Ring zurück-

kehrt, so hat man gewonnen.

In den Pausenmodus gehen und "HULKHOGANWEARSYELLOWKNICKERS" eintippen.

Wenn man mal in einer brenzlichen Situation ist und den Joystick rühren muß, sollte man folgende Schritte berücksichtigen :

1. Spiel pausieren
2. Maus in den Joystickport verfrachten
3. Pause herausnehmen und mit der Maus durch die Gegend rutschen
4. Wenn wir nun gewonnen haben, sollte man nicht vergessen den Joystick wieder einzusetzen

1.306 x-balls

Level Codes:

```
1 eo99qq 11 monkey
2 rmqpd8 12 robots
3 zzl235 13
4 yea!!! 14 momento
5 r-type 15 critico
6 jill82 16 angolare
7 kraftwerk 17 mpps17
8 18
9 19 ha!
10 gonzales 20 pressing
```

1.307 x-it

Level Codes:

```
01 033028 31 153902 61 074340 91 915915
02 555925 32 545463 62 653666 92 894814
03 567597 33 229533 63 832898 93 670706
04 276614 34 014223 64 396678 94 133480
05 517375 35 234451 65 973813 95 588867
06 877535 36 979955 66 901766 96 571141
07 829508 37 386485 67 047778 97 682057
08 287682 38 508960 68 815026 98 861724
09 221620 39 254507 69 723544 99 271429
10 728441 40 463036 70 856924 100 395485
11 640537 41 680022 71 560343 101 923444
12 558170 42 501573 72 488567 102 326583
13 170088 43 214071 73 139351 103 012011
14 688631 44 780790 74 072481 104 309363
15 450418 45 336169 75 798082 105 768552
16 898476 46 112405 76 271656 106 496664
17 095909 47 144077 77 433733 107 684294
18 589611 48 146231 78 967373 108 692412
19 394659 49 459776 79 218428 109 460855
20 068948 50 175906 80 198057 110 898518
21 665513 51 488304 81 150866 111 497921
22 541442 52 680380 82 832299 112 240354
```

23	112954	53	250290	83	143651	113	054147
24	293292	54	772930	84	437572	114	254534
25	035134	55	993616	85	761094	115	231584
26	758975	56	035767	86	289574	116	190812
27	016091	57	407532	87	527851	117	861693
28	035991	58	517476	88	450436	118	492343
29	486351	59	611479	89	340540	119	784122
30	112133	60	881592	90	655089		

1.308 x-out

Um einen Level weiter zu kommen, drückt man <ESC>.

Um 500 000 Credits zu erhalten kauft man das billigste Raumschiff ohne Ausrüstung, bewegt den billigsten Schuß auf das Visier des Galakto-Händlers und drückt <FIRE>.

Bei neueren Versionen:

Kauft euch das teuerste Schiff, klickt dann auf den kleinen, grünen Satelitten und dann auf die Punktanzeige.

1.309 x-poker

Level Codes:

02 APOCALYPSE
03 ODYSSEY
04 COLORS
05 TERMINATOR
06 COLRPURPLE
07 STARMAN
08 ENCOUNTERS
09 RRABBIT
10 INDIANA
11 PURPLERAIN
12 EXCALIBUR
13 KINGLEAR
14 NIGHTFEVER
15 LORDRINGS
16 BLADERUNNER

1.310 x-system

Level Codes:

EDMO
BORG
ZTEM
CDTV
SHIP Cheatmodus ?

1.311 xenon

Selbstmord in Level 2, Stufe 2 begehen und alle Aliens werden sterben.

1.312 xenon 2

Das Game anhalten und "RUSSIA AIR" eintippen, Pause rausnehmen und mit <N> die Levels überspringen.

Das sollte man kaufen:

LEVEL 1, SHOP 1: Kauf Health, Super Nashwan
 LEVEL 1, SHOP 2: Verkauf Rear Shot, Buy Double Shot and Side Shot
 LEVEL 2, SHOP 1: Kauf Side Shot
 LEVEL 2, SHOP 2: Verkauf Side Shot
 LEVEL 3, SHOP 1: Kauf Health and Rear Shot
 LEVEL 3, SHOP 2: Verkauf Rear Shot, Buy Side Shot, Laser and Power Up
 LEVEL 4, SHOP 1: Verkauf Rear Shot, Sell Side Shot

Immer das ganze Geld in den Shops ausgeben, da man nichts übernehmen kann.

Versucht mit Euren besten Waffen durchzukommen und endet mit 2 Cannons, 2 Lasers und entweder Side Shot oder Rear Shot.

Halfway and End Monsters:

Schnecke Ins Auge schießen, Minen ausweichen
 Außerirdischer In die Augen schießen entweder auf der Seite oder an der Spitze, zurückfahren und ins Mitte des Auges schießen
 Spinne So viel wie möglich Netz zerstören, runterfliegen um gegen die Spinne zu kämpfen, hier einfach ständig schießen.
 Flußkrebis In einer acht fliegen, unten stehenbleiben und in sein Gesicht feuern.
 Schlange Attacke von der linken Seite.
 Drache Zuerst die Seitenköpfe abschießen, dann den Schwanz und schließlich den Hauptkopf.
 Kopf In beide Augen schießen, dem Laser und der herausschnellenden Zunge ausweichen.
 Auf der Kopf schießen, wenn die Zunge reingeht.
 Panzer Missiles benutzen
 Raumschiff Schießen bis alle Kanonen völlig zerstört sind.

ITEM	KOSTEN	KOMMENTAR
Advice	200	Nützlich nach Level 1
Speedup	500	Notwendig um zu überleben
Half Health	500	Halbe Energie zurückbekommen
Autofire	500	Wenn der joystick keins hat
Nashwan	600	10 Sekunden leeren Himmel
Full Health	1000	Alle Energie zurückbekommen
Rear Shot	1000	Sehr effektiv in späteren Level
Small Mine	1000	Nutzlos
Side Shot	1000	Nicht mit Rear Shot benutzbar
Electroball	1200	Kontrolle zu empfindlich
Power-Up	2000	Doppelte Schußgröße
Large Mine	3000	Nutzlos

Double Shot 3000 Ratsam bei späteren Leveln
Cannon 4000 Effektiv wenn man 2 benutzt
Dive 4000 Geldverschwendung, aber lustig
Missiles 4000 Zu schwach um damit zu starten
Laser 4000 mehrere nutzen mehr
Drone 4500 Zu langsam
Flamer 5000 Sehr begrenzte Reichweite
Bomb 5500 Begrenzte Reichweite aber Power
Extra Life 6000 Davon braucht man mehrere!
Homers 6000 4 langsame aber gute Missiles
Protection 6000 Hilft nicht viel
Bitmap Shades 6000 Verdunkelt den Screen - Nutzlos

1.313 xtreme racing

Im Hauptmenü eingeben:

"SHEEPY SHEEPY" Du kannst mit dem Schaf fahren
"TURBO NUTTER BASTARD" ?
"IDKFA" Du qualifizierst dich immer und darfs die
Bonusstrecken fahren

1.314 xybots

Unendlich Energie: man gibt in den Highscores "ALF" ein und hat im nächsten Spiel unbegrenzte Energie.

1.315 xylogic

Wenn Ihr im Titelbild "FISH" eingibt, so könnt Ihr mit <BACKSPACE> jeden beliebigen Level anwählen.

1.316 yound defender

1) <CAPD LOCK> anschalten, als Pilotennamen "AAAAAAIIIIIQQYYZZA" eingeben und auf END gehen.

2) Wenn das Spiel geladen ist, beende es mit <SHIFT> / <ESC>. Mach nun das Gleiche wie unter Punkt 1 nochmal. Wenn das Spiel nun geladen ist fliegen aus dem abgeschossenen Gegner Speedwaffen, Schutzschilde, Smart-Bombs, ...

Man sollte wenn möglich immer im ersten Level bei der zweiten Gegnerformation auf auf der linken Bildschirmseite alle 3 Gegner zu töten versuchen, da dort fast immer ein Doppelschuß zu finden ist.

1.317 z-out

Einfach <J> drücken und halten und folgende Tasten drücken:

- <K> und man ist unzerstörbar
- <1>-<6> Levelanwahl
- <1>-<3> (Zahlenblock) Anwahl der einzelnen Stages
- <A> aktiviert Auto-Fire-Modus

1.318 zak mckracken

Wenn man das Buttermesser mit den losen Brettern im Schlafzimmer oder dem Dreck in Seattle benutzt, erfährt es eine enorme Wertsteigerung im Gebrauchwarenladen.

Komplettlösung:

Im Schlafzimmer rechte Schublade öffnen, Tröte, Tapetenfetzen und Sushi im Glas mitnehmen und Anrufbeantworter einschalten. Im Wohnzimmer Sitzkissen aufheben, das andere auch, Fernbedienung nehmen, Kabel in Steckdose stecken, Fernbedienung benutzen, Fernsehprogramm anschauen, Fernseher ausschalten, Buttermesser von Wand nehmen, Buntstiftschachtel aus Schrank nehmen, Stift mit Tapetenfetzen benutzen und Karte aus Traum malen, Ei aus Kühlschrank nehmen, Schlüssel neben Tür nehmen und im Schlafzimmer Plastikkarte mit Buttermesser 'rausholen. Zum Bäcker gehen, 3x klingeln und Brot nehmen. Zur 14. Straße gehen, alles im Laden kaufen, Buttermesser verkaufen, Taucheranzug anziehen, mit Drahtscheere aus Werkzeugkasten Haarnadekschild beim Friseur abnehmen und in Wohnung gehen. Abflußrohr mit Schraubenschlüssel öffnen, Schalter benutzen, Brot in Spüle geben, ausschalten, Brotkrumen nehmen, Abflußrohr zuschrauben, Sushi in Spüle schütten und Goldfischglas mit Dichtungsband benutzen. Bretter im Schlafzimmer mit Drahtscheere 'rausbrechen, Seil an Tür binden, Hut & Brille aufsetzen, ins Loch klettern, durch Tür zum Computer gehen und ihn benutzen, Telefonnummer des Apparates lesen, Bewerbung nehmen und mit Stift ausfüllen, Briefkasten mit Schlüssel öffnen und Bewerbung 'reinwerfen. Anrufbeantworter abhören, zum Bus gehen, Tröte benutzen, mit Cash-Card bezahlen, zum Flughafen fahren, Schlagzeile lesen, Buch dem Mann abkaufen und ins Flugzeug steigen. Nachdem man Erdnüsse bekommen hat, in Toilette gehen, Tür schließen, Toilettenpapier in Spüle stopfen, Wasser aufdrehen und Rufknopf drücken. Schnell zum Vorraum gehen, Mikrowelle öffnen, Ei hineintun, Gerät einschalten und zum Sitzplatz gehen. Wenn die Stewardess im Vorraum ist, das Flugzeug durchsuchen. Unter dem unteren Sitz das Feuerzeug und das Sitzkissen nehmen, alle Gepäckfächer nehmen und alles öffnen und die Landung genießen. In Seattle den Flughafen verlassen, den Ast vom Baum abbrechen, Erdnüsse dem Eichhörnchen geben, mit Ast den Dreck vorm Höhleneingang entfernen, reingehen, mit Golfschläger das Vogelnest runterholen, Ast und Nest in Feuergrube legen und beides mit Feuerzeug anzünden. Zur Tür mit Zeichnung gehen, Bild mit Buntstift vervollständigen, Fernbedienung in Kammer benutzen, blauen Kristall nehmen, zurück zum Flughafen gehen und Schlagzeile lesen. Nach San Francisco zum Archäologischen Institut gehen, Kristall in Briefschlitz werfen und abwarten. Zu Annie wechseln und Cash-Card unter Schreibunterlage hervorholen. Zu

Melissa wechseln, Tür zum Raumbus öffnen, Handschuhfach öffnen, beide Cash-Cards, die Sicherung, den Recorder und die DAT-Cassette aus Radio nehmen. Eine Cash-Card an Lesslie geben. Mit Melissa zum Monolith gehen und Münze kaufen. Mit Münze und Sicherung zur Raumherberge gehen und Schleuse betreten. Mit Münze den Sicherungskasten öffnen und alte Sicherung durch die Neue ersetzen. Mit Lesslie den Knopf neben der Schleusentür drücken und dann den neben der Herbergstür. Nachdem Luft 'reingekommen ist, Helme abnehmen. Sauerstoff kann man im Raumbus am Sauerstoffventil nachfüllen. Mit Lesslie Decke vom Bett wegziehen und Besenwesen nehmen. Mit Melissa Schrank öffnen, erst Klebestreifen mit Cash-Card abnehmen, dann Taschenlampe~'rausnehmen. Klebestreifen mit DAT-Cassette benutzen und die Leiter (rechts) mitnehmen. Mit Zak und Annie zum Bus gehen. Mit Zak Tröte blasen und mit Annie und Zak einsteigen und bezahlen. Mit Zak nach London und von dort aus nach Katmandu fliegen. Zum Polizeihaus gehen, Buch vorzeigen, zum Guru gehen, Heuballen mit Feuerzeug anzünden, Fahnenmast von Polizeistation mitnehmen, zum Yak gehen, mit Cash-Card bezahlen und nach Kinshasa fliegen. Zur letzten Hütte im Dorf gehen, Golfschläger dem Schamanen geben und Tanz notieren. Zu Melissa wechseln, in Schleuse gehen, Helm aufsetzen, Tür schließen, Knopf neben Schleuse drücken, Marsboden betreten, zum Riesengesicht (rechts) gehen, Tür mit Tanzkombination öffnen (Leiter für obere Knöpfe benutzen), 'rein zur ersten Steintür gehen, Leiter für Sockel benutzen, mit Recorder aufnehmen und Kristallkugel nehmen. Nachdem der Recorder das Geräusch aufgenommen hat, öffnet sich die Tür. Reingehen, Taschenlampe einschalten, Kartenraum suchen, Zeichnung unter Sphinx lesen und notieren, in Saal zurück (Leiter mitnehmen), Recorder bei mittlerer Steintür abspielen, Taschenlampe anmachen, 'reingehen, Ankh mitnehmen, 'rausgehen, Zeichnung an 2. Statue lesen und notieren, zur rechten Steintür gehen, Leiter ranstellen, Kristallkugel nehmen, 'reingehen, Ankh an Sperre benutzen, Großen (zerfällt) und goldenen Schlüssel nehmen, Knopf drücken, dem Alien zuhören, zum großen Saal gehen, Taschenlampe ausschalten, 'raus zur Herberge gehen, Schleuse benutzen und bei Lesslie Helm abnehmen. Mit Zak den Schamanen verlassen, durch Dschungel zum Flughafen zurück gehen, Schlagzeile lesen, nach Kairo fliegen, von dort nach London und dann nach Mexico City. Durch den Urwald zum Tempel gehen, reingehen, mit "was ist" Fackeln suchen und mit Feuerzeug anzünden, Geheimraum betreten, mit dem Buntstift die Zeichnung an der Statue mit den Schriftzeichen aufmalen, die Melissa an der Statue auf dem Mars gesehen hat, Kristallscherbe nehmen, zum Flughafen zurückgehen und Schlagzeile lesen. Ein Ticket nach Lima kaufen, durch Urwald zum Vorsprung gehen, Brotkrumen auf Futterplatz legen, Kristall mit Vogel benutzen, nachdem man sich in Vogel verwandelt hat, nach rechts zur großen Schnitzerei fliegen, ins linke Auge der Figur fliegen, Schriftrolle nehmen, sie Zak geben, wieder zu Zak werden, schnell zum Flughafen zurückgehen, Schlagzeile lesen und nach San Francisco und dann nach Miami fliegen. Dem Penner das Buch des Gurus geben und ein Ticket ins Bermuda Dreieck kaufen. Hinfliegen und nachdem man von den Außerirdischen runtergebeamt wurde, Brille und Hut aufsetzen, Knopf drücken, dem King die Gitarre geben, die Kombination, die der Außerirdische drückt, notieren und zu Hause den Lotto-O-Mat benutzen. Zahlen ablesen, zum Beamraum gehen, hier den Code eingeben und schnell nach Hause laufen. Im Schlafzimmer Anrufbeantworter abhören, rausgehen, in Briefkasten gucken, ein Lottolos im Laden kaufen und die Kombination des Lotto-O-Mat

eingeben. Nach Miami fliegen, Ticket ins Bermudadreieck kaufen, Fallschirm nach Start benutzen, Tröte im Wasser benutzen, blauen Kristall mit Delphin benutzen, mit Delphin tauchen und nach rechts schwimmen, das leuchtende Teil hinter Seetangbüschel nehmen und Zak geben, wieder zu Zak werden, auf's Alien warten, nach Verdummungsprozedur ins Schlafzimmer gehen, warten bis man normal ist, Seil an Tür binden und 'runterklettern, Schrank öffnen und alles nehmen, wieder 'raufklettern, zum Laden gehen, Lottogewinn abholen und zum Flughafen fahren. Feuerzeug, Tapetenkarte, Whisky, gelben Stift und Schriftrolle zu Annie geben. Mit Annie und Zak nach London fliegen, mit Annie 'rausgehen und dem Wächter den Whisky geben, mit Schalter Strom ausschalten wenn er betrunken ist, mit Zak den Zaun mit Drahtscheere 'rausschneiden, mit beiden zum Steinkreis gehen, Fahnenmast in Altarplatte stecken und beide Kristallscherben rauflegen, mit Annie Schriftrolle lesen und Kristall nehmen. Mit Annie nach Kairo fliegen. Die Zeichnung am Bein der Shpinx mit der aus Kartenraum im Mars vervollständigen (gelber Stift), Schild am Eingang lesen, Raum betreten, solange herum laufen, bis man Kartenraum findet, Hieroglyphen lesen und Knöpfe in richtiger Reihenfolge drücken. Mit gelben Stift Zeichnung von Pyramide auf Tapetenfetzen malen und Zeichnung über Riesengesicht ansehen und merken. Zum Flughafen gehen, Schlagzeilen lesen, zu Zak wechseln, nach Katmandu und von da nach Kinshasa fliegen. Hier den Schamanen aufsuchen und Bedeutung vom gelben Kristall erklären lassen. Nach Kairo fliegen, zu Annie wechseln, gelben Stift und Tapetenkarte Zak übergeben, mit Annie zum Sarkophag in linker Pyramide gehen, mit Zak nach London, von dort nach San Francisco und von dort aus nach Seattle fliegen. Hier zum Geheimraum der Höhle gehen, auf Plattform stellen, gelben Kristall benutzen und den ganz rechten Punkt anwählen. Katalyde nehmen, auf Plattform stellen, gelben Kristall benutzen, Punkt ganz unten anwählen, hier Hebel ganz links drücken, zu Annie wechseln, Treppe (Hebel) raufgehen, Hebel benutzen, am Schalter ziehen, mit Zak zur Plattform gehen, Sauerstoffgerät anlegen, Glas aufsetzen (Helm abdichten), gelben Kristall benutzen und zum Mars zum großen Gesicht teleportieren. Hier Zeichnung aus Kartenraum in Kairo vervollständigen, durch mittlere Tür gehen, ohne Licht herumlaufen, bis man den großen Saal findet und hinausgehen. Wenn man zu wenig Sauerstoff hat, zum Raumbus gehen, Tür schließen, Helm und Sauerstoffgerät abnehmen, auffüllen mit Sauerstoffventil und beides wieder aufsetzen. Bis zur Raumbahn gehen, Lesslie und Melissa Helm aufsetzen, in Schleuse gehen, Herbergstür schließen und Knopf neben Schleuse drücken. Mit beiden rausgehen. Mit Lesslie mit Besenwesen den Sandhaufen vor der Herberge wegfegen. Mit Cashcard eine Münze beim Monolit kaufen. Mit Zak das Gleiche machen. Mit allen Dreien mit Bahn zur Pyramide fahren. Mit Besenwesen wieder Sandhaufen wegfegen (Lesslie), Mit Haarnadelschild das Tor aufschließen (Zak) und Pyramide mit allen Dreien betreten. Mit Lesslie zum Sarkophag gehen und auf die Sarkophagfüße drücken. Nun mit Zak und Melissa zur Treppe hochgehen. Wenn beide im Geheimraum sind, mit Lesslie einen Schritt zurückgehen, mit Melissa den Schlüsselkasten mit goldenem Schlüssel öffnen, Knopf drücken, mit Zak weißen Kristall aus Halterung nehmen, zurück zur Plattform gehen und gelben Kristall benutzen. Zu Annie teleportieren (ganz unten), dort das leuchtende Objekt auf den Sockel setzen, Katalyde anbringen und die drei Kristalle einsetzen (weiß, gelb, blau). Zum zweiten Schalter gehen und ihn runterziehen...Ende...

1.319 zarathrusta

Level Codes:

21 ELUS	41 GESA	
2 LUCX	22 WANI	42 FUQO
3	23 TUZO	43 IRON
4 DYPO	24 LARS	44 EVOK
5 UVOX	25 LONY	45 RARO
6 HXOR	26 SPIR	46 YSCE
7 IPSX	27 VIWA	47 MECA
8 KRAY	28 XYZO	48 USTI
9 ORFE	29 BORZ	49 QOTX
10 OLYN	30 AXOR	50 FOXA
11 ZUVO	31 JARX	51 CRON
12 CYTA	32 ZABY	52 KLON
13 HORC	33 EFEX	53 FERA
14 MYFO	34 WORN	
15 DNAR	35 MORQ	
16 IFLY	36 PURN	
17 HION	37 SCIL	
18 OPRA	38 PIQO	
19 YQUA	39 VOLQ	
20	40 BENO	

1.320 zeewolf

Auf dem Paßwortbildschirm "FRAMPAGE" eintippen und man fliegt in den nächsten Spiel mit einem Jet anstatt mit einem Hubschrauber.

Level Codes:

IMAGO	TIBURON	MARTEN
GANNPAY	ARGUS	SOCKIN

1.321 zeliard

Läuft die Lebensenergie auf Reserve, sollte man sich ein ruhiges Plätzchen suchen, wo einem die Gegner nichts anhaben können. Anschließend schaltet man das Spiel auf die schnellste Geschwindigkeit, und in wenigen Augenblicken ist man wieder bei vollen Kräften. Anschließend wieder runterschalten und weiterspielen.

1.322 zeus

11 BEATS INT.	21 TONY SCOTT	31 SACRAMENT	
2 ECSTASY	12 MANTRONIX	22 CHADJACKSON	32 JUDASPRIEST
3 SECCI	13 DOUBLE DEE	23 BEATMASTERS	33 DEEP PURPLE
4 PUBLICENEMY	14 VANILLIA ICE	24 NENEHCERRY	34 TESTTAMENT
5 RUN DMC	15 N.W.A	25 TECHNO TRONI	35 SLAYER
6 ICE-T	16 DAISY DEE	26 BETTY BOO	36 SACREDREICH

7 TONE LOC 17 BOMBTHEBASS 27 49ERS 37 MANO WAR
 8 L.L. COOL J 18 D.N.A 28 AC/DC 38 AERTZTE
 9 THENEWSTYLE 19 ICE MC 29 SEX PISTOLS 39 HOSEN
 10 WAS NOT WAS 20 M.C. HAMMER 30 OBITUARY 40 BILLY IDOL

1.323 ziriax

Wer während des Spiels eine Taste von <1> bis <5> betätigt, erhält die entsprechende Extrawaffe für sein Raumschiff. <RETURN> aktiviert die Zusatzausrüstung.

1.324 zool

"GOLDFISH" im Titelbild eingeben --> Bildschirm blinkt blau auf
 --> Tasten aktiviert:

<F1> - <F6> Level 1 bis 6
 <F7> Anzahl der Leben im Bonuslevel 1 mehr
 <1> macht unsichtbar / unsterblich ?
 <2> nächste Sektion
 <3> nächster Level
 <4> Selbstmord
 <5> Level 6.1

In der Runde 2.2 müßt Ihr auf dem Klavier folgende Kombination spielen:
 2.Taste rot
 4.Taste gelb
 6.Taste hellblau
 7.Taste blau
 Oder: Braun, Gelb, Rot, Orange, Grün.

Wenn man folgendes eingibt, erscheint jeweils eine kleine Nachricht:
 "ADE", "TONY", "GEORGE", "GREGGS", "PAT", "SIZ", "SYD", "CASSON", "SHORTIE",
 "MICK", "PAUL", "RITCHIE", "ASH", "MARK", "BERNI", "HILEY".

1.325 zool 2

Folgende Codes auf dem Titel-Screen eingeben:

"CREAMOLA" 10 Leben, (oder evtl. auch "CREAMOLE")
 "VISION" 20 Leben,
 "TOUGH GUY" Unbesiegbarkeit, (oder evtl. auch "TOUGHGUY", "TOUCHGUY")
 "OLDENEMY" unbegrenzte Zeit,
 "ALCENTO" 99 Gegenstände zum Einsammeln,
 "KICKASS" unbegrenzte Smart-Bomben,
 "BUMBLEBEE" um Stufen zu überspringen (<RETURN> zum Überspringen)
 "NAPOLEAN" Bonus level nach jeder Stage
 "MARROBONE" Stoppt den Ball im Bonus Level
 "WARPMODE" schaltet Warp Mode an (oder "WARP MODE")

Level Codes:

SESAME Swan Lake
RONSON Bluberry Hill
FUNKYTUT Tooting Common
HISSTERIA Snaking Pass
7LURP (7SLURP) Mount Ices
PLUNGER Mental Block.

Warp Mode:

<Z> Zool verdoppelt sich
<C> mehr Leben
<T> (gedrückt halten) Zool fliegt
Bei richtiger Eingabe blinkt der Bildschirm!

1.326 zoom

Einfach nur <F10> drücken, damit man sich die Levels bis zu Nr. 30 anschauen kann. (Vor dem Spielstart ?)