

Welkom bij het Computer!Totaal Cheatfile



Over dit
helpfile

OVER DIT CHEATS HELPFILE

Dit helpbestand bevat honderden tips en trucs voor evenzoveel spellen. In dit bestand vindt u op de vertrouwde Windows-wijze een antwoord op alle mogelijke vragen die u ooit over een spel heeft gesteld. We hebben geprobeerd zoveel mogelijk informatie hierin op te nemen, maar volledig kunnen wij natuurlijk nooit zijn. Helaas zijn ook niet alle teksten in het Nederlands. Voor een complete vertaling was jammer genoeg geen tijd.

Vooraf een paar kleine waarschuwingen. Sommige cheats verlangen kennis van DEBUG of een HEX-editor. Weet wat u doet, maak altijd eerst een backup van alle bestanden die aangepast moeten worden en verander ook nooit de originele programma-diskettes! En liever nog: als u niet weet wat u doet, doe het dan niet!

Verder zullen sommige cheats niet in alle versies van een programma werken. Soms staat dat erbij, soms niet. Een kwestie van experimenteren dus. Wij kunnen geen verantwoordelijkheid aanvaarden voor eventuele niet werkende cheats.

Legale praat:

IDG aanvaardt geen enkele verantwoordelijkheid of aansprakelijkheid voor gecrashte systemen of beschadigingen van welke aard ook, die ontstaan zijn door het gebruik van informatie uit dit bestand. Tevens mag dit bestand niet worden aangepast, vervoelvoudigd of op welke andere manier openbaar gemaakt, zonder uitdrukkelijke toestemming van IDG.

Tip:

Tenslotte nog een tip. Helppaginas kunnen ook afgedrukt of naar het klembord gekopieerd worden. Kies hiervoor in het hoofdmenu respectievelijk voor Bestand/Afdrukken en Bewerken/Kopieren.

[Terug naar de Index](#)

A

A-10 Tank Killer

Aargh

After the War

AfterBurner

Aladdin

Alien Breed

Alone in the Dark 2

Alone in the Dark 3

Another World

Archipelagos

Arena

Arkanoid

Arkanoid 2: Revenge of Doh

A-Train

AV-8B Harrier Assault

B

Back to the Future 2

Ballgame 2

Barbarian

Bards Tale

Bart vs The Space Mutants

Batman: The Movie

Battle Isle 1

Battle Isle 93

Battle Isle 2

Battle Squadron

Beach Volleyball

Beer

Beneath A Steel Sky

Betrayal at Krondor

Better dead than Alien

Bio Menace

Blackthrone

Blake Stone v2.0

Budokan

C

Cannonfodder

Capone

Captain Comic

Carrier Command

Catacomb Abyss

Chaos Engine

Chase HQ

Civilization

Clouds of Xeen

Clown-o-Mania

Colonization

Commander Keen / Keen Dreams

Commander Keen / Episode 1-3

Commander Keen / Episode 4-6

Continental Circus

Cool Croc Twins

Corridor 7 CD-ROM Versie

Cosmos Cosmic Adventure

Creature Shock

Crystal Caves

Cyberia

Cybernoid

Cybernoid 2

D

Dark Ages

Dark Forces

Darksun II

Data Storm

Day of the Tentacle

Defender of the Crown

Descent

Doctor Who: Dalek Attack

Dogs of War

Doom I & II

Dragon Scape

Dragon Spirit

Dragons Lair 1

Dragons Lair 2

Dragons Lair 3

Dragonsphere

Drakken

Duke Nukem 1-3

Dune 2

Dungeon Master

Dynablaster

Dynamite Dux

Dynasty Wars

E

E-Motion

EcoQuest II

Ecstatica

Elf

Elite

Epic Pinball

Exolon

Eye of Horus

Eye of the Beholder 2

Eye of the Beholder 3

F

F-29 Retaliator

F/A-18 Interceptor

Falcon

Falcon 3.0

Fantasy World Dizzy

Fifa International Soccer

Fighter Bomber

First Samurai

Flash Back

Flying Shark

Forgotten Worlds

Fusion

G

Gauntlet 2

Gemini Wing

Ghoul and Ghosts

Godfather

Golden Axe

Goldrunner

Gremlins 2: The New Batch

Guy Spy

H

Halloween Harry

Hard Drivin

Hare Raisin Havoc

Hawkeye

Heimdall

Helter Skelter

Heretic

Hextris for Windows

Historyline 1914-18

Home Alone

Horror Zombies from the Crypt

Hybris

I

IK+Chop n Drop

Inca

The Incredible Machine

Indiana Jones & The Last Crusade

Inferno

Interphase

Ironman Super Off-Road

J

Jazz Jackrabbit

Jimmy Whites Whirlwind Snooker

Jump Joe / Janitor Joe

Jurrassic Park

K

Karate Kid, Part II
King of the Beach
Kings Quest 7

L

Lands of Lore

Legend

Leisure Suit Larry 1 AGI

Leisure Suit Larry 1 SCI

Leisure Suit Larry 3

Leisure Suit Larry 6

Lemmings

Lemmings 2 : The Tribes

LHX Attack Chopper

Litil Divil

Little Big Adventure (LBA)

Light Speed

Logical

Les Manley 2: Lost in LA

Lords of the realm

Lost Patrol

Lost Vikings

M

Magic Carpet

Magic Pockets

Maniac Mansion

Marble Madness

Mega Lo Mania

Megarace

Metal and Lace

Might and Magic: World of Xeen CD-ROM

Mijnenveger / Minesweeper

Mortal Kombat

Mortal Kombat2

Mutant Zone

Myst

N

Nevrmind

New Zealand Story

Ninja Spirit

Ninja Warriors

Noctropolis

Novastorm

O

Oh, No! More Lemmings!

One Must Fall 2097

One Step Beyond

Operation Thunderbolt

Outpost

Outrun

Overlord

P

P-47

Pacland

Paganitzu

Panza Kick Boxing

Patience

Perestroika

Penthouse Hot Numbers

PGA Golf

Pharoahs Tomb

Pinball Dreams

Pinball Fantasies

Platoon

Police Quest 1 AGI

Populous

Powerdrive

Predator 2

Prehistorik

Premier Manager

Prince of Persia

Pushover

Q

Quarantine

Quest for Glory 1

Quest for Glory 2

R

R-Type

Railroad Tycoon

Railroad Tycoon Deluxe

Rainbow Islands

Rambo III

Raptor

Rebel Assault

Relentless

Return of Medusa

Return of the Jedi

Rex Nebular

Rick Dangerous

Rings of Medusa

Rise of the Robots

Rise of the Triad

Risky Woods

Robocod

Robocop 1

Robocop 3

Rock n Roll

Rotor

S

Sam and Max

S.C. Out

Secret Agent

Secret of Monkey Island

Secret of Monkey Island2

Sensible Soccer

The Settlers

The Seventh Guest

Silpheed

SimAnt

SimCity

SimCity 2000

SimCity / CD-ROM Editie

SimEarth

The Simpsons

Sinbad and The Throne of the Falcon

Skunny

Sleepwalker

Sobokan

Solar Winds

Solitaire

Space Ace 1

Space Ace 2

Space Quest 4

Space Quest 5

Spear of Destiny

Special Operations

Star Control 2

Star Glider

Star Glider 2

Stellar 7

Storm Trooper

Stormlord

Street Fighter 2

Street Rod 1

Subwar 2050

The Summoning

Supercars

Switchblade

Sword of Sodan

Syndicate

System Shock

T

Terminator 2

Test Drive

Test Drive II

T.F.X.

The Incredible Machine

The Settlers

The Seventh Guest

The Simpsons

The Summoning

Their Finest Hour

Theme Park

Three Stooges

Thundercats

Titus The Fox

Trade Wars

Transport Tycoon

U

UFO

Ultima 6

Ultima 7 / The Black Gate

Ultima 7 / Serpents Isle

Ultima 8

Ultima Underworld

Untouchables

V

Vaxine

Vigilante

Virus

Voyager

W

Warcraft

Warlords

Wasteland

Where In The World Is Carmen Sandiego

Wing Commander 1 en 2

Wing Commander 3

Wing Commander Academy

Wizball

Wizkid

Wolfenstein 3D

WWF

X

X-Com

X-Men

X-Out

X-Wing

Xenon

Xenon 2

Xmas Lemmings Demo

XYBots

Y

Z

Zany Golf

Zone 66

Zool

Zool2

Zoom

ZZT

A-10 TANK KILLER

Als je een keer een missie hebt gespeeld die niet zo geweldig is afgelopen, geef dan een zachte herstart: CTRL-ALT-DEL, hierdoor kun je gewoon opnieuw je missie spelen, maar dit kan alleen als je de volgende missie al aan het laden bent.

AARGH

Als je naar niveau 6 wilt gaan zonder geweld en zonder je leven te riskeren, ga dan achter het grijze beeld op niveau 1 staan en sla op de grond alsof je aan het eten bent.

AFTER THE WAR

Druk tegelijkertijd op de volgende drie toetsen om onkwetsbaar te worden:

Niveau 1 **ALT+L+B.**

Niveau 2 **ALT+L+M.**

Het wachtwoord voor niveau 2 is 101069.

AFTERBURNER

Tik, tijdens het spelen, in:

TOGETHER IN ELECTRIC DREAMS

Probeer daarna de volgende toetsen:

- < Een niveau lager.
- > Een niveau hoger.
- G** Meer raketten.
- T** Minder raketten.
- N** Extra levens.

Vlieg naar de bovenkant van het scherm om raketten te ontwijken. Vlieg langzamer op niveaus 8 en 17 om de rotsen te ontwijken. Vlieg op volle snelheid om de infrarode raketten te ontwijken.

ALADDIN

Hier is een trucje voor dit geweldige leuke platformspel, een van de beste op dit moment voor de PC!

Op level drie zijn er extra edelstenen, om ze te krijgen raak de manden waar geen touw uitkomt en de manden die niet reageren wanneer je de fluit hebt.

ALIEN BREED

Hier zijn de codes van de levels:

Level 2:	AAJIGDDC
Level 3:	GGHDGGDG
Level 4:	HDICICCI
Level 5:	IDHEHDGCC
Level 6:	IJIDIHEC
Level 7:	CFDFEFEFJ
Level 8:	JIIJIIIC
Level 9:	AAAABAAAA
Level 10:	CCGDGBBBB
Level 11:	HHIAAJJIG
Level 12:	GGDDJJHFD
Level 13:	JIECBFGFF
Level 14:	HGGEDDCCB
Level 15:	HHHGFGDCC
Level 16:	IHDCHGHFF
Level 17:	IHDCHGHFF
Level 18:	IHDCHGHFF
Level 19:	IHDCHGHFF
Level 20:	IHDCHGHFF

ALONE IN THE DARK 2

Hoe je 32.000 body points kunt krijgen:

"Meteen als je in het huis bent, verzamel het gif in de keuken bij de domme wachter en ook het gif van het aanrecht in de keuken. Vergiftig nu de wijn en drink het op, houd dan de Enter-toets ingedrukt totdat het op is. Ga nu terug naar het inventarisatiescherm en de actie lijst. Je zal zien dat je body points display aangeeft dat je min 1000 punten hebt. Herhaal dit proces totdat de min verdwijnt en je wordt dan getraakteerd op 32000 body points. Om dit nog te verbeteren en om te voorkomen dat je dronken wordt aan het eind van het proces pak de braadpan en wanneer je 32000 body points hebt, gebruik de braadpan!"

ALONE IN THE DARK 3

De doorloop voor het laatste deel van de trilogie, die Alone in the Dark heet. Dit laatste deel speelt zich af in een western-achtige omgeving.

Je bevindt je bij de ingang van de stad waar het spel zich gaat afspelen, Slaughter Gulch, een spookstad. Ga de brug die zich voor je ontvouwt, over en sla geen acht op de spookschutter die je ongetwijfeld tegen zult komen. Je bent gekomen bij de hoofdstraat van het spookstadje Slaughter Gulch. Natuurlijk is er in elk stadje in het oude westen een drinkgelegenheid: de Saloon. Deze saloon is aan je linkerhand. Er zijn natuurlijk nog veel meer andere lokaties in dit spel, maar deze zijn nog niet van toepassing, ga dus richting de saloon, maar ga niet naar binnen.

Als je op de veranda buiten de saloon bent, ga dan naar rechts en loop naar de bus met benzine, ga terug en ga de saloon binnen. Als je binnen in de saloon bent, zie je vier voorwerpen, ga naar links en ga naar de hoek van de saloon om de oliebus te pakken. Als je die gepakt hebt, draai je dan om en ga dan richting de projector. Ga met je neus naar de twee rode draden staan en probeer te zoeken, als je niks vindt probeer dan ergens anders te zoeken. Er is een generator en daar moet brandstof in, raad eens wat, je hebt een benzine bus bij je, en die gooi je leeg in de generator en je kan het stukje film zien als je de projector gebruikt. Als je het stukje film gezien hebt, draai je dan om en loop naar de tafel met een blauw ding er boven op.

Ga zoeken naar een sleutel, als je die sleutel dan hebt ga dan naar het podium en zoek daar naar de maraca. Er is een klein kamertje en dat kun je binnen gaan; dat kamertje is naast de bar. Pak dan het doosje lucifers. Achter de bar ligt een valdeur, loop tot aan die valdeur en er verschijnt een spookschutter, hij schiet natuurlijk, maar als je onder hem gaat staan dan hoeft je niet meer te vrezem.

Nadat die spookschutter weer verdwenen is, ja hij gaat weg!, ga dan naar de stelling en pak de houtalcohol en de fles. Ga nadat je de twee voorwerpen hebt gepakt links van de stierschedel staan die aan de muur hangt. En trek het arme dier, of wat er nog van over is, aan zijn horens. De valdeur gaat open en een schutter komt tevoorschijn. Versla hem en pak de ruitenaas en de gouden kogel die hij achtergelaten heeft.

Ga naar beneden door de valdeur en pak de lamp die je onderweg tegenkomt mee. Een lamp als deze is geen elektrische, dus er moet olie in en we hadden toch nog een blik met, juist ja, gebruik deze olie in de lamp. Allee zulle, de lamp is wel vol maar nog geenszins aan, dus men neme een zwavelstokje, gekocht bij het bewuste meisje, en men steke aan de olielamp, let there be light!

Nu bevind je je in de kelder van de saloon zelf. In de kelder zijn twee dingen die je echt nodig hebt, dat zijn een poster die je moet lezen en een stok die je moet pakken. Die stok hangt aan de muur naast de poster.

Er staan of liggen ook vaten, ga naar het dichtstbijzijnde vat ga bij de deur staan en doe open, eerst even kloppen natuurlijk!!!. AAAAAAAHHHHHHH, slangen!! Gebruik de maraca om die lieve diertjes om de tuin te leiden en ga dan het vat binnen. Als je een beetje mazzel hebt kruipt onze held er aan de andere kant van het vat via een ladder weer uit.

Je komt door een gat heen gekropen, nu je uit de kelder bent betekent dit dat je de kelder niet meer binnen kan. Je bent in een cel beland, links van je staat een bankje, doorzoek het en je vindt een steen en je kunt jezelf weer bewegen trouwens. Er komt een schutter door hetzelfde gat naar boven als waar jij ook uit bent gekropen, maak hem af. In feite blijven er schutters omhoog komen als je in die cel blijft, dus is het zaak dat je als de gesmeerde bliksem die cel uitkomt.

Loop naar de deur en blijf er zo dicht mogelijk bij in de buurt staan, gebruik dan de stok om de sleutel van de vloer te kunnen pakken. Deze sleutel, net als alle andere, opent deuren, in dit geval de deur van de cel.

Ga naar de tweede cel en ga voor het spook staan, laat dan de fles houtalcohol op de grond vallen. De geest neemt de fles mee en jij neemt het flesje mee wat hij heeft achtergelaten.

Gebruik de steen waarvoor hij bedoeld is, dus gooi ermee, het liefst tegen een muur en verdraaid er komt zowaar een indiaans amulet tevoorschijn, tsjakka, pik in, het is winter!

Bewaak dit kostbare kleinood met je leven, je hebt het gedurende het spel nog nodig, dus zorg ervoor dat je het niet kwijtraakt. De derde cel bevat weinig interessants, dus die kan je links laten liggen, maar het kamertje van de sheriff, daar moet je zijn. Doorzoek voor de gein eens zijn bureaula, je komt op deze manier aan de sheriff-ster en een paar kogels. Om de literaire mens ook nog te versterken, is het handig het aanwezige leesvoer c.q. posters te raadplegen voor allerhande informatie. De informatie die je uit de posters haalt komt, zoals gewoonlijk, weer van pas in het verloop van het spel. Nu nog een wapen. De sheriff heeft nog een leuk kistje met allerlei propeschieters. Dat gaan we openen met de sleutel die we gevonden hebben in de saloon, zoekt en gij zult vinden, wis en waarachtig een Winchester!!

Ga nu na bekomen te zijn van alle emoties, naar de ladder. Wanneer je deze hal binnengaat zie je een grote kast en een gesloten deur. Schuif als een idioot die kast voor de deur, want net als in de andere Alone in the Dark spellen, komt er weer een monster dat je wil verwennen, geef hem daar geen kans toe. Mocht het spook onverhoopt toch binnenkomen dan is het einde oefening.

Nadat je die kast voor de deur hebt geschoven is het tijd om die kast aan een nader onderzoek te onderwerpen. Een pistool is je beloning, ga dan de ladder op om op het dak te klimmen.

Loop langs de dakrand naar de kamer met het beschermde voorwerp, ondertussen de zweep oppakkend die je onderweg tegen bent gekomen. Als je bij de kamer bent aangekomen, zie je een stuk steen in de lucht hangen dat een rood licht uitstraalt. Zorg dat je niet geraakt wordt door het rode licht of je gaat dood. Goede timing is de moeder van de porseleinkast, eh...of zoiets, maar in ieder geval goed timen, want wanneer het licht uitgaat, ren je als een gek naar het voorwerp onder de steen en pakt het.

Ga door de dakrand, niet lang daarna zie je een kamer met een gesloten deur en een ijzeren plaat, pak deze plaat en schiet met je Winchester zoals Clint Eastwood in A Fistful of Dollars al deed, het slot van de deur (by the way, de subtitel van het spel is A Fistful of Horrors, snap je?).

Wacht alleen nog even met het naar binnen gaan, je keert hier weer terug.

Ga gewoon verder, om de volgende hoek zie je een schacht en een voorwerp wat op de grond ligt, laat deze twee dingen gewoon voor wat ze zijn: een voorwerp en een schacht, en doe er verder maar niks mee.

Zorg dat je je goed opstelt, d.w.z. net voorbij de ingang van de kamer waar de spookschutter in zit, en gebruik de zweep om hem een lesje te leren. Door deze actie verdien je een zak vol met gouden munten. Pak je gouden kogel en houd je Winchester in gereedheid, klaar om wat vuur te spugen.

Het beste is dat je op dit punt gewoon even je spel bewaart want voor het volgende krijg je maar één kans. Neem de spookschutter te grazen met je Winchester. Mocht je slagen dan verdwijnt hij, zo niet dan verdwijnt jij waarschijnlijk.

Pak de zak, nee het spook is weg, die hij achtergelaten heeft (de zak dus) en ga door naar de volgende kamer. In deze kamer zie je een ton, loop eromheen totdat je een korte lont ziet, let op de plaats waar het is, ga dan naar de hoek van de kamer om de Gatling gun en het flesje te pakken, nadat je dit alles volbracht hebt ga je weer terug naar de kamer die op slot zat (waar je zonet het slot van de deur hebt geblazen!).

Als je in die kamer bent, doe je de lamp aan en je gebruikt het voodoo touw, waar iemand zich mee heeft opgehangen, om met die geest af te rekenen. Zorg dat je zo dicht mogelijk bij de schacht komt te staan aan de ander kant van de kamer, en gebruik de zak met schorpioenen om de deur open te krijgen, haal dan de hendel over, niet de trekker! Loop naar de bedekking van de schacht om een dynamietstaaf en een stuk gedroogd vlees te vinden. Ga terug naar de kamer waar je de Gatling gun vandaan hebt gehaald. Op je weg daar naar toe zullen ongetwijfeld twee schutters je pad kruisen. Je kan het beste de Gatling gun gebruiken om die twee schurken om te leggen. Als je na al dat gedoe aan gekomen bent bij de bewuste kamer, die waar je de Gatling hebt gevonden, doe dan de deur achter je dicht. Ga naast de deur staan totdat de geest stopt met schieten. Ga staan op de plek waar je dat lont gevonden hebt, gebruik het lont met de staaf dynamiet, en steek dit vervolgens aan met je lucifers. Verstop je achter de ton voordat de ontploffing tot stand komt. Ga door de muur heen en ga op de plaat staan waar een pijl op staat.

Ga door de gang totdat je een standbeeld ziet, laat dit standbeeld maar met rust, maar houd je Gatling

gun gereed en onthoud deze lokatie, ga dan de hoek om en schiet de schutter aan flarden, loop naar de machine en onderzoek het. Gebruik de ster van de sheriff alsof het een tandwiel is dat ontbreekt. Gebruik dan de zweep om het apparaat te gebruiken, hierdoor gaat er een deur open. In de kamer die achter die deur ligt, vind je een fles en een doosje met kogels op de plank. Als je de kogels gepakt hebt ga dan weer terug de kamer in. Nu is het inmiddels een zootje geworden in je inventaris, dus daar gaan we even de bezem doorheen halen. Drink alle flesjes leeg en gebruik de zak met gouden munten om je geweer te herladen. Herlaad ook je Winchester met de kogels die je net hebt gevonden. Als je bescherming nodig hebt gebruik je de ijzeren plaat die je gevonden hebt. Zorg dat je in het verlengde van de plank staat en ren net zo lang tot je niet meer kan, rennen, niet lopen.

Nu ben je beland op de eerste verdieping van de salon, er is ook een zwaar beschadigd trappenhuis dat ook tot deze plek leidt. De muur rechts van je bevat een overzicht van de verdieping(en), als je je ertoe geroepen voelt om op die kaart te kijken, ga dan gerust je gang. Ga naar voren naar de volgende scène en je ziet een groot gat in het midden van de gang, probeer er maar niet over te springen, want dat lukt je toch niet! Pak dan liever de ring die naast het gat ligt en zorg dat alle vier de muurlampen branden, dit krijg je natuurlijk met je lucifers voor elkaar. Nadat je dit gedaan hebt, kom je heel wat meer te weten over het indiaanse amulet en wordt er een deur geopend. Bij het binnen gaan van de kamer ga naar de klok en blijf er naar kijken, op het moment dat de gier beweegt, doe je het gedroogde vlees in de klok en dan krijg je een dingetje. Als je dan ook nog de fles, de krant en de po pakt die op de grond liggen ben je helemaal gelukkig. Ga door het grote schilderij. Als je de krant leest weet je waarom je door het schilderij heen kan gaan.

Er is heel wat te zoeken, vooral in/op de kledingtafel, als het goed is vind je wat kogels, een lichtbol en een parel. Duw de spiegel even weg om de sleutel te kunnen pakken. Doorzoek ook het bed en als je dat tot volledige tevredenheid volbracht hebt, vind je als het goed is een pijl, plaats die pijl in de hand van de Cupido. Ga weer door het schilderij en uit de gang, gebruik de sleutel die je net gevonden hebt om de deur naast het grote gat te openen om daarna de kamer binnen te kunnen gaan. Pak de fles, het dagboek en het instructievelletje dat op de grond ligt, lees zowel het dagboek als het instructievelletje. Ga naar het standbeeld van de draak, naast het bed. Maak gebruik van de diamanten ring, daarna gebruik je de diamant om een doos met kogels te kunnen scoren. Ga op het balkon staan en geniet van het uitzicht dat zich voor je ontvouwt, aan je rechterhand is een deur die gedeeltelijk open is, ga nu naar de deur toe en als je schoten hoort laat dan de po vallen. Nadat het spook verdwenen is, duw de deur om zodat die een brug vormt en ga dan de doka in. Je ziet als het goed is wat fotos aan de muur hangen, werp er een blik op als je wilt, dus even kijken en niet met een blik gaan gooien ja!!. Verscheidene andere voorwerpen liggen verspreid op of naast de tafel. Ga naar de tafel en pak de sleutel, de flitser, de ontspanner en het instructieblaadje. Gebruik de gloeilamp en gebruik de ontspanner om een flits te produceren. Lees het nieuwe instructieblaadje als je daar zin in hebt, ga dan weer terug naar de gang, maak de laatste van de drie open met de sleutel en ga naar binnen. Aan je linkerkant is een piano en aan je rechterkant een kast. Naast de kast zie je een cirkelvormig iets op de vloer, ga op die cirkel staan en flits weer.

Ga dan naar de piano en doe de munt in de piano (pianola dus!) en de piano speelt. Daarna als je van het muzikale intermezzo hebt genoten, ga je naar het kastje toe en geef je het kastje een beuk, Sesam open u, het kastje is open!. Binnen in het kastje vind je een flesje en een stok. Vergeet trouwens niet de oliekan mee te nemen die naast de piano staat. Alweer ben je nu op een punt aanbeland waar het verstandig is om al je werk wat je tot nu toe verzet hebt, te bewaren, saven met die hap!

Ben je klaar met saven, spring dan in het gat. Als je de oliekan, de lucifers en de lamp gebruikt komt er licht in de duisternis die je omringt.

Let niet op de vleermuizen, maar ren zo hard als het maar kan en ga de deur binnen. Je bent nu aangeland in een standaard sequence, om het maar zo te stellen, en er kan je dan ook niet zoveel gebeuren. Vergeet echter niet het springcommando onder het actiecommando te gebruiken om van blok naar blok te springen.

Als je op het vijfde blok bent geland, gebruik je de stok om de indiaan uit te schakelen. Loop door totdat je het flesje en een kleine sleutel vindt, deze liggen gewoon op de grond. Ga door met je heroïsche tocht naar de volbrenging van deze missie totdat je op het vijftiende blok bent. Daar gebruik je het indiaanse amulet om wat hulp op te roepen. Als je dan uit het ravijn ontsnapt bent, ben je zeer waarschijnlijk in een huis terecht gekomen. Schakel de twee spoken uit en pak de sleutel en het flesje dat die twee spoken hebben achtergelaten. Omdat je zit te springen om een goed boek, open je de bibliotheek met de sleutel.

Binnen in de bibliotheek vind je, niet geheel verbaasd, een paar boeken. Een paar boeken die kunnen je wat over het spel, dus echt achtergrond informatie. Het is niet echt noodzakelijk om dit te doen, want je speelt het spel ook wel uit zonder deze boeken te lezen. Het enige wat wel van belang is, is een zakhorloge wat je kan vinden in de buurt van het standbeeld in de verre hoek in de bibliotheek. Ga terug en maak de studiekamer open met het horloge en ga dan naar binnen. Als je binnen bent zie je een man, laat deze man met rust, ik bedoel dat je hem NIET mag DODEN!. Loop naar hem toe en raak hem aan, zodat je een storyboard kunt pakken. Ga verder naar de houten ladder in het midden van de studiekamer en er verschijnen meer spoken. Maak ze allemaal af, er zijn er meerdere in andere delen van het huis, ga maar op zoek en Kill em all!.

Schiet de ruit achter het gordijn kapot met het pistool en ga de ladder op om eruit te komen. Als je dan op de begraafplaats bent aangeland, loop dan over het midden van de cirkelvormige steen en gebruik dan de stok erop. Als je je dan omdraait en naast het graf staat waar O.E.J. is ingekerfd mag je een heel lugubere opdracht uitvoeren, je moet namelijk de schoppen aas (de kaart!) gebruiken om het graf te openen en de boodschap eruit halen. Stel dat je weer terug bent in het huis, zoek dan op de tafel naar een olie kan. Ga naar de kast en pak de filmrol en de zak. Benader de open haard, onder het berenhoofd en gebruik de oliekan erop. Ga de balzaal in en ga helemaal naar het podium, zoek de phonograaf rechts van je, na voor voorwerpen. Ga voor de helft terug door de balzaal en zoek naar de dame die naast een zuil staat. Zoek dan naar de dikke man die tegenover haar moet staan. Ga terug naar de keuken en loop achter de kast langs. Ga door de hal en ga eruit via de deur. Voor je is nog een deur en die is op slot gedaan door een of andere halve zool, voor weer een stukje onnodig geweld: men neme een Winchester men laad dit met ene 30/30 kogel, men schiet op het slot en als toetje een hamer waarmee men de beslissende klap aan het slot kan toebrengen. En kijk eens aan het deurtje is open, ga naar binnen en kijk op de lange kleedtafel, daar zie je een model van een huis. Loop er naar toe en zoek naar voorwerpen, mocht je die gevonden hebben pak ze dan ook nog even!. Als je dan de tweede helft van de kamer binnen gaat dan sta je oog in oog met een naar boven komende tafel. Gebruik het rolletje film, de gitaarsnaar en de lichtbol om wat informatie uit het stukje film te halen. Als je die informatie verwerkt hebt is het inmiddels alweer tijd om naar de volgende kamer te gaan.

Loop rechtdoor om het boek van de tafel te pakken, nou je het boek toch in je handen hebt, kan je het natuurlijk ook even lezen!!. Loop dan weer door tot je aan het einde van de kamer bent. Open het schilderij door te zoeken, je moet doorgaan met zoeken totdat je vier nummers ziet op de bodem van het scherm.

Draai je maar weer om en ga achter de toonbank naar rechts om bij de kluis te komen. Gebruik de sleutel en de parel om de kluis te openen. Wanneer de kluis eindelijk open is, verschijnt er een geest die je amulet van je afpakt. Ga die malloot achterna en pak hem het amulet af, ga de kluis in om de cartridge en de koffer te pakken. Ga naar het raam en open het raam. Nou ben je in een mijnwerkerswinkel, loop naar de grote man om de boodschap te pakken en te lezen, ga dan naar het mijnwagentje en kijk erin om een paar voorwerpen te krijgen. Aan de andere kant in de winkel kan je een fles vinden, ga je gang en onderzoek de boel maar. Nadat je alles gevonden hebt in het mijnwagentje, rij er dan mee naar de andere kant van de rails, je komt uit bij het spoorwegstation. Op dit moment kan je een beetje rondlopen om de boel een beetje te verkennen, zodat je straks de weg weet te vinden. Er zijn ook nog een paar schutters die je ook nog even om zeep kunt helpen. Tegen die tijd kom je ook nog wat voorwerpen tegen die je niet kunt pakken, onthoud even waar ze liggen, want ze komen later goed van pas.

Als je klaar bent met het een beetje om je heen kijken, ga dan het station binnen. Aan je linkerkant zie je een bord met daarop het woord Station erop geschilderd. Ga naar dat bord en geef het een duw, pak dan de sleutel om de koffer op slot te doen. Ga naar het andere eind van het station en naast de pijpen zoek je naar een moer, draai je om en ga richting de deur gebruik die moer om tegen de bel te slaan, zodat de deur in werking wordt gesteld. Nu is het weer belangrijk dat je je spel even bewaart, ook het opruimen van je spulletjes in je inventaris valt sterk aan te bevelen.

Neem de tijd even op en ren door de deur. Wanneer je buiten bent, ga dan naar links. Raadpleeg de kaart die je al eerder gevonden hebt om het slaghoedje en de detonator klaar te zetten om het spoorwegstation op te blazen. Draai je weer om en loop naar de watertoren, die tegenover het station staat, wanneer je daar bijna bent, komt je een geest tegen. Laat de sleutel van je koffer vallen, evenals de koffer. Nu verschijnen er twee schutters, laat ze je doden, dat is de bedoeling namelijk!

Wat heel grappig is, is dat je nu veranderd bent in een poema! Ga de grot uit en verlaat het kerkhof via de poort. Steek de straat over en ga de saloon binnen, ga naar de kapotte trap die aan je zicht onttrokken is, en je springt de trap op. Ga naar het grote gat in de gang en spring erover heen. Ren naar het raam aan de andere kant van de gang en spring op het dak van het kantoor van de sheriff. Je moet wat langer rennen voordat je gaat springen. Als je op het dak bent, ren je door het doolhof naar de plaats waar je een beeld hebt gezien wat iets vasthield. Ren door dat gat om op het beeld te kunnen springen, zodat je kunt pakken wat je nodig hebt. Nu is het tijd om het gevecht aan te gaan, ga er naar toe zodat je teer tussen de mijnwerkerswinkel en het huis. Je vindt daar een kan met teer, ga er naar toe zodat je teer aan je klauw hebt. Ga het huis binnen en benader de kan met zilverpoeder die naast de studiekamer is, om het zilverpoeder op je klauw te krijgen. Ga nu terug naar de grot, dood alle weerwolven die je onderweg tegenkomt. Als je in de grot bent aangekomen, ga dan naar de kuil in het midden en laat daar het beeld in vallen. Nadat je weer bent herrezen uit de dood, pak je de colt die de geest heeft achtergelaten voor je.

Ga dan naar de watertoren, laat de colt op de grond vallen, raak dan je dubbel aan om hem in je te absorberen. Pak de colt op en klim in de watertoren.

Als je éénmaal boven op de watertoren bent, loop een paar stapjes vooruit, ga dan links af of rechts om de plank af te lopen. Nadat je afgedaald bent in de toren, maak je vast gereed voor een gevecht, je moet weer een geest te grazen nemen. Pak de metaalborstel op die de geest heeft achtergelaten. Er is ook een flesje daar, ga er maar naar zoeken als je er tijd en zin in hebt. In het midden van de watertoren, zie je een klein stukje hout met een gat erin, nu is het weer verstandig om het spel waar je nu mee bezig bent te saven.

Zet de borstel die je net gevonden hebt in het gat en spring dan ook maar door het gat heen. Loop door naar de uitgang van de gang en ga dan de ondergrondse grot binnen. Bij je binnenkomst, ga naar links en pak het dode blad op. Ga dan naar de tegengestelde hoek om een notitieboek te pakken en te lezen. Op de muur, zie je een kaart van de grot, bekijk die maar gerust. Gebruik het dode blad met het indiaanse beeld om de deur te openen. Klim de ladder op en ga door de gang naar de volgende kamer. Hier zie je twee geesten, maak ze dood, doorzoek het bed, dat rechts van de ingang is, om een bijl te vinden, ook het bed wat naast de uitgang te vinden is om een flesje te vinden. Ga nu de volgende kamer in. Pak het papier op en lees het ook meteen, het papier ligt in de hoek van de kamer. Om over het messenbed te komen, is om gewoon door de lucht te lopen en er verschijnt een steen beneden je. En je moet naar de overkant kunnen komen.

Als je bij de bibliotheek bent, dood je de geest die je onderweg tegenkomt. Ga de deur door, de bibliotheek binnen, nadat je de bibliotheek geest hebt gedood, ga je naar de zuil, tegenover de ingang, om een kaars te vinden. Pak dan het waterkraantje naast de zuil. Zoek gerust even verder naar allerlei voorwerpen, ze geven je wat meer informatie over het verhaal. Verlaat de bibliotheek en pak de naald op je weg op. Loop de gang door en wanneer je de kleine man ziet, ga je naast hem staan en giet je water in het waterkraantje over hem heen. Ga de lift in, pak het spaarvarken en gooi het vervolgens tegen de muur om de glazen plaat die erin zit te pakken. Haal de hendel over om de lift te starten. Wanneer je aankomt met de lift, ga je uit de lift en naar de andere kant van de kamer. Ga voor de microscoop staan en gebruik de glasplaat, doorzoek de microscoop en let op de kleurtjes op de plaat. Duw het gekleurde paneel aan beide kanten op de muur, volgens de volgorde die je gezien hebt (grijs, groen, blauw, rood) en ga de volgende kamer binnen. Loop verder en zoek naar een reageerbuisje op de tafel, ga naar de andere kant van het laboratorium.

De tijd is aangebroken om je inventaris weer stevig op te ruimen, omdat je een paar items zeer binnenkort verliest. Ga tussen de tafel en de cel in staan, gebruik de reageerbuis met inhoud, drink het niet!, om jezelf te laten krimpen. Ga de cel binnen en wanneer je weer terug in jezelf bent veranderd, gebruik de reageerbuis om de naald te vergiften. Gebruik de vergiftigde naald als wapen om de geest dokter te verslaan. Nadat je hem verslagen hebt, pak je de sleutel en het rietje die je gevonden hebt, pak ook de ammoniakfles die op de grond staat. Gebruik de sleutel om de celdeur te openen en eruit te gaan. Gebruik de reageerbuis weer, deze keer, ga je het kleine gat in onder de tafel. Als je binnen bent, gebruik je het rietje en ren je voorwaarts om over de gracht te polsstokhoogspringen.

Pak de fles met inhoud in de hoek en loop de gang uit. Nadat je eruit bent, word je weer normaal. Op het moment dat je weer controle over jezelf terug hebt, ren naar het erts en giet de inhoud van de fles hierover. Doe een stapje terug, terwijl de spin drinkt, nadat de spin is gekrompen, loop er naartoe en stamp die spin plat!!!! Pak de pot met lijm naast het spinneweb, maar wees voorzichtig, raak niet het web

aan. Smeer jezelf in met lijm en ga naar de andere kant van de kamer. Hier zie je een licht schijnen vanuit een gat vanboven. Ga in het licht staan en ga naar de muur toe staan om te klimmen.

Als je eenmaal naar boven bent geklommen, ren je naar de tafel, zo snel als maar mogelijk is en pak het hoofd. Draai je om en gooi het hoofd door het gat naar beneden waar je net doorheen bent geklommen, de geest gaat het hoofd achterna en laat je met rust. Ga naar de ander kant van de kamer en pak de loden baar. Duw de standaard opzij en pak de fles en de Winchester. Houd je Winchester klaar, save je spel en ga de volgende kamer binnen. De geest in deze kamer is Cobra, dit is iemand die gespecialiseerd is in karate. Je enige hoop is om hem overhoop te schieten voordat hij ook maar in je buurt komt. Nadat je hem afgemaakt hebt, pak je de pruik en de zilveren dollar die hij achter heeft gelaten. Pak het flesje dat in de hoek staat als je daar zin in hebt. Onderwerp de poster aan een nader onderzoek en doe de zilveren dollar in de gleuf om de deur te openen. Ga naar binnen om de lucifers te pakken, doe dan de deur open en ga de martelkamer in. Loop niet de schedel binnen die op de grond getekend staat, omdat je op dit moment gewoon doodgaat als je dit wel doet. Ga naar links en naar voren en je vindt een kom. Ga ervoor staan en gebruik de loden baar en de lucifers. Nadat Emily ontsnapt is, loop je weer naar die plaats om de staf te pakken. Andere voorwerpen in deze kamer helpen niet echt, maar leveren wel enige informatie over puzzels die je nog tegenkomt. Raadpleeg ze als je wil. Naast Emily is de ingang tot een gang, ga hem binnen.

Als je naar binnen bent gegaan, gaat de deur op slot achter je. Om voorbij de volgend geest te komen, moet je hem zo snel mogelijk doden, draai je om naar de deur toe, waardoor je naar binnen bent gekomen, en blijf op een respectabele afstand van de deur staan. Gooi de fles met ammoniak naar de deur zodat de geur Emily wakker kan maken. Ze helpt je de naar voren komende spijkermuur te stoppen. Nader de spijkermuur en gebruik de pruik, ja het blijft rijmen he!, met de haak bovenaan de muur. Vergeet niet het mes op te pakken die de geest achter heeft gelaten, je MOET dat mes hebben!! Maak de spijkermuur open en save je spel. Eens binnen word je omringd door drie geesten die niet op de gebruikelijke manier afgemaakt kunnen worden. Loop naar links en ga de kamer binnen met een beeld van een arend. Ga met je gezicht naar het beeld toe staan en gebruik de staf om de Elwood broers te doden. Ga terug en open de klep van de boiler, pak hem dan op en gebruik de rubberen handschoen die ernaast ligt. Bewapen jezelf met het mes en pak de elektrische draden aan, die aan de muur hangen, ren terug naar de kamer met het standbeeld van de arend en wacht op de dood van Jen Stones. Ga naar buiten en zoek deze kamer door totdat je een zak met kolen hebt gevonden om dan je te verenigen met Emily.

Verlaat de kamer door de nieuw geopende deur en loop naar de locomotief. Beklim de ladder die eraan zit om erin te komen. Gooi de zak met kolen in de oven en gebruik de lucifers om de boel in de hens te steken.

Trek aan de hendel om de trein te starten en dus weg te rijden.

En dat was het dan, het eind van dit spel.

ANOTHER WORLD

De codes van de levels:

- | | | |
|---------|----------|----------|
| 1. LDKD | 6. FXLC | 11. HBHK |
| 2. HTDC | 7. KRFK | 12. TFBB |
| 3. CLLD | 8. KLFB | 13. TXHF |
| 4. LBKG | 9. TTCT | 14. CKJL |
| 5. XDDJ | 10. XRJT | 15. LFCK |

ARCHIPELAGOS

Maak de eerste twee archipelagos af en druk op return om een volgende te selecteren. Typ 8421 en druk op ENTER tweemaal. Nu kan je overal naartoe.

ARENA

To receive 536 million gold pieces you have to do,

What you have to do: go to a town on Heartsday (I think it's the 16th of HearthFire, but I don't remember if this is the correct month name, check in the manual to find the correct date for Heart's Day). This may take some doing --you'll need to travel from city to city until you find some city or town that you are expected to reach on Heart's Day (given your travelling time). On this day, the inns are supposed to give you a room for free. Just drop by an inn and ask to Get a Room. The innkeeper will say that the rooms are free for 24 hours. Then if you look at your character sheet, you'll have 536 million gold. It looks as if this particular bug got by the playtesters. The nice thing about this is that you no longer have to worry about buying spells (I went on a shopping frenzy) and you can buy any item you want! I no longer have to bargain with NPCs for deals and can finance all my artifact map finding missions. In fact, I have so much money that I don't know what to do with it all...

How to use the Oghma Infinium to raise your stats:

- a) Ask people until they tell you about the Oghma Infinium.
- b) Discover the Infinium (stand in front of it) but DON'T USE it NOW !
- c) save your game in the FIRST game-slot
- d) Now use the Infinium and distribute the 50 bonus points as you like
- e) save the game again in the SECOND game-slot !
- f) quit the game
- g) type the following at the dos-prompt IN your arena directory:
 xcopy saveengn.01 saveengn.00
 or maybe (copy /b saveengn.01 saveengn.00 if you don't have xcopy)
- h) start the game again and LOAD from the FIRST game-slot.
 You will now have the 50 points you had distributed in d).
 The chest with the Infinium is still closed ;)
- i) restart at d) as often as you like.

(But you dont even need the omega infinium to get 100 on all stats!) Simply make up 3 spells:

First Magic Boost which boosts Intell, Wisd and Agil
Second Battle Boost which boosts Strength, Speed and Con
Third Charisma which boosts Luck and Personality

Set them to enhance your attributes the max you need for the max rounds (95) and then to decrease quickly ... they last a long time and cost about 1500 gold to create, casting cost is minimal at level 15 or so.

ARKANOID

Start het spel. Terwijl je het spel speelt, kan je toegang krijgen tot de cheat mode door het volgende te doen.

Pauzeer het spel met de Spatiebalk. Typ nu 'DSIMAGIC' (geen return) en druk op Save Space om het spel weer verder te laten gaan.

Een gele capsule, 'DS' zal vallen. Vang het. De volgende toetsen laten de volgende capsules vallen op elk gewenst moment.

[B] - Break	(Opent poorten en bonus punten)
[C] - Catch	(Houdt de bal vast)
[D] - Disruption	(Verdeelt de bal in drie ballen)
[E] - Expand	(Maakt de balk waarmee je de bal kaatst langer)
[L] - Laser	(Geeft je een laser die je met de muisknop kan afvuren)
[P] - Extra Player (Vanzelfsprekend, je krijgt er een speler bij)	
[S] - Slow	(Laat de bal langzamer gaan)

Drukken op de 'F' zal je naar het laatste level zenden om met DOH te vechten. Geef jezelf van tevoren wel even genoeg levens.

Je kan elk level skippen door ENTER op het numerieke toetsenbord te gebruiken.

ARKANOID 2: REVENGE OF DOH

Bij het highscore scherm, typ 'DEBBIE S' voor een oneindig aantal levens.

Wacht tot je dood gaat en wacht tot het titelscherm verschijnt. Druk CAPS LOCK, dan typ 'DALEY-88'.
Je keert dan terug naar het level waar je dood bent gegaan.

Op de titelpagina, typ 'ROBOCOPPETER' voor Continuous mode.

Als je dood bent, wacht dan tot het titelscherm verschijnt. Druk op CAPS LOCK, dan typ 'MAGENTA'.
Nu tijdens het spelen, druk op S om naar een ander level te gaan.

A-TRAIN

Als je een enorme stad wilt hebben met een minimum aan moeite die je ervoor wilt doen, moet je het volgende advies opvolgen. Om de demo stad te spelen, start het spel, open het systeem-menu en selecteer de save optie. Save je spel ga dan eruit en start het spel opnieuw en laad je scenario weer in. Dit geeft je een kant en klare stad.

AV-8B HARRIER ASSAULT

Als je zin hebt om de muren van de gebouwen in dit spel te bekladden, of als je er nu eindelijk genoeg van hebt om met een vliegtuig te vliegen en je liever met een motorfiets zou willen vliegen, doe dan het volgende:

De graphics van dit spel is in elk grafisch pakket in te laden en wel via het LBM formaat.

- Haal de gewenste plaatjes binnen en spuit graffiti op de muren.
- Alle bestanden in de DG directory kan je veranderen en aanpassen (maak wel een backup hiervan, voordat je gaat kliederen!!!!).
- Om in iets anders te vliegen geef je het bestand, AV-8B een andere naam, namelijk AV8B.BAK en dan COPY TRUCK AV8B.

Als je nu het spel laadt en je even je vliegtuig van buitenaf gaat bekijken, zie je dat het een truck is!!!!

BACK TO THE FUTURE 2

Tik, op het moment dat je gevraagd wordt op FIRE te drukken om het spel te starten, het volgende in:

EINSTEIN

BALLGAME 2

Start het spel op de volgende manier op:

BALGAME2 ÒÓÔÕ

De vier letters in de parameter zijn respectievelijk ASCII-karakter 210, 211, 212 en 213.

BARBARIAN

Tijdens het spel, typ '04-08-59'. Het scherm wordt dan grijs. Nu ben je onkwetsbaar en beschik je over een oneindig aantal levens.

Om de laatste tovenaars te kunnen verslaan, heb je een schild nodig. Wanneer zijn schot komt, gebruik de verdediging en zijn schot komt weer naar hem terug. .

BARDS TALE

Laad je groep, ga naar het statistieken scherm voor de eerste speler. Breng al het goud van de groep naar de eerste speler, verwijder hem uit de groep, en laad hem dan weer in. Breng het goud dan naar een andere speler. Herhaal dit voor elke speler.

Zet de computer uit zonder het spel te saven en elke speler heeft het goud van de hele groep. Herhaal naar wens.

BART VS THE SPACE MUTANTS

Typ COWABUNGA in het titelscherm. Je bent nu onkwetsbaar.

BATMAN: THE MOVIE

Typ, terwijl de titelpagina in beeld is, het volgende in:

JAMMMM

De tekst 'CHEAT MODE ON' moet nu boven in beeld staan. Je hebt nu ook een oneindig aantal levens.
Druk op F10 om niveaus over te slaan.

BATTLE ISLE 1

Hier zijn de codes voor de 1 en 2 speler opties:

1 speler:

FIRST
GHOST
GAMMA
MARSS
EAGLE
METAN
FOTON
POLAR
TIGER
SNAKE
DONNN
VESTA
OXXID
DEMON
GIANT
EUROP

2 spelers:

CONRA
PHASE
EXOTY
MOUNT
FIGHT
RUSTY
FIFTH
VESUV
MAGIC
VALEY
TESTY
TERRA
SLAVE
NEVER
RIVER
STORM

BATTLE ISLE 93

Hier zijn de codes van de 1 speler en 2 speler opties:

1 speler:

LUMIT
LUNAR
LUTOF
SONIX
SOSOO
SONAF
RACHE
RAMPE
RANGG
FILMO
FIEST
FINXT
EBENE
EBSYL
EBONY
EBTAR
KARST
KANTO
KAROT
KAISR
SYBIL
SFINX
SYNOM

2 speler

LUPOS
SONNE
SOTEX
RASEN
FISCH
EBTON
KABEL
SYTAX

Geheime codes

DIONE
NAIAD

BATTLE ISLE 2

Om het spelletje wat gemakkelijker te maken kan je gebruik maken van code en de volgende codes zijn dus van toepassing:

Level 1 : AMPORGE
Level 2 : JOGRWAI
Level 3 : GEGIDOS
Level 4 : WABODAE
Level 5 : BUFASWE
Level 6 : GEHAUWA
Level 7 : OLARIBU
Level 8 : FITORGE
Level 9 : DAFATWA
Level 10 : WABIKDO
Level 11 : GEEUSAT
Level 12 : KAIMAWA
Level 13 : SIETIBU
Level 14 : GEDEROM
Level 15 : ULUARGE
Level 16 : ABUNDWA
Level 17 : LANADGE
Level 18 : WAFEFAL
Level 19 : BUSALUG
Level 20 : GEKEFZU
Level 21 : YETUDWA
Level 22 : WAGOPAY
Level 23 : ZAFLUGE
Level 14 : SKATZWA

BATTLE SQUADRON

Op het titelscherm, typ 'ELECTRONIC' voor een lijst van opties.

Tijdens het spel zorgt 'CASTOR' ervoor dat je schip onkwetsbaar wordt.

BEACH VOLLEYBALL

Typ 'DADDY BRACEY' om de levels over te kunnen slaan. Het scherm knippert een keer. Druk op F1 om door te gaan naar verdere levels.

BEER

Wanneer je het spel start, start het als:

beer /007.#

Waar # kan zijn:

- 1** oneindige levens
- 2** oneindig geld
- 4** onoverwinnelijkheid

Ze kunnen ook samen gebruikt worden tegelijkertijd wel te verstaan. Bijvoorbeeld om ze alle drie te gebruiken, wordt het nummer 7 ($1+2+4$).

BENEATH A STEEL SKY

The Complete Beneath A Steel Sky Walkthrough

In the beginning.

Get metal rod on left of screen. Use rod (crow bar) to open the door on right. Go through door. After ditching the cop go back downstairs and exit to the right. Put the circuit board in the robot shell (the middle piece of junk at the bottom of the screen). Look at the transporter robot. Step on lift and quickly go to the room on the right. Open the cabinet and get the spanner before the man comes back. Talk to the man and talk to Joey. Go back to left. Talk to Joey and have him give the transporter robot a jump start. When the transport robot brings a barrel and activates the lift go down the hole. Look at the lock next to the door. Talk to Joey and have him open the door. That camera sure was helpful. Search the body and get his ID.

Go through the door. Go down the walkway to the right. Go in the door on the right. Talk to the girl (Anita). If Lamb kicks you out, just go back in. Go to the right. Put the spanner in the cogs. Take the spanner back. Go back to the left. Use the spanner to loosen the welder shell. Talk to Joey to give him a new shell. Go right again. Try to go in the room on the upper left. Talk to Joey and send him in the store room. You can watch him through the window if you want to. Talk to Joey and have him weld the fuse box. When Joey comes back, go into the storeroom and open the gangway. The WD-40 and key are not needed. Get the putty from the floor where the gangway was. Leave the storeroom. Go to the electric plant (left, left, left, left, left door) Use the spanner to loosen both buttons on the right control panel. Have Joey help you push both buttons at once. Shut the switch off on the left section of control panel. Take the light bulb and put the putty (plastic explosive) in the socket and turn power back on. Make sure both switches are down!

Go back to the lift (right, right, right) Look at the red cable and have Joey weld it. Use the id in the slot on the lift to go down a level. Congrats. You're now getting somewhere. First thing to do is pick up that cable you just cut. Then go to Reich's room (left, green door, id in left slot) and get the magazine under his pillow. Go to the travel agency (down, right, right, up) and talk to the man. Give him the magazine and he will trade it for a ticket. Go find Lamb. Outside the apartments is a good place. (exit left, bottom left, left, green door) Talk to Lamb. Give him the ticket. He will give you a tour of the factory as a reward. Go to the factory (down, right, lift, upper right door). Wait for Lamb, talk to him and get your tour from him. Go to the reactor area (right) and talk to Anita. Give her your id card and she will give you the jammer. You can now get more information from the terminals. You must also get Anita to tell you about the Schriebmann port.

The next stop is the implant office. (left, left, left, lift (make sure Joey comes along), left, left, left) Talk to the projector. Have Joey talk to the hologram so you can get in. Go left and see the doctor and barter for your port implant. Talk to the doc again until he tells you to go see his friend and this time go see Anchor (right, right, right, right, right, right). When you ask for the special insurance tell him the doctor sent you. When anchor goes out back to make a phone call have Joey weld off the anchor. Combine the anchor and the cable and you have a grappling hook. Go back up to the fire escape (left, left, lift, left, left, upper right, stairs, right) and attach the grappling hook onto the Security sign. Forget the lockers and go right to the interface in the next room. Put your id through the slot and use the interface.

Welcome to VR. Pick up the ball. Exit right. Open the carpet bag (use the doorknob in your inventory). Pick up the magnifying glass and the birthday surprise. Use the decompress program on the compressed data. (in your inventory) Exit right. Use the passwords you obtained on the floor spots. It shouldn't be much trouble. Just basically put one in the closest hole and then pick up the other. Eventually exit up. Get the bust and the book. Use the magnifying glass on the three documents.

Now disconnect and use the terminal (with your id card). Activate phoenix so you have unlimited access

and screw over Lamb by taking his credit and access. Also, be sure to read the first two documents in the security services. Go talk to Lamb again (he should be next to the elevator going down) (lift, left, right) (if he isn't there wander around and come back, he will show up). Talk to him and get access to his apartment. Go down to the next level and go to Lamb's apartment. (lift, left, green door, id in right slot, right door) Feed his cat if you feel like it and get the video tape off the bookshelf. Now you can go down to the next level. (exit left, down, lift) First thing you should do is go talk to the doorman. (left) You are then going to need a sponsor so go find Mrs Pierdman and talk to her. When she goes back to her apartment buzz her so you can get in. (private lift on rightmost screen) Ask her about sponsorship again and she will go use the phone.

Go play the video tape you got from Lamb's apartment to distract the dog. Take the dog biscuits and leave. Go back the the elevator and the bricks. (exit lift, left) When Miss P and her mutt come around again put the dog biscuits on the plank and pull the rope. Time for the mutt to take a bath. You can now get into the cathedral. There isn't much to do in there but you will find that Anita is dead. (exit upper right(where the guard was standing), up through middle door, open middle locker) Time to go back to the reactor and investigate. (left, left, lift, right, lift, upper right, right) Open the middle locker and put on the radiation suit. Go right. Use the control panel to open the reactor and go get Anita's card from the reactor. Leave the reactor. Exit left. Put your clothes back on.

Go back to the Security building. (left, left, left, left, upper right, lift) Use the interface with Anita's card. This part is time dependant, you may want to slow down the speed. Use blind on the first eye, go right, use blind on the second eye and go up immediately. Go up, right, and pick up the tuning fork. Did you make it in time? Go left again. Use the playback on the well. Disconnect. Go down to the park. (lift, left, right, lift, left, lift, right) Talk to the gardener/Eduardo. Talk to the boy. Talk to Eduardo again. Head to the courthouse next to the club. (left, left) Defend Hobbins.

After you help him out, go to the club (exit right by the doorman) and play the first song on the jukebox. When the owner gets up take his glass from the table and head to the implant doctor. (exit left, upper right, lift, left, left, left) Give the glass to him and he will copy the fingerprints onto you. Time to pick up something before you go to the wine cellar. Go to the shed. (exit right, right, lower right, lift, right, lower left) Look at the door. Use an id card on the lock. Go in and get the clippers (secateurs). Head back to the club (exit left, left, club door) Put your thumb on the metal plate next to the door in the upper right corner. Use the crow bar to pry open the lid of the packing case and place it on the smaller box. Climb up on the box and use your crow bar on the grill. After you make the hole use the clippers to gain entrance.

Go through the narrow passage. Go right. Follow the diagonal track. Right again. Now put the light bulb in the socket on the left side of the hole. Make sure you don't get in front of the hole or a monster will get you. Go right. Right again. You might want to slow the game down again. Run down the tunnel or the ceiling will fall on you. Use the metal bar on the plaster above the swelling in the vein. Use the bar on the bricks you just exposed. Pick up the brick. Use the metal bar on the swelling, then hit the bar with the brick. Pull the bar out again.

Go through the door when the repair robot comes. Go through the door in the center of the screen. Use the control unit to decrease the temperature. Pull the metal bar in the ceiling before the cover opens again. Go back upstairs. Go to the right. Go through the door. Put Joey's circuit board in the slot in the back of the medical robot. Have a complete conversation. Exit through the lower left door. Go to the left. Look through the grill on the wall. Tell Joey to check out the tank room. You can watch him through the grill. Wait for Joey to come back. Talk to Joey until you can tell him to open the tap on the nutrient tank. You can watch him through the grill again. Once he opens the tap, go to the right, through the door, and through the upper left door. The android will fallthrough the grate.

Exit to the upper right. Go through the door to the upper right. Use your id card in the terminal to open the access door. Leave the room. Search the corpse and take Joey's board. Go back through the upper right door. Use the red link card to access the interface. Go right, blind the eye and go up. Use the devine wrath to knock out the crusader. Disconnect. Use Anita's card to access the interface. Go back to where the crusader was and go right. Use the oscillator to break the crystal. Pick up the helix and

disconnect. Exit the room. Go through the lower right door. Use Anita's card on the console.

Use the tongs (next to the right door) to get a piece of tissue out of the rectangular huge tank. Quickly, use the tongs on the frozen huge tank. You should end up with a piece of frozen tissue. Exit to the right. Open the cabinet under the console for the middle android. Put Joey's board in the cabinet. Use the console to download the character data. Run the startup program. Have a complete conversation. Go to the right. Tell Ken to put his hand on the sensor. Put your hand on the other sensor at the same time. Joey will get stuck. Go through the door. Go to the right. Tie the cable to the pipe support. Go down the rungs. Use the tongs on the orifice. Grab the cable. When your father falls out of the chair you will regain control for a short time. Tell Ken to sit in the chair.

Now wasn't that fun?

BETRAYAL AT KRONDOR

Om een geheime kist te openen houd ingedrukt: de <alt> en <right shift>toets en <~> van het overzicht.

Vanaf hier, krijg je een kist waarvoor je een code moet typen.

Elk hoofdstuk heeft een andere code, hier zijn ze :

1. 6478
2. 9216
3. 7702
4. 2132
5. 5052
6. 0680
7. 0194
8. 4743
9. 9995

BETTER DEAD THAN ALIEN

Als je op het punt staat om geraakt te worden door een schot van een alien, druk op ESC om het spel te pauzeren, haal je schip uit de weg, en druk op N om weer door te gaan.

Typ 'CHAMP' in tijdens het keuzescherf, dan druk op de HELP toets. Je zou een lijst moeten kunnen zien; een lijst van cheat toetsen.

BIO MENACE

- 1) **Super Plasma Bolt** Houd de naar boven pijl ongeveer 2 seconden ingedrukt totdat je het opstartgeluid hoort. Druk dan op de vuurknop. Zo gaat er een punt van je schade af.
- 2) **Fireballs** Sla links af en rechts af opeenvolgend ongeveer 6 à 7 keer en druk op de vuurknop. Zo gaat er ook een punt van je schade af.
- 3) **Shield** Sla links en rechts af ongeveer 6 à 7 keer en druk de springknop in. Je verandert van kleur, en schild zal je rondom omgeven. Dit is echter van ZEER KORTE duur.
- 4) **Invincibility** Houd de naar boven pijl op zijn minst 2 seconden vast, Dan druk op de pijl naar beneden toets. Je knippert even en je bent voor een ZEER KORTE tijd onoverwinnelijk.

TIPS

In het spel vind je veel "hint-boxes". Die leggen uit wat je moet doen in het spel.
Het scheelt in tijd voor het uitspelen van het spel.

- " 50 edelstenen geven een extra leven "
- " Gebruik granaten om monsters op te blazen "
- " Pak machine geweren voor automatic fire "
- " Orbs laten je doorgaan wanneer je dood bent gegaan "
- " Eerste hulp doos maakt je gezondheidsniveau weer normaal "
- " Pijl omhoog om deuren te openen "
- " Plasma bollen branden gaten in vijanden "
- " Super Pistoool brengt vijf maal zo grote schade bij je vijand aan "
- " Gebruik keycards om energievelden af te zetten"
- " ROBOPAL geeft je extra vuurkracht "
- " Gave Land Mijnen "

GEHEIMEN

Zoals alle Apogee spellen bevat ook dit spel verborgen kamers met speciale dingen erin . Hier volgen er een paar:

level 3 - Bos, ga naar boven, boven, boven...

level 4 - Tweede verdieping bij de liften. Je kunt daar een geheime kamer vinden en een COLOR-SEQUENCE. Zoek naar een kleur-doos (5 kleuren)

Level 5 - color-sequence = donker blauw, licht blauw, groen, rose en rood. Gebruik deze kleuren en bonussen zullen verschijnen.

level 7 = er zijn twee manieren om bij de doodskopman te komen. Ga naar boven om granaten te pakken. Gebruik dan de lift om naar boven naar de andere richting te gaan . Dood dan de doodskopman. Hij zal een kristal achterlaten waarmee je de uitgang kunt gebruiken.

BLACKTHRONE

De codes van de levels van dit spel.

SJ5Z	Trainer level.
STRT	Level 1 met intro.
DBQ7	Level 1 zonder intro.
FBWC	Level 2.
QP7R	Level 3.
WJTV	Level 4.
RRYB	Level 5.
ZS9P	Level 6.
XJSN	Level 7.
CGDM	Level 8.
TJ1F	Level 9.
GSG3	Level 10.
BMHS	Level 11.
Y4DJ	Level 12.
HCKD	Level 13.
NRLF	Level 14.
J6BZ	Level 15.
MJXG	Level 16.
K3CH	Level 17.
L8VJ	Level 18.
PBKT	Level 19.
TNLQ	Level 20.
L2RP	Het einde

BLAKE STONE v2.0

Om de debugging mode te activeren moet je een commando wachtwoord intikken achter de dosprompt, achter het bestand waarmee je Blake-Stone start. het wachtwoord is POWERBALL.

[andere programma parameters staan hier beneden]

Het starten van het spel met de debug mode ingeschakeld:

bstone powerball

Er is meer! Wanneer je het Jam logo ziet tijdens het opstarten, moet je indrukken en ingedrukt houden de linker- en rechter shifttoets. Druk en houd als eerste de linker shifttoets ingedrukt, dan de rechter shifttoets. Het kan wat lastig zijn om op het juiste moment deze truc uit te halen, maar als het gelukt is hoor je een geluidje, anders moet je het opnieuw proberen.

Debugging toetsen (houd de BACKSPACE ingedrukt en druk ook de andere toets in):

BACKSPACE + B	Kleur van de rand
BACKSPACE + C	Statistieken
BACKSPACE + E	springt vooruit naar het eind van het volgende level
BACKSPACE + F	Laat de x en y coördinaten zien en de hoeken
BACKSPACE + G	God mode aan/uit (als die aanstaat ben je onkwetsbaar)
BACKSPACE + H	Jezelf pijnigen (voor masochisten) (min 1% health)
BACKSPACE + I	Voorwerpen
BACKSPACE + M	Laat de belasting van het geheugen zien
BACKSPACE + Q	Naar DOS
BACKSPACE + S	Slow motion aan/uit
BACKSPACE + T	Laat muren, sprites, en geluidsgolven zien.
BACKSPACE + V	Voegt extra VBLs toe (0-8). WAT IS DIT!?!)
BACKSPACE + W	Warp naar gewenst level

Radar mode:

De radar mode maakt een real-time level plattegrond zichtbaar in de linker beneden hoek van het scherm. Het spel wordt zo traag als een slak maar het werkt wel.

Gebruik de parameter RADAR.

Het starten gaat dus als volgt:

bstone radar

Of, samen met het debug password:

bstone powerball radar

Normale Parameters:

VERSION	Laat versie informatie zien.
SYSTEM	Laat systeem informatie zien.
HIDDENCARD	Schakelt videokaart controle uit.
NOJOYS	Schakelt joysticks controle uit.
NOMOUSE	Schakelt muis controle uit.
NOMAIN	Schakelt controle conventioneel geheugen uit.
NOEMS	Schakelt EMS geheugen controle uit.
NOXMS	Schakelt XMS geheugen controle uit.
NOAL	Schakelt AdLib controle uit.
NOSB	Schakelt SoundBlaster controle uit.
NOPRO	Schakelt Sound Blaster Pro controle uit.
NOSS	Schakelt Sound Source controle uit.
SST	Schakelt Tandy Sound Source controle in.
SS1	Schakelt Sound Source on LPT1 controle in.
SS2	Schakelt Sound Source on LPT2 controle in.
SS3	Schakelt Sound Source on LPT3 controle in.
NO386	Schakelt 386 controle uit.
ENABLEGP	Schakelt NoteBook GamePort controle in.

Ontwikkeling/Cheat Parameters:

POWERBALL	Zie informatie hierboven.
TICS	Laat TIC INFO in score omgeving zien.
MUSIC	Maakt music test mode actief- <BACK SPACE> + <PIJLEN> verandert muziek.
RADAR	Laat radar zien.

BUDOKAN

Ga zo ver mogelijk naar rechts en naar beneden. Als je tussen de Dojo en het hek bent, druk **B** om in een breakout-achtig spel terecht te komen.

CANNONFODDER

Druk op M gedurende het spel om de kaart tevoorschijn te halen, houd dan CTRL ingedrukt en typ: fodder. Er verschijnt een witte kaderrand en met ENTER ga je door naar de volgende fase.

CAPONE

Om een speciale bonus te vinden, ga naar de voorkant van het postkantoor. Schiet de bal op de top van de vlaggemast, en je score zal stijgen. Als je nog een keer schiet, zie je een scherm van programmeurs. Schiet nog een keer en je zal onoverwinnelijk worden. Aan het einde van de ronde, begin je aan het begin met super snelheid.

CAPTAIN COMIC

Toen het uitkwam, was Captain Comic een goed spel. Het heeft nou niet bepaald de beste graphics of animatie, maar het was goed geprogrammeerd en was goed ontworpen voor zijn tijd.

** Voor VERSIE 4 slechts. Andere versies zijn niet getest. **

Om het verlies van een man tegen te gaan "man lost":

```
copy comic.exe dummy
debug dummy
a193f [enter]
nop [enter]
nop [enter]
nop [enter] [enter]
w [enter]
q [enter]
```

ren dummy comic2.exe

Om het verlies van energie tegen te gaan, bijvoorbeeld als je beschoten wordt:

```
copy comic.exe dummy
debug dummy
a22da [enter]
nop [enter]
nop [enter]
nop [enter]
nop [enter] [enter]
w [enter]
q [enter]
```

ren dummy comic3.exe

N.B. deze twee cheats kunnen niet samen gebruikt worden! En dan kan je door het spel walsen zonder dat je je zorgen hoeft te maken of je beschoten, geprikt of geslagen wordt.

CARRIER COMMAND

Pauzeer het spel en typ **'THE BEST IS YET TO BE'**. Druk nu op de plus toets op het numerieke toetsenbord. De roggen en walrussen zijn onkwetsbaar behalve voor botsen.

Of probeer om je over te geven en druk de + en - toetsen om door alle objecten te bladeren in het spel.

CATACOMB ABYSS

Druk op **F10** en de volgende toetsen:

- W** Warp
- Z** Monsters bevroren
- I** Extra voorwerpen
- G** God Mode
- E** Skip (Exit) Huidig Level
- O** Bovenaanzicht
- M** Gebruikt geheugen
- P** Onbekend

- 1** \
- 2** \
- 3** \
- 4** \ Geeft je een scroll
- 5** /
- 6** /
- 7** /
- 8** /

CHAOS ENGINE

Hier zijn een paar codes voor deze shootem up.

Wereld 1	HHGGFFDDCCBB	Thug en Preacher	50.000 credits
	TTTTTTTTTTTTTT	Mercenary en Gentleman	45.000 credits
Wereld 2	2F#8Q55KKQNH	Navvie en Gentleman	50.000 credits
	0WHS5PX3835F	Mercenary en Thug	40.000 credits
Wereld 3	C4HNWRH86B18	Navvie en Gentleman	34.000 credits
	8H8BK0SWQY7H	Thug en Preacher	30.000 credits
Wereld 4	HMWNVY0WB019	Navvie en Gentleman	33.000 credits
	P28BKM6XMWWK	Thug en Preacher	30.000 credits

CHASE HQ

Tijdens het spel, houd de linkermuisknop ingedrukt, de joystick knop, en typ 'GROWLER'. Vanaf nu druk 'T' voor volledige tijdsduur.

Ook, bij het begin van elk level, druk onmiddellijk de space bar voor een vrije nitro.

Om het sturen makkelijker te maken, gebruik de 'Z' and 'X' toetsen.

CIVILIZATION

When you're on the "choose your civ" screen, press esc and type in your own!

Version 1:

Hold down <shift> and press **123456789t**.

Older versions, **ALT-R** will randomize enemy leaders.

If you look at the civs using the Shift-56 cheat and F7, civs can go into "Vendetta" mode and be more inclined to go to war with you, charge you more tribute, etc.

You can choose your own colours for your tribes if you use debug. Get into the directory and type for example

debug civil0.sve

When you get the prompt from the debug routine, type d for display. The computer will then print out the first 80h bytes of the file. I believe it is the third byte which is the human player. Use e for edit and by changing the numbers you can get any colour available 00=red (but then you act like the barbarians and there are a couple of other twists) 01=white, 02=green, 03=blue 04=yellow, 05=light blue, 06=pink and 07=grey.

Settler cheat:

The way it works is that, when you tell a settler unit to do something (build a road, mines or irrigation, for example), and you have at least one other unit that still hasn't been moved (blinking), you can go back to the settler unit, click on it to start it blinking again (click on its icon in the box that comes up when you click on the unit), and then press R, M, or I to start the settler working again. Then you go back and click on the settler again and hit R, M or I while it's blinking, and you keep doing that until the improvement is built (you can tell it's done when, when you click the unit, the icon in the box no longer has a letter on top of it). This works best when you have the "end of turn" feature on, and of course you shouldn't move other units until you're done with the settler. If you do this right, you can get your settlers to build anything you want in just one turn (normaly it takes 2 to 12 turns)!!

-- Hex codes: --

		\$30,000/debt	All Tech	Next Tech
Roman	/ Russian	23a	5f2	24a
Zulu	/ Babylonian	23c	5fc	24c
French	/ German	23e	606	24e
Aztec	/ Egyptian	240	610	250
American	/ Chinese	242	61a	252
Greek	/ English	244	624	254
Indian	/ Mongol	246	62e	256

**** \$30,000: ****

- 1) type debug civil(x).sve (x= the saved game you wana edit) youll get a hyphen for a prompt...
- 2) type e ### ff 75
- 3) type w
- 4) type q

**** All tech: ****

- 1) same
- 2) type e ### ff ff ff ff ff ff ff ff (10 sets)
- 3) type w
- 4) type q

-- Next Tech: --

- 1) same
- 2) type e ### 75 75
- 3) type w
- 4) type q

REMEMBER: the ### will only work if you use the one under the column its in.. by the way, if you want it to work well, also make sure that in the save game you're hexing, the one you hex for is you...unless you're just up for a challenge... :)

negative cash flow of 30000 (only good on other civ's or someone else's 'puter)

- 1) same
- 2) type e ### ff 85 (### is same as in the get 30000 one)
- 3) type w
- 4) type q

CLOUDS OF XEEN

Typ bij de teleport spiegels:

lord xeen		Naar lord Xeen
bogus	" " "	
count du money		Naar draken hol
showtime		Spel beëindigen
shangri-la		Geheime stad
i lost it	Magisch zwaard	

CLOWN-O-MANIA

Tijdens het spel, druk op 'HELP' voor meer sprongen en schoten.

COLONIZATION

Voor het krijgen van een ongelimiteerde voorraad expert boeren:

Plaats een kolonist buiten je kolonie bij je fort of waar dan ook. Ga naar het select profession menu, klik met de rechter muisknop op Farmer, klik op de linker muisknop om het venster te sluiten en klik met de linker muisknop op distiller.

Nu als alles volgens plan gegaan is, heb je een expert farmer in je kolonie werken als distiller.

COMMANCHE: MAXIMUM OVERKILL

Wanneer je in het keuzemenu bent (druk Esc voor elke plek en je bent er) hou ingedrukt backspace en typ **KYLE**. Een nieuw pull-down menu zal verschijnen geheten "Cheats". Ga daar naartoe tijdens een missie en je kan je helikopter repareren en herbewapenen, maar je kan alleen herbewapenen tot het aantal wapens waarmee je begonnen bent in de missie.

COMMANDER KEEN / KEEN DREAMS

Deze speciale uitgebrachte versie van Commander Keen is nog een goed voorbeeld van grote speelbaarheid. Waarom deze serie nooit is voortgezet weten we helaas niet.

Tijdens het spelen, druk op F10 of en op elk van de volgende:

[W] Warp

[I] Voorwerpen

[S] Slo-Mo

[G] God Mode

[J] Springen!!!! Jump cheat

Dit is precies als de Keen 4-6 cheats maar vereist geen commandoparameters.

En er is ook een geheim level als je naar 8 warped en een hoop anderen.

COMMANDER KEEN / EPISODE 1-3

Commander Keen is een van de beste arcade series die Apogee ooit heeft uitgebracht. De eerste drie spellen, niet echt waanzinnig imponerend, startten de gekte. Je kan Keen besturen, een jochie met fantasie, door een wereld van vreemde monsters. De beste van de reeks zijn Keen 4-6.

free items	C-T-SPACEBAR
god mode	G-O-D
end level	SHIFT-TAB

Wanneer je in God mode bent gebruik de **pogostick** en houd de CTRL toets ingedrukt om de jump mode te gebruiken.

Als je bij de command line parameter 'NOWAIT' intikt dan zijn er F10-toets combinaties beschikbaar in Keen #3-6.

COMMANDER KEEN / EPISODE 4-6

Commander Keen is bij uitstek één van de beste best Apogee actie spellen in zijn tijd wel te verstaan, en de beste spellen van de serie zijn spellen 4-6. Rennen, springen, schieten, pogostick, het staat allemaal garant voor veel plezier bij het spelen van Commander Keen.

keen, keys..... T-A-B

-of-

Enter debug mode: A-2-Enter

F10-J = Spring Cheat

F10-G = God Mode

F10-W = Warp

F10-E = Einde level

F10-N = Clipping off

F10-I = Voorwerpen

F10-B = Veranderen kleur van de randen v/h beeldscherm

F10-C = Huidige hoeveelheid # van objecten

F10-D = Opnemen demo

F10-M = Geheugen gebruik

F10-S = Slo-Mo

F10-T = Sprite Test

F10-V = Extra VBL's (wat is een VBL?)

F10-F9 = Boss Mode. Hmmm.

CONTINENTAL CIRCUS

Wanneer het eerste rode licht komt, duw de joystick voorwaarts. Wanneer het tweede rode licht komt, laat de joystick los. Wanneer het groene licht komt, duw de joystick voorwaarts. Hoe sneller je dit doet, hoe beter je accelereert.

COOL CROC TWINS

Level 1:	AAAA
Level 2:	BLOY
Level 4:	ZARP
Level 6:	MILP
Level 7:	CREG
Level 9:	SMAT
Level 11:	PLIM
Level 12:	TRUB
Level 14:	DRIT
Level 16:	HISP
Level 17:	FROS
Level 19:	QUOL

CORRIDOR 7 / CD-ROM VERSIE

LAYOUT OF FLOORS IN CD-ROM VERSION

- Levels 1-30: Delta Base (normal) floors
- Levels 31-40: 'Alien World' floors
- Levels 41-46: Bonus Levels
- Levels 47-50: Empty / Unused
- Levels 51-58: Special network floors (more weapons, no aliens, large open areas)
- Levels 59-60: Empty / Unused

All of the 'empty' floors appear on the automap as simply large letters spelling: "Level Empty!" or "Level Not Defined..." or "Level not AVAILABLE!" That last one seems to `_scream_` it at you <g>. You can move around in these levels, but they won't do anything for you. Listen to the music if you want, or fire off all your weapons for the heck of it. That's about all there is to do there.

THE BIG CHEAT CODE

Out of ammo? Sick of blasting frantically at those annoying 'grunts' with your Taser? Press the **W, A, X** keys simultaneously (like Wolf3D's MLI cheat) and you receive:

- All weapons
- 200 rounds & 100 alien charges
- Full health
- 25 proximity mines
- Floor plan (the complete map)
- Both Keys

CORRIDOR 7 CD-ROM DEBUG MODE & COMMANDS

You enter CORR7CD's debug mode the same way you did on the regular version. In case you don't know about that, at the DOS prompt (with the CD in the drive), type:

corr7 level1diagnostic

I made a batch file called C7.BAT that does this automatically; typing that huge command can get irritating,

and if you spell it wrong without DosKey loaded, it's a pain typing it all back in. Once the game starts, enter a new mission (or load an old one, or whatever), then press **TAB, LEFT SHIFT, CONTROL** all at once. A message reading "Special Keys Enabled" will be displayed. From there, you can use the following commands (combinations of holding down Backspace & the letter specified):

Bksp + W Warp to any level.

Bksp + R Shows the "you've been sitting around doing nothing for too long" skull graphic (you'll see what I mean).

Bksp + T Shows teleporter information. Lists coordinates of all teleporters and the coordinates they teleport you to.

Bksp + I Adds to your score, gives you 200 rounds and 100 alien charges (you can get more with additional keypresses if you picked up an ammo pack), and the next weapon.

Bksp + P Asks for a "Flic Name". Manually plays cinematic sequences???

Bksp + D Walk Debug mode. Constantly displays real-time player coordinates, and those coordinates' Map # (???) , Segs, Actor #, and 'A' (??? Maybe the animation frame?).

Bksp + F Detailed player / tile / actor information.

Bksp + G God mode (can't be hurt). Does NOT give you unlimited ammo.

Bksp + C Information on statics and actors.

Bksp + N Toggles clipping mode (no collision detection so you can walk through solid objects and walls).

Bksp + M Memory Information.

- / + keys Messes with the light shading dropoff. Not much of a difference even when you do change it; this seems pretty worthless.

HOW TO FIX SOUND PROBLEMS WITH A SOUND CARD

If you have a Sound Blaster (or compatible sound card) and all the sound effects come out as deafening buzzing and humming noises, you can FIX this problem. The manual says to start the game by typing:

corr7cd noems noxms

But that's not so good, because the program seriously slows down when it has to animate anything, especially those computer walls. I set up my computer to boot with 4 megs of EMS (expanded memory) and 613k of conventional memory, then I used this command to start Corridor 7:

corr7cd noxms

This ran the program, fixed the sound problem, and did NOT cause it to slow down! Try it if you're having problems with the sound effects.

OTHER PROBLEMS (ERRORS, ETC.)

The following things may happen while playing CORR7CD with debug mode engaged (okay, I don't know if it's because of debug mode or not, but here's what you can expect regardless):

If you try to quit to DOS by pressing F10 DURING A GAME, the program may dump you out with a distorted display and the message "Out of Memory!" Not to worry about, since what you wanted to do was leave the program anyway!

Sometimes, for no apparent reason at all, CORR7CD bombs with some kind of "search failed" message. Just start the game again and try to avoid doing whatever you did before to cause the problem (if the error occurred after some kind of definite action on your part).

COSMOS COSMIC ADVENTURE

Druk tegelijkertijd op **tab**, **F12**, **DEL** om de toetsen te activeren. Dan:

Druk **F10 W** Warp naar elk level

F10 G God mode

F10 M Geheugen status

vrije voorwerpen..... **C-0-F10** dit kan je altijd doen

CREATURE SHOCK

Voor deze cheat is weer een HEX editor nodig, het geinige is dan als je het goed hebt gedaan, dat je elk level wat je ook maar wilt spelen, je dat ook kan spelen zonder eerst eerdere gedeeltes uitgespeeld te hebben.

Er is een bestand genaamd: CREATURE.SET Dit bestand wordt op je harde schijf gezet als je voor de eerste keer creature shock installeert. Open dit bestand en verander de waarden van de eerste regel,:

```
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 a b c d e f
0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
1 0f 00 00 00 0f 00 00 00
```

verander dit in

```
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 a b c d e f
0 00 00 00 00 00 00 00 00 04 00 00 00 00 00 00
1 0f 00 00 00 0f 00 00 00
```

enzovoort.

CRYSTAL CAVES

Nog een goed spel van Apogee. Het idee in dit spel is om rond te rennen (niks nieuws) en kristallen te verzamelen.

god mode	Z-E-U-S	(Met god mode aan, 'G' zal de zwaartekracht instellen)
warp mode	N-E-X-T	
Increase ammo	X-T-R-A	

N.B.: Voor 'warp mode' en 'increase ammo' moet je de derde knop van de combinatie loslaten voordat je de andere knoppen loslaat.

VOORBEELD (warp mode):

Eerst, druk en houd ingedrukt: N E X T
Dan, laat los: X

En laat dan ook de andere drie toetsen los.

CYBERIA

A WALKTHROUGH

A. The Rig

The Rig is your first stop in Cyberia. You will find yourself in the Rig's docking bay. A door on the right leads to Gia and the Gunnery Chair. The door on the left leads to a lift, which connects to the hangar, where a Transfighter is ready.

1. **HELP WITH GIA:** When you meet Gia, she immediately tells you to turn around and disarm your weapon. To avoid being killed, press the left arrow key on your keyboard. If you hit any other key or you take too long to react, you will be killed by Gia.

2. **THE GUNNERY CHAIR:** This is your first big challenge in Cyberia. If you find that this section of the game is too difficult, you may restart the game and choose a lower arcade difficulty level. Pay attention to the six blue indicators on the control panel display. (bottom middle of screen) These display hull damage to the Rig which you are defending. If too much damage is sustained to the Rig hull, it will be destroyed. After successfully defending the Rig, Gia will congratulate you and offer a kiss. To accept her kiss, press the up arrow key or just wait. To decline, press the down arrow. Kissing Gia will cause Santos to become jealous and you will be rendered unconscious by a guard. There is no way to avoid this if you kiss Gia.

3. **THE ELEVATOR:** The elevator takes you from the upper dock to the hangar. To operate the elevator, walk to the buttons in the corner of the room. Your view will switch to a Visor View. Use the arrow keys to move your hand over the Hangar button and press the spacebar to select it. The view will switch back to normal and you can walk into the elevator and ride up to the hangar.

4. **GUARDS:** If you don't kiss Gia, you shouldn't have too much trouble with any of the guards in the Rig, as long as you follow their directions. If you did kiss Gia, Santos is enraged and will order you killed. After escaping from Santos, you will find your self in a warehouse.

Be sure to get the power pack for Santos' weapon before you go on. In one of the rooms in the warehouse, you will find a ladder. After climbing the ladder and walking down a ramp, there is a door to the right which leads to the hangar. Once inside, you must quickly lock the door behind you or a guard will open the door and shoot you in the back. With the door locked, turn so you are facing the crates by the door and walk towards it. The view will change, showing you looking out from behind the crates. A guard is right down the hall from you. As the guard begins to walk towards your position the view changes back to a normal walking view. To fire your weapon, push the right arrow key to raise your weapon and press the space bar to fire. To be successful, you must wait until the guard is raising his weapon before you fire. If you shoot too early, you will miss and he'll kill you.

5. **THE BOMB PUZZLE:** There are three ways of disarming the bomb depending on the puzzle difficulty level you have selected. The directions are as follows:

LEVEL 1: First do an MRI test on the bomb by pressing F2. There are seven switches in one row, of which only one switch is active, a vibration sensor and an on/off switch. First toggle the vibration sensor switch, then toggle the other active switch. Do not touch the on/off switch.

LEVEL 2: First do an MRI test on the bomb by pressing F2. There are seven switches in one row, a vibration sensor switch and an on/off switch. First toggle the vibration sensor switch, then toggle the fourth switch from the left, and then the second switch from the left.

LEVEL 3: First do an MRI test on the bomb by pressing F2. There are seven switches in one row, a vibration sensor switch and an on/off switch. First toggle the vibration sensor switch, then toggle the fourth switch from the left, and then the second switch from the left. Now toggle the first switch on the right, (not the on/off switch) then toggle the second switch from the right, and then the third switch from the right.

B. Transfighter Flying Sequences

1. OPEN OCEAN: This is the first Transfighter sequence. Your goal is to destroy a large enemy ship by exploding it's fuel tank. Your target will be designated by a blue target box. If you do not successfully destroy this ship, your ship will be destroyed.

2. MILITARY ISLANDS: You must pass over a heavily guarded enemy munitions dump on your way to destroy an important enemy submarine. Destroy as many munitions buildings as possible along the way and watch out for cruise missiles as you near the sub. Take careful aim at the blue target box when you reach the sub. You must destroy it or die.

3. NORWAY: This is the third Transfighter mission. Be alert for the numerous tanks in the area as well as air defenses. A large hovercraft will rise from behind the canyon walls midway through the mission. It must be destroyed quickly or you will be toast.

4. ARCHANGEL MILITARY PORT: This is the fourth Transfighter mission. Your goal here is to fly through the military port in order to reach a freight tunnel through the mountains. Keep alert for numerous air and ground defenses in the area. You will soon learn that the entrance to the tunnel is shielded and you must disable the shield generator. As you make your pass to make your attack, a large gun is readied against you from behind the generator building. You must destroy the generator building or you will be shot down by the gun.

5. FREIGHT TUNNEL: This is the fifth Transfighter mission. Your goal here is to make it through the tunnel in one piece. Do not fire upon the fuel trucks which are designated by blue target boxes. If you do, you will destroy the truck, the tunnel, and everything inside...including yourself.

6. ZUBROVSKA: This is the sixth Transfighter mission in which you must reach a refueling center. The trick to this mission is to be very accurate with your shots in the beginning of the mission, using as little weapon energy as possible, so you can have it available when things get hectic. Try firing individual shots instead of holding the trigger down. The hardest part of this mission comes near the end, when three fast enemy planes attack with missiles. Pay close attention where each of these planes appears on the screen, then go back and try to anticipate the arrival of each; readying your controller a moment before each one appears. Once you pass this point, be sure not to shoot the helicopter which passes as your Transfighter lands, or the resulting explosion will destroy you.

7. ICE CANYONS: The seventh Transfighter mission is a very difficult mission. The most difficult aspect of the mission is to save enough shield and weapon power to defeat the huge enemy attack plane at the end of the mission. To do this you should try to shoot each enemy aircraft as soon as it is targeted with just one shot. After you make a sharp turn over the water, after battling two enemy helicopters, two targets will appear on the right side, one shortly after the other. You must destroy these ships quickly or suffer major damage to your fighter.

8. SPACE SEQUENCE: This difficult sequence requires perseverance and the memorization of target locations. Try to anticipate the arrival of each enemy target, readying your cross-hairs at the proper location moments before the target actually comes into range. Being merged with the Cyberia weapon, you will have an unlimited supply of weapon energy...fire away!

- A SUMMARY OF ARCADE DIFFICULTY LEVELS -

The Arcade difficulty level you set when first starting Cyberia adjusts the accuracy required for making hits on enemy units. The easy setting displays large target boxes, making enemy ships much easier to hit.

Target boxes reduce in size as difficulty level increases.

While playing the Transfighter sequences there are three small indicators near the top of your screen. The scale on the top right is your Shield levels. Each hit to your ship depletes your shield levels. When the shields are at very low level, hits from enemy weapons will cause damage to your ship. Shield energy recharges when the system is not being fired upon.

The scale at the top left represents weapons energy levels. As energy is depleted, weapon effectiveness is reduced, until, at very low levels, firing becomes intermittent. Weapons energy recharges while weapons are not in use.

Beneath the weapons energy is a scale representing actual hull damage. When this level drops to zero, the hull of your ship has been breached, and your Transfighter will explode. This scale will not recharge because damage will not be repaired during flight. All scales will return to full during the next Transfighter sequence.

C. Cyberia Complex

1. GAINING ENTRANCE: The main entrance is to the north and is guarded. To get there, walk north from your landed Transfighter, always staying as far to the left as possible. The other entrance is actually a ventilation shaft, and can be found east of the main entrance, by walking from the Transfighter and staying to the right.

2. VISOR PUZZLES: Your visor aids you in solving many of the puzzles in Cyberia. During each visor puzzle, the F1 key activates the Infra Red Scan (IR), the F2 key activates the Magnetic Resonance Scan (MRI), and the F3 key activates the Bio-Mass scan. The right side of your visor has a small gauge, represented by four colored blocks, indicating your energy level.

The solution to the Visor Puzzles will differ depending upon the puzzle level that you selected at the beginning of Cyberia.

LEVEL 1 VISOR PUZZLE SOLUTIONS

PERIMETER LOCK OF THE COMPLEX: To open the perimeter lock on the entrance to the complex, toggle the first switch on the left, then the third switch then the second switch.

THE SECURITY DOOR: First use an infra red scan on the keypad. This will display a reading of heat from the previous person to access the door. The keys are cooling off in the order in which they were touched, allowing you to read the combination, which is 2571. After punching in the code, press the enter key on the keypad to open the door.

THE ELEVATOR PUZZLE: To close the elevator doors to protect you from the blast grenade you will need the combination which can be obtained on the H. Suzuki computer terminal. If you do not have the combination, you must return to that computer terminal to retrieve it. Once at the Suzuki terminal you will find dossiers for the people who work in the complex. The last record is for a new employee who has been given a temporary access code. Make note of this code and return to the elevator. You must enter the code quickly to avoid being killed by the grenade. By pressing the buttons repeatedly, you may cycle through the various shapes to enter the code.

THE PUMP PUZZLE: The doors which lead to the Cyberia Weapon are out of service and must be operated manually. To open the doors you must line up the four valves along the center line. Each valve has a pressure switch, which, when pushed, raises the level of the valve. To line up the valves you must press the switches to raise each valve in such a way that the valves will line up. When the valves line up they will lock in place and the door will open.

LEVEL 2 VISOR PUZZLE SOLUTIONS

PERIMETER LOCK OF THE COMPLEX: To open the perimeter lock on the entrance to the complex, toggle the first switch on the left, then the sixth switch and then the third switch.

THE SECURITY DOOR: First use an infra red scan on the keypad. You will see the keys cooling off from a previous entry. The code is 2571. Punch in the code and press the enter key.

THE ELEVATOR PUZZLE: To close the elevator doors to protect you from the blast grenade, you will need the combination, which can be obtained on the H. Suzuki computer terminal. If you do not have the combination, you must return to that computer terminal to retrieve it. Once at the Suzuki terminal you will find dossiers for the people who work in the complex. The last record is for a new employee who has been given a temporary access code. Make note of this code and return to the elevator. You must enter the code quickly to avoid being killed by the grenade. By pressing the buttons repeatedly, you will be able to cycle through the various shapes to enter the correct code.

THE PUMP PUZZLE: The doors to the Cyberia Weapon are out of service and must be operated manually. You must line up the four valves along the center line. Each valve has a pressure switch, which, when pushed raises the level of the valve. You must press each switch in such a way as to line up each valve along the center line.

LEVEL 3 VISOR PUZZLE SOLUTIONS

PERIMETER LOCK: To open the perimeter lock on the entrance to the complex, toggle the first switch on the left, then the sixth switch, and then the third switch.

THE SECURITY DOOR: First use an infra red scan on the keypad. The code is 2571.

THE ELEVATOR PUZZLE: You must have a code to close the elevator doors to prevent being killed by the blast grenade. The code is at the H. Suzuki computer terminal. You will find dossiers for the people who work in the complex. A temporary access code has been given to a new employee who is the last record in the terminal. Obtain the code and return to the elevator. Enter the code quickly to avoid being killed by the grenade. To enter the code correctly, you must repeatedly press the buttons to cycle through the available choices.

THE PUMP PUZZLE: You must align the pressure valves along the center valve to open the doors to the Cyberia Weapon. Press the pressure switches in such a way as to align the valves on the center line and they will lock into place and open the doors.

3. COMPUTER TERMINALS: While using any of the terminals located in the complex, your arrow keys move between the different selections and the spacebar selects. The information you can access through the terminals will often provide game hints, so you should always check each room for any active computers. To use a terminal, simply move next to it, and if that computer is active it will come on-line with an audible tone.

4. COMPUTER PASSWORD: Only one computer terminal in the complex requires a password. The hint to obtain the password was given on one of the Video Mail's earlier in the game. The hint tells you to go to the berthing area and look for a picture on the wall. Upon entering these rooms, you find a large portrait of Albert Einstein. This is your clue. The password is Einstein.

5. *GUARDS AND GUNFIGHTING*

*OUTSIDE THE CYBERIA COMPLEX: When you reach the main entrance of the complex, you will find a guard outside who begins shooting at you. If you get shot immediately, you have not followed the correct path to the complex. Be sure to stay as far to the right as possible as you walk from the Transfighter to the complex. The correct path will lead to a shed you can hide behind. Correct timing is the key to killing the guard. Try to time your move in between his shots, then lean out with the right arrow key and shoot with the spacebar.

*FOUR GUARDS AND A DINING ROOM: The dining room contains four guards. If you try to sneak past this room, one of the guards will open the door and shoot you. You must enter the room to deal with the guards. When you enter the room, shoot the two guards on the left, then duck behind the crate to your right. The two guards left will duck behind the tables and continue to fire at you. Perfect timing is the key to killing these two guards. To fire from this position you must raise up with the up arrow, then turn to aim and shoot. You may use the down arrow to duck behind the crate at any time during this sequence.

*GUARD BEHIND GLASS WALL: You will find yourself in a storeroom on the lower level of the complex with a guard behind a glass wall. If he sees you he will activate a Halon System and flood the room with poisonous gas. You must sneak past this guard. Watch his cycling movements from the computer terminal to his notes. Sneak past him when he turns away from the window. Once past him, take the door out into the corridor. The first door on the left is the room he is working in. Enter the room and kill him.

*TWO GUARDS IN THE CORRIDOR: The doors blocking the corridor which leads away from the Halon Room are guarded by two men on the other side. To pass them, you must roll to the left just as the door opens. To do this, just press the left arrow key, and Zak will somersault to the left, taking cover. From this position you can lean out to aim and fire by pressing the right arrow key.

*THE CONFERENCE ROOM: As you enter the conference room, you will find two men engaged in conversation about the Cyberia Project. If you try to enter the room you will be shot by the man who is standing. Wait until the conversation is finished and the standing man has left the room before you attempt anything. After he is gone, walk towards the crates to your left, to hide behind them. From this position you can lean out to fire upon the remaining guard.

6. THE RED CARD: To pass through the door into the cryo-lab you will need the red security pass key. The key is located in the infirmary, located on the lower level of the complex, locked in a patient's room that has been quarantined. Along the right wall of the room you can see the red key card lying on a table. On the wall are vents which are currently closed. Access the computer terminal in the room to open these vents. Once the vents are open, you must go back to retrieve the card. Leave this room and take the first door to the left through the storeroom to the door leading to the red corridor where the lift is located. After entering, immediately turn to the left, and walk to the steel grating blocks your path. Zak will push on the grating and it will fall, opening up a new passageway. At the end of this passage you will find the two vents you opened, and can reach through to get the card.

7. THE MUTAGEN SEQUENCE: On your way through the complex you discover that an experimental virus has infected certain areas, and although a vaccine has been created, it too has become infected. Five of the eight vaccines have already been used, leaving three that you can use. To inoculate yourself against the virus you must first go through the culture to destroy the infection. If you are playing with Arcade Difficulty level set to 'EASY', you must destroy at least 50% of the virus. On 'Medium' difficulty you must kill at least 72% and on the 'Hard' level you must kill at least 80%. If you are successful, you are informed that the culture is safe to use, otherwise the culture is still contaminated and you must try another. After you are successful, note the number of the vaccine, (either 6, 7 or 8) and use that culture in inoculation chamber. Note that you have very little time in the chamber before the virus will kill you, so you must enter the vaccine number in the computer and move into the inoculation booth quickly.

8. THE CHARLIE SEQUENCE: After you have inoculated yourself against the virus, you learn that some of the virus has mutated into larger creatures called Nanites and are infesting a portion of the complex. Since the infested areas contain the only passage to the Cyberia Weapon, you must clear this area before proceeding. The only method to kill the creatures is to fly a remote unit, named Charlie, into the infested area. You must kill EVERY Nanite before you can proceed past this point. Note that the ENTER key on your keyboard fires a shock wave device, which will kill all the Nanites in the immediate area. An alarm in the bottom right of your screen will alert you if any Nanites get past you. If this alarm goes off, hit the enter key immediately to stop the Nanite from escaping. The Charlie unit has a limited amount of energy available for its weapons systems. The shock wave device uses much more energy than your regular weapons systems, and so should only be used in emergencies.

CYBERNOID

Wanneer je de titelpagina bekijkt typ 'RAISTLIN', druk op de spatiebalk voor een oneindig aantal schepen. Druk dan 'N' om door te gaan naar een volgend level.

Of probeer je toetsen te definiëren als 'Y X E S' (in die volgorde) voor een oneindig aantal schepen.

CYBERNOID 2

Op de titel pagina, typ 'NECRONOMICON' voor oneindig leven. Pauzeer het spel en druk 'N' om door te gaan naar het volgende level, of 'L' voor het huidige level.

DARK AGES

Cheat mode: F10 en Backspace

Druk = voor automatisch vuren.

DARK FORCES

CHEAT CODES:

LAPOSTAL full weapons, objects, and revive

LASKIP skips demo and cuts to the end

LACDS switch: full map w/enemies and back

LAREDLITE causes objects to become transparent, a time freeze effect that causes enemies to be unaware of your presence, though you can kill them. However, they will not die until you press the code again. Perhaps this is a Force technique?)

THE SECRETS!

Q: How do I get the thermal detonators to open a cracked wall?

A: There are two ways:

(1) This is the easiest, but it is at the end, so you don't get to really enjoy blowing up the Imperials. First, go to the cargo elevator that takes you to your ship. Around the corner, there is a dead end with two power packs and an enemy. Kill and collect, then face the dead end. Turn left and press the nudge (space) key on the wall. There is a "mystery movie" secret, a turn wall that pushes you into a secret room. In the room, there are several thermal detonators, one of three weapons that bust walls. This is the only one you can use without cheating.

(2) This is the slightly harder way. Once inside the red key room (the room you got to using the red key), press the yellow switch that opens up a new part in the level, leading you to the plans. But once inside the newly opened part with the cargo elevator, turn around and you will see another switch on a column. Flip it, and return to the red key room. Go to the part with the button (now green) and look over across the chasm. Eureka! A small closet with thermal detonators! Jump over and get them!

WALL SECRETS

I'm sure all of you have found the cracked wall on the inner atrium. If not, look around! There really isn't any way of directing you to it.

If you go to the east balcony (accessible from the cargo elevator or from jumping from the west balcony), you must go to the columns and turn, facing the northern edge. If you look closely, you will see an open cave-like ledge. Align yourself, run, and jump. Once on the ledge, you will notice a narrow catwalk. Jump across or walk over onto it, and there will be two secrets on that catwalk, one containing the Imperial Repeater Rifle! Be sure to fire the secondary weapon button, giving you three bursts at once in a triangle formation!

But the west balcony secret is the best, giving you lots of weapons.

Get on the west balcony. There are two ways to do this.

- (1) Jump across from the east balcony.
- (2) Jump through the left window in the red key room.

This is important- go only through the left window. The following sequence was a designer's mistake and the small enough gap is on only the left window. Also, once in, you cannot go back inside.

Go up to the window, hold down the crouch key, keep it held down, jump and run forward. Try until you get it! It won't be done on the first try, most likely, but don't give up!

Anyway, once on the west balcony, walk up to the top lefthand corner. Over the chasm, you will see a secret wall, so toss a detonator at it! Jump in it, next. Once inside, you will notice a room with a small dead-end hall and a black door. Going to the dead end, press space to open a secret panel and flip the switch. It will open the door. In the door, flip the switch and it will lower the wall. There is an Imperial armoury, so watch out for Gamorrean guards, Ree Yees, Imperial Interrigation Droids and Jedi Training remotes.

P.S.- In the Emperor's shrine, the red "x" button is the general alarm, deadliest on easy level, and still tough on medium, with Imperial Probe Droids!

Here's another, not really a secret but more of a no-no. On the platform with your ship, there is a little alcove with a structure in the center. On one side of the structure is a white mesh screen, asseccible by pressing space. It appears to be an elevator shaft. If you jump into it, be warned that it is the same shaft you jump into at the beginning!

MISCELLANEOUS

Holding down either the enter key or the fire secondary weapons key longer while using the thermal detonator makes you throw it farther. Perfect for knocking down those pesky ledge snipers!

The fire secondary weapon key is useful, so be sure to see what it does on all the weapons. Aww, I might as well say it here.

fist nothing special

blaster pistol nothing either

blaster rifle is it me, or does it fire slightly faster?

thermal detonator "bowling ball" and delayed fuse attack. Rolls it quietly over the floor and then explodes after a few seconds

repeater rifle fires a triple triangle shot

fusion cutter fires all barrels

claymore mines sets a proximity explosive, great for when you are running away!

mortar launcher nothing special

concussion rifle nothing that I've noticed

assault cannon fires a missile

DARKSUN II

Start Darksun II op met een of meer van de volgende parameters:

- a zonder intro.
- k911 activeert de cheatcodes.
- m zonder muziek.
- p je hebt nu alle mogelijke psyonics.
- s je hebt nu alle mogelijke spreuken.

De genoemde parameter **-k911** geeft je de volgende cheatcodes:

- Alt-F2** deze combinatie maakt van je groep de God-groep.
- Alt-F4** met deze combinatie onthouden de tovenaars alle spreuken.
- m** hiermee worden alle spreuken onthouden.
- t** dit verhoogt het niveau 1 personage tijdens zijn beurt in het gevecht.
- T** dit zal het niveau van je groep met 1 vermeerderen.

DATA STORM

Na het laden, wacht op de high score scherm om te verschijnen. druk F10 om een boodschap te zien.

DAY OF THE TENTACLE

Het meest fantastische grafisch adventure, vooral de CD-ROM versie is een absolute giller!!!!.

Het intro is gewoon een tekenfilm, in feite is het spel een interactieve tekenfilm.

Na het lange lollige intro te hebben gezien, ben je aangekomen bij het huis van dokter Fred.

Je bent in de hal, je kijkt om je heen, ben je nou dronken??? of is het huis zo scheef!?!.

Je pakt het foldertje dat in het rek zit en de dime, die in de telefoon zit, ga dan ook het kantoortje binnen en pak het Zwitsers bankboekje Swiss bankbook en de Booboo-B-Gone en open het portret.

Als je weer in de hal bent, pak dan ook het Help Wanted bordje en ga dan naar de grootvadersklok.

Deze klok vormt de toegang naar het geheime laboratorium van de gekke dokter Fred.

Zodra je de klok heb geopend, lig je waarschijnlijk ook meteen weer dubbel, want die stomme Bernard stoot meteen zn kop tegen de klok!. Dan na dit lollige stukje ben je aangeland in het laboratorium van de gekke Fred, en sta je voor de Chron-a-John. Ga dan helemaal naar rechts, aan de rechterkant van de hamstergenerator hangt een papier aan het bulletinboard. Pak dit papier en maak het plan kloppend.

Nadat je de plannen aan Fred hebt gegeven, krijg je de controle over Hoagie, een nieuw karakter om te besturen, tot nu toe ben je met Bernard aan de rol geweest. Je kan heel gemakkelijk voorwerpen onderling uitwisselen door gewoon op het hoofd te klikken aan wie je een bepaald item wilt geven.

Ondertussen is iedereen via de Chron-a-John getransporteerd, behalve Bernard, die blijft in de huidige tijd. Hoagie komt terecht in het verleden en Laverne komt in de toekomst terecht.

Als Hoagie zijnde moet je eerst de herberg in, ga dan door de dubbele deur rechts van de ingang, dit is de hoofdhal. Loop nu door de klapdeur, je bent nu in de keuken, je pakt de olie en de spaghetti en ga door de deur rechts. Pak de emmer en de borstel, die in het kastje staan. Nu terug in de keuken, vul de emmer met water. Verlaat de keuken, gebruik de open haard om op het dak te komen. Wurm jezelf door het eerste raam. We willen nu de muis pakken. Om de muis te bemachtigen, ga je op het bed zitten. Als het goed is heb je nou het piepende matras ontdekt, zo niet ga dan op het andere bed zitten. Als je het matras dan gebruikt met het andere bed, dan wordt het lachen!. Er lijkt alsof er niets gebeurt is, maar als je naar het rechtsboven gaat, komt de kat naar je toe en kan je de muis pakken. Pak ook nog even de emmer met de rode verf mee. Ga door de valdeur, we zijn nu op de tweede verdieping van de herberg.

Ga over naar Bernard en geef dan het tekstboek aan Hoagie, door hem door de Chron-aJohn te spoelen.

Als je weer naar Hoagie bent overgeschakeld, wil je eigenlijk dat paard in slaap laten vallen, zodat je zn gebit kan jatten. Hoe gaan we dat aanpakken? Je gaat gewoon een verhaaltje voorlezen aan het paard, uit het tekstboek dat je net van Bernard hebt gekregen. Als het paard in slaap is gevallen, pak je zn gebit en loop je de trap af. Open de eerste deur die je tegenkomt en pak de fles met wijn. Nu ben je in de kamer van Ben(jamin Franklin), we gaan gewoon naar de volgende deur, dit is de kamer van Betsy. We gaan weer verder en gaan naar de derde deur, zoals je al wel gelezen hebt, slaapt George hier in deze kamer. Schop het bed van George in de war en trek aan het touw om het kamermeisje te laten komen. Buiten de kamer staat het karretje van het kamermeisje, pak de zeep van dat karretje en doe de zeep in de emmer met water. We gaan weer een trap naar beneden. Open grootvaders klok en ga het geheime laboratorium van Red Edison binnen. Geef hem het patent van de superbatterij en de olie. Geef via Bernard het hulp bordje aan Hoagie. Het hulp bordje geef je dan aan Red Edison, zodat je de laboratorium jas kunt pakken.

Pak dus de laboratorium jas, ga naar de hoofdhal en geef de wijn aan Thomas Jefferson. Zorg dat je via Bernard het foldertje aan Hoagie geeft. Als je dit foldertje hebt, doe het dan in de ideeënbus. Ga naar de buitenhuisjes, verf de kumquatboom rood en praat dan met George. Zeg hem dat de tijden dat hij nog bomen kon kappen, ver achter hem liggen en dat hij vooral geen kersebomen meer kan kappen. Zo trots als hij is, pakt hij zijn zakbijltje en gaat hij de kerseboom even omhakken.

We hebben nu Laverne bevrijd uit de boom, maar we hoeven nog niet verder met Laverne, we gaan gewoon verder met Hoagie. Nu gaan we even de koets wassen, die voor de herberg staat, zodat er slecht

weer komt! Je wast de koets door er de borstel overheen te halen! Als je de koets gepoetst hebt, ga je naar de kamer van Ben en daar geef je de laboratorium jas aan Ben. Op het veld aangekomen, laat je de vlieger los. Wanneer Ben vragen gaat lopen stellen, geef je als antwoord dat je er nog over na wilt denken.

En je gaat naar het laboratorium van Red Edison, daar pak je de linkshandige hamer die links van hem hangt. Ga dan naar het paard toe en open de deur aan de linkerkant. Verwissel de rechtshandige hamer met de linkshandige en geniet van het stukje dat je dan voorgeschoteld krijgt!. Geef de rode verf aan Bernard en schakel naar hem over. Ga naar de lobby en ga dan door de dubbele deuren, in de partykamer. Maak het rooster open naast de open haard, loop naar rechts en manoeuvreer de klapperende tanden in het rooster. Pak de tanden op en geef ze aan Hoagie. Ga door de klapdeur naar de keuken, pak de vork op de tafel, de cafeïnevrije koffie en de echte koffie. Ga nu naar de rechterdeur en ga de wasruimte binnen. Open het kastje en pak de trechter. We gaan weer naar het dak toe via de open haard. Pak dan de zwengel en ga door het tweede raam naar binnen. Verlaat de kamer door de deur aan de rechterkant en maak de valdeur open, ga naar beneden, je hebt nu een deur aan je linkerhand en een aan je rechterhand. Ga door de linkerdeur en geef Edna een duw. De deur rechts van je geeft toegang tot de kamer van maffe Ed, hier kan je ook even een spelletje Maniac Mansion spelen. Pak de hamster die daar in de kamer ligt, en ga weer de kamer uit. Pak de trap naar beneden.

Ga door de eerste deur, duw de speaker om, en zet de stereo aan. Pak de videoband, druk weer op de knop van de stereo en ga weer weg. Doe de hamster in de ijsmachine. Schakel weer over naar Hoagie, ga naar de voordeur van de herberg en pak de brief uit de brievenbus. Geef de brief aan Bernard en ga weer verder met hem, ga naar de tweede deur en maak die open. De arme stakker die in de kamer zit kan wel een opkikker gebruiken, dus geef de brief aan hem. Pak het pistool met het vlaggetje en de verdwijn-inkt en kijk naar de tv. Ga de kamer uit, ga door de derde deur een kamer in. Nadat je naar binnen bent gegaan doe je de deur dicht en pak je de sleutels; ga dan weer weg. Ga naar beneden via de trap en pak de nepkots wat op de grond is gevallen, het zat eerst aan het plafond vast. Maak de linker deur open en ga naar buiten. Verf Ted rood en ga naar de parkeerplaats. Geef de sleutels aan de man met de bivakmuts, je krijgt zo de beschikking over een koevoet. Ga het huis weer binnen en gebruik de koevoet om de dime met kauwgom van de vloer te krijgen. Kauw op de kauwgom (bah!!!!), ga naar het geheime laboratorium van Fred en geef hem wat cafeïne-vrije koffie. Trek aan de hendel en ga naar de kamer van Edna en gebruik de videoband in de videorecorder. Kijk op de monitor, druk op de rode recordknop als Fred net de kluis heeft dichtgedaan, LET OP de EP/SP schakelaar moet op SP staan!. Spoel de band weer terug, druk de EP/SP schakelaar op EP en kijk naar de opname. Ga weer weg bij de monitor door op het scherm te klikken. Verlaat de kamer van Edna en ga naar maffe Ed. Doe wat van die verdwijnende inkt op zn postzegels, even lachen want hij gaat uit zijn dak. Pak het boek en de postzegel en geef het postzegelboek weer terug. Ga de trap weer af en ga de derde kamer in, de kamer met het hartvormige bed waar een ventje in ligt te maffen, doe de twee dimes in het kleine zilveren doosje in de rechterhoek van de kamer. Pak de sweater, ga weer weg, ga naar de snoepmachine en gebruik de koevoet om de kwartjes eruit te krijgen, pak de kwartjes op. Ga daarna naar het kantoor en maak de kluis open. Pak het contract en ga naar de wasruimte.

Gooi de sweater in de droger en gooi de kwartjes erin, neem de open haard om op het dak te komen en ga door het tweede raam naar binnen. Maak Fred los en pak het touw dat buiten ligt, gebruik het touw met de katrol, ga weer door de schoorsteen naar beneden en naar buiten en gebruik het touw om rode Ted aan het touw vast te maken. Ga weer het dak op en trek aan het touw, ga weer naar het dak en ga de kamer binnen. Verwissel Fred met Ted, gebruik het touw met dokter Fred. Ga naar het dak, trek aan het touw en lach je een breuk!!!!. Gebruik de trechter met Fred, giet de echte koffie door de trechter en het is weer lachen geblazen. Geef het contract aan hem. Geef nu de volgende antwoorden: 4, 4. Doe de postzegel op het contract en geef het aan Hoagie. Hoagie gooit het in de postbus en TATATATA!!, de pony-express gaat er als de brandweer vandoor met de brief. Schakel weer over naar Bernard, ga naar de telefoon en bestel de diamant. Nou kunnen we de tanden van George Washington even jatten!. Ga met Bernard naar de partykamer en verwissel de pistool-met-vlag met de sigarenaansteker. Praat met het feestbeest (de dikke man) en vraag hem om een sigaar. Geef nu de sigaar en de aansteker aan Hoagie en geef de sigaar aan George en steek de sigaar aan, weer even lachen!!!!. Geef hem dan de klapperende tanden. Pak de deken en ga naar het dak (niet via de schoorsteen!). Prop de schoorsteen vol met de deken en ga naar de hoofdhal en pak de vergulde ganzeveer.

Nu is het tijd om naar Red Edison te gaan, die met het geheime laboratorium, met Hoagie natuurlijk!!!.

Schakel weer over naar Laverne, praat met de tentakel-wachter en vertel hem dat je je ziek voelt. Als je dan in de kamer van de dokter bent pak je de kaart van de tentakel. Ga dan uit de kamer en ga door de grote deur in de muur. Ga nu naar het kennel. Praat weer met de wachter en vertel hem dat je naar het toilet moet. Geef dan de kaart van de tentakel aan Hoagie, en schakel weer over naar Bernard. Geef nu de volgende dingen aan Laverne: nepkots, zwengel, vork en de Booboo-B-Gone. Als je dit over hebt gezonden schakel dan weer over naar Hoagie. Hoagie geeft aan Laverne: tanden, muis, blikopener en de spaghetti. Dan ga je naar de kamer van Betsy en gebruik dan de tentakel-kaart met de patronen om Laverne een vermomming te verstrekken. Als je overschakelt naar Laverne, kan je een mesje verzenden naar Bernard. Bernard gebruikt dat mesje om Oozo de clown lek te prikken. Door deze gewelddadige daad, blijft er van de eens zo trotse clown weinig meer over dan een lachdoosje. Dit doosje zend je dan ook weer naar Laverne. Inmiddels weer overgeschakelt naar Laverne, is het weer tijd om naar het gevang terug te gaan. Daar doe je net weer of je niet helemaal jofel bent, als je dan weer in de kamer van de dokter bent beland, ga dan door de openhaard naar het dak. Doe de hendel in de vlaggestok en haal de vlag naar beneden, hierdoor komt de tentakelvlag naar beneden, die je dan gewoon als kledingstuk gaat gebruiken.

Na een vluchtige blik door het raam, vindt Laverne haar weg door de schoorsteen. Naast de openhaard staat een blauwe tentakel. Praat met de blauwe tentakel. Je hebt de keuze uit drie deuren, de linker komt uit op de lobby, de rechter komt uit in de keuken en de deur recht voor je zorgt ervoor dat je weer in de kennel terugkomt.

Ga de keuken binnen en ga door de deur rechts naar de waskamer, pak het kleine truitje uit de wasmachine en ga weer die ruimte uit. Ga door de lobby en ga de trap op. Maak de ijsmachine open en pak de bevroren hamster. Ga terug naar de keuken en doe de hamster in de magnetron!, het arme beestje ziet er koud en nat uit, geef hem het truitje. Ga nu weer de trap op en de eerste deur die je tegenkomt ga je binnen. Open de tijdcapsule met de blikopener en stuur de azijn naar Hoagie. Verlaat de kamer en ga naar de tweede deur. Pak het verlengsnoer en de rolschaatsen. Laten we nu maar eens een mummie tot leven brengen. Trek de mummie de rolschaatsen aan. Ga naar beneden en geef het naambordje aan de mummie. Loop de trap weer op, voorbij de drie deuren, weer een trap op en je bevindt je bij de mensenshow. Nu moeten we onze mummie klaarmaken voor de show en we moeten Harold uitschakelen.

Alle deelnemers worden op hun lach, haar en glimlach beoordeeld. We geven dus een glimlach aan onze mummie, daarvoor gebruiken we het gebit, kijk er even naar, nu de lach, daarvoor gebruiken we de lachdoos en die doen we in de zak van de mummie. Niet te vergeten: het haar, daarvoor gebruiken we de spaghetti, dat ziet er niet al te best uit dus gebruiken we even de vork met de spaghetti. Nu moeten we Harold nog uitschakelen, dit doe je door de nepkots voor hem neer te leggen. Ga nu naar de jury en praat met de juryleden. Vraag ze om de lach, het haar en de glimlach te beoordelen. En ja hoor je wint de wedstrijd met glans!!!

Ga de kamer weer uit, ga de trap af en naar buiten, gebruik de Booboo-B-Gone op het hek, lok de kat met het muizenspeeltje (we moeten de kat hebben!). Ga naar binnen de kennel in. Geef het dinercertificaat aan de wachter, zet het krachtveld uit en gebruik de kat om wat schade toe te brengen. Ga weer naar buiten naar de Chron-O-John en maak het verlengsnoer eraan vast. Het verlengsnoer leg je door het raampje. Nu ga je weer naar binnen, naar de lobby, je opent de grootvadersklok en je gaat het oude laboratorium binnen. Doe het verlengsnoer in de generator en laat de hamster in de generator lopen. Het enige probleem raakt je vol in het gezicht! Ga naar de stofzuiger en zuig de kleine stakker uit het muizenhol. Pak de stofbal uit de slang en doe die in de generator. Nu is alleen Hoagie nog over. Schakel over naar Hoagie en geef de azijn aan Red Edison en steel de batterij. Ga de herberg uit, naar het veld en je ontmoet Ben(jamin Franklin), zeg dat je het nog een keer wilt proberen en wanneer hij naar de linkerkant van het scherm gaat, gebruik snel de batterij met de vlieger en wanneer hij NOW zegt duw je de vlieger de lucht in. Pak de volledig opgeladen batterij en ga naar de Chron-O-John en daar gaan we.

Na een lang stukje film zijn we aangeland in de harten-kamer. Nu gaan we naar buiten en we openen de deur naar de kamer waar de depressieveling was. Nadat we gekrompen zijn, rennen we door de kamer waar we net de deur hebben geopend en ren door het muizenhol. Wacht even tot je weer groter wordt en pak dan de bowlingbal. Maak de deur open en ga naar het geheime laboratorium. Gooi de tentakels om met behulp van de bowlingbal: STRIKE!! Praat met de oude tentakel. Zeg hem dat hij heel handig is met een pistool en dat hij zichzelf niet eens voor zijn hoofd kan schieten. Vraag hem naar zijn werkelijke

mening over mensen. Geef dan de antwoorden 3, 2, 1, 3, 1.

EN HET SPEL IS AFGELOPEN!!!!!!!

DEFENDER OF THE CROWN

Nadat je gestart bent, probeer de 'K' toets in te drukken net zo lang totdat je 1024 Knights in je leger hebt dus 1024 Knights die je kasteel beschermen!

DESCENT

Zet de cheats aan: **GABBAGABBAHEY**

SCOURGE Wapens
MITZI Keys
RACERX Onkwetsbaarheid
GUILE Onzichtbaarheid
TWILIGHT Schild
FARMER JOE Warp to level

Wat is de relatieve kracht van de wapens?

Espen Monnich maakte de volgende tabel:

```
-----  
|Wapen      | Aantal | Schade | Totale | Energie |  
|            |schoten | p/schot | schade | p/schot |  
|-----|-----|-----|-----|-----|  
|Laser lv1  | 2 (4)* | 10     | 20 (30)| 0.25   |  
| " lv2     | 2 (4)  | 11     | 22 (33)| 0.25   |  
| " lv3     | 2 (4)  | 12     | 24 (36)| 0.25   |  
| " lv4     | 2 (4)  | 13     | 26 (39)| 0.25   |  
|-----|-----|-----|-----|-----|  
|Vulcan     | ca. 25 | --     | 4      | 0      |  
|-----|-----|-----|-----|-----|  
|Spreadfire | 3      | 6      | 18     | 0.25   |  
|-----|-----|-----|-----|-----|  
|C. Missile | 1      | 25     | 25     | 0      |  
|H. Missile | 1      | 27     | 27     | 0      |  
|-----|-----|-----|-----|-----|  
|Bomb       | 1      |        | 24     | 0      |  
|-----|-----|-----|-----|-----|
```

* () betekent Quad laser. Deze laser schiet vier schoten, maar doet slechts 50% meer totale schade.

NOOT: Deze tabel is een beetje onduidelijk, omdat ik de hoeveelheid schoten per minuut en de snelheid van het schot niet meegenomen heb in de bepaling. Bijvoorbeeld: de spreadfire schiet sneller dan de lasers en de Vulcan is heel snel, met snelle kogels.

GEHEIMEN

In level 4 is een lange rode tunnel met een poort aan het eind. Als je die poort opent zie je rechts een paarse muur waar nieuwe robots uit komen. Als je die kapot schiet komen er nieuwe, en als ze allemaal kapot zijn krijg je een schildbonus. Ga nu de kamer weer uit. Als je nu weer binnenkomt en ze weer afschiet krijg je opnieuw die bonus. Dit kan je een aantal malen herhalen.

Geheimen in level 1

- 1) In het begin: ga naar rechts beneden. Volgde kruising rechts. Ga links voor de gevangenis en rechts bij de ventilator. Ga nu links of rechts. De volgende hoek heeft een tv-scherm. In het plafond in de hoek zit een geheime deur. Contains. De kamer erachter bevat vulcan ammunitie en raketten.
- 2) In het begin: ga naar links beneden. Volg de gang. Draai dan naar boven in de nieuwe kamer. Vlieg naar de hoek links achterin de kamer. Dit stuk muur is een deur (horizontale lijn op de muur). Maak deze deur open voor wat extra energie en schilden.
- 3) In de vorige geheime kamer, recht achter de ingang zit een deur in het plafond In deze kamer huist een Small Hulk (groene robot) die een laser afgeeft als hij kapot gaat.
- 4) Weer in de tweede geheime kamer zit in de ruimte onder de vloer (links achterin beneden) een tweede geheime deur. Draai in het gat naar rechts en schiet op de muur. Erachter zit een schildbol.
- 5) Vanaf het begin: ga naar rechts beneden. Ga links bij de kruising. Daar zit een gat in de grond. Ga naar binnen en vlieg langzaam naar voren. Er zit een tweede gat in de grond op de hele donkere plek. Deze doorgang leidt naar een kamer met een groene robot, een vulcan kanonen wat energiepillen.

Het is misschien wel handig om de "bom" toets in een andere toets veranderen dan de "B", anders ontplof je voor je de codes ingetikt hebt.

Helaas: zodra je de cheatcodes gebruikt staat je score op nul. Die score gaat ook niet meer omhoog en je kan het spel niet meer bewaren. Deze codes zijn dus alleen handig om te oefenen.

De codes werken ook niet met een multispeler-spel. De TWILIGHT cheat zet de schilden op 100%, ook wanneer je meer dan 100% schilden hebt!

Ongedocumenteerde kaartopties

In de kaart, druk op de "S" en beweeg de kaart. Je kan de kaart nu heen en weer schuiven. ALT-F (met de cheat geactiveerd) laat de complete kaart zien, inclusief alle geheime gangen en kamers.

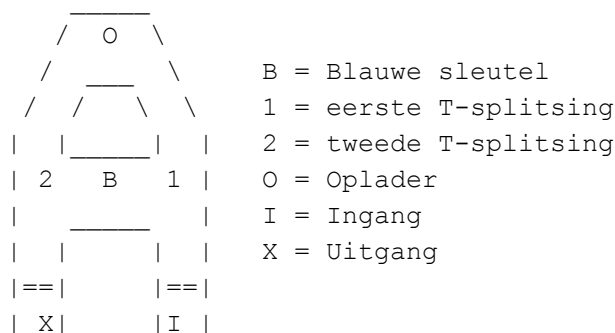
Een doorloop voor level 7

Het mag duidelijk zijn dat dit stuk tekst een deel van het spel bederft. Lees het op eigen risico.

1 Hoe krijg ik de blauwe sleutel?

In het begin van het level: ga rechtdoor de heuvel op en volg de gang rechts de hoek om. In de kamer waar je dan komt ga je door de deur aan de verre linkerkant een kamer binnen met een brug erin. Ga uit deze kamer door de gang direct boven de plek waar je begon. Deze gang buigt naar links en duikt dan naar beneden. Vlieg door de gang aan de linkerkant en eruit aan het eind. Volg de gang voorbij een T-splitsing en door de oplader naar de volgende T (zie kaart 1). Draai naar links en daar is dan de blauwe sleutel.

Kaart 1



2 Hoe kom ik bij de blauwe deur?

Ga terug naar de tweede T-splitsing en draai naar links. Daar is een deur. Volg de stijgende gang naar de andere kant tot je een grote ronde kamer tegenkomt met de blauwe deur aan de zuidelijke kant van de kamer.

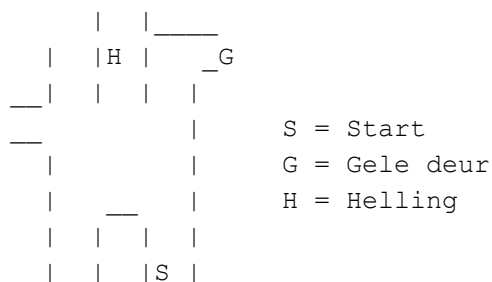
3 Hoe krijg ik de gele sleutel?

Vlieg door de smalle gang in de kamer met een rode stervormige structuur en ga hier uit door de deur recht voor je (opwaardse richting). Waar de gang naar boven wijst moet je even uitkijken voor twee onzichtbare robots (Medium Lifters). De gang gaat nu weer rechtdoor. Volg de gang tot waar hij een buiging naar beneden maakt langs een hek met lava eronder. Achter het boven je zit soms een Class 1 robot, dus kijk uit voor de raketten! Als hij daar zit is het het handigst om hem gelijk uit de weg te ruimen, zodat je er later geen last meer van hebt. De gang loopt nu naar links op de bodem en aan het eind staat een Supermech zoekende raketten af te vuren. Ga recht vliegen er pak de gele sleutel.

4 Hoe kom ik bij de gele deur?

Vlieg terug naar het begin van van het level (de startplaats). Als het goed is is de gele deur aan de linkerhand, net onder en achter de helling waar je vandaan kwam (zie kaart 2).

Kaart 2



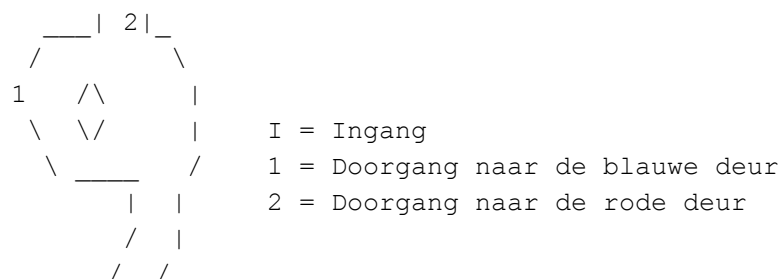
5 Hoe krijg ik de rode sleutel?

Vlieg door de lange donkere gang met het hekwerk aan de linkerkant naar de gele deur aan het eind. Er bevindt zich nu een kleine holte direct voor je waar je doorheen kan vliegen. Ga erdoor en vlieg naar boven. Kijk uit voor de zelfzoekende raketten van de Supermech's. Er zit een onzichtbaarheid bonus in de top en direct aan de andere kant is de rode sleutel.

6 Hoe kom ik bij de rode deur?

Keer terug naar de start van dit level en vlieg de helling op (dezelfde als voor de blauwe sleutel). Ga aan het eind van de gang door de deur recht voor je en je komt in een kleine gang met een deur aan het eind (zie kaart 3).

Kaart 3



Bij het binnenkomen van de volgende kamer bevindt zich een deur aan de verre linkerkant bovenin. Ga door die deur de gang in die naar beneden buigt, maar kijk uit voor de twee geheime deuren achter je die zich openen als je halverwege de gang bent. Twee Automated Scout Robots komen uit deze kamers. Volg de gang tot je in een grote arena-achtige kamer komt. De vloer ziet eruit als een vulkaan, met een rode deur aan de noordelijke binnenkant.

7 De laatste stap: het afmaken van de Shareware Big Boss

Als de rode deur eenmaal dicht is gaat hij ook niet meer open van de binnenkant uit. Eenmaal binnen kan je er dus niet meer uit. Blijf cirkelen en zorg dat je niet geraakt wordt. Verder zijn er nauwelijks tips te geven. Hier komt het aan op veel schieten en niet stil blijven zitten.

DOCTOR WHO: DALEK ATTACK

Terwijl je aan het spelen bent:

JAMES BOND AND OLIVER REED WERE NEVER GOOD SINGERS

om onkwetsbaar te worden voor kogels.

DOGS OF WAR

Terwijl je speelt, tik in 'TIMBO'. Dan druk op F5 om sprite detectie uit te zetten.

DOOM 1&2

Startopties

Allereerst zijn er voor DOOM een aantal handige startopties. Als je het spel hiermee start krijg je handige mogelijkheden tot je beschikking. Type achter de DOS-prompt DOOM met als parameter:

-devparm Start het spel in ontwikkelaarsmodus. Hierdoor is het onder andere mogelijk met F1 schermdumpen te maken. Deze optie is ook noodzakelijk om onderstaande opties te gebruiken.

-wart x y Start het spel op episode X en niveau Y.

-skill x Start het spel met moeilijkheidsgraad X.

-turbo 250 Voor snellere bewegingen. Vanaf versie 1.666.

Zo kunt u met onderstaand commando DOOM starten in de ontwikkel-modus op het 5e niveau van de eerste episode (Knee-Deep in the Dead) met de vierde moeilijkheidsgraad (Ultra-Violence):

DOOM -devparm -wart 1 5 -skill 4

Het is wellicht handig een batchbestand (bijvoorbeeld D.BAT) aan te maken waarmee DOOM standaard wordt gestart met alle mogelijkheden. Hierin neemt u de volgende regel op:

DOOM -devparm -wart %1 %2 -skill %3

Met dit bestand start u DOOM in de ontwikkelaars-modus op bijvoorbeeld het zesde niveau van de derde episode (Inferno) met de derde moeilijkheidsgraad (Hurt me plenty) met:

D 3 6 3

Cheats?

Typ TIJDENS het spel de volgende letters:

idbehold? Hiermee is heel veel mogelijk. Vervang het vraagteken door een van de onderstaande letters en je krijgt de beschreven situatie.

a Volledige plattegrond. Geeft het complete niveau weer na het intoetsen van de Tab-toets. Gebieden waar je nog niet geweest bent zijn grijs. Duur: 1 niveau.

s Je kracht wordt bovennatuurlijk. Het beeld wordt een beetje rood en als je iemand slaat (wapen 1) zal hij/het uit elkaar spatten. Duur 1 niveau.

i Je wordt min of meer onzichtbaar. Aanvallen van monsters zijn minder goed gericht. Duur: 60 seconden.

l Lichtversterker. Zelfs gebieden die helemaal donker zijn worden hiermee fel verlicht. Duur: 120 seconden.

r Stralingspak. Hiermee kun je zonder gevaar door de groene radioactieve gebieden lopen. Duur: 60 seconden.

v Je wordt onkwetsbaar. Het beeld wordt grijs en je bent veilig voor iedere aanvaller. Duur: 30 seconden.

idchoppers De kettingzaag.

idclevxx Om een niveau te kiezen. In DOOM 1 vervang je de eerste X door het missienummer en de tweede X door het nummer van het niveau. In DOOM 2 vervang je XX door het niveau nummer (1-31).

idclip Hetzelfde als idspispod, maar nu alleen voor DOOM 2.

iddqd maakt je onsterfelijk.

iddoomisdumb ??? Werkt vanaf versie 1.7.

idfa Alle ammunitie, 200% armor en geen sleutels. Vanaf versie 1.666.

idkfa Very Happy Ammo. De optie geeft je volledige hoeveelheden munitie, 200% armor, alle wapens (behalve de Plasma Rifles en de BFG9000 in de shareware versie van DOOM) en tevens alle doodshoofden die je nodig hebt voor het openen van de rode, blauwe en gele deuren.

idmusxx Deze cheat werkt alleen in DOOM II. Hiermee kun je de muziek veranderen. In de plaats van XX moet je een van de volgende tweecijferige codes invoeren:

00=INTROA 01=RUNNIN 02=STALKS 03=COUNTD 04=BETWEE 05=DOOM

06=THE_DA 07=SHAWN 08=DDTBLU 09=IN_CIT 10=DEAD 11=STLKS2
 12=THEDA2 13=DOOM2 14=DDTBL2 15=RUNNI2 16=DEAD2 17=STLKS3
 18=ROMERO 19=SHAWN2 20=MESSAG 21=COUNT2 22=DDTBL3 23=AMPIE
 24=THEDA3 25=ADRIAN 26=MESSG2 27=ROMER2 28=TENSE 29=SHAWN3
 30=OPENIN 31=EVIL 32=ULTIMA 33=READ_M 34=DM2TTL 35=DM2INT.

idmypos Print je coördinaten in hexadecimale cijfers.

idspispopd Geeft een heel raar effect. Je kunt namelijk door muren lopen. Handig voor het vinden van geheime niveaus en om naar buiten te gaan. (Alleen DOOM 1).

Typ het volgende als je in map mode zit:

iddt Verander de gedetailleerdheid van de kaart. 1 = Toon kaart. 2 = Toon objecten. 3 = Terug naar normaal.

Dit is een overzicht hoeveel voltreffers met je wapens nodig zijn om de verschillende monsters uit te schakelen. De lijst is gemaakt voor de ultra-violence mode.

	Bulls	Shells	Rockets	Plasma	9000
Humans	2	1	1	1	1
Sergeants	3	1	1	2	1
Imps	6	1	1	3	1
Demons	14	3	1	7	1
Spectres	14	3	1	7	1
Lost Souls	10	2	1	5	1
Cacodemons	36	6	2	18	1
Barons	100	15	5	50	1
BOSS-2	400	58	20	200	4
BOSS-3	300	43	15	150	3

Versie 1.1 en lager:

Probeer eens een spel over het netwerk te starten met drie spelers en de volgende parameters:

doom -net 3 -left

doom -net 3

doom -net 3 -right

en zet vervolgens de linker- en rechter-monitor naast de middelste monitor. Zet ze zo neer dat je, als je je hoofd draait, het scherm ziet in een hoek van 90 graden.

Geheime Levels

Er zijn twee verschillende soorten geheime levels. In de eerste plaats is er het geheime level. De ingang hiervan zit in level15. Als je hier eenmaal in zit, kan je op zoek naar een geheime uitgang uit dat level die je naar het Super Geheime Level voert. (CHEATER) En dan nu de instructies om naar het verborgen niveau te gaan (level 31).

Stap 1 Ga naar level 15.

Stap 2 Vanuit het begin moet je naar de lift die zich beneden rechts bevindt.
 Ren dan naar de grote put en spring erin.

- Stap 3 Zoek de teleporter rechts van het middelste gebouw en ga erdoor.
- Stap 4 Je ziet nu een BFG9000. Grijp dat ding en maak de Baron af die uit de muur komt.
- Stap 5 Loop nu in de richting waar de Baron vandaan kwam. Zorg dat je de Pain Elemental neerknalt die nu uit de muur komt zetten.
- Stap 6 Pak nu de gele sleutel, draai je om, schiet wat mannetjes neer en druk op de knop die uit de vloer omhoog kwam. Die knop activeert een trap die je op moet lopen.
- Stap 7 Bovenaan de trap staan wat figuren die uit de weg geruimd moeten worden (het blijft een bloedige gebeurtenis, dat Doom). Ga naar de plek waar je ten noorden van een verhoging in de put staat (gebruik de kaart om te zien waar dat is). Op dit platform staan een stralingspak, een energiecell en een knop op je te wachten.
- Stap 8 Spring op het platform (denk om die kaart, je kan namelijk niet zien waar je precies moet springen). Pak de spullen en druk op de knop. Die opent een deur in de linker wand van de put. Loop door die deur.
- Stap 9 Binnenin de spelonken loop je rond tot je een onkwetsbaarheidsbol tegenkomt die door een aantal Cacodemons bewaakt wordt. Schiet ze dood en pak die bol. Het pakken opent een deur in een gang vlak bij waar je de blauwe sleutel kan pakken. Ga naar de eerste teleporter die je inging en loop de trap op. Spring nu in de richting van het kasteelachtige gebouw. Ga door de gesloten gele deur. Erachter kom je een paar platforms tegen die door het midden van de vloer lopen, net als in de put. Ga rechtdoor.
- Stap 10 Eenmaal binnen moet, als alles goed gegaan is, een open gang zijn met een leuk vlammenmotiefje op de muur. Loop de gang in naar een teleporter. Deze brengt je naar level 31.

Uiteraard zijn er heel erg veel zeer interessante levels, maar de leukste is wel level 31. In dit level drijft ID namelijk de spot met hun eerdere creatie: Wolfenstein 3D. Let op de enorme muren. Als je nog weet waar het geheime level zat in Wolfenstein dan weet je ook nu waar je heen moet. Voor degenen die het niet meer weten volgen hier de instructies om bij het Super Geheime Level te komen.

E = Exit

S = Geheim

D = Deur

SE= Geheime uitgang

SC= gezondheidsbol

Als je het geheime level hebt gevonden wacht er een grote verrassing aan het einde, maar die verklap ik niet.

Spelen via een modem in 20 stappen

- 1 Heb ik een modem?
ja: geweldig, goto 2
nee: aah, goto de winkel
- 2 Draai SETUP.EXE. Kies de optie Run Serial/Modem/Network game. Kies Select Modem. Zoek nu de modem die het beste omschrijft wat voor modem je hebt. Als er geen in de buurt

- komt, kies dan GENERIC.
- 3 Dit is een test. Kies voor een modem-spel. Kies de juiste com-poort (dit is geen quiz) en selecteer Answer. Druk dan op F10. Als het goed is verschijnt er nu een scherm met daarop een melding Doom Sersetup, of iets dergelijks. De modem krijgt nu een INIT STRING voor zijn kiezen, en moet een tekstje produceren dat er als volgt uitziet:
Modem Command: <INIT STRING>
Modem Response: <INIT STRING>
Modem Response: OK
Waiting for ring
Als dit gebeurt werkt de modem zoals het hoort.
Werkt de modem: goto 4
Werkt de modem niet: goto betere winkel of goto ID
 - 4 Kijk naar het stuk van het scherm waarop staat welk poortadres de com-poort gebruikt. Dat zou iets als 0X28F moeten zijn. Schrijf dit op. Schrijf ook op welk irq adres de poort heeft.
 - 5 Het hele punt van de schrijverij is dat je Doom 2 ook met uitgebreide opties kan spelen, maar die opties moet je op de commandoregel intikken. De standaardopties herkent Doom namelijk niet als je SERSETUP vanaf de commandoregel opstart. Je kunt nu die beste vriend die je altijd afmaakt opbellen.
Hij is er: goto 6
Hij is in gesprek: goto 5
Hij is er niet: goto andere vriend
 - 6 Als je niet met uitgebreide opties speelt kan je gewoon SETUP.EXE gebruiken. Leg je vriend uit dat hij een batch bestand maakt in zijn Doom 2 directory. Dat gaat zo:
copy con doom2.bat
 - 7 Vertel hem nu dat hij de volgende dingen in dat bestand zet:
sersetup (geen enter, en laat ruimte voor de opties)
 - 8 Vraag hem op welke com-poort hij zijn modem heeft zitten en tik dan in als optie
-com# (# is het nummer van de poort)
 - 9 Vraag het poortadres
-port# (# is het adresnummer)
 - 10 Vraag of hij monsters wil zien
Nee = -nomonsters
Ja = niets aan de hand, goto 11
 - 11 Vraag of jullie elkaar of anderen gaan afschieten
Elkaar = -deathmatch
Anderen = niets, goto 12
 - 12 Vraag of hij de 2.0 versie van Deathmatch wil spelen
Ja = -altdeath
Nee = niets, goto 13

- 13 Beslis nu democratisch wie de telefoonkosten gaat betalen
Bellen = -dial# (# is het telefoonnummer dat je nu al een half uur hebt gebeld)
Opnemen = -answer
- 14 kies nu een moeilijkheidsgraad
-skill# (waarbij een hoger nummer een moeilijker spel betekent, vooropgesteld dat je de monsters laat zitten)
- 15 Druk op enter.
- 16 Sluit het bestand af met F6 (^Z).
- 17 Druk weer op enter.
- 18 Het batch bestand is nu klaar.
- 19 Degene die aat opnemen moet nu even zijn batch draaien om te kijken of het werkt, en dat dan aan de ander vertellen.
Die kan dan ophangen en de modemverbing leggen.
- 20 Als het niet werkt probeer dan het bellen en opnemen om te draaien.

Valsspelen tot het bittere eind

Als je liever zelf het spel uitspeelt kan je dit stuk beter niet lezen.

Je kan gelijk naar level 30 flitsen door in te tikken IDCLEV30, of je kan je er moeizaam naartoe vechten. Eenmaal in level 30 aangekomen pak je alles op wat in de kamer ligt. Dan stap je door de teleporter en je komt uit op een richel. Loop naar de zijkant en haal de lift naar beneden door op de muur met het gezicht te drukken. Herhaal dit tot je op de bovenste richel staat.

Zoek de schakelaar op de muur met de inzet. Die zorgt voor een leuke voorraad raketten.

Vind nu je weg terug naar het onderste niveau van de richels en druk op de spatiebalk op het nieuwe platform om het naar beneden te halen. Loop door terwijl je de schoten van de Baron ontwijkt. Schiet bij het naar boven gaan van de lift raketten door het kleine gat waar de blokken uit komen. Alleen raketten werken! Dit wordt duidelijk als je met IDCLIP door het grote gezicht wandelt. Je ziet dan een hoofd op een staak, en het is dat hoofd dat de schade krijgt. Het hoofd staat ook lager dan het gat waar je doorheen schiet, en daarom werken alleen raketten.

Ga door met raketten knallen, of loop door de muur met IDCLIP en martel het hoofd met een willekeurig wapen tot het explodeert.

Gefeliciteerd, je hebt nu succesvol het spel verslagen. Lees de tekst op je scherm en druk twee keer op enter om te zien waar alle namen van de monsters vandaan komen.

DRAGON SCAPE

Druk op TAB, dan '2' om te warpen naar het volgende level.

DRAGON SPIRIT

Pauzeer het spel door F9 in te drukken. Dan typ 'DRAGON HEAD', en druk F10.

DRAGONS LAIR 1

Wanneer de slang verschijnt in het eerste level, druk op ESC om te warpen naar het laatste level.

Om het hele spel te completeren druk de volgende toetsen simultaan in:

Escape R / L N 7

Dan druk vuurknop op de joystick.

DRAGONs LAIR 2

Typ DIRK in titel-sequence en druk op de vuurknop.

Het spel speelt zich vanzelf.

DRAGONs LAIR 3

Typ TIME gedurende de introductie en het spel speelt zichzelf.

DRAGONSPHERE

THIS IS A COMPLETE SOLVE FOR DRAGONSPHERE!!!

KING'S BEDCHAMBER

At the beginning of the game you will find yourself lying on your bed in the King's Bedroom. Your wife, Fiona, will come to tell you about activities in the dragonsphere. Tell her that you will meet her in the Council Room. As it suits a well-educated man, the first thing to do after getting up is to wash himself and get dressed. Do something good to your brain and open the book sitting on the nightstand. You will learn about some love poems which might come handy later on! If you are interested in interior architecture, you might look around a bit, however, this won't increase your score. Remembering your date, you then should proceed to the room next door, the Queen's Bedroom.

QUEEN'S BEDCHAMBER

"A woman's thoughts will always be a secret for her husband!", but not for you. You simply cannot resist to open your wife's diaries. You're forgiven since this action will strengthen your will to succeed in your quest. Leave this room to the south to get to the hallway. There is nothing to be done here and you therefore can continue to explore the castle in the Ballroom.

BALLROOM

This place looks a mess and it will take the servant some time to clean it up. Being a nice guy, you greet the maid and look around. Take your goblet from the left table and pick up the bone lying on the floor to the right. Then go on to the next room which is the throne room.

THRONE ROOM

You will find your pretty suspicious brother sitting on your throne! Even if he seems to be rather unpleasant, you should talk to him in a nice way (this is what hurts provoking people most). When he finally left the room, you should take a look at the dragonsphere and then enter the door leading to the meeting room.

MEETING ROOM

Take a closer look at the bookcase. It contains a couple of books which should attract your attention. When trying to open them you will hear a sound coming from the east wall. Upon careful inspection of this wall, you will find that the tapestry can be pushed away and reveals a secret door which, however, can not be opened at this point. It's time to meet with your wife and mother. Go back to the throne room and enter the council room to the south.

COUNCIL ROOM

Following the conversation with your wife and mother, you should take their presents resting on the table. Just to complete your castle exploration you should visit the guardroom and the dungeon cell.

GUARDROOM AND DUNGEON CELL

Both of these rooms should be visited, however, I could not find anything to do in here. Having completed your sightseeing tour through the castle, you should take a look at the surroundings. Return to the throne room and walk out in the courtyard.

COURTYARD

Again, there is nothing to be done here. Proceed to the market place.

MARKET PLACE

You will find a number of interesting people here. Looking at each individual will provide you with some

useful information on their characters. To find out about the latest news you should talk to the guard captain standing near the castle gate. Then talk to the shapechanger. This guy has a pretty rude tone which you should ignore. Ask him about the boon and whether he really is a shapechanger. He will explain the situation of the shapechangers in your country and, since mostly the ones in charge know the least, you should ask him why this happens. Promise to take care of his plight, if matters allow. The next person to talk to is the Soptus Ecliptus. He will introduce himself and will ask you to visit his people. Being interested in doing so, you must ask him how to cross the desert and why he wants your visit at this time. Upon your try to postpone your visit, the Soptus will teach you the first lesson in his language.

Being the ambassador of his country, the Faerie has a lot of information for you. Ask whether he wishes to annoy you, why to respect the Fair King, if Fair Ones are humans, why faeries don't respect Fair Ones, why they annoy Fair Ones, whether there is a Faerie King and where to find him and say goodbye to the ambassador. The last person to talk to is the merchant standing in the stall to the right. Buy some fruit from him and talk to him again. He will tell you about rumors going on. Follow the road to the east. You will see a map of Gran Callahach. Select Brynn-Fann as your next destination.

BRYNN-FANN - The Faerieland

You are standing in front of the entrance to the Faerie maze. Talk to the Faerie sitting on the large boulder. This one is really a cheeky little devil, however, since you are the adult here, you naturally are above things and show your best behaviour. Greet the Faerie and ask him/her for the Butterfly King. Being overwhelmed by so much friendliness, he/she will make the guardian of the entry disappear so that you can now proceed into the maze.

MAZE

There are 8 sprites floating around. They have names and change to three different colors: blue, red and yellow. Each sprite will answer differently to your questions and the responses also depend on their actual color. Meeting the sprites means for you to solve one of the most time consuming riddles in this game. But -- Lucky You!! Aren't you just reading a complete game solve? So, to save you from spending a whole night on figuring out what to do here and how to pass the guards, I will share my knowledge on this: Try to find RALPH when he is RED. Ask him whether it is safe for you to cross. He will respond negatively. Immediately after THIS, and ONLY THIS particular conversation, you can pass the guards safely to find the Butterfly King.

BUTTERFLY KING

The Butterfly King is standing on a huge mushroom. When you talk to him, you may have the impression that this gentleman is a little confused. However, he will teach you another lesson in the Soptus language and will make you pass a quiz consisting of five questions. The answers are 3,1,2,3,3. The king will give you a red powerstone required to destroy the evil sorcerer. Since this is a great help in your quest, you should naturally thank him for his kindness. Mr. Megabutterfly must be a fan of game shows (though I couldn't find any TV-sets) for he has another quiz for you. The correct answers this time are 1,1,1. When being addressed, ask about the toads and about the king's knowledge on Sanwe. Also, he will share his wisdom with you and tell you about the oracles if being asked nicely. The first prize for winning the second quiz is a little bird figurine. You now have time to look around a bit. Pick the crystal flower and look at the crown guarded by the toads. Does this look familiar? Well, there is nothing left to do here at the moment. To experience the sensational feeling and to avoid walking all the way back, invoke your signet ring. It "beams" you back to the market place from where you should go east to reach the map.

At this point, you will see an insert from the castle. The dragonsphere shows some activity and there is a conversation between your mother and your wife.

The next location to be visited is Slathan ni Patan.

SLATHAN NI PATAN

The guards are not very cooperative. Tell them that you are the king and offer them to escort you. Find out why they call the shapeshifters dirty shifters and ask them to escort you again. They will refuse and should be told to treat the shifters with respect. Make clear to them that you must enter this land and offer

them something to get past (e.g. your goblet). If they suspect a bribe you can simply explain that a king may grant his subjects boons from time to time and that they are supposed to keep it as a deposit until your return. Finally, you will be able to follow the path.

POOL

You will have to deal with the pool monster now. Do you remember the gift you received from your loving wife? Throw the shieldstone on the monster. This action will, unfortunately, cut off some tentacles but don't worry, monsters are tough. They might come in handy for you though, so you should take them and then follow the path to the right.

CAVE OF DREAMS

In front of the cave you can see a man sitting on a boulder. Talk to him and ask him about the pool monster, about who he is and what he guards. In return, he wants to know who you are. Tell him that you are King Callash and he will ask you a question. Answer that their own hatred does not help and you will receive a polystone from the wise man and he will tell you something about the tower. After this conversation you will automatically enter the Cave of Dreams, watch the vision coming up, pick up a doll lying on the floor and leave the cave. You should now talk to the wise shifter again. He will tell you something about the doll and you should then ask him about ALL races. When asking about the Soptus Ecliptus, you will get your last and most important lesson in their language. This completes your stay in Slatan ni Patan. You must walk back to the guards rather than invoke the signet ring this time. Pick up your deposit from the guards and return to the map.

Now, there will be a second insert from the castle. The dragonsphere is getting more active.

You're ready to go to Soptus Ecliptus now.

SOPTUS ECLIPTUS

In the middle of the desert you will meet a Soptus trader. Ask him for help. He will ask "Ka Vinkiotum Tratratrashab?" which means "are you seeking death?", therefore the answer must be no. He will then continue asking "Ka Vinkiotum Soptus?" meaning "are you seeking the Soptus?", answer yes. Now, the trader explains the way. From what you learnt from the wise shifter, you now know: ECLIPTUS = West, FALLA = South and SHAB = North. The directions may differ, when I played the game for the first time, I had to go west five times, for the second game it was W W N W W. In any case, the last direction will start with "POPO" meaning again. Follow the trader's directions and you will reach an oasis where the Soptus leader currently resides.

OASIS

Talk to the shaman sitting in front of the pool. Ask them about the Spirit Plane twice and introduce yourself. He will give you another powerstone. Then ask the guard for an audience with the Caliph and enter the tent.

CALIPH'S TENT

Tell the Caliph that you hoped to aid each other and inform him of Tilshumet's request to visit him. Upon his invitation for amusement you should tell him that your time is short. Nevertheless, he will insist on gambling with you and offers a wager. Accept it. There are three objects that can be obtained from the Caliph. You need to win three games in order to get one object which make 3 times 3 winnings for all objects. However, you can also gamble until the Caliph informs you that he ran out of prizes. Following your gambling session you should ask him for any help he may be able to provide. You will leave the tent automatically afterwards.

OASIS

Talk to the shaman again and ask him whether he will take you to Spirit Plane. He will request some sort of payment to do that. End the conversation and invoke your signet ring to get back to the map. The next destination is the Hightower.

HIGHTOWER

When you reach the mountainside, you will notice a stranger hiding behind the large boulder. Ask him to come out. It's Llanie De Summers, the daughter of one of your council members. When you ask her why she is so far from home, she will offer to help you in the quest. Tell her that you wouldn't want to endanger her and reject her offer politely. Llanie will give you an amulet which appears to be useless. Since you've been travelling across the country for quite some time now and feel a little lonesome, you should flatter her and tell her that her gift will remind you of her beauty in darkness. She will thank you in a special way for this compliment. But enough flirting now, back to serious business. Go west and look at the waterfall. On its left side you will find a gold nugget. Take it and enter the cave.

CAVE

There are a number of questions to ask the hermit: Who are you, What are you doing here, How did you get here, Do you know any secrets, What do you know about the tower. Tell him that you have a score to settle with the sorcerer and continue asking about the powerstones and their use. This guy is an old man and needs a rest now. Leave the cave and return to the place where you met Llanie. Climb up the rough stones.

NEST

Pick up the feathers lying to your left. Recalling the word of the wise shifter, you now should use your sword to carve up the bird figurine into a birdcall. Make noise with it and a shak will appear. Introduce yourself. The shak will get mad at you but you politely ask him if they dwell in these mountains. Since you are willing to change their situation, you should request advice on what to do and what he means with "If you can". Then climb further.

LEDGE

Surprise, surprise, who is there? Llanie! Tell her off and use your sword to attack the beast behind you. Unfortunately, there is no way to save Llanie from falling down the mountainside. Walk to the right.

SHAK

You will find another shak blocking the passage. Talk to him and tell him that you are a friend. Point out that you will do your best to defeat the sorcerer. He will tell you a rhyme in return. Take some mud from the ground (near the waterfall) and go east again. You need to do some more muscle training and climb up the mountainside.

TOWER

Finally, you reached the tower. Follow the path around it until you find a door. Upon your attempt to go through the door, you will be caught by some vines nearby. Magical voices will decide to test whether you are friend or foe. The answers to the three questions are: Red, his leg and beef stew. Enter the tower.

EYE CHAMBER

A single eye is watching you in the entrance hall. To get past it, throw the mud on it. Go through the right doorway.

SANWE'S STUDY ROOM

This room is filled with more or less useless stuff. Pick up the music box from the pedestal and take the blue stone from the dresser. Also, look at some charts and books. Go east again to reach the laboratory.

SANWE'S LAB

You will be attacked by a rope!?! This seems to be the right time to try your new vortex stone. Take the magic from the rope and pick it up. Open the cage standing in the lower right corner, take the dead rat out and put it in the freezer. By clicking on the small window in the freezer you can get it back, deep-frozen, of course. Now, let's take a look at the experiment built up on the lab table. Take the flask from the table and

place it on the metal plate between the two retorts. You may now turn the petcocks on the retorts and fill your flask with acid. Pick it up and return to the eye chamber. Go left this time.

LIFT

The two buttons on the wall will operate a lift. However, you should enter the cell first.

CELL

Take the torch from the cell wall and return to the lift.

LIFT

Push the lower button and enter the dark room.

DARK ROOM

When you entered this room, you will automatically place the torch into a holder. You will find Sanwe's powerstone, however, a magic spell will keep you from walking on the floor leading to it. Go back to the room before and push the button on the wall.

CELL

In front of the menacles on the left wall, pour some acid on the floor. The liquid will burn a hole into the floor through which you can see the powerstone. Tie the rope to the menacles and go down to get it. You will automatically be taken back to the cell. Return to the lift.

LIFT

Push the top button.

TOP LIFT ROOM

Upon your arrival here, you will see a rat running through the teleportal door and melting away on the hot iron grate in the corridor. Thinking about how to avoid this deadly trap, you recall the ratsicle in your inventory. Put it on the door frame to change its color from red to blue. Then pick up the teleportal itself by putting the tentacles on it. Now, this just leaves you with the hot iron grate. But let's see what's going on in the machine room.

MACHINE ROOM

Apparently, there is no way to destroy or stop the machine. However, it is producing water which might be useful to you. Put the teleport door in the window and ... right, this should be enough to cool off the iron grate. Since walking through the corridor should be safe now, try it.

CORRIDOR

Walk to the end of the corridor until you reach the dragon bones. This must be it!!! Finally, you have reached the sorcerer's final resting place. Well, fulfill your quest and enter this room.

SANWE

The evil sorcerer will wake up. Unfortunately, he is not too weak to cast some spells. What a horrible experience for you: Not only you are a different person than you thought but you cannot move anymore!! On top of this mess, Sanwe even steals your powerstones. But wait, you can move again, at least a little, so you better use this opportunity. Make your polystone mimic the blue stone. Sanwe will take the copy from you and turn to his evil work again before trying to destroy you. Throw the real blue stone at the cicle of spheres. Are you thinking:

YES!!! I DID IT!!! I SUCCESSFULLY FINISHED THE GAME!!!

Oops, sorry, but this is NOT true.

The royal family played a little game on you AND on the king as you can see from the insert appearing

now. Well, I can tell you that you at least made it through half of the game but there's still some hard work to do yet. Start by looking around for some useful things to get. Take the black sphere from the floor, the crystal ball and the spirit bundle from the chest. Look at all of the scrolls hanging on the wall. Take the map hanging above the bookshelf and look at the number scribbled on the large scroll above the chest. Having spent enough time in this weird place you decide to leave now.

HIGHTOWER

The door to the tower disappears. There's no need for anyone to return to this place. Return to the mountainside and climb down the rough stones.

SHAK

Visit the shak which was blocking the passage before. Talk to him and he will invite you to look for the reward promised. Leave this scene to the west.

ABYSS

Another riddle! You will have to jump on the correct pillars to reach the nest. Look at the map you picked up in the sorcerer's room. It shows the only way over the abyss! (Start with the top right pillar)

NEST

Once you made it to the nest, take the belt. The shak will fly by and tell you what it's good for. You will jump down the abyss.

ROCK TREES

Following your safe landing, you remember that Llanie must be lying around somewhere. Since she may need your help you start searching for her and go east.

CAVE ENTRANCE

The beast is lying in front of the cave entrance but where might Llanie's body be? Enter the cave to ask the hermit.

CAVE

The hermit must have found Llanie and taken her to his place. Ask him how you could help her. First, he will explain your situation and tell you that you are a shapechanger and NOT the king. He will also give you some advice on how to heal Llanie. Try your ATLAN. Apparently, Llanie is far too weak to respond to its healing properties. The hermit will again advise you on what to do. Attach the feathers to the bone and use the vortex stone to put magic in this partial bundle. This is supposed to be the magic she needs, so put the new bundle on Llanie. Since you were requested to speak words of love, you must talk to her. Again, this is a very hard riddle! Do you remember the poems you read at the very beginning of this game? Well, none of them is correct and, logically, the solution must be found somewhere in the middle:

THOU ART A ROSE -- BUT NO! FOR NO ROSE AS FAIR DID EVER GROW IN ANY LAND!

Life seems to return to Llanie. This is the right time to try your ATLAN'S healing abilities again. She will wake up and the hermit will make a confession. After all this adventuring, you will be given another quest!!! This time, both your friends will provide you with information needed later on. It looks like you had no choice: invoke your signet ring and travel back to Gran Callahach.

MARKET PLACE

As Ner-Tom already mentioned, the guards look out for you. In this case, the guard captain wants to arrest you. Ask her why this should happen since you have only done good for the kingdom. Like all others she has prejudices against shapechangers. If you admit that you are one but did not kill the king she will want to know more about it. Tell her that your mission is to rescue the king, that she should know that the queen mother is evil and that she should trust her instincts. It's always the same with these soldiers: She will accept something to give her for trusting you. Something to give her is probably not the right expression here: Do you remember what she looked like when you saw her the first time? Use your

ATLAN to heal her scar. When she wants to know why you did that just tell her that even shapechangers can do good. In total accordance to what people tell about women's minds, she now asks you to put it back again. Some arguing will go on and after you have done as she requested you should address her again to make sure she will be on your side after having rescued the king. Move on to Soptus Ecliptus now.

OASIS

Talk to the guard and visit the Caliph again.

SOPTUS ECLIPTUS

Explain your situation to him. Meanwhile, he has taken care for new prizes so that you have another opportunity to win two more useful objects from him. This time, you need to win 2 games for one prize. Before you can leave, you must have a drink of fine Soptus Soporific with your host. This stuff clearly was meant for individuals with white faces ONLY (can't be Tequila). If you don't want to die from this hooch you must quickly heal yourself with the help of your ATLAN. After this booze-up you will leave the tent and can invoke your signet ring again. Visit the Brynn-Fann again.

BRYNN-FANN

Go back to the ring of toads and open the flask with flies you just won from the Caliph. This makes it pretty easy to get a hold of the key-crown. Using the signet ring you should now travel to Slatan ni Patan.

SLATAN NI PATAN

The guards are very careful about you. Tell them that you were no shifter and ask them what has been going on. They still are very nervous so calm them down by telling them that you were the wrong guy and suggest to go just as far as they can see. From their reaction to that you can see that only one thing will help: A gift. Offer them a sip of your soporific. Being more than cautious they will request you to start drinking (oh no, not again!). You can only convince them that you have no intent to poison them by surviving. When they had their shares, heal yourself again with your ATLAN. The guards are now unconscious which gives you free way to the Cave of Dreams.

CAVE OF DREAMS

Enter the cave and watch your new vision. When you come out again, go east.

SHIFTING MONSTER

A shifting monster is blocking your way to the shifter village. Talk to it and heal it. Then enter the village.

SHIFTER VILLAGE

Talk to the lady sitting in front of the shack. She recognizes you and returns your shifter ring to you. Finally, you seem to be ready to go to Spirit Plane. Invoke your signet ring and visit the oasis again.

DESERT

On your way to the oasis, you might pick up another bone.

OASIS

Ask the shaman for more information on the Spirit Plane and give him the bundle so that he can take you there.

SPIRIT PLANE

Before getting started you should get as much information about the trials as possible (until shaman says he doesn't know any more), then accomplish your quest. Go east.

FLOATING DISCS

Walking over the floating discs works like walking over the pillars, however, this time you have to start on the left side rather than the right. Proceed east.

SNAKE PIT

Lucky you that you have your shifter ring. Shift into a snake and cross the pit. The last trial awaits you.

ROC

Use the vortex stone to take magic from the grape vine. The Roc will get hungry and you can throw the sticky dates at him. Quickly take the soul egg out of his nest and replace it with the black sphere (since the shaman told you to leave a replacement!). That was it. Go west.

SPIRIT PLANE

Since you successfully passed the trials in this place, you can now ask the shaman to take you back to your world.

OASIS

After your soul's safe landing on mother earth you should invoke your signet ring to travel to Gran Callahach.

MARKET PLACE

Wearing your "safety belt", jump into the well.

DUNGEON

Pick up the rare coin lying on the floor. To cross the river you must shift into a seal. Swim to the shore and look at the ward. Magic green lights must be stopped in this game. Invoke the crystal ball and take the emerald appearing in the ward. Then shift into a seal again to swim down the river.

CELL

The queen is sitting in the castle cell. Introduce yourself as the shapeshifter and ask her about traps, about what's happening and what lies ahead. Your nice chitchat will be interrupted by an approaching guard and you will automatically swim back to the dungeon.

DUNGEON

Swim to the shore and go on the trap door.

TRAP

You will float into another cave on a stairway. Before leaving it you must place the statue on it (otherwise you'll end up as a swiss cheese!). Leave the room to the west.

DARKNESS BEAST

When you see the darkness beast, speak the words on the parchment that Llanie gave you. It will crawl back and you may enter the next room.

CRYSTAL CAVE

There you are, the king is a huge icicle or crystalcicle!?! If only you had the power of a bear ... but wait a minute, you have. Use your shifter ring for the last time to shift into a bear and push the king off the pedestal! He is a little dizzy but what the heck did you expect from one who lost his soul?

Give the soul egg to him and tell him that your plan was to bring him in the castle for a final clear-out! Exit through the north door.

SECRET DOOR

Push the wall switch and wear the key-crown. If the secret door does not open, repeat these actions. This will take you right in the lion's, excuse me, dragon's mouth.

MEETING ROOM

MacMorn is a little too nasty for your tastes. When he strikes his sword, use yours to attack him. He will loudly laugh at you for he knows that you are not really a perfect fighter. But -- the best laugh is on you! At least, Llanie's amulet must be good for something. Invoke it and kill MacMorn. Now there's only one problem -- the queen mother. She almost gets your king to do something he really doesn't want to do when your saviour arrives...

Congratulations on your promotion - PRINCE SHAPECHANGER - and may they live happily ever after!

DRAKKEN

Voor een beter karakter:

Ga naar de character generation section, en typ de naam in van je mannetje als 31415927. Dan wanneer er gevraagd wordt naar je naam, typ 'SUPERVISOR'in. Speel het spel en druk op CONTROL.

Wanneer een monster verschijnt, druk snel return. Maak een halve draai, haal hier voordeel uit en ren weg.

DUKE NUKEM 1-3

Deze cheats werken niet voor Duke Nukem II

Backspace en Pagedown tegelijkertijd geeft je volledige ammunitie en alle sleutels.

DUNE 2

Als je meer dan 25 eenheden wilt bouwen of gebruiken gebruik dan een Hex-editor en edit het scenario.pak bestand.

Zoek de volgende regels op:

```
Brain=Human,  
Maxunit=25,  
Credit=1500,
```

En verander de 25 in 99 achter Maxunit, je zou ook het aantal credits kunnen veranderen, door een groter getal achter Credit te zetten

DUNGEON MASTER

Ga naar de ingang van de kerker en ga naar de deur toe staan. Spreek de spreuk uit OH EW RA. En je zal wat interessants zien.

Om een ninja naar een nieuw level te brengen, sta stil in een hal en gooi met je wapens. Pak ze weer op, en herhaal dit. Dit werkt ook met magie en vecht-levels. Spreek een spreuk naar de hemel, of hak en beuk om een level te stijgen.

DYNABLASTER

Typ HUDSONSOFT in gedurende het titelscherm om meer bommen en oneindige levens te krijgen.

DYNAMITE DUX

Simpell!! typ 'CHEAT' in bij het titel scherm, en dan zal F1-F6 je naar het bijbehorende level brengen.

Typ 'NUDE' in om in een boksspelletje te komen.

DYNASTY WARS

Wanneer het titel scherm verschijnt, typ 'CHEAT MODE'. Vanaf nu, druk F2 om naar een volgend level te gaan.

E-MOTION

Terwijl het plaatje van Albert Einstein wordt getoond, typ MOONUNIT.

F1 1 level omhoog

F2 1 level naar beneden

F3 10 levels omhoog

F4 10 levels naar beneden

ECOQUEST II

This is the EcoQuest II hint section.

1 The Docks in Iquitos

2 The Jungle

3 The Village of the Grove - Part I

4 The Village of the Grove - Part II

5 The Grove and Forest Heart

6 Cibola Camp

7 The Caves

8 The Flooded Forest

9 The City of Gold

ECOQUEST II

1 The Docks in Iquitos

Problem:

How do I get past customs?

Hint:

Select the passport and immunization card and click them to the Custom's Official. If the tutorial has started, do each action the game asks you to. Click on each message to get to the next instruction.

Problem:

Where is my immunization card?

Hint:

Your immunization card has slipped down inside your passport. Open your inventory and click the hand icon on your passport. You will find your card.

Problem:

Where do I find Nicanor?

Hint:

Nicanor, a man from the Ecology Emergency Network, is holding up a sign near the customs exit. Click the talk icon on him or walk near him and he'll introduce himself. If you just walk near him, you will not get points, but the game will advance.

Problem:

Dad is busy with Nicanor. What do I do next?

Hint:

Explore this screen and the one to the east. Look at everything and talk to everyone. Although you don't have to do all of the things here to make the game advance, you will learn extra information and earn additional points by exploring thoroughly.

Problem:

I see two guys talking behind some crates near the launch. How do I get close enough to hear what they're talking about?

Hint:

The men standing by the crates are employees of Maxim Slaughter, the man who bribed the Customs Official. They are talking privately, so you will have to sneak up on them. Click the hand icon on the crates to climb up and overhear their conversation.

Problem:

How do I get close enough to be heard by the old fisherman?

Hint:

The old fisherman is a little deaf, however, Adam doesn't want to walk near his smelly catch. Go west to the first screen and walk out on the pier from there.

Problem:

How do I deal with the parrot peddler?

Hint:

The parrot peddler will appear every other time you enter this screen and walk in front of the crates. You can buy the parrot any time you see him. Just select money from your inventory and click it on the parrot peddler. After the parrot flies away the peddler will leave and not return.

Problem:

How do I stop the litterer?

Hint:

The litterer won't stop. Click the garbage bag icon on his trash to clean it up. If you leave the screen and come back, or if you are on the pier with the fisherman when you see him, the trash will blow away before you can return. The litterer will be in the screen every other time you go there, so you have more chances to get the trash.

Problem:

What do I do with the package Dad has?

Hint:

Click the hand icon on the package and it will open. It's an Ecorder, a hand held computer. Once you open the package, the Ecorder is in your inventory. Dad will give you a demonstration of how to use it. If you forget how to use it, there is a complete description and diagram in "Adam's Eco News," your game documentation.

Problem:

What do I do with the Ecorder?

Hint:

Select the Ecorder from inventory. Go to the next screen and run the Ecorder cursor over the launch where gas is leaking. The Ecorder cursor lights up when something is found. Click the Ecorder cursor while it is lit up and you will get a message that it is recording. Go into your inventory and click the inventory hand icon on the Ecorder. Then you can turn the Ecorder on and go to the screen that contains the information on "River Traffic," the item you recorded. If you have trouble using the Ecorder, your game documentation called "Adam's Eco News" has a complete description and a diagram. Remember to use the Ecorder on every screen. You get a point each time you record a fact and it makes some of the puzzles easier to solve. You will get extra points the first time you successfully take the Ecorder quiz. You can take the quiz as many times as you like. Now walk back to Dad.

ECOQUEST II

2 The Jungle

Problem:

What do I do with the otters?

Hint:

Click the talk icon on Orpheus, the shy otter who is hiding in the roots, until he comes near the boat. You will have to do this two times. Click the hand icon on him to get Forest Heart's gift.

Problem:

Bugs keep biting me! How do I climb the large tree near the campfire?

Hint:

Click the hand icon on the leaf from the pool of sap near the canoe. It will be placed in your inventory. If you are bitten by the gnats, select the leaf from inventory and click it on Adam. The leaf works as insect repellent! Click the hand icon on the tree to climb. The gnats will come near you but won't bite. Keep climbing until you get the exit arrow near the top of the screen. Click on that spot and you will climb to the next screen.

Problem:

How do I put out the bird's nest fire?

Hint:

Pitcher plants grow in tree tops and hold lots of rain water. Climb to the screen above the bird's nest and click the hand icon on the pitcher plant to push it over. A stream of water will fall down to the screen below. Careful! Be sure to push over the correct pitcher plant or someone below will be angry.

Problem:

How do I avoid the hoatzin's terrible smell?

Hint:

Climb down to the screen with the bird's nest and head west. From time to time, you will see a hummingbird heading west. Click the hand icon to pick some of the purple flowers that the hummingbirds are clustering around. The flowers have a strong perfume that will protect you from the hoatzin's terrible smell.

Problem:

I have the fragrant flowers but still can't get past the hoatzin!

Hint:

Climb near the stink bird. When you are standing next to him, select the flowers and click them on Adam. Adam will hold them over his nose. Click the hand icon on the far pitcher plant and Adam will walk over and tip it over.

Problem:

I can't get past the snake!

Hint:

You must help the toucans before the snake will leave. After helping the toucans, climb down to see the baby bird hatch. A drum will start to play and it will scare the snake away.

Problem:

How do I get through the tree maze west of the toucans?

Hint:

Click the hand icon around the screen and you'll soon find a way west. To find the correct path, notice where the small red lizard ran. Just go where the lizard did.

Problem:

How do I get the drum on the lower limb of the tree?

Hint:

Walk all the way out on the limb. It will bend down, but you won't fall.

Problem:

I can't get past the jaguar. Help!

Hint:

Go out on the limb and click the hand icon on the drum. Use the drum to frighten the jaguar.

ECOQUEST II

3 The Village of the Grove - part I

Problem:

I've landed in the village. Now how do I get out of the mud?

Hint:

Pick up the fruit and the vine. They are located beside the mud hole. Use them to lasso the wild pig. Click the fruit on the pig to get him to come over. While he eats the fruit, click the vine on him. You will have enough fruit to keep trying if you miss him. If you miss, just throw more fruit and try again.

Problem:

The village is deserted! Where is everybody?

Hint:

The people are hiding from you. Explore the village thoroughly, then head north near the mud puddle to enter the Grove. Once you have met Forest Heart and have agreed to help her, the people will come out of hiding.

Problem:

Where is Forest Heart?

Hint:

Forest Heart is in the large tree in the Grove north of the village.

Problem:

I've met Forest Heart but the village is still empty!

Hint:

The people will hide until you agree to help Forest Heart. Once you are inside the tree and have talked to her, show that you agree to help by clicking the hand icon on the branch she dropped in the tree room. The next time you enter the Village, the people will be there.

Problem:

Ok, the village is full of people. What do I do?

Hint:

Click the talk icon on all of the villagers. They will tell you their problems. Help each one to solve them.

Problem:

How do I help the boy Taquia?

Hint:

If you have the drum, select it and click it on Taquia to return it. He is the shaman's apprentice and is responsible for the drum. If you don't have the drum, you may have to return to the spot you last played it pick it up again. After helping Taquia, he will move away from the vine. Click the hand icon on the vine to swing across to the other bank.

Problem:

How do I help Churana the weaver?

Hint:

Once you have helped Taquia, you will be able to swing across the river. On the other side of the river, click the hand icon on the berries. You can also find a necklace that is hidden in the bushes. Musqui

dropped the necklace when she was picking berries to make paint. Click the hand icon on the necklace to pick it up. Return the necklace to Musqui the potter and she will tell you to keep it. After she tells you to keep the necklace, you can give it to Churana the weaver. The next time you visit the weaver, Llusti will be sitting at her side.

Problem:

Apu the chief won't let me borrow his machete.

Hint:

You must help Churana the weaver first by giving her the love charm necklace you found in the berry bush. Llusti will go back to Churana. Once Llusti is no longer with Apu, the chief will be free to talk. Click the hand icon on the machete on the ground near Apu and he will let you borrow it.

Problem:

I want to help Alichina, the cook, fix her drink. How do I help?

Hint:

You must help Sumac the gardener harvest her roots first. She will give you some roots that you can give to Alichina. Alichina is the woman with gray hair who is standing next to the cooking pot.

Problem:

How do I help Sumac the gardener harvest roots?

Hint:

Obtain the machete from the chief and give it to Sumac.

ECOQUEST II

4 The Village of the Grove - part II

Problem:

How can I help Musqui's baby?

Hint:

The baby needs medicine for its arm. Get the bark cup that is near Forest Heart's sap pool in the tree room. Click the cup on the sap pool to fill it. Gather some pods on the opposite platform. To do this, you will need to use all the tree entrances. The doors are located between the buttress roots, just as the first one is. Click the ingredients on the bench outside the shaman's hut by the river. Leave the room. When you come back the medicine will be waiting for you. Click the hand icon on the bark cup and take the medicine to Musqui. Click it on her or the baby and she will give you something in appreciation.

Problem:

I've given Alichina the roots but she still won't give me the drink!

Hint:

You must get a clay cup from Musqui the potter to hold the drink. However, Musqui won't give you the cup until you help her baby with the shaman's poultice. To make the poultice, gather the ingredients in the tree room in Forest Heart and leave them on the shaman's bench by his hut. Once Musqui gives you the cup, give it to Alichina. If Alichina isn't ready to make the drink, she will keep the cup for you until the right time.

Problem:

Where is the shaman?

Hint:

You must help all the villagers before you meet the shaman. If you talk to Sinchi, the man who is thatching his hut, he will tell you that the shaman wants a Sky Sapphire. By helping all the villagers, you will acquire what you need to capture a Sky Sapphire, the blue Morpho butterfly you see in the Village.

Problem:

I've helped a lot of people but I don't understand what I'm trying to do.

Hint:

Talk to Sinchi, the man who is thatching the shaman's hut. He will tell you that the shaman needs a Sky Sapphire. Sinchi is talking about the large blue butterfly that you see in the village after you speak to him. Unless you talk to him, you will not see the butterfly. You can talk to him at any point, even if you have already helped some villagers. You must help ALL the villagers before you will be able to catch the butterfly. Talk to each villager to find out what they need.

Problem:

How do I get the Sky Sapphire?

Hint:

You must have a cup of the sweet drink to attract the butterfly. To get this, help all of the villagers. The villagers will eventually give you roots and a clay cup. Give the cup and roots to Alichina. She'll give you a cup of sweet drink. Next, go west to the screen where you fell into the village. Wait until the butterfly lights on the bushes with large, blue flowers. The bushes are near the mud hole. Click the cup of sweet drink on the butterfly. When the butterfly is drinking, click the hand icon on the cup to pick it up again. Click the cup and butterfly on Sinchi the thatcher. He will invite you into the hut.

Problem:

Sinchi invited me to enter the hut and meet the shaman. What do I do?

Hint:

Enter the shaman's hut. The spider will not bother you.

Problem:

How do I deal with the Shaman?

Hint:

When you first enter the hut, the shaman asks you to sit down. Click the hand icon on the ground to do what he asks. At that moment a rainstorm begins that keeps you from leaving the hut. Since Sinchi didn't finish mending the thatch the it leaks. His pet spider doesn't like the water. You will have to fix the leak.

Problem:

How do I plug the leak in the hut?

Hint:

Click the hand icon on the hut pole to climb it. Click the sticky leaf on the spot where the water is dripping to plug the leak.

Problem:

Quiri won't move! I can't mix the paint!

Hint:

Click the berries you gathered across the river on the berry pot and the shaman will initiate you. The key to the face painting symbols is found in your game documentation, "Adam's Eco News." Click the cursor on the pattern that the shaman names. Then click on Adam's face.

Problem:

Quiri moved out of the way, but I'm still stuck!

Hint:

Put the berries you gathered across the river in the small pot on the ground. You will go to a close-up and the Shaman will tell you which pattern to select. The patterns are listed by name in the game documentation, "Adam's Eco News." Find the pattern name in the documentation. Click on the pattern in the game. Now click the cursor on Adam's face.

ECOQUEST II

5 The Grove and Forest Heart

Problem:

What do I do at the large tree north of the village?

Hint:

The tree has three entrances. You can find them if you walk between the buttress roots. When you find an entrance, you will see one of the white exit cursors, which indicates that you can walk further. Click there and you will end up in front of a tree door.

Problem:

I can't get in the door to the tree!

Hint:

You can only enter the tree from the main entrance, which has a drum stand.

Problem:

How do I use the drum stand by the tree?

Hint:

Click the drum you found up in the Canopy on the drum stand. You will see a close-up of the drums. Click on the baton to the left of the drums in the close-up. Now you can play by clicking the baton cursor on the drums.

Problem:

I'm playing the drum but nothing seems to happen.

Hint:

You must play the correct melody on the drum. To learn it, pick up the drum again and go back to the drum stand in the village. Click the drum on the drum stand there. The markings behind the village drum stand match the markings on the drums. Play the pattern in order. Be sure to pick up the baton to play. Learn the pattern. Play the pattern exactly the same way at the drum stand in the Grove. Be sure pick up the drum again when you leave the village drum stand.

Problem:

Why can't I talk to Forest Heart?

Hint:

Forest Heart is too weak to speak unless you are close to her heart. Click the hand icon on the seat in the middle of the screen. When Adam sits down, he can hear her. She will tell him that her seedling has been destroyed and that he must find a new one. She will offer Adam a gift that he must take to accept his quest.

Problem:

How do I help the Shaman start the ceremony?

Hint:

Click Forest Heart's branch on the shaman -- this is the "green memory" he needs to start the Ceremony.

Problem:

The ceremony is over but nothing is happening

Hint:

Click the hand icon on Forest Heart's golden blossom. The golden blossom is the one lying on the bottom of the path in the tree room.

Problem:

How do I make friends with the bat?

Hint:

Click the talk icon on the bat. Then, click Forest Heart's amulet on her. She will decide to help you in your quest!

Problem:

How do I free the bat?

Hint:

Once you have made friends with the bat by talking to her and showing her Forest Heart's amulet, click the hand icon on the net.

ECOQUEST II

6 Cibola Camp

Problem:

How do I escape from Slaughter's shack?

Hint:

Use the walk icon to bounce the chair over to the bird cage. You must free Paquita, the bat that Adam made friends with in the forest. Paquita will help you escape.

Problem:

How do I free Paquita?

Hint:

Use the walk icon to bounce over to the bird cage. The latch to the cage has been fastened shut with a carrot. Click the hand icon on the carrot and Adam will eat it! Paquita can then fly out and chew through the rope that keeps Adam tied to the chair.

Problem:

How do I get out of Slaughter's bedroom without getting caught?

Hint:

If you leave by the door, you will always get caught. You will have to make your own escape route. First, click the hand icon on the jaguar pelt rug to move it out of the way. The floorboard underneath is rotten. Click the hand icon on the rotten section and Adam can pull a large chunk of it out. Click the hand icon on both the top sheet and the bottom sheet of Slaughter's bed. In the inventory window, click one sheet on the other and you will have a sheet rope. Now select the sheet rope and close the inventory window. Click the sheet rope on the hole in the floor and Adam will tie the rope to the bed. Click the hand icon on the rope and Adam will start to climb down the rope.

Problem:

Slaughter's took all my things! I have nothing in my inventory!

Hint:

Your things are locked up in the safe in his bedroom - along with a few other surprises.

Problem:

Where is the combination to the safe?

Hint:

The combination to the safe is hidden in the password protected section of Slaughter's executive organizer. You will find the executive organizer under the bottom sheet on Slaughter's bed. Click the inventory hand icon on the organizer to view it close up. Click the power button to turn it on. Click the button with the key on it. You can find the password hidden on a slip of paper in Slaughter's bedroom.

Problem:

What is the password for the executive organizer?

Hint:

Click the look icon on the head of the jaguar pelt. You will find something is clenched in its teeth. If you look at the tail, you will find that it has been removed and sewn on. Click the hand icon on the jaguar's tail and the jaguar will spit a note onto the floor. Click the hand icon on the note to pick it up. Open the inventory window. The password is on the note - Slaughter's name backwards.

Problem:

How do I avoid getting caught by Gonzales once I am outside the shack?

Hint:

To stay safe while you figure out how to help the birds, click the hand on the barrels or equipment and hide behind them. Gonzales must not be facing you when you sneak from one to the other. Hide behind a barrel when you first enter the room. Go to the screen to the east if Gonzales is reading his cookbook. If he takes too long on this screen, it sometimes helps to get caught. Paquita will free you again and Gonzales may be reading when you reenter. If Gonzales isn't reading and not facing you, you can go east the following way: Enter the screen by the rope ladder. Go as far into the distance as the game allows, then go east. When you enter the next screen, click the hand icon on the crates to hide if Gonzales is chopping vegetables. To climb the tower, wait until Gonzales goes to the other side of the camp and out of sight. He is chopping vegetables and wood, as you will see from the flying chips. He will leave for a while and then return. Be sure to time his habits. Click the hand icon on the alarm by the satellite dish to disable it as soon as you climb up.

Problem:

How do I get rid of Gonzales?

Hint:

Distract Gonzales by setting the birds in the cages near the river free. Click the key that you got from the safe on the lock on the lower cage - the one with the bird Adam saw in Iquitos.

Problem:

The birds keep giving me away!

Hint:

The birds are hungry and must be fed some of the grain from the sack near Gonzale's cookbook to quiet them.

Problem:

How do I get the grain?

Hint:

If you just try to touch the grain, Gonzales will catch you. You must suck up the grain with the hand vacuum that is on top of the satellite platform. Climb up on the tower when Gonzales is out of sight. Turn off the alarm that is attached to the satellite dish by clicking the hand icon on it. The alarm will turn green and you will be safe. Click the hand icon on the small vacuum near the laundry basket. To climb down from the platform, click the hand icon on the laundry basket and find the purple suspenders. Click the suspenders on the hook above the alarm. Adam will bungee down to the ground. Hide behind the barrel near the birdseed. Click the vacuum on the birdseed. Get the birdseed out of the vacuum in inventory by clicking the inventory hand icon on it. When you can get to the screen with the bird cages, click the birdseed on the birds. Don't go too close or the hungry birds will squawk and give you away! The birds will stay quiet when eating and allow you to approach.

Problem:

I've successfully avoided Gonzales. How do I leave the camp?

Hint:

Take the ax that is in the stump on the same screen with the bird cages. Make a canoe from the log near the bird cages by clicking the ax on it. Get a tennis racket from Slaughter's zebra-skin footlocker to use as a paddle. For more points, go back and click the talk icon on Paquita to tell her you are leaving before setting out in the canoe.

ECOQUEST II

7 The Caves

Problem:

What do I do in the bat caves?

Hint:

You can't go back the way you came. You have to go deeper into the caves. There is a tunnel in the upper right-hand corner of the screen. A small bat will stop you and demand your identification. To pass, you must obtain a bat visa.

Problem:

How do I get a visa?

Hint:

The cave is a refugee center for bats where your human passport will not work. Talk to the little bat who is writing. He is the Customs Official. Show him Forest Heart's amulet and he will give you a job handing out bat visas. The bat visas are a stack of leaves next to the Customs Official. Once you have passed out the visas to the bats, you will be allowed to use an extra one to go through the tunnel.

Problem:

Which bat gets which visa?

Hint:

There are many different kinds of bats in the rain forest. You must match the correct visa to each bat. If you look at the leaf visas in your inventory, you will find the Latin name of each type of bat. Talk to all the bats to find out about them. Use the Ecorder on the bats. Review the data in the Ecorder. The Ecorder information screen about each bat includes its Latin name. Now you can match the leaves and the bats. Don't forget to give one to Paquita!

Problem:

I've given out visas to all the bats but still can't leave!

Hint:

Give the last visa to the bat Customs Official. It is a visa for a "California Big-Eared Bat." He'll let you use it and you can proceed north into another cave.

Problem:

How do I get the old bat to talk to me?

Hint:

Chiropterus Handwing, the old Temple Bat, is grouchy. He is hanging upside down and it makes him dizzy to talk to Adam standing on the ground. Click the hand icon on the perch and hang upside down. Now when you talk to the old bat, he can help you find the City of Gold.

Problem:

Ok, I've talked to the old bat. What do I do next?

Hint:

Adam must prove to Chiropterus that he is worthy to go to the City of Gold. Pick up the Truth Stone. It is in a small alcove on the wall to the left of the jaguar statue.

Problem:

What do I do with the Truth Stone?

Hint:

Place the Truth Stone in the slot in the Jaguar statue. The correct slot is the same shape as the stone and is at the base of the statue in the front.

Problem:

I've answered all the riddles and the jaguar is gone. What happens next?

Hint:

Take the golden feather that the jaguar gave you. Head north to the underground river. The shadows at the back of Chiropterus's cave lead to a stairway.

Problem:

How do I help Paquita?

Hint:

Go back to get Chiropterus. He knows more about bat illnesses and can tell you what to do next.

Problem:

Chiropterus has examined Paquita. How do I proceed?

Hint:

Use the whistle that Chiropterus gave you (click it on Adam) to clear the bats away from the cave entrance. Click the hand icon on the boat to untie the rope mooring and get in. Once in the boat, you will leave automatically.

ECOQUEST II

8 The Flooded Forest

Problem:

Help! I'm trapped in the flooded forest!

Hint:

Swim east and click the talk icon on the howler monkey. He has a problem and needs your help. The floods have stranded him in the middle of a harpy eagle's hunting ground. Unless the monkey can escape, he will be dinner for the eagle.

Problem:

The monkey won't let me on his rock!

Hint:

You can make friends with the monkey by giving him something to eat. Swim south from where you entered. Click the hand icon on the vine to climb it. Click the hand icon on the fruit to pick some. Climb down and swim back to the monkey. Click the fruit on the monkey and he will let you climb onto the rock with him.

Problem:

I'd like to help the monkey escape but I don't know how.

Hint:

Get one of the large lily pads for the monkey to use as a raft. Before you can use the lily pad, you'll have to figure out how to cut it loose. Look at the monkey's rock carefully.

Problem:

How do I cut the lily pad loose?

Hint:

Get the piranha's teeth from the monkey's rock - they are very sharp. Click them on the large lily pad near the fruit tree. Click the hand icon on the lily pad and take it to the monkey.

Problem:

The monkey can't reach me even though I can help.

Hint:

Click the hand icon on the rock to climb up. The monkey will hop onto the lily pad.

Problem:

How do I get out of the harpy eagle's nest?

Hint:

You cannot leave without the eagle's help. Use the golden feather you got from the jaguar. Click it on the harpy eagle.

ECOQUEST II

9 The City of Gold

Problem:

How do I get into the main ruins?

Hint:

You must open a secret tunnel. It leads from under the huge rock with the carvings into the ruins you see in the distance by the lake. If Adam climbs up on the seat, it will tip the stone so that you can see the staircase. The rock slides back in place when Adam climbs down. You need to weight the rock down. Click the mask from Slaughter's safe in the hole where one is missing. If it won't fit, open the inventory window and click the hand icon on it. One of the gold weights was stuck inside it! Put the mask in place and take the rest of the disks. Put all the disks on the seat. Don't forget to use the disk that you found in the mask.

Problem:

How do I find my way through the temple maze?

Hint:

Click the hand icon on the litter left by Slaughter and his men. Under one piece of trash is a magnifying glass dropped by Slaughter. Click the hand icon on it to pick it up. In the Inventory Window, click the magnifying glass on Churana's necklace to see the carved pattern. The pattern is a map to the maze. Go down the secret passage to the maze. Whenever you click the eye icon on the necklace in inventory and you are in the maze room, you will pop up the maze map to help you find your way.

Problem:

I'm in the room at the top of the maze, but I'm stuck!

Hint:

This room has an exit that leads to the lake. Click the hand icon on the footholds on the back wall. Click the hand icon on the carving of the snake's tail. The door will slide open.

Problem:

How do I get past the golden serpent?

Hint:

The snake can be charmed, just as the king used to do in ancient times. You will need the gold crown and the bone pipes. They are in the room at the top of the maze. Solve the jigsaw puzzle on the back wall by clicking on the blocks. There are two pictures. Each time you put one together, a hidden panel opens. You can take the crown, the pipes and a small pot of gold dust that may be useful later. Once the panel has been unlocked, you may use the hand icon on it to swing it around in case you forgot anything. Go to the lake shore and click the walk icon on the small islands to reach the large one with the carving. If one of the stones turns into a turtle and dunks you, don't worry. Just start over and avoid that stone the next time. Once you get to the island, click the hand icon on the water to the east. A golden serpent will swim toward you. Click the crown on Adam's head. Click the pipes on the serpent and Adam will play a tune that puts him to sleep. Click the hand icon on the water to swim to the secret island.

Problem:

The vines won't release me!

Hint:

Click the amulet of Forest Heart on the orchids and they will make the vines let go of Adam. Now, whenever you approach the fountain, you are allowed to touch it.

Problem:

Where is the seedling?

Hint:

The correct seedling is hidden among the thousands of identical-looking seeds on the fountain ledge. You must sprout the seeds to find out which is the right one. To sprout the seeds, click the hand icon on the stone cup from the stella (statue) of the Princess. Click the stone cup on the hole in the fountain - located just behind the vines. Click the golden blossom of Forest Heart in the cup. Now turn on the water by clicking the hand icon on the pillar at the top of the fountain. When you see the correct seedling, click the hand icon on it.

Problem:

Slaughter keeps catching me!

Hint:

You must walk Slaughter into the vine booby trap, where he will be caught by the plants. Click the walk icon on the ground to climb down from the stella. Click the pot of gold dust on Slaughter and Adam will blow the dust in his eyes. Slaughter won't be able to see and will back up into the fountain. Another way to trap Slaughter is to put the pot of gold dust on the fountain. Slaughter will trap himself trying to get it.

Problem:

I've defeated Slaughter. How do I proceed?

Hint:

You've found the Fountain of Youth, just as Chiropterus asked you to do. Use the bat whistle to call the bats. Click the whistle on Adam and he will blow it. When the bats fly in, click the hand icon on the sparkling water in the fountain and Adam will give some to Paquita.

Problem:

What do I do when I return to the village?

Hint:

Since you now have the seedling of Forest Heart, the people will help you plant it so she can live again. Click the seedling on the area of ground that the shaman has prepared for it. After the seedling sprouts, you will be left alone with the shaman. Click the whistle on Adam when the shaman tells you to. Paquita will fly in. Click the eye icon on Paquita when she asks you to and you will see a surprise!

ECSTATICA

Een complete oplossing van het gave spel Ecstatica.

Ren langs de bar (vermijd de weerwolf), benader de man die aan het vechten is met het gevleugelde beest, het beest vliegt weg en de man geeft je een lift naar de winkels.

Neem de groenten, ren langs de kerk, sla links af bij de ingang van de schuur, volg de straat, ga de vierde schuur aan de linkerkant binnen, probeer langs het grote dronken beest te rennen dat op de vloer ligt.

Ren voor de helft de trap op en geef het beest van katoen. Ga naar de slaapkamer, kijk in het dagboek en het spreukenrecept en steek het object, wat je in je zak gedaan hebt in de winkel, in het apparaat. Ga terug naar de kerk, doe het twijgje dat naast de hangende monnik hangt in je zak en keer terug naar het verwenste huis. Nu heb je de bloem nodig. Verlaat het gebouw, sla rechts af en volg het pad naar de buitenste delen van de stad. Zorg voor het biggetje (maak het af), ontsnap naar boven via het ladder, ga direct uit de stad, pak de bloem en stop het in de pot in het verwenste huis, om het (de pot wel te verstaan) in een kleine kat/fret te veranderen. Ren naar de kerk, neem de passage aan de linkerkant, volg de smalle lage passage naar rechts en je bent weer je normale ik. Ga de trap op, gebruik het zwaard van de ridder, ga de stad uit en over het kleine meer. Ga op de steen staan en gooi het zwaard in het water. Je wordt nu geslagen tot ridder. Ga het kasteel binnen via de rechterkant (Niet door de portcullis) en introduceer jezelf aan de tovenaars en het kleine elfje. Het recept van de spreuk, op de top van de toren door de passage rechts van de tovenaars-stoel is je nieuwste doel.

Ren terug naar voorbij het beeld (save eerst even, voordat je te laat bukt en in contact komt met zijn zwaard) dood de schild- en zwaardmonsters in de volgende kamers en volg het pad naar rechts.

Ren langs de draak, kijk uit voor de trappen omdat de vierkanten aan de bovenkant en de onderkant van de trap verborgen speren bevatten. Ren naar voren naar de muur toe, sla links af, loop naar de kamer die bewaakt wordt door de twee stenen monsters en ga de kamer binnen, jat het toverboek en keer terug naar de kamer van de tovenaars. Ga weer terug naar de kerk, pak de bijbel op en ga naar het klooster aan de rand van het dorp, het gebouw met de twee rode deuren.

Nadat je je naar binnen hebt gebluft, laat je de bijbel vallen en benader het Jezus standbeeld.

Pak het bot op, ren naar de bibliotheek en val door het gat. Dit zal dan weer lijden naar de kamer van de ridder en daarna terug naar het dorp.

Je moet nu weer terug naar de stenen cirkel dichtbij het kasteel. Als je aangevallen wordt door de minitaurus, ga je uit het kruis, keer terug naar de plek van de aanval en pak je spullen op.

Eens weer bij de stenen cirkels aangekomen, ga in het midden staan van de stenen plaat.

Je hebt nu een magisch vlammenwerper relikwie. Ga terug naar de kamer met het bed en dagboek in het dorp. Laat het boek vallen, pak de teddybeer op en gooi dit naar het meisje in de schuur. Volg haar wanneer ze verdwijnt langs de smalle passage langs de kerk, ga de kerkers binnen, tackel de skeletten en ga weer naar buiten door de ander deur. Volg het pad net zo lang tot je de tovenaars tegen komt. De vlammeende bal blijkt de duivel te zijn in persoon. Volg zijn instructies, maar geef niet het bot, weiger dit ten zeerste en maak hem af als hij een draak wordt.

ELF

Pauseer het spel [P] en typ HIGHLANDER, dan verder gaan met het spel. Nieuwe toetsen die beschikbaar zijn:

- I** Oneindig aantal levens
- E** Vliegend voorwerp
- M** Go to boss
- S** Skip level

ELITE

Er is een mogelijkheid om een voorraadjie van 256 raketten te krijgen, dat komt mooi uit!

Zorg dat je geen raket of wat dan ook hebt, koop dan 1 raket. Vlieg dan uit het ruimtestation, richt dan je identificatiemode op het ruimtestation, maar vuur geen raket af. Ga weer het station in en verkoop de raket, vlieg dan weer weg en druk op M, je bent nu de gelukkige bezitter van 256 raketten, om af te schieten of om te verkopen.

EPIC PINBALL

Deze codes werken alleen voor de OUDE versie van Epic Pinball.

Druk F1 bij het options menu voor meer ballen.

Terwijl je speelt, druk ESC. Wanneer gevraagd wordt om te stoppen, druk op J.

Om 2 ballen te krijgen + controle over de ballen druk op ESC, B, dan J

Je kan de flippers laten plakken door "X" en "/" te drukken

Deze debug codes in de shareware versie helpen je aan wat lol in het spel. Alle codes moeten voorafgegaan worden door escape (ESC) dit moet eerst voor de prompt worden ingedrukt; de reacties op deze prompt activeert de cheats. (De escape is toegevoegd als quick reference.)

ESC-B-N	Een extra bal wordt gedropt gedurende het spel.
ESC-J	Gebruik de cursortoetsen, de bal is onder controle van de speler.
ESC-F9	Een rand verschijnt (werkt niet bij alle monitoren.)
ESC-F10	Maakt een screen dump als bestand genoemd: SCREEN.PCX.
ESC-F1	Een parameter request prompt (Onbekende parameters)

Voor oneindige ballen, ga naar dos en doe dit:

DEBUG CONFIG.PIN

e10b

00

w

q

Voor oneindige ballen in al de tafels (geregistreerde):

wees er zeker van dat *.exe niet ingepakt is met exe-compressors als pklite or lzexe!

file/table	file-offset (hex/dec)	original (hex)
ep1.exe/ANDROID	34D0D/216333	FE 06 37 68
ep2.exe/POT OF GOLD	36AD1/223953	FE 06 58 55
ep3.exe/EXCALIBUR	336B7/210615	FE 06 C1 4D
ep4.exe/CRASH AND BURN	338C8/211144	FE 06 55 59
ep5.exe/MAGIC	3049D/197789	FE 06 D2 43
ep6.exe/JUNGLE PINBALL	37FF6/229366	FE 06 BB 60
ep7.exe/DEEP SEA	34358/213848	FE 06 1E 55
ep8.exe/ENIGMA	37932/227634	FE 06 AE 4F

overschrijf de originele bytes met 4 x 90 (hex). nu kan je pinball spelen met oneindige ballen.

EXOLON

Voor een oneindig aantal levens typ in 'ad astra' (klein letters met spatie) bij de high score scherm.

EYE OF HORUS

Wanneer: Press fire to Start' zichtbaar is tik in 'SPAM' voor de cheat mode. Je hebt een oneindig aantal levens en je hebt geen gekleurde sleutels voor de liften nodig.

EYE OF THE BEHOLDER 2

Als je niet uit de kamer komt, de drie bij drie kamer in Darkmoons kelder. Moet je het volgende doen:

Er zijn namelijk vijf drukgevoelige tegels, daar moet je dus iets op leggen, het patroon is als volgt:

O1O

1O1

O1O

Op de plek van de enen leg je dus iets neer.

EYE OF THE BEHOLDER 3

Before you start the game, at the DOS prompt type:

SET AESOP_DIAG=1

This enables two key cheats. Press:

A to kill foes

G to teleport

To reverse the intro and end sequences, the filenames to switch are:

INTRO.GFF (Do I need to tell you which is which?)

FINALE.GFF

EYE OF THE BEHOLDER III WALKTHRU

STAGE - 1: THE GRAVEYARD

What needs to be accomplished here ?

Simply find an axe to cut through the trees. Your characters will warn you if the trees are weak. The axe makes a good weapon for now as its an "Axe +2". In the trees are also hidden some nifty goodies: weapons and armor. Try finding the "Two-Handed Sword +3". It makes a great weapon. Keep chopping the trees until you find a gate. Go through that gate and you will be in the next are of the game.

I found a mausoleum. Its pretty darned difficult, what do I do here ?

Nothing. The mausoleum is an optional part of the game. You get an Amulet of Friendship for completeing it. The Amulet will allow you to move through some of the trees without cutting them. However, its faster and easier to just go on and skip it.

STAGE - 2: THE FOREST

I walked through the gate...am I in the right place?

If you have been prompted for a password by the copy-protection routine, you're on the right track.

As soon as I walk through the gate, I get the way back blocked behind me. Also the way ahead is blocked. The only place to go has weird looking holes in the bottom. What am I supposed to do here ?

Each of the holes represents a different way to go. Click on the hole that you wish to enter. This is quite confusing maze. However in this one, you only need to get the "Everburning Torch". Wander around until you come across the torch. Once you get it, get back to the main corridor (the one you came from) and use the torch (like you'd use a weapon) on the trees that block your way. You will meet an elven ranger, who offers to join your party. Let him. He is a were-tiger and a good fighter. You're onto the next part of the forest.

The Elven Ranger "Demirier" mentions something about a sword able to slay undead with one shot. I could use that. Where is it ?

You don't get it until MUCH later on.

Now what ?

Be careful here. Many of the trees can now be burned with the torch. Keep trying everywhere you go. There are many hidden goodies inside like "Gauntlets of Fire Giant Strength". The way you must go is also hidden, so burn away.

I was walking along, and I am attacked by weird looking things that are invisible most of the time. What do I do ?

Kill them. When they are invisible, they can still be hit. Also, it means you are in the right part of the forest.

I am at an entrance to another one of those mazes with holes at the bottom....should I go in ?

Yes. By all means, go in. There will be some tough encounters, and eventually, you should make your way to a large clearing. In the back of the clearing (explore every square) there is an old man...he will whine about you cutting his trees down, and give you a book to read. I got passed that part by reading the "Book of Daring Deeds" with the were-tiger character. I am sure there are other ways of doing it.

Ok, I read the right book. Now what ?

Reading of the right book should open a passage to Myth Drannor. Go to the left (when facing the place where the old man was) and on your right, an entrance to Myth Drannor should open. Enter.

STAGE - 3: MYTH DRANNOR

What do I do here ?

There is some goodies lying around. In the manticore area you should find a "Helm of Underwater Breathing" it will come in handy. In the troll area you will find a "Polearm +3 called Zymoks". It is a good weapon. Walk around. This place is easy to explore, has lots of fighting room, and a lot of goodies.

If found a niche full of items, but it has some sort of a forcefield. How do I get the items ?

Cast Dispel Magic on it. Also in front of the niche should lie a "Short Sword +3 called Frostbite". Good weapon. Within the niche you should find a crystal key, as well.

I got a Crystal Key. Where does it go ?

You have two choices with the crystal key. You can use it at a door in the Myth Drannor troll area, the "ICE CAVES"....or you can save it, and use it in the Mage Guild or the Temple...although both of those locations have a sufficient number of crystal keys hidden about, it would help to have an extra one to cut down on the searching time. If you decide to go to the "ICE CAVES", the answers to the riddles are:

- * "Ice, coveted Ice" - put a diamond in the niche (diamond is found around Myth Drannor somewhere.
- * "Do you fear for your child" - put in a fear wand, found around Myth Drannor.
- * "Choose Wisely" - means nothing. Grab the items and go (you have to cast Dispel Magic on some of the niches.

Ok, so where do I go ?

The Mage Guild. Its the building around the place with the apple trees, and the manticore statue. Get in that guild.

STAGE - 4: MAGE GUILD

Ok, I am in a place with 3 teleports. Where do I go ?

First of all, cast the True Seeing spell...there is a *lot* of illusionary walls in this place. Now, explore each of the teleports, but you need to make your way towards the top of the tower. I do believe its the telportal opposite to the entrance.

I am at a place that has inscriptions on the walls, and a whole bunch of telports...what do I do ?

Get out of there....you need to get something from the top of the tower first.

I am at the top of the tower. What do I do here ?

Find "Torbridam's Ring". Its a VITAL item to the quest. It should be on the top level of the tower, in a niche together with some potions and such.

Where to now ?

Ok, now it is time to go to the place with 4 criptic inscriptions and four telports. The inscriptions are of the form:

"TO SAVE THE REALM blah blah RAIN OF SPRING"

"TO SAVE THE REALM blah blah HEAT OF SUMMER"

"TO SAVE THE REALM blah blah WIND OF AUTUM"

"TO SAVE THE REALM blah blah CHILL OF WINTER"

So, to solve this puzzle, you must first go through the telportal near summer inscription, and then once you get teleported, you must choose the teleportal back with the pictures of the sun/heat/fire. Then, go through the spring teleportal, and come back through the one near the pictures of water. Then go through the autum telportal and come back through the one near the tapestry with a wind vortex. Then go into the winter one, and come back through the one with pictures of mountains. Once you do all that, go through the central telportal while holding "Torbridam's Ring" (I am not sure if this ring wielding is necessary, but I did it this way).

Where am I ?

Next part of the maze....advance forward until you meet the NPC Bug.He sucks, reject his services...by now you should have picked up a couple of good NPC's in Myth Drannor.

There is all sorts of monsters around, where do I go ?

Go either left or right of Bug...either way, you will make it to a place with a plaque "INSERT THE LURE OF BEASTS HERE". This is where you place the "Torbridam's Ring".

Note: The monsters (scorpions) will not attack you frontally as long as the ring is in your possession. Once the ring is inserted, a way opens up.

Ok, so now what ?

You should be at the part of the maze, where there is two grates locked, with a pull string in front of them. Pull the string. The doors are now open. While facing the string, the door on the left is useless. there is nothing of value there. The door on the right, however, is where you should be heading.

What's this "WEAPONS LAB" ?

Seems to be useless...there is just a bunch of weird items there. Things like "Rock +4".

Ok, where to now ?

You should be near a part with a whole bunch of grates, with monsters in-between....step on the grate and keep moving quickly through the passage. This will minimize the damage. After you get to the other side, there is a button on your left. This is the only way to get back.

So many traps! How do I get through them.

Somewhere in this area there should be a brick. Push it, and all the traps will be disarmed. Go to where the traps blocked the way, and pull a string that should be somewhere around there. This will reveal a hidden staircase down.

I am in a passage after the staircase. Something keeps teleporting me around.

Ok, look at the plaque it says "THE KEY IS IN THE LEARNED ONES HAND". There is also two gems in the niches below the plaques. Take at least one of them and wield it with someone to get through the forcefield.. One gem is to go one way, and the other to go back. Make sure you pick up the grappling hook.

Where now ? I can't seem to get anywhere ?

There is a brick at the end of the teleporting passage way. Push it. Once the T intersection is formed, take the left fork. To the right is just a bunch of items and a grate with a silver key, but the whole place below that grate is quite useless.

What am I supposed to get from the left fork ?

You will need to find:

- * a brass key
- * a silver key
- * a green gem

* There is also a part where a brick is blocked by a trap. You can throw an item at the brick to switch it, without having to disarm the trap.

I am at a large field full of traps, what do I do ?

First of all, pull the string that's close by. You should also make sure that you have the silver key, brass key, and one green gem. Now, find a safe path through the traps, and head to the passage way from which the Stone creatures appeared.. Don't go into the doorway yet. Now, find the place with two bricks. They will open a two grates once pushed. Go through those grates, and recover another green gem and a copper key. Once you have two green gems, find a place with the plaque that reads "ONE EMERALD FOR EACH WILL YIELD THE KEY". Insert the green gems into the far niches. This will produce a crystal key for the green locks.

Whew, that was tough...now where ?

Go to the doorway opposite to where you are at now. You will notice a grate locked with green key there. Use all your keys to open it. Use the grappling hook on the open grate to enter it.

There were also other locked grates which I saw around ?

Yes, but they are all useless.

Ok, I am underwater. Now what ?

Explore. You should be wary, as there are some areas where your Breathe Underwater spell will expire, and you won't be able to cast another one. Be sure to move quickly through that. You will need to find another copper key underwater.

There is a bunch of pipes here, they keep throwing me around.

No need to panic. The pipes come in 2's there is one lever to control each pair of pipes. If one is spewing water, the other one isn't. Use this fact to manipulate the pipes to push you into new areas. Keep in mind that a wall of force spell blocks the water stream.

I got the second copper key, and I am stuck at a place with a plaque that talks about force and a red gem.

Cast a wall of force in front of the pipe, to block the water flow. And use the red gem in the niche to open

the way.

Ok, I found a way up....different than the way I came in. I get constantly teleported. What do I do?

Every step you take, you should search the walls for a secret button. Once you find it, you can easily get out of the trap. Once you're out there you will make your way to a column with all sorts of locks on it. Use your keys on it.

I opened the column, used the keys, killed the Stone things, now I am at a place where there is a whole bunch of rings of protection stowed in niches, and there is some ancient scale, too. What to do ?

Ok, collect all the rings of protection. Now, while facing the scale, insert them into the tiny niches so the rings are arranged in such order:

Left	Right
+3	-3
+1	-1
-2	+2
-2	+2

(the numbers are the pluses of the rings)

Ok, I am confronted by the Lich...he whines and complains...should I kill him ?

Yes...He is a easy. Kill him. He will teleport you near the next stop on your journey.

STAGE - 5: TEMPLE OF LATHANDER

First level, what's here ?

Watch those black puddings...they eat your weapons, but are vunerable to fireballs/magic.

There is a number of things to do on this level. First of all, you have to fill up the altars with the proper offerings. You will need:

- * "Drought is dispelled by drink of clear water" a cup of water
- * "Famine is driven away by generous" a food ration
- "Pestilence is subdued by waft of fresh air" a bag of incense
- "War is averted by forsaking the sword" a sword

You will know if you got the right item on an altar when the eyes of the sun open up.

You have to bring your own food and sword, but water and incense are somewhere close by, as is a fire key. Once these altars are filled, go to the statue of the god, and attach the arm to it (the arm can also be found on the first level). You will get a little story, and that's it. Also, you may wish to attach the water spout to the fountain in the centre. This will give you free prayer spells. Now, you may also go downstairs to the morgues...but unfortunately, there is nothing there, and the drawers contain nothing. There is also an NPC there, but she is quite horrible..you should have some better NPC's by now.

I went down on the first level, and I am by a place that says "MORNINGLORDS SHIELD YOU FROM THE NIGHT". What do I do there ?

Just place items (preferably shields) on the pressure pads. The shields can be found behind another staircase down from the first level, behind a door locked with a fire key. This puzzle will yield you a holy symbol.

I see a door locked with a fire key...is it important ?

No, but there is some useful items. The key is on the entance level.

I got the altars filled, now what ?

Go through the centre door. You should see a sign "SURELY GOODNESS SHALL REPLACE THE EVIL THAT LURKS IN OUR MIST" This means that you have to replace each of the unholy symbols from the altars with a holy symbol. You can get some holy symbols from Myth Drannor itself, or from the Morninglord's Shields puzzle.

Am I finished ?

Yes, go on. Don't forget to pick up any incense you see, and burn it in any of the holders you see. I am not sure how important it is, but hey...a God tells you to do it, right ? (there is two incense burners/holders in one of the morgues)

Ok, I went up the stairs, and now I can't get anywhere ?

That's because there are spinners. Simply pay attention to your compass, and when you see it change the direction all on its own, adjust yourself.

Ok, I am at a set of three golden doors...where do they lead ?

Well, you need to find a golden key. This is accomplished by taking the centre door...and then a staircase down. Then you're in the right area.

While looking for the golden key, I stumbled onto a room where there is two doors, but I am unable to get through them. I am stuck ?

No...search the walls for a button.

I got the golden key. Now what do I need ?

Ok, you'll also need to find the frost key. Don't worry its somewhere on the second level. Look for it.

Ok, now what ?

Yes, there is another place where there only seems to be two doors, and a wall where a third was in another section. Just face the wall, turn around, and you will see a button. Push it to reveal the way through.

Ok, I am at a place that says "BLESSED BE THE PURE OF HEART FOR THEY SHALL FIND THE WAY"...how do I get through this ?

Easy...its just another bunch of spinners with a fancy name. You will need your frost key here.

I am at a place with 4 holes that shoot stuff at me, and 4 plates. Am I stuck ? I can't get out ?

No, place items on all plates to get out.

I am at a golden door ?

Yes, use your key, enter, and grab the Morning Light. Lathander will appear and give you a +5 Golden Sword....the only weapon capable of seriously harming the Dark God. Now go up the stairs.

What do I do here ? This place is huge ?

Ok...there is a few things to do here:

- * You need to find some copper keys.
- * You need to find 4 embers of Hope.
- * You need to find beacons of Hope.

The copper keys lie strewn all over the place. A notable exception is a place where you have to touch Lathanders statue for the key to appear in the neighbouring niche.

The Embers are also all over the place. One is in a room with two pressure pads and fireballs. Throw an item on the pressure pads to weigh them down. Then you can grab the items in the niches in the

corridors protected by fireballs. Another is behind a place "HAVE FAITH IN WHAT YOU SEE"...this is simply fake pits.

All of the beacons of hope can be found from the central point of the feasting hall. In order to receive free healing from the feasting hall, replace the cups of cheer (4) into their niches. They are found close to the feasting hall. After each of the beacons had an Ember placed into it, go to the Altar of Devotion (just an empty niche) and pick up the key of faith.

Now, find the place where a door closes every time you step on the pressure pad in front of it. Just throw an item through the door, and it will weigh down a pressure pad beyond the door (which will keep the door open).

What do I do now ? I keep getting sent back by the teleportal.

It should say "FAITH MUST GO BEFORE ALL GOOD SOULS". Toss the key of faith into the teleportal. Step through it.

How do I open these %\$%\$ doors ?

Just cast Dipel Magic on one of the doors.

OK, what do I do now ?

Go trough one of the doors, and you will come to a double-doors locked with a crystal key (Pick up the crystal key on the way). Explore the ways to the left and right of those double doors. You should find another crystal key, and a coin.

What do I do with the coin ?

Go to another of the three doors (The ones that needed Dispel Magic). Use the coin on the fountain, and a third crystal key should appear.

Now what ?

Go back to the double doors, open them....go straight, and pick up the Shield Sun Mask..now, drink from one of the blessed fountains. Your characters should comment that its the little spirit of Lathander left in this place. The water in the basin can be restored by resting.

I opened another crystal locked door, there is a shadow on the wall, but I can't do anything to it !

You need to open the other door first.

I opened the other door farther in the maze.....I see a staff, but something keeps teleporting me back a square. What gives ?

You must have the effects of the blessed water of Lathander to get past that teleportation trap.

So what do I do to the shadow on the wall ?

Use the staff from the other room (the one with the teleportation trap) on this apparition of the Evil God.

So what happened ?

Go back...you will see a door with a black hole in the middle...place the Sun Mask Shield in the hole.

??!?!?

Ok, that's it for the puzzles. Just kill the God and his goons to win the game.

F-29 RETALIATOR

Als naam, tik in 'THE DIDYMEN'. Klik op het Kolonel ICOON en druk op enter.

-of-

Inschrijven als CIARAN, en je naam zal veranderen in OCEAN OK. Je hebt nu volledige vuurkracht.

F/A-18 INTERCEPTOR

Selecteer optie 2. 'Free Flight, No Enemy Confrontation.' van het hoofd menu. Nu, in plaats van de cijfers 1-4 in te typen, typ 0. Het scherm gaat heel ver naar het zuiden.

FALCON

Gebruik **CONTROL-X** om weer alle wapens te krijgen (wapens vol).

Gebruik **Shift-T** om de dag te veranderen.

Als je problemen hebt met landen, selecteer **END MISSION** na het completeren van je missie.

FALCON 3.0

Gebruik "P", gevolgd door "TAB" tijdens de vlucht.
Verdergaan met "P".

PgUp	Stijgen
PgDn	Dalen
+	Meer Beweging (movement)
-	Minder Beweging (movement)
F3	Roteren Rechts
F4	Roteren Links
Shift F3	Roteren Omhoog
Shift F4	Roteren Omlaag
Ctrl	Rotatie toetsen hierboven voor het meer precieze werk
D	Debug Mode - Laat de coördinaten en het aantal frames zien
T	Om naar te transporteren
Shift T	Veranderen van de tijd

FANTASY WORLD DIZZY

Typ IMMORTAL bij het high score scherm. Raad eens wat, wat doet ie dan???

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

Een tip voor dit geweldige voetbalspel

Als de keeper van je tegenstander op het punt staat om uit te trappen, ga dan vlak voor en tegen hem aan staan, als hij dan wil trappen tackle je hem, met een beetje mazzel en je staat goed, heb je de bal te pakken, omzeil je de keeper en prik je de bal in het net.

FIGHTER BOMBER

Typ je naam in als 'BUCKAROO'. De computer zegt, 'Oh No!, it's a BUCKAROO!'. Nou kan je alle 16 missies spelen.

FIRST SAMURAI

Als je het spel eens in een ander level wilt beginnen dan in het eerste:

typ dan de volgende : SAMURAI gevolgd door:

SAMVGA1	Level 1 zonder introductie.
SAMVGA2	Level 5 zonder introductie.
SAMVGA3	Level 6 zonder introductie.
SAMVGA4	Level 9 zonder introductie.

FLASH BACK

Het password PIXEL vermoordt de wachters.

Hier zijn de codes van alle levels:

EASY

NORMAL

HARD

JAGUAR

BANTHA

TOHOLD

COMBEL

SHIVA

PICOLO

ANTIC

KASYK

FUGU

NOLAN

SARLAC

CAPSUL

ARTHUR

MAENOC

ZZZAP

SHIRYU

SULUST

MANIAC

RENDER

NEPTUN

NOWAY

FLYING SHARK

In de high score tabel, typ 'HSC' voor oneindig leven, of 'KDJ' voor onkwetsbaarheid.

FORGOTTEN WORLDS

Bij het titel scherm, typ 'ARC', dan druk op HELP. Tijdens het spel, druk 'S' om meteen naar de winkel te gaan, en 'N' om naar het volgende level te gaan.

FUSION

Druk ESC om te stoppen met je spel, wanneer je herstart typ 'E' of typ 'SWAMP THING' bij de high score tabel en dan 'E' weer. Je kan nu levels overslaan met de + en - toetsen.

Om naar de ingebouwde editor te gaan, duw diag/boven/links, vuurknop, dan 'E'.

GAUNTLET 2

Bewegingloos zijn heeft zo zijn voordelen,

Sta 10 seconden stil en al de deuren openen zich!

Sta 145 seconden stil en de muren worden uitgangen!

GEMINI WING

Wanneer je alweer voor de vierde keer doodgaat, druk de linker muisknop in om de tweede speler te starten, en blijf op de vuurknop drukken totdat je dood bent. Je verschijnt in de benedenhelft van het scherm.

GHOULS AND GHOSTS

Na het starten van het spel, typ snel 'KAREN BROADHURST' voor onkwetsbaarheid.

GODFATHER

Typ HOLIDAY INN voor onkwetsbaarheid.

GOLDEN AXE

Tijdens "Select Player" druk 1-8 om het level te selecteren.

GOLDRUNNER

Typ 'easymode' bij de high-score tabel. Van nu af aan slaat F9 levels over. F8 zet de cheat mode uit.

GREMLINS 2: THE NEW BATCH

Typ sinatra bij de high score tabel voor 90 levens.

Druk op F1 t/m F5 bij het begin van het spel om een level te selecteren.

GUY SPY

Typ GETVONMAXGUY
en druk op F1.

HALLOWEEN HARRY

CTRL-R-E-N activeert alle wapens, activeert god mode voor minder dan 1 minuut. Deze wordt ongedaan gemaakt aan het eind van elk level. Deze mode moet actief zijn om andere modes te gebruiken.

ALT-L Een piep zal klinken en het scherm zal bevriezen, typ 11, 12, 13, 14, of 15 om te warpen naar respectievelijk de levels 1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 1.5 het typen van verkeerde level nummers zal je terugvoeren naar de DOS-prompt.

ALT- = (typ coördinaten om locatie te veranderen)

N.B.: deze modes zijn alleen aanwezig in v1.1, in v1.2 zijn ze niet aan te spreken. Start het spel met het commando password 'skip' (hh1 skip om het spel te starten) en het spel zal starten direct bij het hoofdmenu.

HARD DRIVIN

Hou het gaspedaal ingedrukt tot je topsnelheid bereikt hebt en druk 'N' voor neutraal. Nu kan je doorgaan op volle snelheid met een makkelijke besturing en onkwetsbaarheid. Zo lang als je in neutraal blijft heb je ook oneindige tijd.

Een ander trucje is om herhaaldelijk de 4 toets in te drukken (4e versnelling) totdat het programma een error geeft. Ga door met de rechter muisknop. Herhaal totdat je een high score hebt.

HARE RAISIN HAVOC

Druk tegelijkertijd in: [Shift] [Ctrl] [Alt] [F5] om door te gaan naar de volgende scène.

HAWKEYE

Druk op DELETE en wanneer je sterft, ga je naar het volgende level.

HEIMDALL

Hier zijn twee tips voor het spel heimdall:

Om meer objecten te krijgen, pak een object uit de kist, verlaat het eiland en save je spel. Laad het spel opnieuw en als je dan weer naar het eiland terug gaat zijn de objecten er weer.

Om meer geld te krijgen doe het volgende: ga naar het eiland en de bewaker vraagt om een zilveren munt, geef de munt aan de bewaker en ga dan naar de winkel. Geef al je goud en de bijl aan Heimdall. Verkoop de bijl en bevestig de verkoop, en verkoop hem nog een keer. Als je het nog een keer verkoopt, kan je zoveel ervoor vragen wat je maar wilt.

HELTER SKELTER

Voor bakken vol met levens, volg deze instructies op: Start een two player game. Player 1 moet een extra leven krijgen. Nu verliezen beide spelers al hun levens. Player 2 keert terug met 99 levens, en wanneer hij een leven verliest, krijgt Player 1 ook 99 levens.

HERETIC

IDDQD	Meteen Dood
IDKFA	Geen Wapens/Ammunitie
COCKADOODLEDOO	Verandert jezelf in een kip
ENGAGExx	Level Warp (episode/map)
GIMMExx	Artifacts (a-j) (1-9) [d werkt niet]
	A - Ring
	B - Masker (Onzichtbaarheid)
	C - helePotion
	E - Tome of Power
	F - Fakkelt
	G - Zandloper (Tijd Bom)
	H - Eieren (verandert mensen in kippen)
	I - Gouden Vleugels
KITTY	Toggle Clipping.
MASSACRE	Dood alle monsters op het level
PONCE	Volledige Gezondheid
QUICKEN	God Mode
RAMBO	Alle Wapens/Ammunitie
RAVMAP	Verandert de plattegrond [moet wel in map mode zijn]
SHAZAM	Verandert Wapen kracht
SKEL	Alle Skelet sleutels
TICKER	FPS Display

Typ

-ravpic

Bij het opstarten en gebruik F1 voor screen shots.

HEXTRIS FOR WINDOWS

Als je door wilt gaan met spelen maar je wilt de troep opruimen dan moet je minimaliseren en je score zal blijven maar als je herstellen kiest of doorgaat met het spel heb je dezelfde score als eerst en een schoon speelveld.

HISTORYLINE 1914-18

De codes voor de 1 speler optie, als je met de geallieerden speelt:

- | | |
|-----------|-----------|
| 1. PULSE | 13. SIGNS |
| 2. GOOSE | 14. HOUSE |
| 3. SPORT | 15. SIGMA |
| 4. BIMBO | 16. SEVEN |
| 5. TEMPO | 17. ZOMBI |
| 6. BARON | 18. MOVES |
| 7. BUMM | 19. BLADE |
| 8. LEVEL | 20. ZORRO |
| 9. MODE | 21. STONE |
| 10. PRINC | 22. MOSEL |
| 11. CLEAN | 23. ORDER |
| 12. XENON | 24. SODOM |

En de codes voor het geval dat je met de Duitsers speelt:

- | | |
|-----------|-----------|
| 1. PULSE | 13. GOTH |
| 2. CIVIL | 14. BALON |
| 3. MOUSE | 15. PAUSE |
| 4. VENOM | 16. ELITE |
| 5. NOISE | 17. INFRA |
| 6. RIGHT | 18. HILLS |
| 7. ORKAN | 19. COBRA |
| 8. FRONT | 20. ATLAS |
| 9. RATIO | 21. AMPER |
| 10. PARTS | 22. RHEIN |
| 11. PLANE | 23. CANDL |
| 12. FLAME | 24. STERN |

HOME ALONE

Tijdens het spelen ingedrukt houden INS, F1, F2, en F3

Nu druk snel F om te vliegen.

HORROR ZOMBIES FROM THE CRYPT

Bij het password scherm tik in:

BOGEY EATER (enter)

CUSTODES (enter)

IMMORTAL (enter) (wat voor een effect heeft dit????)

Na dat, typ een level password:

WOLFMAN, HAMMER, LUGOSI, NOSFERATU, GARLIC

HYBRIS

Laad het spel als gewoonlijk en doe niks totdat het high score scherm verschijnt. Typ 'COMMANDER' en druk op de vuur knop. Na een momentje druk F10. Als je schip knippert ben je onkwetsbaar, en heb je oneindige expansie en slimme bommen.

F1-F5 = Andere zes levels van 'expansie' (je kan nog steeds de capsules pakken)

F8 = Doorgaan naar een ander level (er zijn er drie)

F10 = Aan- en uitzetten van de cheat mode

Je krijgt geen high score met de cheat mode aan.

IK+ CHOP n DROP

Wanneer je geraakt wordt, pauzeer het spel (spatie) en ga weer verder met het spel (spatie). Nu ben je onkwetsbaar. Wees voorzichtig, want dit werkt ook voor de computer!

INCA

Als je wat moeite hebt met het vliegen, en omdat het gemak de mens dient:

Druk tegelijkertijd de twee SHIFT-toetsen in en ESC en het gaat stukken makkelijker.

Stel dat je ook nog moeilijkheden hebt met het vechten, dan is het volgende wel aardig:

Je kan je vijanden wat makkelijker afmaken door CTRL, ALT en de vuurknop tegelijkertijd in te drukken.

INDIANA JONES & THE LAST CRUSADE

Een actie spel gebaseerd op de gelijknamige film.

Bij het titel scherm typ IEOVAH'. Het scherm knippert. Gedurende het spel 'L' slaat levels over, en met 1-2 ga je naar de helft van het level.

INFERNO

Start een missie, verzamel alle combat pods, ga een installatie binnen, neem dan de dichtstbijzijnde uitgang en controleer je navigatiecomputer. De combat pods die je opgepikt hebt verschijnen weer en geven je veel energie. De combat pods blijven zichtbaar in je navigatiecomputer.

INTERPHASE

Volg deze instructies om een geheime objectenbekijker te vinden. Start het spel en typ 'Fenny' (Hoofdletter F) en gebruik dan de linker muisknop om door de objecten te bladeren.

IRONMAN SUPER OFF-ROAD

Drukken op + tijdens het intikken van je naam of bij het kopen van spullen kan je extra credits opleveren.

JAZZ JACKRABBIT

Om de cheat codes te activeren moet je:

1. Eerst de **P** indrukken,
2. Dan de **backspace**-toets indrukken,
3. En tenslotte de gewenste code intypen.

De codes zijn:

APOGEE	16-kleuren mode en op halve snelheid: net als Apogee spellen.
ARJAN	Een lach.
BAD	Voor de vogel..
BOUF	Hiermee word je onoverwinnelijk.
CHECK	Voor wat getallen onderin het scherm.
CSTRIKE	Om het airboard te krijgen.
DDMARK	???
DOOM	Maakt je vijanden sneller en moeilijker.
GREETZ	Hello, world!
GUNHED	Om alle geweren te krijgen!
HOOKER	Ga naar het bonus niveau.
HOCUS	Teleporteer door het level.
KEN	Ga terug naar DOS, ga niet langs af en krijg geen \$200.
MARK	Ga dood.
LAMER	Sla een niveau over.
SABLE	Superhoge snelheid!
TIM	Mooi, gewoon proberen.

Voor versie 1.1 moet je **DD** voor de code zetten.

JIMMY WHITES WHIRLWIND SNOOKER

Ga naar de trick shot mode. Start de editor, druk op F7, F4, dan F1. Je hoort een klik en als je dan naar de demo mode gaat kan je voor een magistrale demonstratie van een maximumbreak (147 punten) kiezen.

JUMP JOE / JANITOR JOE

Een van de oldtimers: een XT, CGA spel.

Het geheime bonus-level kan bereikt worden door helemaal naar rechts te gaan in het eerste level en dan moet je een paar keer omhoog springen. Ongeveer 3 plaatsen van de rechter muur.

JURRASIC PARK

Passwords cannot be passed from computer to computer, as they are based on your computer specs. However, you can get to the 3-D levels and skip the beginning ones by switching the names of the two .EXE files in the JP directory.

T. Rex Paddock

This is where the game begins, but Rex has flown the coop. If you pick up the bullets you find when the game begins, press "I" for Inventory to switch back to the cattle prod. It works better for the dragonflies you're about to encounter. After you figure out how to get out of the pit, make your way counterclockwise to the first computer terminal. Select Paddock Systems, and open the bunker. Make your way to the bunker, picking up Tim along the way. Try to ignore the spitters. When you find the bunker, grab the tool kit and head to the center-north of the screen. There you'll find another pit, but this one has a first aid kit and a grated drain pipe. Grab the first aid if you need it, then head into the pipe. Tim will wait for you outside.

Lex is in here. Head due north. At the first left, turn west (left) and grab the I.D. in the dead end. Go back east, and turn left (north) at the passage you came in on. Proceed north to the next left (a "T" intersection) and turn left again (west). Travel west past the first right (north) turn to the point where the passage "L's" to the right (north). You should find a crate here. Lex has broken her leg. You have to push the crate into the water, and "swim" it to her. Head back the way you just came, pushing the crate ahead of yourself. Turn left at the north turn you bypassed a moment ago. (If you come to the "T" intersection, you've gone too far.) Now make your way in a clockwise direction (sort of). With a minor detour or two, you'll find Lex in the north-east section of the screen. She gets on the crate, and you "swim" her out, continuing in a clockwise direction. (There are two first aid kits along the way. I suggest you walk through a few times to learn the maze before you try to actually rescue Lex.) When you have the I.D. and Lex, and you are at the screen where you came in, head south out of the pipe. Tim will join you again.

With both kids in tow, make your way north-east, to the gate. If you have both kids and the I.D., the gate will open up, and then you'll transition to the Triceratops Paddock.

The Sewer T. Rex Paddock

Keys to the Sewer

- + First Aid (there are two of these)
- i Identification (gets you through the fence gate)
- _ Lex
- U Crate (to float Lex out on)
- c compies

```

                EI"          _
                I IIII"
EI" EI1 o          I IIII"
o III1 o o          E IIII? D
+IIIEI? CAEI1 O    E IIII
    EII? II1 o E IIII1 EI" O
o o          II? o III" IIII?
Uo o          E IIII? E III o EII
```


steps to the south and jump into the next canyon. It doesn't matter what you do, now. You'll get munched. But it's fun to watch.

Make your way west along the finger-like ridge. You'll see some bullets, which you should make your way down to grab, and an oil drum. Zap the red bees with the cattle prod, and push the oil drum off the cliff to the south. Get in the north canyon. Travel west past the bunker dropping off the kids. Continue west through the oncoming stampede. At the west end you discover you are in a box canyon. Grab the first aid, then head up the steps to the south and jump into the next canyon. The following T. Rex evasion tactic comes from Janet Deacon CIS# 72114,1552, a third degree black belt in Dino-kata:

"As for getting by the T-Rex, I pick up the flares (I think you might be able to use regular ammo), turn around to face him (east) and keep firing until I kill a gallimimus right in front of him." Apparently, Rex is diverted by the hot flesh, (what man wouldn't be?) You can go west (left) and end up in the dilophosaur paddock, the kids magically at your side. But you shouldn't. Run to the right (east) Push the oil drum, which you knocked off the cliff a few moments ago into the trench. It will break open, and you'll be able to use it to climb out as you continue east (to the right). Turn around, face west, and fire your flare into the oil to set it ablaze, insulating you from T. Rex (insulated by fire!) You'll see the I.D. on a cliff to the north. Snake your way around and up, snag it, continue clockwise to a third valley to the south, let the kids out of the tunnel, then continue west to the dilophosaur paddock.

This is what I had to do: With or without first dropping off the kids at the bunker, make your way west along the finger-like ridge. You'll see some bullets, which you should make your way down to grab, and an oil drum. Zap the red bees with the cattle prod, and push the oil drum off the cliff to the south. This next part is tricky, and takes a lot of practice. Walk the character to the north-west edge of the cliff you're on (where the drum was,) and make him "jump" down. If he just drops off, he'll die, (and so, vicariously, will you.) You have to fiddle with the keys to make him do it, but eventually he will. Make your way to the barrel, and push it into the canyon to the south. (You are now east of the T. Rex, but don't worry. He never shows up again.) Push the oil drum into the trench to the east. It will break open, and you'll be able to use it to climb out as you continue east (to the right). You'll see the I.D. card on a ledge to your north. Continue clockwise around the hill, past the door to the tunnel, up the cliff face, and then back again counter-clockwise to get the I.D. Use it to open the tunnel door if you dropped the kids off in the bunker. Travel west, up either canyon you now have access to (the most southerly is the safest. There is first aid hidden in a cave here.) If you allowed yourself to be eaten by T. Rex, you probably found the flares. Depending upon which route you chose, grab the flares or backtrack to them, then continue west (left) to the spitter paddock. Just before you get there, if you travel clockwise around the hill, you'll find first aid and ammo in the box canyon. But you probably don't need these.

(There is a purpose for the flares. Run back to the trench where you spilled the oil, and fire a flare into it. A fire will erupt. This MUST be for distracting T.Rex once you have run by him. If this is true, then there's probably an easier way to get into the southern canyon than trying to jump off that cliff where the oil drum was originally. But I haven't been able to figure it out. Perhaps if you wait long enough, T. Rex just runs past you and then you dart in and get the flares. I dunno.)

Dilophosaur Paddock #1 (Spitters by the hundreds!)

The scene changes to the Spitter Paddock, but you don't get a password. If you meet your third death here, you have to start all over again in the Gallimimus Paddock, with that long leap to negotiate again. So be careful. Drop the kids off at the Visitors' Center Main Gate a little ways to the west. Then travel south and duck under the fence before cross over the bridge,. You need to push the block to get out of the ditch. Use the zapper.

There are two ways to get through here. If you turn south just after you get under the fence, you can jump in the river, swim across, climb into the raft and paddle east, bypassing the rest of this paddock along with the next two. If that's what you want to do, skip ahead in this document to the 2nd spitter section. We're going to work our way east along the north bank of the river. You'll eventually cross the

river to the east on an earthen bridge. (There are two here. Continue east. DON'T take the one which goes to the right!) Then immediately cross back on a third bridge to get to the computer terminal. Unlock the bunker door, then work your way carefully along the north bank of the river until you come to the Pteradon Dome. Travel counter-clockwise around the base of the hill. When you see the Pteradon Dome door on the hill above you, work your way south, then west to find the open bunker. Take the I.D., work your way clockwise to the west side of the hill upon which stands the Pteradon Dome, climb up the hill, and use the I.D. to open the door you saw a moment ago.

Pteradon Dome #1 13AE78D1

You're going to work your way in a circle clockwise around this level of the dome. An I.D. is hidden under some eggs in a dino nest. The location of the I.D. varies, so you'll have to search each time. Break the eggs by shooting or zapping them. You need the I.D. to exit through the door on the other side.

Brachiosaur Paddock #1

There's no password for this level. On your third death, you have to go back to the Pteradon Dome. Walk down the stairs, then travel south-east along the river bank until you come to a bridge. There are a lot of spitters here, but if you just charge past them you can make it unscathed. Cross the bridge to the north side of the river, then travel east until you come to the computer terminal. Unlock the Pteradon Dome door, then jump down toward the fence. Travel east to where the dino embryos are strewn about. Collect them all, then grab the I.D. next to Dennis' wrecked jeep. Use the I.D. to open the gate, and scoot into the open Pteradon Dome door before it closes on you. If you're too slow, the door will close and you'll have to climb the hill at the top of the screen and negotiate your way through the Brachiosaur Paddock again.

Pteradon Dome #2 (bottom floor)

There is no password for this level, so once again its back to the top floor if you eat it three times here. Climb the hill to your west, knock down one of the white blocks, and use it to scale the hill at the back (north) of the dome. Wend your way counter-clockwise, until you come to the retracted drawbridge. Kill the resident spitter, then continue west to the control panel. (The lighted panel to the left of the bridge near the waterline IS NOT the control panel.) Zap it or shoot it. Sparks will fly, you will hear the sound of electric motors, and the bridge has become extended. Run east back to the bridge, cross over it heading south, then travel west as far as you can go. You'll then snake your way into a box canyon, in the far west of which you will discover one of those white boulders. Push it south, climb over the hill, then rush west through the tunnel, back into the Spitter Paddock.

Dilophasaur Paddock #2

There's no password for this level, either. Snake your way west as far as you can go. This maze is a lot easier than it looks. There are lots of first aid kits along the way. You have to pass a hill which is unclimbable, snake your way west some more, and you'll finally come to the raft... yes! It's the same raft you could have climbed into when you first escaped from old T. Rex and dropped the kids off at the Visitors' Center Main Gates!

Jump into the water, climb aboard the raft, and paddle downstream (east), paralleling the same route you took to get into the Pteradon Dome the first time. (You could just jump into the raft, cross the river, get out of the raft, and run back to the Visitors' Center Main Gate where you left the kids. But that won't work. The gates won't open unless you ride the raft downstream.) You'll eventually be carried back into the...

Pteradon Dome #3

Wend your way eastward, dodging spitballs and Ichthyosaurs and dagger-like rocks. When you see the waterfalls, work your way to the low point on the south shore. Land the raft, get out, climb the boulder to your east and get the first aid. Climb back down to the other side, assassinate the resident spitter, and climb back into the raft which has safely negotiated the rapids by itself. Now wend your way carefully again, and if you're lucky you will pas into the Brachiosaur Paddock again.

Brachiosaur Paddock #2 72AF98D1

Lucky? Whaddaya mean, lucky? Well, this time you get a password. You'll never have to trompmthrough that that guano-covered dino-aviary again! Continue west, getting out of the raft at the island with the Computer Terminal Unlock the gate, get back in the raft, work your way to the low spot on the north shore, get out of the raft, travel east to the bridge, and cross to the south side of the river. This whole area should be pretty familiar, but this is the last tiome you have to negotiate it. Travel west. When you get to the hill, turn south, and go through the open gate.

Dilophasaur Paddock #3

This is your third trip through this paddock, each time without a password. Travel west along the ridge, jumping down to the north at the first hint of danger (It's covered with spitters!) Continue to work your way west, until you pass the hill with the computer terminal. Work your way counter-clockwise around it, shove the block you find over to it's base, then climb up to the terminal. Zap the spitter, unlock the gate, climb down, run the gauntlet to the west, then pass through the open gate. Three more spitters lie ahead. You'll pass the ditch you climbed throuh to get into the Dilophasaur Paddock the first time. Cross over that bridge, and the Main Gates will be wide open with the kids waiting for you. (You don't actually have the requisite I.D. I think Dennis' I.D. was the one next to the jeep where you found the embryos. But the point is moot, because the gate is open!)

Visitors' Center FDC478D1

Captain! There be velociraptors here! And I have as yet to get through! To make your system run faster, press escape and lower some of the Detail settings. Press "M" to examine the progress map occasionally... but basically, you're on your own here!

KARATE KID, PART II

Druk op de 'P' om naar het volgende level door te gaan tijdens 1 player mode. Je kan doorgaan tot aan de laatste ontmoeting.

In een spel voor 2 spelers, kan je naar het tweede laatste scherm doorgaan.

KING OF THE BEACH

De volgende passwords hebben een bepaald effect. Wat, dat blijft een verrassing.

Ze werken alleen in sommige versies.

LOGIC ON/OFF, EAT ME, DRINK ME

KINGS QUEST 7 - THE PRINCELESS BRIDE

This walkthru is a very shortened way to complete the game. It takes many shortcuts and is not actually intended to be used as-is. Primarily it is intended to document the key actions necessary to complete the game. There are many other paths through the game and in a normal game much searching around and talking to characters would be necessary to learn enough to choose the actions taken. If you follow this walkthru you will finish the game but will miss most of the cleverness, charm, and wit of the game designers.

The walkthru also contains many sequences that do not need to be followed in order. Most chapters have several tasks which must be completed but do not have to be completed in the order presented.

I played the 1.1 version of the game for this walkthru. At press-time I have heard rumors of a 1.5 version which fixes the bugs and crashes that occur in this version.

Chapter 1 - "Where in blazes am I"

This chapter has at least three very different paths based on the wether or not the Desert Spirit is helped and wether the 'Hunting Horn' is retrieved before helping him. In this version, the absolute minimum step path is shown (where he is not helped). This version skips some of the trickier sequences (like turning salt water to fresh).

Take 'Ripped Petticoat' from cactus.

Walk 2 screens south. Take 'Hunting Horn' from skeleton.

Walk 3 screens north.

Enter cave north. Take 'Basket'.

Examine 'Basket' and open lid.

Rotate 'Basket' to see 'Corn Kernel' inside and pick up 'Corn Kernel'.

Pick up all four 'Clay Jar's in any order (first 3 will break).

Leave cave.

Use 'Corn Kernel' on sand under dripping water.

Examine gourd plant just left of corn stalk.

Examine picture on rock wall right of cave entrance.

Take 'Gourd Seed' from now open gourd plant.

Walk 1 screen east.

Use small door under "Rare Curiosities" and talk to Kangaroo Rat.

Use 'Hunting Horn' on Valanice to blow out dust.

Use 'Hunting Horn' on eastern Jackalope hole twice to stun Jackalope.

Take 'Jackalope Fur' from cactus.

Take 'Glasses' from ground.

Use small door under "Rare Curiosities".

Use 'Glasses' on Kangaroo Rat.

Use 'Gourd Seed' on Kangaroo Rat and trade for 'Turquoise Bead'.

Walk 2 screens west and 1 screen south.

Take 'Stick'.

Take 'Salt Crystals' from south edge of pool.

Use statue's head, this rotates it and causes sun rays to come out.

Examine statue's collar and line all blue beads to third column.

Use wrist band on statue's right hand, this drains the pool.
Enter empty pool.
Examine offering tray.
Examine empty part of tray.
Use 'Turquoise Bead' on offering tray.
Examine offering tray.
Take 'Turquoise Piece' on right.
Leave pool.
Walk east 2 screens.
Use 'Ripped Petticoat' on 'Stick' to make 'Flag'. and put it in inventory.
Enter doorway.
Use 'Flag' on scorpion, quickly or Valanice will expire.
Examine statue.
Use center symbol on side.
Take blue bead at bottom on one hand of statue.
Place yellow bead at right on other hand.
Place red bead at left on pedestal right and behind statue.

Note last two steps are not always necessary due to bug in some versions.

Take 'Turquoise Piece'.
Leave building.
Walk 2 screens west and 1 north.
Use 'Stick' on cactus right of doorway and take 'Prickly Pear'.
Use one 'Turquoise Piece' on the other to make 'Puzzle'.
Examine lock above doorway twice.
Use 'Puzzle' on lock.
Enter open doorway.

Inventory: 'Golden Comb', 'Clay Pot', 'Stick', 'Basket', 'Hunting Horn', 'Jackalope Fur', 'Prickly Pear', 'Salt Crystals'.

Other paths:

The Wanderer will give an item (either a rope or bug reducing powder), if he receives fresh water. Fresh water is made by picking an 'Ear of Corn' from the corn stalk. Then go to the salt water pool and fill the 'Clay Pot' with salt water from the pool. Prime the statue (head and collar) as usual. Using the 'Golden Comb' on Valanice, cry into the statue's bowl, pour the salt water into the bowl, and put the 'Ear of Corn' into the statue's left hand. The water should be transformed to fresh. Then use the 'Clay Pot' to give the fresh water to the wanderer.

Instead of getting the 'Hunting Horn', the 'Glasses' can be had by getting a 'Rope' from the Wanderer. Then the rope is used to trip the Jackalope by tying it to two cactuses and tripping him.

Instead of using the 'Flag' to trick the scorpion, the scorpion can be rendered harmless by using bug reducing powder from the wanderer.

Chapter 2 - "A troll is as a troll does."

This chapter is a fairly long one. A lot of time is spent walking back and forth through the underground. The items necessary to make the magic potion do not have to be collected in any particular order. There are also two bowls in the kitchen, one is gold and one is brass.

Leave room.

Take 'Toy Rat'.

Take 'Shield' from wall just left of throne.

Enter kitchen at top right.

Get kicked out, overhear witch, leave mud pool area.

Enter kitchen at top right.

Use 'Toy Rat' on floor by cook troll, quickly or Rosella will expire.

Take 'Bowl' from bottom left shelf.

Use machine right of shelves to get 'Baked Beetles'.

Leave kitchen.

Enter mud pits and overhear trolls discuss "sleeping aids".

Leave mud pits.

Enter workshop at lower left.

Descend to lower area.

Take 'Lantern'.

Use 'Bowl' on green water by entrance to make 'Bowl with Green Water'.

Walk to edge of crevasse and feel updraft.

Walk to lower edge and jump to center island.

Jump to upper left area and take 'Wet Sulphur'.

Jump back and exit area.

Walk to right in front of fire, wait till fire is hot.

Use 'Lantern' on fire to make 'Lantern with Spark'.

Use 'Wet Sulphur' on fire to put "sexist pig troll" to sleep.

Take tongs from tool rack, use on brown box, use on water pail to get 'Silver Spoon', and replace tongs on rack.

Leave workshop.

Enter area to lower left.

Try to leave area on bridge to right.

Examine 'Shield' and take 'Shield Spike' from it.

Examine cart at upper left.

Use 'Shield' on empty axle then 'Shield Spike' on axle.

Ride cart.

Enter dragon cave at upper right.

Enter dragon lair to right.

Talk to dragon.

Use 'Lantern with Spark' on dragon to receive 'Big Gem'.

Return to workshop.

Talk to jeweler troll.

Use 'Big Gem' on jeweler troll in exchange for 'Hammer and Chisel'.

Return to dragon lair.

Use 'Hammer and Chisel' on dragon's tail just after it flops to floor to get 'Dragon Scale', quickly or Rosella will expire.

Return to main hall and use the 'Bowl with Green Water' on the troll.
Give the rest of the ingredients to the troll: 'Silver Spoon',
'Baked Beetles', and 'Dragon Scale'.
Rosella ends up human and gets a 'Silver Pellet'.
Move large bench seat under picture.
Then stack small seat and foot stool on top.
Overhear plotting, fall, and take 'Dragon Toad'.
Walk to bedroom, overhear argument.
Use 'Dragon Toad' on Mathilde, she gives you 'Enchanted Rope'.
Try to leave to lower-right.
Use 'Toy Rat' on Malicia, quickly or Rosella expires.
Leave to lower-right.
Use 'Enchanted Rope' on elevator.
Use elevator.

Inventory: 'Lantern', 'Hammer and Chisel', 'Dragon Toad', 'Silver Pellet'.

Chapter 3 - "The sky is falling."

This chapter is somewhat tricky as Valanice must walk back to the desert to complete it. Also, without foreknowledge, it is easy to have finished chapter 1 without enough objects to solve a couple of puzzles in chapter 3. However, Valanice can always go back to the desert and get them. Most of the rest of the action is fairly straight-forward.

Use 'Prickly Pear' on monster, quickly or Valanice expires.
Walk 1 screen north west then one screen west.
Talk to the stag at length until he tells of Lord Feldspar.
Walk 1 screen and 1 screen north.
Jump to boulder in muddy stream bed at left, then to center, and to top.
Use 'Basket' on spider.
Examine the bird.
Walk 1 screen north west.
Enter through small door right of city gate.
Use 'Golden Comb' on the duke.
Enter the China Shop.
Talk to Fernando about "Treasure".
Walk 1 screen east.
Use cover over bird cage.
Use door of cage.
Examine bird in cage and retrieve 'China Bird'.
Return to China Shop, use 'China Bird' on Fernando and get 'China Mask'.
Leave shop walk near Town Hall door.
Use 'China Mask' on Valanice and use Town Hall door.
Leave party through curtained door at rear.
Walk left on stairway down and continue walking to door.
Use door twice to enter powder room.
Leave powder room by examining third mirror from the door.

Use drawer on right side of desk and take 'Magic Statuette'.
Leave office and walk west to main landing.
Walk south from landing back to party.
Leave Town Hall and walk to east pond.
Take 'Wooden Nickel' from mockingbird nest.
Use 'Salt Crystals' on Valance and enter Faux Shop door.
Use 'China Mask' on Ersatz the Turtle and trade for 'Rubber Chicken'.
Use 'Wooden Nickel' on Ersatz and trade for 'Book'.
Walk back to Desert.
Walk 2 screens east and use "Rare Curiosities" door.
Use 'Book' on Kangaroo Rat and trade for 'Crook'.
Return to woods and examine flowers at left of screen.
Use 'Clay Pot' on flowers and get 'Nectar in Pot'.
Walk back to Falderal and use 'Crook' on cheese in pond to get 'Moon'.

Inventory: 'Golden Comb', 'Stick', 'Hunting Horn', 'Jackalope Fur', 'Nectar in Pot', 'Rubber Chicken', 'Magic Statuette', 'Moon'.

Chapter 4 - "Will the real troll king please stand up"

This is the first chapter with events that happen without user command. The Bogey-Man can appear at any time and "get" Rosella. When the Bogey-Man appears, just move off screen and return (until Rosella is wearing the 'Black Cloak'). Note that the 'Extra Life' is not necessary to complete the game (there are two levels of completion). However, the most successful complete needs it.

Use shovel blade, quickly or Rosella will expire.
Talk to gravedigger about his rat Iggy (3 times).
Walk south east and watch brat.
Walk west and watch other brat.
Walk east and use rope to enter Jack-o-Lantern.
Take 'Back Bone' from floor just south of coffin.
Take 'Foot-In-A-Bag' from coffin.
Use rope to leave Jack-o-Lantern.
Walk west, watch brat, and enter Dr. Cadaver's house.
Use 'Back Bone' on doctor and receive 'Weird Pet'.
Walk east and use 'Weird Pet' on brats.
Use 'Weird Pet' on elevator to rescue 'Gravedigger's Rat'
Walk north to graveyard.
Use 'Gravedigger's Rat' on gravedigger and receive 'Gravedigger's Horn'.
Walk south east.
Use 'Hammer and Chisel' on casket to save cat and get 'Extra Life'.
Walk north and take 'Shovel'.
Walk west, south and south again.
Stand at extreme lower-left of screen and use 'Gravedigger's Horn'
Enter hole.
Examine lock. Use skull then bat then spider.
Use 'Dragon Toad' on the king.
Use 'Hammer and Chisel' on his arm-band, quickly or Rosella will expire.

End up with 'Magic Wand' and 'Troll King as Scarab'.
Take 'Black Cloak' and use it on Rosella.
Walk north and enter Dr. Cadaver's house.
Talk to the doctor and get the 'Defoliant'.
Walk east and scare brats then walk south to garden.
Use 'Defoliant' on green monster, quickly or Rosella will expire.
Use 'Foot-In-A-Bag' on venus fly trap plants.
While they are busy, take little red 'Fragrant Flower' at their base.
Walk east.
Walk quickly past Malicia's house, King will want to jaw awhile.
Walk north behind Malicia's house.
Use green vine covering hole under Malicia's house.
Use 'Shovel' on hole to enlarge it.
Enter hole.

Note that there is a bug here that sometimes prevents the next action. If the dog is barking before entering hole. Go back to the front of the house and walk east. Then walk west again. The dog should not be barking. It is then safe to enter the hole.

Inside room, go back down under floor as soon as possible.
When dog sticks its nose in the knot-hole, use 'Defoliant' on him.
Enter room.
Keep examining third drawer of chest until you get 'Mysterious Device'.
Use pile of clothes to put them back in drawer.
Take 'Woolen Stocking'.
Leave room through floorboard.
Use black cloak to put it back on.
Walk to front of house and then east.
Try to walk east, were-bear will confront Rosella.
Use 'Silver Pellet' on 'Woolen Stocking' to make 'Sling' and use 'Sling' on were-bear, quickly or Rosella will expire.
Walk north, cross river bed, and walk north west.
Use small door to enter town.
Use door on town hall to enter.
Leave party room through curtain at rear.
Walk right and down, and continue to powder room door.
Use powder room door twice to enter.
Examine plaque on base of statue.
Use 'Woolen Stocking' on plaque to clean it.
Examine plaque again.
Examine grapes on pillar at right of room.
Use 'Hammer and Chisel' on grapes to get 'Golden Grape'.
Use 'Golden Grape' on statue to partially open entrance.
Walk to left side of room.
Use 'Magic Wand' on 'Troll King as Scarab'.
Put 'Magic Wand' back into inventory and enter entrance.
Walk north west.

Inventory: 'Lantern', 'Hammer and Chisel', 'Defoliant', 'Magic Wand', 'Shovel', 'Extra Life', 'Fragrant Flower', 'Woolen Stocking', 'Mysterious Device'.

Chapter 5 - "Nightmare in Etheria."

This is another chapter with a lot of walking around. It is also the longest. Every time you pass through central screen in Etheria you have to wait for little creatures to dance with Valanice (or else warp through).

Use 'Rubber Chicken' on tree at right.

Use 'Moon' on rubber chicken on tree.

Take 'Feather' from tree branch.

Use 'Magic Statuette' on snake salesman trade for 'Were-beast Salve'.

Leave town.

Walk east 3 screens.

Use 'Feather' on snoring rock.

After getting clued in, walk 2 screens west, cross stream bed.

Walk south and 2 screens east.

Use 'Nectar in Pot' on statue.

Walk west.

Use 'Jackalope Fur' on 'Were-beast Slave' making 'Were-beast Slave with fur'.

Use 'Were-beast Slave with Fur' on Valanice.

After monster is defeated walk east.

Walk carefully past venus fly trap plants and leave garden north.

Walk east and then back west, use rope to enter Jack-o-Lantern.

Take 'Femur Bone' from mummy.

Use rope to leave.

Walk 2 screens west and 1 north.

Use 'Femur Bone' on dog.

Talk to the dog till Valanice gets 'Horseman's Medal'.

Walk south and use 'Horseman's Medal' on crying woman.

Walk 2 screens east and take 'Lit Firecracker'.

Walk 2 screens west.

Use 'Lit Firecracker' on lock of crypt door.

Enter crypt and use dog statue.

Examine open casket to get 'Horseman's Head'.

Leave crypt.

Stand on path and use 'Horseman's Head' on horseman as soon as he appears.

End up in Etheria with the 'Horseman's Fife'.

Walk east 2 screens and climb to top of mountain.

Use strange looking tree and climb out to end of branch.

Examine clump of grapes to get 'Ambrosia'.

Climb back off tree and walk south.

Climb back down mountain and walk south.

Walk west.

Use south east rainbow to warp to woods by stream and bridge.

Walk north east across bridge.

Use 'Ambrosia' on cornucopia and take 'Pomegranate' from cornucopia.

Walk south west across bridge and then west.
Use 'Pomegranate' on bleeding tree to uncurse Ceres.
Use 'Horseman's Fife' on yourself to return to Etheria.
Walk east and then north.
Use the strings of the harp in order 1, 5, 6, 4 to activate harp.
Use globe of harp to warp to Fates.
Talk to the Fates who tell you to talk to Maab in the land of dreams.
Talk to the Fates again and they tell you to sleep to reach Maab.
Walk south and then west.
Use south west rainbow to warp to Ooga-Booga.
Walk north thru gate.
Walk west.
Enter Dr. Cadaver's house. Talk to the doctor about insomnia.
Use coffin to sleep.
Use 'Horseman's Fife' to warp to Etheria.
Walk east and north.
Use harp to warp to the Fates. Talk to the Fates who say go to Ceres.
Walk south and west. Use south east rainbow to warp to woods.
Walk west and talk to Ceres.
Use 'Horseman's Fife' to warp to Etheria.
Use south west rainbow and walk east to Malicia's house.
Walk north behind house, if dog is barking go back and east, then come back.
When dog isn't barking, enter hole behind house.
Once inside climb back under floor then try to reenter room.
After Malicia leaves with Cuddles, reenter room.
Examine lamp at right of room and get 'Crystal Shaft'.
Leave room through floor and walk back to front of house.
Use 'Horseman's Fife' to warp to Etheria.
Use the north west rainbow to warp to desert.
Walk 2 screens north, 1 east, and enter building.
Use 'Crystal Shaft' on statue to energize it.
Leave building and use 'Horseman's Fife' to warp to Etheria.
Walk east and north and consult the Fates again.
They give you the 'Dream Catcher'.
Walk south and east and climb mountain.
Use 'Dream Catcher' on cave entrance and when nightmare appears use it on the nightmare. Quickly or Valanice will expire.
Enter cave and talk to "Weaver of Dreams".
Use 'Dream Catcher' on "Weaver of Dreams" to get 'Tapestry of Dreams'.
Use 'Tapestry of Dreams' on yourself to travel to dreamland.
Use 'Dream Catcher' on black nightmare.
Walk south.
Walk into building, use 'Crystal Shaft' to free Maab and get 'Magic Bridle'.
Climb mountain and stand behind cave.
Use 'Magic Bridle' on white wind.

Inventory: 'Golden Comb', 'Stick', 'Clay Pot', 'Ambrosia', 'Horseman's Fife'.

Chapter 6: "Ready, set... BOOM!"

This chapter has very few user actions: most of the action is fixed. The two settings on the 'Magic Wand' is VERY tricky.

Examine the 'Magic Wand', it has two settings 'T' and 'F'.

Use the bottom control on the 'Magic Wand' to change the setting to 'F'.

Use the 'Magic Wand' on the false king (thrown to back of room).

In volcano use 'Shovel' on yourself, quickly or Rosella will expire.

Walk north west.

On door use left eye, then right eye, then nose.

Use 'Mysterious Device' on socket at right of back control panel.

When it is fully charged it blinks; take it back.

Use 'Fragrant Flower' on the king to rouse him and stop volcano.

Use 'Mysterious Device' on Malicia to turn her into an infant.

Use 'Extra Life' on Edgar to save him.

LANDS OF LORE

Foutje! Groot foutje! Er is een manier om de kubussen te reproduceren! Ik speelde met Ak'shel en passeerde de derde verdieping van de witte toren. Het is veel te saai om de kubus als cursor te hebben toen ik de kubus als wapen in de hand plaatste. Toen ik voor de eerste keer de kubus gebruikte, verscheen het weer in de cursor! Maar de andere kubus bleef in Ak'shell's hand! Nu heb ik twee kubussen!

Heb je ook de "NOT ENOUGH HIT POINTS BLUES ?", zorgt de sterkte van deze wezens in dit spel dat je wanhopig wordt? Dan is dit de oplossing voor je problemen.

Verhogen van je Skill, Magic, en Health levels.

Volg deze stappen stap voor stap.

1) dir /O *.dat

2) debug _saveXXX.dat

N.B.: vervang de XXX met de nummers van het laatste bestand in te zien na stap 1

3) typ het volgende bij de "-" prompt.

e 17A E7 03 E7 03 E7 03 E7 03

e 1FC E7 03 E7 03 E7 03 E7 03

e 27E E7 03 E7 03 E7 03 E7 03

e 1A7 14 14 14

e 229 14 14 14

e 2AB 14 14 14

w

q

4) Start lands of lore en laad je laatste savegame. De Magic en Health (Hit points) zullen toegenomen zijn tot 999 voor al je characters, en hun skill levels (Fighter, Rogue, en Mage) zullen met 20 punten zijn toegenomen. Dit zijn niet de maximale waarden, er is nog steeds ruimte om te groeien, maar het zal drastisch je vreugde in het spel verhogen, als je ziek werd van het steeds maar weer dood gaan.

LEGEND

Ga naar de Stonehenge, typ: The druids, en je zal weten of de unshrine in het noorden, zuiden, oosten of westen zal verschijnen.

LEISURE SUIT LARRY 1 AGI

De start van een roemruchte reeks ondeugende Larry avonturen. Dit spel is gebaseerd op een text-versie van een eveneens ondeugend spel. Best een grappig spelletje! Check this out!

Om de quiz-vragen te omzeilen, druk op ALT-X wanneer de eerste vraag wordt gesteld.

Omde volgende voorwerpen te krijgen verander de waarde naar FF.

ITEM	OFFSET
-----	-----
Wallet	2276
Breath Spray	2279
Pocket Lint	2282
Wrist Watch	2285
Apple	2288
Diamond Ring	2291
Glass of Whiskey	2294
Remote Control	2297
Rose	2300
Prophylactic	2303
Used Prophylactic	2306
Box of Candy	2309
Inflatable Doll	2312
Disco Pass	2315
Pocket Knife	2318
Bottle of Wine	2321
"Jugs" Magazine	2324
Hammer	2327
Bottle of Pills	2330
Rope	2333

Dit zijn de ASCII waarden...

POINTS	43
MONEY in Wallet	130

LEISURE SUIT LARRY 1 SCI

Om de stomme quiz-vragen te omzeilen, druk op ctrl-alt-x bij de eerste vraag.

LEISURE SUIT LARRY 3

Om de quiz vragen te omzeilen, selecteer een leeftijd boven 18, en wanneer de eerste vraag is gesteld, Druk op CTRL-ALT-X... beantwoord vijf vragen met right.

LEISURE SUIT LARRY 6

Always have a habit of savings F3 or F5 the game under different games about every 5-10min. When you go to a new screen always eye on everything and try to touch & take anythings.

Icon: man=walk, hand=touch, hand (take) with red triangle=to take something, eye=see/look at, talk=talk, zipper=open.

To quit= ctrl-q menu=mouse to top of screen click a button, rmb=right mouse button, lmb=left mouse button, click on right mouse button to change icon or click an item in inventory shown in bottom of screen.

NOTE: some scene in this game may be x-rated....not suitable for kids.

A detailed walk through

Start of the game:

Gammie - at the La Costa Lotta Hotel lobby

You start at the la costa lotta hotel lobby, eye & touch/take everything, talk girl, talk to her a lot, when you get score of 5 exit out of the close up picture of the girl. Make sure you get your hotel key before you leave the hotel lobby screen. Walk left from lobby, eye/hand at each door, when reach end of walk way, walk right back to lobby & repeat what you just did but this time instead walk left of lobby you walk right of lobby. At end return to lobby screen. Keep track of what door is what. SAVE.

Walk to stair right of the receptionist, eye & touch everything, click on the key to the door to enter your hotel room (it is right of the ice machine score now is 10). Eye & touch/take everything (pick up blue card & rose at desk). Eye on phone, pink & blue card on table, (phone # are: 8=long distance, 9=local call, 0=front desk, 71=room service, 72=bell desk, 73=concierge, 74= excursion desk, 75=housekeeping, 76=building maintenance) exit out phone list or blue card after reading it. SAVE game, hand on chair to sit and on phone to use it, dial all the phone # you read from the pink card on the table. hand on rose located right of phone to take it. Score now = 27. Hand on door located upper right of screen to enter the bathroom, eye/touch around hand on sink look at brown water hand on sink to close faucet. Hand on door to exit bathroom then to chair to sit and on phone to use it dial 76 to call a plumber, hand on door lower right of screen (right of bathroom) to open it eye to look at closet. You may see at times a girl swinging by the window, try to eye /talk to her. Walk front of screen to exit room.

MAID CART & PLUMMER: Walk down stair & back up, you now should see a maid cart, eye/take all possible item in cart (soap, towel, lotion, bathroom tissue) then exit out. Score now 37. Key to your room and enter again, hand on bathroom door to enter you now should see a plumber fixing your sink. Eye/talk on him take plier & file from him (take icon click on plumber twice) then hand on door to exit bathroom and walk front of screen to exit hotel room. Score now 69

walk 1 screen left of lobby, hand on door (right of rose bush) enter spa, eye/touch everything take card right of table. Walk front of spa to exit. While inside spa if larry say I need to go to the bathroom then after exit spa walk 1 screen right to lobby, up the stair key click on your hotel room hand click on bathroom door zipper on toilet seat press F6 key if you have a sound card. hand on toilet seat to flush leave the hotel room (hand on bathroom door & walk to front of screen at hotel room). Score 73. Walk down stair 2 screen left of lobby hand on door between the 2 picture to knock the door (score 74). Walk 1 screen left (screen show 3 doors) hand on each door to knock it a few times.

DINING ROOM:is 1 screen right of lobby desk. eye/hand click on door to enter dining room (left of rose bush), eye/take everything, hand on double door on right to enter kitchen, eye/touch everything inside kitchen, you should look & take lard from garbage can. Hand towel from inventory click it on faucet hand on refrigerator door to open it, click the wet towel to the open refrigerator close the refrigerator open the door. walk out of kitchen & back in hand icon on refrigerator door and take out towel. Eye & Hand on solid bar to get orange (score 95). Leave kitchen for lobby.

Go to lobby look & take box left of receptionist get 2nd key (score 105).

Go to spa, talk to man, sign guest book take towel walk to door right most of screen click towel on door to enter room, this is the Cellulite Drainage Salon you are looking for eye/touch everything.

Take from inventory the lard click it on the piston shaft (wheel on left most of screen) score now 114.

Walk front of screen to exit and again to exit spa.

Walk right all the way to tree, walk up to pool eye/talk/touch everything. Walk to door right of pool enter it. This is AROBIC ROOM. Eye/hand everything especially on blue door on lower left of screen to enter WEIGHT ROOM.

WEIGHT ROOM: eye/hand/talk to everything. If go left of weight room is the mud bath. Right of weight room is arobic room. If bun shaker is being used talk to body builder & thunderbird (girl) exit out weight room & enter back in, take belt off bun builder. 124

walk left to mud bath, eye/touch everything & talk to everyone. Charlotte dnacey is there.

Hand on plant under video camera to move it, from inventory wrench on the video camera to move it. Score=141. Walk right of screen, hand on right door in weight room to exit, hand on door in lower right of arobic room to exit out (blue door under the lower 2 white long light).

Walk left 1 screen left of lobby to health spa eye/hand on door hand on pink door on right from inventory click belt on broken yellow vacuum tube score=148. SAVE game.

Walk to filter tank (right of blue square) eye to look wrench at middle gray strip score=153. Hand on red tank to open take open area to take filter score=157. Walk to front of screen to leave cellulite salon.

Walk to front of screen to exit spa. Walk 2 screen left to dining room. Hand on door to enter dining room and to the kitchen. Click on filter to sink (left of screen) SAVE score=167. Leave kitchen return to cellulite salon click clean filter to machine, hand on cover to close it, wrench on filter tank to tight screw. SAVE. Hand on suck/off level get message 'in working order'. Hand on machine to shut it off.

Score=184. Walk leave to lobby talk to Gammie. Walk back to cellulite salon. Hand on desk gammie is lying down in. Score=191. Hand on level to start the suck/off machine.

Click on orange from inventory and click it to Gammie. Talk Gammie score 197. Click wash clothes from inventory to Gammie if she say it is wet. Walk to kitchen (1 screen right of lobby) hand on refrigerator door to open, click wash clothes into refrigerator, hand on door to close, leave kitchen and enter again. Hand on refrigerator door to open, take wash clothes out, hand on door to close it. Return to Cellulite salon. Click on washclothes to Gammie score=203. She will ask for mineral water. Walk 3 screen from lobby eye/take mineral on tray at floor. Score=209. Return to Gammie, click water to Gammie 215. After Gammie leaves. Click lamp from inventory to drainage faucet (long gray stand in middle of screen) 230. Walk out to blue bar (2 screen right of lobby) walk down stair, eye everything, take matches from left of bar table. Take matches. Score=234. Wait & read song until the end. Click zipper on match in inventory then quickly click the lighted match on lamp in inventory score=254 SAVE. THE END - GAMMIE.

ROSE

Exit blue bar & return to the health spa, hand on door left of front desk, eye/touch everything in locker room. Rose is there. Hand on lower locker near door to open it. Click from inventory the towel to larry, hand on locker door to close it. Score=264. Walk thru door to shower, eye/touch everything hand on larry towel & shower handle. After shower, hand on center door to open door. Hand on left door this is HIGH COLONIC TREATMENT ROOM. Eye/touch/take to everyone/everything. F3 save to same file name or F5 save to different file name. Talk to close view of Rose eye/touch her eye & take rose from inventory and click on Rose (271), Watch cartoon, at end Rose will give you an orchid score=286. Larry leaves the health spa thru the front of the screen.

The end Rose.

Girl: Burgundy - Blue Bar.

From health spa go 2 screen right of lobby desk. Walk down stair eye, touch, take everything, F3 or F5 to save, walk & touch door left of bar to open and have some fun....you get kill, F7 to restore the game and continue. Hand on mic cable to unplug it score 296. Eye touch talk to her. Burgundy ask for beer score=298. Walk to front of screen to leave to mud bath. From stair walk right to enter pool. Walk/hand on green door & on blue door in arobic room. hand on empty blank box top left of screen to dance. When cartoon ends, eye/talk to arobic teacher at right side of the screen. Take her id badge & exit out. (Score=320).

Hand on blue door on right to leave arobic room to pool walk right exit thru door to the end where you see tree. Click id on gray gate on the right of the screen. You now in the employee campground. Enter red tent. Take beer from barrel score=338. Walk back to Burgundy in blue bar, hand click to unplug wire.

Eye/talk to Burgundy. When you see a closeup view of her, click beer to her. Score=344. Cartoon of watching her drink beer. Talk to her again if she ignore you, get 2nd set of beer repeat previous step on how to get beer. F3 save game, after get 2nd set of beer give it to her and she will tell you to meet her in sauna room. Score=355 f3 or f5 to save game. Blue room to sauna (go to spa, 1 room left of lobby. Enter spa) hand on 2nd door from left. Change clothes take a shower, hand on door to enter. You are now in mud bath eye/touch everything hand on 3rd door from left this is SAUNA ROOM. Score=368. F5 or f3 to save game. Inside sauna talk girl many times & watch the cartoon, At end eye/take grey bracelet score=380. Walk to front of screen to exit. The end of Burgundy.

Girl: Shablee

Leave sauna room, shower,, exit to front of screen. Change clothes (hand on locker towel on yourself) go to make up class room walk left 1 screen after exit spa walk stair eye on girl in green (lower right) score 385. SAVE eye/talk close up view of girl, exit out after she ask for dress. Exit makeup room return to Blue bar (2 screen right of lobby) walk right & down stair hand on curtain (front of screen) walk open area between curtain & flower to go back stage. Eye on everything when dress is shown close up take the dress. Exit out 402 leave blue bar walk left & 2 screen after lobby walk stair. Return to make up class eye on Shablee to get close up view of her. Talk to her then click dress on her.416 exit out. SAVE

walk right in hall to lobby & up stair to your room. Eye on card in table. Call 75 on the phone to order a surprise. Leave to lobby 427 & return to your room.

Eye on bed take item on bed. 431. Cartoon will lead you back to beach SAVE hand/talk on girl a few times, from inventory click condom on girl 444. Automatically cartoon (x). Walk to toilet hand on it press f6. Exit bathroom return to beach (at lobby hallway, walk left all the way to the end until you see tree go thru the open door). At the park walk to stair to return to the beach, eye/take wine. Leave for hotel hallway. Score 450. The end Shablee

Girl: Charlotte Daney

From beach walk front of screen, at park walk right to hotel hallway SAVE. Go to blue bar to get a matches (at left of bar counter).

Walk 1 screen left talk Art the tram driver, give him matches score=456 eye & touch everything, wrench on motor (left of screen) exit out, hand on ART to get close to you talk 477 Hand click on flashlight to get battery 497. Walk left to make up room (2 screen left of lobby) eye/take cord on floor 503 leave go to guard station, eye/take his hand cuff off his belt. 518 SAVE walk right 2 screen enter pool, hand on green door right to enter arobic room, hand on blue door to weight room hand on left door to mud bath eye everything stand near electro-shock door (1st door on the right) from inventory take electric cord score=530, SAVE click electric cord to ac outlet on wall left of door. Score537. F3 or F5 to SAVE. Hand on door to enter eye/touch & take everything inside. Walk front of screen exit out door eye/talk on girl; & at close up view give her battery. SAVE 564. Cartoon. After girl zap you with electricity you return to your hotel room, Go back to elect-shock room eye/take on ear ring under the tanning bed 589. The end for charlotte.

Girl: Thunderbird

From electro-shock room return to hotel lobby. 2 screen the left SAVE go to weight room, walk 2 screen right of lobby enter pool hand on door to right of pool to enter arobic room, hand on door on lower left to enter weight room. Look at thunderbird (girl at chair) to get close up view of her. Talk to her then click handcuff on her. SAVE

go to lobby walk 3 screen left hand on middle door to Thunderbird room. She'll give you a dog collar with a diamond. Self run (x) cartoon, at end of cartoon you will be in your room. Eye/hand on your diamon in your collar in your inventory bag. Score 644. The end Thunderbird.

Girl: Cav

From hotel lobby go to arobic classroom. (2 screen to right of lobby). Enter open door to pool, hand click on door at right. SAVE. Walk upper left start dancing to interrupt class, talk cav and eye her a few times.

After talk a few time eye on her id badge take it. Badge will give access to employee campground to get

beer for Burgundy. CAV & Burgandy will work together & play in 1 scene.

Girl: Merrily

Hand on sunglasses a few times.

Go to pool, walk to right of ladder eye/take brown beaver float, leave pool to dining room (1 screen left of pool) enter kitchen (kitchen is thru double door inside dining room 1 screen right of lobby), click eye truck, click brown beaver float to front truck tire to inflate it. Leave for pool. If you have no swimsuit see 3> & 4> below before going to pool.

Walk front of tree, click from inventory swimsuit (made by clicking dental floss to paper gotten from back of maid cart outside your room) to change larry to his swimsuit. Hand on water to enter pool click from inventory brown beaver float to larry. Swim to floating boat. eye/talk to girl sitting at boat.667 if no one is sitting at floating pool, walk left of lifeguard & enter back to pool.

If you don't have a swimsuit return to your hotel room, outside left of ice machine should be a maid cart. Eye/take all things, walk to back of it eye/take all things.671..(get tracing paper, dental floss) then click in inventory dental floss to paper to make swimsuit. Exit out close up view of maid cart. leave for pool, click dental floss to sunglasses a few times before making swimsuit. walk to front of screen to darken color of tree, click swimsuit to larry, click brown beaver float on larry, hand on water to enter pool, walk to swim to girl sitting at floating boat eye/talk to her a few times. Hand on middle water of boat to order drink. You should be in close up view of floating boat. Eye/talk a few time to girl sitting right of you. Click your id gotten from Cav to bar girl. 732 at close up view of merrily eye/touch many times until she say she want unlimited access to bungee/dive tower. 734 exit out 2 times. Hand on pool ladder to exit pool, walk to lifeguard eye/talk to him to get key for bungee dive tower. 740. Click key on diver door. At next screen, top of diving board, eye on the 3 key in inventory, from inventory, click on file to diving tower key to make a duplicate copy of it by clicking the diving tower key to soap in inventory a few time...eye on all key to make sure you have 1 original diving tower key, 1 dup diving tower key & 1 room key. Walk to front of jumping platform (toward back of screen) 750 SAVE GAME hand on water to dive, hand on pool rail to leave pool walk to rail to exit walk to lifeguard, eye on all key in inventory click the original diving tower key to lifeguard to return it to him. Enter pool again hand click on water, click brown beaver float on larry, swim (walk) to floating boat, eye/talk girl a few time, at close up view click the duplicate diving tower key to merrily. 785. Night time comes, follow Merrily up to diving tower talk/zipper/hand on Merrily & larry a few times, an automatically cartoon will run, at end of cartoon will leave larry at hotel room. Eye/take/touch on white paper in inventory. SAVE. Go to the bathroom use toilet, leave for labby. The end of Merrily.

Girl: Shamara (last girl to play in this game)

Go from lobby to penhouse. To get there: Go to dining room (1 screen right of lobby) enter to kitchen, hand on door to enter dining room & to the double door to enter kitchen. Eye/hand on control next to dumwaiter (right back of screen) hand touch box left of refrigerator hand on lower red button, arrive to penhouse SAVE eye/touch/take everything. Walk left corner of room to balcony eye/talk/touch/take everything & girl (Shamara). SAVE.

At close up view of girl, from inventory give her: orchid (838), diamond (858), pearl (878), silver bracelet (898), word of wisdom (918), champain (if ice is melted return to ice machine next to your room and click champain on ice machine to get ice then return to penhouse & give girl the champain). SAVE. While at the ice machine, go into your room with your room key, enter bathroom, click toilet seat to toilet, click toilet paper to larry f6 f4 score=932 do this before getting ice for champaine.

If you need ice, get it and return to penhouse, eye on girl to get close up view, give her champaine, give her the gold sculpture 953 give her the burning lamp 993. A long self running cartoon that ends the game the end.

Summary of inventory collection:

GAMMIE in hotel:

lobby: get 2 key (1 from receptionist, 1 from tray left of receptionist).

upstair/maid cart: (front of cart)lotion, soap, toilet tissue, wash clothes, (back of cart) dental floss, tracing paper.

Larry's room: rose, read 3 card (red, pink, blue), plier & wrench in bathroom, use phone, use sink
& toilet both with & without toilet seat.

Weight room: belt.

Dining room: orange, lard, towel to refrigerator & dumwaiter to go to penhouse.

Service tray: mineral water.

Arobic room: belt.

Mud bath: camera

beach: lamp

Girl:

Gammie is in hotel lobby.

Thunderbird is in arobic room.

LEMMINGS

"Lemmings" Codes

Rating: FUN

1 - (none)
2 - IJJLDNCCCN
3 - NJLDLADCY
4 - HNLHCIOECW
5 - LDLCAJNFCK
6 - DLCIJNLGCT
7 - LKANLLDHCO
8 - CINNLDLICJ
9 - CEKHMDLJCO
10 - MJHMDLCKCW
11 - OJOLHCGLCO
12 - HMDLCIOMCJ
13 - MDLCAKLNCS
14 - DLCIJNMOCM
15 - LCANNMDPCJ
16 - CINNMDLQCS
17 - CAKHLFLBDU
18 - IJJLNHCCDS
19 - NJNNHCADDR
20 - HFLFLCMNEDW
21 - LNHCAKNFDS
22 - FLCMKLLGDJ
23 - LCAOLLFHDS
24 - CIOLLFLIDL
25 - CEJHOFHJDO
26 - OKHMFLCKDM
27 - NJMFLCALDU
28 - HMNHCIOMDQ
29 - ONHCAKNNDN
30 - FHCMKLMODO

Rating: TRICKY

1 - HCEONONPDX
2 - CINNONHQDL
3 - CAJJLDMBEV
4 - KJHLDMCCEO
5 - OHLLICADEO
6 - HLDMCMOEEX
7 - LDMCCJNFEP
8 - DMCMJLLGEY
9 - ICGNLMHEO
10 - CMNLLDMIEO
11 - CCJIMDMJEP
12 - KKIOLICKEP
13 - OHOLICALEJ
14 - HMDMCINMEL
15 - MDMCAJLNEU
16 - LMBIJNOOEY
17 - ICANNMLPEQ
18 - CINLMDMQET
19 - CCKHNNIBFP
20 - KJKLFMCCFU
21 - NILFMCGDFT
22 - KNNICONEFU
23 - NNICGKOFFO
24 - NMBMKNNNGFX
25 - MCCOMLFHFY
26 - BKNONFIIFP
27 - CCJFMFMJFU
28 - OKKONICKFY
29 - OIMFMCCLFJ
30 - KMFMCKNMFT

Rating: TAXING

1 - MFMCCJONFM
2 - FMCIKLMOFR
3 - ICGNOONPFM
4 - CKNOMFMQFL
5 - GCJKNLHBGT
6 - KKKLLHGCGL
7 - NKNDHGCDGR
8 - ILDLGKOEGL
9 - LDLGAJNFGS
10 - DLGKJOLGGO
11 - LGCNOLDHGL
12 - GKNOLDLIGU
13 - GCJIMLHJGY
14 - KKIMDLGKGO
15 - NIMDLGGLGO
16 - IMDLGONMGX
17 - MDLGCJMNGM
18 - DLGOJMMOGJ
19 - LGGNMMDPGW
20 - GKNOOLHQGT
21 - GCJINNHBHU
22 - KJKLFLGCHJ
23 - OINNHGCDHL
24 - ILFLGONEHR
25 - LFLGCJOFHY
26 - NHGOKONGHM
27 - LGCNOLFHHO
28 - GOOOLNHIHQ
29 - GGKMFHJHK
30 - KJIMFLGKHQ

Rating: MAYHEM

1 - NKMFLGCLHP
2 - KNOHGONMHS
3 - ONHGGKONHM
4 - FLGKJOMOHK
5 - HGCNOMNPHL
6 - GOOMMNHQHX
7 - GCJKLDMBIQ
8 - KJILDMGCIX
9 - NILDMGCDIU
10 - ILDMGKOEIO
11 - LLIGCJMFIK
12 - DMGKJOLGIR
13 - MGCNOLDHIO
14 - GKNOLDMIIX
15 - GGJIMDMJIL
16 - KJIMDMGKIQ
17 - NKMDMGCLIP
18 - IMDMGKNMIW
19 - OLIGCKMNIW
20 - LIGKJOOOIQ
21 - MGCNOMDPIX
22 - GKNOMDMQIQ
23 - GGJKNNIBJN
24 - OJILFMGCJO
25 - NKLFMGCDJJ
26 - ILFMGONEJU
27 - NFIGCKOFJK
28 - FMGKJOLGJU
29 - MGCNOLFHJR
30 - GKNONNIIJQ

Voor de nieuwsgierigen, hier is een beschrijving van de Lemmings codes:

Code elements: 0123456789

0 (onbekend)
123456 % van lemmings die je gered hebt in het vorige level
78 game level
9 checksum

Het checksum karakter kan je vinden door gebruik te maken van de volgende vergelijking (waar code(N) is de ASCII waarde van het karakter op positie N):

$$\text{code}(9) = 74 + (\text{sum}(\text{code}(0).. \text{code}(8)) \text{ modulus } 16)$$

LEMMINGS 2: THE TRIBES

Edit the L2.INI file to include a new line reading,

Cheat = 1

In game, select 'Prefs' and then 'Cheat Mode'. With cheat mode activated you are able to move between levels as if all have been completed.

WALK THROUGH

A Complete Gold Solution to the DMA Design / Psygnosis Computer Game

Terminology and General Points

This is just a list of some of the terms used in this document and some helpful ideas.

The term ``hatch" refers to the points at which the Lemmings enter a level.

The term ``exit" refers to the objective you're trying to get the Lemmings to. Often also called the ``goal".

There are many references to Lemmings ``reflecting" in this solution. Lemmings always have a direction (left or right) which they remember and keep to, but if they run against an obstacle, they reflect and change direction. This is caused by e.g. a non-climber reaching a wall, a builder running out of room, or a climber hitting the ceiling while climbing.

The ``Loss of Lemmings: " given at the start of each level is the number of Lemmings you will lose or kill on that particular level, and is usually equal to the maximum you are allowed to lose while still securing a ``Gold" - since the scoring system is negative, within limits it means you can still get a Gold on later levels even if you have messed up earlier ones. You can then go back and correct your mistakes without redoing all the later levels. It also means that persisting with e.g. Sports 1 until you get lucky in order to get an extra Lemming is of no advantage for later levels. However, it is rumoured that you must end up with at least 30 Lemmings from each tribe to see the end animation - I am not about to go back and redo the game just to find out!

When references to Lemming types are made in bold, e.g. ``Basher", it means you are expected to perform an action with that type of Lemming. These are also used in verb form, e.g. ``Bash" means ``Use a Basher" etc. When a verb is used imperatively (``do this"), it means make the Lemming you are working with do so. If you tried to ``Bash" in person, it might have grave consequences for your monitor/TV.....

A part of the screen completely surrounded by scenery is called a ``chamber".

A small piece of scenery in otherwise open space is called a ``platform" or ``island".

Many levels are solved by having one or two Lemmings forge ahead and do the dirty work, while the others are delayed by penning them in a pit, or with blockers, or using an attractor. This majority that is left behind is referred to as ``the horde". If you manage to complete a tribe without having a horde, you'll only get a ``bronze".

At some points, a suggested action is followed by a multiplier, e.g. ``Fill x2" - this means it will have to be repeated about the quoted number of times to satisfy the requirements. When the instructions suggest you do something ``immediately", it usually means you will have to have a finger of your non-mouse hand poised above a function key to select a Lemming action very quickly.

When you are going to do a level (whether following these solutions or devising your own), it is a good idea to pause as soon as the screen comes on, and look round the level, going over the solution in your mind.

When initially starting this game I found the variety of exit designs bewildering (I had to deduce the design of the Sports one from the fact it was the only unique thing on the screen!), so I have described them at the start of the solutions to each tribe - if you need help with the first level for a tribe, it may well be because you're aiming for the wrong thing!

If there is a long delay between required actions, or at the end of a level, use the fast forward button, but

with care!

Servicemen in the armed forces should carefully make themselves certain of what is intended by advice like ``Bomb" and ``Mine".

In order to be Politically Correct, all Lempersons are referred to by the gender neutral pronoun ``it". This is not intended to detract in any way from their personification.

Please choose your tribe:

Classic Tribe

Medieval Tribe

Egyptian Tribe

Outdoor Tribe

Beach Tribe

Sports Tribe

Shadow Tribe

Cavelem Tribe

Space Tribe

Polar Tribe

Highland Tribe

Circus Tribe

LEMMINGS 2: THE TRIBES

Classic Tribe

The Classic exit is a doorway with flaming torches outside.

Do You Remember?"

Loss of Lemmings: Zero

Bash to break out to the right, Build from the wooden platform to the stone pillar and Bash through it. Build x2 from on top of the rounded bit at the base of the pillar to reach the exit platform. Bash left under the pillar from the right hand pit. Build right from the left edge of the left pit, and again from the left edge of the platform on which the pillar stands. Bash right from on top of the other rounded part. Stop this basher once it is through the pillar by making it into a Builder.

Mr Lemmy Lives Next Door"

Loss of Lemmings: Zero

After the first Lemming reflects, make it a Climber. When it reflects in the top left corner, Build right from the little ledge toward the stone blocks. Let it reflect again and clamber over to the right hand half of the screen, then make it Build to reflect it off the wooden ceiling. Make it Mine left, from between the two marks just before the step. After it climbs up the left side of the screen and reflects off its first ramp, make it Build to the right, a few pixels to the right of where it falls amongst the horde. This ensures reliable clicking. The single ramp should not reach far enough to let the main horde escape. When it climbs up from the pit, make it Build right from just under the join between the two largest blocks, to join up with the tunnel mined earlier. The timing can be taken from the marks on the stone below and will require practice. If it stops building and reflects, you will need to redo the level. Build from atop the ramp in the pit to release the main horde. Remember to use the Digger to make a hole in the wooden platform above the exit. If you do not do so, the climber will escape to the left and drown.

LEMTRIS"

Loss of Lemmings: Zero

The general idea here is to set off a few climbers at 10-15 second intervals, and to use them in turn to prepare ways through the various obstacles. The description below refers to the stone Tetris pieces which form the obstacles as ``piece 1" to ``piece 7", from RIGHT to LEFT respectively. Make the first Lemming a Climber after it reflects. When it starts climbing piece 2, set off another Climber. After the first climber reflects off piece 3, make it Mine to the right from tight into the corner of piece 2. Make the next climber Build left from the middle of the same block of piece 2, up towards piece 3. Start another Climber about now. Build left against the right edge of piece 5, causing the builder to reflect. Use this Lemming to Mine right from the very left edge of piece 4. If it starts too far to the right, the non-climbers won't make it up the step formed at the other side. Use the next Lemming to Build left from the same point. Use the last Builder at the left end of piece 5. Mine piece 6, Bash piece 7, and finally Bash piece 1, using one of the climbers to ensure accurate clicking.

Tension Sheet, Good Idea"

Loss of Lemmings: One

Make the first Lemming a Climber and a Floater. Build over the small gap above the lake. Mine the tiny piece after the steel and just before the gap left of the exit - this gets the Lemming low enough to build and reflect. Build x2 at the last possible second, allowing a little delay between the builders to stagger the ramp. Mine just left of the steel after reflection, and then Bash along under the lake. Start a Digger among the horde, just left of the left end of the buried steel, when the basher is about halfway under the lake. This will allow time for left-going members of the horde to reflect in the basher's tunnel. The basher will die, but all others should make it.

The Magnificent Severn"

Loss of Lemmings: One

Make the third Lemming a Blocker, isolating two Lemmings on the right and containing the horde on the left. Bash the first four pillars, and Mine just before reflecting off the last one. Make the first of the two a Climber, let it climb the steel and go down the ramp, then Bash right just before reflecting. When it drops at the right end of the screen, Dig immediately, so that it doesn't have a chance to climb the high wall, and so it leaves a ledge on the right. Let it climb and reflect, then Build just before the exit in order to pass over it. When it gets two-thirds of the way to the left on the exit level, quickly go and Explode the blocker, releasing the horde. Make the advance Lemming Build at the left end of the exit platform, and then make the other one walking in the pit above it Dig at the right end of the upper level, while going right, so it lands on the ramp which the builder will have just completed.

"The Starry Threshold"

Loss of Lemmings: Zero

Let the Lemmings reflect, then make the 2nd Lemming a Blocker, when it is just above the middle of the three wedge shaped pieces under the platform. Make the free Lemming a Digger just right of the left wedge, so that it will break out and land on the right side of the wedge and reflect and walk right before dropping, and so that an overlap ensures that subsequent Lemmings falling down its shaft will also walk up the wedge and reflect. Build right from the steel just before the big drop to the small lake. Make this Lemming a Floater. Hopefully, it will land on the steel right of the small lake. Just before it reflects off the sandstone, make it Build. It will reflect. Make it Build x3 left from just under the right hand edge of the hanging steel. It will reflect again. Bash the sandstone. Among the main horde, make a Lemming Mine going left, then convert it to a Basher after it has mined down about 6 or 8 pixels, so that it tunnels under the blocker and releases it. Mine the bottom of the first ramp built, above the high drop.

"So close but so far away"

Loss of Lemmings: Four

Let the Lemmings reflect, make the first one a Climber, then make it an Exploder, timed from three quarters of the way to the left. Make the fifth Lemming a Blocker just left of the hatch, isolating the exploder plus a further three Lemmings on the left. Make one of the three a Climber, and once it gets out, Build across the small pit, then convert to a Basher just as it places the last plank before reflecting (this is a worthwhile skill, especillay useful in "Oh, No! More Lemmings", but you will probably have enough time to let it reflect and come back if you're not confident). Let the basher finish and drop, Build x3 from under the hanging block of steel, going back briefly to the right end of the screen between clicks of the builder to make one of the two remaining isolated Lemmings a Climber. Turn the builder into a Blocker after it places the last (i.e. 36th) plank. When the next Lemming arrives, make it Build just before it reaches the blocker. It will reflect and continue building. Make it Build again a further two times. The ramp should be high enough for non-climbers to make it up the step onto the steel (the maximum step is 5 pixels, but you knew that, right?). Bash and Mine the two obstacles respectively. Dig just after the end of the steel, as close to the steel as possible. The margin of error for this is at most 2-3 pixels. Make the last isolated Lemming a Climber. Make the digger Explode, timing it from halfway down the last block of steel before the gap to the exit. It should blow through to the left, but not the right. Explode the blocker which is retaining the horde - the explosion should break them out of the chamber. To give it the personal touch, Explode the blocker on the ramp once the level is complete (or you could just hit the nuke, or wait).

"The Secret Of LEMH"

Loss of Lemmings: One

Make the first Lemming a Blocker as soon as it lands, such that the others land between its arms and go right. Just as a Lemming reflects, make it Dig - despite the steel, it will take a little nick out of the sandstone, and so effectively break right a little way. A dozen or so such diggers should be enough to get past the steel. Now click a normal Digger going right, i.e. before it reflects. Let it cut about halfway down the sandstone, then convert to a Basher to break out to the right. Build right just before the little step. Bash through the wood. Dig at the right end just before reflecting off the steel, and convert to a Miner after a few pixels. Destroy the blocker by either means, or wait.

"Flying The Mad Pursuit"

Loss of Lemmings: Zero

Make a Climber going left, wait a few seconds, then make one going right. Make the left one Build from the sandstone ledge to get over the exit. Make the right one Bash the sandstone block with the indentation. Let the left one drop, then Mine from the left side of the exit - it should end up in the bottom left chamber; if necessary, make it Bash to stop it. Let it reflect, then Mine right, and Bash as soon as it is low enough to clear the steel. Use the other climber to Bash x5 the strips of wood. When it has started the last one, Dig the sandstone to release the horde.

What's it like up there?"

Loss of Lemmings: Zero

The first few stages must be done quickly in succession, in the order given: make the 2nd Lemming Build as it lands; make the 1st one Build from the extreme end of the platform; make the 3rd one Build from the join between the 3rd and 4th steel blocks. Make the 4th Lemming a Blocker as high up the rightmost ramp as possible. Let the 1st Lemming finish building and reflect, then Build left from the 1st join in the steel, counting from the right. This ramp should meet the previous one and seal off the chasm. To get through the pillar, make the Lemming Dig just as it is about to reflect - 4 to 6 repetitions will suffice. Mine the sandstone on the right just before reflection, then stop the miner at the last second by making it Build. As soon as it reflects, make it a Digger. Build x2, placing the first tile between the marks on the pedestal - it should make a ramp up to the steel without reflecting off it. Build again from the left of the steel to get over the lake, and make the builder a Climber. Build over the lake on the exit level, allowing the builder to reflect. Cause it to reflect back by making it Dig just before it starts to climb back over the wall. Bash through to the exit. Using the first Lemming of a group to ensure accurate clicking, Mine the ramp, releasing the horde to the exit, and the blocker to the right. Make the ex-blocker Build just before the pillar to cause it to reflect, and make it a Floater for safety.

LEMMINGS 2: THE TRIBES

Medieval Tribe

The Medieval exit is a small castle.

LEMMING OF NOTTINGHAM"

Loss of Lemmings: Zero

Scoop to the right to get out of the initial chamber, and again to get out to ground level. Use a Sand Purer x2 to fill in the small pit. Give one Lemming Icarus Wings and use the Fan to blow it upwards and to the right, over the protruding ledge. After it reflects, make it Scoop left just where the ledge starts, allowing the others up and to the right. Use another Scooper to the right to break into the exit chamber.

SIR! I KID YE NOT"

Loss of Lemmings: Zero

Make a Twister amongst the rubble and Fan it downwards and to the right. Use a Club Basher to get through each of the thin pillars. Fill the small pit. Get over the block of steel by building a ramp with Sand Pourers. Stomp the platform. Club Bash the rubble to the right to reach the exit.

ALL IN A KNIGHTS WORK!!"

Loss of Lemmings: One

Jump one Lemming over the small pit. The catapult will land it in the top tray. Let it reflect, then Stomp in the middle of the tray. Explode it, starting the timer just before the right hand edge of the small ledge - this will blow through the bulkhead. Jump another Lemming over to the catapult. Jump it over the hole in the tray, then let it reflect and fall down the hole. After it passes through the hole in the bulkhead, Rope back to the bulkhead to block it off. Platform across the water. Stomp to release the main horde.

WATCH THAT LAST STEP!"

Loss of Lemmings: Zero

Make a Stacker on each of the small platforms, and on the grassy part. This should leave a single Lemming going right. Use a Glue Purer to bridge the gap to the water section. Surf it across the water. As it approaches the pit just left of the exit, use a Sand Purer to eliminate the step. Make it a Stacker just before the left edge of the pit, and once it has built 5 or 6 steps, change to a Sand Purer while facing left. Bridge the water with a Glue Purer. Use a Club Basher to release the horde.

KING ARTHURS LEMMINGS"

Loss of Lemmings: Zero

Bomb once, then Club Bash to the right from the bottom of the crater. Stop the horde with an Attractor. When the club basher stops, Build x2 across the hole. Bomb the extreme right edge of the platform so the drop is reduced. Release the attractor by making it Jump.

Let's Play Twister"

Loss of Lemmings: Zero

Jump one Lemming to the stone island at the right and make it a Runner. Let it reflect off the tree, then Jump onto the slope under the hatch. Make it a Twister. Fan the twister left and down, so it lands in the left chamber and walks left. Make it a Slider. After sliding down, Jump right onto the platform and Platform across the lake. Use another Twister to get into the chamber above the exit, being sure to enter to the right of the gap in its floor. Jump over the gap (remember, your advance Lemming is a slider). Start a Twister in the horde, and work it all the way right and down by the portcullis. Twist again to break out to the brown ramps.

UNDERGROUND"

Loss of Lemmings: Zero

Fence the first tower. While the fencer is working, start an Attractor. Platform to the trees. When the Lemming reflects, Jump onto the remains of the fence to reflect off the tower and back to the right. Fence the trees, and Platform to the tower. Fence the last tower before the exit. Free the attractor by making it Jump.

What shall we do now?"

Loss of Lemmings: Zero

Make the first Lemming Stomp at the right hand side, and make the second an Attractor. Stomp again by the castle, allowing the Lemming to reflect twice first, and while going right. Give it a Balloon and use the Fan to guide it all the way up to the top. Let it reflect, and Platform the gap. Bomb x5 from the top of the slope, making each bomb 3/4 of the way to the left in the crater left by the previous one, so as to break through down and left. Use this Lemming to Platform the stomped hole, or if it stops and dances, use one of the dancers (but NOT the attractor!). Release the attractor by making it a Platformer.

LEMMING IN DISTRESS !!"

Loss of Lemmings: Zero

Make the first Lemming a Runner, and immediately make the second an Attractor. Let the runner drop onto the steel, then Jump onto the island, and immediately Jump again to reach the alcove at right. Let it reflect, and Balloon back up to the island. Click an Archer, aiming the arrow at the corner of the hatch ledge. Click another Archer; this time aim a few pixels higher. The second arrow should tag on to the first, making the lake safe. Let the Lemming drop, and Rope up to the bottom left corner of the island, sealing off the route to the right. Build at the left end of the small pile of stones on the exit level - it conceals a dragon, whose trigger is a few pixels left of the pile.

JUST JOUSTING AROUND"

Loss of Lemmings: Zero

Click a Glue Pourer - the glue will run to disable the dragon's trigger. Wait for the last Lemming, and make it Rope up to the ledge on the right. Make it a Floater. Position the catapult with 2 links of chain showing on the right. Let the Lemming be launched, reflect and Glue left from beneath the horde, sealing off the lake. Bomb at the left hand end of the horde. If necessary, Balloon the last Lemming past the catapult.

LEMMINGS 2: THE TRIBES

Egyptian Tribe

The Egyptian exit is pyramid-like with a bit of blue showing.

Two's Company...."

Loss of Lemmings: Zero

Bash the wall between the top hatch chambers to join them. Dig from within this tunnel. Use a Flame Thrower and a Bazooker to penetrate the brickwork bulkheads.

Glued to the Goal!"

Loss of Lemmings: Zero

Use a Glue Pouter at the top to bridge the gap. Use a Flame Thrower x3 to get to exit. At the bottom, Flame Throw the pillar. Start a Platformer over the gap, then make the next Lemming a Glue Pouter to seal it. Use a Glue Pouter x2 to bridge the gap over the sphinx. Let a Lemming reflect at the top right, then Platform towards the purple and blue stuff. Break into exit chamber with another Flame Thrower.

LABYRINTH OF FUN"

Loss of Lemmings: Zero

Wait until the first Lemming is about to drop off the first ledge, then start an Attractor near the hatch. When it reflects off the painted pillar, Fence left into the chamber with the small table. Let it reflect twice and fall into the pit just left of the sphinx. Stomp when facing left, and Scoop left down to the exit chamber. Release the attractor by any convenient means.

Spiralling DNA"

Loss of Lemmings: Zero

``First'', ``second'', etc. refer to the order the Lemmings originally emerge from the hatch. Make the second Lemming into a Twister just before it is about to reflect. When the first Lemming arrives left of the hatch, make it into a Stacker. Delay the third Lemming by making it into a Platformer. Use Super Lemming to fly the stacker back into the horde. Carefully burrow the twister upwards and towards the exit with the Fan.

Echo of Light"

Loss of Lemmings: Zero

Bash the tree, then make a Climber, and whilst it is climbing make it a Slider. After sliding, Bash to the right, and make it a Runner. Jump the gap, Bash the last bulkhead, and Jump to reach the exit. Stomp just left of the hatch to release the horde, and Glue right as soon as they land. Bash the two bulkheads, and immediately Glue again.

RUPER'Z QUESTLING"

Loss of Lemmings: Zero

This level is tedious, but simple. Let them reflect, then start a Hopper just before the 4 small pits. The hopper will stop and drop in the third one, while the horde assembles in the first. Working with the advance Lemming, Fill while standing on the left side of the pit facing right. Fill the same way again to get out of the next pit. Platform over the lake. Platform the pit containing the trap. Bash the painted column, the table stand, and the tree. Platform over this lake. Rope from about half an inch right of the sphinx to a point halfway up its head. Platform left from the top of the sphinx. Fill x13 to fill up the tall thin pit at the extreme left. Let the Lemming reflect, then Platform right from the top of the sphinx. Fill x6 in the blue painted tray. Platform x2 over the collection of blocks, and Platform the gap above the vase. Bash the bulkhead. Platform the gap above the scales. Fill the small pit. Fill the pit containing the horde, and the pit

to its left as well.

"The Egypt Cottage!"

Loss of Lemmings: Zero

Jet Pack one going right, and Fan it out so it falls on the ramp to the right of the pit. When it falls stunned, let it reflect, then give it a Balloon and Fan it to the left. Dig just right of the division between the two stone blocks, so as to break into the sphinx chamber but keep digging all the way down tho the steel and make a route out. Fly a Super Lemming from the horde all the way round the ramp on the right, and stub it into the underside of this ramp, above the small island block which covers the big drop. It should walk left and into the digger's shaft. Give it a Parachute, and Fan it left onto the sphinx. Laser Blast to release the horde.

"HEROE'Z QUEST...."

Loss of Lemmings: Zero

Jump one Lemming over the block to the left. Stomp into the chamber below, and Stomp again through the block with te eye. Let the Lemming drop, etc., and it will end up in a small pit, the first of three. To get out of these pits, you need to jump the opposite way, so Jump left. Jump right to get out of each of the next two. Platform over the pit containing the trap. Stomp when the Lemming ends up at the bottom and can't fall any further. Fence the sandstone bulkhead, and Fence each of the painted columns. Let the Lemming reflect off the sphinx, then give it a Balloon and Fan it gently right then left, to land on the obvious platform. It should walk left. Let it reflect, then immediately Jump to get onto ramp going up to the right. Let it reflect and Jump left. Let it walk all the way to the left and relfect, then immediately Pole Vault from the right hand bolt of the leftmost block of steel, to land the Lemming stunned in the obvious place - this does take some practice, which is why you get five vaulters! Let it reflect at the top of the ramp, then Jump onto the next one. Do this a further two times. Platform the gap just left of the exit, then make the platformer a Scooper as sson as the gap is sealed over. Stomp from the horde into this chamber to complete the level.

"Wave Pathway"

Loss of Lemmings: Zero

Make the first Lemming a Stacker as soon as it lands, so that subsequent ones land on the stack itself and walk right unhindered. After it builds about six blocks, make it Jump while facing right. Stomp between the two steel blocks, and change to a Basher just before breaking through to the water. Stomp above the eye, and then Bash just above the eye block. Platform x2 over the lake, and Stomp just before the Lemming relects off the step. Again, convert to a Basher at the last moment, then Stomp, Bash, and Stomp again, avoiding the buried steel. Make it start to Platform over the gap on the right, then go to the main horde and release them with a Basher going right. Go back to the advance Lemming, Stomp at the left end of the chamber just before reflecting, and then convert to a Basher to reach the exit.

"Pyramid of Despair!"

Loss of Lemmings: Zero

Let the Lemmings reflect, then start a Hopper from halfway down the little slope just before the blocks. It will hop across to become the advance Lemming, while the horde collects in the pit below. Let it reflect at the bottom of the steps, then immediately Glue x2 to fill in the small pits further along (it is impossible to pour glue, hop, jump etc. in the tunnel due to restricted headroom). Let it fall into the trap pit, and use a Sand Pourer to cover the trigger. While going right, make it a Rock Climber, and let it clamber out of the pit and up the next wall as well. At the top of this wall, make it Shimmy just as it reaches the top and before it drops to go left. Let it climb up to the little ledge, and Sand Pour to build up towards the overhang. The Lemming will reflect and drop back in the trap pit - let it come round, and Shimmy again, get back up to the same point and Sand Pour again. This time it should be able to clamber out, but if it reflects, bring it back around. Let it walk left along the tunnel under the pit containing the horde, and reflect. Immediately Glue x3 to the right, then let it walk under the pit and Mortar to release the horde.

LEMMINGS 2: THE TRIBES

Outdoor Tribe

The Outdoor exit is a small green tent.

"Pa-tent-ly Obvious"

Loss of Lemmings: Zero

Use a Twister to burrow up the pile of leaves to the right hand exit.

"Swing/Roundabout Theory"

Loss of Lemmings: Zero

Start a Stacker two thirds of the way to the left between the posts. After it builds 4 blocks, make it into a Filler, and then make two more, ensuring that two fills are to the left of the stack and one to the right.

"Glide Like The Wind"

Loss of Lemmings: Zero

Start a Hang Glider from the hump in the vine bridge above the wasp. Fan it to land on the tree just left of the first frog. Use a Flame Thrower immediately on landing to disable the frog's trigger. Tunnel under the next frog from the step below with Flame Thrower x3. Platform the gap. Delay any oncoming Lemming by (carefully) making it a Flame Thrower if necessary.

"Deliverance ?"

Loss of Lemmings: Zero

Make the first Lemming a Kayaker, and the second into an Attractor to stop the horde. Use an Archer to fire an arrow back into the left edge of the lake, as low down as possible. Free one of the dancers by making it Jump, and make it Glue x2 to bridge over the water. Release the attractor by making it a Roper - ensure the roper does NOT reach.

"Friday's Walk"

Loss of Lemmings: Zero

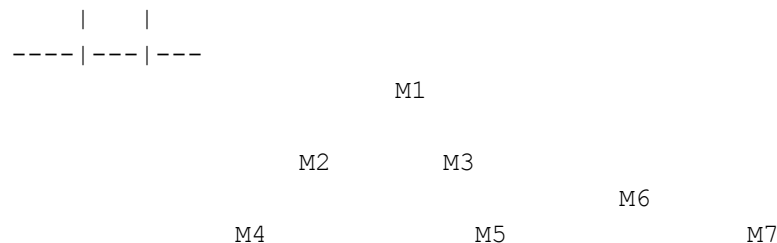
Make the first Lemming Rope up to the right from the first hump. This should block the horde off, letting one free. Rope up alternately to left and right to get it up to the exit level - if it is walking right, fire a Rope vertically to block and reflect it. Rope across the small gap, then release the horde.

"The Magic of Mushrooms"

Loss of Lemmings: Zero

Consider the (approximate) layout of mushrooms given. you might want to ink the route on your printout.

Jump a lemming out and Rope down to enable it to walk to the right freely. Rope to M1, let it drop to M3 and M5, Rope to M6, Rope to M7 and Stomp the mushroom cap left of the stem. Let it drop to M9 and M11, and Rope from the end of the grass to M10. Platform out to the exit. Use a Roper to make a way out for the horde.





Natural Selection"

Loss of Lemmings: Zero

The Lemmings will be split into three groups. Make the first 22 Shimmy, make the next 22 Float, and Jump the remaining Lemmings across the gap. Use Bazookers to get the floater group into the bottom left exit. Use Bombers to get the jumper group into the middle exit. Use Bombers and Bazookers to get the shimmiers to the right exit.

The Laws of Tradition"

Loss of Lemmings: Zero

Platform, then start an Attractor. Platform to the stones. Platform over the pit under the steel. Platform again just after it reflects. Fence far enough to clear the steel upright, then Stomp almost to the bottom, then Fence again. Platform across. Release the main horde at this point by making the attractor into a Platformer. Fence with the lead Lemming up towards the exit. If the fencer fails to stop, make it into a Platformer to fill in the space under the exit.

22934"

Loss of Lemmings: Zero

Make the first Lemming a Runner. It should bound off the last hump in the vine and land on the leaf on the right. Make it an Archer, firing the arrow down and left to create a break for the others falling. Let it drop and reflect, then Build from the right edge of the third hump in this lower section of vine, sealing off the pit. Let it reflect, and Build x3 to the left from the same hump. Meanwhile, Build x5 to the right from the left hump with one of the incoming Lemmings. The two ramps should meet, and the latter one should reach the vertical piece of vine to the right of and a little below the exit. Rope from the top of this ramp to the top corner of the steel by the exit. Break through with a Club Basher facing right.

Garden of Stone"

Loss of Lemmings: Zero

Stomp just right of the hatch. When the first one drops between the platform and flower on the right, make it a Runner. Fence right through the flower directly below this, starting the fencer a few pixels back so it just cuts the stem and stops. Platform from the edge. Jump off the platform - the remaining Lemmings should fall on the right edge of the lake. When the runner reflects, Platform the gap.

LEMMINGS 2: THE TRIBES

Beach Tribe

The Beach exit is a sandcastle with a red pennant.

Quad Quirks on the Quay!"

Loss of Lemmings: Zero

From the top left hatch, Flame Throw the sloped part. From the next hatch down, let a Lemming reflect and then Flame Throw the umbrella pole. From the bottom left hatch, Flame Throw the palm tree. From the bottom right hatch, Flame Throw the Lemming beer can.

The Barley Mow...."

Loss of Lemmings: Zero

Start a Jet Pack, and Fan it upwards and left of the red and white umbrella. Let it walk along the grass, then Bash just at the bottom of the slope. Rope from near the bottom of the next slope to the ledge on which the beach ball stands. Let it reflect, then Bash the umbrella pole next to the exit. Bash the left umbrella pole to release the horde.

Cannonball"

Loss of Lemmings: Zero

Jump a Lemming out of the pit, and Kayak across lake. Dive from the high platform, and Kayak again. When it reflects at the top right, Jump onto the ramp. Hang Glide from the top, and use the Fan to waft gently into steel tunnel. Bomb at the end of the tunnel, and Laser Blast to release the main horde. Jump the first Lemming to reach the end of the tunnel to give it a head start. When it reflects, make it into a Glue Pouter

Costal Suction Function"

Loss of Lemmings: Zero

Make 12 of the first Lemmings into Runners. Fan the chain up to full speed. Jump a Lemming from halfway down the slope over the ball and then onto the chain. If it is not near the bottom of the chain, restart the level. Speed the chain up again, and release the Lemming on the right. Jump over the trigger for the zipper, and Kayak across the water. Laser Blast next to the exit to release the horde.

Sand Stone"

Loss of Lemmings: Zero

Click an Archer halfway along the pit, firing the arrow to a couple of pixels below the top of the obstacle on the right. Build right with the next Lemming as soon as it lands. The completed ramp should not touch the arrow. Jump one onto the arrow, let it walk all the way to the right and reflect, then Stomp the left edge of the sandstone cliff across the gap from the exit. Stop the stomper after 5 or 6 ``stomps" by making it Build, and Jump off when the ramp is complete. Make it an Archer on the small mound just above the right edge of the steel, aiming 3/4 or more of the way up the slope. Let it reflect, then Glue right from the arrow. After gluing, it should walk up towards the exit level - Fence the sandstone, and Glue as soon as the fencer finishes. Let it reflect and come back, then Jump to the exit. Jump another one from the horde off the ramp, let it come round and reflect, and Glue from the top of the ramp to the exit. Start a Builder from the top of the ramp to release the horde.

Beach Lems"

Loss of Lemmings: Zero

Jump just before the coconut, and immediately Fence the tree. Platform the lake at the last second, so that one platformer suffices. Scoop before the beach hut, and Scoop again after dropping through. Let it

reflect off the coconut, Platform under the zapper to defeat its trigger, and Rope up to the next island. Rope to the right from the umbrella to just above the steel. Fence just before reflecting. Release the horde with a Club Basher.

SAND IN YER SARNIES"

Loss of Lemmings: Zero

Make the first Lemming Platform the tiny gap between bucket and spade at the last second, so that none escapes. Jump one of the emerging Lemmings off the spade handle, and let it drop to the level below the beach huts. Make it a Runner and a Swimmer. Bash the palm tree, and Jump from the bucket handle. Let it reflect off the steel, then Jump again. Jump over the clam. Mine the beach huts, converting to a Basher on reaching ground level. Platform the gap and Bash the bucket. Bash the beer can on the way back.

Beach Mania"

Loss of Lemmings: Zero

Give one a Magic Carpet, and make the next an Attractor. After the carpet lands and the Lemming reflects, make it an Archer from the left end of the platform, firing the arrow into the bottom corner of the hatch ledge. Let it drop, then Build left from the bottom of the slope on the first small island - this will reflect this Lemming and catch later ones. Bomb while standing on the right hand coconut to get through the tree, and Build x2 from where the tree base was, to get up to the umbrella. Use an Archer x2 from the top of the umbrella, firing the first arrow into the edge of the island on the left and the second into the first, and then Build out over them. Jump onto the exit island, and make an Archer fire an arrow back into the previous one. Jump to release the attractor.

Sand Blaster"

Loss of Lemmings: Zero

Make the 4th Lemming an Attractor, which should leave one loose Lemming. Platform the lake at the last moment. Let the Lemming reflect, an Bazooka left while standing in the notch between the slope and the platform - this should create a reflection point with the steel block. Mortar against the edge of the 3-4 pixel step at the bottom of the castle. Mortar again several times, placing each mortar about halfway up the slope in the hole left by the previous one. In between, use a Bazooka or two as well. The last mortar should break through to the level below, to the right of the lake. Platform under the clam to defeat the trigger, and Bazooka x2 to get through the big clam. Jump to release the attractor.

Surf Lem !"

Loss of Lemmings: Zero

Click a Filler just before the right hand bucket, to gain an extra pixel in height for the Scooper, which should break a little gap at the bottom right corner of the bucket. Start a Super Lemming halfway down the scooped tunnel, and fly it out over the beer can and into the spade handle. Let it drop, go all the way left and reflect, come back and drop onto the first small grassy island. In the middle of this island, use an Archer to fire an arrow vertically downwards. This will reflect future Lemmings. Balloon the Lemming back to the left of the arrow. Build left to join the tiny gap between the sloped island and the top left one - if the Lemming reflects, make it a Runner and Jump it up to the arrow. Fill x2 in the scooped hole to release the horde, and Scoop again at the beer can.

LEMMINGS 2: THE TRIBES

Sports Tribe

The Sports exit is a golf hole flag.

Ceci n'est pas une pipe."

Loss of Lemmings: Three

After the first steam pipe blows the Lemmings and they start to land stunned, break through to the right by making the first Lemming into a Flame Thrower. After it then lands in the pit to the right, make it a Bomber. Let them be blown all the way round and back into the middle where they congregate, then use the remaining Flame Throwers to free them to the left.

School Sports Day"

Loss of Lemmings: Zero

Make the first Lemming a Twister. Carefully burrow until it is under the steel wall. Use a Rope up to the steel wall to separate the horde off. Use the Fan to nudge the twister out under the rugby ball (football to Americans!). Rope up to the exit ledge. To release the horde, Scoop the first rope.

The Octathalon!"

Loss of Lemmings: Zero

Start an Attractor. Jump one Lemming out. Once it drops and reflects at the left hand side of the screen, make it Platform. Platform x2 from a third of the way down the slope, on a level with the pool table. Platform to cover the left hand arm of the "Y" shaped hole, using a Jumper to stop the platformer. Jump the attractor to release the horde.

RRRACKETEERZ!"

Loss of Lemmings: Zero

Jump the first Lemming over the gap in the top rope, over the red pole and out to the left. When it starts downhill towards the collection of blocks, make it Shimmy to pass over them. When it lands on the green and white chequered block above the lake, Rope upwards and right, to halfway up the edge of the green platform. Rope down and left from the left end of the chequered block, onto the steel. Jump another Lemming out of the horde, and Fence through the handle of the tennis racquet. Jump each of the rest of the horde out onto the racquet.

Blow Back...."

Loss of Lemmings: Zero

Fill in the pit, then Stomp at its left edge, stopping the stomper immediately (or as quickly as the mouse handling software will allow!) by making it Jump. Repeat this Stomper and Jumper trick a further three times.

Double Trouble"

Loss of Lemmings: One

Rope from the left end of the ledge to just below the top left corner of the chamber. Exactly one Lemming should escape, and the horde should not climb up above the hatch. With the loose Lemming, fly a Super Lemming up the right hand side of the screen and to the left, landing it on the hexagonal island. Platform from the point, and Jump off when the platform is complete. Make it an Exploder, timed from the first gap in the steel (counting from the right). This should free the horde. Send a Rock Climber over, and Platform from the bottom of the slope to the exit, stopping the platformer after 5 or 6 planks by making it a Fencer. Using the first Lemming of a group, Fence the obstacle.

Run the Risk"

Loss of Lemmings: Zero

Build from just before the third join in the steel, making a ramp to get the Lemmings into the small pit at the right. Get one out onto the bent pipe above by either using a Super Lemming or by clicking a Pole Vaulter at the bottom of the initial slope. Let it drop down to the right and reflect, then Platform x2 to the left, under the pit where the horde is collecting. Stop the platformer with an Archer, leaving a small gap so it drops on the outcrop below and reflects. Let it drop, and Build x2 from the bottom of the small slope. The ramp should tie up nicely with the narrow tunnel on the right. Stomp just before reflecting off the steel on the right, and then Fence right to break into the next chamber. Let it walk up, and Build right from the top of the slope, let it reflect and Build left to get up to the next slope. Make it a Stacker near the top of the slope - when it finishes stacking, it will drop and come back round. This time, it will reflect off the stack; Platform right to reach the cliff above the exit. Stomp the edge of the cliff so as to cut a step into it, stopping the stomper halfway down with an Archer. Stomp among the horde to release them.

The Sun Sign Selection"

Loss of Lemmings: One

In quick succession, Jump one over the block, Jump again onto the steel, then Jump again out to the right, clicking the last one while over the left bolt of the steel. It should catch the left edge of the trampoline and drop. Jump to doge the tennis ball and get it to reflect and go left. Make it a Kayaker. Let it reflect to face right, and Balloon up to the top of the chamber, landing on the vaguely "Q" shaped island. Platform the gap from the tail of the Q to the steel - let this Lemming walk off and die. Jump another over the block, give it Magno Boots, and Laser Blast under the right hand end of the horde.

The Nervous Network!"

Loss of Lemmings: Zero

Jump one out, and Glue, thus covering the gaps. Rope from the second glue bridge to the concavity in the pipework, just left of and below the green and white block. Let it walk up the rope and reflect, making it Bomb while standing on the rope hook, just as it has turned to go left - this will ensure it continues to go left when it lands stunned, which isn't important for this bomb but is for subsequent ones. Let it come back and walk up the remnant of the rope, then Rope from the top of it to the top left corner of the block. Scoop right while actually standing on the block, then immediately convert the scooper to a Roper, and rope up to the concave elbow of the next pipe. Bomb the pipe, again ensuring the Lemming is facing left. When it comes back, Rope horizontally to the green stuff, so the rope is placed not far above the steel, and so the top of the hook is a few pixels removed from the rope. Bomb once more. When it returns, Rope a final time to complete the path to the exit. Use a Glue Pourer to create a step, releasing the horde.

Take up Archery"

Loss of Lemmings: Zero

This level is very frenetic. You will need fingers poised above F1-F5 throughout. Where it says "Archer x2" in the solution, click the first archer and fire the arrow, then click and fire another one so that the second arrow lands in the tail of the first one.

Make the first Lemming a Runner as it appears. Jump from the middle of the last block, to land stunned on the outcrop on the right. Make it an Archer, firing the arrow down and left into the block below the chequered one. Make it an Archer again immediately, aiming for the tail of the previous arrow. Let it reflect, then Jump onto the arrows. At the bottom of the screen, Jump from the block before the chequered one, and Archer x2 back to create a ramp for the oncoming Lemmings. A good aiming point is the bottom left square of the chequered pattern. At the next gap, Jump and Archer x2 again. Rope from the second red square of the big chequered block, to a point a few pixels from the left edge of the column high above with the sloped underside, at an angle of about 70 degrees. This should trap the runner which will bound between the rope and the ledge. When the next Lemming arrives, make it an Archer when it is level with the top of the ledge, and aim horizontally left to a point deep in the body of the ledge island. This should seal off the gap between rope and ledge. When the runner gets up to the level part, make it an Archer, firing the arrow horizontally left into the wall. Make it an Archer again halfway along, firing the arrow vertically down to create a reflection point. Jump it onto the horizontal arrow to reflect it, and Jump it back over the vertical one and into the horde. Rope up from the arrow to the top corner of the exit ledge.

LEMMINGS 2: THE TRIBES

Shadow Tribe

The Shadow exit is a picture of the "Tardis" time machine from the TV programme "Doctor Who".

Land of OZ!"

Loss of Lemmings: Zero

Flame Throw the triggers of the Lemming traps. Flame Throw through the letters "OZY". Jump one out of the pit, and Fill the traps to defeat the triggers. Fill the small pit on the left. Fill the first pit to release the horde.

NITRAM THE HUGE!"

Loss of Lemmings: Zero

The key to this level is getting down the "ladder" of chambers beneath the hatch.

Use a Twister for the first two steps by driving it partially into the pillar on the right, straight down, back left into the chamber and down through the floor. Use a Digger, a Bomber and a Stomper for the other three. Tunnel under the lake with a Basher. Fence through the house roof.

Twin Bleeps"

Loss of Lemmings: Zero

The key to this level is that while the level is symmetrical, the solution is not.

Starting with the left hatch, Flame Throw to the right, then Flame Throw left from the tiny pit (this needs a bit of luck), let the Lemming drop, and Flame Throw to the right through the pillar on the exit level. For the other group, Rope up to the block on the left, Flame Throw through, and let the Lemming fall. Rope up again, and then Rope again to reach the steel. Fill the small pit.

The Pancake Factory."

Loss of Lemmings: Zero

Give a Lemming a Jet Pack and Fan it round to the left of the trap chamber. Bash into the chamber, and Glue the triggers. Bash left through the pock-marked stone. Glue the three gaps, pouring the first as late as possible, and Glue the trap trigger. Bash left from the main horde to release them.

Swingadingding"

Loss of Lemmings: Zero

There is an easier way to do this, but it's less dramatic...

Fan the chain to full speed. Make a Lemming a Rock Climber, then immediately Fan the chain again. The Lemming will pick it up as it falls. Release it on the right. Bash out towards the lake, Platform over it, and Laser Blast to release the horde.

The School Gate."

Loss of Lemmings: Zero

Disable the trap trigger with a Filler. Rope from about 1.5 inches left of the gate to the corner of the steel. Fly a Super Lemming from this steel round to the top right house. Fence back to release the main horde. Position the cannon with 3 links of chain showing on the left. After one Lemming has been successfully launched onto the ramp, move the cannon. When it reaches the top, Fill the pit and Rope the gap. Reposition the cannon for the rest of the Lemmings. It will take some time for them all to get out.

Fritbatter Frolics!"

Loss of Lemmings: Zero

Make one Lemming a Climber, then make it a Swimmer as well. Jump from the top of the blocks. Let it

swim the small lakes, and reflect. Scoop left, above the left edge of the steel column. Stop the scooper by making it Jump. Scoop right with a member of the horde.

Goosen's Inferno!"

Loss of Lemmings: Zero

Bazooka x2 through the pillar. Platform from 3/4 of the way down the slope, sealing off the gap. Meanwhile, make the next Lemming an Attractor, and make the platformer a Runner. Fence through the building and Fill the pit. Bash under the tree. At the bottom right corner, Fill to defeat the triggers. Bash x4 through the bulkheads. Fill the pit. Release the attractor. Move the left hand cannon fully to the right. Assist the cannons by making Lemmings from the thicker bunches Balloon to the exit.

SPINNY THANG...."

Loss of Lemmings: Zero

Rope vertically underneath the bottom steel step, to separate off a single Lemming to the right. Make it a Twister, and Fan it down, cutting a step, then right and up at a steep angle. Do this carefully and with patience. If you disturb the twister by going up too steeply, let it come back and click it again. Laser Blast x6 to remove a chunk of the platform above, between the bottom of the slop and the right trap trigger. Rope up to the left, so the Lemming climbs up the rope and up the triangles. Glue the trigger of the top right trap. Use a Twister to cut the original rope and release the horde.

Moonswings"

Loss of Lemmings: Zero

Make the third Lemming an Attractor as it lands. Jump x3 the first one over the trap triggers, then Build from the right end of the ledge. When the builder finishes, make it a Super Lemming and fly it left into the vertical face, thus reflecting it. Glue the top of the ramp. Let it walk on, and it should drop on the steel at the right end of the lake. Build x2 to reach the ledge on the right, let it reflect, and Build left. Let it drop, then make it a Planter just as it reaches the edge of the pit. Release the attractor by making it Stomp.

LEMMINGS 2: THE TRIBES

Cavelem Tribe

The Cavelem exit is a crude stone archway.

Audex Powder"

Loss of Lemmings: Zero

Allow the first two dinosaurs to flick the Lemmings. Just before the tail of the third, Stomp a few pixels, and then change the stomper to a Club Basher.

Successive division"

Loss of Lemmings: Zero

Stomp the small piece of rubble in the centre. Stomp one group through to the next central chamber. Staying with this group, Scoop right, then left, then left again to the exit. Stomp to release the other group.

Mortal men doomed to die"

Loss of Lemmings: Zero

Jump a Lemming as soon as it lands. It will bound round on the trampolines to the left of the exit. Platform across to the exit, and start a Stomper on the left side of the main horde while the platformer is still building (due to time constraints).

A stompin' good time!"

Loss of Lemmings: Zero

Do the left hatch first. Stomp, then Scoop on the extreme right of the next chamber. Rope from just before the exit to the underside of the right steel block, and Stomp this rope at the exit door. Release the right hatch group with two Stompers.

This Is The Pits!"

Loss of Lemmings: Zero

Start a Stacker on the small knoll on the first small piece of level ground just down from the hatch. One Lemming will get past the stack. Make it Stomp in the indentation just above the left edge of the water. Platform over the water, and Fence left to get to the exit chamber. Fence the stack to release the horde.

Ain't No Time"

Loss of Lemmings: Zero

Stomp out. Rope from the dinosaur's body to the ledge on the left. Build x2, from a high up this ledge as possible towards the exit. Fill x2 the small pit. Glue to the left from the extreme right of the screen to disable the dinosaur's flick trigger.

Deadly Exit"

Loss of Lemmings: Zero

We will use the upper of the right exits. Note the proliferation of two-eyed traps.

Make the first Lemming Scoop under the left eye, then immediately (i.e. before it takes its first step down) stop it by making it Jump. This will disable the trigger for the trap. Rope from the top of the rise to the small projection two-thirds of the way up the slope on the next island. Lemmings will collect between this hill and the vine to its right. Jump one of the incoming Lemmings onto the vine, and then Platform from under the left eye of the trap - if positioned correctly, this will disable both traps. Rope from a position on the left but within the pit in which the horde has collected to a point near the top of the left stem of the vine.

Wilma!"

Loss of Lemmings: Zero

Make the first Lemming a Stacker at the right end of the ledge. One will get past - Balloon it back amongst the horde, popping the balloon on the leaf. When the stacker completes, let it drop, then make it Stack again where it lands. Jump off the top of this stack facing left, Jump again, then immediately Stack again. Jump off this stack to the left, and the Lemming should be free. Let it get down to the island in the middle of the screen, where it will reflect, then Balloon it up and round to the tail of rock dangling from the hatch ledge. Stack at the bottom of this rock, and Jump off to the right. Fence in the corner under the horde. After the Lemming reflects, it should find its own way down to the tray directly above the exit. Fill x3 in this tray. Stack on the right end of the leaf, and once more Jump off to the left. Jump one out of the horde, and Bomb to break into the fencer's tunnel. Fill to release the horde.

EVOLUTION OF LEMMINGS"

Loss of Lemmings: Zero

Jet Pack one out to the right past the mushroom. Give it a Parachute, and let it drift all the way to the bottom. Platform the gap. Laser Blast x2 to cut a hole in the level above, but making sure it is under the overhang of the level above that. Jet Pack up and onto the right of the ledge which was just lasered. Balloon up and left, let reflect so as to be facing right, then Balloon up onto the sigmoid shape on the left end of the lake. Hang Glide from the top of the sigmoid, and Balloon before reflecting, up and round to the right onto the top ledge in this chamber. Bash right, and Platform to seal off the chimney. Let the Lemming reflect, drop down, etc. and then Platform x3 over the lake. Bash the sigmoid, let the Lemming drop, etc. Stomp the level above the exit, which was previously lasered, then convert the stomper to a Basher. Bash the mushroom to release the horde.

Ah'm No Done Yet"

Loss of Lemmings: Zero

Make the 4th Lemming an attractor halfway up the knoll. One should walk free. Let it drop and reflect off the mushroom, then immediately Glue to the left. Fence through the rubble and into the skeleton's jaw. Shimmy under the jawbone. Platform right from the mini-ledge. Stomp directly above the exit. Release the attractor with a Jumper.

LEMMINGS 2: THE TRIBES

Space Tribe

The Space exit is a square block with a galactic picture and a revolving light on top.

HIT THE SPACE BAR"

Loss of Lemmings: Zero

Give one Lemming a Jet Pack and Fan it down to the ledge under the pit where the rest are ending up. Mortar the underside of the pit to free them.

Perpetual motion"

Loss of Lemmings: One

Jump the first two Lemmings from the left hand pit to the right hand pit. Jump one of them out to the right, and give it Magno Boots just before it meets the obstacle. When it is about two thirds of the way round, Jump the other one out and give it Magno Boots. When the first one reaches level ground, Jump it to remove the magno boots and then make it a Platformer, late enough to cover the gap but early enough to cause it to place all 12 planks before reflecting. Then make the other an Exploder just before it hits ground level. The first one should drop through the hole it leaves and go left. Platform to the exit, then Fill x2 each of the pits to release the horde.

THE LEMMINGS HAVE LANDED"

Loss of Lemmings: Zero

Make a Runner. Jump it out to the right, and Jump again from between the last and second last blocks. When it lands stunned, make it a Rock Climber and a Slider. Let it climb the first pillar, jump it to the second and let it climb the third. Let it slide down the other side of the third, and make Jump between the ledges in that pit. You might want to Fast Forward at this point. Jump it onto the airlock wall at the bottom right. When it gets under the steel above and right of the exit, make it Shimmy across the gap, and when it drops Platform the other one. Be ready to make it a Fencer as soon as it stops. Now Stomp from the right hand end of the horde. Do not be alarmed when the fencer reflects. Fence again in the horde once the stomper hits steel and stops. You may have to do it twice if the first one goes left.

The Vortex"

Loss of Lemmings: Zero

Rope left twice, to provide a path out of the little pit and over the steel wall. Mortar the thin obstacle (from very close range). Club Bash out into the next chamber, and again into the next. Stomp from just about where the Lemmings land stunned (to avoid the steel buried a little further left). Stop the stomper by making it into a Club Basher (which will go left), and once a bit of space clears, Club Bash right as well. Mortar the two minor obstacles, from close up.

The Stainless Steel Lemm"

Loss of Lemmings: Zero

This level looks easy at first, but there is a twist - we will be using bombers to get through some ropes, and it is very easy to kill the odd Lemming by mistake in the process (and not notice - I got ``silver" on my first two attempts having thought I'd lost none!)

Jump the first Lemming to emerge to give it a head start, then make it Rope across the gap to a little over half way up the top steel block (the height is fairly critical - too high and the horde escapes, too low and the jumps won't work). Jump a Lemming from about two thirds of the way up this rope onto the column at the right, and make it a Slider. Immediately go and Jump another one out - make this one Rope the gap to the right down which the slider has just disappeared. You'll see later why. When the slider reaches the bottom, Balloon it up the shaft below the first rope, and Fan it into the lower of the two platforms below the horde. Let it reflect, then Rope from the top of the little slope at the end of the

platform to halfway up the steel block on the right which is level with the platform above. Let it reflect again, then Bomb just to the left of the bottom of the rope it just made, to put a small gap in it. Now Bomb just left of the bottom of the original rope - make sure you still have 59 Lemmings!

Lunar Olympics"

Loss of Lemmings: Zero

Jump one out, and Jump again over the gap. Pole Vault from the 6th yellow block. Shimmy across the gap. Make the Lemming a Runner. Hop from halfway along the last block before the gaps - it should get all the way to the right. When it gets down to the bottom right corner, make it a Climber. Throw a Spear from the second last block, so it lands in the block above the exit to create a step to break the horde's fall. Fill to release the horde.

GoSh It'S FuLI Of LeMmS"

Loss of Lemmings: Zero

Make one a Stacker as it lands from the hatch. Jump right after 5 blocks, and immediately Jump again. It should land on the lower of the two islands with triangles on the left end. Stack when halfway along the narrow tunnel to cause a reflection. Platform x2 from the bottom of the triangle to seal off the drop. Let it reflect (Jump it to reflect off the wall if necessary) and Stomp the right end of the platformed piece. Bazooka x3 from the bottom of the big slope to break through to exit chamber. Fill or Platform to release the horde.

Odyssey"

Loss of Lemmings: Zero

Stack exactly at the right hand end of the level bit of the hump - one pixel to the left and it will be too far to jump, one to the right and the laser will not cut through (see below). The second Lemming will get past - make it Stack just under the overhang. Make the first one a Rock Climber. When the first stack is complete, Jump the Lemming off to the right - it should clamber away over the sawtooth shapes. Stop the second stacker while facing left by trying to Shimmy. Wait for the rock climber to be transported to the bottom of the screen. Laser Blast just left of the underside of the pit into which Lemmings are being transported, so that the tiny lower chamber is breached but the laser beam stops on the steel. Stomp with one of the Lemmings in the pit on the right hand side - they should all get out to the left, and none should go right. Jump the climber onto the bottom of the chain, Fan it to full speed, and release it within the maze. It should climb round to the transporter on the right, and emerge under the left hatch horde. Laser Blast exactly at the right end of the gap in the steel, so that the first stack is completely removed.

Inside The Steel Box"

Loss of Lemmings: Zero

Stack just before reflection, tight against the steel. Rope from the edge of the big steel block up to the point of the triangle. Rope up and left to the next triangle. Make the Lemming a Runner. After transportation, let the Lemming bound down and reflect, then Platform starting about half an inch back from the edge. When the platform is complete, Fill x2 before dropping. For the paranoid, it might be worth a Builder over the trigger as well. Let the Lemming go up to the right and reflect, then Build to the next slope, let reflect, and Platform to the right. These transporters lead to the exit. Rope from among the horde to the top of the stack.

Frontier of surreality"

Loss of Lemmings: Zero

Jump x2 to get one out. Make it a Runner. Let it drop and reflect. Jump x2 to the left get up over the obstacles - there are obvious timing marks. Let the Lemming be transported to the top right, and Bazooka immediately on arrival. Jump from the killer robot's feet to get over its trigger, and again into the pound-sign. Club Bash through, meanwhile making the Lemming a Rock Climber. Jump from the end of the ledge. Let the Lemming clamber round to the left of the exit, then Glue to make a bridge. Club Bash the step in the horde pit. Blast the horde out by repeatedly firing a Bazooka close against the left wall.

LEMMINGS 2: THE TRIBES

Polar Tribe

The Polar exit is an igloo with a Scottish flag.

Lem Me Out !"

Loss of Lemmings: Zero

Flame Throw left to get out of the initial pit. Break into the next chamber by using Mortar x3 from under the right hand edge of the initial pit. Start a Runner, and use it to Glue the gap over the pit near the right hand side. Glue again. Blow through to the exit by firing a Bazooka twice, using a Lemming standing about halfway across the glue.

Ice Ice Lemy"

Loss of Lemmings: Zero

Click a Stacker just left of the snowman. Jump over and Flame Throw the tree. Fence from the bottom of the steep slope. Fence the snowman, and make the Lemming a Skater. Laser Blast after the ramp. Flame Throw through the stacker's blocks.

Snow More Lems"

Loss of Lemmings: Zero

Note that the obvious igloo isn't an exit!

Let them reflect, then Rope from the left side of the hill to the rear tree, allowing one Lemming to slip by. Quickly make the latter Lemming a Runner. At the bottom, Rope from the long, steep slope up to the steel at the left. Rope from the left steel block inside up to the block halfway up the shaft. Use more Ropers and a Fencer to get out. Bazooka the tree on the right of the first hill.

DANGER THIN ICE !"

Loss of Lemmings: Zero

Let the Lemmings walk freely, then Balloon one which is walking left out of the pit they collect in and Fan it to land on the snow slope on the left. If you get one which walks right, try again. Make this free Lemming a Skater to get it over the ice. Platform the gap on the exit level. Balloon another Lemming out, let it slip on the ice so it turns round, and only then make it a Skater. When it drops down and reflects in the lower pit, make it a Stacker at the left end of the pit. When it gets up to the level of the ice, make it Platform x2 while it is facing left, to cover the ice. Fill x6 in the pit to release the horde. Bazooka the tree from halfway across the platformed gap.

Take Your Best Shot !"

Loss of Lemmings: Zero

Rope left to the tree as soon as the first Lemming touches the ground. When the first one reaches the level of the snowball, Jump it out. Let it fall to the second small island, then Rope to the snow outcrop. Rope the small gap, then Scoop at the left end. When it reflects, Rope from the middle block up to a convenient icicle to seal off the return route. Bomb where it has just scooped, then Bazooka x3 to get through the narrow gap in the steel. Fill if needed. Scoop from as far left as possible, then Fence and Scoop to reach the exit. Release the horde with a Rope from the tree base to the snowball.

Turn Back !"

Loss of Lemmings: Zero

If you've struggled with a more conventional solution, you'll kick yourself.... Have a look at the underside of the main hill. Count four major icicles to the right, and then look at the single pixel gap just to the left of this.

Start an Attractor, then Jump one Lemming free. Stomp just left of the indentation at the bottom of the hill. Stop by making it Jump at the last possible second. Club Bash to the left, and the Lemming will drop through the aforementioned gap. Platform x3 to reach the exit. Release the attractor by making it Jump.

SLIPPIN & SLIDING"

Loss of Lemmings: Zero

Make the first Lemming Stack just before the penguin. Two of the others will get past the stacker. Platform the small gap with the first - the second will fall down the hole. Bomb at the extreme right hand end on the same level, to reduce the height of the drop (and make it non-lethal). Let the bomber fall and land stunned (if it's killed, start again!), and make it Platform to the exit. The next Lemming (remember the stacker?) will arrive before the platform is complete - delay it by making it an Archer. Bomb the base of the stack to release the horde.

Snowed In !"

Loss of Lemmings: Three

Left hatch: Give one Magno Boots to get it out and then Jump to the right. Let it reflect from the tree and drop down, then Fence the obstruction right of the cannon. Platform to the island with the penguin, and again to the exit. Fence to the left from the left hatch horde, then time an Exploder from the extreme right of the pit. Right hatch: time an Exploder from the right hand end of the pit, and another (going left) from just right of the landing point below the hatch.

Its all up hill !"

Loss of Lemmings: Zero

As soon as the first Lemming lands, Rope to the island on the left. Start a Runner. Build from the top of this island to the next one. Build right with a Lemming standing on the right cannon control arrow. Mine left from just right of the penguin. Build x2 left from two thirds of the way up the slope to the right of the penguin. When the miner finishes, Build again to complete the ramp started at the cannon control arrow. Fly a Super Lemming from the right hand side of the screen up and onto the top island. Jump it left onto the steel, then make it a Super Lemming again and fly it round to the left of the exit. Immediately after it reflects at the left side of the screen, make it Mine right. When the miner breaks through and the horde clambers up, let one reflect then Build right from the top of the mineshaft to get to the exit.

Stay Frosty"

Loss of Lemmings: Zero

Start an Attractor. Jump one Lemming free, and make it a Twister at the bottom of the first slope on the right, level with the top of the steel. Fan it left a little way to leave a sharp edge. Jump another Lemming free from the horde, and make it Glue x2. When it reaches the snow at the right end of the glue, make it a Twister just before it reflects. Fan it through the snow to the right. Make the attractor Jump to release the horde. Fan the first twister left to free it, then give it Icarus Wings and Fan it to the right.

LEMMINGS 2: THE TRIBES

Highland Tribe

The Highland exit is a British K2 red telephone box, into which the Lemmings stagger drunkenly.

CREAM OF LEMMING SOUP"

Loss of Lemmings: Zero

Bazooka x2 to get through the block. Start a Twister and Fan it down and right to the octagonal chamber on the exit level. Bazooka x2 the bulkhead from close up to break through to the exit.

WEE BEASTIES !!!"

Loss of Lemmings: Zero

Make a Runner, and Jump it up the ladder of slopes, and across the chasm to the right. When it lands at the bottom, reflect it by making it Jump into the vertical face of the block on which the Scottie dog is standing. Use it to Fence up and release the horde.

Stop your ticklin' Jock!"

Loss of Lemmings: Zero

Build up to the island, then Build from the left of the red flower to the small crop of tartan. The Lemmings will bound round on the trampolines to the pit just right of the exit. Fill x3 in the pit to free them.

A mere stone's throw"

Loss of Lemmings: Zero

Make the 5th Lemming an Attractor, then make the one that drops in the pit Throw from just right of the centre of the pit. Use more Throws to build this into a ramp running up to the right edge of the pit. The last stone thrown will be one pixel above the pit floor level. Fill to the right while standing left of the stones, and the Lemming will walk free up to the right. Now make a ramp of stones by using Throws going right, using the join between the big and small steel blocks as a timing mark. Jump a couple of other Lemmings out of the attractor's spell to assist with this process. When the last stone is placed, Jump all but one back into the dancing horde. Fill under the stone from the outside, then Fill again while standing on the previous fill. Release the attractor. Fence through to the exit if necessary, stopping the fencer by making it a Jumper or Thrower.

DONALD WHARS YER LEMMING"

Loss of Lemmings: Zero

Start with the left hatch. Jump a Lemming over the block and Platform at the bottom of the ramp. Let the second Lemming reflect twice and then make it Build to the right from two thirds of the way up the slope. Pick a Lemming which has just reflected at the bottom of this pit, and Club Bash to take away the bottom of the builder's ramp. The first Lemming should just be finishing his platform - start it to Platform again, and let it place two planks before making it Jump, to land on the right exit island. Make it Platform from halfway across the tartan. The second Lemming will now have finished building - Jump it from the end of the first platform to land where the first one did. Make it Build just before it steps up onto the platformed piece - it will reflect. Platform twice and then Build to cover over the central pit. Release each of the horde groups with a Club Basher. Click the release button to keep the Lemmings off the chain.

Brigadoom!"

Loss of Lemmings: Zero

Left hatch: Jump one out to the right, and then Hang Glide from the end of the grass, and Fan it down so it lands on the right hand side of the lake marked ``Clyde built". Rope right from the grey island up to the point of the tartan. When it is about to reflect, Laser Blast to release the right hatch group. Hang Glide and

Fan it over the exit to the other grey island. Rope up to the point of the tartan. Jump another out of the left hatch group, and immediately Hang Glide from the top of the obstacle. It will crash and reflect. Surf x2 across the water, and Laser Blast from the right hand edge of the lower grey step to release the horde.

In memory of McAngus"

Loss of Lemmings: Zero

Shift the right hand cannon to leave one link of chain showing to the right. Let a Lemming from the right hatch reflect, then Jump it left to land at the middle cannon. Jump to avoid triggering the cannon, then Platform the hole. Move the left cannon to leave 2 links of chain showing on its right. Move the middle cannon fully to the right - as soon as a Lemming has been launched, move it back. When this Lemming reaches the steel-topped tartan column, make it a Stacker. After five or six bricks, Jump off while facing left. Move the middle cannon fully to the right.

The White Heather Club"

Loss of Lemmings: Zero

Move the cannon to leave 3 links of chain showing on the left. After one Lemming has been shot, move the cannon fully to the right. Make it Hop just before the bottom of the yellow slope. It should stop between the stone and the wave shape. Jump right from just right of the stone to get out. Let it reflect off the Scottie dog and drop, then immediately Bash to get out. Hop the first group of gaps, and Platform the next. Bash the bulkhead. Let it reflect, then Jump onto the exit island, Jump again to get over the obstacle and Jump past the exit. Platform at absolutely the last second, sealing off the gap to the right of the island. Let it reflect, then Laser Blast just before the exit, cutting the left of the two stone stalactites".

TAKE A RUNNING JUMP !!!"

Loss of Lemmings: Zero

Make the first Lemming a Rock Climber and a Floater. Make the next one an Attractor, just as the first one drops off the edge. Let it climb round and then, halfway down the slope to the exit, give it Icarus Wings and Fan it left and into the slope, thus effectively reflecting it. Flame Throw x3 to get through the stone, being sure to leave a clear gap on the left. Platform x2 to seal off the drop. Release the attractor by making it Jump.

EAT MY SHRAPNEL !!!"

Loss of Lemmings: One

Make the 3rd Lemming an Attractor at the bottom of the first valley. One should escape over the hill to the right - make it a Rock Climber. Jump it onto the steel wall at the end of the grass, and make it an Exploder, timing from halfway up the second last steel block before the thin bulkhead, which should be blown away. Jump the rightmost dancer to free it, and quickly Balloon one out of the horde (NOT the attractor!) and Fan it across, bursting the balloon to land it on the ramp about in line with the one that jumped free. Make it a Slider. When the one walking along the grass gets underneath the steel column, make it Mortar - the explosion should blow the slider through the gap created by the exploder. Jump it onto the rock, let it swing into the sloped tunnel, and Jump it at the bottom of the slope, to prevent it swinging round and going to the exit. Platform x2 over the lake, and release the attractor.

LEMMINGS 2: THE TRIBES

Circus Tribe

The Circus exit is a small red and white big top tent.

LIGHTLINES...."

Loss of Lemmings: Zero

Move the cannon fully to the right. Jump a Lemming out to it. Let it be shot, reflect, and drop to the middle level. Jump in the direction indicated by the yellow arrow. Make it a Climber. When it gets halfway along the red arrow (walking right on the bottom platform), just where the platform changes from green to yellow, make it Laser Blast. Glue just before the end of the platform. Jump another Lemming out of the horde, and make it follow the same route. Jump over the hole made by the previous laser blast. Laser Blast just before it reaches the green blocks and reflects, and the overlap should release the horde.

Lemmings In The Family"

Loss of Lemmings: Zero

Let the Lemmings bounce all the way to the right, reflect and walk left. Stomp the column suspended from the platform, between the 4th and 5th trampolines, counting from the right edge of the screen. When the stomper has almost reached the bottom and broken through, change it into a Flame Thrower. Fill x2 the pit.

We're Coming Home"

Loss of Lemmings: Zero

Make the 2nd Lemming Scoop as late as possible, while still allowing it to scoop twice before reflecting off the steel, thus forming an impassable barrier and causing reflections. Make the 1st Lemming Platform x5 from the end to reach the flag by the exit. In between platformers (but not all in one go), make a Twister just where the scooper was started, and Fan it down and left to cut a slope the others can walk up. Fan the twister vertically upwards to cancel it. Once the main platform is complete, we want to platform right from the peak where the twister was started - this is a bit tricky, but one easy way to do this is to start a Stacker, then immediately change it to a Platformer while facing right. If the step up is too high for the horde, place another Platformer at the right end to create an extra step, stopping it with a Jumper if it ends up going left.

Round the Blox!"

Loss of Lemmings: Zero

This level is trivial, as there is a vast surplus of gadgets. The solution below is merely an example.... From the top hatch, make a Twister and Fan it round the yellow route. Use an Attractor to delay the horde. Let it walk on, then make another Twister and cut the nest bit, then Bash to the exit. Bash left from the lower hatch to join up with the twister's tunnel. Release the attractor by any convenient means.

Big Top Time"

Loss of Lemmings: Zero

Make the 2nd Lemming Scoop three-quarters of the way up the slope. Let the first bound over, then Platform at the very bottom of the right slope to seal off the gap, just above the exit level. Platform halfway down the same slope with the next Lemming that comes across. Make the last Lemming to drop onto the lower platform Bash left, then Platform to reach the exit. Bash (either way) using one standing in the dip between the slope and the platform to release the horde.

HEADACHE"

Loss of Lemmings: Zero

Make a Climber, and make it Bomb halfway down the second triangular segment, to leave a nice point on the right. Move the cannon two little clicks (about a third of a chain link) off the left hand end. The Lemming should be shot all the way to the exit platform. Immediately Bomb. Let it reflect, then Glue left, sealing off the drop. Let it climb up to the hatch level, walk along, and Glue the hole made by the first bomb. Let it rejoin the horde, climb the wall on the left, drop and come back. To ensure accurate clicking, use the returning climber to Fence the obstacle - wait with the mouse pointer at the right end, and count 4 or 5 seconds after it lands before clicking the fencer. Make the last Lemming over the wall Bomb the lower glue, just above the left edge of the red and yellow 2x2 block. Immediately make it a Jump to get it up to the trampoline level. Move the lower cannon so two links of chain are showing on the left. After each Lemming is shot, see where it lands, and advance the cannon a single pixel to the right. Once one lands on the exit level, leave the cannon where it is. If you go too far, if even a single Lemming lands on the 2x2 block, you'll have to redo the level (unless you're VERY, VERY lucky and it's the climber!)

Circus Of Fear"

Loss of Lemmings: Zero

Make a Climber. Rope horizontally across the small gap, and Rope up from the middle of the steel pit to the block. Let the Lemming drop, and Bazooka as soon as it lands. Rope from the edge of the bazooka hole to the cone, and Stomp the end of the platform. Let it drop and reflect, then Fill each of the small pits. Fire a Rope up and right from amongst the horde to get them out.

PLAY THAT FUNKY LEMMING"

Loss of Lemmings: Zero

Let the first Lemming drop and bounce (as if you had a choice!), then Bash the red pillar. Move the cannon all the way to the right. Let one be fired up to the ledge, let it reflect, then immediately Scoop left. Stomp completely through the ladder of triangular segments leading up to the cannon platform, so the Lemmings walk free under the cannon. Stop the scooper when it is level with the middle of the middle diamond shape by making it Jump. Let it reflect and come back, and then Bash into the diamond, and Scoop from the other side down to the level where the horde is situated, again stopping the scooper with a Jumper. Bash through from the horde to meet the scooped tunnel. Scoop right into the next chamber, and let the Lemmings walk up the triangle ladder. Bash the first of the two small red blocks, and Jump one Lemming over the second. Let it walk all the way left, Jump over to the blue platform, let it climb up, and Jump onto the face and then onto the slope above the exit. Scoop into the left chamber of the two cyclic arrows, by the shortest route, then Bash into the arrowhead. Let it reflect and come back, the Jump from halfway down the little slope to land on the right. Scoop from the first join in the blocks, and Platform to the red hump. If necessary, let it reflect off the block restraining the horde and Platform again to complete the route. Bash the red block, and Bash through from the arrow chamber to the exit.

The Carpet Capers...."

Loss of Lemmings: Zero

Start a Pole Vaulter just before the flag. Move the cannon fully to the right. Let it come down to the level of the rows of blocks, and just before dropping, give it a Magic Carpet. Let it float along, using the Fan to get it round the obstacles. Note you will have to fan it gently downwards to get under the green block. Let it reflect and drop down to the exit level, then Platform the gap. Bring out another Pole Vaulter, and round the same route with the Magic Carpet. Laser Blast up from the caravan to release the horde.

Swingz and Roundaboutz!"

Loss of Lemmings: Zero

Start a Stacker at the bottom of the slope. Two Lemmings will get past it - reflect them off the wall on the right by making them Jump at the last second. Jump the stacker to the left to stop it, and Jump each of the two you have just reflected over the stack. Start a Pole Vaulter from the little slope left of the car. Let it walk up the triangle ladder, then Stomp the left half of the yellow brick. Scoop immediately on landing, stopping the scooper at the car platform level by making it Jump. Club Bash from the horde into the scooper's tunnel. Platform at the last second over the stomped hole, so the platform also builds up the step on the left. Platform the gap, and Fill the small pit on the next level. Move the left cannon to the right (is this necessary?). Fill the pit above the cannons, and Fill the pit on the top level. Scoop on the level ground at the top of the small yellow slope, so the Lemmings fall on the barber's pole and do not die.

LHX ATTACK CHOPPER

Druk CTRL-R om te tanken en voor herbewapenen.

LIGHT SPEED

Voor meer vuurkracht, edit het bestand lightspd.exe & vervang E9 BE O3 A1 F3 door 90 90 90 A1 F3

LOGICAL

Om een level hoger te komen: HUGO SAYS xx (xx is level nummer)

Om in de level editor te komen: THE FINAL CUTX

LES MANLEY 2: LOST IN LA

Starten met:
LES2 DEMO

LORDS OF THE REALM

Probeer eerst de grootte van je populatie te verhogen. Zet al je werk op voedselproductie. Het kost tijd om een kudde op te bouwen, maar je kan een gemiddelde populatie al in leven houden op melkprodukten alleen. Schapen zijn luxeartikelen aan het begin van het spel. Graan voedt het grootste aantal monden maar kost ook de meeste arbeid. Eén veld is genoeg totdat je populatie groeit, maar het is verstandig om er twee te houden voor het geval dat je er één verliest door een overstroming.

In het oogstseizoen moet je elke vrije boer in je velden gebruiken, je hebt alle mankracht nodig. Het maakt niet uit of je al je horigen van je land afhaalt, want je kan het jaar erop het veld weer terugkrijgen. Als je de steward aan het werk zet, neemt hij een wat meer conservatieve kijk op het leven, dus let op hem!! Houd éénderde van je velden braak, zo hou je de vruchtbaarheid een beetje op peil.

De belasting omhoog gooien, en lonen korten heeft een negatief effect op het moraal van de mensen, dus doe dit niet, behalve als je moet. Bier kopen van handelaren daarentegen is weer een manier om het gepeupel wat blijer gestemd te krijgen; de lonen omhoog gooien is een wat duurere manier, maar het werkt wel! Als je moraal beneden de 10 daalt, ben je niet meer in staat om troepen te recruteren. Bewaar en huur huurlingen en ze verschijnen onmiddellijk, kort daarna heb je elke boer nodig die je hebt, dus een klein legertje boeren is niet erg verstandig, laat de boeren de boeren maar wezen. Dus betaal maar iemand anders om je soldaten te regelen. Je kan maar één compagnie van huurlingen per leger hebben, gebruik ze als een kern als je je aan het versterken bent, voeg er eigen troepen aan toe wanneer je het kan veroorloven.

Wanneer de aantallen afnemen, verwijder ze van het hoofddeel en zend de huurlingen op kamikazemissie om je loonrekening minder te laten worden. De ideale samenstelling van eenheden bestaat uit boogschutters, kruisboogschutters, speren en ridders.

Probeer zoveel mogelijk te investeren in troepen, die zijn belangrijker dan kastelen en vooral goedkoper. Ga zo agressief mogelijk te werk en dring diep door op vijandelijk territorium en vecht daar, dit zorgt dat de voedselvoorraden van je vijand opraken en niet die van jou. Blijf je grens verleggen om je veroveringen te consolideren. Het is makkelijker om een veroverd kasteel te repareren dan een nieuwe te bouwen...

Als je een groot leger hebt, is een kasteel belegeren met succes slechts een kwestie van tijd. Je hebt natuurlijk apparatuur nodig om de buitenmuren te doorbreken, gooi er ook maar wat ladders tegenaan. Als het graafschap te zwak is of te weinig middelen meer heeft om zich goed te kunnen verdedigen, vernietig dan het kasteel (de materialen worden aan je voorraad toegevoegd), recroteer zoveel burgers als je kan en marcheer het volgende territorium binnen, dood en verderf achter je latend.

LOST PATROL

Vergeet niet dat als je 10 minuten niks doet, je 2% van je health terugkrijgt.

LOST VIKINGS

Een paar tips voor dit geinige platformspel met onze stoere vikingen.

Als het mogelijk is altijd Olaf het eerst verplaatsen, hij kan elk ongewenst element tegenhouden, verplaats dan Baleog, het mannetje met het draagbare wapenarsenaal en daarna Eric.

Probeer ook de zilveren laarzen te ontwijken, die hebben namelijk de lastige eigenschap dat degene die ze draagt met zijn laarzen aan de vloer blijft plakken.

Het gele blok vernietigt elke vijand die op het scherm is.

De stukken fruit geven je een levenspunt.

Zilveren of bronzen schilden vullen je levenspunten weer helemaal aan en geven een extra leven aan je totaal.

Eén schot van Baleogs vlammeende pijlen dood elke vijand die er maar door wordt geraakt.

Oh ja, de codes van alle levels. Als je het spel eerlijk wilt uitspelen, moet je het volgende niet lezen:

STRT	VLCM	BTRY	8BLL
GR8T	QCKS	JNKR	TRDR
LTPT	PHR0	CBLT	FNTM
GRND	C1R0	H0PP	WRLR
LLMO	SPKS	SMRT	TRPP
LO0T	JMNN	V8TR	TFFF
TRSS	TTRS	NFL8	FRGT
CVRN	JLLY	WKYY	4RNH
BBLS	PLNG	CMBO	MSTR

MAGIC CARPET

Ingebouwde Cheat Codes voor Magic Carpet, Bullfrog Productions

Gedurende het spelen, tik de letter "I" om carpet & hover te stoppen.

C> cursor zal verschijnen. typ "RATTY" en druk op Enter.

De volgende toetsen zijn nu actief:

[Alt] & [F1] Spreuk (gebruik Enter om te selecteren)

[Alt] & [F2] toenemen van je Mana (vuurkracht), witte balk

[Alt] & [F3] Vernietig alle andere spelers op vliegend tapijt

[Alt] & [F4] Vernietigen van de van Mana verzamelende ballonnen

[Alt] & [F5] Toename Health, rode balk

[Alt] & [F6] Doden van alles op het level

[Shift] & [C] typ "WIN" en het level nummer 01-51 en Enter.

Probeer de "R" toets om de resolutie te selecteren. Ziet er geweldig uit in SVGA

MAGIC POCKETS

De codes van dit platform spel:

De Grotten:

1053
3425
8282
4476
7766

De Jungle:

5284
4757
2818
1960
6331

De Meren:

3505
0692
1786
9877
7962
4125
2219

De Bergen

8498
4370
3541
2823
1286
6067

MANIAC MANSION

Een oplossing voor het spel, dat alleen nog maar te krijgen is in DOTT, Day Of The Tentacle.

Het is een klassieker van het zuiverste water, die in zijn tijd één van de eerste echt grafische adventures was, het is een leuk en grappig spel, maar het ziet er naar de huidige maatstaven niet uit.

HET BEGIN

Ga naar de voordeur van het huis en pak de bosjes op aan de linkerkant, de deurmat waar de sleutel van het huis onder ligt, pak die sleutel. Open de deur en ga naar binnen. Ga door de deur helemaal rechts, dan door de volgende deur helemaal rechts. Doe de lamp aan en ga naar het losse paneel helemaal rechts. Trek aan het paneel, pak het cassettebandje op en ga terug naar de ingang van de hal. Duw de rechter gargoye terwijl je met een ander karakter naar de kelder gaat.

Doe het licht aan in de kelder, pak de zilveren sleutel op en verlaat de kelder weer. Ga dan door de deur naast de grootvaders klok en pak de zaklamp. Open de koelkast en pak het blikje Pepsi en de oude batterijen. Ga door de dinerzaal naar de opslagkamer en pak de pot en de fruitdrink, doe de deur open met behulp van de zilveren sleutel en ga naar het zwembad. Vul het potje met water uit het zwembad en ga dan terug naar de ingang.

Zet iemand bij de brievenbus om te wachten op het pakketje, ga dan naar boven en ga de kamer links binnen. Pak het wassen fruit op en verfverwijderaar en verlaat de kamer. Gebruik het keypad om de juiste codes in te tikken en ga door de veiligheidsdeur. Ga naar de trap rechts en geef het wassen fruit en dan de fruitdrink aan de groene tentakel. Ga nu naar boven via de trap aan je linkerhand en ga naar binnen door de eerste deur aan de linkerkant. Pak de dime en loop naar de ladder bij het bed.

Klim de ladder op, pak de plaat en de sleutel vanuit de rechtermuur van de kamer, ga dan beneden naar de hal. Ga de vierde kamer rechts van je naar binnen, gebruik de hunk-a-matic machine en verlaat de kamer.

Wanneer de deurbel gaat, schakel over naar de brievenbus en pak de postzegels van het pakje (pak het pakje niet!!). Schakel weer terug naar de bovenste verdieping, en terwijl Ed uit zijn kamer is, ga naar binnen. Pak de hamster en de kaartsleutel, open de spaarpot en pak op zijn minst drie dimes, verlaat de kamer gauw of hij pakt je. Ga nu door de deur aan je rechterhand en gebruik de pot op de vleesetende plant. Gebruik de verfverwijderaar op de vlek op de muur en ga terug naar de tweede verdieping. Typ de codes voor de veiligheidsdeur in en ga naar binnen.

Ga naar de deur rechts, de kamer waar de piano staat, gebruik de cassette in de speler en de plaat op de victrola. Zet het cassettedeck aan en de victrola ook, zet dan het cassettedeck weer uit en pak het bandje. Verlaat de kamer en ga naar beneden naar de kamer rechts. doe het deurtje van het kastje open en gebruik het bandje in het cassettedeck, en zet het deck aan hierdoor kan je roestige sleutel pakken (met deze sleutel kan je uit de gevangenis komen). Pak het bandje en verlaat de kamer. Ga terug naar boven naar de kamer met de piano, met iemand die ook piano kan spelen, gebruik de cassette in de recorder, zet de recorder aan en speel een beetje piano. Zet dan de TV aan en kijk even naar de TV. Pak de cassette en verlaat de kamer, Dave kijkt TV om achter het adres te komen.

Ga naar de kamer met de groene tentakel en geef hem de tape, pak het demobandje op en verlaat de kamer weer. Breng iemand anders naar de bovenste verdieping en geef de drie dimes aan beide karakters. Laat ze de kamer binnengaan met de vleesetende plant en schakel dan over naar Dave. Positioneer Dave bij de deur rechts van de radiokamer op de bovenste verdieping. Ga de kamer van de oude vrouw binnen en ga snel de ladder op, doe het licht aan en trek aan het schilderij wat voor de kluis hangt. Schakel weer naar de kamer met de vleesetende plant. Geef de Pepsi aan de vleesetende plant, loop naar het luik en gebruik een dime in de coin slot. Druk op de rechter toets. Gebruik de tweede dime in de gleuf en druk weer op de rechter toets, gebruik dan de telescoop en lees de combinatie van de kluis (meestal 1029).

Schakel naar de kamer met de kluis en open de kluis. Pak de envelop maar open hem nog niet, je wordt gevangen genomen als je de kamer verlaat, maar maak je niet druk je hebt immers de roestige sleutel om uit de kerker te komen. Verlaat de kamer met de telescoop en de kamer met de vleesetende kamer. Gebruik de hunk-o-matic machine, als je dit nog niet hebt gedaan en verlaat dan de kamer.

Ga naar de kamer om Dave te ontmoeten, zend dan een sterk persoon met de gele sleutel naar de garage achter het zwembad. Open de deur, open de kofferbak en pak de gereedschapskist, ga dan naar het zwembad. Als de stroom uitgaat, wacht ongeveer 5 minuten totdat de stroom weer aan is.

Schakel over naar een ander sterk persoon en ga naar het rooster, bij de veranda. Open het rooster en ga naar binnen, ga naar de waterkraan rechts en zet de kraan uit. Schakel over naar de gast in het zwembad en ga het zwembad in, dat staat inmiddels droog. Pak de gloeiende sleutel en de radio, ga dan weg. Schakel dan weer over naar de gast bij de kraan en zet de kraan weer aan., ga dan naar de keuken. Schakel over naar het zwembad en ga naar de keuken, geef alle voorwerpen aan Dave, vul dan de pot met het water van de kraan. Gebruik de envelop en de pot in de magnetron, zet de magnetron aan, wacht totdat de voorwerpen afgekoeld zijn en pak ze dan. Open de envelop, breng de envelop naar de kamer met de vleesetende plant en gebruik de typemachine.

Op dit moment heb je het gereedschap nodig uit de gereedschapskist, de zaklamp en de goede batterijen. Ga de kamer rechts van je binnen en ga naar de kamer erboven, doe het licht aan en loop naar de draden aan de linkerkant. Doe de goede batterijen van de radio in de zaklamp en wacht. Schakel over naar een ander persoon en zend hem naar de meterkast in de kelder. Doe de stoppenkast open, haal de stop eruit en schakel dan terug naar het persoon in de kamer met de draden. Zet de zaklamp aan en maak de draden met het gereedschap. Zet de zaklamp aan en schakel over naar de kelder. Zet de stop er weer in en laat de twee personen terugkeren naar de hoofdhal.

Gebruik de postzegels met de envelop en doe de demotape erin. Doe de envelop in de brievenbus, zet het vlaggetje omhoog en laat er iemand bij staan. Nadat Dr. Fred een spelletje speelt, ga naar de kamer waar de spellen staan (de meest rechtse deur op de tweede verdieping.). Ga de kamer binnen en ga naar de Meteor Mess kast, Gebruik een kwartje in de machine en schrijf de high score op (8640 meestal). Keer terug naar de voordeur en wacht totdat de deurbel gaat. Ga naar de brievenbus, doe hem open, pak het contract en keer terug naar het huis. Geef het contract aan de groene tentakel in de kamer met de gigantische boxen. Ga dan naar de kelder, doe de deur open met de roestige sleutel en de sloten met de gloeiende sleutel. Nu doe de binnendeur open met de nummers van het videospel. Ga naar het lab en ga naar rechts, doe de deur open en ga naar binnen. Loop naar het kastje aan de rechterkant, open het en pak het pak. Gebruik de kaartsleutel met de deur en ga naar binnen. Zet de schakelaar uit, pak de meteor op aan de rechterkant, doe de deur open en ga de garage binnen. Doe de meteor in de kofferbak en start de Edsel met de gele sleutel en dat was het, je hebt het spel uitgespeeld!!

MARBLE MADNESS

Blijf waar je bent op het eerste level voor een verrassing...

MEGA LO MANIA

Als je geen zin hebt om de codes hieronder in te tikken kan je altijd de . en de , gebruiken om een level hoger of lager te komen.

GZIARZLIWHX
MKIAUZLXXSJ
KPIANBSXXSF
QAIADAMYZSL
QFIAVBSYXSH
UQHAZBSJTAT
SVHARDYJTAP
SHKAFZFMWMJ

MEGARACE

Een nieuwe Cheat om met elk gewenst Level te starten!

Grijp een hexEditor als DiskEdit van Norton om het volgende te doen. Verander de 9e en de 11e byte van het bestand en start het spel zoals gewoonlijk.

Track 1	NewSan1	00 00
Track 2	Maeva1	01 01
Track 3	NewFac1	02 02
Track 4	NGLoop	03 03
Track 5	Suburb1	04 04
Track 6	NewSan2	05 05
Track 7	Meava2	06 06
Track 8	Particle	07 07
Track 9	NewFac2	08 08
Track 10	Yunkjard	09 09
Track 11	Maeva3	0A 0A
Track 12	NewFac3	0B 0B
Track 13	NewSan3	0C 0C
Track 14	Lastlevel	0D 0D

Bonus-Tracks:

Track 15	Skyholder	0F 0F
Track 16	Tokyo	0E 0E

METAL AND LACE

Laat de computer tegen zichzelf vechten. Je kan meer dan 50% van de wedstrijden winnen door je mannen te voorzien van AI, volle schilden en maximale power boosters(voor maximale tijd). Bij het begin van het gevecht, zet je mannen op auto en kijk hoe de overwinningen tot stand komen.

Suggestie: De SUN C werkt goed door AI te gebruiken. Het ANNA model werkt goed bij menselijke spelers(gebruik de circulaire swinging move).

Cheat: verzamel al het geld van de bar en de verborgen Mech (verkoop het). Bewaar je spel, ga eruit en herlaad het spel. Al het geld is terug. Door dit te doen kan je zoveel geld verzamelen als je maar nodig hebt. De "Geld teller" wordt gereset nadat je een wedstrijd gecompeteerd hebt.

MIGHT AND MAGIC: WORLD OF XEEN CD-ROM

With this hint/cheat you can pump up your statistics as well as money and experience.

Here's how to do it. On the WOX CD there's a file called SAV2WOX.EXE. This is the file you need. What it does is it edits your saved game file and converts it to be compatible with World Of Xeen (if you have a Clouds or Darkside of Xeen saved game it will convert it to World of Xeen so you don't have to replay the missions).

But first, go into your WOX savegame file directory and rename your savegame files to *.SAV. Your savegame files should be called: DARK01.WOX and XEEN01.WOX. Rename BOTH to *.sav. Run the sav2wox.exe program on the CD.

NOTE: Don't pay attention to what it says. If you've already completed a certain mission and have the award, you don't have to do it again. (but you can't cheat this way!!)

Step ONE- Say you are in Sandcaster on-the Darkside of Xeen, and you have to defeat Xenoc and Morgana. Make sure you have strong characters and a Lloyd's Beacon item like a whistle or gem Recharge Item spell, and at least 100,000 gold. Visit Astra the Good Sorceress and she tell you about Xenoc and Morgana. Consult your hint book that came with your game- Go into the Sandcaster sewer and goto Arnold's Gym- He'll charge you 50,000 or 60,000 gold to enter. If you have Lloyd's beacon item you'll only have to pay this once- Go into the gym and you have access to a Night potion and an Endurance potion. These are good for six sips and add +10 to might or endurance. Give the Lloyd's Beacon item to your first character and cast it and set it.

Afterwards go to Morgana's room- Defeat her and her guards and give the Lloyd's Beacon Item to your second character and cast it and set it there. Then goto Xenoc's room and kill him and his guards. Drink the intellect increaser potion and give the Lloyd's Beacon item to your third character. Cast it and set it there. Look in your Darkside hintbook- There are many rooms with stat increasers in that area. Finally, go to Astra. She will give your party a lot of gold and ALOT of experience. (2,000,000!!!!) Look in your hintbook once more, and you will see three corridors with secret doors you can break. One room has a speed increaser and the other has intellect. The third has the grate that leads down to the sewer. You don't need to use this entrance because there's another somewhere else somewhere inside the town.

Step TWO- Save your game and rename your savegame files to *.sav and run the SAV2WOX.EXE program again. (You have to do this over and over again in order to cheat.)

MIJNENVEGER / MINESWEEPER

Er is een indicator verborgen op het scherm dat je laat zien of een ruimte veilig is.

Om het aan te zetten, typ xyzy, dan [enter], dan [shift]

De pixel waar je naar moet kijken zit in de linker bovenhoek van het scherm en kan dus alleen gezien worden als je de achtergrond kan zien.

Nog een leuke tip is deze:

Als je in het bestand winmine.ini een regel toevoegt die er zo uitziet :

Sound=3

Dan hoor je een geluid als je op een bom klikt.

MORTAL KOMBAT

Basically, as soon as the computer finishes you (and it says 'Finish him) hit the start button for the other player (ie. if you are player 1, hit F2). This does not cost a credit and player 1 does not have to hit start so does not have to use a credit. The winner of the fight (juust screw around to get it over quickly) continues to fight the computer and has not lost a credit.

Of couse your score and 'wins in a row' is reset - but its reset if you use a credit anyways

The short of it:

- 1) Load game
- 2) Press F10 for setup, hold SHIFT while typing D, I, and then P (DIP).
- 3) Turning SWITCH 5 to ON will give you FREE PLAY (unlimited continues)
- 4) The change will take effect instantly, no need to save changes (unless you want to keep it in the config file) or reload. (However, see #4 below to find out about what kind of changes require reloading)

Here are the intense details:

1) I have tested this on MK v1.0 for the IBM PC (both with and without the cheat patch by Stimpson J. Cat) as well as "v1.1", the 1/4/94 version updated by the MKFIX.EXE from Acclaim. So it basically seems to work on any "release" version, but I did not test it on any of the beta releases. However, since the cheat involves the "F10 Setup Screen" I highly doubt it works on the beta version which had a separate SETUP.EXE. They were tested with a Soundblaster v1.0, 486/33, 8 megs RAM. (This may seem irrelevant but one of the below Switches does affect sound card output)

2) Load the game. Go to the setup screen by hitting F10. At the setup screen, hold SHIFT, and press the letters "D", "I", and then "P" in that order. It doesn't matter if you hold left or right shift, as some people were discussing. You don't hold D-I-P simultaneously or anything, just hold SHIFT the whole time then basically type "DIP".

3) A screen will pop up with this list:

SWITCH 0: ON
SWITCH 1: ON
SWITCH 2: ON
SWITCH 3: OFF
(etc)
(etc)
SWITCH 8: OFF

The default is with those first 3 switches on, and the rest off.

4) Now about these switches. For one thing, SOME of the switches are a real pain in the ass to test through playing the game because they do NOT take effect until you reload the game after "EXIT & SAVE" from the SETUP screen. Basically, things like FREE PLAY do not require reloading the game since they do not require loading a set of graphics or sound, but things like turning fatalities/blood/sound on or off DO require reloading the game since they require loading a different set of graphics or sound. Here are a FEW things I have found out from testing the DIP switches so far.

NOTE: All of these tests were done using Sub Zero, and knowing those bastards at Midway they might have different effects depending on who you use. Also, aside from all switches ON or all OFF, I did not test like "Switches 1,4,7 ON, all the rest off" or anything like that. Again, certain switches being ON/OFF in combination might very likely produce secret effects. Finally, with each individual switch, just because I said it only affects one thing (I.E. SWITCH 0=Fatality), doesn't mean it might not affect something else.

I only mentioned the first major thing I noticed in certain cases.

ALL SWITCHES SET TO OFF:

No blood, no fatalities, the text of MIDWAY PRESENTS is yellow rather than white, etc mentioned individually below

ALL SWITCHES SET TO ON:

Blood, fatalities, FREE PLAY (YES!), comic book ad shown, etc. mentioned individually below

(Each of the below was tested with SWITCH x: ON, all the rest OFF, except as noted.)

SWITCH 0: (does not affect blood during match) (default ON)

ON=Fatalities ON

OFF=Fatalities OFF

SWITCH 1: (does not affect fatalities) (default ON)

ON=Blood ON (during match)

OFF=Blood OFF

SWITCH 2: (default ON)

ON=Sound ON during title sequence (does not affect sound in game)

OFF=Sound OFF during title sequence

SWITCH 3: (default OFF)

ON=Music ON, Sound Effects OFF (speech off,etc. I have a
strong feeling this is equal
to "force Adlib mode")

OFF=Music ON, Sound Effects ON

SWITCH 4: (default OFF)

ON=CPU does Fatality EVERYTIME he/she beats you (Switch 0 must
be on)

OFF=Normal/Random

SWITCH 5: (default OFF)

ON=Free Play ON

OFF=Free Play OFF (Credits=4)

SWITCH 6: (default OFF)

UNKNOWN

SWITCH 7: (default OFF)

UNKNOWN

SWITCH 8: (default OFF)

CPU recovers slowly from an attack

With all of these switches, I only looked for any obvious effects during the first match. I didn't have time

to test each switch all the way through. However, I DID TEST THE GAME ALL THE WAY THROUGH THE ENDING WITH ALL SWITCHES ON, and besides the things mentioned in the above switches, I noticed NOTHING else out of the ordinary. No differences with Goro/Shang Tsung, no automatic fight with Reptile (only if you do the usual flawless,etc)

MORTAL KOMBAT 2

Hier volgen de special moves van alle vechters:

De verschillende richtingen die hier in beschreven zijn:

Beneden: Cursor of andere toets naar beneden.

Boven: Cursor of andere toets naar boven.

Voorwaarts: naar je tegenstander toe.

Terug: van je tegenstander af.

VERBORGEN KARAKTERS

JADE: gebruik alleen de LAGE TRAP om te winnen voor de ? fase.

SMOKE: uppercut bij de poort, wacht op TOASTY en druk op Beneden en Start.

SCARLET: bij het bos haal twee keer een perfecte score, dan een fatale move, je kan niet blokken.

CHEAT MODE

Bij het copyright scherm, typ in: AICULEDSSUL, dit activeert de ingebouwde cheat mode, je hoort ook een pingeltje. Je kan deze Cheat Mode oproepen door op F9 te drukken tijdens het Acclaim scherm.

LIU KANG

DUBBELE VOORARM: HOGE STOOT (Dichtst bij je tegenstander)

STANDAARD VUURBAL: 2 keer voorwaarts - HOGE STOOT (Kan je ook in de lucht doen)

KRUIPENDE VUURBAL: 2 keer voorwaarts-LAGE STOOT

VLIEGENDE TRAP: 2 keer voorwaarts - HOGE TRAP

BICYCLE TRAP: Houd de LAGE TRAP ongeveer 5 seconden ingedrukt en laat dan los.

PUT/SCHERPE PUNTEN: Beneden, Achterwaarts, 2 keer Voorwaarts, LAGE TRAP

BABY MODE: Beneden, Boven, Terug, LAGE TRAP, Beneden, Beneden, Voorwaarts, Achterwaarts, LAGE TRAP.

VRIENDSCHAP: Voorwaarts, 3 keer Terug, LAGE TRAP

BEESTACHTIGHEID: 2 Beneden, Voorwaarts, Beneden, Voorwaarts, Beneden, HOGE TRAP

FATALITY 1 (DRAGON): Beneden, Voorwaarts, 2 Terug, HOGE TRAP

FATALITY 2 (W.KICK): Roteer Joystick 360 graden weg van je tegenstander

KUNG LAO

KOPSTOOT: HOGE STOOT (Dichtst bij je tegenstander)

GROND TELEPORTATIE: Beneden, Boven (Joystick naar beneden)

LUCHT TRAP: Beneden + HOGE TRAP (Moet in de lucht gedaan worden)

HOED WORP: Terug, Voorwaarts, LAGE STOOT

WERVELWIND SPIN: 2 Boven, LAGE TRAP (BLIJF BLOKKEREN)

PUT/SCHERPE PUNTEN: 3 Voorwaarts, HOGE STOOT

BABY MODE: 2 Terug, 2 Voorwaarts, HOGE TRAP

VRIENDSCHAP: 2 Beneden, Boven, BLOK (Blijf de lage trap 5 seconden vasthouden)

BEESTACHTIGHEID: (Blijf Blokkeren) 4 Boven, HOGE STOOT + LAGE STOOT, (Stoppen met het

Blok)

FATALITY 1 (SLICER): 3 Voorwaarts, LAGE TRAP

FATALITY 2 (THROW): (Houd de Lage Trap vast), 2 Terug, Voorwaarts, (Laat los Lage Trap)

JOHNNY CAGE

MAAG STEEK: HOGE TRAP (Dichtst bij de tegenstander)

DROP-KICK: HOGE TRAP of LAGE TRAP (Dichtst bij je tegenstander)

LAGE GROENE BOL: Halve cirkel naar je tegenstander toe, LAGE STOOT

HOGE GROENE BOL: Halve cirkel van je tegenstander af, HOGE STOOT

SCHADUW UPPERCUT: Terug, Beneden, Terug, HOGE STOOT

SCHADUW TRAP: Terug, Voorwaarts, LAGE TRAP

BALLENBREKER: LAGE STOOT+BLOK

PUT/SCHERPE PUNTEN: 3 Beneden, HOGE TRAP

BABY MODE: 3 Terug, HOGE TRAP

VRIENDSCHAP: 4 Beneden, HOGE TRAP

BEESTACHTIGHEID: 3 Beneden, 2 Voorwaarts, Beneden, HOGE STOOT

FATALITY 1 (TORSO): 2 Beneden, 2 Voorwaarts, LAGE TRAP

FATALITY 2: 2 Voorwaarts, Beneden, Boven

REPTILE

BACKHAND: HOGE TRAP (Dichtst bij je tegenstander)

ZUUR SPUGEN: 2 Voorwaarts, HOGE STOOT

GLIJDEN: Terug + LAGE STOOT + BLOK + LAGE STOOT

KRACHTBAL: 2 Terug, HOGE STOOT + LAGE STOOT

ONZICHTBAARHEID: 2 Boven, Beneden, HOGE STOOT (Blijf Blokkeren)

PUT/SCHERPE PUNTEN: Beneden, 2 Terug, LAGE TRAP

BABY MODE: Beneden, 2 Terug, LAGE TRAP

VRIENDSCHAP: 2 Terug, Beneden, LAGE TRAP

BEESTACHTIGHEID: Probeer daar zelf maar achter te komen, we gaan je niet alles voor zitten kauwen!

FATALITY 1 (TONG): 2 Terug, Beneden, LAGE STOOT

FATALITY 2 Deel 1: Blijf blokkeren, 2 Boven, Beneden, HOGE STOOT (Onzichtbaarheid)

Deel 2: Terwijl je onzichtbaar bent, 2 Voorwaarts, Beneden, HOGE TRAP (Blijf dicht bij je tegenstander staan en let goed op!)

SUB-ZERO

BACKHAND: HOGE STOOT (Dichtst bij je tegenstander)

IJSBAL: Kwart cirkel naar je tegenstander, LAGE STOOT

AAN DE GROND VRIEZEN: Kwart cirkel van je tegenstander af, LAGE TRAP

GLIJDEN: Terug + LAGE STOOT + BLOKKADE + LAGE TRAP

PUT/SCHERPE PUNTEN: Beneden, 2 Voorwaarts, Blokkade

BABY MODE: Beneden, 2 Terug, Blokkade

VRIENDSCHAP: 2 Terug, Beneden, HOGE TRAP

BEESTACHTIGHEID: 2 Voorwaarts, Beneden, 2 Voorwaarts, HOGE STOOT

FATALITY 1: 2 Voorwaarts, Beneden, HOGE TRAP

(Tegenstander zal bevroren, blijf uit veeg-reikte)

Voorwaarts, Beneden, 2 Voorwaarts, HOGE STOOT

(Na het slachtoffer helemaal als een visstick te hebben ingevroren, beukt SUB-ZERO het bovenlichaam van de arme ziel helemaal aan diggels, blij dicht bij hem staan)

FATALITY 2: Houd de LAGE STOOT vast, Terug, Terug, Beneden, Voorwaarts laat LAGE STOOT los werkt overal maar niet als je dicht bij het slachtoffer staat

(SUB-ZERO gooit een ijsgranaat naar de maag van het slachtoffer, het bovenlichaam explodeert, blij één sprong verwijderd van het slachtoffer)

SHANG TSUNG

VLAMMENDE SCHEDELS: 2 Terug, HOGE STOOT (Eén vlammende schedel)

2 Terug, Voorwaarts, HOGE STOOT (Twee vlammende schedels)

2 Terug, 2 Voorwaarts, HOGE STOOT (Drie schedels)

OM IN LIU KANG TE VERANDEREN: Terug, 2 Voorwaarts, Blokkade

KUNG LAO : Terug, Beneden, Terug, HOGE TRAP

JOHNNY CAGE : 2 Terug, Beneden, LAGE STOOT

REPTILE : Boven, Beneden + HOGE STOOT (Blijf Blokkeren)

SUB-ZERO : Voorwaarts, Beneden, Voorwaarts, HOGE STOOT

KITANA : 3 keer blokken

JAX : Beneden, Voorwaarts, Terug, HOGE TRAP

MILEENA : Blijf de HOGE STOOT vasthouden (3 seconden) en laat dan los

BARAKA : 2 keer Beneden, LAGE TRAP

SCORPION : 2 keer Boven, blij blokkeren

RAIDEN : Beneden, Terug, Voorwaarts, LAGE TRAP

PUT/SCHERPE PUNTEN: Beneden, Beneden, Boven, Beneden, Vuur

BABY MODE: Terug, Voorwaarts, Beneden, HOGE TRAP

VRIENDSCHAP: 2 keer Terug, Beneden, Terug, HOGE TRAP(Blijf blokkeren)

BEESTACHTIGHEID: Niet bekend

FATALITY 1: Houd de HOGE TRAP vast (3 seconden) laat dan los

(Shang Tsung verandert in mist en gaat het lichaam van het slachtoffer binnen, dat daarna explodeert. Blijf binnen veegafstand)

FATALITY 2: Boven, Beneden, Boven, LAGE TRAP(Blijf blokkeren)

(Shang Tsung pakt zijn slachtoffer op met één hand en houdt de levensenergie van het slachtoffer in zijn ene hand. Blijf in de buurt)

KITANA

ELLEBOOG: HOGE STOOT (Dichtst bij je tegenstander)

WAAIER ZWIEPER: Terug + HOGE STOOT

WAAIER GOOI: 2 keer Voorwaarts, HOGE STOOT + LAGE STOOT (Kan je doen in de lucht!)

WAAIER LIFT: 3 keer Terug, HOGE STOOT

LUCHT AANVAL: halve cirkel van je tegenstander af, HOGE STOOT

FATALITY 1 ONTHOOFDING: Blokkeren, VUUR, VUUR, VUUR, VUUR

FATALITY 2 KISS OF DEATH: houd de LAGE TRAP vast (2 keer Voorwaarts, Beneden, Voorwaarts) laat dan weer de LAGE TRAP los

JAX

HAMER: HOGE STOOT (Dichtst bij je tegenstander)

GROND WORP: houd de LAGE TRAP (3 seconden) vast en laat dan los
IK HEB JE GREEP: 2 keer Voorwaarts, LAGE TRAP
VIERVOUDIGE WORP: Gooi je tegenstander weg, geef een HOGE STOOT
ENERGIE GOLF: halve cirkel van je tegenstander af, HOGE TRAP
RUGGENBREKER: blokkeren in de lucht
PUT/SCHERPE PUNTEN: blijf blokkeren, Boven, Boven, Beneden, stop met blokkeren
BABY MODE: blijf blokkeren, Beneden, Boven, Beneden, Boven, stoppen met blokkeren, LAGE TRAP
VRIENDSCHAP: blijf blokkeren, Beneden, Beneden, Boven, Boven, en beide schopknoppen
BEESTACHTIGHEID: Onbekend
FATALITY 1 HANDKLAP: houd de LAGE STOOT vast, drie keer Voorwaarts en laat dan los
FATALITY 2 ARM ERAF TREKKEN: vier keer blokkeren, LAGE STOOT

MILEENA

ELLEBOOG: HOGE STOOT (Dichtst bij je tegenstander)
TELEPOORT TRAP: 2 keer Voorwaarts, LAGE TRAP
ROL: 2 keer Terug, Beneden, HOGE TRAP
SAI WORP: houd de HOGE STOOT vast, ongeveer 2 seconden en laat dan los, kan ook in de lucht
PUT/SCHERPE PUNTEN: Voorwaarts, Beneden, Voorwaarts, LAGE TRAP
BABY MODE: 3 keer Beneden, HOGE TRAP
BEESTACHTIGHEID: 3 keer Beneden, Voorwaarts, LAGE TRAP
FATALITY 1 STEKEN: Voorwaarts, Terug, Voorwaarts, LAGE STOOT
FATALITY 2 OPETEN: 3 seconden HOGE TRAP vasthouden en laat dan los

BARAKA

BACKHAND: HOGE STOOT (Dichtst bij je tegenstander)
DUBBELE TRAP: twee keer HOOG TRAPPEN (Dichtst bij je tegenstander)
MES ZWIEP: Terug + HOGE STOOT
MES GEKTE: 3 keer Terug, LAGE STOOT
BLAUWE STRAAL: kwart cirkel van je tegenstander af, HOGE STOOT
PUT/SCHERPE PUNTEN: Voorwaarts, Voorwaarts, Beneden, VUUR
BABY MODE: 3 keer Voorwaarts, HOGE TRAP
VRIENDSCHAP: Boven, 2 keer Voorwaarts, HOGE TRAP (blokkeer)
BEESTACHTIGHEID: Onbekend
FATALITY 1 ONTHOOFDEN: 4 keer Terug, HOGE STOOT (blokkeer)
FATALITY 2 STEKEN: Terug, Voorwaarts, Beneden, Voorwaarts, LAGE STOOT

SCORPION

BACKHAND: HOGE STOOT (Dichtst bij je tegenstander)
SPEER: 2 keer Terug, LAGE STOOT
TELEPOORT STOOT: kwart cirkel van je tegenstander af, HOGE STOOT (kan in de lucht ook)
BEEN GREEP: halve cirkel van je tegenstander van je af, LAGE TRAP
LUCHT WORP: Blokkeren (in de lucht)
PUT/SCHERPE PUNTEN: Beneden, 2 keer voorwaarts, Blokkeren
BABY MODE: Beneden, 2 keer Terug, HOGE TRAP
VRIENDSCHAP: 2 keer Terug, Beneden, HOGE TRAP

FATALITY 1 VUURSPUWEN: 2 keer Boven, HOGE STOOT (blijf blokkeren)

FATALITY 2 SNIJDEN: hou de HOGE STOOT vast, Beneden, 3 keer Voorwaarts en laat dan de HOGE STOOT weer los

RAIDEN

MINI UPPERCUT: HOGE STOOT (Dichtst bij je tegenstander)

LICHAAM LANCERING: 2 keer Terug, Voorwaarts (kan in de lucht)

BLIKSEM: kwart cirkel naar je tegenstander toe, LAGE STOOT

TELEPOORT: Beneden, Boven

ELEKTROCUTIE: houd de HOGE STOOT vier seconden vast en laat die weer los

PUT/ SCHERPE PUNTEN: 3 keer Boven, HOGE STOOT (blokkeer)

BABY MODE: blijf blokkeren, 2 keer Beneden, Boven, HOGE TRAP

BEESTACHTIGHEID: houd de LAGE TRAP vast, 2 keer Beneden, 2 keer Voorwaarts, laat de LAGE TRAP weer los

VRIENDSCHAP: Beneden, Terug, Voorwaarts, HOGE TRAP

FATALITY 1 OPTILLEN EN ELEKTROKUTEREN: houd de LAGE TRAP 5 seconden vast en laat dan los

FATALITY 2 ELEKTROCUTEREN EN ONTPLOFFEN: blokkeer + LAGE TRAP, meerdere keren

MUTANT ZONE

Typ:

CHARLY voor oneindig leven

EGOS voor oneindige energie

MYST

These hints are divided into three sections. The first section provides general hints to help you better understand Myst and to improve play. The second section contains additional help, and guides you through Myst and the different Ages. As a last resort, the third section contains the actual answers to the various Myst puzzles.

General Hints

Most devices on the island have been put there for a purpose. If you see a switch, flip it. If you see a button, press it. Take note of what happens. Did something change on the screen? Did you hear anything? Usually this triggers an event somewhere else on the island.

Several devices require a combination of symbols, letters, or numbers to be entered in. If you have not discovered the combination, don't waste your time guessing! Find the combinations first!

Maps to each Age can be found in the Library. You may want to copy them down in your Myst journal before transporting.

You can hold only one red or blue page at a time. Clicking on a new page will cause the page you are holding to return to its original location. Similarly, only one red or blue page can be returned to Myst at a time. You may have to revisit Ages to get additional pages.

It is impossible to get permanently trapped, there is always a way out.

Remember to save your game. You may want to use multiple saves, especially towards the end, as there is no telling what might happen!

Discover Myst

Find the note from Atrus, and go to the chamber by the dock. Use the Dimensional Imager to discover what Marker Switches look like. Travel around the island and count the number of marker switches. Enter that number into the dimensional imager to receive the message from Atrus. (You may listen to the message as often as you like.)

Explore the Library

Red and Blue Books - Place the pages in the books to receive messages. (Click again on the book to replay messages.)

Paintings - The left painting opens a secret passageway to the observatory tower, the right painting opens the door to the outside.

A Bookcase - Most of the books have been destroyed, save for a few which are still legible. Each book describes a different age which the author has created. Write down any information that you feel will be valuable later on.

Island Map - This controls the observatory tower rotation. The marker switches allow the island

structures to become visible on the map.

The access keys to each age can be found in the Observatory Tower. Click on the observatory icon until the rotation line turns red. The red line will lock onto structures that contain transport books to different Ages.

Observatory Tower

Click on the bookcase picture to open a secret passageway to the tower. Inside you will find two ladders marked by book and key icons. Climb the book ladder to view the structure that contains the transport book. Climb the key ladder to find the access key for that Age.

From Myst to the Selenitic Age

The access key is a voltage number. To open the Spaceship, the proper voltage must be generated by the Power Station.

Inside the power station is a panel that controls ten generators. Click on each one and mark down the voltage that is generated. By pressing the right combination of buttons, the voltages will add up to the target voltage.

If too much power is generated, one of two circuit breakers will trip, causing the right gauge to fall to zero. You must then go outside to check which breaker tower has the thrown switch. There is a tower just outside the power station, and one close to the ship. The switch will be DOWN if the breaker is thrown. Push the switch UP to reset.

Go inside the spaceship and play the keyboard notes according to the sequence found in the Selenitic Age book. Listen to each tone and match it with the tuner sliders on the opposite end of the ship. Click on the animation to be transported to the Selenitic Age.

Selenitic Age

You will first discover an elevator. To gain access, you must enter the proper combination of sounds into the activation panel.

There are five transmission antennas and one receiving station on the island. At each antenna you will hear distinct sounds. The red buttons activate microphones that will transmit these sounds to the receiving station. Take note of the symbols that illuminate at each station. You may come across a red or blue page. Click on the page to pick it up, but remember, only one page can be brought back to Myst at a time!

After all five antennas have been activated, go through the wind tunnel to the receiving station. Here, you must aim each camera at the transmission antennas. When done, press the _ button. This will give you the proper order of sounds to enter into the elevator activation panel.

Take the elevator to the MazeRunner vehicle and get in. The speaker panel sounds indicate which direction to take. Combinations of sounds indicate in-between directions (Northeast, for example). If you get lost, the Backtrack button will move you back towards the correct path.

At the end of the tunnel is a book that will transport you back to the Myst Library. Once inside, place the red or blue page into its corresponding book and listen to the message.

From Myst to the Stoneship Age

The access keys are dates which must be entered into the Planetarium Star Plotter. Turn out the lights, enter the dates, and copy down the constellation formations. Go to the library, look up the constellations in the Stoneship book, and find the symbols associated with each constellation.

Now go to the fountain just outside the library. Click on the marker pillars that display the constellation symbols you have found. (They are green when ON and red when OFF.) The ship model will rise in the fountain, as will the ship at the dock. Inside the ship at the dock is a book that will transport you to the Stoneship Age.

Stoneship Age

At the umbrella crows-nest are three buttons that pump water from different areas on the ship/island.

Pump water out of the lighthouse. You will find a key bolted to the floor and a chest down below. Drain the water from the chest and close the spigot. Pump water back into the lighthouse. The chest will now be floating close enough to the key to open. Inside the chest is another key which will unlock the trap door to the lighthouse tower.

Once inside, you will find a generator with a battery pack. Crank the generator until the light bar indicates full. This will give you ten minutes to explore the island/ship.

Take the elevated wooden path to the telescope and look around. You will see a flashing beacon (but only if the generator is fired up). Take note of the compass degree of the beacon.

Pump water out of the Stoneship tunnels. Look for the red and blue pages in each of the brothers rooms. (You may also find a half page.)

Hidden in the tunnels is a secret passageway that leads to a giant compass. The compass activates the lights in the ships aft. Push the button that corresponds to the degree angle of the flashing beacon. If you press the wrong one, the lights will go out, and you will have to recharge the generator again.

Pump water from the ships aft. Downstairs is a book that will transport you back to Myst.

From Myst to the Mechanical Age

Go to the Clock Tower on the opposite end of island from the Library. Use the wheels to set the time to the observatory clue. The large wheel advances the minutes hand, the small wheel advances the hour hand.

Once inside the clock tower, use the levers to set the combination to the observatory clue. Pull and release the left lever to rotate the bottom two gears. If you pull and hold the lever down, both gears will turn once, but only the middle gear will continue to turn. The right lever operates the same way for the top two gears. On the far right is a lever that resets the puzzle.

When completed, go the giant gears near the dock. Inside the gear is the book that will transport you to the Mechanical Age.

Mechanical Age

You will first discover a metal platform. To gain access, you must enter the proper combination of symbols into its activation panel.

The center of this island is a mechanical fortress which can rotate on its axis. To get to the other islands, you must rotate the fortress using the controls inside. Practice with the Fortress Rotation Simulator in Achenars room to get your timing right.

In-between the two brothers' rooms is a passageway. Press the red button to lower the staircase to the elevator control panel. Use the handle to align the circles until there is an opening (circles will turn red). Go back up and raise the staircase. Enter the elevator and press the UP button. When the door opens, press the middle button and step outside.

Use the controls to rotate the fortress. Go outside and search the islands for clues that will help you get back to Myst. Remember to bring back a red or blue page!

From Myst to the Channelwood Age

Go to the Cabin on the island. Enter the combination into the safe as found in the observatory clue. Use the matches to light the pilot on the furnace. Position your cursor in the middle of the wheel (until it turns clockwise green) and click to crank up the furnace. This powers the tree elevator and will bring it to above ground level. Wait until you can no longer hear the elevator moving upward. Now turn the furnace off (counter-clockwise red) until the fire goes out. Quickly go outside and turn back towards the cabin. Move to the right of the cabin in-between the two large trees. You will see a giant tree with an elevator moving downward. When the elevator reaches ground level, click to move inside. Wait for the elevator to take you to the Channelwood transport book.

Channelwood Age

Here you must channel water to power up various devices on the island. Go inside the Windmill to the water tank. Click on the nozzle to open the pipe (counter-clockwise), and head back towards the trees. You should now hear water flowing through the pipe.

There is a junction box at the first fork that controls the flow of water; (the yellow dots indicate direction). Channel water to the elevator on the right. Step inside, close the door, and move up to the second floor.

Here, you must search for a red lever that opens the door to the wooden staircase. A map to this level can be found in the Channelwood book in the Library. Once open, the elevator from the first to second level is no longer needed, so you can use that water to power another device.

Channel water to the elevator at the top of the stairs, and take the elevator to the third level. Look for the red and blue pages. (You may also find a half page.)

Travel back to water level, and channel water to the motor on the far left. This will activate a water bridge. Cross the bridge and head to the right. To power the elevator found here, you must complete the section of missing pipe. Turn the crank to extend the pipe. Go back and channel water through this pipe to the elevator. This will bring you to a book that will take you back to Myst.

From Myst to Dunny

Place your last page in the red or blue book and listen to the message. If you have placed enough pages into either book, you will be instructed to enter the correct pattern into the fireplace vault.

MYST Answers

Number of Marker Switches 8

Selenitic Age

Observatory clue 59 volts
Power station generators Left row: one and three
Right row: three and four
Receiving Station Water 153.4
Volcano 130.3
Clock 55.6
Tones 15.0
Wind 212.2
Elevator sound sequence Tones, Water, Wind, Volcano, Clock
MazeRunner Controls North = bell sound (bing)
West = bird type sound (twrr)
East = air brake sound
South = bell clank
MazeRunner Path N, W, N, E, E, S, S, W, SW, W, NW, NE, N, SE

Stoneship Age

Observatory clue Oct. 11, 1984 10:04 a.m.
Jan. 17, 1207 5:46 a.m.
Nov. 23, 9791 6:57 p.m.
Pillar switches Leaf, Snake, Insect
Water pump switches Left pumps out book room
Middle pumps out Stoneship tunnels
Right pumps out the lighthouse
Compass Press button at 135 degrees, (12th button clockwise from the North).

Mechanical Age

Observatory clue 2:40 and 2-2-1
Symbol Code First Symbol Horseshoe
Second Symbol Triangle Rectangle Triangle
Third Symbol Circle over Three Triangles
Last Symbol Half Circle

Channelwood Age

Safe combination 724

Dunny

Access to the vault can be achieved easily if the simple instructions are followed. First, locate each of the Marker Switches on the island. Turn every one of these switches to the on position. Then go to the dock and turn the Marker Switch there to the off position.

Either Sirrus or Achenar will give you the key to the vault. If not, you need to return more pages to them!

NEVRMIND

Typ PSYGY wanneer er gevraagd wordt om een password. Nu kan je doorgaan naar hogere levels door op Z te drukken.

NEW ZEALAND STORY

Pauzeer het spel, en druk op 'M'. Je hoort een laser-pistool geluid. Typ

MOTHERKENKIWIB**TARDS** (vul de sterretjes wel in met letters...)

En gij zijt onsterfelijk.

Of, op level 2.4, sta stil bij de ingang tot de kamer met de gigantische octopus en vuur naar rechts een paar keer. Een warp zal verschijnen die je meeneemt naar het begin van level 3.1.

NINJA SPIRIT

F9 om te pauzeren. Druk op de linker shift toets voor onkwetsbaarheid.

NINJA WARRIORS

Voor oneindig leven, druk in CAPS LOCK en typ 'CHEDDAR'. Dan druk CAPS weer in om het spel te starten.

of:

Probeer de volgende tips. Het zijn geen cheats maar kleine trucjes die je kan proberen. Om ze te kunnen doen, druk CAPS LOCK in, typ het woord, en druk CAPS LOCK weer in.

KYLIE	Australische TV Mode
THE TERMINATOR	Ninja lichaamsdelen exploderen als je sterft
MONTY PYTHON	Vijanden lopen achterwaarts
SKIPPY	Vijanden stuiten
A SMALL STEP FOR MAN	Vijanden springen meteen het scherm af
STEVE AUSTIN	'S' schakelt slow motion in

Je kan er meerdere tegelijk gebruiken!!

NOCTROPOLIS

Noctropolis Walkthrough v1.1

The following is a complete walkthrough for the EA/Flashpoint game, Noctropolis. If you don't want the plot of the game to be blatantly revealed, read no further. It primarily covers the bare essentials of the game in order to progress and finish, so don't be afraid of trying other things or visiting other locations as long as you save periodically. Feel free to email rwebb@panix.com with specific questions if you don't want a total giveaway via a walkthrough. The game is very linear, and can be followed with the following steps at a minimum.

If you're stuck and don't want a complete spoiler, make sure you go through a wild pixel-hunting frenzy, or maybe just a thorough re-examination of the following screens which seemed to me to be the most tricky:

Outside the cathedral

In Shadowlair

The second fan room of the maze

In the thorny room in the dreamworld

The furnace room near Cygnus Construction late in the game

Also, don't forget to talk to the newsstand clerk or Hall of Records clerk (who is that small shadow below the center of the viewing screen in the Hall) about new topics or locations in order to open them up on the map or else you'll get stuck pretty quickly. Most of the time simply talking in the conversation thread isn't good enough--you must ask a person about a particular topic from the conversation icons in order for new map locations to appear. Talking with Stiletto is also very productive after some encounters when you're totally unsuccessful.

APARTMENT:

Go to the adjacent room. Get the sweepstakes material off the top of the desk. Get at the comic. When you wake up and the buzzer rings, tell the delivery person that you're Peter Gray and give her the sweepstakes ticket. After reading the new comic, use the silver token to be transported to Noctropolis.

MAIN STREET:

Talk to the newsstand clerk and offer him the comic in trade for the newspaper. Ask him about Father Desmond to open up the cathedral on the travelling map.

OUTSIDE CATHEDRAL:

Talk to the boy sitting on the fence, if you like. Get the wire to the left of the fence and the loose metal fence strut. Open the access panel in the right fencepost. Use the wire and strut to kill the gargoyle.

INSIDE CATHEDRAL:

Go to the confession booth. Save (you can die here). Ask with Father Desmond about Stiletto. Note that he gives you a skull jawbone.

STILETTO'S APARTMENT:

Try talking to Stiletto if you like. She'll just reject you now, though.

MAIN STREET:

Go to the Hall of Records. Use the bone to find out about the masoleum from the records clerk. (Note that the clerk is the small shadowy figure just below the middle of the huge screen. You can talk to him again later if necessary.)

MASOLEUM:

Go to the side gate and door. Move the corpse in the foreground. Get the key from underneath the corpse. Read the tag on the locked coffin. Use the key to unlock it and get inside the coffin.

INSIDE MASOLEUM:

After getting bitten, move the statue in the back. Go to the den below via the stairs. Get the spear from one of the rightmost statues to pry open the grating and make sure to move the pillow in order to expose and look at the Succubus' journal.

INSIDE CATHEDRAL:

Talk to Father Desmond and hunt for the bomb by moving the pillow in front of the altar. Grab the chalice and fill it with holy water. Save the game (you can die in the following scene at Shadowlair). After Stiletto appears, use the chalice to splash holy water onto the Succubus.

SHADOWLAIR:

Talk with Stiletto, attacking back every time she attacks you and then kiss her after she's incapacitated. Otherwise she'll head back to her apartment where you can apologize and get her to join you again. Examine the two hidden panels in the back and rightmost columns and get the Darksheer suit, noctroglyph, and grenade. Goto the pool in order to charge the grenade and noctroglyph when used.

SUNSPIRE BUILDING:

Talk to the guard and try to convince him you're a city inspector. After failing to get into the site, talk to Stiletto and get her to distract the guard. Go to the wooden planks and get the glass cutter. Move the bricks on the lift and move the left lift motor to raise it up to the second floor. Grab a shard of glass from the bucket there, then go back to the area near the guard. Look at the truck. You must have heard Sam Jenkins' name from the guard, otherwise talk to him again.

IMPORTANT You must talk to the guard and masquerade as a city inspector, eventually find out Sam Jenkins' name and then proceed to Cygnus and talk with Ms. Shoto, otherwise a debris item later in the game will not appear. If you end up in Dr. Macabre's Maze before you've talked with Ms. Shoto, reload a saved game and go through the Cygnus bit first. You must hear Sam Jenkins' name from the guard and talk with Shoto early-on in order to finish the game.

CYGNUS CONSTRUCTION:

Talk to the secretary, Wanda. Mention how warm it is in the lobby, and agree to convince Leon the workman to fix the air conditioning in order to see Sam Jenkins. (If you came here earlier, this wouldn't have been a possible conversation thread.) Go through the right door into the A/C room. Talk with Leon to turn on the air. When this is unsuccessful, talk to Stiletto and let her find out about the A/C. Move the red switch to turn the A/C back on. Back in the lobby, get Wanda to let you into Sam Jenkins' office. Talk with him about his boss, Ms. Shoto. Go back into the lobby and talk with Wanda about Ms. Shoto. Pick up the elevator access card by the desk and when Wanda goes upstairs, head for the elevator and use the card. Talk with Ms. Shoto on the 99th floor about the Sunspire building and its source of funding.

MAIN STREET:

Talk to the newsstand clerk and ask about the greenhouse in order to open up that location on the map.

GREENHOUSE:

Make sure to investigate the truck to the right. Get the seeds and the plant formula. Use the glass cutter on the glass panel to the left of the door and go inside. Sit through the unintelligible speech by Greenthumb, then use the liquidark grenade to slip free of the plants. Get Stiletto and go back outside. Pick up the opera notice that is outside the greenhouse.

SHADOWLAIR:

Heal yourself by going into the liquidark pool.

MAIN STREET:

Ask the records clerk in the Hall of Records about the opera house in order to open up the opera on the map.

OPERA HOUSE:

Talk to the prostitute if you want. Go inside and talk with Tophat and eventually agree to get the lens for her.

OBSERVATORY:

Use the noctroglyph to become invisible. Go to the front door of the observatory and use the seeds and plant formula to crack an entrance hole in the wall. Save the game (it's easy to end the game here). Go inside and watch the pattern of the three searchlights moving across the floor. Walk to the lower right portion of the screen and pick up the screwdriver. Wait until the timing is right and walk across the screen to the left steps near the oil can. Get the can and journal from the platform lift, then move the lift up to the telescope. Use the oil and screwdriver to open the telescope panel, then get the lens. Move the lift down and save the game. Walk back to the right and then to the exit doors in between searchlight sweeps.

OPERA HOUSE:

Talk with Tophat again, giving her the lens. After she wounds you and leaves and you wake up, talk with the janitor and get him to free you. Save the game in case you end up running out of time before healing. Get Tophat's knives. Look at the collection of items near the large disk. Try moving both stage controls to find the location of the electric trap door. Move the trap door back up and get a brick from the pile there. Stand on the trap door and use the brick to throw it at the trap door control, activating it and moving you underneath the stage. Look around in the area there, getting the jewelry and makeup kit. Move the costumes to your right, exposing the door. After you go through the door into the next room, use the screwdriver on top of the boiler to pry open the next door, then turn on the water supply and use the hose to knock down the freshly laid mortar. Go through that door and talk with the gang. Trade the knives and jewelry with the gang to get the information that Stiletto was taken to the butcher shop.

SHADOWLAIR:

Heal yourself in the liquidark pool.

MAIN STREET:

Find out the butcher shop location from the newsstand clerk.

BUTCHER SHOP:

Talk with the butcher, trading a newspaper for some sausage. Go through the left door into the meat locker. Get one of the meat hooks and move the carasses to the right and expose to door. After you've been trapped on the operating gurney, move the acid with your foot and then move the tray just to the left of your feet, freeing Stiletto. Grab one of the empty beakers from the wall and leave. Save, in case you run out of time later (this can be critical with a puzzle later).

MAZE:

Act quickly in order to have time for the puzzle at the end of the maze. In the corpse room, get some battery acid using the beaker. Go through the door to the first fan room. Go through the fan into the second fan room. Get the wheel from the left pile of junk and use the glass to cut a rope free. Go back into the first fan room and use the rope to swing the weight through the wall. In the next room, use the acid to dissolve the chain and create a path to the next door. In the following hanging sphere room, go the central door (before the wooden segment of the catwalk). Past this door is a large pipe room. Get

the cement rod from the floor and go back to the catwalk/hanging sphere area. Use the rod to reinforce the catwalk and then cross the catwalk to the next room. There, use the wheel to cut off the water supply. Head back through the catwalk room to where you found the cement rod. Go into the pipe and ahead to the glowing end of the tunnel. Talk to the victim and offer him the makeup kit. Save the game so you can have repeated attempts at the puzzle, if necessary. Align the pegs so that each row has three white, blue, or red pegs in a row, matching the arrows at the ends of each row.

One working puzzle solution:

Call the pegs in the white, red, and blue rows, 1-3, 4-6, and 7-9, respectively, and the out-of-door peg 0. The positions look like this:

```
1           4
2           5
3   6
      9
      8
      7   0
```

One solution (though perhaps not the shortest) is to move in order:

7 2 5 9 6 3 8 5 9 6 3 8 2 5 9 3 6 2 8 4 1 7 0.

SHADOWLAIR:

Heal yourself in the liquidark pool. Watch the completely gratuitous nudity, then get transported to Drealmer's realm.

DREAMWORLD:

Talk to Drealmer, if you want. Get the bucket of paint near the funhouse. Go inside the grinning face. Go into the tower there with the demon and get the lamp on the floor. Go out and into the clown's mouth and pick up the dentist's pick. Go back outside and use the pick on the boarded-up funhouse. Go inside and get a spare match. Go back into the grinning face, then move the screen near the clown. Go through the screen door into the thorny room. There, use the lamp to incinerate the corpse. Pick up the egg sack/cross that falls down. Grab a strand of web from beside where the egg sack fell down. Go back to the demon and use the egg sack/cross. Grab the diamond and head back to the screen room/table area. Use the diamond to cut the glass, move the pepper shaker, and get some pepper. Go back inside the clown mouth and use the pepper. Get the brush that is coughed up and use it just outside the clown's mouth on the canvas. Go through the canvas door to the rook tower and use the web to climb up to the window. Move the mat to find a key there, then go through the door and talk with Drealmer and fall.

CYGNUS CONSTRUCTION:

Talk with Ms. Shoto again on the 99th floor. Find out about Whisperman from her. Go outside the Cygnus Building to the manhole. Grab a spar from the lamppost base and use it to pry up the manhole. Go into the manhole. Search the debris in the furnace room; pick up chunks of broken chairs and put them into the furnace to open up the floor grating. (The broken chair segments aren't there until you talk with Shoto this late in the game.) Go through the grate and talk with Whisperman to find out Flux's location. Go back to the Cygnus elevator and use the journal's code to head for the roof. Use the meathook to swing across the electric line to the Sunspire building.

SUNSPIRE INTERIOR:

Head up two flights of stairs, getting the broom handle, tape, and rope. Use the sausage and rope to get rid of the dog, then use the handle, hook and tape to retrieve the end of the rope and swing across.

SUNSPIRE TOP:

Talk with Lumisheer and use the gold token when the quintessence is created.

Finally, watch the inane outtakes during the credits and hope that the wide-open opportunity for a sequel results in a less sexist game with better acting in the video clips, more complex puzzles and situations, less cheesy dialogue, and a hero without such a dorky hairstyle.

Odds and ends:

DYNATEX/INCARNATE BUILDING:

You can talk with the guard there and also visit the Neon Noose to talk with the former Dynatex/Incarnate exec. You need to follow the 'special equipment' thread in the conversation with Sam Jenkins in order for this to pop up on the map, though.

BORNICK MANSION:

You have to read the tag on the coffin at the Masoleum for this to appear on the map. The widow will talk to you with varying levels of information if you pretend you're an investigator for the police department.

NOVASTORM

Tik in het begin van level 1 het volgende in:

TOMATOES

Je komt nu in een geheim level.

OH, NO! MORE LEMMINGS!

Geinige passwords:

SLAMRACING

Schakelt cheat mode in. Wanneer je in het spel bent, druk op 5 op het numerieke toetsenbord om door te gaan naar het volgende level met 100% gered. Je krijgt ook het password.

Een ander password: **VERSIONNUM** geeft het versie nummer.

"Oh No! More Lemmings" Codes

TAME LEVEL

01.	-----	50	50	1	4	Down & out Lemmings
02.	IHRDLCAR	50	50	1	4	Rent-a-Lemming
03.	LRTDLCADAO	50	50	1	4	Undercover lemming
04.	RTDLCILEAH	50	50	1	4	Downwordly Nobile lemmings
05.	TDLCAHTFAO	50	50	1	4	Smuggle up to a lemming
06.	DLCIHUTGAJ	50	50	1	4	Intsy-wintsy... lemming!
07.	LCALUTDHAG	50	50	1	4	Who's that lemming
08.	CILUTDLIAP	50	50	1	4	Dangerzone
09.	CAHRUDKJAR	50	50	1	4	And now this...
10.	IHRUDLCKAK	50	50	1	4	New lemmings on the block
11.	LRUDLCALAH	50	50	1	4	With compliments
12.	RUDLCILMAQ	50	50	1	4	Citizen lemming
13.	UDLCAHVNAJ	50	50	1	4	Thunder-lemmings are go!
14.	DLCIITUOAR	50	50	1	4	Get a little extra help
15.	LCALVUDPAP	50	50	1	4	Not just a pretty lemming
16.	CILVUDLQAI	50	50	1	4	Gone with the lemming
17.	CAHRTFLBBL	50	50	1	4	Honey, i saved the lemmings
18.	IHRNFLCCBE	50	50	1	4	Lemmings for presidents!
19.	LRTFLCADBR	50	50	1	4	Lemming Productions present...
20.	RTFLCILEBK	50	50	1	4	Custom built for lemmings

CRAZY LEVEL

01.	TFLCAHVFB	50	96	1	3	"That's a good level"
02.	FLCIHTTGBK	80	100	99	4	Dolly simple
03.	LCALUTFHBJ	50	96	80	4	Many lemmings make level work
04.	CILTFLIBQ	20	100	99	3	Lemming Express
05.	CAHRUFLJBE	80	100	1	4	24 hour lemathon
06.	IHRUFLCKBN	20	100	1	3	The stack
07.	LRUFLCALBK	50	100	1	3	And now, the end is near
08.	RUFLCILMBD	80	93	1	4	Keep on trucking

09. WNHCEIVNBH 20 100 50 1 On the antarctic coast
 10. FLCIHVUOBF 80 98 1 3 Rocky VI
 11. LCAMTUFPBR 80 10 1 1 No problemming!
 12. BIMTUNLQBT 80 93 1 3 Lemming friendly
 13. CAIPTDMBCK 20 50 1 3 It's a trade off
 14. IHRTDMCCCF 50 90 1 4 Time waits for no lemming
 15. LRULICADCH 50 88 1 3 Worra load of old blocks!
 16. RVLICILECQ 16 100 1 3 Across the gap
 17. TDMCAHVFCF 50 99 1 3 Digging for victory
 18. DMCIIITGCL 50 90 10 3 No problem
 19. ICAMTVLHCO 50 90 5 3 Don't panic
 20. CILVVLIIICI 20 50 1 4 Ice ice lemming

WILD LEVEL

01. BHRWLMJCN 60 88 5 4 Pop you top!!!
 02. IHPUDMCKCL 80 75 1 4 Lemming hotel
 03. LPUDMCELCM 60 81 1 3 Lemming rhythms
 04. PUDMCIMMCS 80 100 1 4 Meeting adjourned
 05. UDMCAHVNCM 80 85 1 4 Lemming head
 06. LICMHVWOCF 80 100 1 2 Just a quicky
 07. MCALVUDPCS 80 100 99 2 You take the high road
 08. CILVUDMQEL 10 100 1 1 It's a tight fit
 09. CAHRTFMBDO 40 100 50 4 Ice station lemming
 10. IHRTFMCCDH 80 75 1 3 Higgledy Piggledy
 11. MRTNICADDJ 50 98 1 3 Mutiny on the bounty
 12. PTFMCIMEDM 50 80 1 3 Snow joke
 13. TNICAHTFDL 80 93 10 3 Onward and upward
 14. NICMHUVGDJ 80 87 5 4 Ice spy
 15. ICEMNVNHDH 50 80 5 3 The silence of the Lemmings
 16. CIMVTNIIDK 1 100 1 3 Take care, sweetie
 17. CAHRUFMJDH 80 100 1 3 The chain with no name
 18. IHRUFMCKDQ 80 75 1 3 Dr Lemming Good
 19. MPUNICELDE 80 81 1 4 Lemmingpelica
 20. PUFMCMLMDI 30 96 1 4 Got anything... Lemmingy???

WICKED LEVEL

01. UFMAHTNDN 60 80 1 2 Lemming Tomato ketchup facility
 02. NICMHVUOOQ 1 100 1 4 Introducing super lemming
 03. MCALVUFPDF 50 100 1 3 This corrision
 04. CILVUFMQDO 50 60 1 4 Oh no! It's the 4th dimension!
 05. GAHRTDHBEM 20 100 1 3 Chill out!
 06. IHRTDLGCEJ 80 37 1 8 Pop til you drop!
 07. MPTLLFADEM 80 90 1 2 Last Lemming to Lemming Central
 08. PVLHGMMEEI 50 90 1 4 A towering problem
 09. VLHGAHVFEQ 50 90 1 4 How on Earth?
 10. DLGIHTTGEP 50 96 20 4 Temple of Love

11.	LGALTTDHEM	50	80	10	4	Rocky road
12.	GILVTLHIEL	80	97	60	4	Suicidal tendencies
13.	GEHPUDLJEL	80	87	1	4	Almost nearly virtual reality
14.	IHPWLHGKEG	80	98	1	3	The Lemming learning curve
15.	MPUDLGALEO	50	80	1	4	Spam, spam, spam, egg and Lemming
16.	RULHGILMEM	6	83	75	1	Five alive
17.	ULHGEITNEI	30	96	10	3	Down the tube
18.	DLGIHTUOEI	60	83	1	4	Lots more where they came from
19.	HGAMTWLPEM	50	82	1	2	Up, down or round and round
20.	GIMTULHQED	70	97	1	2	The Lemming Funhouse

HAVOC LEVEL

01.	GAIPTFLBFS	80	95	1	4	Tubular lemming
02.	IIPFLGCF	30	96	1	4	Be more than just a number
03.	LPTFLGADFH	50	100	1	4	It's the price you have to pay
04.	RTFLGILEFS	20	100	1	3	The race against cliches
05.	TFLGAHVFFL	20	100	1	4	There's madness in the method
06.	FLGIHVTGFE	50	100	1	4	Now get out of that!
07.	LGALVTFHFR	20	75	50	3	Creature discomforts
08.	GILTNNHIFM	50	90	1	4	Lemming about town
09.	GAIPUFLJFL	50	100	1	4	Aaaaaarrrrrrrgggggghhhhhh!!!!!!
10.	IHRUFLGKFF	21	14	50	1	Flow control
11.	MRWFHFALFQ	80	100	1	4	Welcome to the party, pal!
12.	RUFLGILMFL	80	100	1	3	It's all a matter of timing
13.	UFLGAHVNFE	80	93	5	4	Highland fling
14.	FLGMHTUOFP	80	100	40	1	Synchronised Lemming
15.	LGALVUFPPK	10	80	20	6	Have an ice day
16.	GILTUNHQFF	50	90	80	2	Scaling the heights
17.	GAIPVLIBGI	80	97	20	2	Where lemmings dare
18.	MHPTDMGCGO	70	97	99	4	Lemmings in a situation
19.	MPTDMGADGI	80	100	30	3	Looks a bit nippy out there
20.	ETDMGILEGS	60	83	1	7	Look before you lead!

ONE MUST FALL 2097

Some stuff to type while playing:

In any menu except the gameplay menu, press and hold **2097** for 2 sec. Then go to Gameplay menu and you'll have access to an advanced options menu.

While playing, press and hold **BIG** and any number from 1-9 to increase or decrease amount of scrap falling off a robot when hit.

While playing, press and hold **REIN** for 2 seconds to get a lot of scrap falling from the top of the screen.

Using debug, enter: debug [savegame.chr] at the - prompt, enter:

E 128 FF FF FF (for the big money cheat)

E 11C C1 E8 C3 EA

E 204 34 71 A2 (for max MECH power, speed, armor, stun res)

E 210 54 30 AC

E 214 64 50 D0

E 120 D4 C1 D6 (for max PILOT power, agility, endurance)

E 11B C4 (to use PYRO)

E 11B C5 (to use THORN)

E 11B C6 (to use SHADOW)

E 11B C7 (to use JAGUAR)

To exit debug and save your changes enter:

W

Q

Wait, here's another one.

With any hex editor, go to offset \$1B, and below input any byte number, e.g if it's C7(Jaguar) change it to CD and you get a Nova. Here's all the robot's below

C0=Flail

C1=Shredder

C2=Katana

C3=Electra

C4=Pyros

C5=Thorn

C6=Shadow

C7=Jaguar(default robot when you start a new tournament)

CD=Nova

CE=Chronos

CF=Gargoyle

And even more!

Bytes 33, 34, and 35 affect your agility, power, and endurance (I believe in that order, although I'm not sure). While the highest level possible for each of these attributes within the game is 25, you can actually set it far above the "maximum". Try setting byte 33 to AF, byte 34 to B0, and byte 35 to B1. I believe these are the absolute maximums. Now your character will be a virtual god, being able to jump off the screen (do a spring jump for the best effect!), inflict up to 192 points of damage, and more.

Bytes 41, 42, 43 and 44 control the money. Set them all to A0 for 2 BILLION DOLLARS!!!

Bytes 45, 46, and 47 control the robot colors. (Try this combo, it's my favorite: D1, D0, D3)

You've already covered byte 28...

Bytes 29, 30, 31, and 32 control the robot abilities (arm speed, leg speed, etc). They can be set above the normal maximum, BUT the game always seems to mess up, and you mystically end up millions of dollars in debt. If you really want max abilities, I would just use the money trick and buy the stuff you want. Much simpler. Here are some of the "normal" maximums, though:

Jaguar 0D D1 62 EB
Pyros 40 D1 CC D2
Thorn C1 D8 2F EB
Shadow 0D E9 23 D3

(Can you tell I don't have the registered version yet?)

Byte 27 controls the rank, which you can do some pretty neat things with. I have the shareware version, so I don't know how this will apply to the full version, but I'll post it anyway. In the North American tourney, you start in 11th place. If you set your rank BELOW this, go into the tournament and go to the arena, you will find a secret character there! You can enter the arena over and over again, win or lose, to fight the same secret character. Don't forget to remember your old rank so you can set it back when you're done! Here are the values and the corresponding special characters:

Iceman	CA (Rank 12)	Some other values:	C7 (Rank 1)
Jazzy	CB (Rank 13)		C4 (Rank 2)
Christian	C8 (Rank 14)		CD (Rank 11)
Steel Claw	C9 (Rank 15)		

--- another one ---

```
debug filename.chr
-e128 A0 A0 A0 A0
-w
-q
```

This gives you over two billion dollars!

This I saw on the internet and had to pass along: It is basically the same thing as above but more detailed.

- NOTE:: For this DOC to be effective, you first
 - need to Decode the .chr file with: OMFTRANS.EXE
IMPORTANT - - You need at least v1.5 of OMFTRANS for the info
IMPORTANT - - of the opponents to make any sense at all.
 - Please refer to end of DOC for more information

Offset	Function / Values / Description
04 - 13	Pilot Name: Stored in standard IBM ASCII
16 + 17	Wins: Stored in standard byte-swapped-order. MSB = 17, LSB = 16
18 + 19	Loses: Stored in standard byte-swapped-order. MSB = 19, LSB = 18
1A	Rank: Stored as normal HEX value
1B	Robot Type: Values: 00 = Jaguar 01 = Shadow 02 = Thorn 03 = Pyros 04 = Electra 05 = Katana 06 = Shredder 07 = Flail 08 = Gargoyle 09 = Chronos 0A = Nova
1C + 1D	Arm Power, Leg Power and Arm Speed: Offset: 1D 1C Bits: x0000000 00000000 x = unused ___/___/___/ AS LP AP LP = Leg Power AP = Arm Power Note: 5 Bits needed for each Attribute, expect erratic behaviour if attribute is changed above Level 10
1E + 1F	Leg Speed, Armor and Stun Res:

```

|         | Offset:  1F          1E          ||
|         | Bits:    x00000000 00000000    x = unused  ||
|         |          \____/\____/\____/    SR = Stun Res  ||
|         |          SR   A   LS           A = Armor      ||
|         |                                         LS = Leg Speed  ||
|         |                                         ||
|         | Note: 5 Bits needed for each Attribute, expect erratic ||
|         |         behaviour if attribute is changed above Level 10 || | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 20 + 21 | Power and Agility: ||
|         |                                         ||
|         | Offset:  21          20          ||
|         | Bits:    xx0000000 00000000    x = unused  ||
|         |          \_____\_____\_____/    PWR = Power    ||
|         |          PWR   AGL           AGL = Agility    ||
|         |                                         ||
|         | Note: 7 Bits needed for each Attribute ||
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 22      | Endurance: ||
|         |                                         ||
|         | Bits:    x00000000             x = unused  ||
|         |          \_____\_____/         ||
|         |          Endurance              ||
|         |                                         ||
|         | Note: 7 Bits needed for Attribute ||
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 28 - 2B | Money: ||
|         |                                         ||
|         | Stored in standard byte-swapped-order. ||
|         | MSB = 2B, LSB = 28 ||
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 2C - 2E | Robot Color: ||
|         |                                         ||
|         | Offset: 2E - Main Body Color ||
|         |          2C - Secondary Body Color ||
|         |          2D - Third Body Color ||
|         |                                         ||
|         | Values: 00 = Light Blueish      08 = Dark Gray ||
|         |          01 = Red                09 = Black ||
|         |          02 = Cyan - Greenish    0A = Light Gray ||
|         |          03 = Light Magenta      0B = Light Orange ||
|         |          04 = Dark Yellow        0C = Dark Orange ||
|         |          05 = Dark Blue          0D = Light Yellow ||
|         |          06 = Orange             0E = Dark Magenta ||
|         |          07 = Light White        0F = Light Cyan ||
|         |          10 = Default colors for pilot ||
|         |                                         ||
|         | NOTE: Im not sure what happens when you choose values other ||

```

```

|          |          than these, but I think it just assumes the default    ||
|          |          color for the current pilot.                               || | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 9B      | Difficulty Level:                                                ||
|          |          |          |          |          |          |          |          |
|          | Bits: 00000000 = 00 = Aluminum (Easy)                            ||
|          |          00001000 = 08 = Iron      (Medium)                       ||
|          |          00010000 = 10 = Steel     (Hard)                          ||
|          |          00011000 = 18 = Heavy Metal                               ||
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| A6      | Jaguar Enhancement:                                              ||
|          |          |          |          |          |          |          |          |
|          | 00 - No Enhancement                                             ||
|          | 01 - Double Concussion Cannon      [ D,B+P ]                      ||
|          |     Air Jaguar Leap              [ (Jump) D,F+P ]                ||
|          | 02 - Triple Concussion Cannon      [ D,B+P ]                      ||
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| A7      | Shadow Enhancement:                                              ||
|          |          |          |          |          |          |          |          |
|          | 00 - No Enhancement                                             ||
|          | 01 - Air Shadow Grab              [ (Jump) D,B+P ]                ||
|          | 03 - Ice Freeze                   [ F,D,B+P ]                     ||
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| A8      | Thorn Enhancement:                                                ||
|          |          |          |          |          |          |          |          |
|          | 00 - No Enhancement                                             ||
|          | 01 - Air Speed Kick              [ (Jump) D,F+K ]                 ||
|          | 03 - Air Off-Wall Attack          [ (Jump) D,B+K ]                 ||
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| A9      | Pyros Enhancement:                                               ||
|          |          |          |          |          |          |          |          |
|          | 00 - No Enhancement                                             ||
|          | 01 - Air Super Thrust            [ (Jump) F,F+P ]                 ||
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| AA      | Electra Enhancement:                                             ||
|          |          |          |          |          |          |          |          |
|          | 00 - No Enhancement                                             ||
|          | 01 - Double Ball Lightning        [ D,B+P ]                       ||
|          |     Long Range Electric Shards    [ D,F+P ]                       ||
|          | 02 - Triple Ball Lightning        [ D,B+P ]                       ||
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| AB      | Katana Enhancemnt:                                              ||
|          |          |          |          |          |          |          |          |
|          | 00 - No Enhancement                                             ||
|          | 01 - Quadruple Rising Blade      [ B,D,F+P ]                     ||
|          | 03 - Quintuple Rising Blade      [ B,D,F+P ]                     ||
|          |     Fire Ball                    [ D,B+P ]                         ||
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|

```

```

| AC      | Shredder Enhancement:          || | | | | | | |
|         |                                 ||
|         | 00 - No Enhancement            ||
|         | 01 - Long Range Flying Hands   [ D,B+P ] ||
|~~~~~|~~~~~|~~~~~|~~~~~|~~~~~|~~~~~|~~~~~|~~~~~|~~~~~|~~~~~|
| AD      | Flail Enhancement:            ||
|         |                                 ||
|         | 00 - No Enhancement            ||
|         | 01 - Moving Slow Swinging Chains [ D,K (while moving) ] ||
|         | 02 - Moving Fast Swinging Chains [ D,P (while moving) ] ||
|~~~~~|~~~~~|~~~~~|~~~~~|~~~~~|~~~~~|~~~~~|~~~~~|~~~~~|~~~~~|
| AE      | Gargoyle Enhancement:         ||
|         |                                 ||
|         | 00 - No Enhancement            ||
|         | 01 - Air Wing Charge           [ (jump) F,F+P ] ||
|         |                                 ||
|~~~~~|~~~~~|~~~~~|~~~~~|~~~~~|~~~~~|~~~~~|~~~~~|~~~~~|~~~~~|
| AF      | Chronos Enhancement:          ||
|         |                                 ||
|         | Does he have ANY enhancements?? ||
|~~~~~|~~~~~|~~~~~|~~~~~|~~~~~|~~~~~|~~~~~|~~~~~|~~~~~|~~~~~|
| B0      | Nova Enhancement??            ||
|         |                                 ||
|         | Does he have ANY enhancements?? ||
|~~~~~|~~~~~|~~~~~|~~~~~|~~~~~|~~~~~|~~~~~|~~~~~|~~~~~|~~~~~|
|*1C0-203| Opponent at Rank 1's Information ||
|~~~~~|~~~~~|~~~~~|~~~~~|~~~~~|~~~~~|~~~~~|~~~~~|~~~~~|~~~~~|
|*204-248| Opponent at Rank 2's Information ||
|~~~~~|~~~~~|~~~~~|~~~~~|~~~~~|~~~~~|~~~~~|~~~~~|~~~~~|~~~~~|
|*248-28C| Opponent at Rank 3's Information ||
|~~~~~|~~~~~|~~~~~|~~~~~|~~~~~|~~~~~|~~~~~|~~~~~|~~~~~|~~~~~|
|*...    | ...                            ||
|~~~~~|~~~~~|~~~~~|~~~~~|~~~~~|~~~~~|~~~~~|~~~~~|~~~~~|~~~~~|
|*Opponent| Each Opponent occupies 44h bytes in file, starting at offset ||
| Info:   | 1C0h                            ||
| .       |                                 ||
| .       | The offsets that follow are relative to the starting location ||
| .       | of a single opponent.          ||
|~~~~~|~~~~~|~~~~~|~~~~~|~~~~~|~~~~~|~~~~~|~~~~~|~~~~~|~~~~~|
|*00 - 0F| Opponent's Name:                ||
| .       |                                 ||
| .       | Stored in standard IBM ASCII   ||
|~~~~~|~~~~~|~~~~~|~~~~~|~~~~~|~~~~~|~~~~~|~~~~~|~~~~~|~~~~~|
|*12 + 13| Opponent's Wins                 ||
| .       |                                 ||
| .       | Stored in standard byte-swapped-order. ||
| .       | MSB = 13, LSB = 12            ||
|~~~~~|~~~~~|~~~~~|~~~~~|~~~~~|~~~~~|~~~~~|~~~~~|~~~~~|~~~~~|

```

```

|*14 + 15 | Opponent's Loses                                     || | | | |
| .      |                                                           ||
| .      | Stored in standard byte-swapped-order.                   ||
| .      | MSB = 15, LSB = 14                                       ||
|~~~~~.~~~~~|~~~~~.~~~~~|~~~~~.~~~~~|~~~~~.~~~~~|~~~~~.~~~~~|~~~~~.~~~~~|~~~~~.~~~~~|
|*16 .    | Opponent's Rank:                                         ||
| .      |                                                           ||
| .      | Stored as normal HEX value                               ||
|~~~~~.~~~~~|~~~~~.~~~~~|~~~~~.~~~~~|~~~~~.~~~~~|~~~~~.~~~~~|~~~~~.~~~~~|~~~~~.~~~~~|
|*17 .    | Opponent's Robot Type:                                   ||
| .      |                                                           ||
| .      | Refer to Player's Robot Type above.                     ||
|~~~~~.~~~~~|~~~~~.~~~~~|~~~~~.~~~~~|~~~~~.~~~~~|~~~~~.~~~~~|~~~~~.~~~~~|~~~~~.~~~~~|
|*19 + 1A | Opponent's Arm Power, Leg Power and Arm Speed:          ||
| .      |                                                           ||
| .      | Refer to Player's Arm Power, Leg Power and Arm Speed   ||
|~~~~~.~~~~~|~~~~~.~~~~~|~~~~~.~~~~~|~~~~~.~~~~~|~~~~~.~~~~~|~~~~~.~~~~~|~~~~~.~~~~~|
|*1B + 1C | Opponent's Leg Speed, Armor and Stun Res:               ||
| .      |                                                           ||
| .      | Refer to Player's Leg Speed, Armor and Stun Res above. ||
|~~~~~.~~~~~|~~~~~.~~~~~|~~~~~.~~~~~|~~~~~.~~~~~|~~~~~.~~~~~|~~~~~.~~~~~|~~~~~.~~~~~|
|*1D . 1E | Opponent's Power and Agility:                           ||
| .      |                                                           ||
| .      | Refer to Player's Power and Agility above.              ||
|~~~~~.~~~~~|~~~~~.~~~~~|~~~~~.~~~~~|~~~~~.~~~~~|~~~~~.~~~~~|~~~~~.~~~~~|~~~~~.~~~~~|
|*1F .    | Opponent's Endurance:                                   ||
| .      |                                                           ||
| .      | Refer to Player's Endurance above.                      ||
|~~~~~.~~~~~|~~~~~.~~~~~|~~~~~.~~~~~|~~~~~.~~~~~|~~~~~.~~~~~|~~~~~.~~~~~|~~~~~.~~~~~|
`~~~~~.~~~~~`~~~~~.~~~~~`~~~~~.~~~~~`~~~~~.~~~~~`~~~~~.~~~~~`~~~~~.~~~~~`~~~~~.~~~~~`

```

* = Needs at least OMFTRANS.EXE v1.5

ONE STEP BEYOND

Nou dit is een groot spel, wel 100 levels, nou kan ik me voorstellen dat je wel eens naar een ander level wilt kunnen gaan, dus hier zijn een paar codes, steeds om de vijf anders valt er niks meer te spelen.

Level 5 : 20169
Level 10 : 16720
Level 15 : 07481
Level 20 : 33475
Level 25 : 48026
Level 30 : 37473
Level 35 : 01477
Level 40 : 53720
Level 45 : 02573
Level 50 : 16478
Level 55 : 52858
Level 60 : 08101
Level 65 : 10987
Level 70 : 62432
Level 75 : 42289
Level 80 : 03323
Level 85 : 13306
Level 90 : 18617
Level 95 : 21485
Level 100 : 58344

OPERATION THUNDERBOLT

Zorg dat je een score van 50,000 punten krijgt en laat jezelf sterven. Voor de high score, typ 'WIGAN NINJA'. Herstart je spel, en met F7 sla je levels over!

Maar onthoudt goed, je moet op zijn minst 1 gijzelaar redden van elk van de rescue levels om het spel te completeren.

OUTPOST

Here's a mega collection of neat cheats and fun stuff in Outpost!

Fun Stuff:

Quit w/o saving... Ka-BOOM!

Click on the SPEW a lot and eventually it will say something else. Not sure if this has any effect on the game.

Cheats:

Armageddon Button:	CTRL-F10	choose yer poison, so to speak.
Mass Driver Misfire:	CTRL-F9	fires a payload at the rebel colony
Prozac Simulation:	CTRL-F12	make everyone love, hate, or wanna kill you. Change IQ's
Instant Nanotechnology:	Ctrl-F11	remove resource limitations
Self-esteem Rebuilder:	Ctrl-F8	Try it out.

OUTPOST HINTS

IF YOU'RE HAVING TROUBLE KEEPING YOUR COLONY ALIVE

SEED FACTORY AND ROBOMINER

Use the Elevation Map on the site map window to choose a landing area. The clear terrain is marked in black, so the best locations are black with red diamonds (which mark potential mines identified from orbit).

When you place the Seed factory, a red "X" will appear on the diamond-shaped tile map. Run a turn by left clicking on the small planet in the lower right hand corner of the screen, then the turn number will appear below the planet. When you see the Seed lander on the map (in place of the red "X"), you can start running turns to get the Seed factory started. Construction tiles and pre-fabricated tubes will appear.

While the Seed factory is building itself, place a robominer from the tile selector window on one of the red mining beacons nearby. If you don't see a mining beacon, scroll to that position on the map by clicking on the tile map arrows and watch the box on the site map to line it up with a red diamond. When you place a robominer on the red mining beacon, you will see the robot replace the beacon. It will take several turns for the first level of the mine to be dug, after which it will automatically move resources to the Seed factory.

As you run your first turns, keep using the robodozer to clear terrain around your Seed factory. Also place a robodigger at the end of one of the tubes at the Seed factory construction site so that it can start digging your first underground level. When the robodigger is finished digging, the robodigger on the map will be replaced with the top of an air shaft.

EARLY CONSTRUCTION

In the Construction section of the manual, it is suggested that you build your first few structures in this order: Agricultural Dome, CHAP, power facility, storage tanks, residential units. If your morale is falling

fast, you may want to build a residential unit or two to slow the fall of morale before you build a power facility (since the Seed provides power for about 150 turns).

Because a SPEW facility provides resources from the sewage generated by residential units, this is also a good structure to build early on, along with a warehouse and a robot command facility to make use of robots built by your Seed factory. Gradually add more mines to keep your resources flowing. Remember that an operating SPEW will generate MPG, which will take the place of any resources you may temporarily be missing. MPG is stored at the SPEW facility and used automatically when necessary to maintain existing structures.

SEED FACTORY COLLAPSE

Remember also that you will lose your Seed factory units (power, smelter, robot factory) after 150 turns, so you must build structures to account for this loss if you want to maintain those functions.

Before the Seed factory units collapse, make sure that your tube connections will be maintained between structures. Tubes are required to carry power and air, both for construction of new buildings and maintenance of those buildings.

SAVE GAMES

Note that games can only be saved from the main game screen where you see the diamond-shaped map. If you encounter a problem saving a game, try running another turn before you select the Save Game option. This will complete the internal processing steps required so that you can save the current state of the game. Running a single turn is accomplished by left-clicking on the small planet icon in the lower right-hand corner of the main game screen. This screen is the only place where games can be saved.

ROBODIGGERS AND ROBOMINERS

To extend a mine shaft to a deeper level on planets where this is possible, place a robominer directly on an existing underground mine shaft. This will not affect the functioning of the existing mine.

To extend an air shaft to a deeper level on planets where this is possible, place a robodigger directly on an existing underground air shaft.

WHEN ROBODIGGERS DIG

On the surface of the planet, a robodigger can only dig a new level when it starts next to a surface tube connecting it to its home colony. Because the robodigger constructs the air shaft for the underground levels, the tube connection is required to carry air and power to underground structures.

WHEN PEOPLE ARE DYING TOO FAST AFTER LANDING ON A NEW PLANET

It is often wise to leave your colonists in orbit for the first 20 turns while your Seed factory and its robots are doing their jobs to get the colony started. This number will vary somewhat depending on how much life support and food you brought with you on the starship (you packed it at the Ship Configuration screen before leaving on the trip to the new planet).

After you bring your first colonist lander down to the surface of the planet, you have about 20 more turns in which to make sure that a CHAP facility is built. Some people may die in the meantime due to accidents or old age, depending on the hostility level of the planet you've chosen.

RESOURCE MOVEMENT FROM MINES TO COLONY SMELTERS

Mined ores are stored at each mine shaft until a full load is ready to be moved by the truck assigned to that mine. When built, each mine has one truck to automatically move ores to the Seed factory smelter or to the high-capacity smelter you can build yourself. Storage tanks are also required to receive the smelted resources and make them available to the colony.

TRUCKS

Trucks can be produced by your surface factories. These trucks will make a slight difference in the speed of your resource movements between the mines and the smelters and the storage tanks. These trucks are not affected by the robot command facility limit of ten robots each.

ROADS AND MONORAILS

Although there are no roads or monorails in this version of Outpost, resources are moved automatically from place to place as necessary. Each mine has a truck assigned to it when built, which will move a new load after enough ore has stacked up at the mine.

SOUND CARDS

Any sound card supported by Windows will work with Outpost. During the Installation process, the question regarding the Roland sound cards (MT-32, etc.) is asked so that the special music file for those sound cards can be loaded instead of the standard music file.

READ THE READ.ME

And be sure to read the read.me file included with the game on the "Outpost Launch Control Disk" for more information.

OUTRUN

Terwijl men speelt tik in 'RED BARCHETTA' om de cheat mode te activeren, dan probeer:

- T** Toename van tijd met 10 seconden (na 100 seconden ziet de tijd er maf uit)
- S** Level overslaan
- B** Herstart huidig level (en krijg bonus punten)

OVERLORD

CAMPAGNE

Als je de campagne voor 5 Juni klaart, dan zal de CO (commanding officer) je vrijstellen tot D-Day.

AANVALLEN

Schakel de marshalling yards eerst uit, zo worden de hulptroepen belemmerd.

Je hoeft niet de vliegvelden aan te vallen, want meestal heb je je handen al wel vol aan de interceptors.

VERNIETIGEN

Doelen bestaan uit meerdere elementen. Bijvoorbeeld een marshalling yard bestaat uit gebouwen en tanks. Schakel een element uit en het doel wordt beschadigd, maar om het te vernietigen moet je meerdere elementen raken. Je weet wanneer een doel is vernietigd, want je ziet een tweede ontploffing. Het is gemakkelijker om twee doelen te beschadigen dan om één te vernietigen, maar je krijgt hetzelfde voordeel, dus bij de eerste missie, beweeg snel van het ene doel naar het andere, en raak het tenminste één keer om het wat te beschadigen.

LANDEN EN OPSTIJGEN

Je hoeft geen tijd te verspillen met het opstijgen en landen. Omdat het niet echt helpt aan de voortgang van de campagne. Gebruik de optie in de planning room om in de lucht te starten, liever dit dan van de grond. Wanneer de missie tot een goed einde is volbracht, druk op (ALT) met x en dan ga je terug naar Tangmere.

OVERSCHAKELEN

Je kunt overschakelen tussen één van de geallieerde vliegtuigen, je schakelt over van het ene vliegtuig naar het andere door op (CTRL) te drukken in combinatie met 1,2,3,4. Om naar de cockpit van je beste vriend te komen gebruik dan (CTRL) en 9, het overschakelen tussen de vliegtuigen dient verschillende doelen.

Als je neergeschoten wordt, schakel dan over voordat je de grond hebt geraakt.

Als je buiten de actie valt, schakel dan over naar een vliegtuig wat wel midden in de actie is.

Ook als je zonder brandstof of munitie komt te zitten schakel over.

AFWEERGESCHUT

Zelfs als je geen munitie hebt kan je nog enige schade aanrichten. Probeer de aandacht van een afweergeschut te trekken, vlieg dan **voor** een ander doel en met een beetje geluk, schiet dat afweergeschut dat andere vliegtuig naar beneden. Val geen afweergeschut aan want dit heeft geen invloed op de campagne. De beste manier om het afweergeschut te ontwijken is: om de vijftien seconden van koers en hoogte te veranderen.

DOEL-FIXATIE

Veel piloten uit de Tweede Wereldoorlog gebruikten de term Target Fixation. Dit betekent dat de piloot alleen op het te volgen doel geconcentreerd is. Dit is meestal fataal, want of de piloot stort neer, of wordt

neergeschoten door een vijandelijk vliegtuig. In Overlord kun je makkelijk gefixeerd raken op je doel als je de inside en outside lock views gebruikt. De manier om te zorgen dat je niet van achteren verrast wordt is om op (CTRL) en F te drukken zo nu en dan. Dit zet de view naar het dichtstbijzijnde vijandelijk vliegtuig. Als de view niet verandert zit er niemand achter je staart.

VECHTEN

Hier zijn een paar algemene regels die nuttig zijn om op te volgen wanneer je een luchtgevecht wilt aangaan of moet aangaan:

1. Laat je brandstoftanks vallen voordat je het gevecht ingaat.
2. Na het duiken op een doel, verlaat het gevecht via een zeer lage hoogte.
3. Gebruik Combat Boost om weer zo snel mogelijk hoogte terug te krijgen als je een gronddoel hebt aangevallen.
4. De luchttremmen in Overlord zijn eigenlijk heel stiekem, omdat de originele vliegtuigen er nooit mee zijn uitgerust.
5. Houd je snelheid hoog tijdens een gevecht. Het is makkelijk om zachter te gaan vliegen en voor schietschijf te spelen.
6. Voordat je een duikbomvlucht gaat maken op een doel, controleer eerst het luchtruim voor vijandelijke vliegtuigen. Doe dit door op (ENTER) te drukken.
7. Houd Combat Boost niet te lang aan, het resulteert in permanente beschadiging. Gebruik max rpm (>) en min rpm (<) om het aan en uit te zetten.

P-47

Typ 'ZEBEDEE' bij de high score tabel.

F1 - Level overslaan

F2 - hernieuwen van levens

PACLAND

When the title screen appears, type 'AVALON'. It should flash indicating you now have unlimited lives! If that doesn't work, try the following:

Start a 2 player game. Make it as far as you can with player 1. With player 2, you must be able to make it as far as the fairy to collect your boots. Now that you have gotten your boots, you are going backwards to where you started. Push the THIRD cactus on the way back, and a yellow pacman will appear. Get it, now kill player 2. Continue playing with player 1. Every time player 1 dies, get the yellow pacman with player 2 and kill player 2 immediately. As long as you keep getting the yellow pacman with player 2, player 1 will never die.

Hints:

Level 1 Run to the third fire hydrant, and when you get there, jump over it and push it to the left. This will give you a blue hat that will make you invulnerable to the little ghosts that fall from planes.

Level 2 Run to the third cactus, and push it to the left. You will now be invulnerable for the entire level!

Level 3 After getting your magic boots, push the third cactus on the way back for a free life.

- Jump on the roof of ghost's car to escape
- Only use powerpills when ghosts are in range, or else it is wasted
- When you reach the breaktime sign, jump when you are about 1 inch away for a bonus (depending how high you are when the level ends)

PAGANITZU

Maak de eerste stap mogelijk .. **F1** (menu scherm zal verschijnen)

Maak de tweede stap mogelijk .. **CTRL-A-L** (menu scherm vraagt naar een drie cijferige code)

Gebruik deze codes:

extra levens **325**

eind overslaan **589**

2x punten waarde **822**

naar kamer xx **7xx** (laatste twee cijfers van de drie-cijferige codes = kamernummer)

PANZA KICK BOXING

Wanneer je neergeslagen bent door een tegenstander, druk op ESC voor onkwetsbaarheid.

PERESTROIKA

Keer regelmatig terug naar het begin-eiland voor onzichtbaarheids bonus.

PENTHOUSE HOT NUMBERS

Je kan de volgorde van de levels veranderen.

Deze levels zijn genaamd LEVELxx.PPT

Verwissel bijvoorbeeld de bestanden voor 01 met 05 om wat sneller pikantere dingen te zien.

PGA GOLF

Een tipje voor een oud spel:

Druk op (F7) en dan op (F8) terwijl je computertegenstander bezig is met zijn slag en ze slaan de bal slechts een klein stukje weg. Over valsspelen gesproken!!

PHAROHS TOMB

Als scroll lock aan is, zal de + toets van het numerieke toetsenbord je doen voortgaan door de levels.

PINBALL DREAMS

Om een geweldige score van 80 miljoen te halen, als je de Graveyard speelt, mik je op het middelste gat en laat daar de bal dan 6 keer op rij in vallen en bingo!!

PINBALL FANTASIES

Deze werken alleen als je naar de tafels aan het kijken bent en niet als je aan het spelen bent:

cheat	Cheat info
earthquake	geen tilts
extra balls	ballen
fair play	alle cheats uit

Voor de gein, typ een van deze:

snail
johan
tech
tsp
daniel
gabriel
robban
stein
greet

PLATOON

Door HAMBURGER-HILL te typen en de min toets op het numerieke toetsenbord te gebruiken, kan je met F1-F4 naar het corresponderende level toe.

POLICE QUEST 1 AGI

Ze noemen het 'Reality Role Playing'. Police Quest is een unieke serie van spellen waar je politieagent bent die met elke mogelijke crimineel in aanraking komt. Deze versie van het spel is niet langer verkrijgbaar in de winkels (een nieuwe VGA versie echter wel!) maar is de moeite waard om te pakken te krijgen!

Om een bepaald voorwerp te krijgen, verander het benedenstaande offset naar FF

ITEM	OFFSET
Patrol Car Keys	967
Corvette Keys	96A
Cadillac Keys	96D
Radio Extender	970
Revolver	973
Ammunition	976
Briefcase	979
Note Book	97C
Pen	97F
Ticket Book	982
Lytton Tribune	985
Wallet	988
Nightstick	98B
Loaded Revolver	98E
Hoffman File	991
Wanted Poster	994
White Suit	997
Trick Cane	99A
Hair Bleach	99D
Marked Money	9A0
Transmitter Pen	9A3
Room Key	9A6
No Bail Warrant	9A9
Handcuffs	9AC

Punten zijn bij de offset 2B (ASCII waarde geloof ik)

POPULOUS

Typ 'KILLUSPAL' in bij het titel scherm en je zal naar level 999 gevoerd worden.

POWERDRIVE

Een paar passwords voor dit geinige topdown rallyracertje.

RONDE 1 : Asfalt in Monte Carlo	geen password
RONDE 2 : Woestijn in Kenia	T1V2;6CF83KV39SQ;
RONDE 3 : Sneeuw in Zweden	T4V9KT0LQ;QD=Q7;F
RONDE 4 : Asfalt in Corsica	TVV2KLHSCJXHJL-XV
RONDE 5 : Woestijn in Arizona	9JV2K9DP4072;S5;G
RONDE 6 : Asfalt in Finland	9VVKQ;JR05Q5J5;Q
RONDE 7 : Bushland in Australië	ZV9;Y3JS85Q59YYY
RONDE 8 : Gravel, sneeuw Britain	6V9KJGS0Z-J7T7XZ
RONDE 9 : Asfalt in de Bonus fase	N3V9H3G8VD0BN1Y-F

PREDATOR 2

Schiet op de kastjes bij de metro op level 3

PREHISTORIK

Druk in respectievelijk, 1, 2, 3, 4 om veel meer tijd te krijgen, en het spel wordt ook wat makkelijker.

PREMIER MANAGER

Een paar tips voor deze voetbal manager.

Kies op de eerste plaats altijd de Wycome Wanderers, zij zijn het sterkste team, kies dus niet het zwakste team: de Stonybridge Celtics.

De tweede tip zorgt ervoor dat je een fantastische keeper krijgt, ga naar de telefoon (in het spel, natuurlijk!!) en toets het nummer van Gremlin Graphics in: 753423.

De naam van je keeper verandert in Gremlin en hij wordt gewoon supergoed.

PRINCE OF PERSIA

Dit zijn een aantal handige toetsencombinaties:

Ctrl + G	Bewaar het spel.
Ctrl + L	Laad een spel.
Ctrl + V	Versie.
Ctrl + K	Toetsenbord mode.
Ctrl + J	Joystick mode.
Ctrl + S	Geluid aan/uit.
Ctrl + A	Terug naar het begin van het level.
Ctrl + R	Terug naar het titelscherm.
Ctrl + Q	Terug naar DOS

Allereerst moet je het spel starten met een parameter. Voor versie 1 is dit:

PRINCE MEGAHIT

Voor versie 2 is dat:

PRINCE YIPPEEYAHOO

of

PRINCE MAKINIT

dan kun je een aantal leuke toetsencombinaties gebruiken. Let wel op: in sommige versies moet je de SHIFT-toets vervangen door de ALT-toets!

Shift + +	1 minuut extra.
Shift + W	nu kun je verder vallen.
Shift + T	1 leven extra.
Shift + B	alleen jij bent onzichtbaar.
Shift + I	alles is gedraaid.
Shift + L	spring naar het volgende niveau.
Shift + S	Drink een klein drankje.
C	Bekijk code (??)
K	alle vijanden dood.
H	je kijkt 1 scherm naar links.
N	je kijkt 1 scherm naar beneden.
U	je kijkt 1 scherm naar boven.
J	je kijkt 1 scherm naar rechts.

Omdat je wel een paar levens extra kan krijgen, maar niet een stuk of twintig, heb ik het volgende uitgedacht: je bewaart een level, deze komt onder de naam `prince.sav' te staan. Hierna ga je met PC Tools ofzo, in de list van `prince.sav'. Hieronder de eerste regel:

```
0000(0000) 39 00 A0 02 08 00 04 00 44 41 54 20 00 00 00 00
```

Het getal dat vetgedrukt is, is het aantal levens dat je hebt. Dit kan je veranderen in ieder gewenst getal. Ikzelf heb wel eens 80 levens gehad, maar toen werd ik gespiest en het spel liep vast, dus neem er een stuk of 30, dat zal wel genoeg zijn.

Probeer te typen

PRINCE BYPASS MEGAHIT

Dit zal zoals de code al suggereert de doc check passeren.

PUSHOVER

Level

1	00512	26	11782	51	21534	76	21631
2	01536	27	11270	52	23852	77	22143
3	01204	28	09222	53	24094	78	21247
4	03072	29	09734	54	23070	79	20735
5	03584	30	08718	55	22558	80	28927
6	02560	31	08206	56	19484	81	29439
7	02048	32	24590	57	19006	82	30463
8	06144	33	25102	58	20030	83	29951
9	06656	34	26126	59	19518	84	31999
10	07680	35	25614	60	17470	85	32511
11	07168	36	27662	61	17892	86	31487
12	05122	37	28174	62	16958	87	30975
13	05634	38	27150	63	16510	88	26879
14	04610	39	26638	64	16511	89	27647
15	04098	40	30734	65	17023	90	28671
16	12290	41	31246	66	18047	91	28159
17	12802	42	32270	67	17535	92	26111
18	13826	43	31758	68	19583	93	26623
19	13314	44	29726	69	20095	94	25599
20	15362	45	30238	70	19071	95	25087
21	15878	46	29214	71	18559	96	08703
22	14854	47	28702	72	22655	97	09215
23	14342	48	20510	73	32167	98	10239
24	10246	49	21022	74	24191	99	09727
25	10758	50	22046	75	23679	100	44543

QUARANTINE

Voor een oneindige hoeveelheid van Reaper ammunitie:

Verbruik al je huidige Reaper ammunitie, selecteer de Punisher en druk dan op de CTRL toets.

Terwijl je op de CTRL toets drukt, druk dan ook op de ALT-toets tegelijkertijd. Blijf het proberen totdat het laatste getal van de Reaper teller verdwijnt en dan als je door gaat met het op de CTRL toets te drukken gaat je ammunitie omhoog.

QUEST FOR GLORY 1 (Heros Quest 1)

** Slechts werkzaam voor EGA versie! **

1) Typ: Razzle Dazzle Root Beer om in de cheat mode te komen

2) druk dan op ALT-(letter) om een parameter van het spel te veranderen:

T zal je transporteren naar elk gewenste kamer, eerst bewaren...

P zal de video mode veranderen, eerst bewaren...

K staat je toe om je behendigheidsscore te bewerken, gekozen door nummer-

Sterkte is 0, Intelligentie 1, etc. Ook kan je alle scores, vaardigheden en spreuken, en ook je hoeveelheid geld.

B staat je toe de hoeveelheid zilver te veranderen, tot aan 999

M geeft gebruikt geheugen weer

S Pic info op het scherm

Ik maak het mogelijk om voorwerpen in je hand te creëren---

Number	Item
1	Zilveren munt
2	Gouden munt
3	Voedsel rantsoen
4	Mandrake wortel
5	Grote bronzen sleutel
6	Broadsword
7	Dolk
8	Lederen hamas
9	Schild
10	Stuk papier
11	Kleine appel
12	Groente
13	Gloeiende edelsteen
14	Albast vaas
15	Kandelaar
16	Muziek doos
17	candelstick
18	Parelketting
19	Gouden ring
20	spirea zaad
21	Kleine rots
22	Bloem
23	Loper
24	Dieven gereedschap kit
25	Dieven gilde licentie
26	Lege fles
27	Groene vacht
28	Fles met feeën stof
29	Fles met water
30	Paddestoel

31	Cheetuar klauw
32	Trollen baard
33	Kettingpost
34	Helend drankje
35	Magische kracht drankje
36	Drankje van vigor
37	aa (nergens goed voor...)
38	dispel potion *****
39	flask of undead unguent
40	Hand spiegel (om baba yaga te verslaan...)
41	Magische eikel
42-???	Onbekend, kunnen spreuken zijn etc...

Altijd saven voordat je gaat experimenteren met gemberbier. Je kan dronken raken en dan kan je gebeten worden door een computer bug, of je kan een virusje krijgen.

QUEST FOR GLORY 2

Are your lock picking skills lacking? You can probably pick your nose, however. So type **PICK NOSE** after you get the lock pick. Do it alot. You'll pick up some vital stats.

To get unlimited Dinars, go to the magic shop and type **SELL BEARD** and he will give you ten each time you do this. You can do this over and over again, but after a while the Dinars weigh you down!

Well, that problem is easily solved. Go to the weaponshop and purchase 99 daggers a few times. After about 4 or 5 times, you will not only have a NEGATIVE encumbrance, but your Dinars will go UP!! If you do it a couple more times, your encumbrance will go back to normal, but do it a few more times and it will go to negatives again. By this time you'll have 1000+ Dinars and about 2000 daggers!!!

This is much better

Type

suck blue frog

while playing

Cheat Codes: Hold down the ALT key and press:

- B:** Edit money and communication skill
- K:** Edit one skill-see below for skill lists
- H:** Edit all skills-sets all skills to designated value
- I:** Edit inventory items-see below for item list
- T:** Teleport to certain place or time. See below for place lists.
- S:** List of sprites on current screen
- E:** Ego status
- P:** Changes the objects on the screen to turn to only one color depend upon where it is (foreground, background)
- F:** Displays the memory
- Z:** Kicks you out to DOS
- X:** Kicks you out to DOS
- C:** Shows you where you can move
- V:** Turns the effects of ALT-C and ALT-P off

Skill Numbers:

- 0** Strength
- 1** Intelligence
- 2** Agility
- 3** Vitality
- 4** Luck
- 5** Weapon Use
- 6** Parry
- 7** Dodge
- 8** Stealth
- 9** Pick Locks
- 10** Throwing

- 11 Climbing
- 12 Magic
- 13 Communication
- 14 Honor
- 15 Experience
- 16 Hit Points
- 17 Stamina Points
- 18 Magic Points

Note-The following are spell skills

- 19 Open
- 20 Detect
- 21 Trigger
- 22 Dazzle
- 23 Zap
- 24 Calm
- 25 Flame Dart
- 26 Fetch
- 27 Force Bolt
- 28 Levitate
- 29 Reversal

Inventory Items:

- 1 Centime
- 2 Dinar
- 3 Ration
- 4 Broadsword
- 5 Dagger
- 6 Leather Armor
- 7 Shield
- 8 Paper
- 9 Rock
- 10 Lock Pick
- 11 Thieves Tools
- 12 Thief License
- 13 Incense
- 14 Beard
- 15 Chainmail
- 16 Magic Rope
- 17 Gold Coin
- 18 Healing Pill
- 19 Mana Pill
- 20 Vigor Pill
- 21 Dispel Potion
- 22 Map
- 23 Compass
- 24 Fine Sword
- 25 Bellows

- 26 Flowers
- 27 Sapphire Pin
- 28 Griffin Feather
- 29 Scorpion Tail
- 30 Ghoul Claw
- 31 SoulForge
- 32 Pot o' dirt
- 33 Brass lamp
- 34 Basket
- 35 Empty Pot
- 36 Fruit of Compassion
- 37 Waterskin
- 38 Cloth sack
- 39 Powder of Burning
- 40 EOF Badge
- 41 Raseirian Visa
- 42 Oil
- 43 Water Elemental
- 44 Djinn Ring
- 45 Silk Scarf
- 46 Mirror
- 47 Black Bird
- 48 Poison Cure PIII
- 49 Change of Clothes
- 50 Saurus
- 51 Bag of Sand
- 52 Earth Elemental
- 53 Silver Tea Service
- 54 X-Ray Glasses
- 55 Leather purse
- 56 Silver Dagger
- 57 Emerald Bowl
- 58 Rusty Nail

Teleport Locations:

These all have not been tested. Some of them may not work, and some may put your character in a place they are not supposed to be. Be careful...

- 100 Inn
- 101 Asleep
- 120 Money Changer
- 130 Apothecary
- 140 Weapon Shop
- 150 Arm Wrestling
- 160 Guild Hall
- 170 Fighting Uhura
- 180 Aziza
- 190 Talking w/Aziza
- 199 Aziza's Door

200	Astrologer
210	WIT
220	WIT Path
240	Front of Palace
250	Magig Shop
260	Thief House
270	EOF Room
290	Saurus Stables
300	Gate Plaza
310	Fountain Plaza (N)
320	Fighter Plaza (W)
330	Fighter Plaza (E)
340	Fire Elemental Death
360	Blue Parrot Inn
370	Signor Ferrari
380	Gates Plaza Rasier
400	Plaza (Rasier)
410	Khaveen's House
420	Ad Avis
430	Zayisha
440	Rasier Jail
450	Fountain Plaza (S)
460	Rasier Fountain Plaza
470	Antechamber (Rasier Palace)
480	Harem ;-)
490	Ad Avis (Balcony)
500	Ad Avis (Chamber)
530	Eunuch Room
550	Forbidden City
560	Fire Room (Forbidden City)
570	Water Room (FC)
580	Bottom Air Room (FC)
600	Treasure Room (FC)
610	Iblis Chamber
620	Dervish
630	Caged Beast
640	Julanar
650	Griffin
750	Intro
770	Intro II
780	Outside Shapier
790	Death by Iblis
800	Character Selection
810	Character Sheet
820	End Game I
840	End Game II
850	End Game III
860	Caravan

880 Outside Rasier

R-TYPE

Typ SUMITA bij de high score tabel voor oneindig leven.

RAILROAD TYCOON

Druk op F1, dan op \$ (of \$\$\$\$\$\$ =) voor veel \$\$!

RAILROAD TYCOON DELUXE

Als je vreselijk gefrustreerd bent over het steeds bankroet gaan, probeer Shift-\$ tijdens verschillende schermen.

RAINBOW ISLANDS

Probeer deze codes in te typen tijdens het titel scherm voor interessante resultaten:

Code	Resultaat
BLRBJSBJ	Snelle voetjes (Hard rennen)
RJSBJSBR	Dubbele Regenbogen
SSSLLRRS	Snellere Regenbogen
BJBJBJRS	Hint A (Laat een hint zien)
LJLSLBLS	Hint B (nog een hint)
SJBLRJSR	Onbekend - probeer het.
LBSJRLJL	Doorgaan op alle ronden.

RAMBO III

Haal een high score, en tik in 'RENEGADE' als je naam. Van nu af aan, 1, 2, of 3 brengt je naar het corresponderende level.

RAPTOR

De backspace toets herstelt al je energie en geeft je een death ray, voor al je nog beschikbaar zijnde geld. Dit werkt alleen bij de geregistreerde versie.

Debug mode

Zet de omgevingsvariabele "S_HOST" naar de waarde "CASTLE" bij de DOS prompt door te typen

SET S_HOST=CASTLE

(Het moet in hoofdletters !!!!!). Dan, als je Raptor speelt, word je compleet onoverwinnelijk, en heb je alle wapens tot je beschikking.

Warp

Er is een level warp ingebouwd in het spel, zodat je elk level kan zien wanneer je maar wilt. Wat je nodig hebt om dit te kunnen doen is, ga naar het scherm waar je het level kunt selecteren (Bravo Sector, etc.). De warp combinatie is een 2 toetsen invoer. De toetsen dienen niet dezelfde tijd ingedrukt te worden.

houd in het oog dat je de level warp niet kan gebruiken als de debug mode (zie hierboven) niet actief is.

Toets 1 - Z, X, of Y (Z is Episode 1, X is Episode 2, en Y is Episode 3) Toets 2 - elke toets tussen Q en O op het toetsenbord. Q is Level 1, en O is Level 9.

Dit werkt zowel in de shareware als in de geregistreerde versies. Houd er rekening mee dat als je probeert naar een level te gaan van de geregistreerde versie vanuit de shareware versie, het spel waanzinnig zal vastlopen.

Andere opmerkingen

Met een hex editor, verander bytes 27h en 28h van een Raptor saved game file (naam ????.fil) naar de waarde FF. Wanneer je deze saved game wil laden, beschik je over een miljoenen aantal dollars die je kan besteden aan je wapenuitrusting. Als je geen hex editor hebt, zijn er een aantal programmas te vinden die dat voor je doen. RapCheat is er eentje; RapCash is een andere. Beiden zouden beschikbaar moeten zijn via ftp.uwp.edu onder de directory /pub/msdos/games/romulus/cheats. Sommige mensen hebben problemen gemeld met het gebruik van RapCash; ik weet niet of deze problemen zijn opgelost sindsdien.

Birthday Mode

Als genoemd, de "Birthday Mode" (Verjaardag mode) zal je automatisch in de "Battle Cow" mode zetten, en zal eveneens het maffe Apogee thema liedje afspelen. Om dit te krijgen, verander de systeem datum naar de verjaardag van een van de Cygnus programmeurs, en die staan beneden vermeld. Elk jaar is goed, zolang het maar niet in het verleden is:

Maart 12 Bobby Prince

Mei 16 Scott Host

Augustus 28 Rich Fleider

Oktober 2 Jim Molinets

Je kan ook de "Battle Cow" mode krijgen door de schakelaar donkerder te maken bij het "choose sector" scherm, en alle drie de lichten rechts aan te doen (voor v1.0, doe niet het middelste licht aan). Je krijgt het maffe Apogee liedje niet als je het op deze manier doet.

REBEL ASSAULT

- Houd pijltje naar boven ingedrukt + vuurknop
- Houd pijltje naar beneden ingedrukt + vuurknop
- Idem pijltje links + vuurknop
- Idem pijltje rechts + vuurknop

Het bovenste wordt gedaan tijdens het draaiende logo + death star achtergrond scherm. Een grappige stem zegt "LucasARTS!"

Druk op de + toets op het numerieke toetsenbord om volledige health te krijgen.

Druk op de nummer toetsen (1-0) om naar de 1 tot 10 (warp direct)

Gebruik de letters (A, B, C) om naar de levels 11 en verder te gaan.

Druk op de escape toets om naar de volgende sectie van het huidige level te gaan, of het beëindigen van het level.

De bovenste, BTW, maakt het spel wel erg gemakkelijk en stom, gebruik het alleen als je wanhopig bent om de tussenscenes en/of het eindspel, of als je een bepaald deel veel te moeilijk vindt.

-- ook --

Met versie 1.4 en 1.7 van RA, men kan een cheat mode krijgen door een soort van kruisteken (BOVEN-vuur BENEDEN-vuur LINKS-vuur RECHTS-vuur MIDDEN-vuur) met de joystick te maken.

CODES:

LEVEL	EASY	NORMAL	HARD
4	falcon	biggs	ackbar
7	anoat	kaiburr	fornax
11	yuzzem	mynock	bespin
15	brigia	dagobah	kessel
End	greedo	mimban	organa

LITIL DIVIL

Tik bij het opstarten een van de volgende parameters in voor een extra bonus. Let daarbij wel op de hoofd- en kleine letters!!!

divil Donkey	Druk op T voor extra schatten.
divil Grumpy	Druk op K voor extra sleutels.
divil KmCiNpOcKeT	Druk op F1 om levels over te slaan.
divil MEANING	Met Shift+T krijg je meer energie
divil Nicole	Wandel door een kamer met Shift+P .

RELENTLESS / LITTLE BIG ADVENTURE

Hier zijn een paar (cheating) hints voor het erg goede spel RELENTLESS door Electronic Arts - voor iedereen die zit te wachten voor een doorloop of voor de wanhopigen, die al zo vaak overnieuw hebben moeten beginnen.

Hier gaat ie dan:

Aannemend dat je een saved game TOM hebt.

Zoek nu de hoofddirectory van RELENTLESS en gebruik een file viewer op alle (korte) bestanden eindigend op *.LBA.

Kopieer degenen, in welke de naam TOM staat naar een nieuwe subdirectory genoemd SAV.

Laad nu het programma en kies de saved game TOM - MAAKT NIET UIT waar je op dat moment bent in het spel.

Mijn suggestie is deze: Wanneer je "Athletics", "Magic" "Cloves" voorwerpen VOL zijn en je met een nieuwe situatie te maken hebt. VERLAAT het programma, kopieer het *.LBA bestand van de RELENTLESS-hoofd directory naar de SAV-directory en geef het een naam dat verwijst naar je positie in het spel. Bijvoorbeeld op Principal island noem het 1-PRINC.LBA, later 2-PRINC.LBA etc.

En hier komt ie: Zou je al weer in het stof mogen bijten voorgoed, verlaat het programma en kopieer het *.LBA bestand van je keuze uit de SAV-directory over het *.LBA bestand in de hoofd directory. BINGO! Start het programma en ga verder waar je gebleven was voordat je al je knikkers verloor.

RETURN OF MEDUSA

Alt-C activeert een erg leuk cheat menu.

RETURN OF THE JEDI

Tijdens de high score tabel, typ in 'Darth Vader'. Vanaf nu zal F2 een niveau overslaan.

REX NEBULAR

As you may already have discovered, Rex's story has several possible endings, only one of which is a "happy" one. You can watch each of these endings simply by typing the proper command from the DOS prompt:

```
mainmenu -w:1    ("A Quick Death")
mainmenu -w:2    ("An Honorable Death")
mainmenu -w:3    ("Victory!")
mainmenu -w:4    ("The Decompression Ending")
```

The last of these (mainmenu -w:4) shows the epilogue only, since the decompression itself is handled with special program code instead of an animation script.

Be sure to play through the game normally first, so that you won't spoil the ending for yourself. Then, use the command line options to bring up "instant replays" for your friends.

Cheat Mode!

That's right. Rex Nebular does in fact contain a special "cheat mode" that we used during development. Now you too can make use of this special, privileged set of keyboard commands. One word of warning, however, before you begin: these cheat keys were designed to be used by experienced programmers (nyuk, nyuk). Mostly, that means that if they are not used with great care, the cheat keys can cause the game to crash or cause Rex to get permanently stuck somewhere. We'll tell you how to get into cheat mode and give you a few basic pointers on how to use it, but the rest is entirely AT YOUR OWN RISK! Remember also that once you turn cheat mode on in a game, it will remain on even when you save that game (so any damage that might have been done by cheat mode will remain in effect for that game when you restore it). To turn cheat mode off, you must either start a new game or restore an old game from before you started cheating.

Finally, we STRONGLY suggest that you play Rex all the way through before turning on cheat mode. First and foremost, this prevents cheat mode from spoiling the game for you. Secondly, it gives you a better idea of the intended story line of Rex (so that when you completely foul it up with cheat mode you will realize what is happening). We must emphasize that cheat mode is really nothing more than a way to go bashing around the planet in the wrong order and at the wrong times.

How To Activate Cheat Mode

To activate cheat mode, you must first either start a new game or restore an old game. Next, press the CTRL key and hold it down. While continuing to hold down the CTRL key, type the letters W, I, D, E, P, I, P, E in sequence. When you are finished, a grey box containing the message "Cheating Enabled" should appear (if it does not, try again from the beginning--you must have missed a key). Once the grey box appears, you can release the CTRL key. Then, press the SPACE bar to clear the message from the screen. You are now in cheat mode!

Cheat Mode Options

Once you have entered cheat mode, you can teleport yourself to any location in the game. To do this, press the CTRL-T key. A grey box will pop up and ask you where you want to go. Just type in the proper room number and "poof"--you're there. The tricky part, of course, is finding out the proper room number. If you type in an invalid room number, the game will abort with the <KernelNoRoom> error. Here is a list of valid room numbers that you can try:

Section 1: (Underwater)

Slippery Pig: 101, 102, 103

Underwater: 104, 105, 106, 107, 108, 109

Cave: 110, 111

Section 2: (Island)

Island South: 212

Island East: 208, 209, 203

Island West: 207, 211, 210, 205

Island North: 202, 201

Witch Doctor: 214

Twinkles: 215

Section 3: (Underground City -- Medical Complex)

Capture Scene: 301

Death Scene: 304

Air vent: 313

Interrogation Room: 318

Player's Cell (before havoc): 307

Player's Cell (after havoc): 357

Guard station (before/after): 311/361

Gender Bender: 316

Intersection (after): 354

Vault room (after): 352

Teleporter room (after): 351

Section 4: (Underground City -- South Annex)

Scanner Corridors: 401, 407

Other Corridors: 405, 406

Wanda's Bar: 402

Armory: 408

Storage: 410

Laboratory: 411

Teleporter: 413

Section 5: (Machopolis Lower)

Arrive: 501, 551

Security: 503

Software Store/Lab: 506, 507, 508

Restaurant: 511, 512

Elevator: 513

Section 6: (Machopolis Upper)

Bruce's Place: 601, 602, 603

Sea Window: 604

Abdul's Auto: 607, 608

Buckluster Video: 609, 610

Hermit: 611

Williams Bypass: 612

Section 7: (Machopolis Rim/Governor's)

City Rim "before": 751, 752
City Rim "after": 701, 702
Sea Monster: 703
Bottle: 704
Outside Penthouse: 705
Governor's Penthouse: 706

Section 8: (Space Port)

Control Station: 801
Landing Pad One: 802
Landing Pad Two: 803
Inside Ship: 804

You can find out what "room" you are in at any time by pressing CTRL-P. The grey box which appears will tell you the current room number (among other things).

The CTRL-O key allows you to move objects around. When you press CTRL-O, you will be asked for an object number (valid numbers range from 0 to 54, with the exceptions of 18, 38, and 44). You can then move the object to any desired location ("2" moves it to your own inventory; "0" gets rid of it). Moving objects is extremely risky, since typing an invalid object number is almost guaranteed to crash the game. We'll let you figure out which objects are which by trial and error. We will, however, give you one example: Press CTRL-O. Then type the number "39" (for detonators) and press ENTER. Then type the number "2" (for player inventory) and press ENTER. You now have the detonators!

We recommend that you DO NOT attempt to use the CTRL-G option (to change global flags). Bad, horrible things could happen.

While Rex is walking somewhere, you can press the SPACE bar to scoot him along his path quickly. The risk here is that occasionally you will get Rex "stuck" so that he can't move at all; if this happens, press CTRL-Z. Pressing the SPACE bar occasionally has other bizarre effects (such as causing all the people on the screen to disappear). These exciting bonus features can also generally be corrected by pressing CTRL-Z (see, isn't cheat mode neat!).

Several other strange and wonderful cheat options exist; they have not been described here, but you may find them with a little experimentation. Use them at your own risk!!!

One of these features is the "frame by frame" mode which will be activated if you accidentally press the CTRL-F key. The game will appear to "freeze up", but you can restart it by pressing CTRL-F again.

RICK DANGEROUS

Ren, spring, schiet. Raak niet opgewonden, nu.

Typ 'POOKY' in op de high score tabel en je gaat door met het level waar je dood bent gegaan. Het heeft geen nut als je nog niet eens level 1 voorbij komt.

RINGS OF MEDUSA

Na het intikken van je naam, typ 'DESOXYRIBONUKLEINSAEURE', dan HELP.

RISE OF THE ROBOTS

Je kan de Supervisor spelen door de linkerpijl-, linkerpijl-, rechterpijl-, rechterpijltoets op het hoofdscherm in te drukken. Om een two player game Military vs Military te krijgen: linkerpijl-, rechterpijltoets.

RISE OF THE TRIAD

Let op: typ altijd eerst het woord

dipstick

om de codes aan te zetten!

Je kunt zowel een cheat code als een afkorting daarvoor intypen. Let er wel op dat je altijd eerst **DIPSTICK** moet intypen voordat de andere cheat codes werken. Let ook op de \ (backslash) voor de afkortingen!

Cheatcode	Afkorting	Betekenis
86me	\DIE	vermoord de speler.
badtrip	\SHR	shrooms mode.
boing	\ELA	elasto mode.
bones	\GW8	vlammenmuur.
booze	\GW7	dronken raket.
burnme	\FAR	harnas van asbest.
cartier		Revel entire map (alleen versie 1.1)
chojin	\WWW	niet gewond met wapens.
dimoff	\DOF	gedimd licht uit.
dimon	\DON	gedimd licht aan.
dipstick	\ECC	om de cheat codes aan te zetten.
firebomb	\GW5	vuurbommen.
flyboy	\MER	mercury mode (vliegen).
goarch	\ECL	ga uit het level.
gogates	\L8R	exit naar DOS.
goobers	\GOO	opnieuw.
gota386	\COF	zet een gedeelte van de structuur uit (bodem, plafond).
gota486	\CON	zet een gedeelte van de structuur aan.
goto	\GTL	warp niveau.
hottimes	\GW6	hittezoeker.
huntpack	\OFP	uitrusting van de speler.
johnwoo	\GW2	pistolen.
london	\FON	mist aan.
lungdung	\GAR	gasmasker.
maestro		Music Jukebox (alleen versie 1.1)
nodnol	\FOF	mist uit.
panic	\PAN	terug naar normaal.
play		speel een demo af.
plugem	\GW3	het machinegeweer
record		neem een demo op.
reen	\REL	speel dit level opnieuw
ride	\CAM	zie de documentatie.

seeya	\GWC	de hand van god. (erg handig)
shineon	\SON	light sourcing.
shineoff	\SOF	no light sourcing.
shootme	\BAR	kogelvrij vest.
sixtoys	\GAI	veel items.
speed	\RFA	autorun.
stop		stop met het opnemen van de demo.
toosad	\GOD	god mode.
vanilla	\GW4	bazooka.
whack	\OOF	au!
where	\HUD	waar (x, y, locatie).

Nog een grapje. Als de datum op je computer Kerstmis is, dan worden er een paar dingen veranderd en wordt er leuke muziek gespeeld.

ROBOCOD

Tijdens de credits, typ:

The Little Mermaid

Sla levels over met [C]

RISKY WOODS

Wanneer je in het titelscherm bent en je dan het bovenste rijtje letters: QWERTYUIOP, indrukt krijg je de boodschap: Cheat keys (F1-F4) activated.

De verschillende toetsen F1-F4 hebben de volgende functies:

- | | |
|----|---|
| F1 | Herstelt je energie tot een maximum van 9 levens. |
| F2 | Geeft je meer geld, met stapjes van één goudstuk per keer tot een maximum van 999 |
| F3 | Geeft je meer tijd waardoor je ook op het eind een grotere bonus krijgt. |
| F4 | Springt naar het volgende level. |

ROBOCOP 1

Pauzeer het spel en typ 'BEST KEPT SECRET' voor onkwetsbaarheid.

ROBOCOP 3

Typ NEMYDIDEHT wanneer je in een rijd/vlieg scene zit. Je bent onoverwinnelijk voor die sessie, en zelfs als je faalt ga je door.

ROCK N ROLL

Typ 'RAINBOW ARTS' in als naam. Het scherm wordt grijs.

Om naar een willekeurig level, te gaan typ het volgende:

Level nummer, XX, gevolgd door vier cijfers die viercijfers zijn: het levelnummer + het levelnummer omgekeerd.

Voorbeeld: om level 12 te spelen, typ in -> 12 XX 3333 XX 21

12 = Level nummer, XX, $3+3+3+3 = 12$ etc.

Als je de muziekjes wilt horen tunes typ 'COUNTRY' en een menu zal verschijnen.

Nog een tip, die je brengt naar level 33 (1 level na het laatste!)

Hier gaat ie: Vind het special gat in level 1. Het wordt omringd door 3 naar links wijzende pijlen. Val naar door het gat, en druk op de linker muis knop. Nu ga je naar level 33!

ROTOR

Het level password 'PIT' maakt toegang tot de vecht simulator mogelijk.

SAM AND MAX

Een uitgebreide doorloop door dit superlollige spel van Lucas Arts.

In het begin van het spel ben je in het kantoor van Sam & Max de twee helden van de Freelance Police. Kijk allereerst in het gat waar de rat uit komt of in gaat, als het goed is vind je het geld van de twee helden.

Ga dan op zoek naar de blacklight lamp, die ligt in de kast naast het aquarium. Geef de boterham die op de grond ligt aan de mieren, dit doet Max voor je, Max is het konijn weet je wel!

Je kan ook even darten, probeer dit maar even, lachen!!!

Als je goed geluisterd hebt naar het antwoordapparaat, weet je dat er orders zijn, maar die zijn niet een twee drie te vinden. Maar.... ga naar buiten en pak de kat beet, dit moet je door Max laten doen en hij haalt die hele kat van binnen door de war. Heb je de orders gebruik dan de auto om naar kermis te gaan.

Aangekomen bij de kermis, zie je een maf klein ventje met een grote blonde kuif, dit is Conroy Bumpus. Dit mannetje is een countrysinger, als je die mafkees gezien hebt, geef dan de orders aan de vlammeneter, anders kom je kermis niet op. Nu kan je een rariteitenshow zien, hier zijn bijvoorbeeld de insectenjongen en de man met een kraan als hoofd te vinden. Praat met de gebroeders Kushman, die twee die aan elkaar zitten, de siamese broertjes zozeged.

Deze broers geven je een pasje waarmee je overal in kan op de kermis en ze informeren je over de stand van zaken. Pak de rare hand (severed hand), die zit in een potje aan de linkerkant, het potje zal ook van pas komen, dus pak die ook even mee. En pak het haar van Bruno, dat ligt naast het blok met ijs.

Nadat je het haar van Bruno hebt gepakt, ga dan naar die draaiende kegel (Cone of Tragedy), praat wat met het mannetje die dat ding moet bedienen, vraag hem naar Bruno en Trixie, het meisje met de giraffenek, ga dan een ritje maken in de kegel. Na goed door elkaar gedraaid te zijn en een hartstilstand te hebben overleefd, Max moet Sam reanimeren, blijkt als je naar je spullen kijkt, dat je zakken leeg zijn. AAAAAAHHHHHH, je bent alles kwijt!, geeft niks, vraag even aan dat mannetje wat die kegel bedient om een bewijsje om je spullen weer op te halen. Je moet natuurlijk eerst dat ventje wijs maken dat je je spullen bent verloren.

Dan als je dat bewijsje hebt, kan je je helemaal laten gaan en even verschrikkelijk de beest uithangen. Dit alles kan bij het Wak-a-Rat spel (Ja Ja, mol een rat!!), bij dit spel is de bedoeling dat je elke rat die te voorschijn komt een mep op zijn kop geeft met de hamer. Je moet er meer dan 20 hebben geslagen en je wint een zoeklamp, die ligt als je goed kijkt in de bak onder het apparaat.

Doe de blacklight lamp in de zoeklamp, nu heb je dus een volledig werkende zaklamp en pak de vergrootlens in de hoek, die zit op dat andere apparaat.

Nu ga je met je bewijsje naar de Lost en Found Department om je spullen weer terug te krijgen.

Je spullen worden gepakt, het tentje wordt flink overhoop gehaald. En je krijgt je spullen weer terug en daar zit een extra item bij, dat is een vismagneet, als het goed is komt er weer een nieuwe plek op de kaart tevoorschijn, deze plek, de World of Fish geheten komt later aan de beurt.

Nadat je gezien hebt dat de World of Fish er bijgekomen is ga dan naar de Tunnel der Liefde (Tunnel of Love) en maak een ritje in de Tunnel. Pak eerst je zaklamp en kruip daarna in een zwaan. Als je in de tunnel bent doe dan je zaklamp aan om de wanden te beschijnen, als het goed is zie je ook een stoppenkast, je hebt die nodig omdat je uit die zwaan moet, dus als je die stoppenkast ziet: pak snel Max beet en gebruik hem om die stoppenkast te laten kortsluiten, die Max kreeg het zwaar te verduren, wel lachen trouwens.... Ga uit de zwaan en ga naar het gedeelte waar je Henry de 8ste ziet staan, deze knakker moet aan zn baard getrokken worden, hierdoor komt er een ingang vrij waardoor je bij Doug de

Moleman komt (Doug de mol, broertje van??).

Deze onsympathieke, voor de TV hangende, molman verteld dan over zn oom, Shuv-Oohl en daardoor komt er weer een nieuw lokatie bij, het Ball of Twine restaurant. Nu moet je weer uit de tunnel of love zien te komen, dit doe je door de hendel in Dougs kamertje over te halen en je komt de tunnel uit.

De molman, die meer over Trixie weet en je ook de toegang tot de caravan kan geven, wil je wel de sleutel geven op voorwaarde dat je pecannootjes in chocolade voor hem meeneemt.

Deze pecannootjes kan je kopen bij Snuckeys, dat zijn die wegrestaurants, met dat rare mannetje, Bernard Bernouli, op wie lijkt hij toch? Rij dus naar een van die snuckeys filialen. Pak het bekertje wat rechts van je ligt op en ga naar binnen. Pak het Sam en Max spelletje, de pecannootjes en praat met de verkoper en koop deze dingen. Vraag dat mannetje maar uit over Snuckeys en over die hand en hij maakt je potje open, als het goed is moet die maffe Max naar het toilet en de sleutel die Max krijgt van verkoper die zit bevestigd aan een vijl en die moet je houden, want die heb je nog nodig

Volg Max naar buiten als hij naar de WC gaat en praat over de sleutel en zorg dus dat hij hem houdt. Daarna kun je terugrijden naar de kermis alwaar de speurtocht een vervolg zal hebben. Keer terug naar de Tunnel of Love en praat met mister molman Doug. Hij zal je zeer erkentelijk zijn voor de nootjes die je dan natuurlijk al aan hem hebt gegeven. Het molmannetje geeft je als dank de sleutel van de trailer van Trixie, ga met die sleutel naar de trailer van Trixie en ga hem maar overhoop halen, kijk goed rond en pak het kostuum van de steltenloper en als je het kastje opent zie je een scorekaart van de Gator-Golf en zie daar alweer een nieuwe bestemming wordt zichtbaar op de kaart: het Gator-Golf centrum.

Ga naar die grote bal van vlas (Ball of Twine) en maak een praatje met de man die daar zit, dat mannetje met het brilletje op. Ga naar de kabelkar en ga naar boven tot je bij het restaurant bent, als je daar bent zie je vanzelf een vreemde snuiter met een tulband zitten die gereedschap ombuigt. Praat een beetje met die man (voor zover dat mogelijk is) en neem z'n kromme sleutel mee. Heb je die steeksleutel ga dan naar de World of Fish en gebruik de steeksleutel op de grote vis die op dat paaltje staat, ga in die vis zitten en gebruik Max om ook in die vis te zitten zodat je allebei meegevoerd wordt door de helikopter.

Na een spannende helikoptervlucht ben je aangekomen op de Bal van Vlas maar dan aan de andere kant van het restaurant, er staat een kok vis schoon te maken, pak het losse eindje van de Bal van Vlas en gebruik daar Max voor. Ga dan naar de golfclub: Gator-golf. Daar aangekomen praat je met de eigenaar en pak daarna de kapotte golfbalpakker uit de prullebak.

Ga naar beneden totdat je Conroy Bumpus en Lee Harvey tegenkomt. Ga vechten zodat Max in de Dunk the beast Tank komt. Nu zal je je golftalenten moeten aanspreken want dat is de enige manier om Max uit die tank te krijgen. Je moet de emmer met golfballen vervangen door de emmer met vis, nu is het de bedoeling dat je door het slaan van de vis in het water de alligatoren netjes op een rijtje krijgt waardoor je over hen heen kunt lopen en bij Max kunt komen. Max geeft aan wanneer je op de goede weg bent. Ga door het plexiglas deurtje en bevrijd Max, Max geeft je als dank opnieuw wat haar van Bruno. Ga naar de andere deur van de tank en kijk naar binnen, pak de sneeuwbol op en er verschijnt alweer een nieuwe lokatie op de kaart, de Mystery Vortex.

Ga naar de Mystery Vortex, de wereld waar alles anders is, ga de grot binnen, ga naar het kamertje achterin en praat met het vrouwtje, alles is op zijn kop in dat kamertje. Als het goed is ligt er een stukje haar naast het blok met ijs. Ga terug naar de kamer met de verschillende deuren, ga door de spiegel, je komt nu in een kamer terecht met drie verschillend gekleurde magneten. Door de verschillende hendels in een bepaalde combinatie naar voren of naar achteren te doen kan je verschillende deuren openen. Hier zijn de combinaties:

Rode deur	Rode magneet aan
Magenta deur	Rode-en blauwe magneet aan
Gele deur	Gele magneet aan
Witte deur	Alle drie de magneten aan
Groene deur	Blauwe en gele magneet aan

Blauwe deur Blauwe magneet aan
Mosterd deur Rood en geel aan

Probeer steeds elke combinatie en ga elke deur maar binnen, achter een van de deuren zit de oom van mister molman verborgen. Praat met hem en hij verteld over zijn verloren ring (Mood ring), hij verhult tevens de locatie van de Frog Rock.

Ga nadat je al deze informatie rustig verwerkt hebt, weer naar de Bal van Vlas, gebruik de hand met de golfballenpakker en de vismagneet, hierdoor trek je de Mood ring van oompje molman uit de Bal van Vlas.

Ga hierna naar de kabelkar en ga naar het restaurant, gebruik de vergrootlens met de verrekijker en pak de draden die zichtbaar zijn bij de basis van de lift, het icoontje verandert in een paar draden, als je nu op de verrekijker klikt en gaat zoeken naar de Frog Rock en waar die ligt. Gebruik voor de controle van de verrekijker de linker en rechter pijltjestoets. Beweeg de verrekijker langzaam anders kom je niet achter de ligging van de Frog Rock, als het goed is als je de verrekijker langzaam beweegt zal Sam zeggen wat je allemaal ziet.

Ga naar de Mystery Vortex (Heb je al een aspirientje genomen ??) en zorg dat je Shuv-Oohl weer te spreken krijgt, geef hem dan ook meteen zn ring maar en je wordt dan verwend met wat Mystiek Poeder. (Mystic Powder)

Weer bij Frog Rock aangekomen, ga naar rechts en gebruik al de drie haarstukjes van Bruno the Bigfoot en het poeder op de rots. Bumpusville de stad van dat kleine mannetje Conroy Bumpus verschijnt op de kaart, ga er maar naartoe.

Aangekomen in Bumpusville, ga door de voordeur en hou links aan naar de hal. Als je in de buurt van de trofeeën komt, pak dan de foto van John Muir. Ga dan naar de kamer aan de linkerkant en geniet (braak, braak) van het optreden van mister country: Conroy Bumpus, ga nu terug door de gang heen zo ver als het maar kan. Ga naar de kamer aan de rechterkant en klim op Conroys bed. Gebruik de golfballenpakker om het blauwe boek uit de boekenkast. Dit blauwe boek is de instructie handleiding van de onderhoudsrobot die je inmiddels al tegen het lijf gelopen bent. Pak het kussen met het haar tonic erop.

Ga dan weer naar de hal. Kijk eventjes rond totdat je de robot ziet en ga dan maar aan de gang met dat boek wat je zojuist gevonden hebt.

Sam legt zijn circuits open maak het blauwe circuit vast door erop te klikken. De robot gaat er als een haas vandoor en gaat die mafkees van een LeeHarvey ophalen, de rechter- (of linker?) hand van Conroy. Zorg dat je naar de rechtervleugel van het gebouw gaat en ga dan naar de backroom, gebruik de Virtual Reality machine, pak het zwaard uit de steen en wanneer de draak verschijnt, dood dan de draak. Pak dan het drakenhart en pak een sleutel die echt is. Ga terug naar de kamer waar je Conroy Bumpus zag en gebruik de sleutel op het alarm rechts van de deur om het te deactiveren. Bruno de Bigfoot die je al een lange tijd zoekt verteld je van een feestje in de Morrisons Savage Jungle Inn, daarna, je raadt het al, verschijnt het etablissement op de kaart.

Ga naar de Inn en ga er naar binnen, praat met Morrison en pak de brochures op. Geef de vijl aan de Bigfoot uitsmijter en gebruik dan het steltenloper-kostuum, kijk in de brochures of er nog wat van je gading bij zit en er verschijnen alweer een aantal nieuwe plaatsen op de toch al niet karig bedeelde kaart. Ga als de brandweer naar het Celebrity Vegetable Museum, het beroemdheden kasplantjes museum dus.

Aangenomen dat je zonder kleerscheuren bij het Celebrity Vegetable Museum bent aangekomen, mag je je borst nat maken. Ga naar rechts totdat je de balie bereikt, pak één van Conroys eierplanten uit de doos en maak een praatje met de vrouw. Geef haar het portret van John Muir en ze valt in katzwijn,... Oh, Foutje niet dus. Ja, verlaat dan ook meteen maar het museum (ga terug naar de kaart) en keer dan meteen weer terug. Praat weer met de vrouw en ze geeft je als dankbetuiging een John Muir vormig Zucchini squash. Ga nu naar de Dinosaur Tarpit.

Als je in de Dino teerput bent aangekomen, ga dan naar de dinosaurussen in de verte. Gebruik Max met de mammoet (?) om wat haar te krijgen (je zal maar wanhopig wezen!!) . Selecteer wat vlas (twine) en gebruik de knop op de speaker aan de onderkant van de Tyrannosaurus.

Klik met het vlas op de kaken van de T-rex om het vlas tussen de kaken van de gigant vast te zetten en gebruik dan Max met het vlas om de Dinosaurustand eruit te krijgen. Ga naar de teerput. Loop naar rechts en ga de lift binnen. Bovengekomen gebruik de Snuckeys beker met de golfballenpakker. Selecteer de golfballenpakker zodat die meteen door de rechtermuis knop gebruikt kan worden. Gebruik het scherm om het te veranderen in een harnas. Gebruik het bungee touw. All the way down man!!! daar ga je dan, als je op het diepste punt van je sprong bent gekomen gebruik dan de golfballenpakker met de beker om wat teer te pakken.

Ga dan weer naar Bumpusville, de stad waar Conroy vandaan komt, weet je nog?

Gebruik de eierplant in Conroys slaapkamer om het toupet te pakken.

Ga dan naar de Savage Jungle Inn en daar ga je naar binnen en maak dan een Bigfootpak met het teer, de mammoet haren het steltenloper kostuum en het toupet. Kleed je aan en gebruik daarvoor het wondermooie outfit wat je net gemaakt hebt. en begeef je naar Bigfoot feestje in de Savage Jungle Inn.

Gezellig op het Bigfoot partijtje en dan moet je al weer een fles wijn pakken van de tafel (naar links) en ga door de deur naar de rechterkant van het podium. Pak het pikhouweel en probeer via een deur te verdwijnen, Conroy probeert je te grazen te nemen. Maar gebruik je Bigfoot- kostuum om hem om de tuin te leiden. Wanneer die Conroy en zijn maatje LeeHarvey (Oswald?) in de vriezer aan het koukleumen zijn doe dan de deur dicht van de vriezer door de vriezer te Usen. Als je eindelijk buiten bent praat dan met Bruno de man die op grote voet leeft. Ga dan naar rechts om het hete bad te krijgen. Praat dan met de leider van de club met grote voeten en geef hem de zucchini squash, de tand en het kussen.

Keer terug naar je auto en ga richting de Bal van Vlas.

Ga naar het restaurant en geef de pikhouweel aan de tulband, die de pikhouweel netjes in een kurkentrekker verandert. Maak de wijnfles open en gebruik de kurk met de sneeuwbol.

En keer terug naar de Mystery Vortex.

De Mystery Vortex, een plek waar Salvador Dali zich enorm zou hebben thuisgevoeld, is het volgende decor van actie, ga door de deur met het gordijn. Gebruik de mini-vortex en, terwijl Sam en Max erin zijn, selecteer de sneeuwbol en gebruik het in de mini-vortex. Verlaat het toneel en ga naar het hete bad.

Geef dan de sneeuwbol aan de Bigfoot leider en ga gerust even onderuit zitten met een frisdrank en/of een biertje en geniet van het eind van het spel, de ontplooiing is daar, het is over en uit, Schluss, exit. en dan begint de rest van je leven zonder onze twee helden van de Freelance police.

Snik, snotter, snik, snik.

S.C. OUT

Typ ATREID in als een password om level te selecteren met de pijl-toetsen

SECRET AGENT

god mode	P-J-X
warp mode	O-N-B-D
increase ammo	U-V-K
bombs & floppy	I-G-Z

SECRET OF MONKEY ISLAND

Hier komen de zinnen die je tegen de zwaardmeester moet zeggen (swordmaster).

Belediging: Everything you say is stupid.

Antwoord: I wanted to make sure you felt comfortable with me.

Belediging: There are no clever moves that can help you now.

Antwoord: Yes there are. You just never learned them.

Belediging: If your brothers like you, better to marry a pig.

Antwoord: You make me think someone already has.

Belediging: Ive got the courage and skill of a master swordsman.

Antwoord: Id be in real trouble if you ever used them.

Belediging: I will milk every drop of blood from your body.

Antwoord: How appropriate- you fight like a cow.

Belediging: I usually see people like you passed out on tavern floors.

Antwoord: Even before they smell your breath?

Belediging: You are a pain in the backside, sir.

Antwoord: Your haemorrhoids are flaring up again, eh?

Belediging: Ive got a long sharp lesson for you to learn today.

Antwoord: And Ive got a little tip for you, get the point?

Belediging: My last fight ended with my hands covered in blood.

Antwoord: I hope you have learned to stop picking your nose.

Belediging: Now I know what filth and stupidity really are.

Antwoord: Im glad that you attended your family reunion.

Belediging: My tongue is sharper than any sword.

Antwoord: First youd better stop waving it like a feather duster.

Belediging: My wisest enemies run away at the first sight of me.

Antwoord: Even before they smell your breath?

Belediging: My name is feared in every dirty corner of the island.

Antwoord: So you got that job as a janitor after all.

SECRET OF MONKEY ISLAND 2

LE CHUCKS REVENGE

Je start op het Scabb Eiland, niet een echt plezierig oord, je gaat naar Tickwood en je wordt meteen beroofd, door ene Largo. Ga naar de drie piraten en probeer wat geld te bemachtigen voor de bijenwas. De bijenwas koop je bij de timmerman, ga dan terug naar de piraten en poets het houten been. Je wordt voor elke keer dat je dit doet beloond. Ga naar het moeras, kijk naar de doodskist en gebruik hem dan en roei naar de hut helemaal rechts. Binnenin de hut bekijk je de schedel en pak je het touw. Praat met de voodoo vrouw, je moet vragen naar Largo en vraag naar de benodigde voorwerpen verlaat dan de hut. Keer terug naar Tickwood, pak het bord bij de brug om de schep te kunnen pakken.

Pak de emmer die in de buurt van de piraten is, je moet even blijven vragen ja! en ga naar de bar. Klik op één van de drie ramen aan de achterkant van het schip om in de keuken te komen, pak het mes en verlaat het schip weer via het raam. Ga nu naar het hotel en gebruik het mes op het touw waar de alligator aan zit, wanneer de baas van de tent achter hem aan gaat, pak dan de kaasstukjes uit de etensbak van de alligator. Ga dan de kamer van Largo in en pak de pruik, ga dan naar de hut van de carthograaf, maak een praatje met de goeie man en pak het blanco stukje papier.

Ga naar de bar en klets even met de barman over Largo, wanneer hij binnenkomt spuugt hij op de muur. Nadat hij weer weg gaat gebruik het papier met het speeksel wat op de muur zit. Ga terug naar het moeras, gebruik de emmer op het moeras, vul de emmer met het slijm en loop naar Largos kamer. Sluit de deur en gebruik de emmer op de deur en gebruik het scherm om je achter te verstoppen. Kijk naar Largo, als hij in de val loopt en bedekt wordt met het moerasslijm, volg hem dan naar het wasschip. Praat met Largo en ga dan terug naar zijn kamer. Sluit de deur en pak het bewijsje van achter de deur.

Ga naar het wasschip en geef het bewijsje aan Marty. Bezoek de graven en zoek naar de grafsteen van Marcus Largo, aan de top van de heuvel, gebruik dan de spade om het graf open te leggen. Als je klaar bent ga je naar de voodoo vrouw en je geeft haar dan de pruik, het papier met het speeksel, Largos was en overblijfselen van het graf van Marcus Largo om de voodoo pop te krijgen. Ga naar de kamer van Largo en gebruik de naalden op de pop totdat Largo je de kamer uitgooit. Wanneer Le Chucks levende baard uit je bezittingen wordt onvreemd, ga dan naar de voodoo vrouw en praat met haar, lees dan de Big Whoop.

Ga naar het strand en pak de stok, die je niet zo ver van het pad af vind. Loop naar het wasschip, waar je nu de rat ziet. open de doos aan de zijkant en gebruik de stok met de doos, gebruik dan het touw met de stok en leg de stukjes kaas onder de doos. Ga naar het andere eind van het touw en trek eraan, zodat je de rat vangt. Open de doos om de rat te pakken en ga naar de keuken. Laat de rat los in de pot, ga via de hoofdingang weer naar buiten en vraag de barman om wat soep. De ontdekking van de rat leidt tot het ontslag van de keukenchef en jij kan het baantje overnemen. Verlaat de keuken door het raam en ga de bar weer in waardoor je meteen ontslagen wordt, maar je mag je zuur verdiende geld houden.

Ga nu naar het schip van de carthograaf, wacht tot Wally zijn monocle afzet om hem te poetsen en je pakt hem meteen zijn monocle af. Ga naar de Peninsula en praat met kapitein Dread(lock), geef hem de monocle en charter het schip, kies het Booty eiland. Aan boord gekomen pak het papagaazaad en ga de kabine binnen. Op Booty eiland, ga de antiekshop binnen en koop de sloopshoorn en de oude gepoetste zaag. Ga een pamflet halen bij kapitein Kate, ga naar de spuugwedstrijd en naar de vlaggen die respectievelijk als, eerste, tweede en derde worden gemarkeerd. Gebruik de hoorn en wanneer de spuugmeester weg loopt, pak je de vlaggen. Ga naar de Jolly Rasta en zeil naar het Phatt eiland.

Wanneer je gearresteerd wordt en je in het gevang wordt gesmeten, duw het matras weg en pak de stok, gebruik het met het skelet in de cel naast je. Geef het bot aan de hond, pak de sleutels en maak de deur open, op de plank staan wat enveloppen, kijk er even na en ga dan naar de bibliotheek. Probeer Great Shipwrecks te vinden, die je vindt onder de D en probeer ook de Joy of Hex te vinden, hiervoor moet je bij de R kijken en nog één in de catalogus (maakt niet uit welke). Vul nu je bibliotheekpasje in, maak je leeftijd 21 jaar.

Na dit alles ga je naar de kleine vuurtoren en pak je de lens, ga naar de steeg naast de Jolly Rasta en kijk uit naar een gokker. Wanneer hij weggaat ga hem achterna naar de tweede steeg, klop op de deur en vraag naar het volgende nummer. Hij houdt zijn hand twee keer op. Let alleen op de eerste keer als hij zijn hand opsteekt, tel dat aantal en negeer de tweede keer dat hij zijn hand opsteekt. Wanneer hij vraagt hoeveel vingers, herhaal dan die eerste keer dat hij zijn hand opstak. Tijd voor een beetje gokken, nadat je wint vraag om een uitnodiging. Blijf doorgaan totdat je drie prijzen hebt gewonnen en dan is het op naar het huis van de gouverneur. Om de bewaker te misleiden vertel hem dat er brand is in de keuken, ga nu vlug naar boven en gebruik het boek op het bed. Nadat je terug bent gegaan naar het Scabb eiland, ga je naar het schip met de bar en vraag naar twee drankjes: een Blue Whale en een Yellowbeards Baby.

Gebruik deze twee drankjes om een groene spuugverdicker te maken. Gebruik nu de banaan van de envelop op de metronoom. Pak de jojo en ga terug naar de Wasserij, ga naar de slapende piraat en zaag zijn houten been eraf. Loop naar de timmerman en pak de hamer en spijkers. Ga naar Booty eiland en dan naar Stans Gebruikte Doodskisten, praat met over de kisten, vraag dan of Stan in een kist wil gaan zitten. Sluit de deksel, gebruik de spijkers en sla ze in de kist, pak de crypt sleutel en gebruik de hamer op de kassa. Het is de hoogste tijd om je geluk te beproeven in de spuugwedstrijd, gebruik eerst het rietje op het groene drankje, spreek een paar spuugtermen en je zult winnen. Vraag de antiquair naar de kaart en verkoop hem de spuugtrofee, zeg dat het een erg waardevol stuk is (zeg dat het het spuug van de moordenaar Le Chuck zelf is) en je krijgt ervoor terug zesduizend munten van 8. Uit het rampenboek (Disasterboek), noteer de coördinaten van de Mad Monkey, ga naar Kate en charter haar boot.

Wanneer je aankomt spring erin en je vindt het figuurhoofd. Loop naar het ankeer, gebruik het touw, ga naar boven naar de top, keer terug naar de kust, bezoek de antiquair en ruil de kaart voor het hoofd. Ga nu naar het kledingwinkeltje, laat je uitnodiging zien en je krijgt een kostuum. Ga naar het huis van de Gouverneur en laat je kostuum en het bewijsje zien aan de wacht en ga naar het huis. Terwijl je op weg bent gooi je de vuilnisbakken om en laat de kok je achtervolgen. Nadat je twee keer om het huis bent gerend heb je een voorprong op de kok en wanneer je weer bij de vuilnisbakken bent, open dan de deur en ga naar binnen, pak de vis en ga weg. Ga het huis via de voordeur binnen ga naar de schoorsteen en pak de kaart van de schoorsteen en verlaat het huis. Nadat je gepakt bent, ga weg en probeer de kaart te pakken, de kaart wordt weggeblazen. Ga weer terug naar binnen, ga de trap op en pak de roeispaan van boven Elaines bed.

Wanneer je weg gaat pak je de hond op.

Dan is het opweg naar het Phatt eiland, ga de pier op, leg een weddenschap af met het kind dat je tegenkomt, geef hem de vis zodat hij de weddenschap wint en hij geeft je de hengel. Ga terug naar Booty eiland, ga naar de rots en gebruik de hengel met de kaart, de kaart wordt nu naar een grote boom geblazen, ga naar de grote boom, grijp de plank en gebruik het op het gat, helemaal links. Loop erover heen en gebruik het erts in het volgende gat. Loop naar de roeispaan, het breekt en kijk hoe de droom zich ontvouwt, let vooral op de tekst in de droom. Neem de gebroken roeispaan en ga weer na Scabb eiland, bezoek de timmerman en geef de roeispaan aan hem en hij maakt het. Ga terug naar de grote boom op Booty eiland, plaats de roeispaan in het gat naast de plank, loop naar de hogere plank, pak de liggergelegen plank gebruik het op het volgende gat, herhaal dit totdat het programma zelf doorgaat. Bij de top van het boomhuis pak je de telescoop van het verst gelegen boomhuis, ga dan het hoofd boomhuis binnen. Gebruik de hond op de stapel papier om de juiste kaart te krijgen. Ga naar Phatt eiland, plaats Kates pamflet over de gezocht poster en ga naar het schip van mr Dreadlock, keer terug naar de kust, nadat Kate in het gevang is gezet, gebruik de sleutel om haar te bevrijden. Voordat je weggaat pak de envelop en open het om near-grog te vinden.

Ga terug naar Booty eiland en de antiquair, maar pas op voor het papagaaien bord. Doe de zak met papagaaienvoer op de haak waar het bord was en nadat de papgaai beweegt koop je een spiegel.

Ga naar de onderkant van de waterval en ga de waterval binnen via het gat. Loop door en naar het huisje, klop op de deur en daag de antiquair uit tot een drinkwedstrijd. Wanneer hij een beker brengt, leeg de beker tegen de boom. Gebruik snel de spiegel met het frame en open de shutter, verlaat het huis en plaats de telescoop op het standbeeld. Ga weer terug naar binnen en duw de steen die door de zonnestrallen is verbrand. De valdeur gaat open en je valt in de kelder. Pak nog een stuk van de kaart, ga via het gat weer weg. Neem het schip naar Scabb eiland en ga naar het kerkhof. Gebruik de Crypt key op

de tombe, lees de citaten van beroemde piraten en het citaat van Rapp Scallion. Kijk naar de kisten, zorg dat het juiste citaat bij de juiste kist past en open de kist, pak het as en ga terug naar de voodoo vrouw. Pak de ashes2life pot, rechts van de schedel, en stel haar vragen over de pot. Ga terug naar de tombe en gebruik de pot met ash2life op het as van Rapp. Zeg dat je het gas zal controleren, loop naar het huis bij het strand, gebruik de sleutel die hij aan je gaf en gebruik de knop van het gasfornuis om dit uit te zetten.

Keer weer terug naar de tombe, gebruik weer het ashes2life, vertel nu aan Rapp dat je het gas hebt uitgezet en je krijgt het laatste deel van de kaart. Ga nu naar de kaartenmaker, geef hem de lens van de vuurtoren, geef hem dan de stukken van de kaart. Wally vraagt je nu om een gunst. Ga naar de voodoo vrouw en pak de liefdesdrank voor Wally. Verlaat haar en roei terug naar land, open de zak, loop naar de kist en gebruik het en je gaat op weg naar het fort van Le Chuck.

Je komt automatisch uit de kist, ga naar rechts en de trap op. Neem het voorste rechterpad om naar de kerkers te gaan, waar Wally is. Praat met hem en keer terug naar waar de tekens zijn. Kies de achterste linker passage en let op de verschillende kerfpatronen op de muur. Je bent nu in een doolhof. Herinner je het liedje nog? Voor het geval dat je vergeten bent om het versje in de droom op te schrijven, kijk naar je gedroogde spuug op het lege papier. Als het eerste vers bijvoorbeeld een been, hoofd en heup in zich had, druk dan op het desbetreffende paneel, en ga zo maar door.

Ga naar de grote deur met de vele sloten, druk in het midden en een kleine deur gaat open. Ga er naar binnen, probeer de voodoo sleutel van de grote stoel te pakken. Je zit nu gevangen. Nadat je meegenomen bent naar de martelkamer, luister naar Le Chuck en wanneer je gaat gebruik het rietje op één van de drankjes die je nog over hebt. Richt je spuug op het schild rechts van je en spuug maar raak. Het ketst via de pan en via de kaars, het gaat niet in één keer goed, dus blijven proberen. Als je dan vrij bent, steek je een lucifer aan en je wordt weggeschoten.

Op het Dinky eiland aangekomen (of gevlogen ??), pak je de fles uit het water en de koevoet en het Martini glas van het strand. Open de ton met de koevoet om de doos met crackers te kunnen bemachtigen, geef een cracker aan de papagaai en ga dan naar links en neem het jungle pad. Kies het rechter pad bij de splitsing, bij de kist, pak het touw, open het kratje met de koevoet en pak dan het dynamiet. Ga terug naar de splitsing neem het linker pad en ga verder totdat je de boom ziet met een hangende zak. Gebruik de fles met de boom, dan met de zak en pak de crackermix. Ga terug naar het strand, vul het martini-glas met water uit de oceaan en gebruik het dan met de machine. Gebruik het water met de crackermix, geef de crackers aan de papagaai en noteer de gegeven aanwijzingen. bijvoorbeeld, ga bij de splitsing, ga naar rechts, ga twee keer richting het oosten, naar de dinosaur, naar het noorden naar de dolfin en naar de oosten naar de rotsen die met een x zijn gemarkeerd. Gebruik de schop met de x, gebruik de lucifers met het dynamiet, en gooi het dynamiet in het gat, maak de koevoet vast aan het touw, gebruik dit met de metalen delen die boven je zijn en het wordt gauw donker. Zoek naar een lichtknop en haal die knop over, ...verrassing!! Wanneer Le Chuck achter je aan komt zitten, zoek de poppen doos in de kamer met de dozen, pak er één, zoek naar de doos met ballonnen en pak er een paar (ballonnen). In de eerste hulp sectie pak je de schedel, maak je de vuilnisbak open en pak je de handschoenen. Doe de la open en pak het mesje. Ondertussen probeert Le Chuck je te achtervolgen om je af te remmen. Ga de werkplaats in, gebruik beide handschoenen en blaas een ballon op met het helium (doe dit 3 keer).

Ga naar de grog machine, gebruik het om er een munt uit te krijgen. Als Le Chuck de munt oppakt, pak zijn ondergoed op, ga naar de lift (de ballon en de handschoenen moeten voor dit moment opgeblazen zijn).

Zorg dat je klaar bent om de hendel over te halenzo gauw mogelijk als Le Chuck tevoorschijn komt en pak zijn baard. ga weer naar de lift naar de bodem en doe snel het volgende: geef Le Chuck de zakdoek, gebruik de zakdoek, de schedel, de onderbroek en de baard met de voodoo zak (één voor één natuurlijk), gebruik dan de pop met de zak. Wanneer Le Chuck binnenkomt, gebruik het mesje op de pop, volg hem en herhaal dit nog een keer. Wanneer de kans zich voordoet, trek je de pop een been af. En dat is dan het eind van het spel.

Thats all Folks!!!

SENSIBLE SOCCER

Als je enige moeite hebt met het scoren van goals bij het voetbalspel, doe dan het volgende: wanneer je in de buurt van het doel van je tegenstander komt, schiet de bal dan over de zijlijn zodat je tegenstander een ingooi krijgt. Die ingooi gaat in de meeste gevallen naar de keeper, onderschep de bal en pass de bal naar een medespeler, als de keeper naar je toekomt. Het doel is onbemand en het moet een makkie zijn om de bal erin te leggen.

SILPHEED

Druk F9 om naar level 2 te gaan of F10 voor level 3

SIMANT

Een paar leuke dingen om in te typen terwijl je aan het spelen bent - zaak gevoelig:

oops
rand
erad
FUND
joke
HOLE
hole
jeff
will

SIMCITY

Houd ingedrukt SHIFT en typ 'FUND' voor \$10,000. Het veroorzaakt een aardbeving elke derde keer dat je dit doet, zo doe dit voordat je met je stad begint.

Je weet misschien al wel dat politiebureaus en brandweerkazernes het best werken als ze geplaatst zijn langs een belangrijke weg of spoorlijn. Maar je kan hetzelfde resultaat krijgen als je één enkel vierkant van nog niet verbonden weg of rails naast een politiebureau of brandweerkazerne plaatst.

Nog een tip is om de belasting voor de inwoners op 0% te zetten. Dan vlak voordat je belasting gaat collecteren (December of November als je op fast speed speelt) zet snel de belasting op 20%. Dan nadat je belasting hebt geïncasseerd, zet het terug op 0%. Op deze manier denken de burgers dat ze geen belasting betalen.

2) OM EEN STAD MET MEER GELD TE KRIJGEN (MEER DAN \$10,000):

```
C:\> DEBUG bestandsnaam.CTY
- E D25
  FF
- W
- Q
```

C:\>

(RAMPEN ZULLEN NIET PLAATSVINDEN, MAAR DE JAREN VAN JE STAD WORDEN HOPELOOS DOOR ELKAAR GEGOOID EN DAAR KAN JE NIKS AAN DOEN.)

3) OM EEN STAD MET \$2,000,000,000 TE KRIJGEN:

```
C:\> DEBUG bestandsnaam.CTY
- E D24
  7F
- E D25
  FF
- W
- Q
```

C:\>

(OOK NU KOMEN ER GEEN RAMPEN MEER VOOR EN RAKEN EVENEENS JE JAREN VAN JE STAD DOOR DE WAR)

SIMCITY 2000

Typ FUNDS voor een lening (vastgesteld op 25%)

Maar, wacht eens even, dit is een 25% lening! BAH! Wacht eens even, he he he we kunnen de procenten op NEGATIEF zetten- Kijk maar even:

Bij het EERSTE begin van een nieuwe stad, doe dit TWEE keer. Neem dan een normale lening. Kijk naar de rente percentage. Die is best wel negatief.

Mac versie: Typ PORNTIPSGUZZARDO en je krijgt \$500,000.

Probeer stoute woorden in te typen in het spel (IBM) zoals PORN, DAMN, etc. voor een grappig resultaat.

Om je geld te veranderen (hoeveelheid):

Onthoud hoeveel geld je hebt.

Save je game.

Gebruik een hex editor en zoek naar de HEX versie van dat bedrag.

Als je onder de \$256 zit : vervangen door FF

Als je onder de \$65,000 zit : vervang het door FF FF

Als je onder de 16 miljoen zit : vervang het door FF FF FF

(programmeurs, of iemand bekend met HEX zou de redenen achter deze limitaties moeten begrijpen.)

SIMCITY / CD-ROM EDITIE

Ctrl-P (De videos bekijken)

SIMEARTH

Terrein vlak maken typ SMOOTH in CAPS!!!

Typ JOKE en kijk naar het Gaia venster.

SINBAD AND THE THRONE OF THE FALCON

Wanneer je op het punt staat om dood te gaan, selecteer het sluit icoon, en dan verdergaan. Je bent zo goed als nieuw als je weer op de kaart terug bent.

SKUNNY

De cheat codes die je kunt gebruiken hangen af van de vraag welk spel je speelt. Je hebt de volgende Skunny-spellen:

SKUNNY KART
SKUNNY - BACK TO THE FOREST
SKUNNY - LOST IN SPACE
SKUNNY - BACK TO THE FOREST
SKUNNY - SAVE OUR PIZZAS
SKUNNY - DESERT RAID

1. Cheat codes voor SKUNNY KART:

Speler 1: Druk 4 keer op de F1-toets en je wordt onoverwinnelijk.
Druk nogmaals op F1 om te stoppen.
Druk 2 keer op de F2-toets om een raket te krijgen.

Speler 2: Druk 4 keer op de F5-toets en je wordt onoverwinnelijk.
Druk nogmaals op F5 om te stoppen.
Druk 2 keer op F6 om een raket te krijgen.

Druk op F9 om een schermdump naar PCX-formaat te maken. De bestandsnamen worden dan COPY001.PCX, COPY002.PCX etc.

2. Cheat codes voor BACK TO THE FOREST, WILDWEST, SAVE OUR PIZZAS, DESERT RAID and LOST IN SPACE:

Typ de code in, druk op Enter en dan moet je een piep horen. Als dat niet zo is, typ dan de code nogmaals in. Deze codes werken alleen tijdens het spel zelf.

WILDWEST

OHYEAH Een oneindig aantal levens.
URGER Een oneindige hoeveelheid energie.
WATER Een oneindige hoeveelheid ammunitie.

BACK TO THE FOREST

TOAD Een oneindig aantal levens.
HARDNUT Een oneindige hoeveelheid energie.

SAVE OUR PIZZAS

TOGA Een oneindig aantal levens.
CHEESE Een oneindige hoeveelheid energie.
SLING Een oneindige hoeveelheid ammunitie.

LOST IN SPACE

SKUNY Een oneindig aantal levens
HUMHA Een oneindige hoeveelheid energie.
KICKBUT Een oneindige hoeveelheid ammunitie.

DESERT RAID

NUTS Een oneindig aantal levens.
POWWOW Een oneindige hoeveelheid energie.
INSANE Een oneindige hoeveelheid ammunitie.

SLEEPWALKER

Sla levels over door te typen:

dingadingdangmydangalonglinglong (Probeer het twee keer zo snel te typen!! ;-)

Door op [Enter] te drukken laat je door gaan naar verdere levels of [tab] geeft je 9 levens, volle energie, en meer.

SOBOKAN

Maak bewegingen ongedaan door U in te drukken

SOLAR WINDS

Ga naar engineering mode en druk net zoveel keer op F7 totdat je 700 gigawatts ziet.

SOLITAIRE / PATIENCE

Als je speelt met DRIE KAART:

Houd ingedrukt CTRL-ALT-SHIFT en klik op het stapeltje om enkele kaarten te trekken.

SPACE ACE 1

Tijdens het spelen van het spel typ 'DODEMODEXTER' om te het gehele spel tot het eind toe te kunnen bekijken.

Typ BORF gedurende de titel sequentie en druk op de vuurknop. Het spel speelt zichzelf.

SPACE ACE 2

Tijdens het intro, typ HURRY DEX gevolgd door een 0. Het spel speelt zichzelf.

SPACE QUEST 4

Wanneer je voor de tweede keer naar de arcade gaat (De politie ontwijken), klik de hand op de Astro Chicken game. geen politie meer...

SPACE QUEST 5

Wanneer je sterft en het dialoog venster verschijnt in beeld met de Restore, Restart optie, klik boven het plaatje in de linker bovenhoek om een nieuw sterfplaatje te zien.

SPEAR OF DESTINY

Typ JOSHUA en je krijgt een antwoord.

Druk op M op het opening scherm en je krijgt een jukebox...

Cheat mode optie (command line):

sod -debugmode

Cheat mode activeren:

Left Alt-Left Shift-Backspace

Cheat keys druk de TAB-toets in samen met:

- B** Verander de kleur van de rand
- C** # van deuren, acteurs, voedsel, ect
- E** Eind v/h level, doorgaan naar het volgende
- F** Vind de x, y coördinaten en de hoek
- G** God mode!!!
- H** Jezelf raken (voor de masochisten onder ons)
- I** dd voorwerpen voor je
- M** Geheugen gebruik
- N** Clipping an en uit (door muren lopen) [v1.0]
- O** Bovenaanzicht, plattegrond [v1.0]
- P** Spel pauze
- Q** Snel het spel verlaten [kan sod crashen!!!]
- S** Slow-motion mode
- V** Toevoegen van VBLs ????[v1.1+]
- W** Warpen naar level naar keuze
- X**dd extra dingen [v1.1+]

SPECIAL OPERATIONS

Start het spel met:

SO ORIGIN
of
SO SM ORIGIN

Haal de vijandige schepen in je vizier, druk dan **CTRL-ALT** of **ALT-DEL** om ze te vernietigen.

SO ORIGIN -K geeft je ongelimiteerde schilden.

STAR CONTROL 2

Je kan je landers verkopen voor een ongelimiteerde hoeveelheid tijd. Foutje of cheat?

STAR GLIDER

Rem je schip compleet helemaal af, en druk op F1 voor gefixeerd zicht. Druk op **BACKSPACE** om te pauzeren en typ '**js arg s**'. Je moet dan onoverwinnelijk zijn, en je brandstof en schilden nemen nooit meer af. Druk op '**P**' voor meer raketten.

Om de geheime voorwerpen bekijker te krijgen, druk op '**z**'. dan druk '**p**' om te pauzeren. Selecteer '[', en '.' en manipuleer voorwerpen. Je kan alle toetsen gebruiken behalve '**q**' en '**ESC**'. gebruik de muis om het gezichtspunt te veranderen, of in te zoomen met de rechter muis knop.

Typ **SGLIDER AND MAKE IT SNAPPY** om de volgend toetsen beschikbaar te hebben:

F1: Levels overslaan

F2: Herstellen van de energie

F3: Herstellen van de brandstof

F4: Toevoegen van raketten

STAR GLIDER 2

Rem je schip compleet af en druk 'F' voor gefixeerd zicht. Druk op BACKSPACE om te pauzeren, en typ in de woorden: '**WERE ON A MISSION FROM GOD**' en druk op 1.

Je schild en energie waarden zullen dalen tot een gefixeerd punt. Druk op K en je krijgt alle wapens. Herhaal zo nodig.

STELLAR 7

Op elk level kan je een rots vinden. Zoek en vind hem, en schiet erop totdat het een dimensionale deur is - Dit is een warp naar het volgende level.

-of-

Starten met: **STEL7 CHT**
ongelimiteerde levens volgen.

-of-

Starten met: **STELLAR7 -IAMNOGOODCHEATER**

en gebruik de volgende toetsen in het spel:

[F1] Overslaan van levels

[F2] Volle schilden

[F3] Alle kracht modules

STORM TROOPER

Typ in 'JAMES CAMERON' in de high score tabel. Nu, wanneer je meer levens nodig hebt, druk op F9.

STORMLORD

Als het spel wordt geladen, houd de joystick knop ingedrukt en de linkse muis knop. Houd ze ingedrukt totdat het spel klaar is met laden. Dan wanneer het spel start, druk snel op de SPATIEBALK om het spel te pauzeren. Typ dan in '**MNBVC**'. Dit geeft je oneindige leven en tijd. Oh ja '**L**' slaat levels over.

STREET FIGHTER 2

Dit programma kun je met twee leuke parameters opstarten:

/updownmove Het scherm scrollt nu ook vertikaal mee als je omhoog springt.

/vesa105 Als je een VESA-kaart hebt en je hebt een VESA-driver geladen, dan draait het spel nu in 1024 x 768 mode met 256 kleuren!

STREET ROD 1

Wanneer je voor het eerst het spel start, typ in je naam. Ga dan naar de krant, en neem een CHEVY 2 door STYLINE. Het moet die auto zijn. Nu, ga naar de garage en haal alles van de auto af: bumpers, het dak, haal de moter eruit, etc. (Maak je niet druk over de banden. Je kan ze er toch niet afhaken.) Als je dit gedaan hebt, verkoop de auto voor hoeveel geld je ook maar wilt. (NB> Je kan niet boven de 200,000 dollar komen)

SUBWAR 2050

Wanneer je in het commando centrum bent, typ **UP PERISCOPE** en dan zijn de volgende cheats tot je beschikking:

[en] veranderen missies

= brengt je gestorven piloot weer tot leven

SUPERCARS

Level 2 Password = **ODIE**

Level 3 Password = **BIGC**

Voor tonnen met geld (\$500,000), probeer '**RICH**' als password!

SWITCHBLADE

Typ 'POOKY' bij de high score tabel, en druk op 1-5 om naar het desbetreffende level te gaan.

SWORD OF SODAN

Speel het spel, zorg dat je een highscore krijgt, en dood jezelf. Typ als naam 'NANCY' in en druk op ENTER. Als je nu opnieuw speelt heb je oneindig leven!

Een andere ongeteste methode is om je speler te selecteren, start het spel, en maak jezelf af. Speel dan weer met hetzelfde karakter, en terwijl het spel aan het laden is blijf op ENTER drukken. Dit zou je oneindig leven opleveren.

SYNDICATE

De volgende namen, wanneer gebruikt als team namen, geven je extra statistieken en/of geld, of om leuke dingen te doen:

COOPER TEAM	\$\$\$ en voorwerpen
NUK THEM	selecteer een land
WATCH THE CLOCK	klok gaat in turbosnelheid lopen
DO IT AGAIN	???

Uitwisselbare:

ROB A BANK	\$\$\$	(sommige versies)
TOTHE TOP	\$\$\$	(sommige versies)

SYSTEM SHOCK

Wanneer je bij een eerste hulp kit of accu komt en voordat je het oppakt zorg er dan voor dat je iets in je hand houdt, van ammunitie tot ledematen. Als je nu dubbelklikt op het voorwerp, worden je kracht en gezondheid weer hersteld, maar het voorwerp blijft op de vloer liggen, het geeft je zo oneindige gezondheid en energie.

Nog een paar tips:

Level 6 : onderzoek de groove Delta voor een doelzoeker, Alpha voor een schild en Beta voor een navigatie eenheid en voor meer leuke dingen.

Level 3 : Schiet op de kameras in de onderhoudsnivaus om de deur die door Shoden geblokkeerd wordt te openen en gebruik het gewonde hoofd van de lantaarn kamer in de retina scanner om de deur te openen.

TERMINATOR 2

Houd de vuur knop ingedrukt terwijl de computer laad de T800 vs T1000 sequentie voor onkwetsbaarheid.

TEST DRIVE

Houd de vuurknop ingedrukt terwijl je in de bochten bent en je raakt de muur niet en valt ook niet van de rotsen. De andere autos kunnen je nog wel raken.

Kies de Ferrari, druk op Z en R, en je bent op top snelheid.

TEST DRIVE II

Probeer het volgende te typen tijdens het spel voor interessante resultaten:

aerf	Snelle acceleratie en snel remmen (en een vrij leven). Probeer te blijven typen voor veel levens.
gass	Spring naar benzinestation met geweldige gemiddelde tijden en score
gasst	Spring naar benzinestation en gebruik de echte gemiddelde tijd en score
outran	

T.F.X.

Tik je naam en callsign in en sluit dit af met **Ctrl+Enter**. Je kunt nu een missie kiezen. Als je naar een andere missie wilt, tik dan **PLOP** in terwijl je de rechter-shifttoets ingedrukt houdt. Als je neerstort ga je naar de volgende missie en je bent bovendien onzichtbaar voor raketten geworden!

Je kunt TFX ook met de parameter PLOP opstarten. Je krijgt dan weer vele andere extra mogelijkheden.

Druk op **Shift+D** om je wapens te laden..

THE INCREDIBLE MACHINE

Typ een password:

RHOMBUS

om elk gewenst level te kiezen

Start je machine, druk dan op V om door te gaan naar het volgende level.

THEIR FINEST HOUR

Er is een makkelijke manier om een ACE te creëren, gebruik de missiemaker, creëer een missie met 6 BF 109 op één startbaan en zes op een andere startbaan, maar geef ze alleen opdracht waar ze op moeten stijgen en waar ze moeten landen, geef ze geen orders om ergens naar toe te vliegen. Vlieg in een Spitfire MkII en start de missievlak bij de landingsbaan, vernietig al de vliegtuigen op de landingsbaan. Keer terug naar de basis en je krijgt 152 punten. Herhaal dit 10 keer en je krijgt alle medailles en je wordt gepromoveerd tot Groeps Kapitein.

THE SETTLERS

Hier volgen de level codes en een paar tips om het spel zo efficiënt te spelen.

1.start	16.rival
2.station	17.savage
3.unity	18.xaver
4.wave	19.blade
5.export	20.beacon
6.option	21.pasture
7.record	22.omnus
8.scale	23.tribute
9.sign	24.fountain
10.acorn	25.chude
11.chopper	26.trailer
12.gate	27.canyon
13.island	28.repress
14.legion	29.yoki
15.piece	30.passive

En dan nu de tips:

1. Je eerste prioriteit is om zoveel mogelijk land te verkrijgen, dus bouw je waakhutten ver van je kastelen.
2. Wanneer je verder gaat en probeert om teveel te bouwen, krijg je als gevolg dat je werkers zeer langzaam gaan werken. Maak je niet druk om het feit dat de computer tegenstanders sneller bouwen dan jij, hij moet zijn ridders meer spreiden, waardoor de training van die ridders ineffectief wordt.
3. Verander een pad niet in een gebouw terwijl het hout en de stenen nog gebracht moeten worden, dit maakt je mannetjes in de war, die dan opgeven en teruggaan naar hun kasteel.
4. Laat ze brood eten. Ga geen varkensstallen en slaggers bouwen, want je krijgt meer voedsel voor 10 en 12 mijnen, van drie maïs boerderijen, één of twee molens en een bakkerij.
5. Bouw twee keer zoveel kolenmijnen, dan andere mijnen. Je hebt kolen nodig om goud te maken, staal en wapens.
6. In de eerste stages, zet de gebouwen bezetting op zwak. Op die manier, zoveel mogelijk ridders blijven in he kasteel. Zo worden je ridders getraind en gepromoveerd. Verhoog de bezettingsgraad alleen als een vijandelijk leger dichtbij komt.
7. Zorg dat je een gereedschapsmaker hebt voordat je geen gereedschao meer hebt. Omdat er weinig input en output nodig is, hoef je hem niet in verbinding te stellen met een weg. Zet hem gewoon maar ergens neer.
- 8 Het voeren van oorlog moet ook gebeuren. maar je moet in het begin van het spel je vijanden zoveel mogelijk ontwijken, als je dan toch de strijdbijl op wilt nemen, doe dit dan alleen als je echt iets nuttigs kan oververen. Bijvoorbeeld een stuk land met een bepaalde grondstof etc.

9 Tijdens het vechten is het verstandig om steeds als je een slag gewonnen hebt om dan te saven. Als je man dan dood gaat, stop je met het spel en laad je je spel weer in, net zolang tot hij wint. Vooral bij captains is dit zeer nuttig. Het is altijd het best om met je goede ridders aan te vallen.

THE SEVENTH GUEST

On the initial screen when you start the game up, type **Zaphod Beeblebrox** (space and caps important)

Now click on one of the corners of the sphinx ouija board to go anywhere in the game.

Solutions to various problems

NOTE: Not all puzzles are solved in this text!!!

We make no guarantees as to the accuracy of these solutions. While I've tried to make this text as accurate as possible I cannot guarantee that it is 100 percent correct.

Also note that these solution have not been optimized. There may be MUCH better ways to solve them.

I also want to thank Trilobyte and Virgin. T7G is one awesome game. I can hardly wait for whatever comes next!!!!!!!!!!!!

We want to wish you the BEST OF LUCK with your gaming!

Maps:

```
[Blocks]      [Knights]+-----+-----+
      +-----+  ++**++-----+[bishops]|[Blood |
      |      | |      |Bath |  BED2  |  flow]+-----+
+-----+-----+ |      |      |      |  BED1  |[Eight |
++[Flip] |      |  +-+  +---+  +---+-----+  ++ Queen]|
| Toy    +-----+                               Game  |
++ room  +-----+  +-----+-----+  ++S  +---+  ++-----+--+
+-----+      |      |      |t | |      |      |
+-----+-----+      |[Letters|a | |      |      |
| Alter [Pit]      |  on the |i | |      |[Card] |
+-----+-----+ [Coins]|  Bed]|r | |      |  BED5  |
      |Lab |  BED4 |  BED3 |s  +-----+
      +-----+      |      |
[MicroScope]  +-----+-----+

                                     +-----+
+-----+      +-----+      |  [piano] |
| [face] |      + [cans] +      |  Music  |
+-----+      + Kitchen +      |      |
      |      |      +-----+---+  +---+-----+
+-----+-----+-----+ +-+      |      |Library  ++
| [cake]  +      |stairs|      |      |[Telescope]|
|Dining Room      +-----+-----+
```

```

|           +           |
+-----+
          +-----+ Glass
                    Window
                    [Spider]

```

```

+-----+
| +---+ +---+ +-----+   +---+
| +---+ +---+ |           | |
| +---+ +---+ |   +-----+ |
| +---+ +---+ |           | |
| +---+ +---+ +-----+   |
| +---+ +---+ |           | E]
|   [Crypt]   |   +-----+ Z
+-----+   |   ++           A   +-----+
          ++ |   ++           [M   |
          ++   ++           |
          +-----+           |
                                   +-----+
                                   |
                                   +-----+
                                   |
                                   +-----+ ## +-----+
                                   |
                                   | ##
                                   +-----+ ## +-----+
                                           [Grate]

```

Please choose the puzzle:

- Telescope in the Library**
- Spiders on the Star**
- Skulls and Headstones in my cake**
- Eight Queens that do not get along**
- Blood flow**
- aMAZEing, isnt it?**
- Cans in the Pantry**
- Letter Flowers on my bedspread**
- Grating - Aint it?**
- Coins on the Briefcase**
- Bishops needing a change**
- Crypt in the Basement**
- Knights in the Bathroom**
- Card Shark**
- Through the Microscope**
- This is the PITs**
- Flip Picture**
- Spelling Blocks**
- Piano Bar**
- Staufs Face**
- Star Knives**
- SkyScraper**

THE SEVENTH GUEST

Telescope in the Library:

OBJECTIVE: Spell out the sentence by clicking on the letters. After selecting a letter the next one selected MUST be connected to the last via a canal on the map of Mars.

Click on the Letters starting with the T at the bottom to spell:

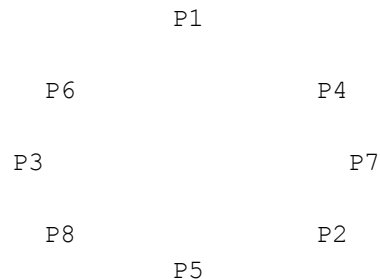
THERE IS NO POSSIBLE WAY

THE SEVENTH GUEST

Spiders on the Star:

OBJECTIVE: Cover all the purple circles around the edge of the star with spiders. NOTE: The puzzle is won when all but one circles have been covered with a spider. The spiders will move along one of the lines from the starting circle to the ending circle.

SOLUTION:



Click on	then Click to move to
P1	P8
P2	P1
P3	P2
P4	P3
P5	P4
P6	P5
P7	P6

OR

- 1.) Click any purple circle to start.
- 2.) Click on either purple circle connected via the lines to the one from step 1 to have the spider move to there.
- 3.) Pick a purple circle so that after the spider moves he will be on the circle from step #1 above.
- 4.) Click on the circle from step #1 above to have the spider move to it.
- 5.) Pick a purple circle so that after the spider moves he will be on the circle from step #3 above.
- 4.) Click on the circle from step #3 above to have the spider move to it.

Continue this way around the star, picking a spot so that the spider can move to the place you CREATED the last spider on.

THE SEVENTH GUEST

Skulls and Headstones in my cake:

OBJECTIVE: All 6 guest's need to receive an equal share of cake. The problem is that the pieces given to each guest must touch on a side. The final shape of the pieces for each guest doesn't matter.

The S's represent sections with a SKULL, the H's sections with a Headstone. The section without an H or S are just icing.

Solution:

Click on all 5 pieces with the number 1. After they fly from the cake click on all 2's, then 3's, 4's, 5's and finally 6's. All 6 guests received 5 pieces total consisting of 2 skulls, 2 headstones and 1 icing.

```
+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
| S1 | H2 | H2 | S2 | H3 | S6 |
+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
|  1 | H1 | S1 | S2 | H3 | S6 |
+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
|  4 | H1 | H4 |  2 | S3 |  6 |
+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
| S4 | S4 | H4 |  3 | S3 | H6 |
+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
| H5 | H5 | S5 |  5 | S5 | H6 |
+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
```

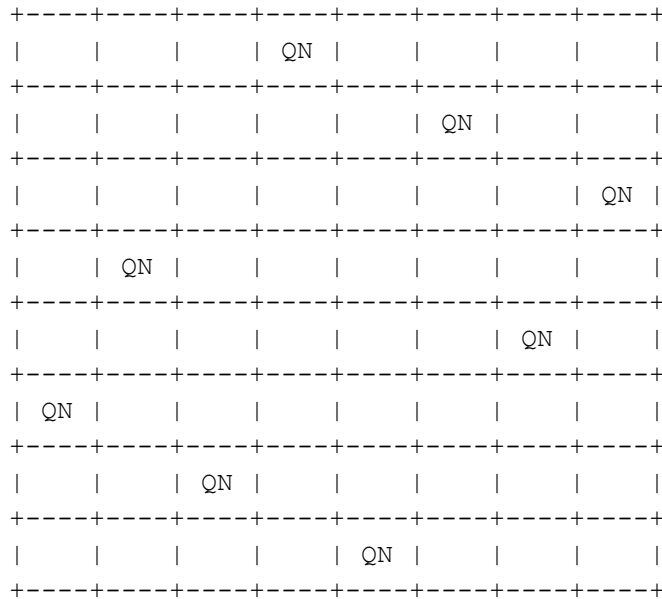
Note: This is one of at least
two solutions!

THE SEVENTH GUEST

Eight queens that do NOT get along:

OBJECTIVE: Position eight queens on the board so that no queen can capture another queen. NOTE: Queens can move in any direction including diagonals for as many squares as they want.

Solution:



THE SEVENTH GUEST

Blood flow:

OBJECTIVE: Open/Close gates so that the blood can flow from the heart to the end. NOTE: Click the heart to get the blood flowing when you think you have it.

The easiest strategy I found was to start from the end. Click the gates and you will notice that the end with the little ball is fixed. Click the gates open and closed so that there is a continuous path for the blood to follow. By staring at the end this path is obvious.

THE SEVENTH GUEST

Can's in the pantry:

OBJECTIVE: Rearrange the can's so that they make a complete sentence. The only VOWEL is Y.

Here is a hint from the game:

Bashful nomad, craftily, agilely, meet secretly near my underground vault.

And here is the final solution:

```
    Shy  
  gypsy slyly  
  spryly tryst  
  by my crypt
```

THE SEVENTH GUEST

Letter Flowers on my bedspread:

OBJECTIVE: Make a sentence from the letters on the bedspread.

NOTE: From the last selected letter the next letters that can be used are either -5, -3, +3 or +5 letters away.

NOTE: The STARS are used as spaces.

Here is the flow for the answer: KEY: Spaces-to-move Letter

Start with the T		+5 Y
(Work	+5 H	-3 O
DOWN	-3 E	-3 U
this	-3 STAR	-3 R
Column	+5 S	+5 STAR
first)	-3 K	+3 F
	+5 Y	+3 A
	+3 STAR	+5 T
	+3 I	+3 E
	+3 S	-5 STAR
	-5 STAR	+3 I
	+3 R	-5 S
	-5 U	-5 STAR
	+3 D	+3 B
	+3 D	+3 L
	+3 Y	+5 O
	+3 STAR	-3 O
		+5 D
		+3 Y

THE SEVENTH GUEST

Grating - Ain't it?

OBJECTIVE: Move the grate parts around so that the circle cut in two of them is over the opening. The bottom one protects you from the spikes.

I've numbered the six position's of the grates like this:

1	2	3
4	5	6

Click on these position's to arrange the grates so that you can get through:

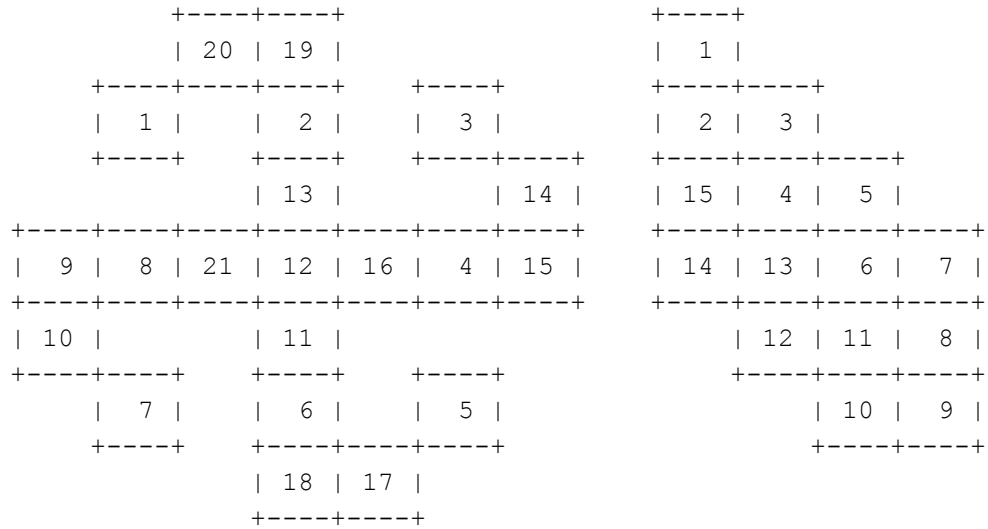
5
6
3
2
5
4
1
2 (The top circle should be in position 1)
5
6
3
2
5 (The bottom circle should be in position 2)
4
1
2
3
6
5
4
1
2
3
6
5
4
1
2
3
6
5 (You should now have a completed circle)

THE SEVENTH GUEST

Coins on the Briefcase:

OBJECTIVE: Turn over ALL coins. Once a coin is turned over only the coins along the column above/below or on the row to the right/left of it can be flipped. There are two puzzles in the sequence.

Solution:



THE SEVENTH GUEST

Bishop's needing a change:

OBJECTIVE: Swap the bishop's out, white to black.

NOTES: You DO not have to move White/Black/White/Black etc. You can start with Black or White AND can move multiple Black or White Bishop's in a row.

SOLUTION: By numbering the board as show follow the moves in the numerical order under the #'s columns.

(IE: 1,2,3,4,5,6,7 etc)

	A	B	C	D	E	
	+-----+-----+-----+-----+-----+					
4	BL				WH	4
	+-----+-----+-----+-----+-----+					
3	BL				WH	3
	+-----+-----+-----+-----+-----+					
2	BL				WH	2
	+-----+-----+-----+-----+-----+					
1	BL				WH	1
	+-----+-----+-----+-----+-----+					
	A	B	C	D	E	

# Black Moves	# White Moves

1 A2->B3	2 E2->D3->B1
3 B3->D1	4 E4->D3->C4
	5 B1->A2
6 D1->C2->E4	7 C4->E2
	8 A2->C4
9 E4->B1	
10 A4->C2->E4	11 E2->D1
	12 C4->B3->A4
13 B1->D3	14 D1->B3->A2
15 D3->E2	

Note: I wish to thank
whomever devised
this solution!

Two White and Two Black Bishop's should now be switched.

# Black Moves	# White Moves

16 A3->B2	17 E3->D2->B4
18 B2->D4	19 E1->D2->C1
	20 B4->A3
21 D4->C3->E1	22 C1->E3
	23 A3->C1

24 E1->B4

25 A1->C3->E1

28 B4->D2

30 D2->E3

26 E3->D4

27 C1->B2->A1

29 D4->B2->A3

All Bishop's should now be swapped.

THE SEVENTH GUEST

Crypt in the basement:

OBJECTIVE: Get the lid's all closed before the dead escape.

There are 9 coffins arranged like this:

```
1 2 3
4 5 6
7 8 9
(You)
```

Clicking to open/close the lid on one affects the ones around it like this: (X) is the one clicked - n means no change in the lid.

```

n 2 n   1 n n   n n 3   1 (2) 3   n n n
4 (5) 6  (4) n n   n n (6)   n n n   n n n
n 8 n   7 n n   n n 9   n n n   7 (8) 9

(1) 2 n   n n n   n 2 (3)   n n n
4 5 n   4 5 n   n 5 6   n 5 6
n n n   (7) 8 n   n n n   n 8 (9)
```

Notice that clicking 2,4,6 or 8 has no effect on 5.

One more thing: Several times while trying to click on #9 I managed to instead click while the right beckoning hand was displayed. This exits the puzzle early. Be sure you have the EYE before clicking in a coffin.

Although I am sure there is a nice algorithm for this solution I still have not found it. I have managed to solve it by brute force only.

By resetting the puzzle I usually find a fairly easy one to solve within a few minutes.

THE SEVENTH GUEST

Knights in the Bathroom:

OBJECTIVE: Swap the Black and White Knights.

Solution: I've solved this through brute force. It took enough moves that I don't plan to document it here.

Starting layout

```

+-----+-----+-----+-----+-----+
| BL | BL | BL | BL | WH |
+-----+-----+-----+-----+
| BL | BL | BL | WH | WH |
+-----+-----+-----+-----+
| BL | BL |   | WH | WH |
+-----+-----+-----+-----+
| BL | BL | WH | WH | WH |
+-----+-----+-----+-----+
| BL | WH | WH | WH | WH |
+-----+-----+-----+-----+

```

BL = Black Knight
WH = White Knight

Legal Moves for a Knight

```

+-----+-----+-----+-----+ +-----+-----+-----+-----+
|   |  --+--+--+  |   | |   | + |   | + |   |
+-----+-----+-----+-----+ +-----+-----+-----+-----+
| + |   | | |   | + | |   --+--+--+--+--+--+  |
+-----+-----+-----+-----+ +-----+-----+-----+-----+
| +--+-----+KN--+-----+  | |   | +--+KN--+--+  |
+-----+-----+-----+-----+ +-----+-----+-----+-----+
| + |   | | |   | + | |   --+--+--+--+--+--+  |
+-----+-----+-----+-----+ +-----+-----+-----+-----+
|   |  --+--+--+  |   | |   | + |   | + |   |
+-----+-----+-----+-----+ +-----+-----+-----+-----+

```

THE SEVENTH GUEST

Card Shark:

OBJECTIVE: Flip over all the cards. Only cards adjacent too or in line on a row/column over already flipped cards can be flipped.

```
+---+---+---+---+
| 1|| 8|| 7|| 6|
+---+---+---+---+
      +---+      +---+
      | 9|      |10|
      +---+      +---+
      +---+      +---+
      |13|      |14|
      +---+      +---+
      +---+      +---+
      |12|      |11|
      +---+      +---+
+---+---+---+---+
| 2|| 3|| 4|| 5|
+---+---+---+---+
```

```
+---+
|14|
+---+
+---+---+---+
| 3|| 2|| 1|
+---+---+---+
+---+---+---+---+---+
|12|| 4||13|| 8|| 9|
+---+---+---+---+---+
+---+---+---+
| 5|| 6|| 7|
+---+---+---+
+---+      +---+
|11|      |10|
+---+      +---+
```

THE SEVENTH GUEST

Through the Microscope:

OBJECTIVE: You are Blue, have more blue pieces left at the end of the game. To create a new Blue move one square in any direction. You can move up to two squares in ANY direction including diagonals, you may jump other cells.

Starting Layout:

```

+---+---+---+---+---+---+---+
| BL |   |   |   |   |   | GR |
+---+---+---+---+---+---+---+
|   |   |   |   |   |   |   |
+---+---+---+---+---+---+---+
|   |   |   |   |   |   |   |
+---+---+---+---+---+---+---+
|   |   |   |   |   |   |   |
+---+---+---+---+---+---+---+
|   |   |   |   |   |   |   |
+---+---+---+---+---+---+---+
|   |   |   |   |   |   |   |
+---+---+---+---+---+---+---+
| GR |   |   |   |   |   | BL |
+---+---+---+---+---+---+---+

```

Here is a winning game move listing for the Microscope Puzzle in The 7th Guest. You will, perhaps, have to restart the puzzle a few times before Stauf makes the correct opening moves. This was just the game I recorded. After the first three moves have been played as listed, the playing algorithm in the programming will make sure that green keeps playing this game. I tested it, and it happened on my computer (486DX/33)... and I am confident that the program performs a best move search to a specified depth. But I can not be absolutely sure, therefore it may play differently on much slower or faster computers.

For this listing, label the files of the puzzle board A to G (from left to right), and the ranks of the board from 1 to 7 (bottom to top). Like a chessboard, with the last file and rank missing. Like so:

```

7   X X X X X X X
6   X X X X X X X
5   X X X X X X X
4   X X X X X X X
3   X X X X X X X
2   X X X X X X X
1   X X X X X X X

      A B C D E F G

```

Follow the moves as listed, from-to, and you will finish with a comfortable lead.

Move #	Ego (Blue)	Stauf (Green)
1.	G1-F1	G7-G6
2.	G1-G2	G6-G5
3.	G2-G3	G5-G4
4.	G2-F4	G6-F5
5.	G3-F3	F5-E4
6.	F1-E3	G6-E5
7.	G4-F6	F4-G4
8.	G7-G6	F3-F2
9.	E5-D4	F2-D3
10.	E5-D5	D3-C4
11.	E4-F2	E5-E4
12.	F2-E2	C4-D2
13.	F6-E6	E2-G2
14.	D5-C4	D2-C3
15.	D5-C5	F2-E2
16.	C4-C2	E2-C4
17.	D2-E2	G2-F1
18.	D2-E1	C5-D6
19.	A7-C6	E6-F7
20.	D6-E7	C3-D1
21.	D3-C3	A1-B1
22.	D2-C1	A1-B2
23.	C4-B3	A1-A2
24.	C5-A3	E4-C5
25.	E3-E4	C6-D7
26.	B3-B4	C6-B5
27.	A3-A4	C6-A5
28.	D5-C6	A5-B7
29.	D7-C7	A5-B6
30.	A3-A5	B7-A6
31.	A4-A3	B7-A7

Score: 26 23

This solve was only tested on a 486/33mhz. From what we have heard the way that the AI works, the moves by the computer will be vary on faster or slower machines.

THE SEVENTH GUEST

This is the PIT's:

OBJECTIVE: Make your way along the colored bricks to reach the FINISH block. There is a methodology you need to follow to complete this.

HINTS: You do not need to step on all the colored bricks to win. Every third brick you step on needs to be purple. When stepping on the FINISH brick it must be the third in that sequence.

LAYOUT:

FINISH

```

+----+ +----+ +----+ +----+
| P +----+ B +----+ B +----+> |
+----+ P +----+BR +----+BR +----+
      +----+ B +----+ P +----+
+----+ BR+----+ +----+ B +----+
| P +----+          +----+ B |
+----+ B |          | B +----+
      +----+          +----+
+----+ B +----+ +----+ P +----+
| B +----+ P +----+BR +----+ P |
+----+ P +----+ P +----+ P +----+
      +----+BR +----+ P +----+
+----+ P +----+BR +----+BR +----+
|-> +----+ +----+ +----+ B |
+----+          +----+
START
  
```

P = Purple Square
 B = Blue Square
 BR = Brown Square

SOLUTION: The Book in the library says that each color represents a number, and that the next move depends upon what color/number you are starting from.

FINISH

```

+----+ +----+ +----+ +----+
| +----+D1 +----+E1 +----+E3 |
+----+C3 +----+D2 +----+E2 +----+
      +----+C2 +----+D3 +----+
+----+C1 +----+ +----+ +----+
|B3 +----+          +----+ |
+----+B2 |          | +----+
      +----+          +----+
+----+B1 +----+ +----+ +----+
| +----+ +----+ +----+ |
+----+A3 +----+ +----+ +----+
      +----+A2 +----+ +----+
+----+A1 +----+ +----+ +----+
|-> +----+ +----+ +----+ |
+----+          +----+
  
```

P = Purple Square
 B = Blue Square
 BR = Brown Square

START

Step on A1,A2,A3,B1,B2 ... E2,E3

THE SEVENTH GUEST

Flip Picture:

OBJECTIVE: Using the control buttons around the edges retore the picture back to it's correct state. Each time the puzzle is restated it is scrambled different.

SOLUTION: When the picture is displayed correctly before being scrambled the squares of it are numbered 1 to 9 as show below. Memorize the section and it's number as shown below.

BUTTONS: Clicking on B1 increments the picture shown in squares 1,4 and 7 to the next picture in sequence. If picture 9 was shown then picture 1 is displayed in that square.

Clicking on B2 increments squares 2,5 and 8.

Clicking on B3 increments squares 3,6 and 9.

Clicking on buttons B7,B8 or B9 decrement their column.

Clicking on buttons B10,B11 or B12 increment the picture on their row.

Clicking on buttons B4,B5 or B6 decrement their row.

```

                (Next Picture)
                B1  B2  B3
                +-----+-----+-----+
B12 |  1  |  2  |  3  | B4
                +-----+-----+-----+
(Next Picture) B11 |  4  |  5  |  6  | B5 (Previous picture)
                +-----+-----+-----+
B10 |  7  |  8  |  9  | B6
                +-----+-----+-----+
                B9  B8  B7
                (Previous Picture)

```

Note: I had the best luck resetting the puzzle until I got one that had the same pattern in columns 1 and 2. I was then able to increment column 3 to the same pattern. I was then able to increment row 1 and 2 until all 9 squares had the SAME picture. I then set column 2 to the picture before column 3. I then set column 1 to be the picture before column 2. I then decremented the rows 1 and 2 until I had the complete picture.

THE SEVENTH GUEST

Spelling Blocks:

OBJECTIVE: Rearrange the blocks to spell the correct three words.

CONTROL: Clicking on the TOP of a column slides the lower two blocks up, the top one goes to the bottom. The opposite is true by clicking on the BOTTOM of a column. Clicking on the RIGHT edge of a row slides the row to the right. The rightmost block goes to the left edge. Again the opposite is true for the LEFT edge.

The blocks always initialize to the same configuration:

```
+---+---+---+
| D | A | T |
+---+---+---+
| Y | O | B |
+---+---+---+
| T | E | G |
+---+---+---+
```

SOLUTION: To solve the puzzle rearrange the letters to spell the words

```
+---+---+---+
| G | E | T |
+---+---+---+
| B | O | Y |
+---+---+---+
| T | A | D |
+---+---+---+
```


THE SEVENTH GUEST

Piano Bar:

OBJECTIVE: Follow the song through 18 notes repeating in a 'Follow the leader' type of game.

SOLUTION: I taped a piece of paper to my screen and marked all the keys on it. Then I numbered the keys 1,2,3...18 as they were played.

I believe this is the Sequence - Only part of the Keyboard is shown. I've entered this in two different formats, use the one you find easiest to follow.

W	W	B	W	B	W	W	B	W	B	W	B	W	W
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--
1				6	5		3	4		14		2	12
10					7		8	15				11	
					9		16					13	
					17		18						

W	W	B	W	B	W	W	B	W	B	W	B	W	W
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--
1			
.					2	.
.				.	.		3
.				.	.		.	4		.		.	.
.				.	5	
.				6
.					7	
.					.		8
.					9	
10				
						11	.
					12
						13	
					.		.	.		14			
					.		.	15					
					.		16						
					17		.						
							18						

The musical solution is:

Follow the Leader through the 18 note melody by playing the following keys. The Piano pictured is an accurate repro of a real piano.

Play in sequence:

Low B, up an octave to B, F#, G, E, D#, E, F#, E, Low B, up an octave to B, C,
B, A, G, F#, E, F#.

For those who have a little trouble, it may help to remind that 'B' is located to the right of any three key black sequence.

THE SEVENTH GUEST

Stauf's Face:

OBJECTIVE: Restore Stauf's face to normal.

NOTES: This is similar to the crypt puzzle except that each section of the puzzle can be in THREE states. The sequence like this:

```

+--> NORMAL --> Red --> Green --+ (Or is it Green --> Red?)
|
+-----+
  
```

There are 9 sections arranged like this:

```

1 2 3
4 5 6
7 8 9
  
```

Clicking to change a section affects the ones around it like this: (X) is the one clicked - n means no change in the piece.

```

n 2 n   1 n n   n n 3   1 (2) 3   n n n
4 (5) 6 (4) n n   n n (6)   n n n   n n n
n 8 n   7 n n   n n 9   n n n   7 (8) 9

(1) 2 n   n n n   n 2 (3)   n n n
4 5 n   4 5 n   n 5 6   n 5 6
n n n   (7) 8 n   n n n   n 8 (9)
  
```

Notice that clicking 2,4,6 or 8 has no effect on 5.

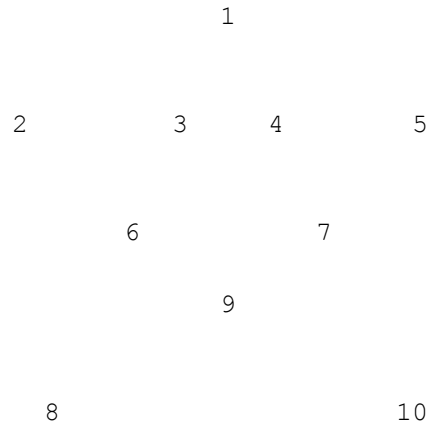
NOTE: I kept resetting this one until I got a setup that seemed logical to clear.

THE SEVENTH GUEST

Star Knives

OBJECTIVE: Remove knives by jumping over them with another knife. To win you must have only one knife left on the board.

SOLUTION: I've numbered the nodes like this:



Jump in this order:

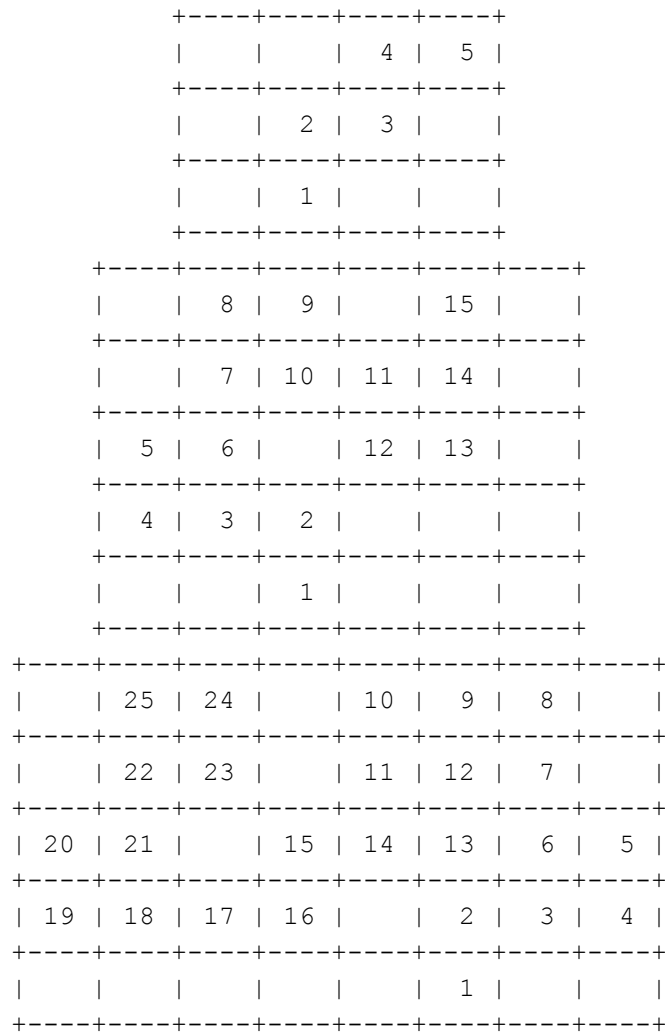
FROM	TOO	OVER
----	----	----
6	1	3
5	3	4
2	4	3
9	5	7
1	7	4
5	9	7
8	7	9
10	4	7

THE SEVENTH GUEST

SkyScraper

OBJECTIVE: Find the proper path through the windows to clear each section.

SOLUTION: You start on the BOTTOM section, click on window #1 and follow then in order. Some of them will automatically turn on when another is clicked. Click the next on that needs to be lite when some are automatically turned on.



THE SIMPSONS

Nu een tip voor de maffe familie in dit maffe spelletje:

Koop een kersenbom en selecteer het (NAAR BENEDEN) + (VUURKNOP). Als je de kersenbom geselecteerd hebt, laat dan de joystick weer los en je vuurt een enkele kersenbom. Herhaal dit proces en je vuurt een extra kersenbom. Nu heb je er trouwens 99!!

THE SUMMONING

Zeg ZEBU tegen het eerste persoon dat je tegenkomt in het spel. Ga naar links en gebruik de nieuwe geactiveerde teleporter. Pak alles op en ga naar het noorden. Gebruik de gebroken staf in het gat om de deur te openen. Ga naar het noorden. Haal de tweede helft van de staf uit de kist. Houd één stuk van de staf in elke hand en doe de maak spreuk (FHGACABF). Gebruik de staf en houd Warmonger in de andere hand. Pak en verzamel de kleren die de Shadow Weaver heeft achtergelaten. Ga een teleporter binnen.

Je hebt het spel uitgespeeld!

THEME PARK

Hele makkelijke cheat.

Laad Theme Park wanneer het het naar je bijnaam vraagt <saved game> typ HORZA. Start nu een nieuw Park. Als er weer naar een bijnaam gevraagd wordt HORZA. Wanneer je in het spel bent alles wat je moet doen is drukken op Ctrl-C en je krijgt ongeveer \$50,000. Je mag dit zo vaak gebruiken als je maar wil.

Ook kan je op Shift-Z drukken voor alle bomen, badkamers etc. Ctrl-Z voor alle winkels en Alt-Z voor al de ritten.

Nog een cheat:

Om op zijn minst een miljard dollar te krijgen doe het volgende: Maak een bestand genaamd \$. (in een text editor) In dit bestand zet je het volgende:

```
E 010D 77  
W  
Q
```

Nu, creeër een bestand genaamd Moola.bat in een text editor. In dit bestand zet je:

```
@ECHO OFF  
DEBUG %1<$
```

Deze bestanden zouden bewaard moeten worden in je x:\theme\save directory, waar x de drive is en waar je bewaarde spel is. Om het te gebruiken, ga naar je saved game directory. en typ Moola Funpark.g0, waar Funpark de bijnaam van je saved game is waar je alle geld naar toe wilt hebben....Vergeet niet om .G0 toe te voegen!!!

THREE STOOGES

To really slow down the hang that selects the scenes, do the slapping game and pull Curly's ear; do it continuously until time runs out.

THUNDERCATS

Tijdens de 'Rescue Tygra' stage, vind een plaats waar vaak bonussen tevoorschijn komen, en blijf ze pakken. Als je zo voorzichtig bent om niet dood te gaan, heb je veel vrije mannen.

TITUS THE FOX

Opstart commandos:

TITF TRN voor ongelimiteerde levens
TITF COD voor de code lijst

TRADE WARS

Bij het computer menu, typ ÉÊËÌ (ascii 201-205) voor een lijst met sterrepunten en sectoren

TRANSPORT TYCOON

Om er zeker van te zijn dat je concurrenten geen geld verdienen door wegtransport, lokaliseer een behoorlijk lucratieve weg route die aan de computer toebehoort, zoek naar een stuk wat recht is, leg er een stuk spoorweg overheen en gooi daarna de bulldozer erover, vreemd genoeg bouwt de computer de weg niet opnieuw, dus kan je je kans grijpen.

UFO

Om de basissen te kraken, gebruik een hex editor op BASE.DAT. Byte 23-59 is de 36 "kamers" in je basis, en de volgende 36 bytes zijn de dagen die nog over zijn. De twee volgende bytes zijn het aantal wetenschappers en technenuten. Zet er 255 op, en je krijgt een aanzienlijke lijst van maandelijks onkosten. De taktiek is om BASE.DAT te editten vlak voordat er een nieuwe maand begint.

In de game_x directory, is een bestand genaamd liglob.dat. De 1ste 4 bytes van dit bestand bevat het aantal cash wat je hebt, als een signed 32bit integer, dus verander de 1ste 4 bytes met een hex editor in :

```
FF FF FF 7F
```

en je hebt over 2,140,000,000 cash !!!

Ook, maar dit is wat moeilijker, als je in het bestand soldier.dat kijkt, vind je een lijst met alle namen, (ongeveer 20 bytes voor de naam, eindigend met 00'en), vlak achter de naam van elke soldaat, bvindt zich de status. verander de 1ste 7 bytes in:

```
64 64 64 64 64 64 64
```

Geeft je mannen overal 100 behalve in de bravery categorie. Dit, maakt het spel wat makkelijker, het moeilijkheidsniveau was te hoog, zelfs op het beginners level.

ULTIMA 6

Talk to lolo, say 'spam' 3 times to him, then ask about 'humbug' and he will give you a cheat menu.

Some items you can obtain with option 1 (get items) are: (This is not a complete list)

- 1 Leather Helmet
- 2 Chain Coif
- 3 Iron Helm
- 4 Spiked Helm
- 5 Winged Helm
- 6 Brass Helm
- 7 Gargoyle Helm
- 8 Magic Helm
- 9 Wood Shield
- 10 Curved Heater
- 11 Winged Shield
- 12 Kite Shield
- 13 Spiked Shield
- 14 Black Shield
- 15 Door Shield
- 16 Magic Shield
- 17 Cloth Armor
- 18 Leather Armor
- 19 Ring Mail
- 20 Scale Mail
- 21 Chain Mail
- 22 Plate Mail
- 23 Magic Armor
- 24 Spiked Collar
- 25 Guild Belt
- 26 Gargoyle Belt
- 27 Leather Boots
- 28 Swamp Boots
- 33 Sling
- 34 Club
- 35 Main Gauche
- 36 Spear
- 37 Throwing Ax
- 38 Dagger
- 39 Mace
- 40 Morning Star
- 41 Bow
- 42 Crossbow
- 43 Sword
- 44 Two-Handed Hammer
- 45 Two-Handed Ax

Some numbers are not included
because they are not useful...
(Walls, Doors, etc., etc.)

46 Two-Handed Sword
47 Halberd
48 Glass Sword
49 Boomerang
50 Triple Crossbow
51 Force Shield
54 Magic Bow
55 Arrow
56 Bolt
57 Spell Book
58 Spells -----> (Use "Quality" setting for different spells???)
59 Codex
60 Book of Prophecies
61 Book of Circles
62 Vortex Cube
63 Lock Pick
64 Key -----> (Use "Quality" setting for different keys???)
65 Black Pearl (Reagent)
66 Blood Moss (Reagent)
67 Bulb of Garlic (Reagent)
68 Ginseng (Reagent)
69 Mandrake Root (Reagent)
70 Nightshade Mushroom (Reagent)
71 Spiders Silk (Reagent) 71 through 90 are probably
72 Sulfurous Ash (Reagent) messed up.....
73 Moonstone
74 Ankh Amulet
75 Snake Amulet
76 Gem
77 Staff
78 Lightning Wand
79 Fire Wand
80
81 Storm Cloak
82 Ring
83 Flask of Oil
84 Red Gate
85 Moon Gate
87 Orb of the Moons
88
89 Gold Nugget (exchange this in Britain for 10 gold pieces each!!!)
90 Torch
91 Zu Ylem
92 Silver Snake Venom
93 Sextant
95 Bunch of Grapes
97 Gargish Vocabulary
98 Open Chest

99 Backpack
100 Scythe
101 Pitchfork
102 Rake
103 Pick
104 Shovel
105 Hoe
106 Ladder
115 Wine
116 Mead
117 Ale
127 Skillet
128 Bread
129 Meat
130 Rolls
131 Cake
132 Cheese
133 Ham
137 Pants
147 Empty Cauldron
148 Full Cauldron
149 Ship Deed
152 Scroll
153 Panpipes
154 Telescope
155 Crystal Ball
156 Harpsichord
157 Harp
158 Lute
166 Sack of Grain
167 Sack of Flour
169 Rubber Ducky
170 Urn of Ashes
173 Trap
175 Electric Field
178 Bucket
179 Bucket of Water
180 Bucket of Milk
185 Cloth
188 Bag
190 Bale of Wool
191 Basket
195 Wheat
202 Horseshoes
209 Meat
210 Ribs
212 Fan
220 Flag

221 Cannon
223 Powder Keg
225 Spool of Thread
226 Spool of Silk
235 Sundial
241 Silk Cloth
242 Rune of Honesty
243 Rune of Compassion
244 Rune of Valor
245 Rune of Justice
246 Rune of Sacrifice
247 Rune of Honor
248 Rune of Spirituality
249 Rune of Humility
256 Protection Ring
257 Regeneration Ring
258 Invisibility Ring
264 Fishing Pole
265 Fish
270 Balloon Plans
274 Yew Log
275 Blue Potion
277 Yew Board
283 Anchor
284 Rope
294 Light Source
295 Heat Source
296 Xylophone
317 Fire Field
318 Poison Field
319 Protection Field
320 Sleep Field
420 Completed Balloon

ULTIMA 7 / THE BLACK GATE

Start het spel met 'ultima ABCD<alt-255>' alt-255 indrukken dus eerst de alt toets en ingedrukt houden dan 255 intypen gebruik de functie toetsen in het spel voor verschillende cheat opties.

Om de eind animatie te zien, ENDGAME ereiamjh

ULTIMA 7 / SERPENTS ISLE

Cheat is the same as Ultima 7. Start game, however, with
SERPENT PASS

If you have the Silver Seed type
SERPENT MANIMAL

To see the end-game animation, type
ENDGAME hiss jive <enter>

More:

Important : Not all functions work in both parts of the game.

To activate the cheat mode, startup game with serpent pass[Enter]
(Make sure to use lower case!)

The enables the following keys during the game :

[F1]	Cheat Help !
[F2]	Cheat menu
[F3]	Teleport map
[F4]	Single step modus
[F5]	Cast spell (by number)
[F6]	Swordfighting cheat
[F7]	Traces
[F8]	Read all books and signs
[F9]	Target report
[F10]	Path find test (You know !)
[Alt]+[1]	Sound-Fx
[Alt]+[2]	Show animation counter
[Alt]+[3]	Show animations
[Alt]+[4]	Drop Items
[Alt]+[5]	Hear sounds (some versions)
[Alt]+[6]	Select background music
[Alt]+[7]	???
[Alt]+[8]	Frame limiting toggle

In the cheat menu, there several options regarding NPCs :

- [B] Locate NPC
- [D] Freeze all NPCs except the one selected
- [N] Show NPC numbers
- [T] Teleport
- [P] Make Avatar immortal
- [S] Set time (use military notation i.e. 24h clock)
- [F] Use standard party : Avatar, Dupre, Shamino, Iolo and Andrio
- [L] Show location (hex coordinates) of Avatar
- [I] Inspect NPs

- [M] Modify NPC
- [N] Change NPC status in sub-menu (Y sets attribute, N clears it)
- [E] Toggle "poisoned"-status
- [I] Force NPC to join the party
- [J] Toggle "invisibility"-status
- [K] Allow NPC to fly
- [M] Allow NPC to swim
- [N] Allow NPC to pass thru walls and doors
- [Y] Set NPC temperature
- [~] Set NPC training points
- [E] Set NPC experience (level)
- [S] Show and edit attributes (Int,Dex,Str,MP,Foodlevel,...)
- [C] Create item on the floor before Avatar

The item number can be found in the list below.

"Frame?" should be 0 and "Quality?" 1.

"Quantity?" is what ever you want.

Item number list

- 231 ³ Sword Magebane ◦
- 383 ³ Magic Helmet ◦
- 490 ³ Dupre's Shield ◦
- 535 ³ Dragonslayer Sword ◦
- 547 ³ Magic Sword ◦
- 552 ³ Magic Axe ◦
- 553 ³ Firedoom staff ◦
- 554 ³ Burst Arrow ◦
- 557 ³ Juggernaut Hammer ◦
- 564 ³ Poison Dagger ◦
- 567 ³ Sword of Defense ◦
- 568 ³ Sleep Arrow ◦
- 569 ³ Leather Armour ◦
- 570 ³ Scale Armour ◦
- 571 ³ Chain Armour ◦
- 573 ³ Plate Armour ◦
- 574 ³ Leater Leggings ◦
- 575 ³ Chain Leggings ◦
- 576 ³ Plate Leggings ◦
- 578 ³ Spiked Shield ◦
- 580 ³ Gauntlets ◦
- 583 ³ Bedroll ◦
- 595 ³ Torch ◦
- 598 ³ Crossbow ◦
- 599 ³ Sword ◦
- 602 ³ Two-handed Sword ◦
- 603 ³ Halberd ◦
- 604 ³ Glass Sword ◦
- 627 ³ Lockpick ◦
- 629 ³ Lightning Wand ◦

- 630 ³ Fire Wand ◦
- 644 ³ Gold Coin ◦
- 645 ³ Gold Nugget ◦
- 648 ³ Sleeping Powder ◦
- 663 ³ Magic Shield ◦
- 666 ³ Magic Armour ◦
- 715 ³ Magic Scroll ◦
- 723 ³ Bolt for Crossbow ◦
- 760 ³ Gem ◦
- 835 ³ Magic Gauntlets ◦

ULTIMA 8

In Ultima 8, the debug mode exists but not accessible without some DEBUGing or using external programs that debug for you. Here's how:

Using a text editor create a file called avatar.deb in the \ULTIMA8\GAMEDAT directory with the following text:

```
E 12A
01 01
W
Q
```

then save the file and at the DOS prompt type:

```
CD \ULTIMA8\GAMEDAT
DEBUG AVATAR.DAT < AVATAR.DEB
```

Run U8 and immediately save your game. Use F7 and CTRL-F1 to enter cheat commands.

ULTIMA 8 - THE PAGAN [WALKTHROUGH] brought to you by Onkel CHARLIE from O.C.T.

Okeydokey kids! Here comes the first of many... Don't read this if you don't want to know! STOP NOW!

A brief walkthru of sorts for Ultima VIII: Pagan Enjoy! And don't give me hell for it!

Travel to Mythran of the Plateau area by following the path North of Tenebrae into a cave. Jump across the water via stones. The 2 gates are opened by moving the six levers until each is in the position where it turned the winch. From left to right: \\ \ / \ / . Then use the 7th winch, cross the bridge, and the broken one should be fixed.

Visit the transporter in Mythran's, also the one in Tenebrae above Mordea. You'll need to purchase a Scroll from Mythran. This is re-usable. You'll use it twice for sure.

The key to get the dagger is with Aramina when she's at her home in Eastern Tenebrae.

You can get Sticks in Western Tenebrae by a Big Tree near an abandoned house in the North-Western portion of the map.

Executioner's hood is west and south of the Archway which puts you in the Necromancer's Map Region. It's protected by Changlings.

To cast Necromancer spells you need to put the reagents in a bag, Double-click on the Key of the Caretaker, and then click on the bag.

To find the Necromancers in the Catacombs you should look for a small room to the North-East which has no roof, cobwebs on the door, and a Ghoul inside. Enter the room and you'll fall through the floor, into the Lower Catacombs.

When you finish with the Necromancers, after you re-enter the Catacombs via a cave, you need to go immediately south until you find a door. This will lead you to the Mountain King.

Work your way through the caves Southward. You will know the Entrance to the Hall of the Mountain King by it's Large double-doors. Open them by conjuring a Golem from the dirt.

Once inside, head North and East until you find some ruins. Outside(?) it are some levers, pull both(?). Then head back south until you can go West. There should now be some red stepping-stones which appear and disappear over a chasm. Hop across these and continue in this direction.

Once you solve the ForceFields puzzle unlock the door, and head West/South.

You'll need to jump some stones over water to find a key on a skeleton.

Head back and then Northward past the FireShrooms. Cross the small lake. Then take your 2nd left which is a SMALL crevice. This will lead to another door which you have the key for.

Run down the corridor. Jump some more moving-platforms. Then head Northward into the room with all the Skeleton's and Ghouls. At the top you'll meet the King.

Now head Southward. If you have the Recall Item from Mythran visit the transporter, or else just step on the Rune/Icon and you're teleported to the front of the Hall. Either way you want to:

Head back to the Necromancer's. Talk to him. Double-click on Lothian to inter her.

Talk to the Necromancer again. Re-enter the Catacombs. Find the room with the plaque which reads "Toward fate do you travel." Unlock it with the Key of the Scion.

Head into the Shrine area. Find the 5 levers and figure out how to get the key from the chest. Open the door to the north with this key. In this maze you can find the "Skull of Quakes" which I never used.

Dunno what it's for.

Work your through to a jump over a small chasm and then find the gravesite. Cast "Open Ground" here. Fall through the hole.

Find all the Rolling spheres and the blue floor. You'll need to toss something(skull) over the gate onto the raised platform to open the gate.

Get both keys in this area. Jump over the light-ray to save hp's. To solve the "Hanoi's Tower" puzzle you'll need to move all the stairs into the middle. Your first step will take away a stair, and your second will place it. You cannot place a larger step on a space where there is a smaller one.

Cast "Rock Flesh"(sp?) to walk through the light-rays unharmed. Unlock the doors. Find the key under the Skeleton's body on the broken bench.

Head back to the Rolling Spheres by unlocking several doors with this key. Almost all can be opened now. Get the Ceremonial shield and return to the place with the benches. Place the shield on the altar.

The door to Khumash-Gor is opened with the scroll you get from Mythran's. To defeat him easily cast a "Grant Peace" on the ghost which attacks you.

Get the Obelisk Tip, and Leave the Catacombs.

-If Devion is placed in Jail, you will need to use Mythran's scroll to open the wall where a small purple book lies encaged.

Things get kinda un-linear from this point, so I'll just try to break it into elements. The doorways to the areas of Fire, Air, and Water are all sorta near the gateway you went through before finding the Double-Doorway to the Hall of the Mountain King. Each is unlocked with the Key of the Caretaker.

EARTH:

You can get the Heart of Earth easiest by transporting to the Hall of the Mountain King and heading out the doors to the south, then Unlocking the door to the East and Heading up the West-fork. Work your way behind the Conventicle and keep moving until you find a plaque with the words:

"M(??????) Conventicler"(?) on it, and a grave with a gate and a lever. Ghosts and Ghouls attack once you get near. Get the key from the corpse.

Head back to the Conventicle. Unlock the doors with this key. Cast "Open Ground" near the Grave. Pick up the Heart of Earth.

WATER:

Find Hydros by walking to the South Side of the lake and hopping across the broken land-bridge.

Enter the cave entrance which is near the South-West side of the lake. Hop the wall with a hole in it. Go through a few more walls, and eventually find a grave above a cliff and next to a small pond. Cast "Open Ground" to free the water.

Return and talk to Hydros.

Head back to Tenebrae and talk to Devion for the Key to the Tear of Seas.

I dunno if he'll be offering it yet. If he doesn't, go on to the other elements and he eventually will.

AIR:

Find your way to town. Talk to Stellos, and then (the guy with a sword?) who Stellos tells you to see about joining their order. Pass the first test.

Head West of the town to the point for the test of Centeredness. Can't miss it. The test is kinda tricky at first, but the trick is to be in the center before each new gust of wind.

Head back to town and talk to Stellos who'll give you a key to the mines.

The mines are below the Monastery. Take the stairs down in the Kitchen. Find 8 pieces of silver. The building with no door opens with Mythran's Scroll, and contains The Protector sword. (+5 AC?)

Return to Tenebrae and have the Blacksmith in Western Tenebrae make you 7 Foci. Then go BACK to Argentrock and place the foci on the altar.

To pass the third test you need to return to the mine. Cast "Aerial Servant" on the wounded Torax in the West-end of the mine to bring him closer. Then cast heal it with "Healing Touch."

Talk to the Xavier again. To find his focus cast "Hear Truth" and ask both he and Stellos about people. Finally ask Holy Cyrrus about Torwin's whereabouts. Head to Windy Point.

To reach Stratos, hop from between the pillars at Windy Point. Hop your way up to her. You can save some time for yourself by casting "Reveal" while she's visible and then "Aerial Servant" to get the Breath of Wind.

FIRE:

I just stumbled on this area, and didn't have a problem with any bugs this might have caused. So you can do it this way:

To cross the Lava-River you need to find the point where Devion talks to you at. Then cast "Air Walk" and leap across. (leaping directly Left from your point of view looking at the monitor.)

Jump the water and climb the cliff to "Daemon's Crag."

Visit Bane and get her trust.

Visit Vadion(?) and get his trust.

Give whomever you like most the other's TrueName.

Learn to cast Fire-Spells in the Library. Make sure the reagents are kinda close to the candles they're supposed to be. You'll need reagents and a few candles.

Return to whomever you chose and take the casting-test.

Head West and cross the Land-Bridge and enter the Obsidian Fortress.

Run like hell from those Demons!

Talk to the third Demon you see.

Prepare these spells: Flash, Endure Heat, Extinguish, Banish Demon, and Armor of Flames. You might want to do others as well, but these are necessary. You can save some time later by preparing Explosion and FlameBolt if there are enough symbols/rods/talismans.

Solve each of the 4 puzzles, and when you have all 4 symbols return to the Talking Demon.

-Finish the Master's test, making sure to have a Banish Demon ready.

-After the scene with Pyros, you should return to the Obsidian fortress and kill the Master. Take the Tongue of Flame from him.

Now you need to visit Mythran and learn some spells from him. You want to get the "Ethereal Travel" spell from him for 250 coins. To get money, I slept in the Jeweler's bed for an hour and she was gone when I woke up. I robbed her blind, and then went back to sleep again. She was back upon waking so I sold her all her gems and had enough money. I'm too kind...

Once you cast Ethereal travel you'll need to defeat each element. Use each symbol on each respective Titan. Here are some tips to ease getting to them:

Earth: Use "Endure Heat" to get past the lava. I don't get the rocks part.

Water: Just keep hopping!

Fire: You'll need a bunch of white balls to drop on the glowing squares.

Air: Ignore all treasure! Just KEEP hopping...

Once you have beat them all and have 4 glowing objects, place them on the Pentacle in this order:

Mesostel Pa - Heart of Earth

Perivolcan Pa - Tear of Seas

Perivolcan Ze - Tongue of Flame

Mesostel Ze - Breath of Wind

Aphelion - Obelisk tip

Then double-click on the Tip, and then click on yourself. This should then open the Black Gate if you have them in the right order.

ULTIMA UNDERWORLD 2

De spreuk **VAS ORT YLEM** kan wat magie toevoegen aan je inventaris.

UNTOUCHABLES

Typ '**SOUTHAMPTONGAZETTE**', en van nu af aan slaat F10 levels over.

Druk op de HELP toets op levels 2, 3, en 6 om naar de tweede helft van het level te warpen.

VAXINE

Typ **WILDEBEESTE** terwijl je speelt.

De volgende toetsen kunnen gebruikt worden:

- [F1] +1 Level
- [F2] -1 Level
- [F3] +10 Levels
- [F4] -10 Levels
- [F5] Eind spel

VIGILANTE

Typ **GREEN CRYSTAL** tijdens het score scherm dan F1 om extra levens te krijgen en het maakt het tevens mogelijk om met de F8 toets levels over te slaan.

VIRUS

Houd de enter toets op het numerieke toetsenbord ingedrukt en druk op P (houd ENTER ingedrukt).
Houd ENTER ingedrukt en druk op O. Nu zijn de volgende commandos actief:

- F** tanken
- L** Meer levens
- C** Special Effects aan/uit
- N** Doorgaan met het spel

VOYAGER

Op het optie scherm, typ **'WHEN THE SWEET SHOWERS OF APRIL FALL'**. Je hebt dan toegang tot een cheat menu.

WARCRAFT

Save je game en edit je saved game (*.sav). Pak een hex-editor en doe het volgende:

BYTE	VERANDER IN
00607	50
00608	C3
0061B	50
0061C	C3

Dit geeft je hout en goud die bij elkaar een waarde hebben van 50.000.

WARLORDS

Saved game hex editing

Huidige aantal geld is in hex, maar in omgekeerde volgorde...

3227 is 0c9b in hex, zoek naar 9b0c . 9000 is 2328 in hex.

In het geval dat je niet weet hoe dit moet, save het spel, kijk hoeveel geld je op dit moment hebt, zet dit nummer om in hex en volg de bovenstaande instructies. Er bestaat een limiet, dus 9000 is het aanbevolen maximum.

WASTELAND

Hole #1: Super loot bags.

You can get these at the ACAPULCO club (that's the password) in Needles, or at Fat Freddy's in Vegas. Go to a chair, gamble till you win, and leave the cash. Now go to the next open chair (slot machine) and gamble till you win. Don't take the cash yet. Go back to the first cash bag, take it, and drop any item in anyone's inventory. Now go to the second bag, get it, and press the down arrow. When it locks up, just hit escape. You can get all the items in the game, and others. The best two others are red ryders, which are 7.62 rifles with 63 shots, and a range from 600-800 damage, and a thing that looks like NAME AC. Select the name ac and if it says unjam?, select no, and equip it. You now have a 127 armor level (only shows 27). If it doesn't, redo the process. Only the red ryder will always be a weapon, the other items can shift, and they are not worth getting.

Hole #2: Super skills.

If you've ever gone to a library, when your skill is high enough, it shows a 255 to increase it, now I'm not sure if you have to gamble first, but when you select it, it will add a skill point, and add a skill point (give you a point in the ability and your reserve skill points). You can increase it up to your level, so you need experience. One way to do this is to gamble. Once you get your skill to 8, use this trick (note, you must go into the library with at least one skill point to start out with), and increase your gambling skill. No macro, usually some thing like this:

Y-SPACE BAR-1-1-SPACE BAR

this will (in fat Freddy's) Yes for playing, select player 1 to get the loot, which is item one. The best thing is, you get experience points for winning, and (oh yeah, the name ac sells for 32,000 cash) you won't lose at a gamble skill that high. What you do is get a piece of tape, tape down the macro key, and do something else for an hour or so. When you get back, you'll have some levels waiting for you, as well as a surplus of cash.

WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SANDIEGO

Start het spel met :
CARMEN cheat

Dan, wanneer je het 'Options' menu kiest is een van de opties een cheat menu.

WING COMMANDER 1 EN 2

At the prompt type the following:

WC Origin -k (for WC1)

WC2 Origin -k (for WC2)

Note that the "Origin" switch must appear exactly as shown. The first letter of Origin MUST be capitalized.

This will make you invincible in Wing Commander I & II. To destroy enemy ships, simply press **ALT + DEL** keys at the same time. The Enemy ship that is targeted will be destroyed immediately.

Excluding the "-k" switch will not make you invincible to enemy fire but the **ALT + DEL** key will still destroy enemy ships.

Other options and keys:

s? m? mission selector. You must know the internal series (system) and mission numbers. The mission codes are LETTERS a-d in WC2, SO1 and SO2, and are numbers in WC1-SM2.

WC2 Origin s1 md

will load the last mission of the first system. Refer to the official strategy guide or the game add-ons for series and mission numbers.

Option I allows you to launch directly into a selected mission.

WARNING! The auto-saved game in WC2 is **OVERWRITEN** if you use the mission selector! Make a backup to a manual save-game slot.

Debug keys (Enabled with Origin option):

ALT-<Gray +>	Increase frame duration (Slow motion)
ALT-<Gray ->	Decrease frame duration (Faster)
O	Eject siren on/off
ALT-O	Blows up sections of cockpit (Does not work w/o EMS or with all versions)
CTRL-ALT-S	Inverse graphics (Doesn't work in all versions)
ALT-DEL	Kill targeted ship
ALT-INS	Kill targeted wing of ships (Will *NOT* kill capital ships!)
ALT-M	Show memory usage (Great for tracking lockup problems)
ALT-Z	Self-destruct

WING COMMANDER 3

Als je aan het vliegen bent druk dan op (ALT) en (O) om in een speciaal scherm te komen, in dit scherm kan je allerlei dingen doen: je kan je schip onkwetsbaar maken, de botsing-detectie uitzetten, de moeilijkheidsgraad selecteren, het detail niveau, de video mode en de audio setup.

WING COMMANDER ACADEMY

Start het spel met:

WCA ESRT -k

Om de alt-del cheat te activeren die beschreven is in de Wing Commander sectie.

WIZBALL

Pauzeer het spel en typ 'RAINBOWT' voor de cheat mode.

WIZKID

Wanneer je 6 sterren hebt en wanneer je een andere ster koopt, krijg je \$100.
Verlaat de winkel.

Ga weer naar binnen, koop een ster. Ga zo door!

WOLFENSTEIN 3D

Niet echt een cheat, maar in sommige versies van Wolf 3D druk op M tijdens het openiningscherm en je krijgt een jukebox...

Ted cheat (tijdens de commando prompt):

wolf3d /tedlevel 0

[het desbetreffende level wat je wilt moet je invullen in plaats van de 0 (level 1) tot 9 (level 10)]

Cheat mode optie (tijdens de commando prompt):

wolf3d -next [v1.0]

wolf3d -goobers [v1.1+]

Cheat mode activeren:

Control-Tab-Enter [v1.0]

Alt-Shift-Backspace [v1.1+]

Cheat toetsen (Druk op de TAB-toets met daarna de toetsen):

- B** Veranderen van kleur van de rand van het scherm
- C** aantal van deuren, vijanden, voedsel, etc
- E** Einde van het level, doorgaan naar het volgende
- F** Het vinden van de x, y coördinaten
- G** God mode!!!
- H** Jezelf raken !?!
- I** dd voorwerpen voor jou
- M** Gebruikte geheugen
- N** Clipping aan en uit (Door muren lopen en dergelijke) [v1.0]
- O** Kaart van bovenaf [v1.0]
- P** Pauzeren van het spel
- Q** Quick exit
- S** Slow-motion mode
- V** Toevoegen van VBLs [v1.1+] wat zijn VBLs?????
- W** Warpen naar level naar keuze
- X** Toevoegen van extra spul [v1.1+]

De I L M toetsen tegelijkertijd, geven je alles. Maar je zegt ik verlies al mijn punten. Nou dat is niet langer waar. Er is een manier om je punten te houden. Maar je moet het precies als volgt doen: Op een bepaald punt in het spel moet je TAB E indrukken om het level te beëindigen en twee levels verder te gaan, niet een. Je kan ook weer terug met TAB W als je alles in de juiste volgorde wilt spelen. Als je dat gedaan hebt, kan je met je fantastische score op I L M drukken en je verliest alles. Om alles weer terug te krijgen, druk op TAB W en typ het level in waar je was (of welk level ook die je maar wil) en je krijgt al je punten terug. Een andere gaaf ding wat je kunt doen is TAB T en kijk naar de statistieken over de muren. Druk de pijltjes toetsen om door de muren te bladeren. En, nog iets als je Wolf echt heel cool wilt beëindigen, druk op TAB P om te pauzeren druk dan op enter. Op je status balk beneden in je scherm, ziet eruit alsof er een meltdown is geweest!.

WWF

Pauzeer het spel en typ

HULKHOGANWEARSYELLOWNICKERS

dan ga weer naar het spel. Je wint de wedstrijd.

-of-

Ga naar de practice mode. Neem een worstelaar die de stoel brengt naar de linkerbovenhoek van de met borden omringde omgeving. Loop naar links. Druk een keer op de vuurknop, loop terug. Nu kan je de stoel ook in de ring te gebruiken.

X-COM

Hier, is een snelle manier om wat geld te verdienen in XCOM.

De eerste 4 bytes van de saved game bestanden is je geld. Het maximum wat je kan hebben is FF FF FF FF (2,147,483,647) Maar ik raad je het niet aan, want als je enig inkomen krijgt, worden je \$\$ negatief.

Dus verander dit naar 00 00 00 7A (ongeveer 100,000,000 minder) en je bent veilig.

X-MEN

Kies het save/restore icoon en druk Alt-002 op het numerieke toetsenbord. Druk op Enter.

Dan, typ een van deze woorden, gevolgd door enter:

HLTH	Geeft je karakters weer volledige gezondheid
?	Waar ben je?
JMP	Teleporteren

X-OUT

Op het equipment scherm, selecteer het witte keverachtig-gevormde schip en zet het in de grid area. Kies de enkele oranje gekleurde laser, sleep het mee naar het gezicht van de winkel eigenaar en blijf klikken op de linker muis knop. Je krijgt dan \$500,000 credits.

X-WING

Dit is een versie specifieke cheat: gedurende vlucht typ WIN voor oneindige ammunitie en schilden. Om een missie te spelen waar je nog niet geweest bent, kopieer het bestand voor het verdergaan naar een volgende missie naar een bestand van een gecompleteerde missie. Dit werkt voor elke X-Wing missie, als je achter het bestandsnaam kunt komen. (N.B: Maak een kopie van een gecompleteerde missie anders ben je het voor altijd kwijt.)

XENON

Laat jezelf doden op Level 2, Stage 2 en al de aliens in de ronde zullen worden vernietigd.

XENON 2

Wanneer naar een grafische kaart gevraagd wordt, bevestig je keuze met F7 liever dan met ENTER

Je wordt onkwetsbaar.

XMAS LEMMINGS DEMO

Leuk password:

SNOWFLAKES

Het is in cheat mode. Wanneer je in het spel bent, druk op 5 op het numerieke toetsenbord om verder te gaan naar het volgende level met 100% geredde lemmings. Je krijgt ook het password.

Een ander password: VERSIONNUM geeft het versie nummer.

XYBOTS

Haal een high score en typ 'ALF' in als je naam. Nu heb je oneindig leven.

ZANY GOLF

Om naar het geheime level te komen, haal het laatste level (energie). Er is een muizehol waar zo af ten toe twee ogen verschijnen. Put de bal in het gat als de ogen rood wordenom naar het geheime level, 'Mystery' te gaan.

ZONE 66

Om het openings scherm afslachting te omzeilen in Zone 66, start het spel met:

C:\GAME.EXE TranIsEvil

-of-

ZONE66 -? -? -? TranIsEvil

ZOOL2

Tijdens het optie scherm druk op ESC en typ het woord PHONEBOOK in.

Als je nu op 0 drukt sla je het level over, als je op 3 drukt terwijl je springt wordt je sprong hoger, en als je op 1 drukt ga je linea recta naar het bonuslevel.

ZOOL

Typ STRETLAMP bij het optie scherm. Dit geeft je:

[Grey +]	Level omhoog
[Grey -]	Level omlaag
1	Onkwetsbaarheid
2	Leven verliezen (waarom?!?)
3	??
4	Herstarten van het Level

ZOOM

Druk op de F10 toets wanneer gevraagd wordt om het begin level, en je kan met level 30 starten in plaats van met level 10.

ZZT

Als je altijd de .ZZT bestanden wilt editten die met ZZT meegeleverd worden? Leer betere manieren om gebruik te maken van de ingebouwde OOP taal door de auteurs voorwerpen te bekijken? Alles wat je nodig hebt is een hex editor:

Laad het verlangde .ZZT bestand in je hex editor.

Zoek naar _SECRET en verander het _ (06 hex) naar een NULL (00 hex). Toch als je een _ toevoegd voor het SECRET in je eiegen .ZZT bestanden maakt ze onveranderbaar.

Cheats zijn trucs om makkelijker door een spelletje te komen.

