

CheatCollectionD

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> CheatCollectionD		
<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	1
1.1	Cheat Collection	1
1.2	- hilfe -	19
1.3	1869	20
1.4	3d pool	22
1.5	3d soccer	22
1.6	4 get it	22
1.7	4d sports boxing	23
1.8	a-train	23
1.9	a.p.b. - tengen	23
1.10	aaargh	24
1.11	abandoned places	24
1.12	ace - the space case	24
1.13	ace of the pacific	25
1.14	action cat	25
1.15	action fighter	25
1.16	actraiser	25
1.17	The Addam's Family	25
1.18	advanced ski simulator	26
1.19	The Adventure of Norris	26
1.20	The Adventure of Robin Hood	26
1.21	after the war	27
1.22	afterburner	27
1.23	agony	28
1.24	aladdin	28
1.25	alcatraz	28
1.26	alfred chicken	28
1.27	alien	29
1.28	alien 3	29
1.29	alien breed	29

1.30	alien breed - tower assault - team 17	30
1.31	alien breed 2	34
1.32	alien breed 2 cd ³²	35
1.33	alien breed 3d	35
1.34	alien breed special edition 92 - team 17	36
1.35	alien dash 2	36
1.36	alien space	37
1.37	alien storm	37
1.38	alien world	37
1.39	amazing spiderman	37
1.40	amazon	37
1.41	ambermoon	41
1.42	amiga superball	45
1.43	amiganoid	45
1.44	amnios	45
1.45	anarchy	46
1.46	The Ancient Art of Warin	46
1.47	another world	46
1.48	anstoß	47
1.49	ant heads - icftd 2	47
1.50	antares	48
1.51	apache	48
1.52	apidya	48
1.53	apocalypse	49
1.54	apprentice	49
1.55	aquanaut - fl licence ware	50
1.56	The Aquatic Games	50
1.57	aquaventura	51
1.58	arabien nights	51
1.59	arachnophobia	51
1.60	archer mcleans pool	51
1.61	archipelagos	51
1.62	arkanoid	51
1.63	arkanoid 2 - revenge of doh	52
1.64	arkanoid 3	52
1.65	armalyte - the final run	53
1.66	armourgedden	53
1.67	army moves	53
1.68	arnie	53

1.69 assassin - team 17	53
1.70 assassin spezial edition - team 17	54
1.71 asterix und obelix - operation hinkelstein	54
1.72 astral	54
1.73 astro kid	54
1.74 astro marine corps	55
1.75 atax	55
1.76 atom smasher	55
1.77 atomic robokid	55
1.78 atomino - blue byte	55
1.79 atomix	56
1.80 australo piticus mechanicus	56
1.81 awesome	56
1.82 axel's magic hammer	56
1.83 b.a.t. - ubi soft	57
1.84 b.c. kid	57
1.85 baal	57
1.86 baby joe	57
1.87 back to the future	58
1.88 back to the future ii	58
1.89 back to the future iii	58
1.90 backstage	58
1.91 baldy	60
1.92 ballunacy	60
1.93 bandit kings of ancient china	60
1.94 bane of the cosmic forge	64
1.95 bangboo	67
1.96 banshee	67
1.97 barbarian - psygnosis	68
1.98 barbarian 2	68
1.99 bard's tale - tales of the unkown	68
1.100bard's tale 2	68
1.101bard's tale 3	68
1.102basejumpers	68
1.103batman - the movie	69
1.104battle isle - blue byte	69
1.105battle isle - scenario disk #1	70
1.106battle isle - scenario disk #2	71
1.107battle squadron	71

1.108battle valley	71
1.109baza 'n' runt	71
1.110beach volleyball	72
1.111beast busters	72
1.112beavers	72
1.113beavers ii	73
1.114beetle	73
1.115behind the iron gate	73
1.116beneath a steel sky	74
1.117beneath a steel sky cd ³²	76
1.118benefactor	76
1.119benefactor cd ³²	77
1.120bermuda projekt - mirrorsoft	77
1.121betrayal	79
1.122better dead than alien	79
1.123bettle game	80
1.124beverly hills cop	80
1.125beyond the gates	80
1.126bifi ii - action in hollywood	80
1.127big run	85
1.128bio challenge	85
1.129bioforge	85
1.130bionic commando	89
1.131birdie	89
1.132black gold	89
1.133black tiger	90
1.134blastar	90
1.135blasteris	90
1.136blazing thunder	90
1.137blob	90
1.138blobble	90
1.139blobz	91
1.140blockbuster	91
1.141blockhead	91
1.142blocks	92
1.143blood money	92
1.144bloodbath	92
1.145bloodfest	92
1.146bloodwych	92

1.147blues brothers	92
1.148bobs bad day	92
1.149body blows	93
1.150body blows galactic	93
1.151bogarts	93
1.152bombpac	94
1.153bombuzal	94
1.154bone crumcher	94
1.155boon dar	94
1.156Das Boot	94
1.157borrowed time	95
1.158bounce	95
1.159bounce 'n' blast	95
1.160bounty hunter	96
1.161brainball	96
1.162brainman	96
1.163brainstorm	96
1.164brat	97
1.165breathless	97
1.166brian the lion	97
1.167brutal sports football cd ³²	98
1.168bss jane seymour	98
1.169bubba 'n' stix	98
1.170bubble & squeak	98
1.171bubble bobble	99
1.172bubble gum demo	99
1.173bubble trubble	99
1.174buffalo bills western show	99
1.175bug bomber	100
1.176buggles	100
1.177builderland	101
1.178bump 'n' burn	101
1.179bumpy's arcade fantasy	101
1.180bundesliga manager professional	101
1.181bunny bricks	102
1.182burntime	102
1.183cabal	103
1.184campaign	103
1.185cannonfodder 2	103

1.186capital punishment - click boom	104
1.187capone	104
1.188captain blood	104
1.189captain dynamo	104
1.190captain planet	104
1.191captive	104
1.192car-v-up	105
1.193cardiaxx	105
1.194carlos	105
1.195carrier command	105
1.196cash	106
1.197castle master	106
1.198castlevania 2	108
1.199catabomb avyss	108
1.200catch'em	109
1.201cave master	109
1.202chambers of shaolin	110
1.203champion driver	110
1.204champions manager 93	110
1.205champions of krynn	110
1.206championship manager 94	111
1.207chaneques	111
1.208The Chaos Engine CD ³²	117
1.209The Chaos Engine	117
1.210chaos strikes back - dungeon master ii	118
1.211chariots of wrath	118
1.212charlie chimp 1 & 2	119
1.213charlie chimp 3	119
1.214charlie j cool	119
1.215charly	119
1.216chase headquarter	120
1.217chase headquarter ii - criminal investigation	120
1.218chip's challenge	121
1.219chop & drop	121
1.220chrome	121
1.221chubby christle	122
1.222chuck rock	122
1.223chuck rock 2	122
1.224chuckie egg 2	122

1.225civilization - microprose	122
1.226cj elephant antics	123
1.227click clack	123
1.228clik clak	123
1.229clockwiser	123
1.230Der Clou CD ³²	124
1.231clown 'o' mania	124
1.232codename nano	124
1.233colonels bequest	125
1.234colonial conquest	125
1.235colonization	125
1.236color 'n' mind	125
1.237colorix	126
1.238comanche	126
1.239command hq	126
1.240commander keen	127
1.241conan the cimmerian	127
1.242conquistador	127
1.243continental circus	128
1.244cool croc twins	128
1.245cool spot	128
1.246corruption	128
1.247cosmic pirate	129
1.248cover girl poker	129
1.249crack does pay	129
1.250crack out	131
1.251crackdown	131
1.252crazy cars	132
1.253crazy sue	132
1.254creatures	132
1.255The Crescent Hawks Inception	132
1.256cricket (robin smith')	133
1.257crime time	134
1.258crime wave	134
1.259crome	134
1.260cruise for a corpse	135
1.261The Crypt	137
1.262crystal hammer	137
1.263crystals of aborea	137

1.264cubulus	138
1.265curse of enchantia	138
1.266curse of ra - die rache der pharaonen	140
1.267curse of the azure bonds	141
1.268cyberman aga	141
1.269cybernoid	141
1.270cybernoid ii	142
1.271cyberpunks	142
1.272cyberspere	142
1.273cybertech aga	142
1.274cytron	143
1.275d-generation	143
1.276daley thompson's olympic challenge	143
1.277damned	143
1.278danger doog	144
1.279danger freak	144
1.280dark castle	144
1.281darkman	144
1.282darkside	144
1.283datastorm	145
1.284days of thunder	145
1.285deadline	145
1.286death mask	147
1.287deep core	147
1.288deep core cd ³²	147
1.289defender of the crown	148
1.290defender of the crown ii	148
1.291deflektor	148
1.292delarith	149
1.293deliverance	149
1.294deluxe galaga	149
1.295deluxe pacman 1.4	150
1.296denaris	150
1.297desert strike	150
1.298deuteros	151
1.299devious designs	154
1.300diggers	155
1.301disposable hero	155
1.302dithell in space	155

1.303dizzy lizzy	155
1.304dogs of war	155
1.305dojo dan	155
1.306dominator	156
1.307dong	156
1.308donk	156
1.309doodleburg	156
1.310doody	156
1.311doofus	156
1.312doom	157
1.313double dragon	157
1.314double dragon 2	157
1.315double dragon 3	158
1.316dr. plummet's house of flux	158
1.317dragon breed	158
1.318dragon ninja	159
1.319dragon spirit	159
1.320dragon wars	159
1.321dragon's lair - single castle	159
1.322dragon's lair ii - time warp	160
1.323dragon's lair iii	160
1.324dragonflight	160
1.325dragonscape	161
1.326dragonstone	162
1.327drakkhen	162
1.328driller	162
1.329drivin' force	162
1.330drug blasters	162
1.331dsa - die schicksalsklinge	162
1.332dsa 2 - sternenschweif	169
1.333duck tales	174
1.334duckula 2	176
1.335dungeon master	176
1.336dungeonhero	176
1.337dungeons of avalon	176
1.338dungeons of doom	179
1.339dynablasters	179
1.340dynamite dux	180
1.341dynasty wars	180
1.342dynatech	180
1.343dyter-07	181

Chapter 1

CheatCollectionD

1.1 Cheat Collection

Cheat Collection deutsche Version 1.51 (18.10.1998) Teil 1

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

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

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

Hilfe
LiesMich

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

1
1869
Cheat

3
3D Pool
Codes

3D Soccer
Cheat

4
4 Get It
Cheat

4D Sports Boxing
Cheat

A
A-Train
Cheat

A.P.B. - Tengen

Cheat

Aaargh
Cheat

Abandoned Places
Cheat

Ace - The Space Case
Cheat

Ace of the Pacific
Cheat

Action Cat
Cheat|Codes

Action Fighter
Cheat

Actraiser
Cheat

Addam's Family, The
Cheat|Codes

Advanced Ski Simulator
Cheat

Adventure of Norris, The
Cheat

Adventure of Robin Hood, The
Cheat|Hint

After the War
Cheat|Codes

Afterburner
Cheat

Agony
Cheat

Aladdin
Cheat

Alcatraz
Cheat

Alfred Chicken
Cheat

Alien
Codes

Alien 3

Cheat|Codes

Alien Breed

Cheat|Codes

Alien Breed - Tower Assault - Team 17

Cheat|Codes

Alien Breed 2

Cheat|Codes

Alien Breed 2 CD\$^3\$\$^2\$

Cheat|Codes

Alien Breed 3D

Codes|Hint

Alien Breed Special Edition 92 - Team 17

Cheat

Alien Dash 2

Hint

Alien Space

Codes

Alien Storm

Cheat

Alien World

Cheat

Amazing Spiderman

Cheat

Amazon

Solve

Ambermoon

Cheat|Solve

Amiga Superball

Cheat

Amiganoid

Codes

Amnios

Codes

Anarchy

Codes

Ancient Art of Warin, The

Hint

Another World

Codes

Anstoß
Cheat

Ant Heads - ICFTD 2
Solve

Antares
Cheat

Apache
Cheat

Apidya
Cheat|Hint

Apocalypse
Cheat

Apprentice
Cheat|Codes|Hint

Aquanaut - F1 Licence Ware
Cheat|Hint

Aquatic Games, The
Cheat

Aquaventura
Cheat

Arabien Nights
Cheat

Arachnophobia
Hint

Archer McLeans Pool
Cheat

Archipelagos
Cheat

Arkanoid
Cheat

Arkanoid 2 - Revenge of Doh
Cheat

Arkanoid 3
Cheat

Armalyte - The Final Run
Cheat

Armourgedden

Cheat

Army Moves

Cheat|Codes

Arnie

Cheat

Assassin - Team 17

Cheat

Assassin Spezial Edition - Team 17

Cheat

Asterix und Obelix - Operation Hinkelstein

Cheat

Astral

Cheat

Astro Kid

Hint

Astro Marine Corps

Codes

Atax

Cheat

Atom Smasher

Cheat

Atomic Robokid

Cheat

Atomino - Blue Byte

Codes

Atomix

Cheat

Australo Piticus Mechanicus

Cheat

Awesome

Cheat|Hint

Axel's Magic Hammer

Cheat

B

B.A.T. - Ubi Soft

Hint

B.C. Kid

Cheat|Hint

Baal
Cheat

Baby Joe
Codes

Back to the Future
Cheat

Back to the Future II
Cheat

Back to the Future III
Cheat

Backstage
Solve

Baldy
Cheat

Ballunacy
Codes

Bandit Kings of Ancient China
Hint

Bane of the Cosmic Forge
Solve

Bangboo
Cheat

Banshee
Cheat

Barbarian - Psygnosis
Cheat

Barbarian 2
Cheat

Bard's Tale - Tales of the Unkown
Cheat

Bard's Tale 2
Cheat

Bard's Tale 3
Cheat

Basejumpers
Cheat|Codes

Batman - The Movie
Cheat

Battle Isle - Blue Byte
Codes|Hint

Battle Isle - Scenario Disk #1
Codes

Battle Isle - Scenario Disk #2
Codes

Battle Squadron
Cheat

Battle Valley
Cheat

Baza 'n' Runt
Codes

Beach Volleyball
Cheat

Beast Busters
Cheat

Beavers
Cheat|Codes

Beavers II
Codes

Beetle
Hint

Behind the Iron Gate
Codes

Beneath a Steel Sky
Solve

Beneath a steel Sky CD³²
Codes

Benefactor
Codes

Benefactor CD³²
Codes

Bermuda Projekt - Mirrorsoft
Solve

Betrayal
Hint

Better dead than Alien
Cheat|Codes

Bettle Game
 Cheat

Beverly Hills Cop
 Cheat

Beyond the Gates
 Cheat

BiFi II - Action in Hollywood
 Solve

Big Run
 Cheat

Bio Challenge
 Cheat

Bioforge
 Solve

Bionic Commando
 Hint

Birdie
 Cheat | Codes

Black Gold
 Hint

Black Tiger
 Cheat

Blastar
 Cheat

Blasteris
 Codes

Blazing Thunder
 Cheat

Blob
 Codes

Blobble
 Cheat | Codes

Blobz
 Cheat

Blockbuster
 Codes

Blockhead
 Cheat | Codes

Blocks
Codes

Blood Money
Cheat

Bloodbath
Cheat

Bloodfest
Hint

Bloodwych
Cheat

Blues Brothers
Cheat

Bobs bad Day
Codes

Body Blows
Cheat

Body Blows Galactic
Cheat

Bogarts
Cheat

Bombpac
Codes

Bombuzal
Codes

Bone Crumcher
Codes

Boon Dar
Cheat

Boot, Das
Cheat

Borrowed Time
Solve

Bounce
Cheat

Bounce 'n' Blast
Cheat

Bounty Hunter
Cheat

Brainball
Codes

Brainman
Codes

Brainstorm
Cheat | Codes

Brat
Codes

Breathless
Codes

Brian the Lion
Cheat | Codes

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

BSS Jane Seymour
Cheat | Codes

Bubba 'n' Stix
Codes

Bubble & Squeak
Cheat | Codes

Bubble Bobble
Cheat

Bubble Gum Demo
Codes

Bubble Trubble
Cheat

Buffalo Bills Western Show
Cheat

Bug Bomber
Codes

Buggles
Cheat | Codes

Builderland
Codes

Bump 'n' Burn
Cheat

Bumpy's Arcade Fantasy
Codes

Bundesliga Manager Professional
Cheat|Hint

Bunny Bricks
Cheat

Burntime
Cheat|Hint

C

Cabal
Cheat

Campaign
Hint

Cannonfodder 2
Cheat

Capital Punishment - Click Boom
Cheat

Capone
Cheat

Captain Blood
Cheat

Captain Dynamo
Cheat

Captain Planet
Cheat

Captive
Codes

Car-V-Up
Cheat

Cardiaxx
Cheat

Carlos
Cheat|Codes

Carrier Command
Cheat|Hint

Cash
Cheat

Castle Master
Cheat|Solve

Castlevania 2
Hint

Catabomb Avyss
Cheat

Catch'Em
Codes

Cave Master
Cheat|Codes

Chambers of Shaolin
Cheat|Codes|Hint

Champion Driver
Codes

Champions Manager 93
Hint

Champions of Krynn
Cheat|Hint

Championship Manager 94
Cheat

Chaneques
Solve|Codes

Chaos Engine CD32, The
Codes

Chaos Engine, The
Cheat|Codes|Hint

Chaos Strikes Back - Dungeon Master II
Cheat

Chariots of Wrath
Cheat

Charlie Chimp 1 & 2
Cheat

Charlie Chimp 3
Cheat

Charlie J Cool
Cheat|Codes

Charly
Codes

Chase Headquarter
Cheat

Chase Headquarter II - Criminal Investigation
Cheat

Chip's Challenge
Cheat|Codes

Chop & Drop
Cheat

Chrome
Codes

Chubby Christle
Cheat

Chuck Rock
Cheat

Chuck Rock 2
Cheat

Chuckie Egg 2
Cheat

Civilization - MicroProse
Cheat

CJ Elephant Antics
Cheat

Click Clack
Codes

Clik Clak
Codes

Clockwiser
Codes

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

Clown 'o' Mania
Cheat

Codename Nano
Cheat

Colonels Bequest
Hint

Colonial Conquest
Hint

Colonization
Cheat

Color 'n' Mind
Codes

Colorix
Cheat

Comanche
Cheat|Hint

Command HQ
Hint

Commander Keen
Cheat

Conan the Cimmerian
Cheat

Conquestador
Cheat

Continental Circus
Cheat

Cool Croc Twins
Codes

Cool Spot
Cheat

Corruption
Hint

Cosmic Pirate
Cheat

Cover Girl Poker
Cheat

Crack does Pay
Solve

Crack Out
Cheat

Crackdown
Cheat

Crazy Cars
Cheat

Crazy Sue
Cheat

Creatures
Cheat

Crescent Hawks Inception, The
Solve|Hint

Cricket (Robin Smith')
Cheat

Crime Time
Hint

Crime Wave
Hint

Crome
Codes

Cruise for a Corpse
Solve

Crypt, The
Cheat

Crystal Hammer
Cheat

Crystals of Aborea
Cheat

Cubulus
Hint

Curse of Enchantia
Solve

Curse of Ra - Die Rache der Pharaonen
Codes

Curse of the Azure Bonds
Cheat

Cyberman AGA
Codes

Cybernoid
Cheat

Cybernoid II
Cheat

Cyberpunks
Cheat | Codes

Cyberspere
Cheat

CyberTech AGA
Cheat

Cytron
Codes

D

D-Generation
Cheat

Daley Thompson's Olympic Challenge
Cheat

Damned
Cheat | Codes

Danger Doog
Cheat | Codes

Danger Freak
Cheat

Dark Castle
Cheat

Darkman
Cheat

Darkside
Cheat

Datastorm
Cheat

Days of Thunder
Cheat

Deadline
Hint

Death Mask
Codes

Deep Core
Cheat | Codes

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

Defender of the Crown
Cheat

Defender of the Crown II
Cheat | Codes

Deflektor
Cheat

Delarith
Cheat | Codes

Deliverance

Cheat

Deluxe Galaga
Cheat

Deluxe Pacman 1.4
Cheat

Denaris
Cheat

Desert Strike
Codes|Hint

Deuteros
Cheat|Solve

Devious Designs
Codes

Diggers
Cheat

Disposable Hero
Cheat

Dithell in Space
Codes

Dizzy Lizzy
Cheat

Dogs of War
Cheat

Dojo Dan
Cheat

Dominator
Cheat

Dong
Cheat|Hint

Donk
Cheat

Doodleburg
Cheat

Doody
Cheat

Doofus
Codes

Doom

Cheat

Double Dragon
Cheat

Double Dragon 2
Cheat|Hint

Double Dragon 3
Cheat

Dr. Plummet's House of Flux
Cheat

Dragon Breed
Cheat

Dragon Ninja
Cheat

Dragon Spirit
Cheat

Dragon Wars
Cheat|Hint

Dragon's Lair - Single Castle
Cheat

Dragon's Lair II - Time Warp
Cheat

Dragon's Lair III
Cheat

Dragonflight
Codes|Hint

Dragonscape
Cheat

Dragonstone
Codes

Drakkhen
Cheat|Hint

Driller
Cheat

Drivin' Force
Cheat

Drug Blasters
Cheat

DSA - Die Schicksalsklinge

```
Cheat|Hint
DSA 2 - Sternenschweif
    Solve|Hint
Duck Tales
    Hint
Duckula 2
    Cheat
Dungeon Master
    Cheat
Dungeonhero
    Codes
Dungeons of Avalon
    Solve|Hint
Dungeons of Doom
    Cheat
Dynablasters
    Cheat|Codes
Dynamite Dux
    Cheat
Dynasty Wars
    Cheat
Dynatech
    Cheat
Dyter-07
    Cheat
```

1.2 - hilfe -

Einzugebende Texte sind meistens zwischen " und ". Zahlen sind meistens im Dezimalformat. Beginnen sie allerdings mit \$ so sind es Hexadezimalzahlen (meistens bei Dateipositionen).

Zu drückende Tasten sind von < und > eingeschlossen.

<FIRE> meint den Firebutton des Joysticks.

<LEFT MOUSE>, <RIGHT MOUSE>, <BOTH MOUSE> bezeichnet die Maustasten.

<CURSOR UP>, <CURSOR DOWN>, ... steht für die jeweilige Cursortaste.

<BACKSPACE> ist die Taste links neben , <TAB> ist die Taste links neben <Q>.

Alle anderen Tasten sind so benannt, wie auf der Tastatur angegeben.

Die Wörter hinter den Spielnamen bedeuten:

Cheat Tips zum Betrügen

Solve Teilweise oder komplette Lösungen

Codes Level Codes
 Hint Hinweise zum Spiel
 Other Andere Tips
 sind in dem zugehörigen Text enthalten.

1.3 1869

Europakarte: Amerikakarte:

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

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

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

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

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

LISSABON Kauft:
 Bietet: Edelholz 13,50\$
 Wein 3,40\$ Kautschuk 22,20\$
 Kauft: Salpeter 26,00\$

Pflanzenöl 4,40\$ Seide 12,40\$
Zucker 13,20\$ Kohle 9,80\$
Kaffee 19,00\$

PUERTO BELLO

LIVERPOOL (Werft) Bietet:

Bietet: Kaffee 14,40\$
Maschinen 145,20\$ Kauft:
Textilien 13,20\$ Textilien 15,70\$

Kauft:

Baumwolle 5,40\$ RIO DE JANEIRO
Tee 23,30\$ Bietet:
Elfenbein 69,80\$ Kakao 13,50\$
Edelholz 14,20\$ Kohle 5,50\$
Wein 4,00\$ Kauft:
Maschinen 160,10\$

LONDON (Werft) Werkzeug 11,70\$

Bietet:

Werkzeug 96,20\$ SAN FRANZISKO
Maschinen 143,30\$ Bietet:
Kauft: Maschinen 142,10\$
Baumwolle 5,50\$ Werkzeug 94,20\$
Tee 23,30\$ Kauft:
Pflanzenöl 4,20\$ Wein 6,20\$
Früchte 19,60\$ Früchte 19,50\$
Tabak 26,80\$ Kaffee 12,50\$

ODESSA

Bietet:

Pflanzenöl 3,20\$
Kohle 6,30\$

Kauft:

Baumwolle 5,40\$
Gewürz 26,50\$
Zucker 15,10\$
Tee 24,00\$
Edelholz 14,70\$

PORTSAID

Bietet:

Baumwolle 4,80\$

Kauft:

Waffen 79,50\$
Werkzeug 99,30\$

TRiest

Bietet:

Textilien 12,90\$
Werkzeug 94,20\$

Kauft:

Kakao 21,50\$
Tabak 28,50\$
Früchte 17,50\$

TUNIS

Bietet:

Früchte 16,10\$

Kauft:

Waffen 79,50\$
Werkzeug 99,30\$

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

1.4 3d pool

Trickschüße:

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

1.5 3d soccer

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

1.6 4 get it

Folgende Cheatwörter eingeben:

```
OFFTIMER  Zeit Aus
KEEPTIME  Zeit An
SKIPBORD  <J> für Levelskip
KILLTILE  <K> für um höhere Teile zu Killen
INFINITY  <R> für Retries
SHOWPASS  Display für Passwörter
OVALTINE  alle Cheates zu gleich
```

Bei richtiger Eingabe wird "VALID PASSWORD" angezeigt.

1.7 4d sports boxing

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

1.8 a-train

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

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

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

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

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

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

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

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

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

1.9 a.p.b. - tengen

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

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

<FIRE> drücken und alle vorausfahrenden Fahrzeuge werden aufgrund

der Sirene Platz machen.

1.10 aaargh

Zu Beginn jedes Screens siehst Du verschiedene Gebäude, die Du mit Feuer angreifen und dann treffen mußt. So fallen diese einiges schneller um. Wenn Du nämlich ein Haus zusammenschlägst erhältst Du zwar immer ein Ei, mußt aber auch darum kämpfen. Schlägst Du dabei immer nur gerade nach vorne, so gewinnst Du immer. Ist Dein Gegner erst einmal drei- oder viermal umgefallen, bleibt er dann liegen. Außerdem solltest Du immer weiterfressen. Denn auch wenn Deine Anzeige voll zu sein scheint geht Deine Energie trotzdem weiter nach oben.

1.11 abandoned places

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

1.12 ace - the space case

Die Cheat-Passwörter der Demo-Version:

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

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

Voll-Version

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

1.13 ace of the pacific

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

1.14 action cat

Level Codes:

HELLGATE
SECRET
HERO

Spezial-Paßwörter (<F2> nach einem Paßwort um das nächste einzugeben):

7LIVES unendliche Leben
ZIPZAP stärkste Waffe
SUPERCAT Keine Kollisionsabfrage mehr
POWER ME Mehr Extrawaffen

1.15 action fighter

In den Highscores mit "Z BACK DOOR" oder "Z0 BACK DOOR" eintragen für unendlich Leben. (Vielleicht auch ohne Leerzeichen!)

1.16 actraiser

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

1.17 The Addam's Family

Level Codes:

1 1ZIKS oder VLHC1
2 &ZHKS VDJ15
3 8DK9X ?ZH9R
4 ?DY9M
5 VLZ13 1ZYKF
6 VDH9c &ZK98

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

Nützliche Codes:

First power-up: &1#1#
Second power-up: ?1S1M
Third power-up: BLSRS
Pugsley: V121B
Wednesday: VD2RL
Granny: V&YKW
Fester: VL#R4

Hier ein paar recht nützliche Paßwörter:

&1Y1M ein weiteres Energieherz
?1J14 das zweite Zusatzherz
?ZR1K WEDNESDAY, die Tochter ist somit befreit
VZ#K# PUGSLEY, der Sohn ist auch frei
VGJ1Y Onkel FESTER ist frei
VLKKV OMA hat ebenfalls die Freiheit erreicht

1.18 advanced ski simulator

Gib als einen der Spielernamen "GUMMI#" ein. Das "#" kann man mit einer Zahl zwischen 1 und 6 ersetzen. Wenn man nun ein Einzelspiel oder eines zu zweit startet, beginnt man gleich in dem angegebenen Level (1 bis 6)

1.19 The Adventure of Norris

<HELP> bringt unendlich Leben.

1.20 The Adventure of Robin Hood

Als erstes sollte man sich um seine Fähigkeiten als Bogenschütze kümmern und an der Zielscheibe üben, danach ein Gespräch mit dem Eremiten im Nordwesten führen, von dem man neben Tips beim ersten Besuch auch ein nützliches Utensil erhält. Nun macht man sich daran, seinen Mannschaft zusammenzustellen. Man braucht sie zwar nicht unbedingt, sie kann aber durchaus praktisch sein, wenn man sich mit den Nordmannen prügelt. Zwar gibt der Eremit als ersten Hinweis den auf Little John, den man in Südosten findet und dessen Mitarbeit man recht einfach gewinnt. Wenn man ihn allerdings sofort aufsucht, so kann es passieren, daß man auf Will Scarlet und damit auf ein weiteres Hilfsmittel verzichten muß. Dieser wird nämlich von den Wachen beim Wildern erwischt und endet am Galgen, wenn Robin ihn nicht rechtzeitig rettet. Daher sollte man sich zu Anfang besser in der Nähe des Schlosses aufhalten, denn sonst könnte der Weg zu lang sein. Die Zeit kann man dazu verwenden, schon mal etwas Bargeld zusammenzuräubern. Mit diesem Geld kann man sich auf alle Fälle die Gunst der Bevölkerung durch Spenden erkaufen, wahrscheinlich gewinnt man mit der Übergabe einer entsprechend großen Summe an ihn

auch die Hilfe von Fiar Tuck. Folgende Geldquellen wurden ausfindig gemacht : Zum einen kann man Lady Marian um vier Goldstücke erleichtern, was man allerdings nicht zu oft tun sollte, denn wenn man sie ohne Barschaft antrifft, wird sie dummerweise automatisch gemeuchelt. Den gleichen Betrag erhält man, wenn man einen feigen Händler außerhalb der Stadt stellt. (Die mutigen, die die Flucht ergreifen, sind wertlos, da man sie nicht erwischt.) In der Stadt baut von Zeit zu Zeit ein Händler seinen Gabentisch rechts neben dem Schloß auf, bei ihm kommt man sehr einfach an fünf Goldstücke, geht allerdings auch das erhöhte Risiko einer Festnahme ein. Den Barden kann man notfalls auch noch um eine Münze erleichtern. Das Geld ist den Armen zu geben, was sich recht positiv aufs Image auswirkt. Gleiches gilt, wenn man einige der Wächter meuchelt, was tunlichst am Stadtrand geschehen sollte, damit man einen Fluchtweg offen hat. Sobald man sich einigermaßen von einen Schurken in einen Helden gewandelt hat, kann man sich an Lady Marian heranmachen. Nachdem man sie dreimal angesprochen hat, steht sie voll hinter Robin und spendiert einen goldenen Ring. Ab diesem Punkt ist das Happy End schon fast perfekt, man muß nur noch den Sheriff erledigen. Dies sollte möglichst innerhalb der Schloßmauern geschehen, praktisch wäre es, wenn möglichst wenig Wachen, dafür aber ein oder zwei eigene Leute in der Nähe sind. Ein Patentrezept hierfür gibt es leider nicht, hier hilft mehr Glück als Verstand. Und noch ein kleiner technischer Tip, mit dem sich das lästige Löschen des letzten Spielstands beim Ableben des Helden austricksen läßt: Nach jedem signifikanten Fortschritt sollte man das Spiel mit F1 abspeichern und beenden. Der Spielstand steht nun in der Datei STATUS.DTA, von der man mit COPY STATUS.DTA STATUS.ALT eine Sicherheitscopy erstellt. Mit COPY STATUS.ALT STATUS.DAT kann man diesen Spielstand im Fall des Falles wiederherstellen.

1.21 after the war

Drücke

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

<ALT> + <M> + <1> Levelskip

Level Codes:

2 101069

1.22 afterburner

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

<G> extra missiles

<T> weniger missiles

<>> ein Level mehr

<<< ein Level weniger

<N> ein Leben mehr

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

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

1.23 agony

Im Titelbild "FANTASY" eingeben, für folgende Tastenbelegung:

```
<F1>    Alle Extras
<F2>    Schwert oben
        (2 mal drücken - Zauberkraft regenerieren ?)
<F3>    Schwert unten
        (Schußstärke ?)
<F4>    Extraleben
<RETURN> ein Level weiter
```

1.24 aladdin

Folgende Joystickkombination sollte man einmal ausprobieren:

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

V,H,L,R,F,H,V,R,L,F,H,R,F,R,H,F,V,V,F,H,V,H,F

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

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

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

1.25 alcatraz

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

1.26 alfred chicken

Wenn ihr dazu den Level-Auswahl-Cheat haben wollt, so tippt einfach "HELPMARK" ein. Nun könnt ihr mit <1> bis <9> und <A> oder den jeweiligen Level eurer Wünsche anwählen.

1.27 alien

Level Codes:

```
272H "APC RESCUE"
1106D "OPROOM DEFENSE"
2361F "AIRDUCT MAZE"
7140E "NEWT RESCUE"
7163H "QUEENS BATTLE"
```

1.28 alien 3

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

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

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

1.29 alien breed

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

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

Es gibt auch noch ein paar Lacher:

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

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

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


```

2 XXDFA
4 RTHAA
6 LAEEA
8 UYTTA
10 PPEAB

```

1.30 alien breed - tower assault - team 17

One Player Mode:

```

Civilian:  EEBBLGDAHDCAAEEH
Engineering Deck: FKASMCEADDCAAADG
Main:      LABCLCECSDCAAADJ
Military:  EPAIKCECKDCAAADF
Science:   JGAALCDANDCAAEEA
Storage:   EJAGLKDAGDCAAADC

```

Man gebe als Level-Password dieses ein: "POIUYTREWQ654321".
Nun kann man folgende, nette Sachen machen:

```

<HELP>  ?
<L> +1 Leben
<M> Karte (Funktioniert nicht überall)
<1> different starting position
<2> "
<3> "
<F1> Weapon types
<F2> "
<F3> "
<F4> "
<F5> "
<F6> ?
<F7> ?
<F9> Man kann nun durch Wände gehen.

```

```

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

```

Code-Schlüssel: ZXCC L UVWK P uvwk YY

```

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

```

Die Kleinbuchstaben u,v,w und k beinhalten die Codes für Player 2.

Verwendet werden 16 Buchstaben: ABCD EFGH IJKL MNPS.

Mit zunehmender Zahl an Lives, Keys, Credits und Waffen wachsen die Buchstaben-

werte der vorderen Codes an: A --> B --> ... --> M --> N --> P --> S
 Gleichzeitig nehmen die Buchstabenwerte des YY-Codeteils ab:
 S --> P --> N --> M --> ... --> B --> A

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

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

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

Level Codes:

ENGINEERING TOWER Code	Lives	Ammo	Keys	Credits	Weapons
Engineering Level 1 FKBSSSSSSDCAAASA	7	5	15	31.000	- all -
FKHNSDESDCAAABL	7	5	15	125.000	MP3,L1,RFL3
FKBNSDEASDCAAACE	7	5	15	29.000	MP3,L1
Outdoor Sector 4 FJ		SB			
Engineering Level 1 FKBSSSSSSDCAAASA	7	5	15	31.000	- all -
Level 2 FL		PS			
Level 3 FM		PP			
Level 4 FN		PN			
SCIENCE TOWER					
Science Level 2 JGBSSSSSSDCAAASA	7	5	15	31.000	- all -
JGHGSSESDCAAABD	7	5	15	118.000	MP3,L1,RFL3,P3
JGCJSDEASDCAAACH	7	5	15	41.000	MP3,L1
Outdoor Sector 3 JE		SC			
Level 1 JF		SB			
Science Level 2 JGBSSSSSSDCAAASA	7	5	15	31.000	- all -
Level 3 JH		PS			
Level 4 JI		PP			
Outdoor Sector 4 JJ		PN			
CIVILIAN TOWER					
Civilian Level 3 EEHBSSSSSDCAAAC	7	5	15	113.000	- all -
EEHBSDAASDCAAADF	7	5	15	113.000	MP3
Crash Landing Site EB		AF			
Level 1 EC		AE			
Level 2 ED		AD			
Civilian Level 3 EEHBSSSSSDCAAAC	7	5	15	113.000	- all -

Level 4 EF AB

SECURITY TOWER

Security Level 3 FCBSSSSSSDCAAASI 7 5 15 31.000 - all -
 FCDBSDEASDCAAADG 7 5 15 49.000 MP3,L1

Level 1 FA SK

Level 2 FB SJ

Security Level 3 FCBSSSSSSDCAAASI 7 5 15 31.000 - all -
 Level 4 FD SH

STORES TOWER

Stores Level 3 EJDSSSSSSDCAAASA 7 5 15 63.000 - all -
 EJDCSDAASDCAAADD 7 5 15 50.000 MP3

Outdoor Sector 2 EG SD

Level 1 EH SC

Level 2 EI SB

Stores Level 3 EJDSSSSSSDCAAASA 7 5 15 63.000 - all -
 Level 4 EK PS

MILITARY TOWER

Military Level 3 EPDSSSSSSDCAAAPK 7 5 15 63.000 - all -
 EPASSDESDCAAABJ 7 5 15 15.000 MP3,L1,RFL3
 EPAFSDAMSDCAAACB 7 5 15 5.000 MP3,Flame3

Outdoor Sector 3 EL PP

Level 1 EM PN

Level 2 EN PM

Military Level 3 EPDSSSSSSDCAAAPK 7 5 15 63.000 - all -
 Level 4 ES PH

Military Level 3 IPIASSSSSDCAAASD 7 5 15 128.000 - all -
 IPCBSDADSDCAAACI 7 5 15 33.000 MP3,RFL3

MAIN TOWER

Main Tower Level 1 (Zugang über Science Level 4)

Main Tower Level 2 LAIJSSSSSDCAAASG 7 5 15 137.000 - all -
 LACJSDADSDCAAACM 7 5 15 41.000 MP3,RFL3
 LAAPSDAISDCAAACD 7 5 15 14.000 MP3,Flame2

Main Tower Level 3 LBIJSSSSSDCAAASF 7 5 15 137.000 - all -

Main Tower Level 4 HCIJSSSSSDCAAASI 7 5 15 137.000 - all -
 HCBPSLADSDCAAACB 7 5 15 30.000 MP3,RFL3,P2
 HCAPSDADSDCAAACK 7 5 15 14.000 MP3,RFL3

Level 2 HA SK

Level 3 HB SJ

Main Tower Level 4 HCIJSSSSSDCAAASI 7 5 15 137.000 - all -
 Level 5 HD SH

Level 6 HE SG

Level 7 HF SF

2 Player Level Codes:

Level 1 Player 2 Player

Crash Landing Site EBHB S SSSS D CAAA AF --> EBHB S SSSS S DAAA SF
 Engeneering Level 1 FKBS S SSSS D CAAA SA --> FKBS S SSSS S DAAA PA
 Security Level 1 FABS S SSSS D CAAA SK --> FABS S SSSS S DAAA PK

Bewaffung im SD-Code: Player 1: -all-
 Player 2: MP3; keine Keys

Einfacher wird die Umrechnung in den -SD-Code wenn man die 1- und 2-Spieler-Level direkt vergleicht:

Crash Landing Site	Engeneering Level 1	Security Level 1
EBHB S SSSS D CAAA AF	FKBS S SSSS D CAAA SA	FABS S SSSS D CAAA SK
EBHB S SSSS S DAAA SF	FKBS S SSSS S DAAA PA	FABS S SSSS S DAAA PK
^	^	^

Verändere Position 10 und 11 nach -S D-, laß Position 16 stehen und verändere Position 15 durch Herunterzählen eines Code-Buchstabens.

Level 1 Player 2 Player

Science Level 1 JFBS S SSSS D CAAA SB --> JFBS S SSSS S DAAA PB
 Stores Level 1 EHDS S SSSS D CAAA SC --> EHDS S SSSS S DAAA PC
 Military Level 1 EMDS S SSSS D CAAA PN --> EMDS S SSSS S DAAA NN
 Main Tower Level 2 LAIJ S SSSS D CAAA SG --> LAIJ S SSSS S DAAA PG

Um den zweiten Spieler voll zu bewaffnen und mit 15 Keys auszustatten, muß auch der DAAA-Codeteil nach SSSS konvertiert werden:

For example: Science Level 1
 D CAAA SB
 JFBS S SSSS S DAAA PB
 DSAA MS
 DSSA LN
 SSSA KP
 SSSS JM = JFBS S SSSS S SSSS JM

Wer letztendlich direkt vom 1-Player-DCAAA-Code zum entsprechenden 2-Player-SSSSS-Code gelangen will, muß im YY-Endcode 85 Buchstaben zurückzählen.

```

D C A A A
| 15 Schritte
S C A A A
| 16 Schritte
S S A A A
| 18 Schritte
S S S A A
| 18 Schritte
S S S S A
| 18 Schritte
S S S S S -----
85 Schritte

```

```

Level      1 Player      2 Player
Crash Landing Site EBHB S SSSS D CAAA AF --> EBHB S SSSS S SSSS LA
SS = 6 Schritte (+16)
PS = 22 Schritte (+16)
NS = 38 Schritte (+16)
MS = 54 Schritte (+16)
LS = 70 Schritte (+16)
LA = 85 Schritte (+15)

```

Letztendlich ist aber auch ein DAAA-Code sehr reizvoll, wenn ein Spieler dem anderen Deckung geben muß, bis auch dieser sich mit Waffen und Keys engedeckt hat.

Ausführliche Beispiele des Code-Aufbaus:

Code	Lives	Amor	Keys	Credits	Weapons
Lives:	J	L	1	5	1 15.000 MP1, L1
K	K	2	5	1	15.000 MP1, L1
L	J	3	5	1	15.000 MP1, L1
M	I	4	5	1	15.000 MP1, L1
FKASNCEABDCAAADH		5	5	1	15.000 MP1, L1
P	F	6	5	1	15.000 MP1, L1
S	C	7	5	1	15.000 MP1, L1
Keys:	FKASNCEABDCAAADH		5	5	1 15.000 MP1, L1
C	G	5	5	2	15.000 MP1, L1
D	F	5	5	3	15.000 MP1, L1
F	D	5	5	5	15.000 MP1, L1
I	A	5	5	8	15.000 MP1, L1
M	CM	5	5	12	15.000 MP1, L1
S	CJ	5	5	15	15.000 MP1, L1
Keys:	EPANSDEEDNDCAAACD		7	5	13 13.000 MP3, L1, RFL3
P	CB	7	5	14	13.000 MP3, L1, RFL3
S	BP	7	5	15	13.000 MP3, L1, RFL3
Credits:	FKBDMDEAEDCAAAC		4	5	4 19.000 MP3, L1
E	EB	4	5	4	20.000 MP3, L1
G	DS	4	5	4	22.000 MP3, L1
Credits:	FKBDNDEANDCAAADI		5	5	13 19.000 MP3, L1
G	F	5	5	13	22.000 MP3, L1
J	C	5	5	13	25.000 MP3, L1
L	A	5	5	13	27.000 MP3, L1
M	CS	5	5	13	28.000 MP3, L1
FKBNNDEANDCAAACP		5	5	13	29.000 MP3, L1
Panzer:	D	N	7	5	15 43.000 - all -,P0
IPCLSHSSSDCAAASJ		7	5	15	43.000 - all -,P1
L	F	7	5	15	43.000 - all -,P2
S	PP	7	5	15	43.000 - all -,P3
Weapons:	EEHBSDAASDCAAADF		7	5	15 113.000 MP3
SAA	CG	7	5	15	113.000 MP3,P3
SAS	BE	7	5	15	113.000 MP3,Flame3,RFL3,P3
SSA	BE	7	5	15	113.000 MP3,L3,Mis3,P3
SSS	AC	7	5	15	113.000 - all -

1.31 alien breed 2

Level Codes:

```
2 353828 10 193831
3 108383 11 090921
4 370101 12 309383
5 982822 13 101221
6 847464 14 103992
7 737373 15 998112
8 928112 16 125332
9 287364 17 091233
```

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

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

1.32 alien breed 2 cd³²

Level Codes:

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

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

1.33 alien breed 3d

Level Codes:

```
2 - Storage Bay KMMFAIFNFHFNFFFF
3 - Sewer Network ECOMBCFLNPPNFFFF
```

Weitere Tips zum Spiel:

- Bleibt immer nah bei einer Wand. Auf diese Weise habt Ihr wenigstens eine Seite frei und könnt nicht unfair attackiert werden. Wagt Euch erst dann in die Mitte eines großen Raumes, wenn Ihr sicher seid, daß alle Aliens vernichtet sind und Euch keines mehr aus dem Hinterhalt angreifen kann.
- Sammelt nie unnötig viel Erste-Hilfe-Packs auf. Lieber mit einer zu dreiviertel gefüllter Energieleiste losziehen, als vollzutanken und nachher keine Reserven mehr zu haben. Es ist allemal besser, durch den kompletten Level zum Medipack zurückzulaufen als plötzlich ohne Energie dazustehen. Dasselbe gilt auch für Waffen.
- Sobald Ihr die Schrotflinte (1.Level/Wasserbecken) aufgesammelt habt,

solltet ihr nur noch mit Ihr rumballern. Die aggressiven Killerköter strecken schon nach einem Schuß alle viere von sich. Nachteil der Schrotflinte: Nach jedem Schuß wird nachgeladen - das kostet Zeit und bringt Euch in haarige Situationen wenn Ihr gerade ein Rudel Aliens bearbeitet.

- Wenn Ihr ein Alien in der Nähe eines Treibstofftanks entdeckt - sofort den Tank beschießen. Meist genügt ein Treffer, und die Explosion befördert jedes noch so biestige Vieh sofort ins Jenseits.
- Tanks auf alle Fälle in die Luft jagen, damit sie Euch nicht noch zum Verhängnis werden, wenn Ihr zufällig in der Nähe steht und abdrückt.. Abstand zu vollen Tanks ist ein Muß, eine Explosion in unmittelbarer Nähe und Ihr könnt Abschied vom Ballern nehmen.
- Ballert niemals mit dem Granatwerfer herum, wenn Ihr dicht vor einer Wand steht - die Nebenwirkungen sind fatal...
- Stürmt niemals in einen Raum, den Ihr noch nicht von Aliens bereinigt habt. Wer in diesem Spiel den Kamikaze raushängen läßt, kann sich vom Erfolg eh verabschieden...

1.34 alien breed special edition 92 - team 17

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

1.35 alien dash 2

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

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

Level 2: Wer sich schon immer gewundert hat, warum das Tor, daß zum Levelende führt, sich nicht öffnen läßt, der sollte im Spiel auf 2 nebeneinander liegenden Sterne achten. Schießt zuerst auf den rechten Stern mit normalen Schuß. Es wird eine Brücke erscheinen. Schießt dann auf den linken Stern. Dieser gibt Extra Cash frei. Setzt nun das Spiel fort. Später muß dann, wenn alle Gegner erledigt sind, noch mal zu der Stelle mit den 2 Sternen gegangen werden. Schießt auf den rechten und den linken und einer wird Dir

einen Key zum Verlassen des Levels geben.

1.36 alien space

Level Codes:

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

1.37 alien storm

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

1.38 alien world

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

1.39 amazing spiderman

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

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

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

1.40 amazon

Während des Spiels sollte man Jason über die Tastatur steuern, da dies wesentlich einfacher und präziser ist, als über die Maussteuerung. Zudem ist es an manchen Stellen auch unmöglich, Jason nur über die Maussteuerung zu bewegen.

Kapitel 1:

Zuerst begibt sich Jason ins Laborgebäude. Hier betritt er seinen Raum (erste Tür), wo er den Anrufbeantworter abhört. Nun öffnet man den Schrank und nimmt sich die Flasche mit dem Alkohol. Anschließend holt sich Jason die Ratte aus dem Käfig und benutzt sie nach Verlassen des Raumes sofort mit der Sekretärin. Nachdem sich diese aus dem Staub gemacht hat, öffnet man das kleine Schränkchen an der Wand und nimmt sich zwei Schlüssel (unten links und unten mitte). Nun betritt man Allen's Labor (2.Tür). Hier zieht Jason den Wurf Pfeil aus der Wand. Jetzt liest man sich die beiden herumliegenden Bücher durch, bevor man den Raum wieder verläßt. Jason betritt nun den Raum ganz links am Ende des ganges, wo ihn der Boss über das Verschwinden seines Bruders aufklärt. Man findet sich Zuhause wieder. Jason öffnet das Paket mit den Brieföffner und nimmt sich den Brief.

Kapitel 2:

Neben dem Brief liegt noch ein Schlüssel, der ebenfalls eingesteckt wird. In Allen's Büro benutzt man nun den Cabinet Key mit dem Schreibtisch, in dem man ein Tonband findet. Mit dem Display Case Key öffnet Jason den Glasschrank und nimmt sich das kleine blaue Fläschchen. Über den Schrank hängt ein Blasrohr, das man ebenfalls mitnimmt. Nun betritt man wieder Jason's Labor. Hier mixt man den Inhalt des blauen Fläschchen mit dem Alkohol. Das Resultat wird auf dem Brenner grün gebrutzelt. In die grüne Mixtur tunkt man nun den Dart ein. Auf dem Parkplatz öffnet Jason den Kofferraum des grünen Wagens mit dem grünen Schlüsselbund und schnappt sich die Zange und das Brecheisen. Jetzt fährt man mit dem Auto zurück nach Hause. Hier bemerkt Jason einen Ring, den er sich sofort schnappt. Zusätzlich spielt man das Tonband aus Allen's Labor auf dem Rekorder ab und notiert sich die Kombination. Jetzt geht man zurück ins Laborgebäude, wo man durch die große Tür links neben der Maschine geht. Hier klettert man rasch den Baumstamm hoch, wo man mit dem Blasrohr den Dart-Pfeil auf dem Wachmann schießt (vorher Pfeil mit Blasrohr benutzen). Bevor jetzt der Bär kommt, trennt man die Kette am Mülleimer mit der Zange durch und nimmt sich den Schlüssel neben dem Kleidungsstück. Dieser Schlüssel paßt ins Schloß der braunen Tür im oberen Teil des Bildschirms, die uns dann den Weg in die Höhle freigibt.

Kapitel 3:

Kaum hat Jason den Raum betreten, verläßt er ihn auch wieder, um sich die Mülltonne zu nehmen. Mit ihr betritt er den Raum wieder und ist so auch schon den lästigen Roboter los. Man betätigt den roten Schalter und benutzt das Brecheisen mit der Schublade rechts unten. Den darin befindlichen Kompaß, die Karte und den Mikrofilm nehmen wir natürlich mit. Zurück in Allen's Labor öffnet man den Safe hinter der Dartscheibe mit der Kombination und nimmt sich das Geld. Mit dem Kleiderbügel im Gang kann man das blaue Auto auf dem Parkplatz knacken, woraufhin man dort das Licht einschaltet. Zurück im Labor erzählt man dies der Person, die das Mikrofilm-Lesegerät bewacht. Diese ist man dann auch sehr schnell los. Nachdem Jason den Mikrofilm mit dem Lesegerät benutzt (und natürlich auch mal kurz durchgelesen hat) kann er mit dem Auto zum Flughafen fahren, wo ihn ein Flugzeug nach Cuzco bringt.

Kapitel 4:

In Cuzco öffnet Jason die Tür des LKWs und hebt die runtergefallene Zigarettenschachtel auf. Auf dem LKW befindet sich außerdem noch ein

Kanister, den man natürlich auch mitnimmt. Bevor man jetzt zum Ticketschalter geht, klaut man vom Fahrrad noch schnell die Luftpumpe. An dem Ticketschalter gibt man dem Beamten ein bißchen Geld, woraufhin er Jason eine rote Mitgliedskarte überreicht. Man gibt diese in der Bar den Barkeeper und spricht dann die Piloten an. Einer erklärt sich dann bereit, Jason nach Rio Blanco zu fliegen. Kaum in den Flugzeug, möchte der Pilot auch schon, daß wir mal eben raushüpfen.

Kapitel 5:

Da ein Sprung aus einem fliegenden Flugzeug nicht gerade gesundheitsfördernd ist, öffnet Jason den Hühnerkäfig (warten bis der Pilot I'm waiting sagt). Die Hühner können ihn dann dazu überreden, für uns aus dem Flugzeug zu springen. Jedoch ergibt sich jetzt ein neues Problem: Das Flugzeug stürzt ab. Jason befestigt den herumliegenden Fallschirm am Türgriff und betritt das Cockpit. Um eine Bruchlandung hinzulegen, zieht man am linken Steuerrad, am mittleren Hebel und an dem Schalter rechts neben den linken Steuerrad. Nach der Bruchlandung schiebt man die Kiste beiseite und öffnet die darunterliegende. Das darin befindliche Gummiboot bläst Jason mit der Luftpumpe auf. Damit kann man nun das sinkende Flugzeug verlassen.

Kapitel 6:

Zuerst klaut man etwas Pfeffer vom Wagen, der ungefähr in der Mitte des Bildschirm steht. Jetzt betritt man das Lokal. Hier muß man aufpassen, denn jedesmal, wenn man hier etwas unerlaubtes macht (Z.B. etwas klaut), darf die Frau am Tresen nicht zusehen. Bevor man hier zuschlägt, redet man erst ein paar Worte mit ihr, verläßt kurz das Lokal, betritt es dann aber sofort wieder. Jetzt sind die zwei Männer am Tisch verschwunden, haben aber ein nettes Trinkgeld hinterlassen. Zusätzlich nimmt man sich von dem übriggebliebenen Essen ein bißchen Käse. Auf dem 2. Tisch liegt ein Feuerzeug, das Jason ebenfalls einsteckt. Jetzt mischt man den Pfeffer unter das Essen (vorher mit dem auf dem Thresen liegenden Messer kleinhacken). Dieses Messer wird im weiteren Verlauf des Spiels noch sehr nützlich sein. Nach dem kleinen Anfall der Person, die uns den Weg ins Hotel versperrt hat, können wir es endlich betreten. Zuerst benutzt man das Geld mit dem Telefon, hebt den Hörer ab und wählt die Nummer. Nachdem es dreimal geläutet hat, hängt man wieder ein. Jetzt legt man den Käse in die Mausefalle und nimmt sich das Geld aus dem Mauseloch. Zurück im Lokal begegnen wir Maya. Ihr geben wir auf ihre Fragen folgende Antworten: 1952,3 sisters and 1 brother, Wild Women. Jetzt verläßt Jason das Lokal und kauft bei dem Händler die Munition, den Spaten, das Fischnetz und die giftige Wurzel. Jason leht die Leiter, die am Lokal steht, an die Hotelwand und stüßt das Schild mit dem Stock (liegt am Ufer) an. Von der Person, die eben zuvor Schläge erhalten hat, bekommt Jason zur Belohnung einen Klumpen Gold. Nun kann man sich zu Maya ins Kanu gesellen und lospaddeln.

Kapitel 7:

Während uns Allen Feuerschutz gibt, bauen wir mit Hilfe der Metallplatte und dem Holzhaufen eine Barrikade. Nun versorgt man Allen mit neuer Munition. Maya benutzt nun die vom Baum herunterhängende Schlingpflanze mit der Brücke, die Jason nun überqueren kann. Allen jedoch schafft das nicht so ganz.

Kapitel 8:

Damit uns der Kapitän auch mitnimmt, geben wir ihm die Zigaretten und zusätzlich noch den Klumpen Gold. Dafür schmeißt er uns auch später über

Bord, behält dummerweise aber Maya bei sich. Am Ufer wartet Jason, bis der Wachmann vorbei ist, und nimmt ein Schilfrohr von der anderen Seite, bevor er das Wasser mit der Wurzel vergiftet. Jetzt kann er ungestört zum Schiff schwimmen. Hier wartet man erneut die Patrouille ab, und klettert dann aufs Schiff. Hier muß man immer aufpassen, daß man nicht zufällig der Wache begegnet. Ungefähr in der Mitte des Schiffes öffnet man die Kiste und nimmt sich die Harpune. Diese legt man in die Vorrichtung am Rumpf des Schiffes ein (vorher muß diese aber noch gedreht werden).

Bevor der Wachmann kommt, muß man noch eine Kiste wegschieben, damit die Schußlinie frei ist. Kommt er jetzt in Schußweite, schießt man ihn über Bord. An der ersten Kajüte kann man durchs Bullauge ins Schiff sehen. Jason nimmt sich den herumliegenden Schlüssel mit der Angelrute und öffnet damit die Tür zur zweiten Kajüte, die er dann betritt. Jason verbarrikadiert jetzt die Tür und bastelt sich aus der Flasche im Wandschrank, aus dem Tuch und aus dem Feuerzeug einen Molotow-Cocktail, den er aus dem Bullauge wirft. Durch das Feuer wird der Kapitän abgelenkt und wir können das Schiff fluchtartig verlassen. Jason und Maya sind nun bei einem Eingeborenenstamm zu Besuch. Um den Eingeborenen zu beweisen, daß wir im Guten kommen, muß Jason zuerst die Feuerwerkskörper ins Feuer werfen (dieser befindet sich in der vorbeischwimmenden Kiste, die mit dem Netz eingefangen werden muß). Die Eingeborenen geben sich aber noch nicht zufrieden. Sie wollen das wir das kleine Kind heilen. Kein Problem: Man benutzt den Wurm unter dem Stein mit der Angel und fängt damit den Fisch. Der kommt in den Suppentopf. Jetzt nimmt man sich die Pflanze am linken Bildschirmrand. Die kommt auch in die Suppe. Zu guter Letzt kommt noch etwas Wasser aus dem Kanister hinzu. Jason nimmt sich jetzt den Suppenlöffel aus dem Zelt, und gibt den Jungen etwas von der Suppe.

Kapitel 9:

Jetzt gehts mit dem Kanu weiter. An der ersten Abzweigung nimmt man den unteren Weg. An der nächsten und übernächsten jeweils den oberen. An der letzten Abzweigung schlägt man am besten wieder den unteren Weg ein. Am Ziel angekommen, gibt Jason dem alten Mann den Kompaß und die Karte - und schon gehts weiter in den Dschungel. Jason legt nun die Holzplanke auf den Stein und katapultiert Maya nach oben (Maya muß sich hierfür auf den linken Teil der Planke stellen und Jason springt dann vom Baumstumpf auf den rechten Teil). Anschließend kann Maya den Baum über die Schlingpflanze erklimmen. Oben angekommen schwingt sie sich auf die andere Seite und wirft Jason das Seil zu, woran er hochklettern kann. Nun zieht Jason Maya im Korb nach oben, woraufhin sie das Baumhaus betritt.

Kapitel 10:

Zu Beginn nimmt sich Maya den Schlüssel vom Skelett am Fenster (Brust) und öffnet damit die Truhe. Die Pergamentrolle nimmt sie dann an sich. Mit der Machete hackt sie am rechten Bildschirmrand ein Skelett frei, welchen sie auch sofort die Brustplatte abnimmt. Dort befindet sich ein grüner Edelstein, den Maya ebenfalls einsteckt. Jetzt fahren Jason und Maya mit dem Kanu weiter (oben, unten, unten, oben).

Kapitel 11:

Zuerst nimmt man sich die Kette (in der Nähe des toten am oberen Zelt), dann den Schlüssel (in der Hand des Toten links vom oberen Zelt). In der Kiste zwischen den beiden unteren Zelten findet Jason einen

Geigerzähler, womit er auch sofort fleißig auf die Suche geht. Am stärksten schlägt dieser am Busch des oberen linken Baumes aus, wo Jason auch schon bald eine Pfeilspitze findet. Dann tankt Jason den Jeep mit dem Kanister aus dem oberen Zelt auf (Tankdeckel nicht vergessen; liegt in der Nähe). Jetzt startet man den Jeep mit dem Schlüssel. Die Seilwinde legt man zum Baumstamm, wo sie mit der Kette befestigt wird. Nun betätigt man den Hebel an der Seilwinde und zieht den Stamm hoch. Unter der Ecke des Tuches befindet sich eine Kiste mit Dynamit, das Jason natürlich mitnimmt. Weiter geht die Reise mit dem Kanu (oben, oben, unten, oben). Am Ziel angekommen, fallen Jason und Maya einen Wasserfall hinunter. Am anderen Morgen wird Maya angeschossen und verschwindet unter dem Wasserfall. Jason folgt ihr.

Kapitel 12:

Unter dem Wasserfall schiebt Jason den Ast zur Seite, woraufhin einen Geheimtür erscheint. Um sie zu öffnen, muß die Pfeilspitze mit der Gravur benutzt werden. Nachdem der Geheimgang betreten wird, sucht man am besten hinter dem zweiten Pfeiler Schutz, denn hier ist man auch vor den Schüssen der Verfolger sicher. Wenn diese die Bogenschützen niedergeschossen haben, legen wir eine gezündete Sprengladung an den zweiten Pfeiler und verschwinden (dies bekommt den Verfolgern äußerst schlecht). Da man jedoch für einen Eindringling gehalten wird, werfen einen die Amazonen in die Ameisengrube.

Kapitel 13:

Jetzt sollte man sehr schnell vorgehen. Zuerst schneidet man die herunterhängende Blume mit dem Messer ab, so daß die Flüssigkeit heruntertropft. Jetzt nimmt man den Stab und die Schuhe, wovon aber nur die Senkel übrigbleiben. Jason bastelt sich nun aus Senkel, Stab und Messer eine Waffe. Jetzt schiebt man den Schildkrötenpanzer gegen die Wand und stellt sich darauf. Wenn jetzt die Riesenameise ankommt, wartet man bis sie vor der heruntertropfenden Flüssigkeit getroffen wird. Ist die Ameise abgelenkt, nimmt man sich die Fackel und sticht mit der Waffe auf die Ameise ein. Und danach kann man sich die Endsequenz anschauen.

1.41 ambermoon

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

Lösung:

Nachdem Großvater uns sein Leid geklagt hat, durchstreifen wir das Haus auf der Suche nach Kleidung, Nahrung, Waffen und Fackeln (in der Tonne vorm Keller). Im Untergeschoß schenken uns die Spinnen erste Erfahrungspunkte - zum Dank fackeln wir ihre Netze ab. Das Paßwort WEIN und ein Druck auf den Schalter geben einen Weg nach unten frei. Der Leiter folgend, stellen wir enttäuscht den Einsturz des Gewölbes fest. Davon berichten wir natürlich gleich mal unserem Opi. Er stammelt daraufhin

etwas vom Pferdehändler in Spannenberg - also nix wie hin! In der Stadt schauen wir uns gründlich um und akzeptieren jeden Auftrag, der uns angeboten wird (Freiherr, krankes Mädchen, Weinbecher, Pferdehändler, Diebesmeister). Aus dem Trainingszentrum rekrutieren wir den Kämpfer Egil, Sandra, der Heilerin, verraten wir, daß ihr Kater einst FELIX hieß. Außerdem bieten wir ihr an, nach ihrer Tochter Sabine zu sehen, und erhalten dafür den Burnvile-Schlüssel aus der Truhe im Schlafzimmer. Ohne pause geht es jetzt auf den Friedhof, wo wir dem Gärtner das Handwerk legen. Dem Dieb, der uns als Gegenleistung das Wort SILK verrät, vermachen wir die Brosche. Im Keller der Taverne bestehen wie mit dem eben erfahrenen Paßwort den Test der Diebe mit links. Wer Probleme mit dem örtlichen Brunnen hat 150 Schleudersteine sollen schon Wunder gewirkt haben! Habt Ihr endlich die Spitzhacke entdeckt, geht's flotten Schrittes zurück zu Opi und weiter in den Keller, um den Einsturz zu beseitigen. Danach gilt es noch, 5 Hebel umzulegen und Gigantula zu zeigen, wo der Hammer hängt. Ist Opis Ausrüstung gut verstaut, geht's nach oben. Vater Antonius verpaßt uns hier einen gehörigen Anpfiff, woraufhin wir den Schrank in Opas Zimmer aufschließen. Besonders interessant ist der Eisenring, der wider Erwarten eine ausgezeichnete Rüstung darstellt. Zurück in Spannenberg, erkundigen wir uns bei Vater Antonius nach einer Arznei für das kranke Mädchel und haben somit ratzdidafatz den nächsten Auftrag am Hals. Also auf zum Turm des Alchimisten! Paßwort ist hier VATER ANTONIUS (wer hätt's gedacht!). Wir bitten den Magier Nelvin, Mitglied in unserer schlagkräftigen Truppe zu werden, und klettern anschließend für den Alchimisten in die Krypta (das Heilige Horn wirkt hier Wunder!). Der alte Alchi verkauft uns nun großmütig seine leere Phiolen. Jetzt noch schnell eine Sumpflilie von der Insel im Nordosten des Kontinents geholt, und schon geht's zum Tempel der Gala. Die Sache beginnt hier ziemlich einfach: alle vier Kerzen anzünden. Doch leider wird's dann reichlich knackig: Die Golems sind äußerst zähe Burschen - Schlafsprüche und Heiltränke haben sich als bestes Gegenmittel bewährt. Die hart erkämpften Steine legen wir hier die Gitter, und siehe da: Der Weg ist frei... zu einer weiteren Horde wilder Golems! Im Raum mir den zwei Teleportern wählt man den rechten. Aus dem scheinbar leeren Raum führt eine Illusionswand hinaus. Seid Ihr bei den wandernden Teleportern angelangt, hilft nur Speichern und Ausprobieren. Ist schließlich der richtige Beam-o-mat gefunden, wird die Phiolen gefüllt und der Heiler in Spannenberg aufgesucht. Mit der Medizin im Gepäck retten wir das Mädchen und erhalten von ihr zum Dank den Ring des Sobek (Deinen Charakter anlegen lassen!). Nun auf nach Norden, das Banditenhaus ausräuchern (alle Truhen öffnen!). Die Teleporter im Keller betritt man folgendermaßen: links - rechts - Mitte - rechts. Mit Nagier sollte man auf jeden Fall Frieden schließen! Westlich von Spannenberg stoßen wir auf einen einzelnen Höhleneingang. Genau davor steht eine Tanne, in deren Astloch wir ein dreieckiges Objekt, das in der Höhle als Schlüssel dient, finden. Der nette Sylphe versprechen wir, ihre Schwester aus den Klauen der garstigen Orks zu befreien. Dann schnell noch die Schatztruhe plündern und raus! Nördlich der Sylphenhöhle finden wir die Familiengewölbe der Orks. Der Blutgott heißt übrigens OKNARD. Türen lassen sich durch Berührung öffnen. Nachdem Ihr auf Eurer Reise durch die düstere Orkshöhle auch noch fünf Gongs geschlagen habt, solltet Ihr sehr bald zum Riesen gelangen, den Ihr selbstmurmelnd einen Kopf kürzer macht. Wir schnappen uns besagten Kopf und den Schlüssel, befreien die Sylphe, nehmen sie nicht in die Party auf und kehren wieder heim ins schöne Spannenberg. Dem Freiherrn bringen wir die Amtskette, Nagiers Brief und den Kopf. Der Pferdehändler bekommt die Hufeisen, das Ehepaar die Weinbecher.

Es folgt ein kurzer Ausrüstungs-Check: Unser Abenteuer muß nun den Eisenring sowie den Ring des Sobek tragen, einen Feuerstein besitzen und die Sphäre der Öffnungen, die sich in Nelvins Tasche befindet, sein eigen nennen. Ist alles vorhanden, könnt Ihr getrost Egil und Nelvin entlassen, den leider kann nur der Träger des Sobek-Rings schwimmen! Durch die Furt von Bender geht's daraufhin weiter nach Süden. Der Burnville-Tunnel sollte dabei keine Probleme bereiten (Scimitar nicht vergessen - ist ne geniale Waffe). Also weiter nach Süden in den nächsten Tunnel. Ist auch dieser überstanden, eilen wir ins Torhaus und benutzen die Sphäre der Öffnungen. Im Turm zünden wir die Fackel an und heizen dem Feuerdrachen ordentlich ein. Vor jeder Falle (Pendel oder Speere) in diesem Turm befindet sich eine Geheimtür. Der Schalter hinter der Tür deaktiviert die Falle. Widmen wir uns zunächst der linken Treppe. Über sie erreichen wir Sabine, mit der wir schleunigst zurück und durch das zweite Stockwerk laufen. Sobald wir hier das Licht berühren, erscheint vor unseren Augen ein alter Bekannter, der irgendwie doch sehr einer Katze ähnelt! Auch ihn nehmen wir mit, berühren die restlichen Lichter und stoßen schließlich hinter einer Illusionswand auf eine Flasche Eiswasser. Im vierten Stockwerk befinden sich zwei Räume, die wieder je eine Flasche des guten Eiswassers bergen. In der fünften und letzten Etage findet sich die letzte Flasche Eiswasser, die wir sogleich mit allen anderen in die Mundöffnung im zweiten Stockwerk gießen. Mit einem streng limitierten Lebenslicht hat nun auch Luminor, der sich in der fünften Etage breitmacht, nichts mehr zu lachen.

Mit Hilfe unseres Schlüssels befreien wir Burnvilles Einwohnerschaft und den Werftbesitzer aus Spannenberg. Im Haus der Künstler besuchen wir den Kartographen, krallen uns die Karte, besuchen Dieter, grabschen das Bild und unterhalten uns mit dem Forscher über magische Wörter wie Schnism, Tempus Fugit oder Prinzchen. Jetzt wird noch schnell die Schwimmfähigkeit der gesamten Mannschaft bis auf 95% gebracht, bevor wir wieder nach Spannenberg zurückpaddeln. Nachdem wir Egol und Nelvin aufgesammelt haben, lassen wir uns an der Werft ein Schiff schenken und segeln mit selbigem nach Newlake.

Ein Besuch beim Baron verschafft uns Arbeit. Also ab in die Gruft und mit Shandra ein Schwätzchen gehalten (Stein vom Opa benutzen!). In der Bibliothek finden wir ein Spruchrollenparadies, das Windtor und das Kräuterbuch. Hinter der Geheimtür entdecken wir ein Dämonenschalfrezept. Auf Meras Insel labern wir ein paar Takte mit dem Kater. killen anschließend im Keller den Hexenmeister, dessen Name im übrigen NERA ist, und freuen uns über Ring und Besen. Gemäß unserem Rezept suchen wir nun alle benötigten Kräuter, Pilze und Phiolen zusammen, steigen erneut in den Hexenkeller hinunter, benutzen das Rezept am Kessel und erhalten so den Dämonenschlaf.

Auf der südlich gelegenen Hexeninsel leben ein paar Gnominnen, die uns allerdings keine ernsthaften Probleme bereiten sollten. Dem Gnomenkönig zeigen wir Neras Ring er läßt uns daraufhin bereitwillig seine Schatzkammer plündern. Mit dem Hexenbesen geht's jetzt direkt gen Westen, zu einer Höhle auf der Waldinsel. Der Herr dieser Felsbehausung, ein fieses Monster, versteckt sich in einem Geheimraum im Zentrum. Nach erfolgreicher Bestienvertilgung schappen wir uns das Amulett und bringen es dem Waldhüter im Süden der Insel. Jener wiederum beschert uns dafür einen Stab aus seltenem Xenobil-Holz.

Widmen wir uns nun dem Tempel der Bruderschaft des roten Auges Tarbos. Etwas Dämonenschlaf in die Schale des Urviehs, und das Tierchen fällt in einen tiefen Schlimmer und verschwindet! Um die magischen Wachen zu besiegen, geht am besten wie folgt vor: Valdyn und ein weiterer schneller Charakter werden in die Frontlinie gestellt. Sie springen nur hin und

her, während der Rest von hinten schießt und zaubert, was das Zeug hält! Nachdem wir uns zu S'Orel durchgekämpft haben, gilt es, auch diesen zur Hölle zu schicken, um schließlich den Hangar-Schlüssel einsacken zu können (der Morag Dart ist eine ausgezeichnete Waffe!). Im Hanger klettern wir ins Schiff und studieren eifrig Kires Nachricht: Aha, deshalb die Edelsteine! Also Leinen los und auf nach Illien, der Sadt der Elfen. Fürst Pelani, der uns hier sein Leid klagt, sichern wir als stolze Abenteurer gleich mal unsere Hilfe zu. In der Taverne stöbern wir Leonaria, eine hervorragende Alchimistin, auf, die uns von nun an begleiten sollte. Mit den hoffentlich inzwischen vorhandenen zwölf Windperlen sowie der Perlmittkette suchen wir die Insel der Winde auf und basteln uns gemäß Anleitung eine Windkette und einen Aufbaustab. Eines der Windtore führt uns anschließend, so wir die Windkette benutzen, zu Sansries Insel. Dort erstehen wir in Snakesign einen Schlangenstein und den Topaz, bevor wir dem Tempel der Sansrie einen Besuch abstatten. Nachdem wir den Schlangenstein benutzt und das Labyrinth durchquert haben, können wir mit dem gefundenen Hammer die beiden versteckten Sanduhren disablen - wozu auch immer das gut sein soll! Sansrie verbirgt sich im hintersten mittleren Teleporter des zweiten Stockwerkes. Macht sie fünf Köpfe kürzer, bedient Euch an ihren Schätzen, und fliegt zurück nach Illien. Sobald wir Pelani das Blut überreichen, händigt er uns die Flöte des Hawkmoons, das beste Transportmittel, aus! Mit der Transporttröte in der Tasche brausen wir (natürlich auf dem Rücken des Adlers!) zu den Orkhöhlen. Ein paar Meter links davon befinden sich die Zwergenminen. Im Inneren der Stollen stoßen wir auf seltsame Maschinen. An jeder dieser komischen Blechkästen benutzen wir je einen der acht Edelsteine und erhalten dafür am Ende den Nav-Stein, der einzig und allein das Verlassen der Insel möglich macht! Als nächstes geht's wieder zum Hangar. Den Nav-Stein am rechten Apparat benutzen, und die Kiste startet zum Waldmond. Sobald man auf dem Zwergenmond von uns abläßt, wenden wir uns dem Haus des Schmieds zu - ihm wurde die Tochter entführt! Auf der Suche nach der verschwundenen Göre steigen wir in den Keller und tasten die Wände nach offenen Stellen ab. Fündig geworden, verwenden wir eine Spitzhacke und gelangen durch das Loch in der Decke in die Tornaks und Wände später entdecken wir schließlich das kleine Mädchen - laßt Euch überraschen! Wie auch immer, der Schmied vermacht Euch letztendlich eine Armbrust (die zweitbeste Waffe des Spiels!). Wichtig: Beim Händler gilt es nun, etwas Bernstein zu erstehen. Kire vermißt ganz besonders seine Frau Dorina selbstverfreilich wieder ein Fall für uns! Ihr findet sie an den Koordinaten 64, 237. Aber Vorsicht: Die blinkenden Flecken auf der Oberwelt bedeute Prügel - also weitläufig umgehen! Eintritt verschafft uns SCHNISM (warum, wissen nur die Götter). Der Dungeon ist kein großes Ding, nur manche der Pflanzen entpuppen sich bei näherem Hinsehen als pure Illusion! Habt Ihr Dorina endlich das Schreiben von Kire überbracht, fallen sich die beiden in die Arme und schenken Euch zum Dank den Minenschlüssel. Mit dem Schlüssel im Gepäck machen wir uns auf die Ledersocken zu den Koordinaten 110,180 (Dor Grestin). Dort fragen wir den Chef nach den Ruinen und eilen zur angegebenen Stelle (die Ruinen sind bei ca. 50,50 zu finden). Durch die Fallgrube geht's nach unten. Den Bernstein in die Maschine, mit Levitation nach oben und hinter der Tür mittels Fahrstuhl wieder nach unten. Jetzt die Zahlencodes ansehen und das Schreiben des Waldläufers lesen. Anschließend durch den Teleporter nach draußen flüchten.

In der Zwergenmine bei Dor Kiredon (180,130) angekommen, erklimmen wir zuerst die rechte Leiter und töten das Tornak-Weibchen, um an das Ei heranzukommen. Mit dem Ei können wir nun ungehelligt durch die Horden von Tornaks spazieren und schließlich die erste der drei Leitern nach

unten nehmen. Vor der Metalltür stehend, müssen wir links sowie rechts graben, links die Maschine mit Bernstein in Gang setzen und rechts die Codierung entziffern. Die Kombination für die Tür lautet: rot =1, orange =10, gelb =50, weiß =100. Nach einigen harten Fights erreichen wir einen Raum, in dem Nav-Steine hergestellt werden können: Bernstein in die Maschine, Scheibe mit entsprechender Farbe in den Automaten - tata auf dem Tisch liegt ein Nav-Stein! Bastelt am besten zwei von jeder Sorte, man weiß ja nie... Nun den ganzen Weg zurück nach oben, ins Luftschiff und auf nach Morag. Hier angekommen, werden wir von S'Riel begrüßt, der uns ohne Umschweife mitteilt, daß sieben Paläste unsere Schlagkraft harren (aber nur fünf Obermotze, da S'Orel ja bereits erledigt ist und S'Riel auf unserer Seite steht!). Nachdem wir die Karte von Morag und die erste Harfensaite zu den anderen Utensilien gepackt haben, geht's nach 33,179. Der Schlüssel für den nächsten Palast ist grundsätzlich beim Ratsherrn zu erhalten. Die Rechenaufgaben lauten: 242 und 301. In einem Palast sind die meisten Fallen Illusionen, ansonsten erwartet Euch nur Bekanntes (aber davon viel!). Ist der sechste Palast geschafft, holen wir das Sandboot ab und gelangen damit zu S'Lorwin, der wider Erwarten ziemlich leicht in die ewigen Jagdgründe zu schicken ist. Mit den sieben Harfensaiten geht's unserer letzten Heldentat entgegen: In Lyrarnion, genauer gesagt in Illien, suchen wir Matthias, den Meister der Musik, auf. Ihm kaufen wir eine Harfe ab und geben ihm die Saiten (solange Ihr die Harfe in Eurer Gewalt habt, könnt Ihr zwischen verschiedenen Musikstücken wählen). Mit der fertigen Kristallharfe wandern wir zum Tempel der Bruderschaft und lassen das Gute Stück vor der Kristallwand erklingen (vor dem Betreten des Tempels unbedingt abspeichern!). Jetzt gilt es mal wieder, ein paar Gegner zu killen, Wunden zu heilen, alle möglichen Schutzzauber zu sprechen und schließlich gegen die Maschine zu kämpfen (ca. 4000 LP). Habt Ihr alle heil überstanden, dürft Ihr über eine Treppe ins Freie treten und die Endsequenz genießen.

1.42 amiga superball

Während des Spiels einfach ständig <F1> oder <F2> drücken. Nun bist Du unverwundbar und kannst ewig spielen.

1.43 amiganoid

Level Codes:

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

1.44 amnios

Level Codes:

Level 1 FRDSNSMNGR
2 PLFRMNLQSN

3 LSNBRGNSLQ
4 LKMCTKSCDF
5 STBNLMRCHL
6 RCHLMCLRHS
7 THBSTSTFTT
8 THTHJJRSNN
9 MLFNDBTFLL
10 BTMNDHRCH

1.45 anarchy

Level Codes:

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

1.46 The Ancient Art of Warin

Bomber nie ohne Geleitschutz fliegen lassen.

Im Gegenzug solltet ihr immer unbewachte Bomber des Gegners angreifen.

Angriffe am besten mit zahlenmäßig überlegenen und energiereichenden Schwadronen fliegen.

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

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

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

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

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

1.47 another world

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

Level Codes:

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

oder

- 1 EDJI
- 2 HICI
- 3 FLLD
- 4 EDIL
- 5 FADK
- 6 CCAL
- 7 LIBC
- 8 KCIJ
- 9 LDCI
- 10 ICAH
- 11 LDIJ
- 12 LALD
- 13 KJIA
- 14 LFEK
- 15 FLAK
- 16 LAEA
- 17 FIEI
- 18 GABK
- 19 KCGB

1.48 anstoß

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

1.49 ant heads - icftd 2

Kurzlösung:

1. Januar: Gegen 1 Uhr sollte man im Quarry sein, um Informationen über die FBI-Agenten zu erhalten. Danach kann man, wenn man will, zur Farm

von J.D. gehen und gegen die Agenten kämpfen. Daheim hilft man Jackie und kämpft gegen die Chicken. Danach schläft man bis zum nächsten Morgen.

2.Januar: Morgens gleich in die Neptune Hall gehen, da sich der Mann dort in einen Anthed verwandelt. Dort die Nummer notieren. Louie beim Flughafen überreden, losfliegen und ein paar Ameisen vernichten. Daheim bis zum nächsten Morgen schlafen.

3.Januar: Zum Flughafen, losfliegen und Ameisen killen. Danach kann man tun, was man will.

4.Januar: Gegen 10 Uhr kommt Jackie. Man schießt ihr die Fühler ab und verbringt den Rest des Tages mit der Ameisenjagd.

5.Januar: Der Tankwart ist ebenfalls von der Krankheit befallen und muß auf bewährte Weise geheilt werden. Mit allen drei Zahlen geht man ins Krankenhaus, öffnet den Tresor und haut ab, ohne erwischt zu werden.

6.Januar: Wenn es nicht zu kalt ist, geht man zwei Screens nördlich vom Nord-Vulkan in das Ameisennest (siehe Karte) und zerstört die Königin, indem man sie berührt und flieht zum Ausgang!

1.50 antares

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

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

1.51 apache

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

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

1.52 apidya

Bonuslevel:

Level 1-1 Engel aufsammeln

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

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

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

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

Im Titelbild eingeben, danach <RETURN>:

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

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

Zeitlupe: <HELP> und gleichzeitig drücken.

1.53 apocalypse

<K> drücken und gedrückt halten, <N> drücken und halten, <K> loslassen, <A> drücken und halten, <N> loslassen, <R> drücken und halten, <A> loslassen, <F> drücken und halten, <R> loslassen, <F> loslassen. Nach dieser Eingabe ist man bis zum Levelende unsterblich.

1.54 apprentice

Level Codes:

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

Andere Codes: WIZARD, ARCANE, FAIRIE.

Wenn man nicht gleich den erstmöglichen Ausgang ansteuert, kann man des öfteren ergiebige Bonuslevel aufsuchen. So etwa in Level 3, wenn man bis zum Ende der Plattform geht. Dort ist ein unsichtbarer Schalter, etwa in der Höhe von drei Steinen übereinander und einem Stein rechts. Wenn man den Schalter betätigt hat, erscheint zunächst einmal eine Insel in der Luft. Wenn man auf sie springt, sieht man eine kleine Bonushöhle mit einem Schlüssel, der einen weiteren Ausgang öffnet. Dieser führt nach Level 19, nach dessen Beendigung landet man in Level 4. Ähnliches geschieht in Level 6, hier kann man sogar einige Level überspringen. Man beachtet den Levelausgang vorerst nicht, sondern spielt weiter, bis man zu einem Loch kommt. Den dortigen Türwächter killt man, springt in das Loch, legt den Schalter um und nimmt sich den Schlüssel. Jetzt geht es durch den normalen Ausgang nach Level 7. Dort springt man direkt nach den ersten Pfeilen an der glatten Mauer hoch, nachdem man dort hängen bleibt, springt man nochmals und dann in den Gang hinein. Dieser führt zu einem Ausgang, den man mit dem Schlüssel aus Level 6 öffnet und der nach Level 26 führt. Von dort aus geht es dann in Level 11 weiter.

Drückt auch mal nach dem ersten Titelbild <TAB>.

Prangt auf einer der Türen ein Totenkopfsymbol, verbirgt sich dahinter eine Abkürzung in einen höheren Spielabschnitt. Die Wege verlaufen wie folgt:

von Level 6 zu Level 24
von Level 7 zu Level 26
von Level 8 zu Level 27
von Level 12 zu Level 34
von Level 34 zu Level 13
von Level 14 zu Level 37
von Level 37 zu Level 15

1.55 aquanaut - f1 licence ware

In den Highscores "BINARY FISH" eingeben. Der Blidschirm blitzt auf und folgende Tasten sind aktiv:

<L> Levelskip
<I> Unendlich Leben
<C> Durch Wände fliegen

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

Level 1: Den Ausgang findet man ganz unten rechts.

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

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

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

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

1.56 The Aquatic Games

Manchmal sollte man die Maus am Joystickport einstecken.

1.57 aquaventura

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

<L> Levelskip
<T> zum Tunnelteil

1.58 arabien nights

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

1.59 arachnophobia

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

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

1.60 archer mcleans pool

Tippe "VF12" während des "Trick-Shot"-Modus ein. Du solltest im Demo-Modus ein neues Menü finden können. Nun wählst Du zwei Computerspieler aus, so daß diese allein spielen können. So kannst Du die Fähigkeiten der Computerspieler genau ersehen.

1.61 archipelagos

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

1.62 arkanoid

"DSIMAGIC" und danach "RETURN" tippen. Jetzt kann man die Extras mit

<L> Laser nächster Level
<S> langsamer <E> Schläger größer
<D> drei Bälle <F> letzter Level

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

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

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

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

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

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

1.63 arkanoid 2 - revenge of doh

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

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

Wenn man doch mal stirbt einfach im Titelscreen <CAPS LOCK> drücken und "DALEY88" oder "DALEY-88" eingeben, schon kann man im selben Level weiter-spielen.

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

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

1.64 arkanoid 3

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

1.65 armalyte - the final run

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

Im Spiel drücken:

- <1> Waffe verbessern
- <2> Waffe eine Stufe runtersetzen

1.66 armouredden

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

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

1.67 army moves

Der Code für den 2. Teil ist: 101069.

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

1.68 arnie

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

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

1.69 assassin - team 17

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

(oder "AEXCELLENTVIEWFROMTHETOP" oder "NICEVIEWFROMUPHEREMATE" eingeben)

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

Ein paar Codewörter für die Highscores:

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

1.70 assassin spezial edition - team 17

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

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

1.71 asterix und obelix - operation hinkelstein

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

1.72 astral

Jeden Code mit <FIRE> abschließen und dann einen neuen Code eingeben.

809104 unendlich viele Leben
017899 Unverwundbarkeit
772170 unendlich Energie
975310 Keine gegner in den Leveln ?
201171 Levelskip mit der Taste <N>

Achtung: Der Levelskip funktioniert nur, wenn alle 5 Codes eingegeben wurden.

1.73 astro kid

The Real World - Level 2:

Um den Endgegner zu besiegen geht man wie folgt vor:

Zuerst schießt man seine beiden Arme weg, geht dann nach oben links und schießt auf seinen Kopf. Hat der Gegner seine Schüsse eingestellt, bewegt

man sich etwas nach unten und schießt auf seine Zähne. Fängt der Gegner wieder mit dem Schiessen an, geht man wieder nach oben links in die sichere Ecke. Nach einer kleinen Ewigkeit verliert das Biest seine Zähne. Nun geht man nach (fast) ganz unten links und schießt auf seinen Bauch (immer auf die Stelle die gelb aufleuchtet). Doch Vorsicht, wenn der Bauch platzt kommt daraus ein weiteres Vieh hervor, dem man nicht zu nahe kommen sollte. Ist auch dieses Vieh erledigt zerplatzt der Gegner in viele kleine Stücke.

1.74 astro marine corps

Level Codes:

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

1.75 atax

"AMANDA" im Pausenmodus transportiert Dich zum Endspiel.

1.76 atom smasher

Das Passwort für den Leveleditor lautet "ZANDALEE".

Im Titelbild "CATHERINE ZETA JONES" eingeben für:

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

1.77 atomic robokid

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

1.78 atomino - blue byte

Level Codes:

Stufe 10 IDYLL
20 TAURUS
30 NEPTUNE
40 PHOTON
50 PLANKTON
60 INFERNAL

```
70 FOSSIL
80 POISON
90 SOUP
    100 SULPHATE
```

1.79 atomix

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

1.80 australo piticus mechanicus

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

1.81 awesome

Beste Bewaffnung:

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

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

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

```
<F1> Die Gegner können nicht mehr angreifen
<F5> Man kann Euch nicht mehr zerstören
<F6> Ihr erhaltet unendlich viel Energie
<1>-<0> Extra-Power
```

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

1.82 axel's magic hammer

Drücke die F-Tasten nacheinander rückwärts (beginnend mit <F10>). Nun kannst du während des Spieles die Levelnummer eingeben und kommst so automatisch dorthin.

1.83 b.a.t. - ubi soft

Tips & Tricks:

Nicht der Figur folgen, die eine Verabredung im Museum vorschlägt.

Wer dem ersten Raumschiff folgt, begegnet Vrangor automatisch und spart sich somit den Weg durch die unterirdischen Gänge. Ein Kraftfeld befindet sich in der Astroport-Bar. Gleich am Anfang so schnell wie möglich mitnehmen.

Zuviel Essen und Trinken verursacht Magenverstimmungen. Vorsicht, die Killerroboter sind so programmiert, das sie dem Helden folgen, ihn analysieren und angreifen, wenn er geschwächt ist.

Bloß keinen Polizisten töten. Seine Kollegen werden versuchen ihn zu rächen und Dich über den Haufen schießen.

Nicht zu lange verhandeln. Mit der Zeit verlieren sie die Lust und brechen die Gespräche ab.

1.84 b.c. kid

Zuerst begeben man sich in das Options-Menü, dort bewegt man den Joystick nacheinander in folgende Richtungen:

hoch, hoch, runter, runter, links, rechts, links, rechts oder
hoch, hoch, runter, runter, rechts, links, rechts, unten (unendl. Leben)
Danach wie gewohnt starten und staunen.

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

1.85 baal

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

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

1.86 baby joe

Level 1 YOUPI

2 GLOUP

3 MUMMY

1.87 back to the future

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

- 1 ROTTEN CHEAT
- 2 LOUSY CHEAT
- 3 LOW DOWN CHEAT

1.88 back to the future ii

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

1.89 back to the future iii

Siehe
Back to the Future

1.90 backstage

Komplettlösung:

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

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

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

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

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

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

Diesen Verlust meldet man dem Bademeister.

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

Nachdem man ausgestiegen ist sieht man sich das Kaufhaus an. In der Musik-

abteilung redet man mit der Verkäuferin, dann fährt man wieder in seine Wohnung.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

1.91 baldy

Starte das Spiel mit <FIRE> und halte es dann sofort wieder an. Nun wieder bis zum Ende des ersten Levels weiterspielen. Sobald du alle Disks gefunden hast fragt der Computer "Where to Paul?". Nun tippst du einfach "Level" ein, gefolgt von der Levelnummer, in den du willst.

1.92 ballunacy

Level Codes: (Demoversion)

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

Bitte beachten: Geänderter Zeichensatz!

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

1.93 bandit kings of ancient china

Was man wissen muß:

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

Was man noch wissen sollte:

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

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

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

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

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

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

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

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

Kurzanleitung

Mögliche Aktion: Abk.: Zweck:

GENERAL:

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

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

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

Travel (A)T Aktionen am Ort:

- Marketplace Food kaufen etc.
- Downtown Heroes anwerben!!!!
- Smithy Waffen kaufen (geht nicht
überall!)
- Shipyard Schiffe kaufen (nicht überall)

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

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

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

ECONOMIC:

Hunt For Fur (A)H Wildschweine jagen (können

sich vermehren bzw. verkauft
werden

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

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

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

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

Solicit Gold Gold suchen

Solicit Metal Metall suchen (für die Waffenproduktion!)

MILITARY:

Train Kampfkraft verbessern

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

Hire Men Söldner rekrutieren

Assign Men Söldner umschichten

Assign Ships Schiffe umschichten

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

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

DIPLOMATIC:

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

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

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

Issue Orders Instruktionen an eigene Provinzen, die nicht von Blutsbrüdern regiert werden:

- Entrust Mut machen = Angriffen standhalten!
- Internal Affairs
- Expansion Expandieren = Nachbarn angreifen!

Promote Neuen Unter-Boß einsetzen

Exile Hero Schwache oder überzählige
 Heroes rausschmeißen

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

WAR MODUS:

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

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

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

Wie starten!

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

Beispiel eines Spielbeginns

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

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

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

Angriffsstrategien:

Nie unvorbereitet angreifen, d.h.:

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

Im Krieg sollte man

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

1.94 bane of the cosmic forge

Im Schloß:

Zuerst sollte man hier alle Türen öffnen (bis auf wenige Ausnahmen funktioniert die mit "Knock-Knock", "Lockpick" oder mit den Schlüsseln, die man manchmal findet). Die einzelnen Räume immer genau untersuchen (Search). Unbedingt daran denken, daß man Inschriften z.T. nur dann erkennt, wenn man direkt vor der entsprechenden Wand steht. Alle erreichbaren Items mitnehmen. Ein Besuch bei Queequeg lohnt sich immer. Dort könnt Ihr bessere Waffen, Rüstungen und das "Mystery Oil" kaufen. Die "Key of Spades" benötigt man in den beiden Türmen in der Mitte des Schlosses. Die erste größere Hürde im Spiel ist das Paßwort für das "Pirates Den". Queequeg ist der einzige, der es kennt, möchte aber als Gegenleistung erfahren, wo der Schatz des Captains versteckt ist. Hat man den "Goldkey" gefunden, begibt man sich in den nördlichen kurzen Gang im Keller und öffnet die zweite Gittertür. Nachdem man die Falltüren per Wandschalter geschlossen hat, findet man das "Book of Ramm", in dem die Kombination für den "Altar of Ramm" steht. Auf zum

Altar, der sich im Norden im ersten Stock befindet ("Key of Ramm" benutzen). Am Altar sind drei Knöpfe angebracht, die man in folgender Reihenfolge drückt: "Goats head", "Goats Head", "Flame Orb", "Wand", "Flame Orb". Ab durch die Falltür und gegen eine Riesenschlange kämpfen. Durch die Gittertür gelangt man in das nördliche Labyrinth des Kellers.

Mit dem "Miners Pick" lassen sich einige Wände aufbrechen. Mit dem "Decoder" das "Deadmans Log" entziffern und mit der Antwort "Giant Mountain" zu Queequeg eilen. Mit der Aussicht auf einen fetten Schatz verrät er Euch das Paßwort für den Piratenunterschlupf (Skeleton Crew). Leider wartet bei den Piraten eine weitere verschlossene Gittertür auf Euch. Die geht nur mit dem "Silver Key" auf, der von L'Montes verwahrt wird. Der arme Tropf sitzt im Turm und jammert um sein verschwundenes Schoßhündchen (Snoopcherie). Den "Stuffed Beagle" findet Ihr im Keller hinter einem Mauseloch. Wedelt etwas mit dem "Rotten Cheese" vor dem Loch und die Mäuse brechen durch. Den Hund bringt Ihr anschließend zu L'Montes, der daraufhin den "Silver Key" verschenkt. Zurück zum "Pirates Den" und den "Pirates Hook" besorgen. Mit dem "Bell Key" in den Glockenturm eilen und das "Rope" besorgen. Seil und Haken verbinden (Merge) und mit dem Wurfseil über den Abgrund im Kellerlabyrinth schwingen. Nach einem zünftigen Kampf mit ein paar "Hydraplants" in den Aufzug steigen und in die Berge fahren.

Blue Mountains:

Zuerst besucht Ihr die "Dwarf Mines" und startet eine ausgedehnte Erkundungstour. Die Kristallwände zerstört man, indem man sie aus allen vier Richtungen mit dem "Miners Chisel" ankratzt und schließlich vom südlichen Zugang aus noch einen letzten Hieb ausführt. Die gute Hälfte des Zauberers Xorphitus erscheint und hält einen längeren Vortrag über die Bedeutung des "Cosmic Pen". In seinen Gebeinen findet man unter anderem den "Wizard Ring". An der Zugbrücke benutzt Ihr das "Mystery Oil" und drückt anschließend "Safety", "Pump", "Coilwrap", "Truss", "Safety", "Winder". In der Mine solltet Ihr Euch auf die Jagd nach vier "Rubber Beasts" machen. Die vier "Rubber Strands" verbinden und Ihr erhaltet ein wichtiges "Rubber Band". Klettert Ihr den Ostaufgang zum "Mountains Peak" herauf, findet Ihr dort oben ein paar "Heavy Boulders", die Ihr unbedingt mitnehmen müßt, auch wenn's schwerfällt. Nachdem das "Broken Sprocket" bei "Smitty" repariert worden ist, wieder ins Katapult einsetzen. Benutzt "Rubber Band" und "Heavy Boulders" - und nach einigen Fehlschüssen wird ein neuer Weg frei. Wieder geht's in die Berge, wo Euch ein harter Kampf mit ein paar seltsamen Zwillingen bevorsteht. Sind diese beseitigt, eine Etage nach obenmarschieren und den "Guardian of the Rock" erledigen. Ein nützlicher Edelstein wartet! Anschließend, eine Etage tiefer den Wandschalter betätigen und auf den Weg zur "Amazulu Pyramid" machen.

Amazulu-Pyramide:

Den Lederbeutel mit Sand füllen. Die bewegliche Kiste wird gestoppt, indem Ihr in eine der Nischen die Überreste eines klebrigen Monsters legt. Die Kiste fängt sich in der Klebe und Ihr könnt sie bequem ausräumen. Außer dem Eingang gibt es noch eine weitere Treppe, die unter den "Amazulu Tower" führt. Hier gelangt man in einen langen Gang, gespickt mit Fallen, die man aber alle mit den entsprechenden Wandschaltern ausschalten kann. Irgendwann versperrt eine Falltür den Weg (Nicht die ersten beiden Falltüren!). Geht man nun einen Schritt nach Westen und schaut nach Süden, findet man einen Wandschalter. Drückt man diesen Knopf, schließt sich die Falltür und eine andere öffnet sich. In diese springt man rein und gelangt in einen Geheimlevel unter der Pyramide. Hier müßt Ihr jetzt etwas mit den unterschiedlichen wandschaltern spielen, um alle Fallen auszuschalten. Im Letzten Raum den Sandsack gegen das Idol tauschen. Mit dem Idol des Mau Mau Mu öffnestr Ihr die vergitterte Tür im zweiten Stock der Pyramide. Der "Amazulu Queen" schenkt Ihr einen wertlosen Gegenstand und verläßt sie sobald wie

möglich. Der "Kuwali Kubona" kauft Ihr unbedingt ein "Foot Powder" ab.

Das solltet Ihr auch gleich benutzen, sonst verbrennt Ihr Euch gewaltig die Füße. Habt Ihr den Kampf gegen Mau Mau Mu heil überstanden, gibt's als Belohnung das zweite "Ruby Eye". Zurück in den Keller des Schlosses und wieder in den kleinen Kellergang gehen. Die erste Tür kann man mit dem "Wizards Ring" öffnen. Dort findet Ihr den "Spire Key", mit dem Ihr in den verschlossenen Burgturm kommt. Das "Horn of Souls" wartet dort auf Euch. Die dritte Tür öffnet Ihr mit den beiden "Ruby Eyes".

Styx:

Zuerst benutzt Ihr das "Horn of Souls", worauf der Fährmann des Todes Charon erscheint und Euch zur "Isle of the Dammed" bringt. Im Untergeschoß findet Ihr das "Book of the Sirens", dessen letzte Zeile Ihr Euch notieren solltet. Anschließend benutzt Ihr das Floß und gelangt zu den Sirenen. Wird ihr Rätsel von Euch richtig beantwortet, erhaltet Ihr die "Water Wings" und könnt ab dann über das Wasser laufen. Jetzt geht es ab in den "Swamp" (Use Eastern Exit Key). Hier sucht man den "Caterpillar" auf, der seine Pfeife zurückhaben möchte ("Incense" kaufen!). Diese bekommt man bei "Mai Lai" (Reclamation), die aber zuerst die "Claim-Number" wissen möchte. (Bei ihr kann man übrigens hervorragende Waffen und Rüstungen kaufen.) Also zurück zum "Caterpillar" und nach der "Claim-Number" fragen. Ihr bekommt einen Zettel für das "Bottle Oracle". Den Zettel gibt man nun in die Flasche, versiegelt sie mit dem Korken und wirft das Ganze beim "Bottle Oracle" ins Wasser. Die Flasche findet man am Strand der "Isle of the Lost" und erhält nun die "Claim Number" (38-23-36). Mit der Pfeife zurück zum "Caterpillar" und gegen ein paar Pilze tauschen.

Gibt man Charon die dritte Urne, erhält man von ihm den "Key of Dead" und eilt zur "Isle of the Dead". Dort stellt man die Urne in die Nische und verbrennt etwas "Incense", um die Fallen auszuschalten. In den einzelnen Räumen stehen Euch extrem schwierige Kämpfe bevor, allerdings lassen die besiegten Gegner die besten Waffen und Rüstungen im ganzen Spiel zurück. Besonders die "Muramasa Blade" sollte sich ein Samurai in Eurer Party nicht entgehen lassen. Die erste Begegnung mit Lord Aram geht noch glimpflich ab, anschließend besucht Ihr die Königin im südlichen Raum. Von Ihr erhaltet Ihr ein "Silver Cross" und einen Schutz gegen Lord Aram. Man hat nun zwei Möglichkeiten zur Lösung des Spiels:

1. Man wirft das "Silver Cross" sofort weg und drückt sich so um den Endkampf.

2. Man behält das Kreuz und muß Lord Aram selber beseitigen.

Die zweite Lösung ist natürlich viel edelmütiger als die erste.

Werdet Ihr anschließend von Rebecca entdeckt, wird die gesamte Party hypnotisiert und ins Gefängnis geworfen. Hier könnt Ihr entweder den Türwachen den "Dagger of Ram" zeigen oder die "Mushrooms" benutzen. In beiden Fällen findet Ihr Euch anschließend im verwunschenen Wald wieder.

Im Wald:

Alles absuchen und alle Gegenstände mitnehmen. "Rock of Reflections" mit der Spitzhacke aus dem Felsen schlagen. Zur Queen of Fearies gehen, die "Tinkerbell" benutzen und nach "Delphi" fragen. Zum Orakel gehen und die richtigen Antworten geben (We are Fascination/ We seek Divination/ Yes). Ihr bekommt den "Staff of Aram" und könnt Euch langsam auf die letzten Schlachten vorbereiten.

Temple of Ram:

Verkleidet mit der "Goats Mask" und dem "Dagger of Ram" geht Ihr jetzt in den Tempel. Den Abgrund überwindet Ihr, indem Ihr ein Partymitglied mit dem "Staff of Aram" ausrüstet. Vorsicht, der "Staff" und die "Mask" ziehen Euch Points ab. Nicht zu lange tragen. Ihr könnt sowohl die linke oder rechte Tür benutzen, das Resultat ist das gleiche. In jedem Raum des Tempels müßt Ihr gegen besonders unangenehme Gegner kämpfen. Über Teleporter kommt Ihr in die nächste Etage. Immer vorher ausruhen, die nächsten Monster warten schon. Seid Ihr in der untersten Etage angekommen, bereitet Euch Xorphitus einen feurigen Empfang. Habt Ihr überlebt und seid wieder etwas ausgeruht, geht Ihr geradeaus weiter und laßt Euch in eine Falltür fallen. Die Kämpfer machen jetzt die "Rocks of Reflection" und die "Holy Stakes of Wood" bereit. Der Priester benutzt das Kreuz und andere Kämpfer werfen mit Weihwasser. Nicht aufgeben, irgendwann klappt es. An der Gittertür gebt Ihr als Paßwort "The Hand of Destiny" an und Ihr steht tatsächlich vor dem kosmischen Griffel. Wenn da nicht plötzlich...

Was hat die seltsame Lichtgestalt zu bedeuten? Welche Rolle spielt das mysteriöse Raumschiff? Diese und noch viele andere Fragen werden hoffentlich im nächsten Teil von "Wizardry" beantwortet.

1.95 bangboo

Als Paßwort eingeben:

"MAGENTAS PONG" um den Geheimlevel 100 spielen
"LEUCHTTURM" Levelskip mit <U> aktivieren

Zur Bestätigung fliegt eine Hexe durch einen Mond im Paßwortbildschirm und eine Cheatbestätigung erscheint.

1.96 banshee

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

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

(Das gleiche soll passieren, wenn man sich in den Highscores als "MARY WHITEHOUSE" einträgt.)

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

1.97 barbarian - psygnosis

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

1.98 barbarian 2

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

1.99 bard's tale - tales of the unkown

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

1.100 bard's tale 2

Gehe in die Gilde, gehe wieder hinaus und warte, bis der Morgen graut. Nun müßt du nach Illusionisten suchen und die erste Linie erledigen. Jetzt tippst du einfach "DISRUPT ILLUSION" ein und deine Erfahrung wird nach oben gehen.

1.101 bard's tale 3

Du müßt nur dem Wächter beim Tempel der "Verrückten Götter" etwas von "HAMBURGER" erzählen.

1.102 basejumpers

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

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

Im Optionsbildschirm eingeben:

"WIBBLE" für zusätzliche Leben,

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

1.103 batman - the movie

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

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

1.104 battle isle - blue byte

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

Einige Tips zur Taktik:

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

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

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

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

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

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

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

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

1.105 battle isle - scenario disk #1

Level Codes:

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

WINIT

1.106 battle isle - scenario disk #2

	Zwei Player		Ein Player	Extra Codes
01	LUMIT	01	LUPOS	25 DIONE
02	LUNAR	02	SONNE	26 NAIAD
03	LUTOF	03	SOTEX	
04	SONIX	04	RASEN	
05	SOWYN	05	FISCH	
06	SOSOO	06	EBTON	
07	SONAF	07	KABEL	
08	RACHE	08	SYTAX	
09	RAMPE			
10	RANGG			
11	FILMO			
12	FIEST			
13	FINXT			
14	EBENE			
15	EBSYL			
16	EBONY			
17	EBTAR			
18	KARST			
19	KANTO			
20	KAROT			
21	KAISR			
22	SYBIL			
23	SFINX			
24	SYNOM			

1.107 battle squadron

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

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

1.108 battle valley

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

1.109 baza 'n' runt

Level Codes: (1 Spieler Modus)

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

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

2 Player Spezial Codes

```
33 109442 37 159673 41 786520 45 040866
34 651387 38 352420 42 119972
35 324801 39 854026 43 300198
36 886010 40 000000 44 219077
```

1.110 beach volleyball

Tippe "DADDYBRACEY" oder "DADY BRACEY" und Du kannst mit
<F10> den Gegner erledigen
<F1> den Level überspringen (Aber vorher pausieren, während der Ball übers Netz fliegt).

1.111 beast busters

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

1.112 beavers

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

Level Codes:

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

1.113 beavers ii

Level Codes:

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

1.114 beetle

Level 30 Lösung: Als erstes befreit man das Monster oben rechts und rennt dann so schnell wie möglich zu den 2 Spinnen in der Mitte. Dort befreit man den Wurm, rennt zum Säurebad und befreit den Wurm ganz rechts. Nun wieder über das Säurebad nach links und etwas neben dem blauen Stein, der sich über uns befindet, stehen bleiben. Das Monster von oben wird nun zu den 2 Spinnen laufen. Man geht in der Zwischenzeit zu den 2 Leitern in der Mitte und läßt sich von den Monstern auf die Leiter werfen. Auf der Leiter geht man nach links zu der Frau und befreit dort (ganz unten links) den Wurm. Nun geht man wieder nach rechts, benutzt die Leiter und befreit den Wurm der sich oben rechts befindet. Jetzt ist es geschafft und man kann einen der 2 Ausgänge benutzen.

1.115 behind the iron gate

Level Codes:

- 2 ABQYYYYBKR
- 3 LLLQQQQJIV
- 4 UTGPPPWTZ
- 5 UXIJJJQ5H
- 6 OALSSSSL4S
- 7 3R1DDDD1UZ
- 8 HNRZZZAG6
- 9 25LKKKKTG5
- 10 OIP5555HJK
- 11 EBGXXXOYR
- 12 VNSHHHH562
- 13 B5BUUUUN1G
- 14 3C4IIIIIRZQ
- 15 VIXCCCC2AA
- 16 XMIBBBBYRM
- 17 KO5DDDD1SU
- 18 Z3MRRRRI6U
- 19 XTG3333FX2
- 20 61PVVVMWY
- 21 WUB2222CJG
- 22 XUB2222CM1
- 23 MMZDDDD1LO
- 24 65LRRRRISU
- 25 T4ISSSSLBJ

1.116 beneath a steel sky

Grundsätzlich sollte man sich mit allen Personen ausgiebig unterhalten. Oft scheint es zwar unnötig, hilft aber meistens doch, wenn es mal nicht weitergeht.

Anfangs findet man sich in der obersten Etage des Stadtkomplexes wieder. Dort schnappt man sich zuerst mal die Eisenstange am linken Bildrand und bricht die Fire-Exit-Tür auf. Nachdem wir sie durchschritten haben, heißt es abwarten, was passiert.

Nun zurück, runter und dann rechts. Hier das Circuit-Board mit dem mittleren Abfall benutzen und schon findet sich unser alter Freund in einem tollen Staubsaugergehäuse wieder.

Da der Versuch, den Transportroboter zu aktivieren, fehlschlägt, sprechen wir mit Hobbins, den wir im Raum rechts von uns finden. Danach ist es für Joey ein leichtes, die Reparatur zu übernehmen. Um Hobbins Privatschrank ausräumen zu können, lenken wir ihn ab, indem wir schnell den Lift betreten. Jetzt ab durch das Loch - unten öffnet Joey für uns die Tür. Wir durchsuchen den Toten, verlassen diesen Raum, traben in die Fabrik und quatschen die Frau an. Die Zahnräder rechts von uns müssen mit dem Schraubenschlüssel blockiert werden, das wertvolle Werkzeug sollte jedoch nach vollendeter Tat nicht liegengelassen werden, denn wir brauchen es um als nächstes den Industrieroboter auseinander zu nehmen.

Ist die Blechmühle in ihre Einzelteile zerlegt, plaudern wir dann ein Ründchen mit Joey. Mit unserem Selbstbau-Robbi eilen wir sodann nach rechts, wo der Versuch in den Lagerraum einzudringen leider scheitert. Tja, hier muß also Joey übernehmen, den wir nach seiner Besichtigung bitten, den Alarm abzustellen. Erst jetzt können wir das Lager betreten und dort den Plastiksprenstoff aufnehmen. Im Kraftwerk, das sich in westlicher Richtung befindet, die beiden Knöpfe mit dem Schraubenschlüssel lösen und Joey bitten, den rechten Knopf zu drücken, während wir dasselbe mit dem linken tun. Auf diese Weise können wir ungestört den Schalter oben rechts auf dem Kontrollpult betätigen und die Glühbirne mitgehen lassen. Nun den Plastiksprenstoff anbringen und den Schalter erneut umlegen, was zur Folge hat, daß wir den Strom für den Fahrstuhl einschalten können (Hebel nach unten). Diesen auch sogleich benutzen, um in die nächste Etage zu gelangen. Mit unserer ID-Karte erlangen wir Zugang zu Stern's Wohnung und freuen uns über das Motorrad-Magazin, das er unter seinem Kissen versteckt hält. Im Reisebüro wird die Sparreise gebucht und schließlich der Verkäufer mittels Magazin überredet, uns das Reiseticket sofort zu überlassen. Dieses wiederum hilft uns dabei, Lamb, den wir vor der Wohnung treffen, für eine Fabrikbesichtigung zu gewinnen. Nachdem wir ihm gefolgt sind und er uns allein gelassen hat, unterhalten wir uns mit Anita, der wir unsere ID-Karte vermachen. Nach einem erneuten Gespräch mit ihr wandern wir zum nächsten Link-Terminal und machen Gebrauch von unseren neuen Möglichkeiten. Bevor wir uns wieder nach unten begeben, lassen wir Joey das rote Kabel durchschweißen. Wir sacken das Teil ein und machen uns auf den Weg zu Lamb's Wohnung.

Dort angekommen, sprechen wir erneut mit dem nun Machlosen und folgen ihm, bis er verzweifelt feststellt, daß er nicht mehr die selben Freiheiten wie früher genießt. So erlaubt er uns jetzt, seine Wohnung zu betreten, um seine Katze vor dem Hungertod zu bewahren. Das lassen wir uns nicht zweimal sagen und stürmen zurück. Die Katze füttern wir durch Benutzen des Futterautomaten, das Videoband auf dem Bücherregal wandert flugs in unser Inventar. Nun auf zum Chirurgen - die widerliche Empfangsdame wird von Joey überredet. Vorbei an der schlechtgelaunten Lady, lassen wir uns vom Doktorim Nebenzimmer operieren - nicht vergessen,

hinterher erneut mit ihm zu sprechen. Bei der Versicherungsagentur geben wir Joey den Auftrag, den Anker loszuschweißen, sobald der Mann im Hinterzimmer verschwunden ist. Den Anker verbinden wir mit dem Seil und benutzen diese Konstruktion hinter der Fire-Exit-Tür, die wir ja vom Beginn unseres Abenteuers her kennen, mit dem Symbol an der Wand. Jetzt haben wir zum ersten Mal die Möglichkeit, den Cyberspace zu betreten. Dies geschieht durch einfaches Benutzen der ID-Karte und anschließendes Hinsetzen. Viel Spaß bei den nicht allzu schweren Rätseln!

Die durch unseren Trip gewonnenen Fähigkeiten nutzen wir auch gleich am Link-Terminal - der Zugang zum Ground-Level ist nun endlich frei. Nachdem wir unten angekommen sind und unser Freund Joey uns verlassen hat, bitten wir den Türsteher der Bar, uns Zutritt zu gewähren. Wir erfahren, daß wir eine Empfehlung von Miss Piermont benötigen. Nachdem wir die Tante ordentlich vollgetextet haben, folgen wir ihr zum Appartement. Wir klingeln, palavern noch 'ne flotte Runde und schieben, um den Hund abzulenken, das Videoband in den Recorder. Der völlig faszinierte Wauzi hat nun nichts mehr dagegen, daß wir uns seine Hundekuchen aneignen. Draußen gehen wir zu der kleinen Baustelle und plazieren das Futter auf der Planke. Während der Hund mit Essen beschäftigt ist, katapultieren wir ihn in den See: Durch einfaches Loslassen des Seiles, an dem wir vorher gezogen haben.

In einem Hinterzimmer der Kirche, deren Eingang nun unbewacht ist, finden wir in einem Schrank eine Leiche. Nachdem wir dies mit Grauen gesehen haben, geht's zurück in die Fabrik, wo wir, nachdem wir den Schutzanzug nicht angelegt haben, die Reaktortür mittels Terminal öffnen. In der Brennkammer finden wir Anitas ID-Karte, mit der wir erneut den Cyberspace betreten. Die Knocheleien seien mal wieder Euch überlassen.

Nachdem wir dort von den Plänen erfahren haben, geht's zurück zum Park, denn der Gärtner ist der Kontaktmann. Nach einem kleinen Gespräch gibt es Unterhaltung im Gericht links von der Bar.

Sobald wir wieder an der frischen Luft stehen, öffnen wir den Schuppen durch Knacken des Schlosses mit einer ID-Karte. Die Gartenzange, die wir finden, wird uns sicher noch nützlich sein.

Zurück in der Bar, lassen wir die Jukebox das erste Lied spielen, um das Glas des nun abgelenkten Colsten einsacken zu können. Dieses vermachen wir dem Chirurgen, dessen Maschine uns daraufhin Fingerabdrücke verpaßt, die uns das Betreten des Weinkellers ermöglichen. mit der Brechstange wird dort der große Karton geöffnet - den Deckel benötigen wir, um den kleinen Karton zu verstärken. Nun trägt er unser Gewicht, und wir können mit der Brechstange ein Loch in das Gitter schlagen und die Zange ansetzen. Jetzt nix wie ab in den Tunnel! Es gibt kein Zurück mehr, achtet also darauf, daß Ihr nicht an einer der Fallen zugrunde geht. Unsere Aufgabe besteht darin, die Glühbirne in die Fassung an der Wand zu schrauben. Dann können wir gefahrlos am Loch vorbeigehen. Sobald wir im einstürzenden Gang stehen, heißt es, durch den unteren Ausgang zu entkommen, bevor wir von den herabfallenden Trümmern erschlagen werden (abspeichern!).

Erneut brauchen wir die altbewährte Brechstange: Sie wird zweimal auf die dunkle Stelle in der Wand angesetzt - den herausfallenden Stein stecken wir in unsere Tasche. Jetzt die Eisenstange in die wunde Stelle stoßen und mit dem Stein kräftig draufschlagen. Dies scheint zu schmerzen, dennder daraufhin erscheinende Arztroboter öffnet uns die Tür. Im Inneren direkt rechts die Hitzeregulung an der Konsole auf "kalt" stellen. Die dadurch geschlossenen Lamellen können nun ohne weiteres betreten werden, und wir erreichen somit den Griff an der Decke. Jetzt zurück und dem sich aufladenden Arztroboter Joey's Hauptplatine einsetzen. Unser damit zu neuem Leben erwachter Freund erhält den Auftrag, den Nebenraum zu erforschen und dann die Nahrungsflüssigkeit abzulassen. Im dadurch

gefahrlos zu betretenden Raum wird der Android verheizt. Anschließend nach rechts eilen und dort am Terminal die große Tür öffnen. Joey rettet uns heldenhaft vor dem zweiten Androiden, dessen Leiche man sicherheitshalber genauer unter die Lupe nehmen sollte. Die dabei gefundene ID-Karte benutzen wir gleich, um in den Cyberspace zu gelangen. Den Oszillator erreichen wir durch Verschließen der Augen und schnelles gehen. Hebt ihn vom Boden auf, denn Ihr benötigt ihn unbedingt, um an den Virus zu kommen. Wir verlassen den Cyberspace und benutzen die verseuchte Karte mit der Konsole hinter der großen Tür. Mit der Zange, die rechts an der Wand hängt, nehmen wir ein Teil aus dem Becken und frieren es im Kühlbecken ein. Weiter rechts aktivieren wir den mittleren Androiden mit Joey's Hauptplatine und lassen ihn noch ein paar Meter weiter rechts die Tür öffnen. Das Innere des "Lebewesens" betreten wir nun ohne Joey, denn dieser hat leichte Probleme, uns zu folgen. Ganz rechts befestigen wir unser Kabel an der Rohrhalterung und klettern an den Haltegriffen hinab. Nachdem wir das virusinfizierte Teil dem Vieh in den Schlund geworfen haben, klettern wir zur Tür, wo wir einen nahen Verwandten wiedersehen. Sobald der Stuhl frei ist, bitten wir den einarmigen Joey alias Ken, auf diesem Platz zu nehmen, und die Sache ist ein für allemal erledigt!

1.117 beneath a steel sky cd³²

Level Codes:

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

1.118 benefactor

Level Codes:

Underworld Tombs of Egypt Treetop Rescue Stones & Bones Merry Winterland

MMQP4PSRQR MNQPKQ5T45 3NQJM45NQS

3MQLQPQLQP MNQP2Q4NC4 MNQPQQQPQQ 3MQJGN5NKR

3MQLMP5PQT 3MQLSP4JQN MNQPGQQPFQ MNQPSQ4NQ4 3MQJ3NWP4T
 3MQL4PSNQR 3NQL3QSNKS MNQPMQ5TQ5 3MQJCNQJCN 3MQJ4BSLQP
 3NQL2Q4JC4 3NQLKQ5P45 MNQP4QSRQS 3MQJ2NSLGP 3MQJQNQJQN
 3NQLGQQLGQ 3NQLQQQLQQ MMQP3PSRKR 3MQJKNWPQT 3NQJG45NKS
 3NQLMQ5PQ5 3NQLSQ4JQ4 MMQPKP5T4T 3MQJMN5NQR 3NQJ34WP45
 3NQL4QSNQS MMQP2P3NCN MMQPQPQPQP 3NQJC4QJC4 3NQJ44SLQQ
 3MQL3PSNKR MMQPGPQPQP MMQPSP4NQN 3NQJ24SLGQ 3NQJQ4QJQ4
 3MQLKP5P4T MMQPMP5TQT MNQP3QSRKS 3NQJK4WPQ5 MMQNCNQN

Techno Threat To Hell With Hinniat

MMQN2NSPGP MMQNQNQNQN

MMQNKNTQT MNQNG45RKS
MMQNMN5RQR MNQN34WT45
MNQNC4QNC4
MNQN24SPGQ
MNQNK4WTQ5
MNQNM45RQS
MMQNGN5RKR
MMQN3NWT4T
MMQN4NSPQP

Code für Extra-Levels: MNQN34WT45

1.119 benefactor cd³²

Level Codes:

- 1 31QQR3PPQH
- 2 3MQL4PSNQR
- 3 3NQL2Q4JC5
- 4 3NQLGQQLGQ
- 5 QBBIJB3HQ3
- 6 3JQQTRNNQ4
- 7 3QQPMHNMJ2
- 8 1QQDKDTGNG
- 9 12Q2R3PDQH

1.120 bermuda projekt - mirrorsoft

Ziel des Spieles ist es, die Insel lebend zu verlassen. Dazu muß man zuerst ein unbeschädigtes Flugzeug, dann 6 Passagiere, die über die ganze Insel verstreut sind, und schließlich noch den Piloten finden und befreien.

Den Fußspuren nach zum Jeep gehen und den Eimer (bucket) und die Schaufel (shovel) aus dem Fahrzeug nehmen. Den Eimer im Meer mit Wasser füllen und damit die brennende Tür des Flugzeugwracks löschen. Man darf sich dabei nicht viel Zeit lassen, sonst hat das Feuer die Tür für immer verschlossen. Eimer ablegen. Die Tür des Flugzeuges mit der Schaufel freigraben und öffnen, das Brecheisen (crowbar) nehmen. Aus dem Flugzeug kann man sich ein Radio (radio) mitnehmen, allerdings habe ich keine Ahnung, wozu man es verwenden kann.

Zum Dorf (1) gehen und den Gleiter (glider) nehmen. Doch Vorsicht! Die Eingeborenen sind nicht sehr freundlich. Wenn man erst einmal fliegt, können sie einen aber nicht mehr erwischen.

Zum Jeep fliegen und auch noch die Kanne (canteen) nehmen. Das Brecheisen und die Schaufel sollte man im Jeep lassen, allerdings benötigt man sie später noch.

Mit dem Gleiter über den Fluß zum unbeschädigten Flugzeug (2) fliegen. Beim Flugzeug alle Kisten mit dem Brecheisen öffnen. Der 1. Passagier ist befreit. Feuerzeug (lighter) und einen Kanister (gas can) nehmen. Die Zigaretten braucht man nicht. (?)

Kanne an der Oase rechts vom Flugzeug mit Wasser füllen. Trinken, Kanne wieder füllen (2x).

Zum Skelett neben dem Jeep zurückfliegen und den Skorpion mit dem Feuerzeug vertreiben. Nun den Schlüssel (key) vom Toten nehmen. Den Inhalt des Kanisters in den Tank des Jeeps füllen, den Schlüssel benutzen und das Tor des Eingeborenendorfes mit dem Jeep rammen. Den Schlüssel und den leeren Kanister benötigt man nun nicht mehr.

Im Dorf (3) die beiden Voodoo-Puppen nehmen. Aus der einen Puppe die Nadel nehmen und die Nadel sofort in die andere Puppe stecken, um so die Eingeborenen außer Gefecht zu setzen (hehe). Der 2. Passagier ist befreit. Die beiden Puppen kann man nun ablegen.

Auf dem Friedhof (4) am Grab in der Mitte mit der Schaufel graben und den Sarg mit dem Brecheisen öffnen. Das kleine Kreuz von dem Skelett nehmen und umhängen. Nun kann man gefahrlos aus dem linken Sarg das Messer nehmen. Die Schaufel und das Brecheisen werden nicht mehr benötigt. Zum Shamanen in der Hütte darf man nur ohne dem Kreuz gehen. Er gibt dem Spieler den Auftrag, ihm den "gold like fish" zu bringen. Ich habe keine Ahnung, was er damit meint.

Man sucht nun die Kanonenkugel (cannon ball), die sich in der Nähe der Inca Pyramiden befindet. Damit kann man die Kanone neben dem Schiffswrack (5) abfeuern. Die Kanone muß natürlich vorher auch mit Pulver aus dem Faß geladen werden. Der 3. Passagier ist frei. Man kann nun an der Spitze des Schiffswracks eine alte Pistole (pistol) finden. Wozu man die Lampe (lamp) und den Fetzen (rag) braucht, weiß ich nicht.

Auf zum Indianerdorf (6) und mit dem Messer den Käfig öffnen. Der 4. Passagier wird somit befreit. Das Messer wird nicht mehr benötigt.

Zur Feuerstelle (7) gehen und den Topf (pan) mit der schwarzen klebrigen Masse aus dem Kessel (pot) füllen. Die Fesseln der Frau am Marterpfahl damit einreiben und anzünden und der 5. Passagier ist frei. Den Topf und das Feuerzeug braucht man nicht mehr.

Rechts vom Marterpfahl sollte man sich nicht zu genau umsehen, da dort die Wilden versteckt sind.

Nun geht man nach oben zum Opfertisch, wo man der Frau das Wasser aus der Kanne über den Kopf gießt. Dadurch wacht sie auf und flieht, worüber allerdings die Wächter nicht sehr erfreut sind. Schnell weg heißt die Devise! Nun muß nur noch der Pilot gefunden werden.

Der Pilot wohnt wie ein Gott im Eingeborenendorf (8) in der rechten oberen Ecke der Insel. Der Weg dorthin ist nicht ungefährlich, da einige Eingeborene in der Gegend herumlaufen. Einen Weg über die bewachte Brücke über die Schlucht habe ich nicht gefunden, aber das ist auch nicht nötig. Am besten bewegt man sich vom Opfertisch nach rechts immer nahe an der Küste entlang, bis man schließlich in das Dorf gelangt. Der Pilot will aber dieses Paradies nicht freiwillig verlassen, man muß ihn mit der ungeladenen Pistole zum Mitkommen "überreden".

Nun noch schnell zum Flugzeug zurück und dieses betreten. Somit ist auch dieses Spiel gelöst, falls der Held nicht vorher verdurstet ist. In diesem

Fall hätte er sich einfach bei der Oase neben dem Flugzeug wieder etwas erfrischen sollen...

1.121 betrayal

Allgemeine Tips:

- In Jahren mit guten Ernteerträgen streichen Sie den ganzen Gewinn ein oder leisten brav Ihre Steuerabgaben.
- Jedes Jahr verteilt der Computer die Ländereien neu. Deshalb lohnt sich der wiederaufbau eines zerstörten Dorfes nicht. Wer Dörfer übernimmt stellt fest, daß sie nicht bewohnt sind - weder von Trollen noch von Menschen
- Trolle grundsätzlich rekrutieren, da sie gute Kämpfer sind.
- Bei Jahren mit schlechter Ernte lassen sich sich Bauern auch für wenig Sold rekrutieren, da sie das Geld brauchen.
- In schlechten Jahren einfach keine Steuern zahlen
- Kämpfe nicht mit <ESC> abbrechen, da sonst automatisch die Werte auf der Tafel gelten. Außerdem verlieren beide Armeen seltsamerweise alle Trolle. Dies machen Sie sich zunutze, wenn sich zwei Computergegner bekämpfen, und Sie nur Zuschauer sind.
- Die besten Krieger sind die Axtschwinger

1.122 better dead than alien

Level Codes:

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

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

Extrawaffen bedienen:

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

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

Gebt mal "ELVIE" oder "CHAMPIE" ein.

1.123 bettle game

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

1.124 beverly hills cop

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

1.125 beyond the gates

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

1.126 bifi ii - action in hollywood

Vorab: Manche Türen öffnen sich nicht durch Anklicken, sondern nur mit dem Icon "Benutzen". Dieses Icon wird auch dann benutzt, wenn einem Gesprächspartner ein Gegenstand gegeben werden soll. Es gibt noch weitere Möglichkeiten, das Spiel zu lösen, insbesondere was die Reihenfolge der Aktionen angeht... An manchen Stellen sind noch sehr heftige Bugs vorhanden, so daß es zum Beispiel möglich ist, mit dem Requisiteur noch zu reden, nachdem er den Raum schon verlassen hat, wenn man mit der Maus noch einmal über seine Position fährt. Ich will hier nicht alles vorbeten, also probiert an einigen Stellen einfach ein wenig herum. Passieren kann ja nichts. Trotzdem solltet ihr zwischendurch immer 'mal wieder speichern, da es einige Bugs

gibt, die das Spiel zum Aufhängen bringen können. Wem das passiert, der nicht gespeichert hat, wird sich ärgern.

Zum Spielverlauf: Vom Pförtner lassen wir uns den Infrarotclip geben. Dann gehen wir zu den Studios. Bei der Sekretärin im Vorzimmer erkundigen wir uns nach dem Direktor. Da er nicht da ist, wollen wir warten, bis er kommt. Im 3. Stock schauen wir uns die Raumschiff-Enterhaken-Szene im Nebenzimmer an und bekommen den Auftrag, die Tonspule ins Tonstudio zu bringen. Also nichts wie hin. Zuvor hören wir uns allerdings im ersten Zimmer die Szene genau an und merken uns die Kernbegriffe "Objekt", "Kollisionskurs", "Sagen Sie den Fremden...", "Geräte" und "Kloakendevise". Das Tonstudio befindet sich im zweiten Stock. Dem Tonmeister geben wir die Tonspule und helfen ihm beim Nachvertönen, da wir eben bestens aufgepaßt haben. Wir nennen ihm also die Kernbegriffe, die wir uns zuvor gemerkt haben. Nachdem der Ton wieder in Ordnung ist, gehen wir mit dem Zettel des Tonmeisters in die Technikabteilung im ersten Stock. Der Techniker kann mit der Nachricht ohne Lesebrille jedoch nichts anfangen. Ganz spontan gehen wir in die Kantine im 5. Stock, wo wir Oma Schröder anquatschen. Die kennen wir sogar, und sie gibt uns einen kandierten Apfel und eine BiFi-Roll. Außerdem lassen wir uns vom mehr oder weniger berühmten Regisseur "Spülberg" eine Autogrammkarte geben. Die können wir gut gebrauchen, weil wir die nämlich mit dem kleinen Jungen am Pförtneringang gegen seinen Ball tauschen. Wir betreten jetzt das Vorzimmer und unterhalten uns mit der Sekretärin. Die ist ganz wild auf kandierte Äpfel, und nett wie wir sind, geben wir ihr unseren. Das bekommt ihren Zahnschmerzen leider gar nicht gut, weshalb sie schleunigst zum Zahnarzt gehen muß. Die Gelegenheit ihrer Abwesenheit nutzen wir schamlos aus und durchsuchen die linke Schublade des Schreibtisches, in der wir einen Art Sicherheitsausweis finden. Den stecken wir natürlich gleich ein. Im rechten Regal steht Bippes (schwachsinniger, überflüssiger Krempel), hinter dem wir einen Haarnadel finden. Die gehört ab sofort uns. Nach links geht es jetzt Richtung Büro des Direktors. Wir wühlen zwar nicht in seiner Kommode aber in seinem Papierkorb, wo wir ebenso fündig werden, wie in der Vase auf dem Schreibtisch. Den zerknüllten Zettel und das Memo lesen wir uns aufmerksam durch und finden einige interessante Bemerkungen. Wieder im Vorzimmer schmeissen wir den Computer an. Wir benutzen ihn nochmal und müssen ein Password eingeben. Wir versuchen das Password Teddy und beim zweiten mal den Teddybär, damit klappt es dann. Ansonsten hält uns hier nichts weiter auf. (Diese Aktion ist für die Lösung des Spiels nicht von Bedeutung.) Wir interessieren uns natürlich auch für den Rest des Gebäudes, und so fahren wir einfach in den zweiten Stock und schauen uns in der Maske um. Wir untersuchen den Pinguin genauer und finden einen Kaugummi.

Nun besuchen wir im vierten Stock den Drehort für den neuen Sly Sylvester Film, anschließend stattdessen wir dem Verrückten im 6. Stock einen Besuch ab, der uns im folgenden immer wieder seine Qualen von neuem erzählt. In der 7. Etage hinter der linken Tür befinden sich Prenda, Tonna und Tillon aus der Serie "Beverly Holz 08-15". Wir besuchen aber zuerst einmal den Drehort für "Öliens Vill - Viecher wollt Ihr ewig leben?" hinter der rechten

Tür. Dort jammert uns der eingeklemmte Schauspieler die Ohren voll. Wir haben von dieser Technikeinrichtung jedoch keine Ahnung und können nur herumprobieren. Wie wäre es, wenn wir einfach das Knöpfchen neben der Tür drücken, denken wir uns und tun es. Der Mann ist zwar immer noch eingeklemmt, aber immerhin öffnet sich die Tür zum Raum nebenan. Als nächstes sehen wir ihn uns gleich genauer an, entdecken aber noch nichts Nennenswertes. Wieder draußen genießen wir erst einmal unseren Kaugummi mit der abartigsten Geschmackskombination auf Erden und kleben ihn dann auf den Sicherheitsausweis. Die BiFi essen wir auch gleich auf. Zurück bleibt eine Tätowierung.

Nun bewegen wir uns in den ersten Stock zur "Denkfabrik". Herr Goldmann hat einen Auftrag für uns. Stefan Spülberg sitzt immer noch in der Kantine, wo wir ihm Bescheid geben. Wir fahren in die 4. Etage zum Set, aber da ist er noch nicht. Im zweiten Stock berichten wir Herrn Goldmann, der uns nochmal zum Regisseur schickt. Freundlich, wie wir sind, gehen wir nochmal hin. Nach wie vor läuft am Drehort in der Etage 4 nichts, also ab zu Herrn Goldmann und die Nachricht überbracht. Jetzt gehen wir durch das Vorzimmer im Erdgeschoß in das Büro des Direktors, wo wir auf Sly Sylvester treffen und uns mit ihm unterhalten. Nachdem dieser gegangen ist, greifen wir Herrn Goldmann etwas unter die Arme und benutzen die Sprechanlage, um Stefan Spülberg von seinem Kreuzworträtsel zu trennen und ihn zu Herrn Goldmann zu schicken. Die Angelegenheit verläuft erfolgreich, und wir machen uns auf den Weg zum Set in der 4. Etage. Dort ist die Filmcrew bereits drehfertig, nur Sly fehlt noch. Also machen wir uns auf die Socken, ihn zu suchen. In der Vitrine in der Maske finden wir das Rambowsky-Kostüm. Wir brechen uns zunächst die Finger ab, eh' wir es mit der Haarnadel versuchen. Siehe da, wir waren erfolgreich! Wir klauen uns das Kostüm aus der Vitrine, fahren in den 4. Stock zum Drehort, gehen hinein und ziehen das Kostüm an. Fertig ist der Actionheld! Leider fehlt nur noch die Schminke im Gesicht. Dazu gehen wir in die Maske, schauen in den Spiegel und bemerken, daß uns die Tätowierung im Gesicht sehr gut steht. Jetzt heißt es "Ab in den 4. Stock!" Da wir noch nie vor der Kamera standen, haben wir natürlich keine Ahnung von der Schauspielerei und den Text kennen wir auch nicht. Also müssen wir wieder 'raus. Die Frage ist, wo wir das Drehbuch finden. Ganz einfach, natürlich bei der "Denkfabrik" bei den Schreiberlingen. Dort liegt es offen auf dem Schreibtisch, also bedienen wir uns einfach. Der Text, besser gesagt die paar Zeilen, ist schnell auswendig gelernt, weshalb wir wieder an den Drehort fahren. Wenn die Szene fertig gedreht ist, gehen wir in den Nebenraum. Dort lauschen wir gespannt dem Gespräch zwischen Regisseur und Schauspieler. Wir sprechen den Schauspieler Bert Bonzi auf das Automagazin an und leihen uns einen Wagenheber. Jetzt werfen wir mit dem Ball des kleinen Jungen nach der Brille des Dinosauriers, sie fällt tatsächlich herunter. Die Gagabrille sacken wir ein. Jetzt gehen wir nach unten zum Pförtner. Ihm drücken wir die Brille auf die Augen, damit in Zukunft niemand, der an ihm vorbeigeht, mehr sieht, daß er eigentlich schläft, weil die Gagabrille ja schöne, große aufgemalte Augen hat. Nachdem wir Heinz - wir dürfen ihn jetzt duzen - vor der Entlassung bewahrt haben, schläft er schnell wieder ein, sodaß wir uns seinen eigentliche Brille unter den Nagel reißen können.

Die braucht er vorläufig bestimmt nicht. Wir erinnern uns, daß der Techniker den Zettel vorhin nicht lesen konnte, weil er keine Brille hatte. Schlau wie wir sind, denken wir uns: Probieren könnte man es ja. Wir gehen also in die Technikabteilung und bieten dem Techniker die Brille von Heinz an. Die italienische Nachricht auf dem Zettel scheint schrecklich zu sein, denn er verläßt schleunigst sein Zimmer. Da stehen wir nun allein. Das soll uns nicht weiter stören, und so sehen wir uns zunächst einmal die Zeitung an. Wir finden einen Schlüssel und die VIP-Karte darunter, die uns Eintritt zu VIP-Lounge im Erdgeschoß verschafft. Genau da begeben wir uns jetzt hin. Der große Magier Stopperfeld hat so seine Probleme mit der Tür, aber im Moment können wir ihm noch nicht helfen. So langsam sollten wir uns Gedanken darüber machen, wie wir dem gefangenen Schauspieler am Öliens-Drehort behilflich sein können. Wahrscheinlich könnte uns der soeben gefundene Schlüssel dabei eine Erleichterung bieten. Wir fahren also in den 7. Stock, gehen in den Nebenraum und benutzen den Schlüssel mit dem Hebel zu unserer Rechten. Wir vernehmen freudiges Geschrei aus dem Nebenraum, das wir natürlich gleich genauer untersuchen müssen, auch wenn wir uns bereits dachten, was los sein könnte. Wir haben den Schauspieler tatsächlich befreit. Aus tiefer Dankbarkeit beschenkt er uns mit seinem gesamten Vermögen: 2 Mark. Wir zieren uns zwar, nehmen das Geld dann aber doch an. Wer weiß, wozu man das Geld noch gebrauchen könnte.

Zwischenzeitlich bewegen wir uns ganz spontan an den BiFi-Spot, wo wir einen Saboteur entdecken. Vor lauter Schreck flüchtet er und läßt seinen Perücke liegen. Wie auch alles andere bisher wandert sie in unseren Besitz.

Wir haben bereits einen Ahnung, was wir mit dem Geld anstellen könnten: Wir setzen uns in die Fotokabine im Nebenzimmer bei den Dreharbeiten zu Beverly Holz 08-15 und lassen ein paar schicke Portraits von uns schießen. Alle vier Bilder können wir allerdings nicht auf den Sicherheitsausweis kleben, weshalb wir uns entsinnen, im Vorzimmer einen Schere auf dem Schreibtisch entdeckt zu haben. Wir schneiden uns ein einzelnes Foto heraus. Damit versorgen wir unseren klebrigen Sicherheitsausweis, der Kaugummi hat uns also trotz des miesen Geschmacks noch einen guten Dienst erwiesen. Mit unserem perfekten Sicherheitsausweis Marke Selbstbau können wir endlich die SFX-Abteilung in Angriff nehmen. Dort klauen wir uns gleich die Rakete und das Pyrotool zusammen, die beiden können wir bestimmt irgendwann gut gebrauchen, wir sind ja immer scharf auf ein deftiges Feuerwerk. Nun geht es ab in die Requisite, wo wir die Perücke abgeben. Dafür bekommen wir einen Eimer Leuchtfarbe und eine Wasserpistole. Plötzlich macht sich der Requisiteur auf den Weg zum Trödelmarkt, was dem Schrumpfkopf die Gelegenheit bietet, uns einige Worte über Höhlen zu erzählen. (An dieser Stelle ist es z.B. möglich, einen zweite Wasserpistole und einen weiteren Eimer mit Leuchtfarbe abzustauben, wenn man die Maus in die Position bewegt, in der Requisiteur stand.) Die Unterhaltung war nicht sonderlich interessant, und so entfernen wir uns in Richtung Pförtner beziehungsweise kleiner Junge, wir sind nämlich unwahrscheinlich scharf auf sein Gummi-Entchen. Dafür geben wir ihm die Spritzpistole. (Wer sich eben eine zweite Spritzpistole

hat geben lassen, kann jetzt ein zweites Gummi-Entchen vom kleinen Jungen bekommen.)

Wo sollen wir jetzt anderes hingehen als in Maske? Unsere Idee war richtig, den dort hält sich unser Nachwuchsspion auf, der vorhin bereits vor uns flüchtete. Wir drohen ihm mit der Polizei, woraufhin er klein beigibt und uns einen Schlüssel aushändigt. Der dürfte aller Wahrscheinlichkeit nach in der VIP-Lounge passen. Die Vermutung hat sich bestätigt, er paßt. Der lädierte "Stoppelfeld", den wir soeben befreit haben, präsentiert sich wenig später in Form einer Betriebsanleitung für das Pyrotool. Die müssen wir sofort lesen. Nachdem wir alles aufmerksam gelesen haben, machen wir uns auf den Weg in die Etage Nummer 6. Dort erwartet man uns bereits. Nach kurzer Vorbereitung wird die Explosion zum vollen Erfolg. Die Szene ist damit abgedreht, und nachdem sich alle entfernt haben, betreten wir den Raum wieder, um in den Nebenraum zu gelangen. Dort würde man auch gerne drehen, das fehlende Licht und der Mann, der dies in Ordnung bringen sollte, lassen dieses nicht zu. Dann müssen wir als Held der Story eben wieder 'ran. In der Mitte des Bildes, ein wenig versteckt, befindet sich eine Mulde, die wir uns näher anschauen. Zum Glück haben wir den Farbeimer mit, wir füllen die Farbe also vorsichtig ein. Voilà! Das Licht ist heller als sonst, man ist äußerst dankbar. Den Schurken, der jetzt auftaucht, lassen wir besser gehen, ebenso wie die Filmcrew. Stattdessen gehen wir zunächst in den Filmraum hinter der VIP-Lounge, wo wir die Kiste mit dem Wagenheber mühevoll aber erfolgreich stemmen und sogleich in den Geheimgang hinabsteigen. Unten angekommen folgen wir den auffällig roten Pfeilen. Nach einiger Zeit merken wir, daß der Schrumpfkopf uns gewaltig angesch... hat. Als kleinen Trost finden wir einen Stadtplan. Wer weiß, wo wir den je gebrauchen werden. Sobald wir wieder in der Oberwelt sind, stattdessen wir unserem kleinen Freund einen Besuch ab, der sich gewaschen hat. Die Stimmung gegen ihn wandelt sich doch ein wenig, als wir erfahren, daß es sich bei der Karte um ein Rätsel handelt. Wir geben ihm also das Gummi-Entchen, damit der Schlawiner 'was zum spielen hat. Seinen Spruch hören wir uns besser ein zweites Mal an oder schreiben ihn auf, damit wir ihn besser verstehen können.

Bei den zwei Elementen kann es sich nur um Feuer und Wasser handeln. Diese hatten wir bereits im 4. Stock am Rambowsky-Drehort zu Gesicht bekommen. Wir nehmen also den leeren Eimer und füllen ihn mit Wasser. Danach erhitzen wir das Wasser im Eimer, wir benutzen ihn also mit dem Feuerchen. Davon wird er selbstredend heiß, es kühlt jedoch sehr schnell wieder ab. Deshalb müssen wir uns beeilen und die Karte in den Wasserdampf halten. Der Schrumpfkopf hat uns nicht zu viel versprochen, auf der Rückseite der Karte offenbart sich uns ein mit Geheimtinte geschriebene Geheimkarte für das Labyrinth. Wir bewegen uns also wieder in das Labyrinth unter der Erde und lassen uns von der Karte ans Ziel führen. Wir landen nach kurzer Zeit vor einer Gittertür. Das Schloß daneben bietet zwar so viele Lösungsmöglichkeiten, daß man locker mehrere Menschenleben damit zu tun hätte, aber wir kennen ja die richtige: Sie steht ebenfalls auf der Karte (benutze Karte). Das Tor öffnet sich uns. Dahinter ist Direktor Schlönstadt an einem Stuhl gefesselt,

aber wir befreien ihn natürlich und folgen ihm dann. Über eine etwas eigenwillige Art des Personentransports gelangen wir an den Öliens-Drehort, von dort aus gehen wir aber gleich zum Direktor an den Drehort des Bifi-Spots. Jetzt können wir ihm endlich das Drehbuch überreichen, das wir schon so lange mit uns herumschleppen.

Damit und mit einer dicken Feier endet das Abenteuer, aber wer glaubt nicht daran, daß es noch einen dritten Teil geben könnte?

1.127 big run

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

1.128 bio challenge

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

Drückt man im Spiel <ESC> gefolgt von <F9> geht der Öko-Kämpfer schnurstracks dem Obermonster ans Leder.

1.129 bioforge

Zellenblock:

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

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

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

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

Nachdem man dies getan hat, benutzt man den Computer, der ganz links hinten am Schreibtisch steht. Er dient zur Steuerung eines Nursebots. Also Steuerung auf manuell umschalten und den Nursebot vor Caynans Zelle

dirigieren, wo man ihn den abgetrennten Arm schnappen läßt (linker Knopf). Jetzt mit dem Arm so vor den Palm-Reader links von dem geschlossenen Tor fahren, daß der Roboter den Arm darauf hält.

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

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

Kühlraum:

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

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

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

Landeplattform:

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

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

Reaktorebene:

Schon wieder so ein Wachroboter. Aber wozu gibt's reflektierende Aufzugwände? Na also geht doch. Auf keinen Fall in den Reaktor (rechte Tür) gehen, bevor man den Schutzanzug hat, sondern lieber erstmal in Mastabas Operationssaal (linke Tür).

Nach der Zwischensequenz tut man dem werdenden Cyborg auf dem OP-Tisch den Gefallen und tötet ihn. Aus dem OP-Tisch kann man sich noch eine frische Batterie beschaffen (<SPACE>) und ein bauen (<SPACE>).

Nun geht man zum Ende des Ganges und öffnet die Tür. Nachdem Kampf mit der

Wache, nimmt man ihr Logbuch und erfährt bei dessen Lektüre interessantes, was den Öffnungs-Code für die Tür zur Oberfläche betrifft. Nachdem man sich die Informationen aller zu Verfügung stehenden Monitore zu Gemüte geführt hat fährt man hinunter zum Icarus-Raumschiff ("Icarus Zutritt" drücken). Von der Wache ja nicht abschrecken lassen; immer feste druff. Den Alien-Würfel und das Walkie-Talkie mitnehmen. Wieder oben angelangt, geht man zum Podest, auf dem zuvor die Wache stand und stellt sich auf das Feld vor der Wand. Mit dem Anzug den man nun bekommt kann man nun unbesorgt in den Reaktor gehen, aber vorher müssen noch zwei Kleinigkeiten erledigt werden : Von dem rechten der beiden Monitore neben der Schutzanzugausgabe erfährt man den Abschaltungs-Code für den Reaktor. Gegenüber befindet sich die Steuerung für einen Gabelstapler-Robot. Mit dieser lenkt man selbigen in den Reaktor, stellt ihn dort vor den Wachroboter und hebt die Ladeplattform an. Netterweise fallen dabei gleich beide Roboter in den Abgrund. Jetzt aber auf in den Reaktor.

Reaktor:

Die Schritte von hier an bis zum Abschalten des Reaktors müssen in einem Zeitlimit absolviert werden, also am besten abspeichern. Als erstes wird mit dem Panel die Brücke ausgefahren. Auf der anderen Seite wartet ein nettes Alien. Es hat, wegen dem Zeitlimit, keinen Sinn es zu bekämpfen. Dazu hat man später noch Gelegenheit. Man sollte ihm höchstens ausweichen und auf es schießen um etwas Vorsprung bzw. räumlichen Abstand zu gewinnen. Nun zum Abschalten : Zuerst auf die rechte Seite laufen und den Hebel benutzen, um die Säule, die wohl ein Brennstab darstellen soll, hochzufahren. Genauso auf der linken Seite. Zwischen durch mal wieder dem Alien eins verpassen, damit es nicht so schnell hinterherkommt. Hat man beide Seiten hochgefahren über die Brücke zurückrennen. Jetzt folgt das Alien einem nach, was ein fataler Fehler ist, denn wenn es auf der Brücke ist wird sie einfach ausgeschaltet (hehe). Jetzt wieder einschalten und rüber und zum Terminal an der Rückseite. Hier muß man erst den Code eingeben und dann den Aus-Knopf drücken. Puuuh, geschafft! Ab zum Aufzug und zum Tor zur Oberfläche (unterste Ebene) fahren. Mit dem Strahler wird der Wachroboter ohne Probleme fertig gemacht und rechts neben der Tür der Öffnungs-Code eingestellt. Die Wachen, die sich in den wegstellen müssen leider dran glauben. Sind ja auch selber schuld. Gleich nachdem man auf die Wachdroiden ,ähnlich denen auf der Landeplattform, trifft, also am Anfang des Laufstegs entlang der Kraterwand, läßt man sich auf den Metallwürfel unterhalb des Laufstegs fallen. Ganz unten benutzt man den Alien-Würfel aus dem Icarus-Hangar und, siehe da, man schwebt über den See hinweg auf die nächste Metallplatte. In diesem Stil geht es weiter, bis man, nach noch einem bißchen Klettern, zum Wrack des Raumschiffs kommt, das man selbst abgeschossen hat.

Raumschiffwrack:

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

Ausgrabungsstätte.

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

Phyxx-Stadt:

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

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

Eine der Kühlkammern ist schon leicht geöffnet. Diese wird ganz aufgemacht. Nun muß man das Kraftfeld abschalten. Dazu muß man das linke und rechte Feld so kombinieren, daß das untere Feld mit dem oberen identisch ist. Den Talisman, den man nun bekommt, muß man bei der Röhre rechts neben Dr. Escher benutzen und gelangt so in eine Art Verteilerraum.

Stadtkern:

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

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

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

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

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

Nun geht's wieder zurück in den Verteilerraum. Man folgt Gens Anweisung und geht in die gegenüberliegende Röhre. Jetzt muß durch Herumlaufen auf

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

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

Wieder in der Basis:

Mit dem Aufzug geht es wieder auf die Reaktorebene. Schon wieder einer der Ärger machen will. Tut uns leid! Warum läßt der Kerl auch nicht mit sich reden? Im Operationssaal kann man, mit Hilfe des Codes aus Dr. Eschers Logbuch, die letzten Geheiminformationen abrufen. Man erfährt seine frühere Identität.

Jetzt aber nicht wie weg hier. Runter in den Hangar und die Batterie austauschen. Es ist geschafft!

1.130 bionic commando

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

1.131 birdie

Im Spiel <F> drücken um in den nächsten level zu kommen.

Level Codes:

EASY

MAYBE

1.132 black gold

Konzentriert Euch in den ersten Monaten nur auf die im Großhandel erhältlichen Arbeitsgeräte (Personal nicht vergessen, später ist das Arbeitsamt leergekauft). Liegen die Preise für Arbeitsgeräte unter DM30,00, alles Geld zusammenkratzen (Kredite) und in Arbeitsgeräte investieren.

Wartet, bis die Verkaufspreise bei 40 bis 45 Mark liegen und alles wieder schnell verkaufen.

1.133 black tiger

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

1.134 blastar

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

1.135 blasteris

Level Codes:
CHEAPTRICK
DEEPPURPLE

1.136 blazing thunder

Im Creditscreen "COWABUNGA" eingeben und man hat unendlich Leben!

1.137 blob

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

1.138 blobble

"I AM A CHEAT" als Passwort eingeben. Das Spiel beginnt nun in Level 16 und mit 60 Leben.

Level Codes:
1 JJKKLW
6 WWGJRE
11 GGREYO

1.139 blobz

Als Paßwort eingeben (mit >RETURN> abschließen):

"ALANIS" Nun kannst Du im Levelanwahl-Screen durch die mauer Blöcke laufen und so jeden Level anwählen. Du kannst auch zum Exit gehen und kommst sofort in die nächste Levelstage.

"SMEEEG" ??? (Wirkung im Leveleditor)

1.140 blockbuster

Level Codes:

11 GOLD
21 FISH
31 WALL
41 PLUS
51 HEAD
61 FORK
71 ROAD
? USER

1.141 blockhead

Als Paßwort eingeben "ARISTOTLE". (Wirkung noch unbekannt)

Als Paßwort eingeben "CALLIGULA". Der Bildschirm blinkt weiß auf und es erscheint code not found. Starte nun das Spiel normal. Im Spiel sind nun die Maustasten belegt:

<LEFT MOUSE> nächster Level
<RIGHT MOUSE> nächster Level und vorher ein Bonusgame

Level Codes:

1 EASY AS PIE 11 THATS MAGIC 21 DEMOM JUICE
2 BANANA MANIA 12 MEMORY TEST 22 THE MARATHON
3 SECRETS 13 STONE ME 23 TRUE PATH
4 NOW TRY TWO 14 ILLUSIONS 24 MYSTIC FRED
5 EXPLOSIVE 15 SHINE ON ME 25 MR SPLOGGY
6 FRUIT SALAD 16 TELEPATHY 26 THE CURE
7 AN ICE SLIP 17 JEWEL HUNT 27 CHANGES
8 DEMON EYES 18 SWEET SHOP 28 GORGON JUICE
9 THE RACE 19 ARROW HEAD 29 MAJOR MEDAL
10 BOTTOMS UP 20 INVISIBULL 30 CARROT POWER

31 FIRE FLOOR
32 EXCLAMATION
33 ARROW CHANGE
34 PRINT BLOBS
35 BLAST AREA
36 INVISITRAPS
37 PENULTIMATE
38 OUT OF TIME

1.142 blocks

Level Codes:

11 DAVID
21 SPEAK

1.143 blood money

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

Während des Spiels drücken:

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

1.144 bloodbath

Ein Druck auf <SPACE> bringt einen in den nächsten Level.

1.145 bloodfest

Als erstes sollte man sich die Pumpgun-Waffe holen, denn das Messer ist nicht unbedingt das beste. Im Untergrund findet man die Strahlenwaffe.

1.146 bloodwych

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

1.147 blues brothers

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

1.148 bobs bad day

Level Codes:

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

1.149 body blows

Einspieler-Modus wählen und <SPACE> drücken oder

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

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

1.150 body blows galactic

In den Highscores als Namen eingeben: "DESIRE 93" oder "LARDARSE".

1.151 bogarts

Im Spiel mit <SPACE> die "Save, Load & Restart Funktion" aufrufen und dann "7even" eingeben und die Bomben gehen einem niemals aus. Weiterhin kommt man mit <RETURN> in den nächsten Level und mit <HELP> zeigt das Auto.

Wichtig:

Der Cheat wird mit abgespeichert.

20 Herzen zum abspeichern

Nur der Rote holt den roten Schlüssel, nur der Blaue frißt Feinde

Teleport funktioniert nur einmal

1.152 bombpac

Level Codes:

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

1.153 bombuzal

Level Codes:

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

1.154 bone crumcher

Level Codes:

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

1.155 boon dar

Im Titelscreen <HELP> drücken. Der Bildschirm wird weiß aufblitzen. Im Spiel hat man nun 99 Leben und sollten diese aufgebraucht sein gibt es automatisch 99 neue.

1.156 Das Boot

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

1.157 borrowed time

- Vor Killer in Hotel und hinter Sessel verstecken
- Durch Tür und abschließen (look)
- Treppe hoch
- Scherbe nehmen
- Durch fenster zum anderen haus klettern, dort Kabel durchschneiden
- Runter in Bar, und 2x Pistole unter Nase halten für Adresse und Passwort von Lebock
- Zum Doc (medical Office) gehen und mit > Yes < antworten.
- Im Behandlungsraum den Tisch unters. und Binden mitnehmen
- Nach Süden auf Straße
- Zum Müllhaufen, untersuchen, Knochen nehmen
- Zur Hütte (nicht die im Park), Tür aufbrechen
- Mavis entfesseln (untie), Buch und Tube nehmen
- Lesezeichen aus Buch nehmen und Buch ablegen
- Nun Ritas Wohnung gehen, befereigung durch : Kerze, Streichhölzer nehmen, Strick verbrennen
- In Küche, Ofen zur Seite, Hände verbinden (bandage hands)
- Schlüssel und Quittung aus Mülleimer nehmen
- Zum Parkplatz, Pistole zeigen
- Knochen ablegen, Freds Handschuhe und Ölkannister nehmen
- Wenn Polizei > wait < eingeben
- Hands., Ölk., Quittung, Tube, Lesezeichen als Indiz vorzeigen.

1.158 bounce

Man wählt im Optionmenü folgendes:

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

SOUND ON - SPEED 1 - <L>

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

SOUND ON - SPEED 3 - <I>

Unverwundbarkeit. Es ertönt ein Piepton!

SOUND OFF - SPEED 2 - <G>

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

1.159 bounce 'n' blast

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

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

1.160 bounty hunter

Wer in der 2-Level-Demoversion nie den 2 Level erreicht, sollte zuerst eine Sicherheitskopie von "levell.1.dat" und "levell.2.dat" machen. Nun löscht man "levell.1.dat" und ändert den Namen von "levell.2.dat" in "levell.1.dat".

Jetzt muß man noch mit einem HEX-Editor die Datei "levell.1.dat" laden und die Zeile "level 2 of bounty hunter" in "level 1 of bounty hunter" ändern

1.161 brainball

Level Codes:

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

1.162 brainman

Level Codes:

```
5 WAVE
10 LAKAIEN
15 WOLF
20 VOLLMOND
25 FRIENDS
30 MYRDIN
35 DREAMS
```

1.163 brainstorm

Level Codes:

```
2 VIPER 6 CYBORG 10 TERRA 14 HARRISON
3 HYDRA 7 TROJA 11 STALKER 15 DIGRIZ
4 JODA 8 NECRONOMICON 12 NOSTRADAMUS 16 TALIANNA
```

5 CRAVEN 9 GIGER 13 EXCALIBUR 17 FLINX

Im Titelscreen <F9> drücken um ein Paßwort einzugeben. Als Cheat-Paßwort "WIVO" eingeben. Es erscheint "CHEAT MODUS AKTIVIERT". Nun sind folgende Tasten belegt:

<HELP> Levelskip
<T> Unendlich Zeit
<S> Unendlich viele Steps

1.164 brat

Level Codes: (Y <-> Z)

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

1.165 breathless

Level Codes:

2 181A59MBTR63F8PD
3 181A59LBTR63F8PT
4 181A59KBTR63F8SD

1.166 brian the lion

Level Codes:

1 FLLj/MZXYz
2 d*gJQvaqVx
3 gVdfKgqaGd
4 gVdfKgqaGI
5 QNI8KWiSXp
6 U5vG57pSX/
7 1*ANKgqaGI
8 xOtFwheXYE

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

<L> 99 Leben
<H> 9 Energieeinheiten
<O> springt zur Karte

<K> 999 Edelsteine
 <J> je 9 Credits und Power Ups

1.167 brutal sports football cd³²

Spiel	4.Liga	3.Liga	2.Liga	1.Liga
1	FQ8OQD9KN	T1YB3G5V7	3VVT8MK7W	
	QS5WYWWWW	53TKHKKKK	K77NLNNNN	
2	D7BF8F!!	7BX3SHCCC	HTD860MCM	PC2T1RSLO
	!!BGDFBBF	CC95789!7	MMOX012Z	F39NQRSSR
3	WH3335FKY	Z4KZGQVVV	HVF69QLLL	F74PPDCK6
	RK7V58637	VVTKRNQRR	LL1!OW2OY	7QWMFKBCG
4	5B9WMTCDK	P8B2F4000	C92SNX999	CTNTMXXOW
	WFXU9Z573	00NJLDTML	99BRFMBHG	!G59V6WY2
5	WADDVHPV8	RG!!VCO39	51HK5WRRR	X0XL5M5RL
	P411GRBJC	3Q4FW311V	RRYDV4Y0Z	2MD5LJMPD
6	2710Z13FN	MFDNY8Y3O	3HLGT7BBB	8PXL5MK7X
	3N3C23XZ7	WWM5QBMPN	BB9P8X823	DNC9LHMPC

1.168 bss jane seymour

Level Codes:

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

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

1.169 bubba 'n' stix

Level Codes:

2 7LRRF3H6G7 oder 16QTJQ7GLZ oder T1QKPF?CMG oder 1R5JKXWQ82
 3 9VBDM!1!DN oder ?FVN4QRCXM oder PXMYGFFW7D oder 9VBDM!1!DN
 4 3VTCF9JQG8 oder R9CGRB8XXG oder 913XPD1LZ5 oder CGLZLRYT?V
 5 !?ZZXQX769 oder P!!77GS3DP oder 2FH8?M28LX oder CS4SL9DFQC

1.170 bubble & squeak

7 HDRGBCKP 13 PHFDRMKM 19 HCFMFRTM 25 DKFJFSLK
 2 HHRFNRLT 8 DDFGJCKP 14 PDFDMSKM 20 DDFMMMTM 26 PGFJSQLK
 3 HHRRBQLP 9 PDFBBQTP 15 PQFCQMTM 21 DKFPQSKM 27 PRFSFRPK
 4 DHRRNMLH 10 PCFBNCLM 16 HDFCMTTM 22 DJFPNGPN 28 HCFSJCPK

5 DRRHFRPH 11 PQFQFCPM 17 HCFNQCKM 23 DLFTFRLN 29 HDGLQKLL
6 PHRHJTPH 12 PDFQMSPM 18 HDFNMTKM 24 DLFTJQLN 30 HQGLSMLK

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

1.171 bubble bobble

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

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

1.172 bubble gum demo

Level Codes:

1 1000
2 2000
3 3000

1.173 bubble trubble

Als Paßwort "BUBBLE" eingeben. Ein Piepton ertönt zur Bestätigung. Im Spiel sind nun folgende Tasten belegt:

<F1> Level wird beendet
<F2> Extraleben
<F3> neue Energie
<F4> gibt einem alle fehlenden Keys
<F5> öffnet den Ausgang
<SPACE> super-hoher Sprung

1.174 buffalo bills western show

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

1.175 bug bomber

		Player			
IQ-Wert	Level	1	2	3	4
0	11	KKCJDD	OLCLDH	LKKJLD	PLKLLH
	21	KKDNDL	OLDPDP	LKLNLL	PLLPLP
	31	KOGJHD	OPGLHH	LOOJPD	PPOLPH
	41	KOHNHL	OPHPHP	LOPNPL	PPPPPP
1	11	KCCBBB	ODCDBF	LCKBJB	PDKDJF
	21	KCDFBJ	ODDHBN	LCLFJJ	PDLHJN
	31	KGGBFB	OHGDEF	LGOBNB	PHODNF
	41	KGHFFJ	OHHHFN	LGPFNJ	PHPHNN
2	11	KICICD	OJCKCH	LIKIKD	PJKKKH
	21	KIDMCL	OJDOCP	LIIMKL	PJLOKP
	31	KMGIGD	ONGKGH	LMOIOD	PNOKOH
	41	KMHMGL	ONHOGP	LMPMOL	PNPOOP
3	11	KACAAB	OBCCAF	LAKAIB	PBKCIF
	21	KADEAJ	OBDGAN	LALEIJ	PBLGIN
	31	KEGAEB	OFGCEF	LEOAMB	PFOCMF
	41	KEHEEJ	OFHGEN	LEPEMJ	PFPGMN
4	11	IKAJDC	MLALDG	JKIJLC	NLILLG
	21	IKBNDK	MLBPDO	JKJNLK	NLJPLO
	31	IOEJHC	MPELHG	JOMJPC	NPMLPG
	41	IOFNHK	MPFPHO	JONNPK	NPNPPO
5	11	ICABBA	MDADBE	JCIBJA	NDIDJE
	21	ICBFBI	MDBHBM	JCJFJI	NDJHJM
	31	IGEBFA	MHEDFE	JGMBNA	NHMDNE
	41	IGFFFI	MHFHFM	JGNFNI	NHNHNM
6	11	IIAICC	MJAKCG	JIIIKC	NJIKKG
	21	IIBMCK	MJBOCO	JIJMCK	NJJOKO
	31	IMEIGC	MNEKGG	JMMIOC	NNMKOG
	41	IMFMGK	MNFOGO	JMNMOK	NNNOOO
7	11	IAAAAA	MBACAE	JAI AIA	NBICIE
	21	IABEAI	MBBGAM	JAJEII	NBJGIM
	31	IEEAEA	MFECEE	JEMAMA	NFMCME
	41	IEFEEI	MFFGEM	JENEMI	NFNGMM

1.176 buggles

Als Paßwort "ENERGYLAST" eingeben und es erscheint "Cheat Modus aktiviert". Nun habt Ihr unendlich Energie. Die einzige Ausnahme ist das rote "e"-Symbol, das euch noch Energie abziehen kann.

Als Paßwort "PICKLEVELS" eingeben und es erscheint "Cheat Modus aktiviert". Geht nun auf "play", startet es jedoch nicht, sondern benutzt die Cursor-tasten um die Level 1 bis 100 auszuwählen.

Level Codes:

- 2 CTIZDYMICO
- 3 QENLPAETUP
- 4 IMYJIJYPXQ
- 5 OHEWKONDYL
- 6 QTSXCADFOT

1.177 builderland

Level Codes:

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

oder

- 2 BAROCK
- 3 BOOLER
- 4 MARIBA
- 5 GHOSTS
- 6 OUTLAW

1.178 bump 'n' burn

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

1.179 bumpy's arcade fantasy

Level Codes:

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

1.180 bundesliga manager professional

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

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

Hier sind 4 Methoden um an Geld zu kommen:

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

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

Gutes Training:

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

Mogel Guru beseitigen (Immer nur Sicherheitskopien verwenden!):

Kopie der 2.Disk anfertigen, Workbench laden

Shell öffnen und folgendes eingeben:

```
CD "BM_PROFDISK_2"
ED High.c (Alle Zeichen dieses Files löschen und wieder speichern).
PROTECT High.c
PROTECT Sic.dat
```

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

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

1.181 bunny bricks

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

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

1.182 burntime

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

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

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

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

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

1.183 cabal

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

Will man aber nur einfach mal unendliche Leben haben, so muß man nur nach dem Erscheinen des Auswahlmenüs <F4> drücken.
Wenn man <P> drückt, kann man das Kreuz immernoch bewegen und auf einen Gegner ausrichten.

1.184 campaign

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

1.185 cannonfodder 2

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

1.186 capital punishment - click boom

Macht im Kämpferauswahlmenü LANGSAM folgende Bewegungen mit dem Joystick: Oben, unten, 3 x oben und 7 x unten. Wenn ihr alles richtig gemacht habt verlieren eure Kämpfer nur halb so viel Energie wie sonst.

1.187 capone

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

1.188 captain blood

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

1.189 captain dynamo

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

1.190 captain planet

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

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

1.191 captive

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

1.192 car-v-up

in Hiscoreliste eingeben:

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

Anhalten: <Z> drücken für die Bremsen

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

1.193 cardiaxx

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

1.194 carlos

Im Titelbild <SPACE> drücken und folgende Paßwörter eingeben:

ENIRD unendlich Leben
LOOPS ?

Level Codes:

2 BONGO
3 GALET
4 PATAU
5 SIRTA

1.195 carrier command

Im Spiel drücken:

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

In den Pausenmodus springen und "THE BEST IS YET TO BE" eintippen, das Spiel wird automatisch neu starten und der Cheat Modus ist aktiviert. Nun <+> auf dem abgestezten Tastaturblock drücken. Die Mantas und Walrösser werden unbezwingbar sein, außer man kollidiert.

Folgende Tasten sind aktiv:

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

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

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

1.196 cash

Beseitigung aller Spielsorgen :

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

Folgendes für jeden Spieler wiederholen :

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

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

1.197 castle master

Drücke <SHIFT>-<L>, nachdem das Spiel begonnen hat. Drücke dann auf der Maus wiederholt nach rechts, bist Du ein Geräusch hörst. Du wirst vier verschiedene Farbboxen vor Dir sehen. Schieße darauf, und du erhältst unendliche Leben.

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

Komplettlösung (mit den Prinzen):

Man startet außerhalb der Burg und schließt erst einmal die Brücke auf

(das schwarze Loch links daneben). Nun geht man in die Zauberhütte links neben der Burg, nimmt den Käse und den Solar-Schlüssel auf der Stuhllehne und springt ins Loch unter dem Teppich.

Die Katabomben:

In der Höhle vernichtet man zuerst den Geist, nimmt dann das Pentacle und betritt die Katabomben. Hier sucht man jede Höhle auf und schickt jeden Geist ins Jenseits. Erst wenn alle Gesiter beseitigt sind, geht es über die Kellertreppe in die erste Etage. Dort begibt man sich in Küche oder Speisekammer und futtert, bis man den Herkules-Status erreicht hat. Über die Kellertreppe geht es zurück in die Katabomben, wo man das Hindernis über die Falltüre schiebt und den letzten Geist in der Höhle vernichtet.

Jetzt geht man raus aus der Burg, schiebt den Felsblock vor der Burg weg und springt hinein. Man nimmt wie in jeder anderen Höhle das Pentacle und begibt sich zur Kapelle. Dort ist die Wand mit dem Kreuz eine doppelte, hinter ihr ist der Gang zum Glockenturm, wo man am Seil zieht und wieder ein Pentacle findet. Nun kriecht man unter das Pult und befindet sich wieder in den Katabomben. Dort gibt es nochmals ein Pentacle, das nächste Ziel ist der Brunnen im Innenhof. Den Schlüssel im Brunnen aktiviert man und springt in den Brunnen. Wieder das Pentacle gekrallt und weiter zur Sauna. Dort das Wasser ablassen und vorsichtig über die Treppen in den Pool und ins Loch steigen. Dort das Pentacle nehmen und den Gruftvorraum aufsuchen.

Die Burg:

Im Vorraum findet man den Treppenschlüssel und kann die Pentacles betrachten—die blinkenden müssen noch gefunden werden. In den Stallungen kriecht man unter das Pferd und findet den Kasernenschlüssel. In der Scheune rechts hinter dem Strohballen liegt der Schlüssel für die vierte Etage. Nun begibt man sich in Igors Kammer, wo man vom ersten größeren Gegner erwartet wird. Mit einigen Schüssen in den Mund läßt er sich jedoch leicht erledigen. Danach kann man die Truhe öffnen, alles einsacken und den "?"-Schlüssel mitnehmen. Weiter geht es in die Bibliothek, dort aktivieren wir ein Buch, woraufhin ein Stuhl an der Wand erscheint. Wir laufen auf ihn zu und drehen uns mit der Wand in den Schrein. Auf dem Goldbrocken liegt der Zellenschlüssel.

Nun gehen wir in den Großen Saal und dort Vorsichtig den Sims entlang - Vorsicht, an der Ecke fehlt ein Stück! Sobald wir zur anderen Türe draußen sind, betreten wir einen winzigen Vorsprung im Wachtraum. Dort nehmen wir uns das Pentacle und verlassen die Burg wieder. Wir stehen auf der Zugbrücke und katapultieren uns mit ihr auf das Dach der Kapelle, wo wir uns den Truhenschlüssel aneignen. Durch das Loch geht es weiter in die Kapelle und von dort in den dritten Stock. In der Rumpelkammer kriechen wir hinter das Regal, stehen wieder auf, klettern auf das unterste Brett und nehmen das Pentacle. Zur Stärkung geht es jetzt in die Kneipe, dort gibt es einen Stärketränk mit unbegrenzter Wirkungsdauer. Weiter geht es in den obersten Stock, wo wir uns im Tanzsaal durch das Loch fallen lassen. In der dritten Etage geht es weiter zur Drachenhöhle, deren Bewohner gemeuchelt wird - wozu man auf Hörner, Zähne und AUGEN schießen sollte. Danach können wir die Truhe im hinteren Zimmer ausräumen und das neunte Pentacle organisieren. Das letzte Pentacle finden wir in der Kornkammer. Dort schaufeln wir das Korn beiseite, öffnen die Truhe, setzen uns hinein, schließen den Deckel und fallen sicher in den Schauraum.

Diesen räumen wir vollständig aus und begeben uns in den Vorraum der Gruft. Hier kann man jetzt die Türe öffnen und den "Magisterspuk"-Schlüssel aus der Gruft holen.

Das Finale:

Weiter gehts im vierten Stock. Nachdem im King's Solar die Klingel betätigt wurde, sollte das erste Hindernis beseitigt sein und der Aktivierung des Steines nichts mehr im Wege stehen. Ist letzteres getan, sollte der Weg zur Südpassage frei sein. In der Turnhalle wird solange mit der Hantel trainiert, bis man wieder Herkules ist. Dann geht es zum Magister und damit zum letzten Kampf. (Der geht allerdings nur dann gut aus, wenn auch alle 26 Geister beseitigt wurden.)

Nachdem der Magister verkloppt wurde, braucht man nur noch durch die Türe am anderen Ende des Raumes zu gehen und die (etwas lasche) Schlußsequenz bewundern.

1.198 castlevania 2

Tips mit dem Umgang mit den Endgegnern:

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

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

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

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

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

1.199 catabomb avyss

Drückt <F10> und

<G> God Mode; man ist unverletzbar

<I> Bekommt alle benötigten Schlüssel

<W> Man wird in einen der Level teleportiert

<Z> Zeit bleibt stehen

1.200 catch'em

Level Codes:

DINOSAUR

UMBRELLA

MOSQUITO

AIRFORCE

ALLIANCE

AMERICAN

ANACONDA

ANCIENTS

ANTELOPE

BABBNASN

ASTELOPE

ASTEROID

BADLANDS

BAMBOOZL

BARBECUE

BAREFOOT

BASEMENT

BEERBIRD

BETRAYAL

BACKSIDE

TAILGRAB

BONEHEAD

CAREFREE

CARNIVAL

CAULDRON

CONCRETE

CRAWFISH

DANDRUFF

DELIRIUM

DOMINION

EGYPTIAN

FISHHOOK

FOOTSTEP

FROGNOSE

GRANDSON

GUNSMITH

HANGOVER

ESTRAGON

PINGPONG

MICHAELA

1.201 cave master

Level Codes:

BNRTLDUWHK Level 11

JFYWDNTEPL Level 21
RYUOWBXGKV Level 31
NBARKWJTUE Cheat-Modus!

1.202 chambers of shaolin

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

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

Level Codes:

1 India
2 Bravo
3 Charlie
4 Foxtrot

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

1.203 champion driver

Level Codes:

INDIA
BRAVO
CHARLIE
FOXTROTT oder FOXTROT

1.204 champions manager 93

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

1.205 champions of krynn

Wenn man während des Kampfs <SPACE> gedrückt hält, kommen die vom Computer gesteuerten NPCs (non playing characters) nicht zum Einsatz. Sie werden einfach ausgelassen und man dürfte keine Schwierigkeiten mehr haben, mit ihnen fertig zu werden; egal ob man nun gegen Ratten oder blaue Drachen kämpft. Einige Probleme gibt es aber bei Bozak und Aurak Draconians, da diese noch explodieren, bevor sie entgültig zugrundegehen. Letztere verwandeln sich kurz vor ihrem Tod in Feuerbälle, die trotz <SPACE> einige

Male attackieren können. Bei dem <SPACE>-Trick sind leider alle NPCs vom Ausgesetzten betroffen, so daß z.B. verbündete Charakter nicht eingesetzt werden können. In den Städten sollte man ruhig jede Tür öffnen (vielleicht verbirgt sich dahinter ein Schatz) und Kämpfen nicht aus dem Wege gehen, da diese Erfahrungspunkte und oftmals auch Geld einbringen. Beim Kampf erbeutete Waffen, magische Gegenstände oder Rollen mit Zaubersprüchen sollte man in einem Außenposten beim Waffenhändler oder im Tempel identifizieren lassen (VIEW=>ITEMS=>ID). Oft haben Waffen von Draconians oder Zauberern geheime Kräfte. Rollen muß man sowieso identifizieren lassen, um die Zaubersprüche, die auf ihnen stehen, zu lernen (SCRIBE).

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

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

1.206 championship manager 94

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

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

1.207 chaneques

Level Codes:

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

Level 4:

Hier klettert Chencho zuerst den Berg hinauf und wartet. Nun beseitigt Chanok erst mal die kleine Unebenheit vor dem Ausgang und gräbt sich nach rechts unter den Berg durch und wartet ganz rechts. Oben am Berg klettert Chepo über das Objekt (Bild) und macht eine Brücke über den Abgrund. Nun schiebt Chencho das Objekt ganz nach rechts und wirft es in hinunter.

Chanok der ja ganz unten rechts wartet schiebt es nun nach links zum Ausgang.

Level 5:

Hier durchgräbt Chanok als erstes die 2 Bäume. Nun klettert Chepo vom Berg nach links runter und baut unten eine Brücke, über die Chanok läuft und ein Loch gräbt, so das Chencho befreit ist. Nun baut Chepo erneut eine Brücke über die Chencho rennt, den Berg erklettert und dann das Objekt in den Ausgang schiebt.

Level 6:

Hier sind Chepo und Chencho in einen Mauergerüst gefangen. Als erstes muß Chanok nach rechts laufen, sich fallen lassen, die Mauer durchbohren, weiter nach links laufen, wieder die Mauer durchbohren, sich erneut fallen lassen und Chencho befreien. Jetzt springen beide links herunter. Unten befreit Chanok noch Chepo.

Chepo klettert gleich auf den Kran links neben sich und baut oben eine Brücke nach links. Jetzt folgt ihm Chencho, läßt sich von der Brücke fallen und schiebt nun das Objekt in den Ausgang.

Man muß während Chanok runterspringt einen anderen aktivieren, der dann in der Zeit bereits Richtung versperrte Mauer rennt. Das ist deshalb wichtig, weil sonst die Zeit nicht ausreicht um den Level zu lösen.

Level 7:

Hier muss als erstes Chepo ganz flott eine Brücke nach links bauen, denn sonst fällt Chencho in die Stachelgrube. Dieser geht nun auf der Brücke nach rechts bis er fällt. Jetzt läßt sich auch Chepo fallen und baut wieder eine Brücke nach rechts. Diese betritt nun Chencho und läuft soweit bis er nicht mehr weiter kommt. Jetzt öffnet Chepo die Brücke und Chenco fällt auf einen Mauervorsprung, läuft von dort nach rechts, klettert über das Gestell in der Mitte und warte vor dem Objekt.

Nun brauchen wir Chanok der oben rechts auf einer art Pfanne sitzt. Dieser läuft nach links bis er runter fällt, durchgräbt unten angekommen den Blumentopf, geht dann nach ganz rechts bis er runter fällt, beseitigt die kleine Unebenheit links neben sich und geht dann nach ganz rechts und wartet. Nun schiebt Chencho das Objekt rechts weiter bis es runter fällt. Hier nimmt es dann Chanok der es weiter nach links zum Ausgang schiebt. Vorher muß allerdings Chepo noch die Bodenlücke mit einer Brücke versehen.

Level 8:

Hier läuft Chanok ganz nach rechts, bohrt sich durch einen Baum und steht nun vor einer Art Lehmhügel. Diesen durchgräbt er, so daß er zwischen der Feuerfalle und dem Objekt wieder raus kommt. Nun schiebt er beide Objekte links zum Ausgang.

Level 9:

Hier gräbt Chanok ersteinmal die Säule beim Eingang durch. Nun geht er nach rechts und gräbt sich durch die rote Mauer (Achtung die kleine Pyramidenspitze muß erhalten beiben), klettert über die kleine Pyramide und wartet dort. Jetzt kommt Chepo an die Reihe und schlägt eine Brücke nach rechts. Über diese läuft Chencho und wirft das dort liegende Objekt runter. Nun geht er wieder nach links über die Brücke. Jetzt kommt wieder Chepo und macht eine Brücke nach links, über die Chencho zu der kleinen Plattform läuft. Dort läßt er sich runterfallen. Nun läßt sich auch Chepo fallen. Unten angekommen schiebt Chencho das Objekt (neben den WC) so weit, bis Chanok es in Empfang nimmt und es bis zur durchgrabenen Säule schiebt und dort wartet. Nun geht Chencho zur kleinen Pyramide, ebenso wie Chepo

der auf der Spitze der Pyramide eine Brücke baut. Über diese gelangt Chencho nach oben und dort schiebt er das Objekt nach rechts bis es runter fällt. Unten angekommen schiebt Chanok alle Objekte zum Ausgang.

Level 10:

Sobald Ihr <FIRE> gedrückt habt um das Spiel zu starten aktiviert sofort Chencho und läuft nach unten. Jetzt kommt ihr vor dem Objekt an. Schiebt das Objekt einfach nach oben, werft es runter und springt hinterher. Noch ein kleiner Schubs und es landet direkt im Ausgang.

Level 11:

Hier wird nur Chencho gebraucht. Diesen läßt man einfach von seinem Ausgangsplatz runterspringen und von links nach rechts klettern bis zum Objekt das er dann problemlos zum Ausgang schiebt.

Level 12:

Der schwerste aller Level. Hier ist sauberes Arbeiten zum Erreichen des Ziel unerlässlich.

Als erstes muß Chepo eine Brücke über die Feuerfalle bauen, über die Chanok geht. Unten angekommen macht er durch die Mauer (rechts) einen Durchgang und bewegt sich zu der Erhöhung ganz links. Jetzt aktiviert man Chepo der über die Pyramide klettert (auf die linke Seite mit dem Geröll). Hier läuft er ein Stück hinunter und baut nun eine Brücke zu Chanok. Wichtig! Die Brücke muß so gebaut sein, daß eine gerade Linie zwischen den Abgründen entsteht. Jetzt klettert Chanok hinüber und bleibt gleich in dem Geröll stecken. Ganz vorsichtig begradigt er den Weg nach oben. Wichtig ist, daß der Übergang vom Geröll zum Pyramidenanfang gerade ist, denn sonst bleibt man dort hängen.

Ist man auf der Spitze holt man Chepo, welcher eine Brücke baut. Nun begibt sich Chanok hinüber und macht einen Weg durch den Baum und bleibt dort stehen. Endlich darf Chencho, der auf der Wolke sitzt, mal ran. Dieser springt von seiner Wolke und geht durch den neuen Weg unter dem Baum hindurch zum gesuchten Objekt und wartet dort erst mal. Jetzt nehmen wir mal Chanok der neben dem Baum wartet und lassen ihn durch die Wand einen Weg graben. Jetzt darf er runter hüpfen und dort erst mal warten.

Nun kommt erneut Chepo zum Einsatz. Dieser verläßt die Pyramidenspitze in die linke Richtung (rechts geht nicht, denn da ist die Feuerfalle) und rennt zum ersten Durchgang den Chanok gemacht hat. Er hüpfet hinunter. Kurz vorm Levelende ist im Boden eine Vertiefung, über die er eine Brücke baut. Jetzt darf Chanok über die Brücke rennen (Richtung Ausgang) und dort das Geröll, das stört, entfernen. Jetzt geht Chanok wieder nach links und wartet hinter der Bodenvertiefung, macht vorher aber die kleine Unebenheit weg.

Nun darf Chepo endlich das Teil runterwerfen. Er kann entweder hinterher-springen und es in den Ausgang schieben oder er bleibt oben und Chanok macht es. Achtung: Nicht vergessen wegen der Bodenvertiefung eine Brücke zu bauen.

Level 13:

Hier stellt sich Chanok links neben die Feuerfalle und durchgräbt das Gestein nach rechts, so daß ein Loch nach unten entsteht. Nun klettert Chencho nach oben. Auf der anderen Seite baut Chepo eine Brücke, über die er nach rechts zum zweiten Abgrung geht. Über diesen baut Chepo auch eine Brücke. Dort wirft Chencho das Teil nach unten, springt hinterher und schiebt das Objekt in die Bodenlücke, so daß es durchfällt.

Nun lassen wir Chepo runterspringen. Er geht etwas nach links und baut

über die Feuerfalle eine Brücke. Über diese klettert nun Chanok nach links, bis er runterfällt. Nun lassen wir auch Chepo durch die Bodenlücke nach unten, wo er über den Abgrund vor dem Ausgang erneut eine Brücke macht. Jetzt bringt Chanok alle zwei Objekte zum Ausgang.

Level 14:

Hier steht Chencho auf einer grünen Plattform. Das Objekt fällt von allein durch ein Geheimloch. Jetzt springt auch Chencho hinterher und schiebt das Objekt, welches auf einem Stein liegt, links in den Ausgang. Nun klettert Chencho ganz rechts ganz hinauf auf die Palme. Bevor er sich jedoch fallen läßt muß Chepo sich erst an das linke Ende des Objekt stellen und nach rechts eine Brücke bauen. Das die Brücke gebaut wird ist wichtig, denn würde Chencho einfach auf das Objekt springen würde es verrutschen und kann dann nicht mehr bewegt werden.

Nun läßt sich Chencho fallen und marschiert nach rechts bis zum Ende der Plattform. Nun folgt ihm Chepo dorthin und baut wieder eine Brücke nach rechts. Über diese klettert Chencho und wirft das dort liegende Objekt runter. Über die Brücke geht er wieder nach links zu dem dort liegenden Objekt und dort wartet. Chanok muß sich links unter der kleinen grünen Hecke durchgraben und dann ungefähr in der Mitte warten. Nun wirft Chencho das Objekt hinunter und läßt sich ebenfalls fallen. Leider fällt Chanok so ungünstig, daß er das Objekt in die falsche Richtung schiebt, aber davon läßt er sich nicht beirren und klettert einfach wieder hinauf zur Palme, wobei das Objekt abruscht. Nun kann er es nach links schieben bis es runter fällt. Worauf Chanok es zum Ausgang bringt.

Level 15:

Als erstes bewegt man Chencho der in der Mitte auf der Plattform steht ganz auf die linke Seite. Nun gräbt Chanok einen Weg nach oben zu Chepo. Dort angekommen dient Chepo als Brücke, über die Chanok wandert und das Objekt zu Chencho herunterwirft. Er springt hinterher. Chencho schiebt das Objekt nach rechts, wirft es runter und springt dann selbst, ebenso wie Chanok, der hinterher läuft und dann rechts runter springt. Unten angekommen macht er einen Weg durch den Baum und wartet ganz rechts. Chencho geht nun auch ganz nach rechts und klettert die Steilwand hinauf. Oben läßt er sich fallen und wirft das zweite Objekt runter. Nun schiebt Chanok, der ganz rechts wartet, beide Objekt Richtung Mitte zum Ziel.

Level 16:

Hier befindet sich unser Trio in einer dichten lila Nebelbank, so daß man blind arbeiten muß. Man kann sich aber mit einem kleinen Trick behelfen. Von der Chanèques-Diskette 2 zeigt man sich mit einem Grafikanzeiger das File "f04.16" an. Mit einen schwarzen wasserlöslichen Filzstift zeichnet man auf dem Bildschirm die Landschaft, startet das Spiel neu und Level 16 ist kein Problem mehr.

Level 17:

Hier schiebt Chencho das Objekt, das neben ihm liegt, nach links, wo es in eine Bodenlücke und direkt in den Ausgang fällt. Nun durchbohrt Chanok die kleine Mauer rechts neben sich, so daß eine Bodenlücke entsteht, und springt hinunter. Er landet auf einem unsichtbaren Gang, den er nach rechts hinüberläuft und kleine Unebenheiten in diesem beseitigt, bis er schließlich rausfällt und unten angekommen schräg nach oben weiter läuft. Oben angekommen kurz vor dem Ende der Schräge begradigt er diese noch.

Nun geht Chencho wieder etwas nach recht bis er in den Geheimgang runter-

fällt. Er läuft hinüber und wartet oben auf der Schräge. Nun lassen wir auch Chepo in den Geheimgang springen. Dieser rennt nun auch zur Schräge und oben angekommen baut er eine Brücke nach links. Über diese geht Chencho und wirft das dort liegende Objekt runter, wo es dann schließlich von Chanok oder Chencho zum Ausgang nach links gebracht wird.

Level 18:

Hier sollt ihr 4 Objekte zum Ausgang schaffen. Das vierte ist beim "Z" vorm Ausgang:

```
----  
  O  
----
```

Level 19:

Als erstes baut Chepo eine Brücke über die Chencho läuft. Kurz vor dem Abgrund bleibt er mit dem Objekt stehen und wartet. Nun hat Chanok die Aufgabe genau von dem Platz wo er steht einen Tunnel zu dem letzten blauen Bonbon mit der dunkelblauen Einfärbung zu graben. In der Mitte dieser Einfärbung ist ein Loch, durch das er ein Loch weiter nach unten graben kann. Durch dieses kann dann das Objekt fallen. Ist das getan, springt Chanok hinunter und gleich links neben ihm ist eine kleine Vertiefung und direkt darunter wieder so ein blauer Bonbon. Er gräbt sich rechts runter und landet prompt in dem blauen Bonbon. Er gräbt vorsichtig von rechts nach links, so daß eine Öffnung nach unten entsteht, die so groß ist, daß das Objekt durchpaßt.

Nun läßt er sich fallen und marschiert nach links Richtung Ausgang. Ab der Mitte muß er jedoch den Boden bis zum Ausgang begradigen. Ist das alles getan darf Chencho das Objekt runterwerfen, selbst runterspringen, das Objekt nachschieben und wenn es ganz unten angekommen ist zum Ausgang bringen.

Level 20:

Hier steht Chanok, den wir zuerst brauchen, ganz oben links. Man sieht nur seine Füße. Er geht nach rechts, bis er von der Plattform fällt und geht unten angekommen weiter nach rechts. Vorher muß aber Chepo noch eine Brücke, über die er läuft, bauen. Nun bohrt er sich durch das große Pixelmännchen und läuft anschließend nach links zu der Stelle mit den zwei Pfeilen. Dinge, die im Weg sind, durchgräbt er einfach, bis er plötzlich runter fällt. Unten angekommen geht er 2 - 3 Schritte nach links und wartet. Nun baut Chepo erneut eine Brücke über die Chencho mit dem Objekt zu den 2 Pfeilen läuft und das Objekt runterwirft. Chanok schiebt es nach rechts zum Ausgang.

Level 21:

Hier ist die Zeit sehr knapp und es ist keine Sekunde zu verlieren.

Als erstes aktiviert ihr Chanok, der auf der Brücke steht. Er gräbt sich von der Brücke durch den ersten Berg zum zweiten Berg. Ihr müßt aber erst noch Chepo eine Brücke machen lassen, bevor Chanok zum zweiten Berg kann. Am zweiten Berg muß Chanok die Steinbrocken wegmachen, so daß eine Lücke entsteht. Nun gräbt Chanok sich durch den zweiten Berg ganz durch und läuft dann ungefähr in die Mitte des zweiten Berges.

Chepo baut wieder eine Brücke, über die nun Chencho zum zweiten Berg und durch diesen hindurch rennt. Nun klettert Chencho am Bildschirmrand rechts nach oben, läßt sich ganz oben fallen und schiebt das Objekt den Berg hinunter. Jetzt aktiviert man wieder Chanok, der ja noch in der Mitte des Berges wartet. Dieser schiebt jetzt das Objekt zum Ausgang. Vorher muß jedoch Chepo wieder eine Brücke bauen.

Level 22:

Hier nimmt man zuerst Chanok, läuft mit ihm zur Mitte und läßt ihn runterspringen. Nun geht er nach links und gräbt einen Weg durch den Kaktus. Gleich neben dem Kaktus steht ein Objekt, das er weiter nach links schiebt, bis es in eine Öffnung nach unten fällt (die Öffnung ist unsichtbar). Nun geht Chanok wieder nach rechts. Die Säule in der Mitte gräbt er gerade in der Mitte unten durch. Ganz hinten befreit er Chepo und gräbt eine Öffnung durch. Jetzt geht zuerst Chanok ungefähr bis zur Säule, bleibt aber 10 Schritte vor der Öffnung stehen, genau wie Chepo.

Nun kommt Chencho zum Einsatz, der oben in der Mitte sitzt. Dieser geht nun nach links und springt auf die Säulenspitze. Nun wirft er rechts das zweite Objekt runter. Chanok schiebt es ein Stück unter die durchgrabene Säule. Jetzt klettert Chepo mit Hilfe des zweiten Objekts die so reparierte Säule hinauf. Chanok muß das 2. Objekt erst mal nach links zu der Öffnung schaffen und wirft es dort runter. Chanok geht ganz nach rechts zur Öffnung und springt hinunter. Unten angekommen geht er nach rechts bis er hängenbleibt. Dort gräbt er ganz nach rechts, bis es nicht weiter geht. Nun nach links und den Kaktus durchgraben und dann wieder ganz nach rechts und dort warten.

Nun baut Chepo auf der Säulenspitze eine Brücke, über die Chencho nach rechts zum 3. Objekt läuft. Als nächstes muß er aber noch hier warten, da zuerst Chepo nach ganz unten muß. Hierzu springt er runter und läuft nach rechts zur Öffnung (links geht nicht, da liegen ja die Objekte) und unten angekommen baut er seine Brücke.

Jetzt darf endlich Chencho das 3. Objekt runter werfen und oben bleiben, da Chanok nun unten das Objekt in Empfang nimmt und über die Brücke zu den restlichen Objekten läuft und diese in den Ausgang schafft.

Level 23:

Chanok durchgräbt als erstes das Gestein links neben sich. Nun kann sich Chencho frei bewegen und klettert gleich über Fels und Stein zur Anhöhe ganz rechts oben. Ganz oben links sitzt Chepo. Er springt rechts von seiner Plattform und läuft bis ans rechte Ende des Gesteins. Hier baut er eine Brücke nach rechts zu Chencho, der gleich nach oben links über die Brücke zu dem Objekt rennt, es in die Öffnung links wirft, dann runter springt und es dann wieder runter wirft. Chepo muß beim Ausgang die Bodenspalte mit einer Brücke versehen. Chanok, der ganz rechts wartet, schiebt nun das Objekt in den Ausgang.

Level 24:

In diesem Level ist die Zeit sehr knapp.

Chencho schiebt erst einmal das Objekt nach oben und stellt es so, daß es nicht in die Lücke ist, aber so daß die Lücke geschlossen ist.

Nun geht Chepo etwas nach unten, so daß er eine Brücke zu der auf der anderen Seite liegenden Plattform bauen kann. Chencho läuft über diese Brücke und wirft das dort liegende Objekt runter und es landet direkt im Ausgang. Chencho marschiert wieder nach rechts oben.

Chepo läuft nun auch wieder nach rechts oben und klettert über die Kiste, die ja die Bodenlücke schließt. 2 - 3 Schritte weiter ist wieder eine Bodenlücke. Hier baut er eine Brücke.

Nun schiebt Chanok sein Objekt über diese Brücke nach links, so daß zwischen beiden Objekten noch Platz bleibt. Chepo klettert über die Kiste und baut dort wieder eine Brücke. Nun schiebt Chanok beide Objekte weiter, bis sie hängenbleiben. Nun löst Chepo seine Brücke und Chanok fällt in den Spalt. Er gräbt dort erst etwas nach rechts und dann ganz nach links, bis er durch ist. Er geht aber wieder soweit nach rechts wie es geht. Nun wirft Chencho von oben in den Spalt beide Objekte. Chanok, der ganz rechts,

steht schiebt diese nun nach links in den Ausgang.

1.208 The Chaos Engine CD³²

One Player Two Players
 World 2 L7KLW7CSS7Y# M7GPZQZNYGHN
 World 3 TK8V535NT94F W3PUN5R8YGXK
 World 4 260J230K2S63 SDTBK4J263GW

1.209 The Chaos Engine

Character 1	Character 2	Welt	Paßwort	30 Leben + volle
Spieler	CPU		Ausstattung	
Brigand	Gentleman	2	ZVKMQBPNP9SD	
	3	MC0BK4LJ3VS1		
	4	BQYBK4B9MV54		
Mercenary	Navvie	2	ZVHNGKPSQ3D0	
	3	QZ7FK8T0ZMWY		
	4	TFRBK4PRKT17		
Gentleman	Brigand	2	S5PVD47V0LCV	
	3	H88BKMR1G3NC		
	4	Y#RBK8CSJ002		
Navvie	Thug	2	X1P2XLG50LDS	
	3	HRRBK4CX740S		
	4	#F8BKRSY36MY		
Thug	Preacher	2	VGVKJWXQ4JJ0 6#HBKCLTV5G	
	3	80RBK85HXD98 ZQ#BKW10ZFF9		
	4	M0CBK4V21LV7 N1#BKC3KXQRF		
Preacher	Brigand	2	TP3WZYQT4DJP	
	3	QZ#BK02PS3JR		
	4	C8CBK42T2TQ#		

Paßwörter für 30 Leben und viel Geld:

Einspielermodus : HC4BKMP0VBFL

Zweispielermodus: YJJBKM4NT7D4

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

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

Geheimräume:

Level 1.2

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

Level 1.3

Beim Säulengang auf der linken Seite kann man die dritte Säule von unten abschießen. Man erhält einen Schlüssel, der einen Geheimraum rechts aufschließt. In diesen Geheimraum liegt wiederum ein Schlüssel, der am Ende

des Levels (ganz links) wieder einen Schlüssel zugänglich macht. Mit diesem ultimativ letzten Schlüssel gelangt man nun in einen weiteren Bonusraum.

Level 1.4

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

Level 2.1

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

Level 2.3

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

Level 3.1

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

Level 3.2

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

1.210 chaos strikes back - dungeon master ii

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

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

1.211 chariots of wrath

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

1.212 charlie chimp 1 & 2

Im Titelscreen <LEFT MOUSE> drücken und es erscheint "CHEAT IS ON".
Nun sind folgende Tasten belegt:

```
<1> - <3> andere Waffe auswählen
<R>  24 Zeiteinheiten
<T>  99 Zeiteinheiten
<I>  Unverwundbarkeit
<L>  Extraleben
<E>  Extra Letter (Extra Leben)
<B>  Bonus Letter
<HELP> nächster Level
```

1.213 charlie chimp 3

Ein Druck auf <HELP> schaltet den Cheatmodus an (läßt einen durch Wände fliegen) und schaltet ihn wieder aus.

1.214 charlie j cool

Taste <P> für Pause drücken und folgendes eintippen (Der Bildschirm blitzt weiß auf):

```
SCREW  20 Leben
GUN    unendlich Leben
BOMB   Levelskip
ALIEN  ?
```

Demo-Version:

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

Level Codes:

```
2-1 G982FA6B  3-1 21421525  4-1 F38AQ69Z
1-2 Z594AMB2  2-2 R6H324CT  3-2 54CGE98R  4-2 XB984M69
1-3 C3KFS695  2-3 V813WNMQ  3-3 3BN3LMQR  4-3 1TL74NRC
1-4 2L3I4E4N  2-4 184423AJ  3-4 423N6ELR  4-4 FH38HJL7

5-1 7CI3J49K  6-1 M239QA4E  7-1 F5543EQL
5-2 E56BA978  6-2 16C6ZSU9  7-2 9B6394VA
5-3 RLN8QB44  6-3 WAE6Q773  7-3 WLM3X4B9
5-4 PBL613HR  6-4 AX63D489  7-4 J4R97B3T
```

1.215 charly

Level Codes:

26 ATOM		51 NEWS		76 MAIN	
02 ROOM	27 TALK	52 TIME	77 PARK		
03 CLAW	28 COAT	53 STUN	78 HILL		
04 NEST	29 LOAD	54 TUNE	79 GOLD		
05 WORD	30 LIFE	55 WALK	80 PULL		
06 FISH	31 PICK	56 WAIT	81 DEAL		
07 AUNT	32 POST	57 EVEN	82 FEED		
08 RUSH	33 RING	58 SHIP	83 SPIN		
09 TUBE	34 GREY	59 MEAT	84 GEAR		
10 RICH	35 BEST	60 AUTO	85 HOUR		
11 HAIR	36 DEAD	61 FAST	86 CAKE		
12 SPOT	37 KNOB	62 SOUL	87 NAIL		
13 NAME	38 TASK	63 ARMS	88 CURE		
14 EDGE	39 BOSS	64 SOLE	89 WOOD		
15 DEEP	40 LAND	65 AREA	90 SIGN		
16 CASH	41 FREE	66 CHIP	91 LOST		
17 SALT	42 BANK	67 ARMY	92 BILL		
18 PACT	43 BABY	68 CITY	93 BONE		
19 FIRE	44 STAR	69 KING	94 WAVE		
20 STAG	45 HINT	70 RAIN	95 STOP		
21 LEAP	46 CHAT	71 HEAD	96 MIND		
22 WORK	47 FOUL	72 IRON	97 GAME		
23 GLAS	48 CALL	73 FACE	98 PEAK		
24 LOOP	49 LINE	74 WEST	99 GOOD		
25 DARK	50 BEER	75 KICK	100 IDEA		

1.216 chase headquarter

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

1.217 chase headquarter ii - criminal investigation

Man kann ruhig alle 'Boosts' aufbrauchen, denn wenn im Spiel die Meldung 'Criminal is here' erscheint, einfach am Joystick auf Dauerfeuer schalten und man hat nun beste Voraussetzungen. Wichtig ist nur, daß man die Sonderpakete schnellstens aufsammelt !!!

"INAGARDENIN" eingeben für folgende Tastenbelgung:

<T> bekommt er dann jeweils 10 Sekunden hinzu
 <N> zum nächsten Level
 <W> alle Extrawaffen auffüllen

Gamepause, <LEFT MOUSE> und <FIRE> drücken und "GROWLER" eingeben. (alles gleichzeitig!). Dann kann man <T>, <X> und <Z> für Cheats benutzen.

1.218 chip's challenge

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

"SAGITTARIANS MAKE BETTER LOVERS"

unbegrenzte Hilfsmittel: Magneten, Schlüssel.

"09/12/57" kein Zeitdruck mehr

"I THINK THEREFORE I AM" Levelskip

<F> Level zurück

<C> nächster Level

Level Codes:

1	BDHP	26	YVYJ	51	IGGJ	76	NMRH	101	RPIR	126	QRLD
2	JXMJ	27	IGGZ	52	PPHT	77	FHIC	102	VDDU	127	JNWZ
3	ECBQ	28	UJDD	53	CGNX	78	GRMO	103	PTAC	128	FTLA
4	YMCJ	29	QGOL	54	ZMGC	79	JINU	104	KWNL	129	HEAN
5	TQKB	30	BQZP	55	SJES	80	EVUG	105	YNEG	130	XHIZ
6	WNLP	31	RYMS	56	FCJE	81	SCWF	106	NXYB	131	FIRD
7	FXQO	32	PEFS	57	UBXU	82	LLIO	107	ECRE	132	ZYFA
8	NHAG	33	BQSN	58	YBLT	83	OVPI	108	LIOC	133	TIGG
9	KCRE	34	NQFL	59	BLDM	84	UVEO	109	KZQR	134	XPPH
10	VUWS	35	VDTM	60	ZYVI	85	LEBX	110	XBAO	135	LYWO
11	CNPE	36	NXIS	61	RMOW	86	FLHH	111	KRQJ	136	LUZL
12	WVHI	37	VQNK	62	TIGW	87	YJYS	112	NJLA	137	HPPX
13	OCKS	38	BIFA	63	GOHX	88	WZYV	113	PTAS	138	LUJT
14	BTDY	39	ICXY	64	IJPQ	89	VCZO	114	JWNL	139	VLHH
15	COZQ	40	YWFH	65	UPUN	90	OLLM	115	EGRW	140	SJUK
16	SKKK	41	GKWD	66	ZIKZ	91	JPQG	116	HXMF	141	MCJE
17	AJMG	42	IMFU	67	GGJA	92	DTMI	117	FPZT	142	UCRY
18	HMJL	43	UJEP	68	RTDI	93	REKF	118	OSCW	143	OKOR
19	MRHR	44	TXHL	69	NLLY	94	EWCS	119	PHTY	144	GVXQ (GVXO)
20	KGFP	45	OVPI	70	GCCG	95	BIFQ	120	FLXP		
21	UGRW	46	HDQJ	71	LAJM	96	WVHY	121	BPYS		
22	WZIN	47	LXPP	72	EKFT	97	IOCS	122	SJUM		
23	HUVE	48	JVSF	73	QCCR	98	TKWD	123	YKZE		
24	UNIZ	49	PPXI	74	MKNH	99	XUVU	124	TASX		
25	PQGV	50	QBDH	75	MJDV	100	QJXR	125	MYRT		

1.219 chop & drop

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

1.220 chrome

Level Codes:

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

1.221 chubby christle

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

1.222 chuck rock

Im Titelbild mit der Popgruppe:

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

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

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

1.223 chuck rock 2

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

1.224 chuckie egg 2

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

1.225 civilization - microprose

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

1.226 cj elephant antics

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

1.227 click clack

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

1.228 klik clak

Level Codes:

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

1.229 clockwiser

Level Codes:

```
02 QWERTYUI 03 HOTSSSSS 04 MONINANU 05 KREZUWEE 06 STALIOPA
07 ZWEETSOK 08 LAARSMIO 09 PORFEDIE 10 DERFGENO 11 IELBEDIE
12 BRABEKIL 13 PLUISJES 14 ATSEWENT 15 CHACHOLI 16 PIROWARF
17 JILSAPOI 18 DRILBILL 19 FLOSEPIL 20 BLUBSALF 21 MEGABYTE
22 YABADABA 23 KRAKAMIK 24 KIKASTIK 25 OKIDOKIH 26 HATSEKIE
27 OSSEFROS 28 GRATGOPL 29 HUIPERTU 30 OLKEPOLK 31 HATSJIEH
32 GRUMPIER 33 AIAKKIJA 34 BRUIMBIE 35 KWEZELTA 36 GRINOLDE
37 RHINBOLD 38 HUIFREZI 39 OEPSADAI 40 PEAHSOUP 41 HASHNIPO
42 AKIRAJAN 43 BEBIBOLK 44 SPRITSOR 45 FLUIMPIE 46 GNEZOLIP
47 PILIPOLT 48 POLKAZAR 49 SNOZALAF 50 PRETOVYT 51 BLAARZAK
52 KWEENIET 53 WALDRILK 54 CHRIETIT 55 SLISTOPI 56 DRUIPIDO
57 PLOGHOIK 58 GROEZELT 59 REMMELGK 60 KROKKULN 61 ALLEMAFP
62 KIKELSTO 63 PARAZAKS 64 BIBOBATS 65 PEPODROL 66 HATSIKOO
```

67 PERIDORO 68 ADROPORI 69 RUISLIBS 70 FIDDELEH 71 FOFOFOFO
72 PIELEMO 73 BIBELEBO 74 BELLEBEE 75 FIDELDOM 76 ZWAZZAZZ
77 BRAZMRAZ 78 FLOBBEDO 79 DIDELDEE 80 MALLABOO 81 JITNEFOO
82 SNITNEDO 83 RUDOBORO 84 ROLIBELI 85 REFKELEN 86 ZEBEDEBO
87 BOODJING 88 KRIKEPIK 89 DIDODEDO 90 SCHEBEDO 91 NITNEJOO
92 FITNEDOB 93 LAUWMAUW 94 VUAAAUMK 95 VOELBOEL 96 DUBBELUP
97 DRIBELDI 98 DROLZWAK 99 KWAKSLAB 100 FLABDRAB

1.230 Der Clou CD³²

Level Codes:

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

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

1.231 clown 'o' mania

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

In Pausenmodus gehen und dann <HELP> drücken!

1.232 codename nano

Als erstes wählt man die Startwelt "Ice World" oder "Techno World", in der man spielen will. Nun geht man auf "Start Area" und wählt Level 2 - 10. Bei "Entersystem Complex" als Paßwort "FULLFILL" eingeben. Ein Piepton bestätigt den Cheat.

Nun kann man bei "Start Area" den gewünschten Startlevel wählen und mit "Entersystem Complex" startet man das Spiel ohne Eingabe eines Paßwortes.

Im Spiel gibt es noch unendlich Energie und Munition und <RIGHT MOUSE> bringt einen in den nächsten Level.

1.233 colonels bequest

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

1.234 colonial conquest

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

1.235 colonization

Gibt man einer neuen Kolonie den Namen "Charlotte", so bekommt man 50000 Goldstücke, man sieht die komplette Welt und erhält einen vollen Überblick über Karten, Häfen und Statistiken. Wenn man der Kolonie einen anderen Namen gibt, so läßt sich der Vorgang bei einer neuen Kolonie wiederholen und man bekommt wieder 50000 Goldstücke. Dies läßt sich beliebig oft wiederholen.

1.236 color 'n' mind

Level Codes:

```
11 AMIGONOW 21 CONTROLS 31 GAVALION
12 ACBDFEHG 22 RONHNJMJ 32 CENTAURI 32 EINSTEIN
13 XPKPPKXX 23 MOUSEPAD 23 MAGELLAN 33 BERENICE
14 FJLMJRNM 14 LADELLAD 24 PLEJADEN
15 MARBLERE 15 AMOSAMOS 25 PASADENA
16 MEDISTAR 16 ORCAFORC 26 TIMEGATE
17 WSEVNAKL 17 HIGHLAND 27 GRAFFITI
```


8 TFMMFTTF 18 ANDROMED 28 FRACTALE
9 UPSHUMPF 19 PAULWATS 29 ATLANTIS
10 ILIKEITX 20 GROOMLAK 30 BERMUDAD

1.237 colorix

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

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

1.238 comanche

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

1.239 command hq

Tips:

- Immer auf den Ölstand achten, besser ein paar Ölfelder zuviel als zuwenig.
- Wenn man ein deutlich höheres Einkommen als der Gegner hat, kann man sich am Anfang Zeit lassen, sonst sollte man die Feindseligkeiten eröffnen, sobald man gut vorbereitet ist, sonst bekommt der Gegner zuviel Geld.
- Wirtschaftshilfe sollte man nur anwenden, um Aufmarschgebiete für seine Armeen zu bekommen. Ansonsten sollte man sein Geld in Kampfeinheiten anlegen. Zu Beginn des Spiels sollte man seine Einheiten zu den Fronten bringen. Eventuell sind einige Infanterieeinheiten nützlich, um durch gegnerische Wirtschaftshilfe verlorengegangene Länder zurückzuerobern oder neutrale Länder (z.B. Mexico) einzunehmen.
- Wichtig sind vor allem Panzer und Flugzeuge aber auch U-Boote in Meerengen (z.B. Gibraltar) oder auf den Nachschublinien des Gegners sind ihr Geld wert.
- Nur angreifen, wenn man mindestens 2:1 überlegen ist; falls der Gegner eingebuddelt in einer Stadt hockt, reicht sogar dies oft nicht aus.
- Ersteinsatz von Nuklearwaffen lohnt sich nicht.
- Immer darauf achten, daß die Hauptstadt nicht Opfer eines Überraschungsangriffs wird, besonders wenn man nur eine hat.
- Am wichtigsten sind Städte. Man sollte sich nur um Gebiete mit hoher Bevölkerungsdichte kümmern.

Nun zu den einzelnen Szenarien :

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

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

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

1.240 commander keen

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

1.241 conan the cimmerian

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

1.242 conquistador

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

1.243 continental circus

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

1.244 cool croc twins

Level Codes:

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

1.245 cool spot

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

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

```
<Z> Schwerelos
<F2> 6 Continues
<F10> nächster Level
<F9> vorheriger Level
<+> schneller
<-> langsam
```

Nur COO nach obiger Regel schreiben bringt einen in den nächster Levelabschnitt.

1.246 corruption

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

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

1.247 cosmic pirate

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

1.248 cover girl poker

Mit "DANCEOFTHESEVENVEILS" oder "DANCE OFF THE SEVEN VEILS" gehts bequemer und schneller.

1.249 crack does pay

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

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

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

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

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

Sollte man später zu Geld gekommen sein, wäre die Anschaffung eine Druckers anzuraten. Mittels Drucker verdoppelt sich die Anzahl der Versuche.

Wenn ein Spiel "gecrackt" wurde gehts weiter.

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

gute Gruppen haben halt ihren Preis.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Positives:

- Du kannst etwas erben
- Im Lotto gewinnen
- Geld finden
- einen Crackerpreis erhalten

Negatives:

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

Wenn der denkbar schlimmste Fall eintritt und Dich umarmt der grüne Arm

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

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

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

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

Zum Abschluß nochmal die wichtigen Punkte:

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

1.250 crack out

Spiele das Spiel, bis Du 10000 Punkte hast. Gib dann in der Highscore folgendes ein "CHEATING IS BAD". Es erscheint "YES THAT RIGHT". Du hast nun 99 Leben.

1.251 crackdown

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

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

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

1.252 crazy cars

Drücke das Gaspedal bis dein Wagen 400mph erreicht hat und drücke dann <F10>. Wenn du nun <FIRE> betätigst, wird sich das Spiel verlangsamen und du kannst tückische Stellen, wie die Polizei-Hindernisse bei Höchstgeschwindigkeit meistern.

1.253 crazy sue

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

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

1.254 creatures

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

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

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

1.255 The Crescent Hawks Inception

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

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

Lösung :

Das Spiel startet in der Citadel. Ihr seid mit nur 20 C-Bills und viel Mut

ausgerüstet. Als erstes heißt es Geld besorgen. Sofort eile ich zum rechts von mir gelegten Aktienbüro und investierte mein ganzes Geld in "NASHDIV"-Aktien. Immer, wenn das Taschengeld ausbezahlt wurde, sofort in Aktien umsetzen! Zwischendurch erledigt man die Übungsmission und ruht sich aus. Hat man einmal 200-300 C-Bills zusammengerafft, kauft man sich Übungsstunden im Umgang mit Anti-Mech-Waffen. Andere Übungsmöglichkeiten sind überflüssig! Versucht auf jeden Fall, die Übungsmissionen zu bestehen. Immer wieder abspeichern! Die ersten Kämpfe erledigt der Computer leicht mit dem Chamelion. Seine Ahnengeschichte kann man sich in der Kathedrale ansehen. Eines Tages wird die Citadel von feindlichen Kuritan-Mechs vernichtet, doch Dir gelingt die Flucht. Nun eilt man mit Hilfe eines Holoviewers, den man bei einem Gespräch in der Lounge ergattert hatte, eingelassen wird. Im Starport angekommen, sofort zum Kleidergeschäft eilen und andere Kleider kaufen. Ansonsten wird man sofort angegriffen, was meistens schlecht ausgeht! Nun kümmert man sich um eine Panzerung, die man im Armourshop bekommt. Falls die finanzielle Lage dies nicht zuläßt, kann man sich im Kolosseum mehr dazuverdienen. Im Falle eines Kampfes immer den Computer arbeiten lassen, da er ziemlich gut ist. Hat man genug zusammen, kauft man sich einen Inferno-Werfer im "Weaponshop". Diese Waffe ist zwar etwas teuer, kann jedoch mit einem Schuß einen Gegner beseitigen. Die Panzerung braucht dagegen nicht so teuer sein, da das Reparieren recht günstig ist. Wie Ihr wahrscheinlich schon bemerkt habt, ist man im Rednerhaus nicht gerade willkommen. Das stört uns nicht, und wir gehen nochmals hinein. Im Laufe der Entwicklung kommt es zum Kampf, der sehr zu schwer zu bewältigen ist. Habt Ihr ihn überlebt, verfügt Ihr aber über einen Mitkämpfer und einen Battlemech! Mit ihm könnt Ihr auf Beutefeldzüge gehen und Geld absahen! Das Steuer überläßt man am besten Rex, dem Neuen. Doch Vorsicht, wenn Ihr den Mech verliert, ist das Spiel schwer zu lösen. Seid Ihr gut ausgerüstet, begeben Ihr euch östlich von der Citadel zum Gefängnis und stehlt einen zweiten Mech. Nun wieder auf dem Starport und im Krankenhaus den Doktor und in der Mechgarage den Mechaniker in die Crew aufnehmen. Anschließend den Fragenstein auf der im Plan markierten Stelle aufsuchen. Die gestellten Fragen werden von der Person mit dem jeweiligen Wissensgebiet beantwortet. Sie muß darin perfekt sein. Falls nötig, einen Kurs belegen. Hat man die drei Fragen beantwortet, kann man den Dungeon, der ebenfalls markiert ist, betreten.

Im Dungeon :

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

Tips :

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

1.256 cricket (robin smith')

Um den Computer jedesmal "rauszubowlen", bewegst du den "Bowler" nach ganz links oder rechts. Nun stellst du die Stärke auf Maximum und die

Spin-Anzeige ungefähr auf halb.

1.257 crime time

Empfehlungen :

Man muß als erstes duschen, dann findet man ein seltsames Stück Papier, das an den Schuhen klebt (die Formel ist unsichtbar, wird später durch Erwärmen decodiert). Wenn man das Papier gefunden hat, geht das Agentenpaar in das Badezimmer und unter die Dusche. Aus dem Rucksack nimmt man den Kopfhörer, den Recorder und die Cassette. Dann geht man in das Zimmer des Arztes und nimmt die Schere mit. Danach spielt man Schach mit dem Russen und eignet sich die Munition an. Als nächstes geht man in das Zimmer der Agenten und stellt den Recorder unter das Bett (auf Aufnahme drücken!). Dann geht man nach unten und kauft beim Koch eine Flasche Wein. Man wirft eine Münze in die Jukebox und macht die Tür zur Küche zu. Danach muß man sich im Zimmer des Kochs den Schlüssel für die Abstellkammer besorgen und sieht anschließend fern. Hat man das getan, geht man zur Abstellkammer, nimmt Taschenlampe und Werkzeug heraus und sabotiert die Dusche. Danach geht man zur Rezeption und kann das Gästebuch lesen. Wenn man nun zurück zur unteren Dusche geht, findet man einen Dietrich, mit dem man in den Raum 16 eindringen kann. Man untersucht das Telefon und sabotiert auch diese Dusche. Nun nimmt man aus dem Zimmer des Pärchens den Recorder und die Bettwäsche mit. Aus Raum 29 nimmt man den Walkman aus dem Nachttisch mit. Dann geht man wieder zurück zur Rezeption und verschafft sich Zugang zum Zimmer des Hoteliers. Unter dessen Bett stößt man auf eine Uhr sowie auf ein Zahlenschloß zu dem Zimmer, in dem die Leiche liegt. Jetzt steckt man die Cassette in den Walkman und ruft Zimmer 16 an. Als nächstes öffnet man die Falлтür bei der Rezeption, geht in den Keller und zerschneidet das Antennenkabel. Dann wieder zurück zum Raum 1, wo man sich seinen Walkman wiederholt. Der nächste Schritt führt zur Rezeption. Man gibt dem Hotelier die Uhr, geht in den Speisesaal und gibt den Vertreter dort den Wein. Im Gegenzug erhält man den Bausatz. Man geht dann zur Leiche und nimmt Pistole und Feuerzeug mit. Nach dem Schaltplan aus Zimmer 26 läßt man sich von seinem Kumpel eine Wanze zusammenbauen. Derselbe Kumpel kann auch mit seinem Feuerzeug die Formel auf dem Stück Papier sichtbar werden lassen. Jetzt baut man die Wanze in das Telefon der Agenten ein und nimmt das Gespräch mit Hilfe des im Recorder eingebauten Empfängers auf. Dabei muß man allerdings die Kopfhörer aufsetzen, sonst wird man erwischt. Nun muß man nur noch die Pistole laden und die Agenten festnehmen.

1.258 crime wave

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

1.259 crome

Level Codes:

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

1.260 cruise for a corpse

Komplettlösung:

Wenn in der Lösung nicht steht, worüber man sich mit den Personen unterhalten soll, dann sollte man über alles Mögliche und besonders die neuen Stichpunkte reden. Die Zahlen in Klammern geben die Minuten an, die man bei seinem fortschritt gutgeschrieben bekommt.

Das Spiel beginnt um 8 Uhr morgens in Karabudjans Study. zuerst heben wir das Papierkügelchen neben dem Aschenbecher auf, glätten es und können es dann lesen(10). Danach gehen wir in die Smoking Lounge und reden mit Tom (10). Anschließend geht es auf das Oberdeck zu einem Gespräch mit Suzanne(10), und dann nochmals zu Tom. Nun schauen wir bei Daphnes Kabine vorbei und treffen dort Julio, mit dem wir uns unterhalten(20). Wenn wir nun wieder in die Smoking Lounge gehen, finden wir eine Juweliersquittung, die Tom verloren hat(10). Jetzt ist es wieder Zeit, mit Suzanne zu reden(10).

Hinterher sitzen Tom und Julio in ihren Kabinen, wo wir sie besuchen und uns mit ihnen unterhalten. Danach geht es in die Bar, wo wir dem Barkeeper den Zettel, den wir am Anfang gefunden haben, zeigen. Der gibt uns daraufhin ein Gebetsbuch von Father Fabiani, das wir uns anschauen(10). Wir finden darin einen Brief, den wir lesen. Jetzt gehen wir in Fabians Kabine und schauen uns dort um. Unter dem Nachttisch finden wir einen schwarzen Koffer, den wir hervorziehen und öffnen(10). Mittlerweile wurde der Dining Room geöffnet, und wir treffen auf Fabian, mit dem wir sprechen(10). Danach geht es zu einem gespräch mit Tom über Fabian(10) und wieder zurück zu Fabian zwecks Gespräch über Tom(10). In der Zwischenzeit ist Julio aus unserer Kabine verschwunden, hat aber einen Schlüssel verloren, den wir aufheben(10). Mit diesem Schlüssel läßt sich der Schreibtisch im Arbeitszimmer öffnen, worin wir ein Dankschreiben(10) und ein Schmuckkistchen finden. Dieses enthält ein Kolloer, dessen Verschuß wir genauer untersuchen(10). Nun gehen wir zurück zum Dining Room, öffnen die hinterste Schublade des Schrankes und nehmen die Verlobungskarten von Julio und Daphne mit(10). Jetzt gehen wir auf das rechte Oberdeck und können von dort aus eine Szene mit Tom und Rebecca verfolgen(10). Danach schauen wir uns den Laundry Room genauer an und durchsuchen dort den vordersten Wäschekorp. Im Bademantel entdecken wir eine Halskette mit einem Bild von Daphne(10).

Endlich können wir auch mit dem Butler sprechen, dessen Kabine nun offen ist. In der Smoking Lounge treffen wir wieder auf Tom, mit dem wir uns

unterhalten(10), in der Rear Hall können wir Dick Schmock in ein Gespräch verwickeln(10), anschließend sprechen wir mit Julio(10) in unserer Kabine. Danach besuchen wir Fabiani in seiner Kabine (vorher unbedingt anklopfen)(10) und reden schließlich mit Dick(10), Hector und Tom. In Daphnes kabine öffnen wir den linken Wandschrank und durchsuchen den Schminkkoffer. Darin finden wir ein Arztrezept, das wir mitnehmen(10). Jetzt schauen wir wieder in der Bar vorbei und sacken den Whiskey und das Glas ein(10). Danach gehen wir zu Suzanne auf das Oberdeck, spendieren ihr einen Drink und können dann mit ihr reden (10,10), insbesondere über das Rezept für Agnes.

Nun wieder zu Hector und zu Tom, und mit ihnen Agnes reden, danach Dick über Tom und Rebecca ausquetschen(10). Fabian erzählt uns schließlich die ganze Geschichte über Agnes(10). Wenn wir jetzt durch das Bullauge in Rebeccas Kabine linsen, können wir ein interessantes Gespräch belauschen(10). Nebenan gehen wir in Suzannes Kabine und durchsuchen den Kleiderhaufen im linken Wandschrank. Den Zeitungsartikel im Briefumschlag(10) lassen wir mitgehen. In Fabianis Kabine finden wir eine Taschenuhr hinter der zweiten Schranktür(10). Nach einem Gespräch mit Rebecca in ihrer Kabine geht es weiter in den Laundry Room, wo wir im Topf einen Schlüssel finden. Anschließend reden wir mit dem Butler im Arbeitszimmer und mit Suzanne in der Bar, danach fragen wir Julio über die Taschenuhr(19) aus Fabianis Kabine.

Auf dem Oberdeck treffen wir auf Rose, mit der wir uns erst einmal unterhalten(10). Jetzt gehen wir zu Daphnes kabine und plaudern mit Daphne(10). Danach geht es zu Unterredungen mit Rebecca, Suzanne und Hector. Und da wir gerade so redselig sind, fragen wir Fabiani im Speisezimmer über Rose(10), und Hector über Mercedes aus(10)und unterhalten uns danach mit Julio über Karabudjans Ableben. Jetzt können wir auf das Oberdeck und Roses Korb durchsuchen(10) und dann mit ihr reden(10). Wieder zu Daphne und sie über Rose ausfragen. Anschließend können wir uns endlich ungestört in Toms Kabine umsehen-wir öffnen den Schrank und nehmen den Brief(10). Danach reden wir mit Rebecca über die Pistolenwerbung.

Nun gehen wir auf das Oberdeck und werden Zeuge eines Mordanschlages auf Suzanne(10). Sobald sie wieder aus dem Wasser gefischt wurde, können wir mit ihr reden. Auf Wunsch von Suzanne gehen wir in ihre Kabine und entdecken das verwüstete Zimmer(10). Neben dem Standspiegel steht eine weiße Music Box, die wir untersuchen. In das Loch an der Seite der Box stecken wir den Schlüssel aus der Waschkammer und ziehen die Box auf. Sobald sich die Ballerina dreht, blockieren wir sie und drehen den Schlüssel.

Aus dem Geheimfach entnehmen wir den Brief und lesen ihn(20). Da Suzanne nicht mehr da ist, suchen wir sie in der Bar auf. Plötzlich taucht der Kapitän auf, und wir folgen ihm(10) und beobachten die Szene auf dem Deck.

Sobald sie vorbei ist, nehmen wir die am Boden liegende Handtasche von Daphne(10). Wir gehen in die Bar zurück und sprechen mit Suzanne über den Zeitungsartikel, den Brief aus der Music Box und den Brief aus Toms Kabine. Danach bringen wir Daphne ihre Tasche zurück und reden mit ihr über Agnes Testament.

Jetzt machen wir auf dem Deck einen Rundgang, bis wir nacheinander von Rebecca, Daphne, Rose und Fabiani in die Kabinen gerufen werden(10), anschließend reden wir wieder mit Dick über Tom und Rebecca(10). Mittlerweile hat Hector eine Nachricht in unsere Kabine gelegt. Wir

nehmen sie(10) und gehen sofort zu ihm, doch er stirbt vor unseren Augen(10). Da die Köchin verschwunden ist, können wir uns endlich in der Küche umsehen. Wir finden einen Büchsenöffner, den wir mitnehmen.

Auf dem Boden öffnen wir zwei Bodenplatten und fahren mit dem Aufzug in die Lagerhalle hinab. Mit der Brechstange öffnen wir die mittlere der drei Kisten, nehmen eine Büchse und öffnen sie-zum Vorschein kommt eine Handgranate. Neben dem Aufzug hebeln wir das lose Brett mit der Brechstange auf und krallen uns die Filmrolle(10). Danach schauen wir im Maschinenraum vorbei und nehmen den Schraubenzieher von der Tonne mit(10). Jetzt ab in die Smoking Lounge und den Filmprojektor anschauen. Die Filmrolle aufsetzen, die zwei Schrauben mit dem Schraubenzieher entfernen und die Klappe abnehmen. Den Operate Button testen, die Klappe wieder festschrauben, den Projektor anschalten und den Film anschauen(10). Danach geht es in die Rear Hall, wo wir die Nachricht von Suzanne entgegennehmen(10). In Suzannes Kabine untersuchen wir den toten Körper(10). Danach gehen wir in die Kajüte des Kapitäns, nehmen das Buch mit dem A auf dem Buchrücken, schlagen es auf und schauen uns die Zeichnung an. Jetzt gehen wir wieder ins Arbeitszimmer und schauen uns die Bücher mit den Buchstaben auf dem Rücken genauer an.

Wir müssen die Bücher so in die Reihenfolge bringen, daß man das Wort INCAL lesen kann. Dazu muß auch das Buch des Kapitäns verwendet werden. (Achtung: Auf der linken Seite muß eine Lücke zwischen den Büchern und dem Buchende bleiben.)

Nun öffnet sich eine Geheimtüre, durch die wir gehen. Beim folgenden Kampf sollte man die rechte Maustaste gedrückt halten, bis der Kampf vorbei ist. Anschließend untersuchen wir den Mafioso(10,10) und nehmen die Puppe(10). Schließlich gehen wir in die Smoking Lounge und zeigen Daphne die Puppe(10).

Jetzt muß nur noch der Mörder entlarvt werden. Wer ist nun der Mörder?

Entziffert mal diesen ASCII-Code:

```
44 49 43 4B 20 53 43 48 4D 4F 4B  
alias  
44 49 4D 49 54 52 49 20 4F 53 54 52 4F 56 49 54 43 48
```

1.261 The Crypt

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

1.262 crystal hammer

Wenn man startet, <LEFT MOUSE> gedrückt halten.

1.263 crystals of aborea

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

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

1.264 cubulus

Tip fürs Neunerfeld: Numerieren Sie die Felder wie bei einer Telefon-tastatur von 1 bis 9 durch. Fangen Sie nun mit dem Feld 1 (ganz oben links) an, dann vervollständigen Sie die Felder 1,2,4, und 5. Dadurch können Sie jetzt 3,6,7 und 8 verschieben, ohne daß sich die bereits zusammengestellten Felder wieder verändern.

1.265 curse of enchantia

Nachdem man bemerkt hat, daß es noch etwas schöneres im Leben gibt, als gefesselt an einer Wand zu hängen, entschließt man sich, um Hilfe zu rufen. Sofort eilt der tolpatische Wachposten herbei, um nach dem Rechten zu sehen. Beim Hinausgehen stolpert er über eine Stufe und läßt den Schlüssel für die Fußschellen fallen. Danach die Mauer bearbeiten und die erscheinende Büroklammer einstecken. Mit dieser läßt sich nämlich die Kerkertür öffnen. Auf dem weiteren Weg nach links läßt man in Vorbeigehen das Goldfischglas und die unzähligen Diamanten mitgehen. Auf dem Meeresboden steht man schließlich bis zum Scheitel im Wasser und es ist angebracht, das runde Aquarium als Taucherhelm zu benutzen. Nun befreit man den Fisch aus seinem Gefängnis, woraufhin man aus Dankbarkeit eine Muschel erhält. Etwas weiter findet man im Sand einen Regenwurm, den man bei Mr. Fish für etwas Luft eintauschen kann. Der orientierungslosen Schildkröte bietet man die Muschel an. Diese zeigt sich sofort begeistert und bringt den Helden gefahrlos an den Zitteraalen vorbei. Im seegrass liegt eine Harpune, die gegen den nun folgenden Hai benutzt werden muß. Vor allem richtiges Timing ist an dieser Stelle erforderlich. Danach gelangt man zu einer Riesenschnecke, die nur im geschlossenen Zustand übersprungen werden kann. Der Stöpsel läßt sich mit Hilfe der Stange öffnen und man findet sich schließlich in einer Höhle wieder. Hier können die Algen von den Felsen abgekratzt werden und der Schalter an der Wand legt den weiteren Weg frei. In den Räumen die man im Anschluß durchwandern darf, sammelt man alle herumliegenden Felsbrocken ein und bringt sie zum meditierenden Steinhauer, der diese bereitwillig zertrümmert. Nun begibt man sich auf die Suche nach Stock, Monitor und Münze. Im Raum mit dem Magneten legt man zunächst das Brett auf den Felsen, was eine hervorragende Wippe ergibt. Anschließend muß der Monitor geworfen werden, wodurch man den erstrebten Gegenstand schließlich erreichen kann. Als nächstes verbindet man den Stock mit den Algen und den Magneten mit der Schnur, die man bis dahin ebenfalls gefunden haben sollte. Nun angelt man sich mit den Magneten den Draht aus einem Loch in der Wand. Der Draht wird nun durch die Ösen als Stolperdraht gespannt, um den permanent auftauchenden Schlamm-Monster seinen Rumpf abzutrennen. Den übriggebliebenen Schlamm

kann man mit dem Algenstab verbinden. Die Münze wird in den Brunnen geworfen. Der nun entgegengenommene Helm ermöglicht das gefahrlose Durchschreiten des Steinschlages. Auf dem Grund im jetzt angekommenen Brunnen steigt man in den Eimer und schmiert sich den Schlamm ins Gesicht. Nachdem man an der Erdoberfläche angekommen ist, macht man sich auf den Weg in die naheliegende Stadt. Unterwegs begegnet man einem Pirat, der sich aber mit seinem eigenen Schwert vertreiben läßt. In der Stadt sollte man sich erteinmal etwas Übersicht verschaffen und alle Häuser betreten. Dem Magier gibt man das Geld, woraufhin er einen kleinen Beamspruch zum besten gibt. Man befindet sich danach auf einem kleinen Felsvorsprung an einer steilen Klippe. Benutzt man hier die Schalter in der richtigen Reihenfolge, so fährt eine Brücke aus, auf deren anderen Ende ein Kleid liegt. Dieses wird natürlich sofort angezogen. Sobald man den Steinschlag überwunden hat, merkt man, daß man dort einen kleinen Felsbrocken vergessen hat. Nun legt man den kleinen Stein auf den Kopf, wodurch man einen etwas größeren Stein findet. Diesen wirft man an den großen Felbrocken, der uns den weiteren Weg freigibt. Das am Boden liegende Seil wirft man über den nächsten Abhang und gelangt so ans andere Ende. Hier stößt man auf eine Zauberformel, die sogleich von der Wand abgelesen wird. Durch diesen magischen Einfluß öffnet sich nun der Felsen und legt eine Höhle frei. Man trifft auf einen kleinen putzigen Zauberlehrling, der ebenfalls einen netten Beamspruch auf Lager hat. Vom städtischen Magier wird man in ein Schwein verwandelt, sobald man ihm mehr Geld bietet. Diese Schönheitskorrektur ermöglicht nun in der linken Seitengasse an der Wache vorbeizuschleichen. In der anschließenden Landschaft sammelt man nun Heu, Brief und Briefmarke, Servierplatte, Socke und Kassette ein. Der Brief wird mit der Briefmarke frankiert und in den Briefkasten geworfen. Das Heu hilft der triefenden Nase, indem man es in die Nasenflügel steckt. Die Kassette wird in die Aufnahmestation gesteckt und in einem anderen Bildschirm wird eine Fernbedienung erreichbar. Mit dieser zielt man nun auf die Aufnahmestation, damit man die Kassette wieder herausnehmen kann. Diese musikalische Meisterleistung wird nun den DJ in der Höhle übergeben. An diesem Ort nimmt man die Spraydose mit und am Schatzberg wird der Socken mit Gold gefüllt. Den Strumpf kann man nun dem Roboter vor dem Schiffswrack an den Kopf werfen. Nach etwas Tüftelarbeit erreicht man schließlich das Goldpapier und läuft zurück zur Rockgruppe. Hier steckt man die Scheckkarte in die Tür. Hinter dieser Himmelspforte findet man einen wertvollen Geldsack. Nachdem man von der Wolke gesprungen ist, präsentiert sich ein Geheimgang, an dessen anderen Ende eine Gittertür den Weg versperrt. Wie ein geübter Kriminalist benutzt man nun die Spraydose und danach das Goldpapier, um einen versteckten Schalter an der Wand sichtbar zu machen. Sobald das Gitter nach oben fährt, muß man den Socken samt Inhalt wegwerfen, damit man mit der Servierplatte an den Ventilator gelangt. Durch die Hintertür kommt man nun ein drittes Mal in die Stadt. Es wird Zeit, sich neue Kleidung zuzulegen. Der Kostümverleih kann da bestimmt weiterhelfen. Wenn man ein passendes Kleid anzieht, wird man in ein eisiges Land verbannt, in dem man sich erst einmal eine zünftige Schneeballschlacht liefern muß. Danach wird wieder alles eingesammelt, was nicht niet- und nagelfest ist. Das Deo sprüht man sich unter die Achseln, wodurch auch der Eskimo endlich ansprechbar wird. er überreicht im Gegenzug für den gefundenen Fisch eine Angel, mit der ein kleines Feuer geschürt werden kann. Der Eskimo taut langsam auf. Die Asche der Angel wird mitgenommen. Am linken oberen Ende der Eiswelt gelangt man nach einem verängstigten Hilferuf an ein Ruderboot. Nachdem dieses Boot an einer Klippe zerschellt ist und man mit Nessies Hilfe den Fluß doch noch sicher

überquert hat, gelangt man an eine vereiste Eingangstür, die sich nur durch musikalische Klänge öffnen läßt (4,1,3 und 2). In der Halle nimmt man den Besen mit und sieht auf dem Tisch drei Würfel liegen. Je nachdem, wie die Würfel gefallen sind, befindet sich die folgenden Gegenstände in unterschiedlichen Räumen. 1.Pistole, 2.Lupe, 3.Wagenheber, 4.Eiswürfel, 5.Megaphon, 6.Trillerpfeife. Die Trillerpfeife ist nur nach Vernichtung eines Eiszapfens auffindbar. Die Pistole wird in den Halfter gesteckt, wodurch auf der anderen Seite des Raumes ein Glassplitter und eine Flasche hinabgelassen werden. Nun verbindet man die Trillerpfeife mit dem Megaphon und hält es vor das Fenster. Nachdem das Glas zerbrochen ist, springt man hindurch. Wenn man sich in festen Händen befindet, sollte man sich mit dem gefundenen Sonnenöl einschmieren, um sich von der lästigen Hand wieder zu lösen. Nachdem man den Laser mit Hilfe seiner eigenen Energie zerstört hat, öffnet man die Tür mit dem Wagenheber. Im folgenden Labyrinth findet man eine Streichholzschachtel, mit der man hinter einer Säule den grünen Wächter erledigen kann. Sobald man ihn in die Flucht geschlagen hat, nimmt man den Feuerlöscher mit und begibt sich ein viertes und letztes Mal in die Stadt. Man besucht schnell den Magier, welcher einen Teleport in einem Sarg parat hat. In diesem findet man einen Knochen, mit dem man sich gleich wieder befreien kann. Jetzt muß man sich im Kampf gegen Dracula persönlich beweisen. 1. Schaufel benutzen, 2. Am Grabstein rütten, 3. Knoblauch essen, 4. Kreuz vorzeigen, 5. Etwas Musik machen.

Nun kann man den Friedhof beruhigt verlassen. Sobald man im Schloß den Ring und in der Bücherei das richtige Buch gefunden hat, muß der letzte und schwierigste Kampf bestritten werden. Um in der Schlacht mit der Hexe als Sieger hervorzugehen, saugt man die Geister mit dem Staubsauger ein, rüttelt am Feuerlöscher und schaltet den Ventilator ein. Jetzt steckt man der Hexe den Ring an den Finger und genießt den Schluß des Spiels.

1.266 curse of ra - die rache der pharaonen

Level Codes:

01 Wobbler	34 von Koch	67 Dragonlance
02 Yeg	35 Christus	68 Hathega Kla
03 Cthulhu	36 Jehova	69 Inquanok
04 Lovecraft	37 92E2JMP92E2	70 Kiran
05 Tommyknockers	38 Rawheadrex	71 Oukranos
06 Watchers	39 Hellraiser	72 Thran
07 Midgrad	40 Pinhead	73 Ulthar
08 Unicorn	41 Devpac	74 Thalarion
09 Isis	42 Einsteinium	75 Ngranek
10 Midnight	43 Protactinium	76 Chathuria
11 Kazgaroth	44 Promethium	77 Entropie
12 Miscatonic	45 JS Bach	78 Heissenberg
13 Thorbadin	46 Toccata Et Euga	79 Laplace
14 Mishakal	47 Brandenburg	80 Sona Nyl
15 Abanasinia	48 Colonia Claudia	81 Differential
16 Earthmother	49 Volksgarten	82 Integral
17 Azatoth	50 Terra	83 Hyperzyklus
18 Akallabeth	51 64738	84 Apfel Mann
19 Silmarillion	52 67802	85 Chaos
20 Draug	53 Nibelungen	86 Dyakhee

21 Sindarin	54 Hagen von Tronje	87 Dendrit
22 Ossiriand	55 Donar	88 Neuron
23 Mithril	56 Skidbladnir	89 Dankreas
24 Glaurung	57 Dagon	90 Panakrea
25 Elbereth	58 Slawotski	91 Unordnung
26 Thoron	59 Cullinana	92 Deutschland
27 Amarth	60 Arta Myrdhyn	93 Germany
28 Thargelion	61 Anna Magdalena	94 Music Television
29 Naugrim	62 Phillip Emanuel	95 John Belushi
30 Meremont	63 Graceland	96 Rhythm N Blues
31 Caerweddin	64 Solly Roger	97 Gleichrichter
32 Stahlratte	65 Get Funky	98 Translation
33 Mandelbrot	66 Twilight	99 Cthuga

1.267 curse of the azure bonds

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

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

1.268 cyberman aga

Level Codes:

11	333780		
02	126456	12	143562
03	651790	13	836921
04	726794	14	455902
05	234357	15	122568
06	765336	16	785773
07	786323	17	749093
08	596779	18	294678
09	886766	19	235817
10	778971	20	323123

1.269 cybernoid

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

Folgende Tasten in der Reihenfolge drücken, für unendliche Schiffe:

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

1.270 cybernoid ii

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

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

1.271 cyberpunks

Level Codes:

2 471174

3 159361

4 066990

5 135642

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

<F1>-<F5> Wählt eine Mission aus

<1>-<4> Wählt ein Deck aus

<A> Ruft den automatischen Wachposten auf den Plan

<S> Aktiviert einen Schutzschild

<D> Verschafft den drei Knirpsen einen Roboter

<Z>, <X>, <C> Selektiert eine Waffe

<LEFT SHIFT> Eine kleine Bombe

1.272 cyberspere

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

1.273 cybertech aga

Im Spiel drücken:

<HELP> Levelskip

<C> Shop

<S> Level Scanner

<RETURN> neue Waffe (wenn vorhanden !)

<F1> - <F10> Scanner Steuerung

<SPACE> Mission Report

1.274 cytron

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

1.275 d-generation

Das Paßwort für den Computer lautet "DEATH". Wenn du gestorben bist, bewegst du den Joystick mehrmals im Kreis und hältst <FIRE>. Dann startest du mit ca. acht Leben erneut an der Stelle, an der du gestorben bist.

1.276 daley thompson's olympic challenge

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

1.277 damned

Level Codes:

1 Anything	34 Battlefield	67 Dieda
2 Deadline	35 Pleasuredom	68 Flohmarkt
3 Rocket	36 Pride	69 Pan
4 Warrior	37 Ambos	70 Globus
5 Annomundi	38 Spherix	71 Sonnenuntergang
6 Arise	39 Blackhole	72 Rocking
7 Crusader	40 Beast	73 Nalogoey
8 Blackened	41 Kilkkenny	74 Pogo
9 Epic	42 Saxon	75 Atomix
10 Flower	43 Ewerk	76 Moonshadow
11 Marlboro	44 Cologne	77 Einstein
12 Man	45 Testament	78 Sepultura
13 Harley	46 Spock	79 Delphine
14 Davidson	47 Australia	80 U2
15 Enterprise	48 Q4mat	81 1101991
16 Alpha	49 Batidadecoco	82 Empire
17 Mash	50 Doef	83 1591992
18 Nice	51 Metallica	84 Zivildienst
19 Life	52 Dion	85 Fantastischen4
20 Papillon	53 Defleppard	86 Beat
21 Shining	54 Ou812	87 Nokonzept
22 Icehouse	55 Evil	88 Mystical
23 Vitamine	56 Cannes	89 Quarsar
24 Jaquiline	57 Doors	90 Do5592
25 Oxygene	58 Peanuts	91 Columbusgohome
26 Jaguar	59 Glory	92 Bodylanguage

27 Morgentau 60 Stube1 93 Dream
28 Paris 61 Station8 94 Whoisfat
29 Took 62 Bigman 95 Dominion
30 Damos2 63 Assembler 96 Monty
31 Reflex 64 Rif 97 Nushooz
32 Lovesong 65 Mysteria 98 Rumblefish
33 Hacklefeucht 66 Pelvis 99 Paragon

Ultimativer Schlüssel-Code: Peacefloete

1.278 danger doog

Als Paßwort eingeben:

THE POWER unendlich Leben
JUMP TO OUTRO springt zum Endintro

Level Codes:

1 Sweet World MASTER
2 Computer World WATER
3 Psycho World DRIVE
4 Castle World BENEFIT

1.279 danger freak

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

1.280 dark castle

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

1.281 darkman

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

<F1> bis <F6> Levelanwahl
<F8> Endsequenz

1.282 darkside

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

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

1.283 datastorm

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

1.284 days of thunder

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

<FIRE> vorwärts bewegen
Funktionstasten verschiedene Blickwinkel

1.285 deadline

Motive:

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

-Bei Georg wollen wir auch gleich bleiben, denn schon aus dem Begleitmaterial wird ersichtlich, daß er einen gewichtigen Grund besaß, seinem Vater den Tod zu wünschen. George befürchtete, daß er enterbt werden würde. Er hatte ein schlechtes Verhältnis zu seinem Vater, der es nicht mehr hinnehmen wollte, daß George sein Geld verschleuderte. George hatte sogar Gewalt angedroht, was die Vermutung bekräftigt, daß er durch einen Mord einer Enterbung vorbeugen wollte. Im Haus lassen sich weitere Beweisstücke zu diesem Motiv finden. Man sollte sich zuerst den Kalender aus der Bibliothek besorgen und durch "turn calender" auf das zweite Blatt umblättern. Es erscheint ein Termin mit Mr. Coates wegen eines neuen Testamentes. Dieses Blatt sollte man George am besten noch vor der Testamentseröffnung zeigen, weil er dann nach der Verlesung sofort nach oben eilt, um ein neues Testament, das vielleicht schon vorhanden ist, zu vernichten. Wenn man ihm folgt, braucht man dem vordergründigen Verhalten von George, erst sein Zimmer zu betreten, keine Beachtung zu schenken, sondern versteckt sich stattdessen gleich auf dem Balkon der Bibliothek. George kommt dann bald selber in die Bibliothek und man kann beobachten, wie er hinter einer Tür in den Regalen verschwindet. Ebenfalls in einem dieser Regale kann man daraufhin den Auslöser für diese Geheimtür finden, den man aber erst nach etwa acht Spielzügen betätigen sollte, um George genug

Zeit für das Aufschließen des im Geheimraum befindlichen Safes zu geben. So kann man George auf frischer Tat ertappen, wie er das neue Testament seines Vaters in Händen hält, das seine Enterbung besiegelt. Damit ist der Geheimraum aber noch nicht ausgeschöpft, womit wir bei Mr. Baxter, dem Geschäftspartner von Mr. Robner wären. - Im Safe des Geheimraums befindet sich ein Bündel Papiere, die von Mr. Robner gesammelt wurden und eine Verwicklung Baxters in den sog. "Focus Scandal" belegen. Dieser Skandal ist aber nach Zeugenaussagen längst vergessen, und Mr. Robner hatte die Schuldigen gedecktm um den Ruf der Firma zu retten. So scheint es keinen Zusammenhang zwischen dem Tod Mr. Robners und diesem Beweismaterial geben zu können. Geschäftliche Informationen kann man auch aus dem zweiten Teil der Zeitung "Daily Herald" entnehmen. Hier kann man lesen, daß Mr. Robner nicht mehr der Hauptaktionär der "Robner Corporation" war und Mr. Baxter eine Fusion mit einer anderen Firma vorbereiten würde. Während Mr. Baxter, danach befragt, das volle Einverständnis Mr. Robners betont, behauptet George, daß sein Vaer so etwas nie erlauben würde. Das Bindeglied zwischen beiden Sachverhalten findet sich in der Bibliothek. Wenn man den Block Briefpapier mit dem Bleistift schattiert, kommen Bruchstücke eines Briefes von Mr. Robner an Mr. Baxter zutage, der auf das vorliegende Blatt geschrieben worden sein muß. Mr. Robner droht darin, die Beteiligung Baxters am Focus Scandal offenzulegen, wenn dieser die Fusionspläne nicht fallenläßt. Mr. Robner hat offensichtlich die Kontrolle über das Unternehmen verloren und versuchte so, die bevorstehende Fusion noch zu verhindern. Hatte Mr. Baxter vielleicht seinerseits die Preisgabe seiner Geheimnisse durch einen Mord verhindern wollen?

Mittel:

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

hindern sollte, sie gleich näher unter die Lupe zu nehmen.

Gelegenheit:

Wenn man Mrs. Dunbar den Laborbericht zeigt, wird sie sofort ganz nervös und weist die Schuld George zu. Um den Druck weiter zu erhöhen, sollte man sie des Mordes beschuldigen. Wenn man Mrs. Dunbar daraufhin verläßt, wird sie sich erst kurz mit Mr. Baxter in der Bibliothek aussprechen. Danach geht sie vor den Haupteingang des Hauses und läßt, während sie in ihre Tasche greift, ein Stück Papier fallen. Es ist eine Eintrittskarte für das Konzert, das auch Mr. Baxter besucht hatte, und sie galt für den Abend des Mordes. Mrs. Dunbar gibt dazu an, daß sie, nachdem sie an jenem Abend mit Mr. Baxter das Konzert besucht hatte, von ihm zurück zum Grundstück gebracht worden wäre, während Mr. Baxter behauptet, daß Mrs. Dunbar alleine nach Hause gefahren wäre. Nach diesen Erkundigungen sollte man sich vorerst hinter dem Schuppen verstecken und erst dann wieder hervorkommen, wenn Mr. Baxter und Mrs. Dunbar denselben betreten haben. Durch das Fenster kann man nun beobachten, wie es zwischen Mrs. Dunbar und Mr. Baxter zu einem Streit kommt. Wer will, unterbricht das Gespräch einfach, indem er ebenfalls den Schuppen betritt. Spätestens jetzt ist eine Verhaftung der beiden angebracht. Das Gericht wird aus dem Beweismaterial folgende Schlußfolgerungen ziehen: Mrs. Dunbar half Mr. Baxter, weil sie in ihn verliebt war. Sie gab Loblo in den Tee, und er vertauschte die Tassen. Daß Mr. Baxter auf dem Grundstück war, hat Mrs. Dunbar selbst ausgesagt.

1.286 death mask

Level Codes:

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

1.287 deep core

Level Codes:

DAWN RAZOR
REANIMATOR
PSYCHONAUT

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

1.288 deep core cd³²

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

1.289 defender of the crown

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

Nach dem Diskettenwechsel hält man <N> solange gedrückt, bis die Rittersaga geladen ist. In Zukunft verliert man daraufhin bei Schlachten und Turnieren keine Mannen mehr.

1.290 defender of the crown ii

Level Codes:

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

Cheat-Modi:

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

1.291 deflektor

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

1.292 delarith

Als Paßwort folgendes eingeben:

BOEBOYRULZ unendlich viele Leben
GOTDAPOWER <RIGHT MOUSE> führt zum nächsten Level
NOMANSLAND unendlich viel Zeit
TILITSLEEP keine Gegner
SHELTERME. Schild aktivieren
ONLY55KGS. Bomben sind ungefährlich

Level Codes:

1 STONEHENGE 11 GOMBIEGOMB
2 GIGERSTYLE 12 SQUAREROOT
3 VOOOODOOOO 13 NIBBLERSXX
4 SANTACLAUS 14 TRANSPAREN
5 PRIMITIVES 15 DELARITHOS
6 DACOCACOLA 16 PSYGNOSISS
7 NIGHTTREES 17 ANTALYADAM
8 YELLOREENS 18 HARIFMETRO
9 UNDERWORLD 19 XXXAGESXXX
10 GGEENNIIEE 20 LIGHTWORLD

1.293 deliverance

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

1.294 deluxe galaga

Übersetzung der Cheat-Texte aus dem Spiel:

Ein roter, ein grüner und ein blauer Totenschädel geben Dir eine wirklich gute Waffe, volle Feuerkraft und die beste Schiff-Geschwindigkeit.

Wenn Du alle Streifen für einen neuen Rang gesammelt hast, und vor Deiner Beförderung noch einen hinzukaufst, wirst Du einen weiteren Rang erhöht.

Wenn eine Smart-Bomb explodiert ist und die Edelsteine nach unten fallen, kannst Du sie einsammeln, indem Du den Joystick nach unten ziehst.

Wenn Du eine Waffe bereits besitzt und dieselbe nochmal auffängst, erhältst Du mehr Feuerkraft.

Wenn Du mit dem Scope zwei Aliens eingefangen hast, und der Scope noch aktiv ist, bekommst Du für alle weiteren die Du damit berührst viele Punkte.

Wenn Du beim Eintritt in den Meteoritensturm einen Multiplikator hast, ergibt das viele Punkte.

Wenn am Ende einer Runde eine Multiplikator hast, ergibt das sehr viele Punkte.

Wenn Du den Level-Warp in einem Level mit Bonus-Level einfängst, bekommst Du einen Perfect-Bonus.

Den Meteorsturm zu schaffen, gibt 100.000 Punkte.

Wenn Du den Rang eines Admirals hast und Du einen Rang-Streifen einkaufst, bringt das 1.000.000 Punkte.

Du kannst die Farbe des noch fehlenden Totenschädels an der Farbe der Meteoriten im Meteoritensturm erkennen.

Wenn Du das Hurry-Up-Schiff abschießt, fällt genau der Rangstreifen, der Dir noch fehlt.

Wenn das Hurry-Up-Schiff 8 mal gekommen ist, kommt ein Money-Schiff. Wenn Du es abschießt Dir gibt das viel Geld.

Das Einfangen eines Totenkopfes erhöht Deine Chancen das ein Extra-Leben und einen Geld-Verdoppler erscheint.

1.295 deluxe pacman 1.4

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

1.296 denaris

Vor dem Laden die Maus in den Joystickport stecken. Dann <Z> und <RIGHT MOUSE> (oder nur <RIGHT MOUSE>) solange simultan gedrückt halten, bis alle Daten im Speicher stehen. Auf diese Weise verfügt man über unbegrenzt viele Raumschiffe.

1.297 desert strike

Level Codes:

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

Tips:

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

Vorschein.

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

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

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

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

Generelle Tips:

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

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

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

Level 2: In einem Häuschen nahe des westlichen Gefängnisses

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

1.298 deuterios

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

Komplettlösung:

Der Schritt in den Orbit:

- Als erstes bringt Ihr Eure Research-, Production- und Marineteams auf maximale Stärke.
- Nun wird der Shuttle und Zubehör vom Researchteam entwickelt. Nebenbei produziert Ihr fleißig Derricks und fügt diese beim Rohstoffabbau an.
- Als nächstes baut Ihr einen Shuttle, acht Orbital Factory Sections sowie je einmal die drei Shuttle Pods.
- Mit dem Shuttle bringt Ihr die acht Orbital Factory Sections in den Orbit (den Piloten nicht vergessen).
- Als nächstes entwickelt Ihr die Pläne für den IOS.
- Nun bringt Ihr mit dem Shuttle und der Hilfe des Supply Pod folgende Rohstoffe in die Orbitstation: Titanium, Aluminium, Carbon und Copper.
- Jetzt setzt Ihr den Piloten (oder schon Capitain?) in der Station ab. Der Shuttle nimmt auf der Erde mit einem Team Pod (Cyro Pod) das Productions Team an Bord und bringt dieses in die Orbitstation.
- Hier produziert Ihr den ACC (Auto Cargo Comp.). Dieser wird in den Shuttle installiert.
- Der Shuttle landet wieder auf der Erde und nimmt einen Supply Pod auf.
- Als nächstes schaltet Ihr den Supply Comp. ein (blinkendes Feld im Cockpit). Er soll die Rohstoffe Iron bis methane sowie MeH Fuel zur Raumstation bringen.
- Nun laßt Ihr einige Zeit verstreichen, bis Ihr ca. 1000 Titanium im Orbit habt.

Der Griff zu den Sternen:

- Jetzt wird es Zeit zum Bau des IOS.
- Übrigends könnt Ihr auch noch ein paar neue Dinge für den IOS entwickeln lassen.
- Im Orbit baut Ihr nun drei Tool Pods sowie drei Grapples.
- Den IOS rüstet Ihr mit den Tool Pods aus und bestückt diese mit den Grappels. Nun noch schnell den Captain ins Cockpit und auf zum Asteroidengürtel.
- Seid Ihr hier angekommen, benutzt Ihr die Grappels, um kleine (max.250t) Asteroidentrümmer einzusammeln. Dabei sollte es sich um Silber oder Platiun handeln.
- Habt Ihr endlich die erwünschten Rohstoffe, baut Ihr drei Supply Pods und einen AMA sowie einen AOC (Auto Operation Comp.).
- Ihr rüstet den IOS mit einem Tool Pod und zwei Supply Pods aus. Das Tool-Pod wird mit einem AMA bestückt und der Captain durch einen Piloten ersetzt.
- Der AMA kann Asteroiden, die größer als Klasse 5 sind, abbauen.
- Der IOS wird wieder zum Asteroidengürtel geschickt, um dort Silber, Palladium und Platiun abzubauen.

Der große Aufbruch:

- Ihr baut einen zweiten IOS und befördert damit acht weitere Orbital Factory Sections zum Mond.
- Wenn dieses fertig ist, bringt Ihr Rohstoffe für einen Shuttle, einen Bandid und einen Techniker zum Mond.
- Da auf dem Mond noch die Abbauanlagen von Millennium 2.2 vorhanden sind, braucht Ihr nur mit dem Bandid diese wieder instand zu setzen (mit dem Shuttle auf dem Mond landen und B. benutzen).
- Es wäre sinnvoll, hier einen AOC zu bauen.
- Nun bringt Ihr noch acht Derricks auf den Mond, installiert einen ACC am Shuttle und bringt mit ihm alle Rohstoffe vom Mond in die Mondstation.
- Nach dem gleichen Verfahren werden nun die Planeten Venus, Merkur sowie der Jupitertmond Leda mit Raumstationen bestückt (keine Station mehr!).
- Da auf allen weiteren Planeten keine Abbauvorrichtungen vorhanden sind, müssen pro Planet zwei R-Frames auf die Oberfläche abgesetzt werden.
- Wer will, kann noch einen IOS, ausgestattet mit einem Grapple, zum Uranus schicken. Dort an der fremden Basis andocken und auf den Grapple klicken. Daraufhin kommen ein paar eigenartige Wörter auf den Bildschirm. Ihr werdet nun den beladenen Grapple zurück zur Erdstation fliegen und ihn dort auswerten.
- Eure Wissenschaftler werden nun in der Lage sein, ein Verständigungsgerät zu bauen. Jetzt könnt Ihr einen IOS mit diesem ausrüsten und noch zwei weitere Supply Pods mit Rohstoffen beladen.
- Ihr könnt nun mit den Methanoiden Rohstoffe tauschen.
Aber Vorsicht: Wenn Ihr länger mit ihnen Handel treibt, verrät ein Methanoide Pläne für einen Laser, der für Eure IOS völlig unnütz ist. Gleichzeitig beginnt der Krieg...

Geliefert Getauscht

Iron Sicilia
Aluminium Carbon
Copper Titanium
Deuterium Helium
Helium Deuterium
Platiun Silver
Gold Paladium

MeH Fuel	MeH Fuel
Titanium	Copper
Carbon	Aluminium
Hydrogen	Methane
Methane	Hydrogen
Paladium	Gold
Silver	Platium
Sicilia	Iron

Kriegsvorbereitungen:

- Wenn Ihr nun eine sechste Raumstation bauen würdet, erklären Euch die Methanoiden den Krieg. Also vorsorgen:
Vor allem Iron, Titanium, Aluminium, Carbon, Copper, Palladium und Platium werden im Krieg benötigt.
- Ihr werdet nun folgendermaßen vorgehen:
Das Ziel ist es, in möglichst vielen Raumstationen die aufgeführten Rohstoffe zu lagern.
- 1. Ihr setzt eine IOS (mit ACC) zwischen Venus und Merkur ein. Dieser fördert von der Venus Aluminium, Platium und Fuel zum Merkur. Auf dem Rückweg nimmt er Iron, Titan, Copper und Paladium mit zur Venus.
- 2. Ein Los bringt Platium von der Venus zur Erde.
- 3. Ein dritter IOS fördert Aluminium und Platium von der Erde nach Leda. Auf seinem Rückflug nimmt der Paladium auf.
- 4. Ein weiterer IOS soll in etwas größeren Abständen Copper, Platium und Paladium von der Erde zum Mond fliegen.
- Die Orbitstationen sollten immer Fuel haben, damit der Orbit Shuttle ohne größere Unterbrechungen die dringend benötigten Rohstoffe transportieren kann.
- Es wäre sinnvoll, in gewissen Abständen die Autopiloten auszuschalten, damit die Orbit Shuttles nicht überlastet werden.

Auf in den Kampf:

- Bevor Ihr Euch nun in den Krieg stürzt, hoffe ich, daß Ihr genügend Rohstoffe habt, denn pro Kampfdrohne braucht Ihr 120 Iron, 120 Titan, 120 Alu, 15 Carbon, 55 Copper, 30 Paladium und Platium. Jede Orbitstation sollte einen AOC sowie genug Rohstoffe für 80 Drohnen haben.
- Nun baut Ihr bei Ganymed die sechste Station, und der Krieg beginnt. (Diese Station soll nicht weiter ausgebaut werden und kann während des Krieges auch zerstört werden.)
- Jetzt die Pläne für die Kampfschiffe entwickeln und in allen Fabriken Kampfdrohnen bauen.
- Auf der Erdstation werdet Ihr außerdem noch zwei DCCF und zwei IOS bauen (die IOS mit den DCCFs bestücken).
- Als Crew solltet Ihr bei Kampfschiffen immer Admirale wählen.
- Mit einem Kampfschiff fliegt Ihr von Venus nach Leda und sammelt bei jedem Planeten die Drohnen ein (insgesamt ca. 80).
- Wenn jetzt noch kein Angriff auf Leda oder Ganymed stattgefunden hat, solltet Ihr abspeichern, aber nicht den letzten Spielstand überschreiben.
- Mit dem zweiten Kampfschiff sammelt Ihr ca. 120 bis 200 Drohnen auf und fliegt ebenfalls nach Leda. Dort gebt Ihr dem Erstschiff soviel Drohnen, daß dieses 200 hat. Die restlichen kann Euer Zweitschiff wieder aufnehmen.
- Nun bemüht Ihr Euch darum, möglichst viele Drohnen (mit einem dritten Schiff) zur "Front" zu bringen.
- Habt Ihr drei Kampfschiffe mit 200 Drohnen, könnt Ihr zwei von ihnen nach Titania schicken und den Gegenangriff einleiten.
- Droht der Verlust des Kampfes oder muß eines der Kampfschiffe zuviel

- Verluste einstecken, zieht Euch zurück und greift mit dem anderen Schiff an.
- Habt Ihr jetzt alle feindlichen Drohnen vernichtet, könnt Ihr andocken. Da Eure Feinde die Selbstzerstörung eingeschaltet haben, müßt Ihr kurz auf das PANIC-ICON drücken und sofort wieder starten. Die Station explodiert zwar, Eure Wissenschaftler haben aber schon wieder eine neue Idee. Auf der Erde laßt Ihr die Wissenschaftler die Selbstzerstörung nachbauen (kann nun in jedem Orbit eingesetzt werden). Wenn man auf das PANIC-Icon klickt, erscheint ein nettes Bild: Auf der rechten Seite des Bildes sind zwei blinkende Schalter zu sehen (Kühlsystem und Reaktorkontrolle). Sind beide Knöpfe zueinander gerichtet, ist die Selbstzerstörung ausgeschaltet. Stehen sie in entgegengesetzte Richtungen, läuft der Countdown.
 - Nun müßt Ihr noch die feindlichen Drohnen bei Uranus zerstören, andocken und die Selbstzerstörung ausschalten. Auf der Uranusstation ist ferner noch im Stores-Raum ein Materie-Transmitter. Mal kurz draufklicken.
 - Nun drückt man nochmal auf die Zeitliste- und siehe, es erscheint eine langersehnte Nachricht auf dem Bildschirm.
 - Die Forscher meinen, daß es nun keine Methanoidenstation mehr im Sonnensystem gibt. Das ist der Sieg!

1.299 devious designs

Level Codes:

```

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

```

oder

```

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

```

1.300 diggers

Starte das Spiel und wähle Deinen Charakter.

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

1.301 disposable hero

Setze die Soundeffekte im Optionenmenü auf Null und gehe hinaus. Wähle nun hohe Punktzahl und halte <RIGHT MOUSE> gedrückt. Gib "EUPHORIA" ein und benutze <LEFT MOUSE>, um rauszukommen. Wenn Du dies alles korrekt gemacht hast, sollte im Optionsmenü ein neuer Teil erscheinen, der Konfiguration genannt wird. Wenn Du in diesen Teil hineinkommst, wirst Du mit einer Horde Cheats bombardiert.

1.302 dithell in space

Level Codes:

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

1.303 dizzy lizzy

Als Paßwort "HAMLET" eingeben. Es erscheint "Cheat Modus aktiviert".

1.304 dogs of war

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

1.305 dojo dan

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

1.306 dominator

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

1.307 dong

Sammelt alle Extras wie die Bomben, Schilde, ... Wenn Euer letztes Leben verbraucht ist startet mit Continuies neu und die vorher gesammelten Extras sind noch vorhanden. Sammelt auch die sogenannten "EUR". Diese geben ein Extraleben.

In der Vollversion ersetzt man nach dem Laden des ersten Levels die Diskette 1 durch Diskette 2 und drückt <LEFT MOUSE oder <RIGHT MOUSE>. Bei der Aufforderung "DISK 1 IN DF0" drückt <HELP> und <FIRE> und es wird die nächste Welt geladen.

1.308 donk

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

1.309 doodleburg

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

1.310 doody

Im Titelscreen "SLIGHTLYMOISTSMALLROCK" eintippen für unendlich Leben.

1.311 doofus

Level Codes:

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

1.312 doom

Cheats während des Spieles eintippen:

IDDQD Unsterblichkeit
 IDKFA volle Waffen und Munition (beliebig oft eingeben)
 IDCLIP durch Wände und Türen gehen

1.313 double dragon

Im Titelscreen eingeben:

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

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

1.314 double dragon 2

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

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

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

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

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

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

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

Ausdauerkämpfer (blaue Kleidung): Beim Ausdauerkämpfer sind die Bedingungen

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

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

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

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

Tips :

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

Vermeidet, in einen Abgrund zu fallen.

Nehmt immer Messer, Morgenstern ... mit.

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

Cheat siehe

Double Dragon 3

.

1.315 double dragon 3

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

1.316 dr. plummet's house of flux

<F1> nächster Level

<F2> ?

<F10> Wieder alle Schiffe

1.317 dragon breed

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

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

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

1.318 dragon ninja

Tippe "TERRIFIC" und <F3> wird Dir unbegrenzte Leben bescheren.
Mit <L> oder <E> kommt man in den nächste Level.

1.319 dragon spirit

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

1.320 dragon wars

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

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

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

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

1.321 dragon's lair - single castle

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

1.322 dragon's lair ii - time warp

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

1.323 dragon's lair iii

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

1.324 dragonflight

WO finde ich WAS?

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

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

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

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

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

Eltanteile:

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

Drachenringe:

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

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

Extras: Diese Personen sollte man auch einmal besuchen:

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

Kartenteile: Dort kann einem weitergeholfen werden:

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

Fundstellen von versteckten Schätzen:

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

Einige weitere TIPS:

Magier verlangt reines Gewissen:

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

Dungeon an Halses Krümmung:

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

Vorbeikommen an Wachen:

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

Und hier noch mal alle Passwörter für die Dungeons:

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

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

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

1.325 dragonscape

Während des Spiels <ALT> + <L>, <ALT> + <CURSOR DOWN> oder <TAB> + <2> drücken, um ins nächste Level zu gelangen.

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

1.326 dragonstone

Level Codes:

By1pvHo-xLB-T5JkbbkHN
rMEmyMyBAL8CTHnwTMHB

GM14gMOWxZG-05n5bUac
Gy14+Mowx2Y-05n5TUa2

1.327 drakkhen

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

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

1.328 driller

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

1.329 drivin' force

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

1.330 drug blasters

<SPACE> bewirkt einen Levelskip.

1.331 dsa - die schicksalsklinge

Wer sich den Endkampf etwas einfacher machen will, der kaufe vor dem Besuch des Orklagers so viele Gulmond-Blätter, wie er nur tragen kann. Diese mampft der Grimring-Träger in der Vorbereitungszeit vor der Schlacht. Und da der Held für jedes geschluckte Blatt zwei

Körperkraftpunkte erhält, sollte der Orkchampion schon beim ersten Schlag aus den Pantinen kippen.

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

1. Auf der Insel Manrek, zwischen Manrin und Brendhill, befindet sich ein Dungeon, das von Piraten bewohnt wird und eine Menge Waffen und Gelder aufweist.
 2. In der Nähe des ersten Rastplatzes zwischen Ala und Thoss steht eine verlassene Hütte, in der sich einige brauchbare Dinge befinden. Auf alle Fälle vorbeischaun.
 3. Ihr solltet öfter durch die Orkschädelsteppe reisen. Dort könnt Ihr eine Menge Abenteuerpunkte sammeln und das Einhorn suchen. Ihr trefft Leute, die Euch helfen, und Ihr könnt eine Menge Orks, Orgers und Goblins knicken.
 4. Bei der Reise um den Einsiedlersee solltet Ihr an dem großen Felsen haltmachen und versuchen, ihn zu besteigen. Dies schafft Ihr allerdings nur mit einem Wurf- und Kletterhaken. An seinem Gipfel werdet Ihr das Schwarze Auge finden, ein Orakel mit allerhand nützlichen Informationen.
 5. Um das Kartenstück von Hjore Ahrensson aus Ottarje zu bekommen, dürft Ihr nicht sagen: "Wir sind im Auftrag des Hetmans unterwegs weil Ahrensson sonst vor Schreck tot umfällt. Dann ist Euer Kartenstück futsch.
 6. Zwischen Orkanger und Felsteyn werdet Ihr eine Leiche finden, die ein wichtiges Dokument bei sich hat.
 7. Ihr solltet Reisen auf Schiffen meiden, weil Ihr sonst fast immer von Piraten überfallen werdet, und die sind aus anderem Holz als Orks geschnitzt.
 8. Ein Besuch in Oberorken lohnt sich, weil es dort die besten Ärzte, Waffen, Kräuter und Krämersachen gibt. Außerdem noch ein Dungeon, das es in sich hat.
 9. Als Helden für Eure Party wird empfohlen:
 - einen Hexer (guter Zauberer)
 - einen Zwerg (gute Ausdauer und Führer im Dungeon)
 - einen Waldelf (guter Zauberer und Schütze)
 - einen Gaukler (guter Kämpfer mit leichten Waffen)
 - einen Streuner (gutes Feilschtalent und Falschspieler)
 - einen Jäger (Führer in der Wildnis und guter Schütze)
-

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

10. Macht einen großen Bogen um Daspota!
11. Reist mindestens einmal von Skellen nach Phexcar. Dies ist eine recht abenteuerliche Strecke, die recht lustig werden kann.
12. Legt Euch nach Möglichkeit nicht mit Menschen an, sondern nur mit Tieren und Kreaturen (Orks, Goblins, usw.)
13. In der Gegend um Orvil lebt ein böser Druide, den Ihr besiegen müßt, um an das Empfehlungsschreiben von Siebenstein heranzukommen. Wenn Ihr gegen ihn kämpft, dann haltet Euch nicht mit den Wölfen auf, sondern umzingelt und tötet ihn. Wenn Ihr das geschafft habt, nehmt den Knochen, und durchsucht seine Hütte.
14. Zwischen Skjal und Prem ist ein Dungeon.
15. Zwischen Clanegh und Orkanger steht eine Burg, in der sich einige Orks befinden.
16. Wenn einer Eurer Helden stirbt, dann geht in einen Tempel, und fleht um ein Wunder. Dann ist er oft wieder unter den Lebenden.
17. Hinter Daspota findet Ihr einen Wanderer, der Euch von einem Schatz berichtet.
18. Wenn Ihr von Räufern überfallen werdet, dann solltet Ihr besser das geforderte Lösegeld bezahlen.
19. Ein Besuch in Phexcaer lohnt sich, weil in einer Kneipe ein Held sitzt, der sich Euch anschließen will.
20. Es ist lohnend, sich in den Tavernen gut umhören, weil man dort eine Menge wichtiger Informationen sammeln kann.

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

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

Wen du in den Tempel von Rondra betest, (ofter versuchen und auch einiges Spenden) werden deine Waffen zu Magischen-Waffen erhoben. (Unzerbrechlich oder extra Trefferpunkte)

Wo sind die Kartenteile:

Name : Jurge Thorfinsson
 Wohnort : Skjal
 Auftrag : Schreiben des Hetmanns vorlegen
 Besitzt : Eine Kartenstück
 Verweist : Yasma Thinmarsdotter
 Ragna Firunjadotter
 Swafnild Egilsdotter
 Algrid Trondesdotter

Name : Hjore Ahrensson (nur ein Besuch möglich)
 Wohnort : Ottarje
 Auftrag : (nicht den Hetmann erwähnen)
 Besitzt : eine Fälschung
 Verweist : Beorn Hjallasson
 Yasma Thinmarsdotter
 nach Phexcaer

Name : Yasma Thinmarsdotter
Wohnort : Thoss
Auftrag : (weiß wo eine Kartenstück ist)
Besitzt : wurde gestohlen
Verweist : Hjore Ahrensson
 Umbrik Siebenstein

Name : Umbrik Siebenstein
Wohnort : Orvil
Auftrag : Druid Gorach besiegen, und Runen-Knochen bringen
Besitzt : Empfehlung für Tiomar Swafnildsson
Verweist : ---

Name : Isleif Olgardsson
Wohnort : Felsteyn
Auftrag : ----
Besitzt : ein Kartenstück
Verweist : Diverse andere

Name : Ragna Firunjasdotter
Wohnort : Vidsand
Auftrag : Höflich nach dem Kartenstück fragen
Besitzt : ein Kartenstück
Verweist : Isleif Olgardsson
 Swafnild Egilsdotter
 Jurge Thorfinsson
 nach Phexcaer

Name : Beorn Hjallasson
Wohnort : Angbodirtal
Auftrag : So unhöflich wie möglich sein
Besitzt : ein Kartenstück
Verweist : Hjore Ahrensson
 Ragne Firunjasdotter
 Swafnild Egilsdotter

Name : Asgrimm Thurboldsson
Wohnort : Breida
Auftrag : ---
Besitzt : ---
Verweist : einige Adressen

Name : Eliane Windenbek
Wohnort : Varnheim (Man muß nach ihr in einer Kneipe fragen)
Auftrag : Kleine Statue aus dem Tempel der Namenlosen bringen.
Besitzt : ein Kartenstück
Verweist : einige Namen

Name : Olvir Gundridsson
Wohnort : reisender Skalde
Auftrag : seinen Liedern lauschen
Besitzt : ----
Verweist : bis zu drei Informationen

Name : Swafnild Egilsdotter
Wohnort : Das Schiff 'Hjallandsstolz'

Auftrag : zweimal antreffen
Besitzt : ein Kartenstück
Verweist : Beorn Hjallason
 Ragan Firunjasdotter
 Tiomar Swafnildsson

Name : Treborn Kollberg
Wohnort : Unterwegs (nach dem ersten treffen in Clanegh)
Auftrag : Karte abkaufen
Besitzt : ein Kartenstück
Verweist : ----

Name : Algrid Trondesdotter
Wohnort : Hjalsingor
Auftrag : hat Karte an Treborn Kollberg verkauft
Besitzt : ----
Verweist : Tiomar Swafnildsson

Name : Tiomar Swafnildsson
Wohnort : Brendhil
Auftrag : Auf empfehlung von Umbrik
Besitzt : ein Kartenstück
Verweist : Jurge Torfinsson
 Isleif Olgardsson

Name : Das Einhorn
Wohnort : Am Einsiedlersee
Auftrag : keinesfalls Waffen ziehen
Besitzt : ein Kartenstück (eine Woche warten)
Verweist : ----

Nebenbei bemerkt: Alle Spuren nach Phexcar sind falsch! Keiner der dortigen Informanten hat auch nur den Blassesten Schimmer vom Grimring.

In welcher Reihenfolge die Informanten aufgesucht werden, ist relativ egal, jedoch kann man immer nur diejenigen antreffen, über die man bereits Hinweise erhalten hat. Außerdem müssen die Helden bei etlichen Informationen in einer Kneipe im Ort nachfragen, wo die entsprechende Person wohnt - sonst suchen sie sich dumm und dämlich.

Tips zu den Reisetrecken

Zwischen Rovermund und Nordvest
- Leiche eines Wanderers. Amulet gegen Zauber Ignifaxus

Das Schilfgebiet am Bodirufer meiden!
- Ausrüstung geht verloren
- Krankheiten

Zwischen Phexcaer und Einsiedlersee
- Hinterhalt der Orks
- Amulett gegen Verwandlungszauber

Greifen versperren die Strecke
- Auf das Spiel eingehen
- Lösung der Frage: RAD

Zwischen Daspota und Rybon

- Sterbende Abenteurerin verrät die Lage des Daspota-Schatzes

Zwischen Ottarje und Orvill

- Die Lichtung des Druiden Gorah

Uferweg Thoss nach Liskor

- Schwarzen Monolith zerstören (erhöht die Chance auf Wunder)

Strecke Orkanger - Clangegh

- Ist im Winter lebensgefährlich
- Im Winter nur mit passender Ausrüstung gangbar

Skelellen nach Phexcaer

- Begegnung mit Elf, man bekommt ein Heiltrankrezept

Orvil nach Rovik

- Gorahs Wölfe fallen Schafe an
- Helfen !!!

Wo sind die Dungoens:

Zwingfeste : in Thorwal
 Eine verlassene Mine : in Prem
 Kultstätte des Namenlosen : Insel Hjalland
 Der Drachenhort : Insel Runin
 Eine Goblinhöhle : Zwischen Felstyn - Orkanger
 Zwingfeste : Unter Oberorken
 Verfallene Herberge : Strecke Ottaje - Daspota
 Der Daspotaschatz : Strecke Rybon - Thoss
 Eine Spinnenhöhle : Strecke Ottaje - Skjal
 Ruine des Schwarzmagiers : Strecke Rybon - Thoss
 Eine Piratenhöhle : Insel Manreck
 Eine Orkbehausung : Strecke Skelellen - Phexcaer
 Eine Wildnishöhle : Strecke Ottaje - Orvil
 Ein Totenschiff : meistens Seeweg zwischen Thorwall - Prem
 Hyggelks Höhle : Strecke Phexcaer - Skelellen
 (nur mit genügend Kartenstücken zu finden)

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

Position

00-0E Name
 10 Anzahl Gegenstände
 11 Type (1-Gaukler, 2-Jäger, 3-Krieger, 4-Streuner,
 5-Thorwaler, 6-Zwerg, 7-Hexer, 8-Druide, 9-Magier, 0A-Auelf,
 0B-Firnelf, 0C-Waldelf)
 12 Geschlecht (0-männl, 1-weibl)
 13 Größe
 14-15 Gewicht
 16 Schutzgott
 17 Stufe
 18-1B Abenteurerpunkte
 1C-1F Geld
 20 Ruestungsschutz

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

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

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

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

Ab Jetzt immer 4 (Doppelte Bytes)

4E Lebenseinheiten
52 Astraleinheiten

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

6F Hunger
70 Durst

(alles ab hier mit max. 18)

FA Beginn Talente
FA-102 Kampf: Waffenlos, Hieb-, Stichwaffen, Schwerter, Äxte, Speere, Zweihänder, Schusswaffen, Wurfaffen
103-10C Körper: Akrobatik, Klettern, Körperbeherrschung, Reiten, Schleichen, Schwimmen, Selbstbeherrschung, Tanzen, Verstecken, Zechen
10D-113 Gesellschaft: Bekehren, Betören, Feilschen, Gassenwissen, Lügen, Menschenkenntnis, Schätzen
114-119 Natur: Fährtensuchen, Fesseln, Orientierung, Pflanzenkunde, Tierkunde, Wildnisleben
11A-122 Wissen: Alchemie, Alte Sprachen, Geographie, Geschichte, Götter und Kulte, Kriegskunst, Lesen, Magiekunde, Sprachen
123-12B Handwerk: Abrichten, Fahrzeuge, Falschspiel, Heilen Gift, Heilen Krankheit, Heilen Wunde, Musizieren, Schlösser, Taschendieb
12C-12D Intuition: Gefahrensinn, Sinnesschärfe
12E Verbliebene Steigerungen

130 Beginn Zauberformeln
130-134 Antimagie: Beherrschung brechen, Destructibo Archanitas, Gardianum Paradei, Illusion zerstören, Verwandlung beenden
135-140 Beherrschung: Band und Fessel, Bannbaladin, Böser Blick, Grosse Gier, Grosse Verwirrung, Herr der Tiere, Horriphobus Schreckensp., Magischer Raub, Respondami Veritar, Sanftmut, Somnigravis Tausend Sch., Zwingtanz
141-147 Dämonologie: Furor- Blut und Sulphurd., Geister bannen, Geister rufen, Heptagon und Krötenei, Krähenruf, Skelettarius

Kryptaduft
 148-14A Elemente: Elementare Beschwören, Nihilatio Gravitatis, Solidirid
 Farbenspiel
 14B-150 Bewegung: Axxeleratus Blitzgeschw., Foramen Foraminor, Motoricus
 Motilitich, Spurlos Trittlös Fährtenlos, Transversalis Teleport,
 Über Eis und über Schnee
 151-155 Heilung: Balsamsalabunde, Hexenspeichel, Klarum Purum Kräutersud,
 Ruhe Körper-Ruhe Geist, Tiere heilen
 156-15C Hellsicht: Adleraug und Luchsenohr, Analüs Archanstruktur,
 Eigenschaften seid gel., Exposami Creatur, Odem Archanum Senserei,
 Penetrizzel Holz und Stein, Sensibar wahr und klar
 15D-160 Illusion: Chamälioni Mimikry, Duplicatus Doppelbein, Harmlose
 Gestalt, Hexenknoten
 161-169 Kampf: Blitz dich find, Ecliptifactus dunkle M., Eisenrost und
 grüner Span, Fulminictus Donnerkeil, Ignifaxius Flammenstrahl,
 Plumbumbarum und Narretei, Radau, Saft-Kraft-Monstermacht, Scharfes
 Auge-Sichre Hand
 16A-16B Verständigung: Hexenblick, Nekropathia modernd l.
 16C-17B Verwandlung: Adler und Wolf und Hammerhai, Arcano Psychostabilis,
 Armatrutz, CH Steigern, Feuerbann, FF steigern, GE steigern,
 IN steigern, KK steigern, KL steigern, MU steigern, Mutabli Hybridil,
 Paralü Paralein, Salander Mutanderer, See und Fluss, Visibili
 Vanitar
 17C-185 Veränderung: Abvenenum Pest und Galle, Aeolitus Windgebraus, Brenne
 toter Stoff, Claudibus Clavistibor, Dunkelheit, Erstarre, Flim Flam
 Funkel, Schmelze, Silentium Silentille, Sturmgebrüll bes dich
 186 Verbliebene Zauber-Steigerungen

1.332 dsa 2 - sternenschweif

Allgemeines:

Man sollte seine Gruppe aus 2 Kriegerern, 1-2 Magiern, 1-2 (Au-)Elfen, 0-1
 Streuner, 0-1 anderem Heldentyp zusammenstellen. Im weiteren gehe ich
 davon aus, daß mit einem Krieger namens Amras, einer Kriegerin (Kurima),
 einem Auelf (Garon), einer Auelfe (Nena), einem Magier (Surkan) und einer
 Magierin (Hera) gespielt wird. Wenn die Helden selbst erschaffen werden,
 (sehr anzuraten) sollte man sich Zeit dazu lassen. Ich gehe ebenfalls
 davon aus, daß im Expertenmodus gespielt wird, was jedoch nicht dringend
 nötig ist. Beim Heldenerschaffen sollte darauf geachtet werden, daß alle
 positiven Eigenschaften auf 13 sind. Die negativen Eigenschaften können
 ruhig auf 8 gesetzt werden, da sie längst nicht so wichtig sind. (Bis auf
 Jähzorn bei Kriegerern, Goldgier bei Auelfen usw.) Es ist auch wichtig
 bereits zu Beginn zu wissen, wer welche Aufgaben übernimmt und dem
 entsprechend die Talente steigert.

Wichtige Talentwerte, die alle können sollten: Der jeweilige Waffenwert,
 Schwimmen, Intuition, Sinnesschärfe. Talente die mindestens einer können
 sollte: (Die Gruppe wird des öfteren getrennt) Alle Heilkundewerte,
 Schlösser, Taschendiebstahl, Feilschen, Alchimie, Alte Sprachen, Lesen,
 Magiekunde (Magier), Fährtenuche, Pflanzenkunde, Wildnisleben. Das ganze
 Spiel kann ohne Zaubersprüche gespielt werden, aber eine Formel zur
 richtigen Zeit kann extrem vorteilhaft sein. Wichtige Zauber:
 Beherrschung- Verwandlung beenden, Böser Blick, Bannbaladin, Horriphobus,
 Blitz, Fulminictus oder Ignifaxius, Foramen, Eigenschaften
 Transversalis(wichtig), Paralü, Salander, Visibili, Penetrizzel, Geister

bannen, Hartes Schmelze

Sind die Helden erschaffen, holt man sie in die Gruppe und verläßt den Tempel. Sofort kommt ein Elf auf uns zu und erzählt etwas von einem Salamanderstein, den wir suchen sollen. Danach machen wir Bekanntschaft mit einem Händler, der uns 1000 Dukaten für eben diesen Stein bietet. Bei der ersten Übernachtung kommt dann auch noch ein Phexgeweihter, der uns etwas von Sternenschweif, einer Axt, die wir suchen sollen, erzählt. Mit diesen Informationen können wir erst einmal nichts anfangen, sondern rüsten uns aus. Will heißen, wir klauen uns, nachdem wir abgespeichert haben, ein paar hundert Dukaten mit Taschendiebstahl und kaufen dann auf dem Markt (nur an manchen Tagen) ordentlich Ausrüstung. Wir brauchen sehr viel Ausrüstung (siehe auch Tips & Tricks in der Anleitung), aber auf alle Fälle viel Rüstung und ordentliche Waffen, sowie ein paar Heilkräuter. Wenn das geschafft ist, machen wir uns auf den einzig möglichen Weg nach Süden. Kurz nachdem wir aufgebrochen sind, hören wir Kampfgeräusche. Wir gehen der Sache nach und helfen der in Bedrängnis geratenen Rondrageweihten. Nach dem Kampf spricht Rondra durch die Geweihte zu uns und schenkt jedem 300 AP. Jetzt wir also erst einmal gesteigert. Dann setzen wir unseren Weg fort. Nachdem wir mit einem fahrenden Krieger über Sternenschweif diskutiert haben, treffen wir in dem Dörfchen Hillhaus ein, wo wir übernachten und uns dann wieder auf den Weg nach Gashok, den nächsten größeren Ort machen. Auf dem Weg passieren uns alle möglichen Dinge, aber der Einfachheit halber berichte ich nur von den wichtigen Ereignissen. In Gashok angekommen komplettieren wir zuerst unsere Ausrüstung auf dem Markt, um dann die Ruine im Süd-Westen zu inspizieren. Als nächstes fragen wir in einer Taverne nach dieser Mühle. Nun können wir die Kräuterfrau Gerlanje in ihrem Zelt besuchen und nach Atherion befragen. Sie erzählt uns, wir sollen ihn im Osten suchen. Wir machen uns also auf den Weg gen NO und finden nach einer Wegabzweigung im Wald tatsächlich diesen Elfen. Zurück in Gashok fragen wir Gerlanje nach Auswärtigen und V.H. von Kuslik. Dann besucht man das Haus 2 Felder südlich und 4 Felder östlich der Taverne "Tag und Nacht. Dem Mann gibt man 3 mal die dritte Antwort, worauf dieser uns die Namen von 2 Zugezogenen und deren Adresse verrät. Also gehen wir zu Deregorn, der im Haus südlich des Praiostempels wohnt, und killen ihn kurzerhand. Mit der Schriftrolle als Beweis legen wir uns zufrieden schlafen. Und zwar 2 Tage lang in einer der Herbergen. Jetzt kommt nämlich in der Nacht ein Mob aus der Stadt und will uns aufknüpfen. Wir können aber beweisen, daß Deregorn der Anführer der Bannstrahler war und deswegen werden wir verschont. Jetzt können wir zu Atherion zurückgehen, der daraufhin verschwindet, uns aber seine magischen Waffen überläßt. Und schon haben wir die erste Substory gelöst. Das Bannstrahlerdokument könnt ihr jetzt getrost wegwerfen. Von Gashok aus wandern wir dann in Richtung SO nach Reichsend. Weiter nach S und dann irgendwann die Abzweigung in den Finsterkamm. In den Bergen finden wir nach einiger Suche endlich die Zwergenstadt. Nach kurzer Inspektion des Örtchens sehen wir uns einer Wache am Eingangstor zur Zwergenfeste gegenüber. Die Kerle wollen die Elfen nicht reinlassen. Also entlassen wir Nena und Garon vorübergehend aus ihrem Dienst, nicht ohne vorher überprüft zu haben, daß sie genügend Essen und Trinken haben und die Heilkräuter (Als sehr hilfreich haben sich Wirselskräuter erwiesen.) bei den anderen sind. Jetzt wird die Feste betreten und durchsucht. Nachdem wir den Igerimm-Geweihten im Tempel 3 mal nach der Zwergenbinge gefragt haben, rückt er endlich den Schlüssel raus und wir können im NW der Feste die Binge betreten. Die große Türe öffnen wir mit dem Schlüssel und dem Skelett nehmen wir ein unwichtiges Runen-Dokument ab. Im Raum im O ist im Holzkohlezuber ein Ring, den wir sofort an uns nehmen, auch wenn einige

sich unschöne Handverletzungen zuziehen. (Der Ring schützt gegen Feuer.) In ein paar Truhen, befindet sich Feuerpulver, das man irgendwann später noch einmal benutzen kann, aber nicht unbedingt braucht. Zusätzlich finden wir zwei Dokumente. Das eine hat irgend ein Schmierfink von rechts unten nach links oben geschrieben und beim anderen hat jemand alle a,e,i,o,u,ä,ö und ü's vergessen. Als nächstes klettern wir den Schacht im N nach oben und holen einen Doppelbartschlüssel. Dabei werden wir ziemlich dreckig, so daß wir uns vornehmen, das ganze nur einmal während unserem Aufenthalt zu machen. Im S dieser Etage findet wir noch einige Werkzeuge, wobei wir eine Schaufel, eine Fackel, das Zunderkästchen, die Kette, sowie ein Brecheisen mitnehmen. Die Treppe runter wird erst einmal im N nach einer Kiste mit Wagenschmiere und einer Kurbel gesucht, danach wenden wir uns gen S und speichern erst mal. Dann geht es durch eine Tür, bis hinter uns plötzlich ein Steinblock herunter kommt. Wir müssen also den Hebel untersuchen, bzw. die Kurbel und die Kette einsetzen, um einen anderen Block zu entfernen. Danach kommen wir in einen Raum, wo wir uns sofort an der Truhe vergreifen. Es erscheint ein frecher Kobolt, den wir zwar nicht angreifen, dem wir aber auch keine Geschenke machen. Dann stellt er uns ein kleines Rätsel, daß wir mit "Elche" beantworten. Sogleich werden wir wegteleportiert, wobei es passieren kann, daß wir an so dämlichen Orten landen, daß es sinnvoller ist, neu zu laden. Mit dem "reich verzierten Silberschlüssel" ist es uns möglich, die Binge wieder zu verlassen, das wollen wir aber gar nicht. Nachdem wir uns alle wieder getroffen haben, steigen wir die Treppe tiefer in die Mine. Dort kann die Lore geschmiert und befahren werden, muß aber nicht. Einen Erzklumpen nehmen wir auch mit. Über die Grube zu springen, versuchen wir erst gar nicht, sondern schaufeln lieber die ganzen Gänge frei. Danach steigen wir den Schacht in die Tiefe. Im größeren Raum im O kämpfen wir gegen ein paar untote Zwerge, von denen wir ein wichtiges Steinmedaillon bekommen. An dem Rad drehen wir noch nicht, und auch die Wände lassen wir in Frieden.

Statt dessen steigen wir im SO die Treppe hoch und schwimmen so lange in dem Becken herum, bis einer von uns endlich den magischen Wasserschlauch zu fassen bekommt. Danach gehen wir zurück und erkunden erst mal die weitere Umgebung. Schließlich drehen wir doch an dem Rad und lassen so das Wasser aus dem Becken, wo jetzt eine Eisenplatte sichtbar geworden ist, die wir mit unserem Brecheisen öffnen. Es eröffnet sich eine Treppe nach unten. Unten durchsuchen wir zuerst die Truhe im O, besuchen den Raum ganz im W, und schauen erst dann bei der mittleren Tür vorbei, die mit dem Doppelbartschlüssel geöffnet wird. Jeder bekommt Lederanziehsachen aus der Truhe und dann geht es über die glühenden Platten. Wir benutzen eine brennende Fackel, um das Amboßbild verschwinden zu lassen. Dem Golem geben wir das Steinmedaillon, worauf dieser anfängt zu werkeln. Wir gehen solange ins Hinterzimmer, holen uns den Salamanderstein bzw. tauschen ihn gegen das Medaillon. Wir vergreifen uns NICHT an Ingerimms Schatz (aber auch nur, weil man da unten keinen Teleporterzauber hinkriegt). Zurück über die Platten werden erst mal die Lederklamotten zurückgelegt und dann können wir endlich diese Binge wieder verlassen. Am besten durch den Eingang oben, weil wir die beiden Elfen ja auch noch mitnehmen müssen. In der Zwergenfeste geben wir den Schlüssel ab und verlassen diesen Ort. Kurze Zeit nach dem Verlassen der Zwergenhöhlen, werden wir von einem Unbekannten aufgefordert, den Salamanderstein nach Lowangen zu bringen. Diesem Wunsch entsprechen wir jedoch nicht sofort, sondern begeben uns erst mal nach Tiefhusen (NW). Dort begeben wir uns in die Taverne Goldschatz, wo wir mit Jandor über Sternenschweif reden. Der Kerl säuft sich zu und erzählt uns schließlich auch was von Hesger, den wir fragen sollen. Dieser befindet sich ganz im N der Stadt außerhalb der Stadtmauern

an einem Baum gelehnt. Wenn wir ihn freundlich behandeln, verlangt er ca. 65 D für seine Informationen. Wir sollen am nächsten morgen wieder kommen. Das machen wir und er führt uns zum Phextempel, wo wir uns einsperren lassen. Im Verbindungsgang ist dann der erste Geheimgang. Dahinter befindet sich ein Kampf und eine Truhe mit einem Pseudosternenschweif sowie ein weiterer Geheimgang im W. Jetzt gehen wir erst mal nach N und holen dort ein Pergament, nachdem wir kämpfen und einen weiteren Geheimgang im S durchschreiten. Dadurch geht das Gitter wieder hoch und wir können im W den nächsten Gang besuchen. Im folgenden Labyrinth warten einige Rätsel und Geheimgänge auf uns. Auf die Frage, wann des Phexens Licht alleine wäre, antworten wir "Nacht", bei den Bildchen decken wir 3 mal den Fuchs, das Zeichen des Phex auf, und am Altar spenden wir Geld (und versuchen nicht, uns an selbigen zu vergreifen). Als wir aus der Kiste im SO das Phexenschild und den Phexenhelm geholt haben, erscheint hinter uns ein Poltergeist, den wir mit dem Zauberspruch "Geister Bannen" verscheuchen. Durch die Geldspende sollte sich im NO eine vorher geschlossene Geheimtüre geöffnet haben, so daß wir alsbald den Urhebern dieser ganzen Sache gegenüberstehen. Diese geben uns einige aufschlußreiche Informationen, womit sich die Sache mit Sternenschweif erledigt hätte. Wir dürfen dann den Tempel verlassen, was wir auch glatt machen. Jetzt machen wir uns auf den Weg nach Gashok. Dort angekommen bekommt Amras alle nicht magischen, und trotzdem wichtigen Gegenstände, wie z.B. Kräuter, viel zu Essen und zu Trinken, da uns die Orks vor Lowangen alle nicht magischen Gegenstände bis auf unsere Kleidung abnehmen. Dann entlassen wir Amras aus unserer Gruppe und machen uns auf den Weg nach Lowangen. Nachdem uns die Orks vorgeknöpft haben wird uns in der Stadt der Salamanderstein geklaut. Also gehen wir, nachdem wir uns notdürftig ausgestattet haben zur Taverne Orkentod und trinken einen. Nach einer Weile schaut Gavron, der Dieb, im Orkentod vorbei. Wir folgen ihm unauffällig zu einem Haus. Dort stellen wir die Einwohner zur Rede und nach einer kurzen Debatte folgen wir ihnen ins Haus. Nach einem Kampf gehört der Salamanderstein, sowie ein ganzer haufen Ausrüstung wieder uns. Nach einer kurzen Verschnaufpause wandern wir gen S der Stadt, und besuchen, ein Feld östlich und 3 Felder südlich der Taverne "Am Wassergraben" eine Dame namens Vindiria Egelbronn. Wir fallen im wahrsten Sinne des Wortes mit der Tür ins Haus, schicken die Einwohner in Borons Hallen und holen uns einen zweiten (falschen) Salamanderstein, sowie weitere Ausrüstungsgegenstände. Nun gehen wir über eine Brücke in den NW-Teil der Stadt und schauen an der Westmauer bei dem großen Haus neben dem Brunnen vorbei. Ragan, der es bewohnt, wird nach "Essen & Trinken" befragt, worauf er meint, wir sollten einen kleinen Auftrag für ihn erledigen, was wir glatt machen. Wir gehen also ins Zentrum der Stadt, und finden in einem 2 Felder westlich und 3 Felder nördlich der Herberge "Sweltjepalast" gelegenen Haus den "Vinsalter", den wir mit immer der letzten Antwort dazu überreden, uns zu begleiten. Zurück bei Ragan erfahren wir bei erneuter Nachfrage, das wir Essen im S der Stadt bekommen können, wenn wir Ragans Namen als Eintrittskarte benutzen. Fragen wir nach Waffen, so sollen wir ihm eine Brosche aus dem Schauhaus der Künste im NO besorgen, was wir dann auch in der Nacht machen. Wir kommen uns zwar als Diebe etwas komisch vor, aber dafür erfahren wir von Ragan, daß wir uns in dem 3 Felder N der Taverne "Klonballas" gelegenen Haus mit Waffen eindecken können. Um mehr über einen Geheimgang zu erfahren, müssen wir ein Päckchen zu Deregorn bringen, der nicht im angegebenen Haus zu finden ist, sondern jetzt 4 Felder N und 2 W der gleichen Taverne wohnt. Ragan, nach "Reisen" gefragt, rät uns, bei Jandora (1N, 10 der Herberge "Große Freiheit") nach dem Geheimgang zu fragen. Diese Frau sagt uns, nach der Kleinigkeit von 300D, wir sollen in der Ordensburg der Grauen Stäbe im N

nach Meister Eolan fragen und ihm erzählen, wir wollten den Hof kehren. Machen wir und als er uns dann nach dem wahren Grund unseres Besuchs fragt, informieren wir ihn über den Geheimgang. Um aus der Stadt gelassen zu werden müssen wir jedoch 2 Mitglieder aus unserer Truppe in Lowangen lassen und Versprechen, einen Freund Eolans zu finden und zurückzubringen. Das ist also unsere nächste Primäraufgabe. Sobald wir Lowangen verlassen haben, machen wir uns auf nach Gashok, um Amras wieder zu holen. Auf dem Weg treffen wir einige Kampfmagier, die unseren Salamanderstein wollen, und da ein Kampf zwecklos ist, überlassen wir ihnen den Stein. In Gashok wird Amras wieder in die Gruppe aufgenommen und dann geht es in die SW gelegenen "Sümpfe des Vergessens". Im W wird mit den Echsenmenschen geredet, die uns helfen, wenn wir für sie ein Monster töten. Dieser Schlinger, wie er in Aventurien gemeinhin heißt, haust in Höhlen mitten im Sumpf und wird von uns zur Strecke gebracht. Die Echsen erzählen uns von einer alten Frau im W. Diese Hexe wird sofort besucht und um Hilfe gefragt. Sie erklärt uns, wir sollen zuerst für sie einen Magier im Turm im NO besuchen und ihr seine Kristallkugel bringen. Der Magier will seine Kugel nicht rausrücken, sondern beschwört lieber einen Feuerelementar. Diesen schwafeln wir so lange von "Liebe" und "Gerechtigkeit" zu, bis er sich gegen den Magier wendet und wir die Kristallkugel und ein Noctrux-Dokument abstauben können. Nun holen wir uns im SO aus einer leicht eingesumpften Kiste ein Netz, einen Heiltrank sowie ein Sumpfrantzendokument. Danach besuchen wir die Hexe, die uns beschuldigt, ihre Tiere getötet zu haben, und uns angreift. Nach ihrem Tod gehen wir in den N der Sümpfe und schwimmen dort zu einem nur vom Wasser aus zugänglichen, 4 Felder großen Platz, an dem sich eine Sumpfrantze mit einem Ring befindet. Diese nehmen wir mit, indem wir das Netz benutzen. Im NW sind auf einem Weg am Wasser jetzt auch Heidekräuter zu finden, die so lange herausgerissen werden, bis unsere Rantze eine Reaktion zeigt. Bei uns war es die 18. Dieses Kraut wird jetzt benutzt, und da wir die gefangene Rantze, das Kraut, das Notrux-Dokument und das Sumpfrantzendokument beisammen haben, verwandelt sich die Rantze in Agdan, den gesuchten Freund aus Lowangen. Diesen können wir jetzt nach Lowangen zurückbringen und unsere Kumpanen wieder in die Truppe aufnehmen. In Lowangen lassen sich jetzt Ausrüstungsgegenstände teuer verkaufen. Schließlich verlassen wir die belagerte Stadt wieder durch den Geheimgang und wandern Richtung W. Am Westrand der uns bekannten Karte finden wir etwa auf der Höhe von Sibra in den Blutzinnen eine von Orks bewohnte Höhle, die wir sofort betreten. In dieser Wohnhöhle der Orks gibt es viele Geheimgänge, die praktisch automatisch von uns auf unserer Karte eingezeichnet werden, so daß wir später kaum Probleme haben, uns zurechtzufinden. Nach einigen Kämpfen finden wir im NW eine Kiste mit Gußeisen und einem Kupferschlüssel. Im NO gibt es in einem Raum, der wohl für irgendwelche Rituale der Orkenbrut dient, eine mumifizierte Hand, die auf einem Kupferplättchen liegt, wobei wir letzteres sofort mitnehmen. Außerdem befinden sich im NO zwei Treppen nach unten. Die Nördlichere benutzen wir dann auch. In der Mitte unserer Etage holen wir von ein paar Orks und aus einer Truhe einen Zangen-, sowie einen Luchsschlüssel. Im SW liegt schließlich in einer der Gefängniszellen der Salamanderstein bei einem der Magier, die ihn uns hinter Lowangen abgenommen haben. Nachdem wir das anscheinend so wertvolle Artefakt wieder an uns genommen haben, durchsuchen wir den Rest der unterirdischen Festung, was uns jedoch nicht viel einbringt. (Wenn man auf Allerweltsausrüstung keinen großen Wert legt.) Wenn alles erledigt ist, kehren wir den Blutzinnen jedenfalls den Rücken und marschieren nach Tjolmar, eine Zwergenstadt im NW, wo wir hoffen, endlich auf Ingramosch zu stoßen. In Tjolmar besuchen wir das Haus 3 Felder W und 4 S der Taverne "Brückenwacht". Dort fragen wir nach

Ingramosch und brechen danach ein. Nach einem kleinen Kampf bekommen wir Dokument mit der Aufschrift "2L,4R,4L". Also ziehen wir an der Wand 2 Felder links der Tür an der Wand, dann 4 Felder rechts der Tür und schließlich 4 links. Nun öffnet sich eine Geheimtüre, die wir natürlich benutzen. Danach gehen wir im W die Rampe hoch in den eingezäunten Raum. Kaum sind wir drin, schließt sich hinter uns die Tür. Wir durchsuchen die Pflanze in der Mitte und finden alsbald den ersten Flammenschlüssel. Jetzt drückt Kurima im W in die Augen der Totenschädel. Nachdem dies geschehen ist, geht Surkan zur zugefallenen Tür, öffnet diese und danach gehen alle zusammen raus. Im SW sprechen wir auf den Brunnen ein "Hartes Schmelze" und holen den zweiten Flammenschlüssel, sowie Begleitung. Im SO öffnen wir mit den 2 Schlüsseln eine Tür und eine Truhe, wodurch wir 2 Ringe, ein Amulett einen Drachentöter und einen Superheiltrank erhalten. Weiter im O ist eine Wand nur eine Illusion, so daß wir zu einer Tür kommen. Mit einem Transversalis teleportieren wir uns schnell hinter die Tür und steigen die Treppe nach unten. Im N holen wir aus einem Schuh einen Bronzeschlüssel zwischen ein paar Äxten hervor. Weiter westlich finden wir einen weiteren Geheimgang. An der Ostwand des großen Raums mit den Säbelzahn Tigern führt uns ein weiterer Gang in ein kleines Labyrinth, in welchem wir gegen einige Skelettkrieger kämpfen, von denen jeder ein Amuletteil hinterläßt. Diese sammeln wir ein und öffnen damit eine Geheimtüre im SO. Dort gehen wir die Treppe nach unten, woraufhin uns der Salamanderstein gleich wieder einmal geklaut wird. Wir öffnen das Zahlenschloß mit der Kombination "1945". Der Statue im SW geben wir "Arkandor" als Antwort auf seine Frage. Dafür können wir uns weiter im SW eine Drachenklaue holen, mit der wir nach einigen Kämpfen, Teleportationen und Geheimgängen schließlich im NO in einem großen Raum auf den Drachen "Arkandor" treffen. Dieser ist für Höhlendrachenverhältnisse recht stark. Wir fügen im jedoch nach einem langen Kampf (ca. 600 LE) genug Schaden zu, um ihn zu überzeugen, daß wir ehrenhafte Krieger sind, und er läßt uns leben. Amras, durch seine magischen Ringe geschützt, war beinahe beleidigt, daß es so einfach war. Wie auch immer, wir haben jedenfalls jetzt wieder den Salamanderstein und Ingramosch ist auch bei uns. Also verlassen wir den Tempel des Namenlosen über eine Treppe im NO.

1.333 duck tales

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

Yellerstone Park : Fotos machen.
Duckbill Island : Fotos machen.
Ronguay : Fotos machen.
Kenya Game Reserve : Fotos machen.
Xanadu : Fotos machen.
Borneo : Fotos machen.
El Capitan : Berg erklettern.
Thunderclap Mountain : Berg erklettern.
Machu Picchu : Berg erklettern.
The Lost World : Berg erklettern.

Valley of Gold : Berg erklettern.
Whatsamatterhorn : Berg erklettern.
Montedumas : Berg erklettern.
Novay : Berg erklettern.
Trala La : Berg erklettern.
Ayers Rock : Berg erklettern.
Okeefadokie Swamp : Dschungel durchqueren.
Boola Boola Island : Dschungel durchqueren.
Beri Beri Basin : Dschungel durchqueren.
Yachtzee River : Dschungel durchqueren.
The Great Outback : Dschungel durchqueren.
Bologna : Labyrinth.
Carlsbad Caverns : Labyrinth.
Klondike Miners : Labyrinth.
Ali Baba Cave : Labyrinth.
Bu-Gazzi : Labyrinth.
Lost City of Atlantis : Labyrinth.
Labyrinth of Crete : Labyrinth.
Swansylvania : Labyrinth.
Emerald Isle : Labyrinth.
Siberian Ice Caves : Labyrinth.
Too-Pei : Labyrinth.

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

Cave Exploring : Man sollte sich hier streng an die Karte halten, da man sonst in eine Falle geraten könnte.
Photography : Das beste Photo macht sich durch ein positives Geräusch (?) bemerkbar, bei einem normalen Bild ist es dementsprechend negativ (?).
Dschungel : Auf einem federnden Ast sollt man immer bis an das Ende gehen und erst dann abspringen.
Climbing : Man sollte auf das Geräusch des herabfallenden Steines achten.
Flight : Hier sollte man sich immer auf eine Höhe konzentrieren und dabei auf Hindernisse achten.
Achtung : Die Ballons werfen Steine ab!

Plan Legende :

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

Tips :

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

1.334 duckula 2

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

1.335 dungeon master

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

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

1.336 dungeonhero

Level Codes:

Kerenas
Daronef
Aronid

1.337 dungeons of avalon

Antworten auf die Fragen der Rätselmünder:

Nenne das Ziel eurer Reise. = RUNE
Wie lautet der Name des Drachen, der euch nach einem Dolch fragt. = ELISTAIRE
Wer singt lustige Lieder auf seiner Wanderschaft. = BARDE
Zu was wandelt euch die schlangenköpfige Medusa. = STEIN
Wie wird das geflügelte Pferd genannt. = PEGASUS
Du bist willkommen. Tritt ein. = FREUND
Wie lautet der Name des Besitzers dieser verlassenen Dungeons. = DARK LORD
Wem gehört das Schwert Excalibur. = ARTHUR
Was braucht ein Zauberkundiger für seine Kunst. = ZAUBERBUCH
Verkünde die Botschaft. = DAS EINHORN IST AM LEBEN
Was ist eines Königs Insignie. = KRONE
Deine Feinde fesseln dich mit meinen eisernen Gliedern.
Nenne meinen Namen. = KETTE
Ich bringe dich über den reißenden Styx. Nenne meinen Namen. = CHARON
Stein-Papier, Schere-Stein, Papier-? = SCHERE
Nenne mir des Rätsels Lösung! Denke daran, es ist "nicht dunkel"! = HELL

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

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

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

KRIEGER/RITTER/JÄGER: Breitschwert/Schwert, Holzschild, Keule
DIEB: Schwert, Stoffrobe, Holzschild
MAGIEBEGABTE HELDEN: Dolch, Stoffrobe, Magiebuch

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

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

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

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

Jetzt erstmal zurück zum Ausgangspunkt (Ihr erkennt ihn dadurch, daß die Meldung "Suche die 'Rune'" ausgegeben wird). Nun nach rechts und den Gang geradeaus weiter. Wir sehen ein C im Boden; es bedeutet "Campingplatz". Hier sollte man die Party rasten lassen, um Lebens- und Magiepunkte aufzufrischen (kann beliebig oft benutzt werden). Nun immer den Weg weiter. Nach vielen Verwinklungen gelangen wir zum ersten Rätselmund, der

fragt, was wir in dem Dungeon suchen. Die Antwort ist "Rune". Darauf verschwindet der Rätselmund und gibt den Blick auf einen Schalter frei, mit dem wir einige Wände verschwinden lassen. Aus dem verwinkelten Weg werden nun ein paar große Hallen. Es lohnt sich übrigens, diese neu dazugekommenen Erweiterungen genau zu untersuchen. Eine der dort befindlichen Kisten enthält den Schlüssel für die erste Stahltür! Doch Vorsicht ist geboten: Eine der Kisten ist durch eine Falle gesichert. Deshalb sollte man immer nur die Leute mit der höchsten Lebensenergie an das Öffnen der Kisten setzen.

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

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

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

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

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

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

Abschnitt ziemlich schnell finden werdet.

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

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

1.338 dungeons of doom

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

1.339 dynablasters

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

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

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

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

Level Codes:

```
1-1 UKCLMNKT 2-1 UANWQVNA 3-1 UANWIPNA 4-1 UANWQQPA
1-2 UAGWIQNE 2-2 MUBWNENC 3-2 UAGWIPNE 4-2 MUBWNNNEC
1-3 UAGWIJNA 2-3 UKRLNGKT 3-3 UAGWGVNA 4-3 UKRLNLHT
1-4 UANWIINE 2-4 UANWQONE 3-4 VANWIENE 4-4 UANWQIPE
1-5 MUVWLGPC 2-5 UKCLNBKT 3-5 MUVWLOPT 4-5 UANWQSPA
1-6 UKRLMTKV 2-6 MUBWNNINC 3-6 UKRLPHKV 4-6 UAGWQSPE
1-7 UAGWGINA 2-7 UKRLEHKT 3-7 UAGWGENA 4-7 MUBWNLZT
1-8 UANWIQNZ 2-8 VANWQVNZ 3-8 UANWIPNZ 4-8 UKCLNNHL
```

```
5-1 UANWIJPA 6-1 MUVWNSZC 7-1 UANWGVPA 8-1 UKCGNNKT
5-2 UAGWIJPE 6-2 UKRLNGHV 7-2 UAGWGVPE 8-2 UAGRQQNE
5-3 UAGWQQPA 6-3 UAGWBVPA 7-3 MUBWLSZT 8-3 UAGRQJNA
5-4 MUVWLGEC 6-4 UANWQEPE 7-4 UKCLPHHV 8-4 UANRQINE
5-5 UKCLPMHT 6-5 UANWBOPA 7-5 UANWGEP A 8-5 MUGWNGPC
```

5-6 UAGWGIPE 6-6 MUBWNOET 7-6 UAGWGEPE 8-6 UKRGNTKV
 5-7 UAGWGSPA 6-7 UKRLEBHT 7-7 UAVWIOTA 8-7 UAGRBINA
 5-8 UANWIJPZ 6-8 UANWQPPZ 7-8 MUVWLEEG 8-8 UANRQQNZ

oder

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

1-1 ----- 2-1 MAKEBTTN 3-1 MUVEOSTP 4-1 *UANVBQZU
 1-2 MAFWJQCC 2-2 MABEBBCP 3-2 *UAVKOVRE 4-2 *UKRHELLV
 1-3 MAFWHVTN 2-3 *MUBEESTP 3-3 UAVKOPRA 4-3 *UAVVQQGA
 1-4 MAKEHPCN 2-4 MAVEBMCT 3-4 *MUVCCICP 4-4 *UANVBSZE
 1-5 MXKEOLAH 2-5 *UAKKVORA 3-5 UAKKOERA 4-5 *UAKVQIGA
 1-6 MXFEOLYH 2-6 MUBEEICP 3-6 *UKHHMHSK 4-6 UAOVBGPN
 1-7 MXFEOGAH 2-7 *UKHZWBST 3-7 *MUCCLIVN 4-7 MUFCEMGFP
 1-8 MAKEHVCE 2-8 *UANKTPEZ 3-8 UAKKOVZR 4-8 *UAYVTBPP

5-1 *UKBHJOHG 6-1 *MUECPSYC 7-1 UAWVLTGA 8-1 *UKVOSOVG
 5-2 UAOVGHPH 6-2 *UKWZEIHK 7-2 UACKITGN 8-2 *UKKOSOVK
 5-3 *UAVVOHTU 6-3 *UKYZNSAG 7-3 *UACKLTGU 8-3 *UKNOWESG
 5-4 UAKVIGTE 6-4 *UAHKBNZN 7-4 UARKILGN 8-4 *MUNEPBCP
 5-5 *UKZHJPAT 6-5 *UARKQNGA 7-5 *UARKLLGU 8-5 *UARFVGRU
 5-6 UAVVOWTN 6-6 *MUREMQHC 7-6 UACKINGN 8-6 *UACFQGRE
 5-7 UAVVLGTU 6-7 UAEVTNGA 7-7 UACKGNGA 8-7 *UKNOWVSG
 5-8 UAKVOBTB 6-8 UAWVVMGZ 7-8 *MUWEVJHE 8-8 *UKVOSOVH

1.340 dynamite dux

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

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

1.341 dynasty wars

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

1.342 dynatech

Zunächst kauft sich der erste Spieler eine Ölförderanlage und der zweite Spieler einen Stg.A-Frachter. Nun geht der erste Spieler auf Auftrag geben und dann auf Transport. Hier erhöht er die Frachtrate auf 999.999.999 Credits und gibt den Auftrag frei. Jetzt sollte sich der zweite Spieler bei Aufträge suchen und offene Transporte den Auftrag von Spieler 1 unter den Nagel reißen und mit seinem Stg.-A-Frachter erledigen. Nachdem dieser Auftrag erfüllt wurde, stehen beiden Spielern 999.999.999 Credits zur

Verfügung. Es kann manchmal vorkommen, daß bei einem Spieler über eine Milliarde Credits stehen und er sich nichts mehr kaufen kann. Dann muß man diesen Trick wiederholen.

1.343 dyter-07

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

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