

CheatCollectionD.02

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> CheatCollectionD.02		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		August 23, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	CheatCollectionD.02	1
1.1	Cheat Collection	1
1.2	l.e.d. storm rising	10
1.3	lady bug	10
1.4	larn	11
1.5	last duell	15
1.6	The	15
1.7	The last Ninja 3	15
1.8	The last Ninja	15
1.9	The last Refuge	16
1.10	leander	16
1.11	legend	16
1.12	legend of faerghail	17
1.13	legend of the lost	17
1.14	legends of valour	17
1.15	leisure suit larry	18
1.16	leisure suit larry 2	18
1.17	leisure suit larry 3	18
1.18	lemmingoids	18
1.19	lemmings	18
1.20	lemmings 2	20
1.21	leonardo	20
1.22	lethal weapon	21
1.23	lethal weapon 3	21
1.24	lethal xcess	22
1.25	lhx attack chopper	22
1.26	liberation	22
1.27	licence to kill	22
1.28	life & death	23
1.29	The Light Corridor	24

1.30	line of fire (l.o.f.)	24
1.31	links	24
1.32	lionheart	25
1.33	little puff	25
1.34	locomotion	25
1.35	logical	26
1.36	logo	27
1.37	lollypop	27
1.38	loom	27
1.39	loopz	28
1.40	lord of the rings	28
1.41	lords of doom	28
1.42	lost patrol	29
1.43	The lost Vikings	29
1.44	lothar matthäus super soccer	29
1.45	lotus esprit turbo challenge	29
1.46	lotus esprit turbo challenge 2	29
1.47	lotus esprit turbo challenge 3	30
1.48	lupo alberto	31
1.49	m-w-a-r	31
1.50	mad bomber 2	31
1.51	mad tv	31
1.52	Das Magazin	32
1.53	magic land	32
1.54	magic marble	32
1.55	magic pockets	32
1.56	magicland dizzy	32
1.57	major motion	32
1.58	mamba move	33
1.59	manchester united	33
1.60	maniac mansion	33
1.61	manic miner	34
1.62	manic miner 2	34
1.63	manix	34
1.64	marble madness	34
1.65	marble rescue	35
1.66	marvel land	35
1.67	marvins marvellous adventure	36
1.68	master ninja	36

1.69	mayessae	36
1.70	mcdonald land	36
1.71	mean streets	36
1.72	mega traveller	37
1.73	mega worm	37
1.74	mega-lo-mania	37
1.75	megaball	38
1.76	megatwins	38
1.77	menace	38
1.78	metal master	38
1.79	miam man	39
1.80	mickey mouse	39
1.81	micro machines	39
1.82	microcosm cd ³²	39
1.83	middle east madness	39
1.84	midnight resistance	40
1.85	midwinter	40
1.86	midwinter 2 - flames of freedom	46
1.87	might & magic	48
1.88	might & magic 3	48
1.89	might & magic 4	48
1.90	mission x	48
1.91	monty python's flying circus	48
1.92	morph	49
1.93	mortal combat	49
1.94	mostares 2	49
1.95	mother lode	49
1.96	motorhead	49
1.97	mov'em	49
1.98	mr. blobby	50
1.99	mr. nutz	50
1.100	muds	51
1.101	mystical	53
1.102	myth	53
1.103	narco police	53
1.104	nark	53
1.105	navy moves	54
1.106	nebulus	54
1.107	nebulus 2	54

1.108necronom	54
1.109never mind	55
1.110new york warriors	55
1.111new zealand story	55
1.112nick faldo's championship golf	55
1.113nicky boom	55
1.114nicky boom 2	56
1.115night breed	56
1.116night hunter	57
1.117night shift	57
1.118nine lives	57
1.119ninja gaiden	57
1.120ninja rabbit	57
1.121ninja spirit	57
1.122ninja warriors	57
1.123nitro	58
1.124no second prize	58
1.125north and south	58
1.126nova 9	58
1.127nuclear war	58
1.128numpty	59
1.129The Oath	59
1.130offence	59
1.131oil imperium	60
1.132olympic challenge	60
1.133on the road	60
1.134one step beyond	60
1.135ooops up	61
1.136ooze	61
1.137operation stealth	62
1.138operation thunderbolt	62
1.139ork	62
1.140oscar cd ³²	62
1.141osiris	62
1.142out to lunch	63
1.143outrun europa	63
1.144outzone	63
1.145over the net	63
1.146overkill cd ³²	64

1.147oxyd magnum	64
1.148p.p. hammer	64
1.149p47 thunderbolt	65
1.150pacific islands	65
1.151pacland	65
1.152pang	65
1.153panza kick boxing	65
1.154paperboy	66
1.155paradroid '90	66
1.156parasol stars	66
1.157patiencen	67
1.158Der Patrizier	68
1.159The Pawn	69
1.160pegasus	69
1.161penthouse hot numbers	69
1.162peters quest - for the love of daphne	69
1.163pga tour golf	70
1.164phantasy star 2	70
1.165pinball dreams	70
1.166pinball fantasies	70
1.167pinball fantasies cd ³²	71
1.168pinball magic	71
1.169pipe mania	71
1.170pipeline	71
1.171pirates	72
1.172pit fighter	72
1.173pizza connection	72
1.174The Plague	75
1.175platoon	75
1.176player manager	75
1.177pod	75
1.178police quest	75
1.179police quest 2	76
1.180pool of radiance	78
1.181populous	78
1.182populous ii	80
1.183ports of call	88
1.184power drift	89
1.185power drive	89

1.186power monger	89
1.187The Power	89
1.188predator 2	90
1.189Der Preis ist heiss	90
1.190premier manager	90
1.191premier manager 3	91
1.192premiere	91
1.193prince of persia	91
1.194pro tennis tour	91
1.195projekt x	91
1.196projekt x special edition	92
1.197prophecy i - the viking child	92
1.198psyborg	92
1.199puffy's saga	92
1.200puggsy	92
1.201pushover	93
1.202putty	93
1.203puzzle boy 2	93
1.204puzznic	93
1.205q-bic	93
1.206quack shot	93
1.207quest for glory 2	94
1.208quick & silvia	94
1.209quick - the thunder rabbit	94
1.210r-type	94
1.211r-type 2	94
1.212raid 4	95
1.213raider	95
1.214railroad tycoon	95
1.215rainbow islands	97
1.216rambo iii	98
1.217rampage	98
1.218rampart	98
1.219realms	98
1.220rectangle	99
1.221red baron	99
1.222regent	100
1.223resolution 101	100
1.224return of medusa - rings of medusa ii	100

1.225return of the jedi	101
1.226return to genesis	102
1.227revelation!	102
1.228rex warrior	102
1.229rick dangerous	102
1.230rick dangerous ii	103
1.231riding hero	103
1.232rings of medusa	103
1.233rings of medusa gold	103
1.234ringside boxing	104
1.235rise of the robots	104
1.236rise of the robots cd ³²	104
1.237risky woods	105
1.238road rash	105
1.239roadblasters	105
1.240roadkill	105
1.241robbeary	106
1.242robin hood	106
1.243robocod	106
1.244robocop	108
1.245robocop ii	108
1.246robocop iii	108
1.247rock 'n' roll	108
1.248rocketeer	108
1.249rodland	108
1.250roger rabbit hare rising havoc	109
1.251roller coaster rumbler	109
1.252rollerpede	109
1.253rolling ronny	109
1.254rolling thunder	110
1.255rome ad 92	110
1.256rotor	111
1.257rubicon	111
1.258ruff 'n' tumble	111
1.259running man	112

Chapter 1

CheatCollectionD.02

1.1 Cheat Collection

Cheat Collection deutsche Version 1.35 (03.05.96) Teil 3

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

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

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

Die Frezzer-Adressen müssen nicht auf allen Rechner-Konfigurationen richtig sein (meist gelten sie für Grundausstattung und Boot-Start ohne WB).

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

L

L.E.D. Storm Rising

Lady Bug

Larn

Last Duell

Last Ninja 2, The

Last Ninja 3, The

Last Ninja, The

Last Refuge, The

Leander

Legend

Legend of Faerghail

Legend of the Lost

Legends of Valour
Leisure Suit Larry
Leisure Suit Larry 2
Leisure Suit Larry 3
Lemmingoids
Lemmings
Lemmings 2
Leonardo
Lethal Weapon
Lethal Weapon 3
Lethal Xcess
LHX Attack Chopper
Liberation
Licence to Kill
Life & Death
Light Corridor, The
Line of Fire (L.O.F.)
Links
Lionheart
Little Puff
Locomotion
Logical
Logo
Lollypop
Loom
Loopz
Lord of the Rings
Lords of Doom

Lost Patrol

Lost Vikings, The

Lothar Matthäus Super Soccer

Lotus Esprit Turbo Challenge

Lotus Esprit Turbo Challenge 2

Lotus Esprit Turbo Challenge 3

Lupo Alberto

M

M-W-A-R

Mad Bomber 2

Mad TV

Magazin, Das

Magic Land

Magic Marble

Magic Pockets

Magicaland Dizzy

Major Motion

Mamba Move

Manchester United

Maniac Mansion

Manic Miner

Manic Miner 2

Manix

Marble Madness

Marble Rescue

Marvel Land

Marvins Marvellous Adventure

Master Ninja

Mayessae

McDonald Land

Mean Streets
Mega Traveller
Mega Worm
Mega-Lo-Mania
Megaball
Megatwins
Menace
Metal Master
Miam Man
Mickey Mouse
Micro Machines
Microcosm CD³²
Middle East Madness
Midnight Resistance
Midwinter
Midwinter 2 - Flames of Freedom
Might & Magic
Might & Magic 3
Might & Magic 4
Mission X
Monty Python's Flying Circus
Morph
Mortal Combat
Mostares 2
Mother Lode
Motorhead
Mov' Em
Mr. Blobby

Mr. Nutz
Muds
Mystical
Myth
N
Narco Police
Nark
Navy Moves
Nebulus
Nebulus 2
Necronom
Never Mind
New York Warriors
New Zealand Story
Nick Faldo's Championship Golf
Nicky Boom
Nicky Boom 2
Night Breed
Night Hunter
Night Shift
Nine Lives
Ninja Gaiden
Ninja Rabbit
Ninja Spirit
Ninja Warriors
Nitro
No Second prize
North and South
Nova 9
Nuclear War

Numpty
O
Oath, The

Offence

Oil Imperium

Olympic Challenge

On the Road

One Step Beyond

Ooops Up

Ooze

Operation Stealth

Operation Thunderbolt

Ork

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

Osiris

Out to Lunch

Outrun Europa

Outzone

Over The Net

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

Oxyd Magnum
P
P.P. Hammer

P47 Thunderbolt

Pacific Islands

Pacland

Pang

Panza Kick Boxing

Paperboy

Paradroid '90

Parasol Stars
Patienzen
Patrizier, Der
Pawn, The
Pegasus
Penthouse hot numbers
Peters Quest - For the Love of Daphne
PGA Tour Golf
Phantasy Star 2
Pinball Dreams
Pinball Fantasies
Pinball Fantasies CD\$^3\$\$^2\$
Pinball Magic
Pipe Mania
Pipeline
Pirates
Pit Fighter
Pizza Connection
Plague, The
Platoon
Player Manager
Pod
Police Quest
Police Quest 2
Pool of Radiance
Populous
Populous II
Ports of Call
Power Drift

Power Drive

Power Monger

Power, The

Predator 2

Preis ist heiss, Der

Premier Manager

Premier Manager 3

Premiere

Prince of Persia

Pro Tennis Tour

Projekt X

Projekt X Special Edition

Prophecy I - The Viking Child

Psyborg

Puffy's Saga

Puggsy

Pushover

Putty

Puzzle Boy 2

Puzznic

Q

Q-Bic

Quack Shot

Quest for Glory 2

Quick & Silvia

Quick - The Thunder Rabbit

R

R-Type

R-Type 2

Raid 4

Raider
Railroad Tycoon
Rainbow Islands
Rambo III
Rampage
Rampart
Realms
Rectangle
Red Baron
Regent
Resolution 101
Return of Medusa - Rings of Medusa II
Return of the Jedi
Return to Genesis
Revelation!
Rex Warrior
Rick Dangerous
Rick Dangerous II
Riding Hero
Rings of Medusa
Rings of Medusa Gold
Ringside Boxing
Rise of the Robots
Rise of the Robots CD\$^3\$\$^2\$
Risky Woods
Road Rash
Roadblasters
Roadkill
Robbeary

Robin Hood
Robocod
Robocop
Robocop II
Robocop III
Rock 'n' Roll
Rocketeer
Rodland
Roger Rabbit hare rising havoc
Roller Coaster Rumbler
Rollerpede
Rolling Ronny
Rolling Thunder
Rome ad 92
Rotor
Rubicon
Ruff 'n' Tumble
Running Man

1.2 I.e.d. storm rising

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

"DAVID BROADHURST WANT TO CHEAT" oder "AMIGADAVIDBROADHURSTWANTSTOCHEAT" im Titelscreen eingeben.

Dann erscheint eine Anzeige, daß der Cheat-Modus aktiviert ist. Die Energie und Treibstoff werden jetzt viel langsamer verbraucht.

1.3 lady bug

Leben Freezeradresse: 01508D

1.4 Iarn

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

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

Anfangs empfiehlt es sich, so viele Waffen und Rüstungen wie nur möglich zu sammeln. Die magischen Botschaften (magic scrolls) solltest Du lesen; die Zaubertränke (magic potions) trinken. Auch ein Kuchen (cookie) ist von Zeit zu Zeit aufbauend. Deine Nahrungsaufnahme hat zum Beispiel Auswirkungen auf Deine Intelligenz, Deine körperliche Verfassung oder Deine Geschicklichkeit.

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

- Heilige Altare (holy altar)

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

- juwelenbesetzte Throne (jewel throne)

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

- Fallen (pit)

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

- Springbrunnen (a bubbling fountaine)

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

- Statuen (statue)

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

- Spiegel (mirror)

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

- Schätze (chest)

Es lohnt sich Schätze zum Händler zu transportieren. Es existie-

ren Gerüchte, die besagen, er bezahlt hohe Preise für randgefüllte Schatztruhen.

- Edelsteine (diamond, opal usw.)

Bringen ebenfalls hohe Beträge beim alten Händler.

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

Lv	Titel	Erfahrung
1	novice explorer	0
2	apprentice explorer	10
3	practiced explorer	20
4	expert explorer	40
5	novice adventurer	80
6	adventurer	160
7	apprentice conjurer	320
8	conjurer	640
9	master conjurer	1280
10	apprentice mage	2560
11	mage	5120
12	experienced mage	10240
13	master mage	20480
14	apprentice warlord	40960
15	warlord	100000
16	expert warlord	200000
17	master warlord	400000
18	apprentice gorgon	700000
19	gorgon	1000000
20	practiced gorgon	2000000
21	master gorgon	3000000
22	demi-gorgon	4000000
23	evil master	5000000
24	great evil master	6000000
25	mighty evil master	8000000

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

Name	Übersetzung	Merkmal	Bekämpfung
bat	Spinne	kein Hitpoint-	normal
	verlust		
orc	Schwertwal	zwei Goldkübel	normal
	oder Goldkübel		
	und Waffe		
leprechaun	"Aussätziger"	wertvoller	Magie: lit, bal
	Goldkübel,		
	Geldverlust		
nymph	Larve	stiehlt Teile	Magie: lit, bal
	der Ausrüstung		
rust monster	"Rostmonster"	verringert Rü-	Magie: lit, bal
	stungs-	oder	

```

|   |Waffenklasse |
-----
hell hound |Höllenhund |Feuerschwall |Magie: pha
-----
gelatinous cube|"flüssiger |verringert Rü- |Magie: lit, bal
|Würfel" |stungs- oder |
|   |Waffenklasse |
-----
wraith     |Gespenst |zieht Level ab |Magie: can, lit
-----
vampire    |Vampir   |zieht Level ab |Magie: can, lit
-----
invisible  |unsichtbarer |unsichtbar |normal
stalker    |Angreifer |   |
-----
disenchanteress |Entzauberer |verringert Rü- |Magie: lit, bal
|   |stungs- oder |
|   |Waffenklasse |
-----
umber hulk |Schattenklotz |verwirrt |Magie: can
-----

```

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

```

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

```

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

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

- lance of death (die ultimative Waffe)
- stainless plate armor (die ultimative Rüstung)

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

Zu der Standardausrüstung können noch einige besondere Gegenstände kommen:

- sword of slashing _
- Bessman's flailing hammer / nicht sinnvoll, weil keine "lance of death" mehr möglich
- ring of increase damage: verleiht höhere Schlagkraft
- amulet of invisibility: Monster treffen schwieriger
- orb of dragon slaying: schwächt Drachen
- a scarab of negate spirit: schwächt Magier
- a cube of undead control: schützt vor Untoten (Vampire)
- device of theft prevention: schützt vor Diebstahl

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

Spruch Wirkung

```

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

```

sum Dämon hilft dem Abenteurer
per ein temporärer Spruch bleibt bestehen
ssp Speer mit Geräusch
vpr löst Wände, Statuen auf
stp Zeitstop
wtw Abenteurer kann durch Wände gehen

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

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

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

1.5 last duell

Man geht mit <F9> in den Pausenmodus. Nun drückt man gleichzeitig <H> und <LEFT SHIFT>. Nun kann man mit <F1>-<F6> die Level anwählen und mit irgendeiner Taste bekommt man 5 Zusatzfahrzeuge.

1.6 The

Freezer: Unendlich Leben: 06CAE9 (In der nächsten Zeile Wert auf 00 setzen)

1.7 The last Ninja 3

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

Level Codes:

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

Freezer: Unendlich Leben: 02B77F (In der nächsten Zeile Wert auf 00 setzen)

1.8 The last Ninja

Level Codes:

- 1 Suss
- 2 Imed
- 3 Urti
- 4 Basd
- 5 Nous
- 6 Rero

1.9 The last Refuge

Leben Freezeradresse: 017BF5

1.10 leander

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

Freezer-Adressen: Leben: 7D03B

Bei OPTION folgende Levelcodes eingeben:

ZXSP Level 2
LVFT Level 3

SNOW es fängt an zu schneien

SOTB ein Schneesturm tobt

LTUS bringt unendliche Leben und folgende Funktionstasten

F2 normale Waffe

F3 ein Dolch mehr

F4 zwei Dolche mehr

F5 Kraftklinge

F6 Sturmklinge

F7 Löwenklinge

ESPR schaltet Cheat wieder ab

1.11 legend

	Berserker	Troubadour	Mörder	Magier
Goldvorrat:	2F219	2F299	2F319	2F399
Glück:	2F1F0	2F270	2F2F0	2F370
Hitpoints:	2F1F9	2F279	2F2F9	2F379

Magierzutaten:

Batwings: 2F3E3

Brimstones: 2F3E1

Hedjogvenom: 2F3DB

Mandrake: 2F3DF

Nightshade: 2F3D7

Crystal: 2F3DD

Dragon Tooth: 2F3D9
Phoenix Claw: 2F3D5

1.12 legend of faerghail

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

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

1.13 legend of the lost

Level Codes:

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

1.14 legends of valour

Freezer:

Stärke: C4F770
Intelligenz: C4F772
Gesundheit: C4F772
Tempo: C4F773
Erbschaft: C4F774 oder C4F775

1.15 leisure suit larry

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

<ALT> und <D> drücken = ?

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

1.16 leisure suit larry 2

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

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

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

1.17 leisure suit larry 3

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

1.18 lemmingoids

Leben Freezeradresse: 02017B

1.19 lemmings

Level Codes:

X-Mas	Demo
2 IJJNDJCCCL	LPVMXDGJIO
3 NJNDHCADCW	PVMXDOLKIX
4 ILDLCIOECR	VMXDGHTLIQ

Vollversion:

Fun	Tricky	Taxing	Mayhem	Two Player
01 XXXXXXXXXXXX	01 HBANLMFPDV	01 ONICEKLNFS	01 NHMFHFALHV	01 JAJHLDIBMO
02 IJHLDHBCCU	02 CMOLMFNQDK	02 FIBIJLMOFL	02 HMFHFINMHD	02 IJHLDKJCMJ
03 NHLDHBADCR	03 BAKHLLMBEL	03 IBANLMFPFY	03 MFHFAJLNHX	03 NHLDKJADMW
04 HLDHBINECK	04 MKHNLICCEX	04 BINLMFIQFR	04 FHFIJLMOHQ	04 HLDIJINEMW
05 LDHBAJLFCT	05 OJNLICADES	05 FAJHLDHBGT	05 HFANLMFPHN	05 LDIJAJLFMW
06 DHBIJLLGCM	06 HLDMCMOEEEX	06 IJHLDHFCGM	06 FINLMFHQHW	06 DIJIJLLGMP
07 HBANLLDHCJ	07 LLICAJMFEQ	07 NHLDFADGJ	07 FAJHLDIBIW	07 IJANLLDHMM
08 BINLLDHICS	08 DIBIJMLGEQ	08 HLDHFINEGS	08 IJHLDIFCIP	08 JINLLDIIMV
09 BAJHMDHJCV	09 IBANLLDHEM	09 LDHFAJLFLGL	09 NHLDIFADIM	09 JAJHMDIJMX
10 IJHMDHBKCN	10 BINLLDIEEV	10 DHFIJLLGGU	10 HLDIFINEIV	10 IJHMDIJKMQ
11 NHMDHBALCK	11 BAJHMDIJEX	11 HFANLLDHGR	11 LDIFAJLFIO	11 NHMDIJALMN
12 HMDHBINMCT	12 IJHMDIBKEQ	12 FINLLDHIGK	12 DIFIJLLGIX	12 HMDIJINMMW
13 MDHBAJLNCM	13 NHMDIBALEN	13 FAJHMDHJGM	13 IFANLLDHIV	13 MDIJAJLNMP
14 DHBIJLMOCV	14 HMDIBINMEW	14 IJHMDHFQGV	14 FINLLDIIIN	14 DIJIJLMOMY
15 HBANLMDPCS	15 MDIBAJLNEP	15 NHMDHFALGS	15 FAJHMDIJIP	15 IJANLMOPMV
16 BINLMDHQCL	16 DIBIJLMOEY	16 HMDHFINMGL	16 IJHMDIFKIY	16 JINLMDIQMO
17 BAJHLFHBDO	17 IBANLMDPEV	17 MDHFAJLNGU	17 NHMDIFALIN	17 JAJHLFIBNR
18 IJHLFHBCTX	18 BINLMDIQEO	18 DHFIJLMOGN	18 HMDIFINMIO	18 IJHLFIJCNK
19 NHLFHBADDU	19 BAJHLFIBFR	19 HFANLMDPGK	19 MDIFAJLNIX	19 NXLFIJADNX
20 HLFHBINEDN	20 IJHLFIBCFK	20 FINLMDHQGT	20 DIFIJLMOIQ	20 HLFIJINENQ
21 LFHBAJLFDW	21 NXLFIBADFX	21 FAJHLFHBHW	21 IFANLMDPIN	
22 FHBIJLLGDP	22 HLFIBINEFQ	22 IJHLFHFCHP	22 FINLMDIQIW	
23 HBANLLFHDM	23 LFIBAJLFFJ	23 NHLFHFADHM	23 FAJHLFIBJJ	
24 BINLLFHIDN	24 FIBIJLLGFS	24 HLFHFINEHV	24 IJHLFIFCJS	
25 BAJHMFHJDX	25 IBANLLFHFP	25 LFHFAJLFHO	25 NHLFIFADJP	
26 IJHMFHBKDQ	26 BINLLFIIFY	26 FHFIJLLGHX	26 HLFIFINEJY	
27 NHMFHBALDN	27 CEKHMNIJFY	27 HFANLLFHUU	27 LFIFAJLFR	
28 HMFHBINMDW	28 IJHMFIBKFT	28 FINLLFHIHN	28 FIFIJLLGJK	
29 MFHBAJLNDP	29 NHMFIBALFQ	29 FAJHMFHJHP	29 IFANLLFHJX	
30 FHBIJLMODY	30 HMFIBINMFJ	30 IJHMFHFHXY	30 FINLLFIIJQ	

X-Mas Lemmings:

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

Ein Tip, wie man Fallen (Stampfer, fleischfressende Pflanzen, Gewichte etc.) mit geringen Verlusten überwinden kann: Man setzt zwei Blocker so, daß die herausfallenden Lemminge wie ein einziger erscheinen (in Wirklichkeit sind es jedoch mehr). Jetzt sprengt man einen Blocker. Läuft der Multi-

Lemming jetzt in eine Falle, so wird nur ein Lemming getötet, der Rest kommt unbeschädigt ans Ziel.

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

Freezer:

Climber 9DC3
Floater 9DCB
Bomber 9DBF
Blocker 9DC7
Builder 9DC5
Basher 9DC9
Miner 9DCD
Digger 9DC1

1.20 lemmings 2

Freezer:

Die volle Lemmingpower erhaltet man durch Verändern der Adressen:

C13573 Lemming 1 (ganz links)
C13575 Lemming 2
C13577 Lemming 3
C13577 Lemming 4
C1357B Lemming 5
C1357D Lemming 6
C1357F Lemming 7
C13581 Lemming 8
C13585 Minuten des Countdowns
C13587 Sekunden
C13533 Anzahl der Lemminge
C1353B Anzahl der geretteten Lemminge.

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

Betätige LOAD und dann CANCEL um die Musik auszuschalten, dann an allen vier Ecken des Bildschirms klicken, bis du die Worte "Lets go" hörst, du kannst nun auf jedem beliebigen Level mit 60 starten.

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

1.21 leonardo

Unlimited lives: Wenn die Paßwortabfrage erscheint "Freibier" eingeben.

Levelcodes:

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

1.22 lethal weapon

```
<ALT> + <Y> + <I> keine Kollisionen
<ALT> + <Y> + <K> mehr Munition
<ALT> + <Y> + <L> mehr Leben
<ALT> + <Y> + <M> beseitigt Sprites und Plattformen
<ALT> + <Y> + <N> setzt Sprites und Plattformen wieder ein
<ALT> + <Y> + <Q> Abschluß-Credits
<ALT> + <Y> + <0> - <9> Levelauswahl
```

Mission Codes:

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

Freezer:

```
C1A1D5  Magazine
C1A1D9  Schüsse je Magazin
C1A1CD  Lebensenergie beim Polizeibeamten
C1A1C9  Anzahl der Leben
```

1.23 lethal weapon 3

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

Codes für 99 Magazine u.ä.:

IRUREI, MYEBUE, TICELT, CTLYOA.

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

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

1.24 lethal xcess

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

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

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

1.25 lhx attack chopper

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

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

1.26 liberation

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

Das kann man beliebig wiederholen.

1.27 licence to kill

Mit <F8> kommt man einen Level weiter.

Freezer: Unendlich Leben: 01081F oder 10727
(In der nächsten Zeile Wert auf 00 setzen)

1.28 life & death

1. Die Diagnose

Achtung:

Unbedingt an allen 5 entscheidenden Punkten des Unterleibs abtasten

(oben : links und rechts

in der Mitte: um den Bauchnabel

unten : links und rechts)

1. keine Schmerzen --) Blähungen/Darmgas (Intestinal Gas)

Behandlung: beobachten = Observe

2. Schmerzen an allen Punkten --) Bakterielle Infektion (Bacterial Infection)

Behandlung: medikamentös = Medicate

3. Schmerzen nur im linken unteren Bereich

--) Nierensteine (Kidney Stones)

Behandlung: überweisen = Refer

4. Schmerzen im rechten (manchmal auch im linken Bereich)

Hier nun Röntgen (X-Ray):

Falls 3 kleine Pünktchen beim Becken erkennbar sind, dann handelt es

sich um Nierensteine, falls keine Pünktchen erkennbar sind, dann

--) Blinddarmentzündung (Appendicitis)

2. Die Operation

1. Putzen der Hände mit der Seife (SOAP)

2. Anziehen der Handschuhe (Gloves)

3. Desinfizieren des Patientenkörpers (Antiseptikum - obere Schublade)

4. Abdecken des Patientenkörpers mit sterilen Tüchern (obere Schublade)

Achtung: natürlich Stelle für die Operation freilassen!

5. Patient betäuben (==) ON)

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

7. Appendix befindet sich im rechten Viertel des Patientenkörpers

8. Schnitt mit dem Skalpell von oben links nach unten rechts

BLUTUNGEN: Blutungsstellen mit Zangen schließen (rechts unter dem

Skalpell, dann mit dem Kauter (links unten) behandeln.

Jetzt Blut mit Schwamm abwischen und Zangen entfernen.

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

10. Flüssigkeitsprobe mit der Absaugung (Suction)

11. Hochheben des Blinddarms aus der Unterleibshöhle

12. Anheben des Wurmfortsatzes (APPENDIX) und Abklemmen der Spitze

13. Einschneiden des Appendix, Abbinden und Trennung des Wurmvorsatzes

14. Einstechen der Membran, Abbinden der Blutungsstelle mit dem Faden

15. Abklemmen des Blinddarms, dabei eine Klammer am unteren Ende

des Wurmvorsatzes und eine Klammer ca 3-5 cm weiter oben anbringen

16. Durchtrennen des Blinddarms zwischen den Klammern

17. Zunähen des Blinddarms

18. Zurücklegen des Blinddarms in die Unterleibshöhle

19. Schließen des Unterleibs durch Entnahme der Retraktoren und dann

die Schnittstelle zunähen (Nadel)

GESCHAFFT - OPERATION GEGLÜCKT - PATIENT ...

3. Bei Komplikationen

- Blutdruck fällt : Blutkonserve einhängen

- Blutdruck sehr schwach: Dopamine spritzen - SPRITZE D

- Kammernverengung, PVC : Lidocaine spritzen - SPRITZE L

- Herzschlag gering : Atropine spritzen - SPRITZE A

1.29 The Light Corridor

Level Codes:

	11 9305	21 3213	31 2819	41 1926	
2	5400	12 3406	22 0213	32 9919	42 9726
3	0101	13 0407	23 8213	33 7320	43 5927
4	3901	14 6407	24 5014	34 2521	44 0528
5	2602	15 2008	25 1015	35 0622	45 7328
6	9902	16 7408	26 8215	36 3722	46 3929
7	4303	17 4709	27 5116	37 1223	47 3030
8	9003	18 3810	28 0117	38 4523	48 0531
9	6904	19 0511	29 7017	39 4124	49 8431
10	3305	20 6811	30 5518	40 1825	50 9932

1.30 line of fire (l.o.f.)

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

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

Die obere Zahlenreihe dient außerdem zur Auswahl des gewünschten Levels.

1.31 links

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

r = rechts/right, l = links/left

- 1 nicht möglich
- 2 12lr 6 Iron
- 3 20l Driver 2
- 4 33l SW
- 5 79r 9 Iron
- 6 60r LW
- 7 18r Driver 2
- 8 16lr LW
- 9 72r Driver 2

```
10 56r Driver 2
11 60r 4 Iron
12 78r Driver 2
13 13I LW
14 37I 8 Iron
15 25I 4 Iron
16 44I 4 Iron
17 30I LW
18 117I 1 Iron
```

1.32 lionheart

Freezer: Verbrauchte Energie steht in C1109D, Leben stehen in C110AD.

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

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

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

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

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

1.33 little puff

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

1.34 locomotion

Level Codes:

```
deutsch englisch
b BOOT BEAR
c CHOR CAVE
d DORF DUCK
e ENTE EAST
f FUSS FIRE
```

g GIFT GIRL
 h HAND HALL
 i IGLO IRON
 j JAHR JEEP
 k KUSS KING
 l LAND LUCK

Weniger Arbeit gibt es wenn man sich mal die Adresse 25A79 anschaut.

1.35 logical

Levelcodes:

01 WELCOME	11 DONT PANIC	21 BE HONEST
02 THE OTHER SIDE	12 COLORMANIA	22 BLUE N VIOLET
03 QUADRI QUADRA	13 REFRESHMENT	23 THREE PATH
04 STONE ROAD	14 FULL MOON	24 DANGEROUS
05 NICE COLORS	15 RUNNING BALLS	25 THE WANDERER
06 MORE COLORS	16 GREEN RIVER	26 SECRET CHAMBER
07 REAL FUN	17 TWO ISLANDS	27 FALCONS FLIGHT
08 PINK AND PINK	18 MORE ISLANDS	28 BLUE ANGEL
09 GREEN PATH	19 TIMES CHANGE	29 FAR THUNDER
10 BAD DIRECTION	20 OTHER THINGS	30 A SIMPLE ONE
31 BLUE VELVET	41 A RAINBOW	51 LOGISTIC
32 PARADISE I	42 ARROW ROAD	52 TURNING COLORS
33 CLASSIC ART	43 TURNING WHEELS	53 PARAMOUNT
34 VENI VIDI VICI	44 ACCELERATION	54 THE LADDER
35 WE LIKE IT	45 THE PRESIDENT	55 BACK N RED
36 FOREVER HERE	46 HE IS MISSING	56 TREASURE ROOM
37 WONDERLAND	47 PICKNICK TIME	57 DONT WANT THAT
38 THE SNARE	48 WHO IS CALLING	58 THE FREE FALL
39 CURE IT	49 ANCIENT ART	59 CORRADO BEACH
40 SUN IS SHINING	50 SHE IS GONE	60 MORE POPCORN
61 WILD AT HEART	71 WALK IN CREAM	81 HAUNTED HOUSE
62 THE DARK AGE	72 TOUCH HER	82 THE SECRETS
63 DIMLIGHTS	73 SHADOWLAND	83 SMILING JOKE
64 THE FIFTIES	74 JACK IN BAG	84 CHILDREN GO
65 PICTURE OF HER	75 VITAMIN C	85 IT IS ATLANTIS
66 GORDIAN KNOT	76 STUNT BALL	86 ON THE ROAD
67 HIGH SPEED	77 MIRRORLAND	87 BLUE IS FIRST
68 ALEXANDRIA	78 ACE QUEST	88 WOLF'S MOON
69 RUNNING TEAR	79 BOA BOA BOA	89 WILD CHINA
70 HER RAINBOW	80 DA DA DA	90 ITS LOGICAL
91 SHE COMPARES	Das Passwort zum Editor schließlich ist:	
92 BIG MOUNTAINS		
93 TOMOTTOW	THE FINAL CUT	
94 TELEPORTER JAM		
95 LEVER SUNLIGHT		
96 NEW EXODUS		
97 THE PEACEPIPE		
98 FINAL SURPRISE		
99 WHITE MIAMI		

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

Freizzer-Adressen:

Leben: C0E24B

1.36 logo

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

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

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

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

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

1.37 lollypop

Level Codes:

2 DNEQSE

3 DM49LS

4 DOD7VK

5 DRH8KH

6 EMPYZX

7 B37H4T

8 B7VCJT

1.38 loom

Blatt abschütteln, ins große Zelt gehen, nach rechts gehen, Stab nehmen, Ei anklicken, Melodie merken und auf Ei zaubern, zum Zelt mit dem kochenden Topf gehen, ihn anklicken, Melodie auf die weißen Tücher sprechen und auf die grünen (umgekehrt), Buch nehmen, Flasche anklicken, Dornenbusch beim Friedhof anklicken, Grabstein lesen, alle Baumlöcher anklicken, im dunklen Zelt mit der Baumlöcher-Melodie Licht machen, Spinnrad anklicken und Melodie auf Stroh sprechen, auf Felsen gehen, Öffnungsmelodie auf Himmel sprechen, zum Dock gehen und mit dem Baumstamm wegrudern, Tornado anklicken, Melodie rückwärts auf ihn sprechen, auf Insel nach links gehen, Spruch merken, zur gläsernen Stadt gehen, mit dem neuen Spruch die Turmspitze anklicken, 'reingehen, Glocke läuten, links 'runtergehen, Kristallkugel 3x jeweils 2x anklicken, 'rausgehen, neuen Spruch auf unsichtbare Leute sprechen, nach links bis zur Hütte gehen,

Heilspruch von Frau merken, 'rausgehen, Schafe am Zaun anklicken (normal=schlafen / rückwärts = aufwecken), Schafe grün färben, Drachen erschrecken, Gold zu Stroh machen, Licht im Labyrith machen, zum Teich gehen, ihn öffnen, in Kugel gucken, Spruch vom Teich merken (Identität tauschen-Spruch), 'rausgehen, rückwärts Tornado-Melodie bei unterbrocher Brücke spielen, Junge wecken und Identität tauschen, 'reingehen, zum Schmied gehen, im Kerker Stroh anklicken, warten, Tür öffnen, Schwert stumpf zaubern, Kerkertür öffnen, Zauberstab nehmen, zurück ins Zimmer mit Käfigen gehen, Leute heilen, Löcher danach schließen, ganz nach links gehen, Melodie die der Tote auf Hetchel spricht merken (die Farbe oder den Ton), diese Melodie rückwärts auf Hetchel sprechen, wieder Melodie merken und wieder auf Hetchel rückwärts spielen, Zerstörungsspruch von Hetchel auf den Toten sprechen und sich selbst anklicken...Ende...

1.39 loopz

Diese Levelcodes gelten für Game Type C :

Screen 1:EASY Screen 6:GRVY
Screen11:TRBY Screen16:STNL
Screen21:GZPN Screen26:PLGR
Screen31:KRNC Screen36:BGDK
Screen41:FRNK Screen46:ZSZS

1.40 lord of the rings

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

Freezer:

Geld: C0CF1F (max. 255 Silbergulden)
C0E323 (einige tausend Silbergulden)

1.41 lords of doom

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

1.42 lost patrol

Die Freezer-Adresse für Stärke beginnt bei 2605 (Weaver) und endet bei 2611 (Bachmann), die für Moral bei 2613 bzw. 261F.

1.43 The lost Vikings

Level Codes:

1	STRT	14	C1R0	27	WKYY	
2	GRST	(GR8T)	15	SPKS	28	CMB0
3	TLPT	16	JMNN	29	8BLL	
4	GRND	17	TTRS	30	TRDR	
5	LLM0	18	JLLY	31	FNTM	
6	FL0T	19	PLNG	32	WRLR	
7	TRSS	20	BTRY	33	TRPD	
8	PRHS	21	JNKR	34	TFFF	
9	CVRN	22	CBLT	35	FRGT	
10	BBLS	23	H0PP	36	4RN4	
11	VLCN	24	SMRT	37	MSTR	
12	QCKS	25	V8TR			
13	PHR0	26	NFL8			

1.44 lothar matthäus super soccer

Freezer: Tore: 000582

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

1.45 lotus esprit turbo challenge

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

Die Programmierer haben noch ein kleines Ballerspielchen untergebracht. Wer dort hinein möchte, muß für Player 1 "MONSTER" ("MONSTERS" ?) und für Player 2 "SEVENTEEN" eintippen.

1.46 lotus esprit turbo challenge 2

LevelCodes:

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

Gebt als Levelcode an:

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

1.47 lotus esprit turbo challenge 3

Codeworte:

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

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

Level Codes:

Normale Rennen:

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

Plazierungsrennen:

Level 3	Level 2	Level 1
PPRGGQFVL-52	RLQYDVAKA-48	CRRIPWBXX-28
JPIQKUHCE-65	HDMOQFAKA-51	OPWMVQKCQ-34
EIIBGGAFE-48	WXQBQMDXD-88	XGPGPZHHS-42
CIGIUQCLT-92	UDONAJHAL-47	FGWLSYCKM-51
KNHUPNNKE-64	NKWCXXXXK-33	PRRUMPUMV-68

VVOSHGSIG-86 AONGLQKTC-63 NANCXXXXZ-39
RGHSVBRET-89 ZXJGHBKHF-70 IPWONWOBP-65
YDOERACTJ-86 DPGTQKBHQ-62
GXQFSUMPP-45 IPMIJOBHQ-62
TVQLSYUFU-89 MUYURWFHA-86
WMQHMYTVJ-85
OKUOBIAC-86
FIMJJIBCK-68
SIGTXXXXH-35
WNQKMPHVN-80

1.48 lupo alberto

Freezer:

Unendlich Leben: (In der nächsten Zeile Wert auf 00 setzen !)

Lupo: 022ABA

Marta: 022ABB

Schutzschirm für Lupo: 02367F

1.49 m-w-a-r

Leben Freezeradresse: 01AFA3

1.50 mad bomber 2

Freezer: Leben: 01825E

1.51 mad tv

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

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

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

Geht zu den Filmverkäufer (ohne einen Film) und geht mal einfach mit dem Mauszeiger auf die rechte untere Ecke Eures Koffers. Es wird Euch ein sehr wertvoller "Namensloser" Film gratis angeboten. Diesen nimmt man und verkauft in Schwupdiwupp.

1.52 Das Magazin

Codewörter für DATEX P.

- 1 HEIMDAL
- 2 TSCHAKO
- 3 ATACAMA
- 4 NEMESIS
- 5 CHANGAI
- 6 ZWINGER
- 7 CYCLAME

1.53 magic land

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

1.54 magic marble

Level Codes:

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

1.55 magic pockets

Freezer-Adressen:

Credits: 7607B

1.56 magicland dizzy

Freezer: Leben: 171 Diamanten: 175

1.57 major motion

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

1.58 mamba move

Leben Freezeradresse: 01460F

1.59 manchester united

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

1.60 maniac mansion

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

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

1.61 manic miner

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

1.62 manic miner 2

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

1.63 manix

Level Codes:

MANIX
ZONE
SPACE
MOON
TIME
MOTIVATE
TOM MAJOR
MIKE
SARA
DOUG
NEIL
IXION
KINETIC
TRAPCLIMAX
CLIMAX

1.64 marble madness

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

1.65 marble rescue

Level Codes:

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

1.66 marvel land

Paßwörter:

Level 1: LUXCIE, MOLE, COASTER, CAPTAIN, CONDOR, FLORRIE

Level 2: DENCHAN, TEPPOU UO, YARI MOGLE, JET MOGLE, SAMEZAME, DEMONANGLE, SYLPHE

Level 3: BAKUDAN, BEROCANDY, BARBARA, O GUCCI, TOTEN MOGLE, A LA MODE, SWEETIE

Level 4: CHULIP, ICEMAN, PENGINSAN, MEDUSAHEAD, CHAMELEON, TRIDENT

(Es kann sein, das man die Leerzeichen weglassen muß!)

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

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

Im zweiten Kampf geht es darum, den Wasserballon des Bösewichts durch Überfüllung zum Platzen zu bringen und gleichzeitig den eigenen trocken zu halten. Am einfachsten geht es mit Dauerfeuer auf die dritte Pumpe der zweiten Reihe, die dritte Pumpe der ersten Reihe leert den eigenen Ballon. In der dritten Runde gilt es, auf einer Wand von Drehtafeln eines der ähnlichen aussehenden Symbole zu indentifizieren. Wer als erster drei Mal erfolgreich war, hat gewonnen.

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

1.67 marvins marvellous adventure

Level Codes:

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

1.68 master ninja

<SHIFT> + <H> drücken.

1.69 mayessae

Freezer: Leben: 01B8CB

1.70 mcdonald land

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

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

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

1.71 mean streets

Die Paßworte für die 'Paßkarten' lauten:

blau BISHOP
gelb QUEEN
grau KING
grün PAWN
orange CHECKMATE
rot STALEMATE
lila KNIGHT
schwarz ROOK

1.72 mega traveller

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

1.73 mega worm

Level Codes:

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

1.74 mega-lo-mania

Level Codes:

1 IVIAZXFIMB oder 2 BNYABDUNBHV
2 UNNDJHGZSJ 3 COVCPMJVEBL

3 MKIAVZLXXSJ	4 WKCCHIEUKHL
4 KPIANBSXXSF	5 GATAVRXRONT
5 OMDAXUFERTD	6 WWKDXGPXDBZ
6 OJXALURUFCX	7 KUUCTOPLGHV
7 SGSAVNFBZCB	8 PEHAJBPKZAG
8 OXNAVLLXWVV	9 GYJDJHPNFHN
9 QKBKBTGFOLEN	10 TJLBVSNNIGD

Codes für alle vier Teamführer:

	CÄSAR	MADCAP	SCARLET	OBERON
1	UWIANCYIWM	IUIAZXFIWMB	OVIAYASIWMC	CTIAOCYIWMA
2	SBJABYFIWMZ	GZIARZLIWMX	MAJAQCYIWMY	AYIACYFIWMW
3	YMIAFYFXXSL	MKIAVZLXXSJ	SLIAUCYXXSK	GJIAGYFXXSI
4	WRIAXZLXXSH	KPIANBSXXSF	QQIAIYFXXSG	EOIAYZLXXSE
5	CDIANFYXSN	QAIADAMYXSL	WBIACDYXXSM	KZHAOYFYXSK
6	AIIAFAMYXSJ	OFIABVSYXSH	UGIAQYFYXSI	IEIAGAMYXSK
7	GTHAJAMJTAV	UQHAZBSJTAT	ASHAUYFJTAU	OPHAKAMJTAS
8	EYHABCSJTAR	SVHARDYJTAP	YWHAMAMJTAQ	MUHACCSJTAO
9	EKKAWDYMMQ	SHKAFZFMWMJ	YIKAECSMWMK	MGKAUDYANMY
MdS	CPKATCSETGF	JGLANDPHOSY	PHLAOUOKOSG	KLKAIZFODMW

Freezer:

Spiel mit "PLAYISLAND" starten und Adresse \$17ED5 ändern. Die ersten beiden Bytes ändert man in FFFF um, so stehen einem satte 65.000 Mann zur Verfügung. Leute stehen in Adresse 7ED7.

1.75 megaball

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

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

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

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

1.76 megatwins

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

1.77 menace

"XR3ITURBONUTTERBASTARD" eingeben, um unendl. viel Energie zu erhalten.

1.78 metal master

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

1.79 miam man

Leben Freezeradresse: 03E915

1.80 mickey mouse

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

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

1.81 micro machines

Freezer:

Leben: 003945

Zahl der Runden:006627 (im Rennen auf 0 stellen)

Bonusgamezeit: 003D66

1.82 microcosm cd³²

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

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

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

1.83 middle east madness

Freezer: Leben: 01906B

1.84 midnight resistance

"IT'S EASY WHEN YOU KNOW HOW" für unendlich viel Energie eintippen.

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

1.85 midwinter

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

Bunker:

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

Seilbahnstationen:

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

Kirchen:

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

Fabriken:

Die Sprengung von Fabriken kann die Feuerkraft des Gegners verringern. Fabriken sind strategisch wichtige Ziele.

Werkstätten:

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

Hauptquartier:

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

Hitzeminen:

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

Häuser:

Nahrung, Schlaf und Schutz vor Angriffen des Feindes.

Berghütten:

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

Depots:

Munitionslager, Waffen aller Art

Polizeistationen:

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

Funkstationen:

Funkstationen sind besonders wichtig für Prof. Kristiansen. Er sollte an eine

unbesetzte Funkstation gebracht werden.

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

Läden:

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

Warenhäuser:

Treibstoff und Munitionsvorräte des Gegners werden hier gelagert.

Synthetisieranlagen (Chemische Werke) :

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

Hier noch einige Informationen zu den einzelnen Schneebuggies :

Schneehexe : schwer zu finden, stark bewaffneter Befehlswagen

Schneewolf : schwerer Panzer, max. 6 Personen

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

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

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

Schneebär : gewaltiger Tanklastwagen, der für den Feind lebenswichtig ist

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

ADAMS:

Adams ist das kleine Mädchen mit den Zöpfen (s.Abfrage) und befindet sich bei 'Deathwatch Pass'. Sie kann mittelmäßig Skifahren, jedoch nicht Buggy fahren oder Drachenfliegen. Sie hat keine 'Feinde' innerhalb des Geheimbundes. Ihre speziellen Freunde sind Hart und Maddocks.

AMBLER:

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

CAYGILL:

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

CHABRUN:

Chabrun ist der Mann mit der braunen Kleidung, dem zylinderähnlichen Hut und der Narbe im Gesicht (s.Abfrage).

Er befindet sich bei der sog. 'ThunderCoast'. Seine 'Feinde' sind Grice, Pringle und Doughty. Seine besonderen Freunde sind Flynn und Macleod.

Er hat keine speziellen Fahreigenschaften.

COURTENAY:

Courtenay, der Herr im gelbfarbenen Dress mit dem weißen Bart und der Antenne am Helm ist bei 'Salient Flats' aufzufinden.

Seine Fahreigenschaften haben keine besonderen Stärken oder Schwächen.

Er hat keine 'Feinde' innerhalb der Bewegung. Besonders gut versteht er sich

jedoch mit Revel und Caygill.

CROPPER:

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

DOUGHTY:

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

FLINT:

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

FLYNN:

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

GARCIA:

Garcia ist bei 'Sierra Garcia' zu rekrutieren und besitzt keine besonderen Fähigkeiten. Seine Stärken sind Skilaufen und Drachenfliegen.

'Feind' : Cropper

Freunde : Muller,Doughty

GAUNT:

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

GRAZZINI:

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

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

GRICE:

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

Er hält sich bei 'Badger Heath' auf.

'Feinde' : Stark, Gaunt

Freund : Courtenay

GUNN:

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

HAMMOND:

Hammond befindet sich im sog. 'Mackenzie Head', hat keine besonderen

Fähigkeiten, versteht sich nicht gerade gut mit Revel, ist aber ein guter Freund von Cropper...

HART:

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

IWAMOTO:

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

JACKSON:

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

JESSOP:

Standort: 'Mull Of Tears'
'Feinde': Flynn und Macleod
Freunde : Wright, Iwamoto

Prof. KRISTIANSSEN:

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

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

Er hat eine persönliche Abneigung gegen Stark und Courtenay.

Am besten versteht er sich mit Flint.

Prof. Kristiansen ist eine der wichtigsten Personen in MIDWINTER !

Er ist der ältere Herr mit Brille (s.Abfrage)

LLEWELLYN :

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

MACLEOD:

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

MADDOCKS:

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

MULLER:

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

PRINGLE:

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

RANGLES:

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

REVEL:

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

RUDEL:

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

RUDZINSKI:

(Schmalke Gestalt, Sprechfunker am rechten Mundwinkel, grüne Trainingsjacke) Auch Rudzinski, der bei den 'Western Plains' aufzufinden ist, ist für die Bewegung von größerem Interesse. Er weist hervorragende Fahreigenschaften auf und kann auch ganz gut drachenfliegen. Seine 'Feinde' sind Gunn und Grazzini, seine Freunde Stark und Caygill.

STARK:

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

TASKER:

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

WRIGHT:

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

Hier jetzt einige Tips zum eigentlichen Spielverlauf :

Skifahren:

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

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

=> Wir nehmen am Besten ein Schneemobil ...

Buggyfahren:

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

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

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

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

Du sollst niemals schneller fahren als Dein Schutzengel fliegen kann !

Drachenfliegen:

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

Hier nun eine kurze Startanleitung:

Linke Maustaste drücken, wenn der Startvorgang begonnen werden soll.

Bei einer Linkskurve die Maus nach links schieben,

bei einer Rechtskurve dementsprechend.

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

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

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

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

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

Paragleiter (Drachenflieger) sind in allen Bergstationen zu finden.

Seilbahn:

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

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

Hauptquartier:

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

Der Geheimbund und das Kollegium:

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

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

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

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

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

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

Besetzte Gebäude sollten von euch gesprengt werden (außer Hitzeminen). Bewacht so viele Gebäude wie möglich ...

Achtet darauf, daß Eure Offiziere immer körperlich fit sind und ständig gut bewaffnet sind.

1.86 midwinter 2 - flames of freedom

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

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

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

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

Das beste Transportmittel ist der Helikopter, Abzuraten ist von:

Flug-U-Boot, Ballon, Panzer und U-Boot wegen schlechter Steuerung oder Bewaffnung.

LOBOS:

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

DHARFA:

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

CAMARGO:

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

SATARA:

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

THAR:

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

NDOLA:

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

MAKAT:

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

DJOUM:

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

GHAZAL:

- 1 Vernichten Zufa Ibn Rushed
-

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

1.87 might & magic

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

Teleporter Codes:

```
LUDWIG    WOODLAND
DSCH      BABAYAGA
GLOBDULE  QUIXOTE
THE MOJO  CLANGERS
```

1.88 might & magic 3

Die Gruppenmitglieder lassen sich mit einem Trick schnell "aufrüsten". Benutzt den Teleporter mit dem Paßwort "Redhot". Ihr landet vor dem Rathaus "Blistering Heights". Dort findet man einen Level 50 Mage und einen Level 40 Barbaren. Wenn man die beiden anheuert, ihre Items verteilt, neu anheuert und wieder alles verteilt, sind die eigenen Helden für die ersten Kämpfe sehr gut ausgerüstet. Auf diese Weise lassen sich alle Items vervielfachen, da der geladene Charakter nach dem Entlassen (das Rathaus nicht verlassen) wieder seine ursprüngliche Ausrüstung erhält.

1.89 might & magic 4

Geldprobleme werden beseitigt, wenn man mit einem Hex-Editor die Adressen 13703 und 13707 auf FF setzt.

1.90 mission x

Leben Freezeradresse: 019883

1.91 monty python's flying circus

In der Highscoreliste "SEMPRINI" eingeben, und man muß nicht ständig wieder von vorne anfangen.

Freezer: Unendlich Leben: 016057 (In der nächsten Zeile Wert auf 00 setzen)

1.92 morph

Freezer:

Adressen 4C234 und 4DFFA auf Wert 4A stellen (unendl. Gesamtverwandlungen).

Wolken: 4A2CC

Wasserbälle: 4A2CD

Gummibälle: 4A2CE

Stahlkugeln: 4A2CF

1.93 mortal combat

Sobald der Bildschirm die Wahl zwischen Spielstart und Optionsmenü anzeigt, das Wort CHEAT und ein druck auf die Return-Taste eingeben, dann das Wort DULLARD und Return und noch einmal DULLARD gefolgt von Return einhacken.

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

1.94 mostares 2

Level Codes:

1 CCAX

2 GHZL

3 ZKJH

1.95 mother lode

Leben Freezeradresse: 0295A3

1.96 motorhead

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

Freezer:

Leben: 10186

Schüsse:10188 (max. 12)

1.97 mov'em

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

Levelpaßwörter:

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

1.98 mr. blobby

Levelcodes:

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

1.99 mr. nutz

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

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

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

Im Kartenscreen:

<F1> Nature World (Man hat im Teleporter gelassene Bomben wieder)
 <F2> Under-World

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

Während des Spiels:

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

Warpzone:

<ALT> Zeit spielt keine Rolle mehr.

Freezer:

Leben: 041C81
HitPoints: 0419EB
Diamanten: 041C87

1.100 muds

Empfehlungen:

Rassen:

- Whizzles: Die kleinen grünen Lausaurier eignen sich wegen ihrer Größe gut als Renner. Leider halten sie körperlich nicht viel aus, deshalb sind sie nicht die erste Wahl. Da man von Anfang an zwei Whizzles besitzt, sollte man sie als Ersatz-Runnerteam behalten.
 - Warklonkes: Die netten Kerle sind schnelle Läufer. Sie eignen sich gut als Runner oder Hero. Leider haben auch sie körperlich nicht viel drauf, so daß man sie nicht nach der Graslandschaft einsetzen sollte.
 - Bulles: Diese Typen sind stark und nicht gerade intelligent. Wegen ihres Körperbaus sind Bulles alles andere als schnell. Ihnen ist schon manches Mal ein Whizzle entkommen. Man sollte sich so schnell wie möglich andere Blocker wie Forayes oder Hardwinders beschaffen.
 - Menschen: Menschen sind tolle Allroundspieler. Einige Menschen haben Hirn und andere wieder viel Kraft. Man sollte sich den Menschen, den man kaufen will, unbedingt vorher ansehen - manchmal sind auch Nieten darunter. Unter 1300 ist ein Mensch nicht geeignet. Am besten als Runner oder auch als Hero einsetzen.
 - Forayes: Forayes sind stark und haben Hirn. Sie sind schneller als Bulles und eignen sich hervorragend als Blocker.
-

- Shemons: Sie sind die einzigen weiblichen Spieler in der IMO. Shemons sind mittelstark, superschnell und haben Verstand. Daher eignen sie sich gut als Hero oder Runner. Sie sind meine persönlichen Favoriten für den Platz des Hero.
 - Pustoks: Das krakenähnliche Wesen ist eigentlich nur in der Wasserwelt zu gebrauchen. Als Runner oder Hero spielen sie ihre Fähigkeiten aus. Pustoks sind gefährdet, wenn der Gegner aggressiv spielt.
 - Hardwinder: Sie sind ein Phänomen der Evolution. Die wurmähnlichen Tiere sind gute Blocker und runner zugleich und in jeder Welt zu gebrauchen.
 - Leeeens: Die körperlich schwachen Wesen mit viel Verstand eignen sich gegen taktisch spielende Gegner gut als Hero. Sonst nicht zu gebrauchen.
 - Tales: Die putzigen Tiere können sich nur in der Baumwelt als Runner behaupten. In anderen Welten sind sie zu schwach.
 - Knaracks: Knaracks sind riesige Insekten und ungeheuer stark. Sie sind wohl die besten Blocker in der Liga. Knaracks sind trotz ihrer Kraft friedliche Wesen.
 - Etants: Durchschnittlich schnell laufende Echsen, deren Eigenschaften insgesamt durchschnittlich sind. Man sollte sie nicht zu viel einsetzen
 - es gibt bessere Lösungen.
 - Fuzzools: Die großen Kerle gehören in den Angriff. Sonst kann man dasselbe sagen wie über die Etants.
 - Goblins: Goblins sind gute und schnelle Heros oder Urnner. Seider sind sie schwach und werden leicht von der gegnerischen Mannschaft zerlegt.
 - Scirons: Diese skorpionähnlichen Wesen sind stark und mordsaggressiv. Sie halten das Fünffache an Schlägen aus wie irgendein anderes Wesen. Wenn der Gegner Scirons hat, muß man sich auch welche besorgen. Ansonsten wird die eigene Mannschaft zerlegt. Taktisch als Runner einsetzen.
 - Antaras: Diese Insekten sind schnell, schwach und gerissen. Als Runner sind sie nicht am falschen Platz.
- MÖGLICHKEITEN IN EINER STADT:
- Hotels: Immer die Absteige nehmen, da sonst die Kosten zu hoch werden.
 - Bank: Man sollte sich dort am besten einen Kredit holen und auf sich selbst setzen. Den Gewinn braucht man, um entstehende Kosten zu decken und um neue Spieler einzukaufen.
 - Kredithai: Meidet diesen Typen - er verlangt horrenden Zinsen!
 - Heiler: Eine tolle Einrichtung! Er repariert Eure Spieler wieder für wenig Geld. Nach jedem Match ist Euer Besuch Pflicht.
 - Taverne: Spionieren bringt nichts! Falls man oft gewonnen hat und eine gute Moral besitzt, sollte man eine Prügelei anfangen. Das Bestechen von Spielern ist Geldverschwendung.

ALLGEMEINE TIPS:

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

Blutigen Anfängern ist eine defensive Einstellung des Teams nur zu empfehlen. Die Runner bilden bei einem Angriff des Heros hinter ihm

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

Tip um schnell an Geld zu kommen :

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

1.101 mystical

Freezer: Unendlich Leben: 01F1A7 (In der nächsten Zeile Wert auf 00 setzen)

1.102 myth

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

1.103 narco police

Tippt man CONGRA ein, bekommt man gleich die Endgrafik zu Gesicht, mit NOAMETZ1 schaltet man die Guns im 1.Sektor ab, mit NOAMETZ2 die des 2.Sektors und so weiter. Genauso geht es mit den Kameras: Für Sektor 1 gibt man NOCAMZ1, usw. Nach jeder Eingabe immer <RETRUN> drücken!

1.104 nark

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

1.105 navy moves

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

1.106 nebulus

Für unendlich Leben, nach dem Titelbild "helloiamjmp" eingeben. Mit <F1>-<F8> kann man die einzelnen Türme anwählen.

Freezer:

Leben: Player 1: 07FB81
Player 2: 07FB83

1.107 nebulus 2

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

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

1.108 necronom

Zonen Codes:

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

Tastenbelegung :

<0> Funktionstasten an/aus (Die Tasten
<1> Kollisionsabfrage an/aus jeweils auf dem
<2> unendlich Leben an/aus Nummernblock.)
<F1>-<F7> bessere Ausstattung
<F8> ein Raumschiff mehr
<F9> ein Level weiter
<HELP> im aktuellen Level scrollen

Freezer: Leben: \$500A

1.109 never mind

Level Codes:

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

1.110 new york warriors

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

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

Freezer: Leben: Player 1 (weiß): C0B3C5 Player 2 (schwarz): C0B3E5

1.111 new zealand story

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

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

1.112 nick faldo's championship golf

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

1.113 nicky boom

Level Codes:

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

8 Sixan

Fällt man einmal in einen Abgrund, an dem ein Brett befestigt ist, so muß man sich einen Baumstamm besorgen und damit die Lücke schließen. Dieses gefällte Holz befindet sich immer in der unmittelbaren Nähe.

Es ist sinnvoll, wie verrückt herumzuschießen, denn nicht selten ist eine scheinbar massive Wand durchlässig und neue Wege können auf diese Weise herausgefunden werden.

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

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

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

Freezeradressen:

Leben: 34AA
Bomben: 34A7
Stachelbomben: 34A8
Schlüssel: 34A9

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

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

1.114 nicky boom 2

Level Codes:

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

1.115 night breed

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

1.116 night hunter

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

1.117 night shift

```
Level  Code
-----  -
02 Cherry   , Banana , Banana   , Lemon
03 Banana   , Cherry , Pineapple , Plum
04 Pineapple , Lemon  , Pineapple , Pineapple
05 Pineapple , Pineapple , Lemon    , Cherry
06 Cherry   , Plum  , Plum     , Pineapple
07 Cherry   , Pineapple , Lemon    , Banana
08 Pineapple , Banana , Pineapple , Cherry
09 Pineapple , Lemon  , Lemon    , Cherry
10 Lemon    , Banana , Plum     , Plum
```

Oder in die Highscoreliste "MPICKLE" eingeben, jetzt muß man das Produktionsziel nicht mehr erreichen.

1.118 nine lives

Freezer: Unendlich Leben: 005807 (In der nächsten Zeile Wert auf 00 setzen)

1.119 ninja gaiden

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

1.120 ninja rabbit

Freezeradresse 22ac3 (09) für Leben

1.121 ninja spirit

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

1.122 ninja warriors

Also, erst einmal die <CAPS-LOCK>-Taste runterdrücken. Dann "CHEDDAR" während des Spieles eingeben, um unendlich viele credits zu bekommen.

1.123 nitro

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

```
Freezer: Player 1:  
Geld:      1FBC7  
Höchstgeschwindigkeit: 1FC41  
Beschleunigung: 1FC43  
Reifen:    1FC45  
Nitros:    1FC01  
Sprit:     1FBB4
```

1.124 no second prize

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

1.125 north and south

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

```
Freezer: jeweils die beiden ersten Werte auf FF stellen.  
Bahnhof: Messer: 00E7E6  
Angreifer: 0112ED  
Im Kampf (Blaue Armee): Pferde: 011286
```

1.126 nova 9

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

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

1.127 nuclear war

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

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

- 1 NP-1 Bomber
- 1 Warhead 100 Megatonnen

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

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

1.128 numpty

Freezer: Leben: C1DA63

1.129 The Oath

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

Nachdem das Game geladen wurde, erscheint ein Auswahlmenü auf dem Screen. Hier müßt Ihr nun das Wort NUHTAERB eingeben und anschließend irgendeinen Menüpunkt (am besten Highscores) anwählen. Diesen verläßt man sogleich wieder und gelangt so erneut ins Auswahlmenü zurück. Nun ist das Menü um das wunderschöne Wort CHEAT erweitert. Nun den neuen Punkt anwählen und es läßt sich einiges einstellen. <1> bis <6> bewirken beim Spielen eine kleine Waffenreserve.

1.130 offence

Hier sind ein paar Cheats zum Ballerspiel Offence, die man im Titelbild eingeben muß:

"CHEAT ON" Unbesiegbarkeit
"UNLIMITED" unendlich Leben

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

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

1.131 oil imperium

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

1.132 olympic challenge

Als Name "HIGSEN-J" in der Highscoretable eingeben und dann schnell drücken. Dann muß man nocheinmal "-J" eingeben und nocheinmal drücken. Jetzt kann man mit den Funktionstasten einiges machen.

1.133 on the road

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

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

1.134 one step beyond

Level Codes:

01	48474	21	41949	41	60033	61	10426	81	43312
02	39943	22	09888	42	48217	62	18527	82	17765
03	22881	23	51837	43	42714	63	28953	83	61077
04	62824	24	61725	44	25395	64	47480	84	13306

05	20169	25	48026	45	02573	65	10897	85	08847
06	17457	26	44215	46	27968	66	58377	86	22153
07	37626	27	26705	47	30541	67	03738	87	31000
08	55083	28	05384	48	08509	68	62115	88	53153
09	27173	29	32089	49	23514	69	00317	89	18617
10	16720	30	37473	50	16487	70	62432	90	06234
11	43892	31	04026	51	40001	71	62749	91	24851
12	60613	32	41499	52	56488	72	59645	92	31085
13	38970	33	45525	53	30953	73	56858	93	55936
14	34047	34	21488	54	31905	74	50967	94	21485
15	07481	35	01477	55	52858	75	42289	95	11885
16	41528	36	22965	56	09227	76	27720	96	33370
17	49009	37	24442	57	62085	77	04473	97	45255
18	25001	38	47407	58	05776	78	32193	98	13089
19	08474	39	06313	59	02325	79	36666	99	58344
20	33475	40	53720	60	08101	80	03323	100	58344

1.135 oops up

Level Codes:

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

1.136 ooze

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

1.137 operation stealth

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

In der Mitte des Bildschirmes, vor dem mittleren Felsen (im dunkelgrünen Feld), besteht die Möglichkeit, nocheinmal aufzutauchen und luftzuholen. Jetzt kann man ohne Probleme weitertauchen.

1.138 operation thunderbolt

In der Highscore-Liste "WIGAN NINJA" eingeben, und man erhält unbegrenzte Soldatenanzahl. Mit der <F2>-Taste kann man dann die Levels überspringen.

1.139 ork

Freezer-Adressen:

Munition : CB71
Treibstoff: CB83
Energie : CBEB

Aktiviert im ersten Level irgendein Terminal, bewegt das Fadenkreuz in jede Ecke des Terminals und drückt einmal den Feuerknopf. Wenn man jetzt das Terminal wieder verläßt, so kann man mit
<F> den Sprit für den Flugmodus auffüllen,
<A> sorgt für mehr Munition und
<H> für mehr Lebensenergie. Mit
<RETURN> kann man das Jet-Pack ein- und ausschalten,
mit den Funktionstasten kann man den Level auswählen.

1.140 oscar cd³²

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

1.141 osiris

Level Codes:

1 SAHARA
2 PIXLERS
3 BLOCKOUT
4 BLOCKADE
5 SPHINX

1.142 out to lunch

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

Gebt mal "FEEDME" als Levelcode ein.

1.143 outrun europa

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

Freezer:
Credits: \$10774
Time: \$10A5B
Boosts: \$10A4E
Missiles: \$10A51

1.144 outzone

Paßwörter:

CHARLEY, BREWSTER, RV W RAMA, THE ABYSS, J CAMERON, L BRITISH, SOUTHSIDE,
HUELSBECK, B FIEDEL, BITMAP BRO, M BIEHN, FACTOR5, J HIPPEL, R MATTHEWS,
TEXAS, J BURNS, SILVESTRI, T HOLLAND, CAULDRON 2, MOORCOCK, Z, DRACULA,
POLEDOURIS, STARDUST, SOON, HORROR, TALES.

Es kann sein, das die Anzahl der Leerzeichen unkorrekt ist. Hier hilft nur ausprobieren!

1.145 over the net

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

1.146 overkill cd³²

Wenn man sich in der Highscore-Tabelle eintragen kann, dann gibt man "NZL" ein. Wenn das Spiel nun erneut gestartet wird, so hat man unendlich Leben.

1.147 oxyd magnum

```

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

```

Landschaftscodes im Einspielermodus:

```

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

```

1.148 p.p. hammer

Hier sind die Levelcodes für dieses wunderbare Spiel.

```

01: NO PASSY   02: TCJHHTCE  03: ABGHBSUE  04: DWWGDJTD
05: WVJFUICC  06: SUGFWHUC  07: ASWERFTB  08: ERTDTEHA
09: AJFCGDVA  10: THCDIBIW  11: AGSDCAHW  12: EFIADWCV
13: BDBBVUJU  14: UCVBATEU  15: BBGVRSDT  16: FADWTRVS
17: AVUAGIFS  18: TURSIHBR  19: BTDSDGAR  20: FRARFESJ
21: BJJUWDCI  22: UIGUBCUI  23: BGWTSATH  24: FFTHTWHG
25: REFHSVVG  26: RCCHFTJF  27: CBSHHSIF  28: CAIIBRDE
29: JVBJDIRD  30: JUVJUHF  31: CTICAGDC  32: CRBDRERB
33: RJUDTDFB  34: RIGWGCEA  35: CHDWIBWA  36: CFTVBWFW
37: SERFEVAV  38: SDDFVUWU  39: DBAEASRU  40: DAJDRRBT
41: RWGDTJTT  42: RUWDGHSS  43: DTTDJGGS  44: DSFIDFVR
45: SJCJFDJJ  46: SISJWCIJ  47: DHIGBBDI  48: DFBHRWRH

```

49: TEVHJV FH 50: ADHTSUEG 51: ECESFTWG 52: AAURHRGF
 53: SWRUBJBE 54: WVDUDIAE 55: ETATVGSD 56: ASJWAFBC
 57: TRCWREAC 58: AIWVTCSB 59: EHIWGBCB 60: AGGAIUAU
 61: UEWBCVSW 62: BDTBEVGW 63: FCFCVTUV

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

1.149 p47 thunderbolt

"ZEBEDEEE" in der Highscore-Liste eingeben und folgende Tasten sind aktiv:

<F1> Levelskip
 <F2> Game-Cheat

1.150 pacific islands

Freezer:

Einheit	leichte Granaten	schwere Granaten	Raketen
1	C286CC	C286CD	C286CE
2	C2870C	C2870D	C2870E
3	C2874C	C2874E	C2874E
4	C2878C	C2878E	C2878E

1.151 pacland

Im Titelbild "AVALON" eingeben, um unendl. viele Leben zu erhalten.
 In der ersten Runde auf Hydranten springen, es erscheint in den Fenstern Früchte

1.152 pang

Im Kartenscreen muß "WHAT A NICE CHEAT" eingegeben werden, worauf sich die Weltkugel rosa färbt. Nun kann man alle Orte einzeln anwählen. Einen kleinen Haken hat das Ganze jedoch : Der Cheat muß ziemlich schnell eingetippt werden, und die Wahl des Ortes sollte auch nicht gerade in Zeitlupe erfolgen.

Freezer :

Leben : 00DFD5

1.153 panza kick boxing

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

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

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

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

1.154 paperboy

Freezer: Unendlich Leben: 006529 (In der nächsten Zeile Wert auf 00 setzen)

1.155 paradroid '90

Freezer: \$128B Startlevel (nur im Titelbild) nicht größer als 6

<F1> drücken ???

1.156 parasol stars

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

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

1.157 paciencen

STRATEGY

Auf 8 Feldern muß man die Karten so von dem Stapel sortieren, daß man es hinterher schafft diese Karten der Reihe nach abzulegen. Beginnend mit einem AS und endend mit einem KÖNIG. Diese Aufgabe erfordert eine gehörige Portion strategisches Denken; denn das Ablegen der Karten auf die acht Felder ist kein Problem, aber an die Karten, die man braucht, wieder heranzukommen schon.

WINDMILL

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

FOURTEEN OUT

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

KING ALBERT

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

PATIENCE

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

CASTLE

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

CLOCK

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

SNAP

?

SCORE LINE

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

EIGHT OFF

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

FLOWER GARDEN

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

SIR TOMMY

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

TRAY

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

1.158 Der Patrizier

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

Freezer: Geld C28F99.

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

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

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

Im eigenen Hafen Pfeffer kaufen und sofort wieder verkaufen.

1.159 The Pawn

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

1.160 pegasus

Level Codes:

11 SCREECH
21 DRAGONFLY
31 BEEBOP
41 CELESTIAL

1.161 penthouse hot numbers

Freezer: Punktzahl:
Gegner: \$C08989 oder C08AB1
Eigene: \$C08985 oder C08AAD

1.162 peters quest - for the love of daphne

Difficulty: EASY

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

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

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

Kauft Euch dann:

Porc. Immunity 20 Coins

Rocket Pack 25 Coins

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

1.163 pga tour golf

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

1.164 phantasy star 2

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

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

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

1.165 pinball dreams

Freezer: Anzahl der Bälle (Amiga mit 1MB)
Ignition: \$9ED2 oder \$9E02
Steel Wheel: \$9E11
Beat Box: \$9F39
Nightmare: \$9ECD

1.166 pinball fantasies

Vor Spielbeginn eingeben:

EARTHQUAKE Rütteln wird nicht mehr mit einem "Tilt" bestraft
EXTRA BALLS 5 Bälle pro Spiel
VACUUM CLEANER löscht alle Einträge in der Highscoreliste
FAIRPLAY
DIGITAL ILLUSIONS Unendlich Kugeln
THESILENTS
ANDREAS
FREDRIK
ULF

MARKUS
HIGHLANDER
TECHSTUFF

Freezer:

Anzahl der Cyclones \$C09A5
Speed Devils \$C092F
Skills beim Billion Dollar \$C09207
Screams bei Stones 'n' Bones \$C09229

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

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

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

1.167 pinball fantasies cd³²

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

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

So man eine Tastatur hat, sollte man folgendes eingeben:

"extra balls" zwei Extrabälle
"gravity" Ball reagiert ultrasensibel auf die Gravität

1.168 pinball magic

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

1.169 pipe mania

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

1.170 pipeline

Level Codes:

1 Fold
2 Tear

3 Duct
4 Eyes
5 Peas
6 Pods
7 Eggs

1.171 pirates

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

1.172 pit fighter

Freezer-Adressen: Continues:
Player 1: 5A31
Player 2: 5AFB

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

1.173 pizza connection

Rezeptebuch Kurzfassung

Pizza Neopolitean

Zutaten :

420 g Tomaten
50 g Knoblauch
32 g Oregano
160 g Parmesan

Pizza Magaritha

Zutaten :

300 g Tomaten
35 g Oliven
140 g Mozarella
55 g Parmesan
22 g Oregano

Pizza Quatro St.

Zutaten :

90 g Tomaten
80 g Zucchini
30 g Zwiebeln
72 g Salami
60 g Shrimms
220 g Sardelle

120 g Miesmuschel
12 g Petersilie
12 g Oregano
185 g Morzarella

Pizza Ante Doria

Zutaten :

260 g Tomaten
50 g Oliven
60 g Zwiebeln
40 g Knoblauch
420 g Sardelle
45 g Morzarella
16 g Salbei

Pizza Salami

Zutaten :

140 g Tomaten
20 g Oliven
40 g Champignon
220 g Salami
160 g Sardelle
140 g Ei
190 g Morzarella

Pizza Schinken

Zutaten :

260 g Tomaten
35 g Zwiebeln
60 g Pfefferlinge
15 g Speck
250 g Schinken
55 g Morzarella
16 g Melisse

Pizza Hackfleisch

Zutaten :

120 g Tomaten
100 g Paprika
120 g Zwiebeln
30 g Knoblauch
50 g Champignon
420 g Hackfleisch
145 g Provolone

Pizza Huhn

Zutaten :

20 g Oliven
30 g Knoblauch
80 g Champignon
100 g Huhn
320 g Ananas
55 g Parmesan
8 g Oregano

Pizza Krabbe

Zutaten :

80 g Scampis
240 g Shrimms
175 g Gorgonzola
8 g Petersilie
12 g Oregano

Pizza Fisch

Zutaten :

160 g Tomaten
80 g Zucchini
160 g Shrimms
40 g Tintenfisch
160 g Sardelle
10 g Lachs
140 g Ei
340 g Mozzarella
16 g Oregano

Pizza Muschel

Zutaten :

140 g Tomaten
25 g Oliven
220 g Karotten
80 g Porree
80 g Zwiebeln
160 g Herzmuscheln
80 g Miesmuscheln
320 g Mozzarella
16 g Oregano

Pizza Lachs

Zutaten :

140 g Tomaten
20 g Oliven
220 g Porree
40 g Champignon
120 g Lachs
40 g Belpaese
8 g Oregano

Pizza Exotika

Zutaten :

160 g Äpfel
40 g Mandarine
80 g Kirschen
200 g Ananas
240 g Kiwi
40 g Erdbeeren
16 g Melisse

Pizza Gemuese

Zutaten :

40 g Tomaten
100 g Zucchini
40 g Peperoni
80 g Mais
40 g Champignon

32 g Pfefferlinge
30 g Steinpilze
480 g Mozzarella

1.174 The Plague

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

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

1.175 platoon

Im Titelscreen lediglich "HAMBURGER HILL" eingeben und im Verlauf des Spieles einfach mal die <F>-Tasten ausprobieren.

1.176 player manager

Freezer-Adressen:

Geld: 541D7

1.177 pod

Leben Freezeradresse: 02E20B

1.178 police quest

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

Zum Briefing gehen, Zeitung lesen, an rechten oberen Tisch gehen, Fach auf Nachrichten untersuchen, im Korridor Radio und Autoschlüssel nehmen und alles aus Kabine im Badezimmer. Zum Parkplatz und ums Auto gehen, darin umsehen und den Gummiknüppel aus der Autotür nehmen. Nun auf die Straße. Nach der Funkmeldung Sirene an und zur Unfallstelle fahren, dort Unfallwagen untersuchen, Zentrale benachrichtigen, Zeugen ausfragen und wegfahren nachdem der Chef erschienen ist. Nach dem Funkruf zu Carols Caffein Castle fahren, an Tisch setzen, nach dem Anruf gehts wieder weiter. Den roten Sportwagen anhalten, der eine Ampel bei rot überfahren hat, Zentrale das Kennzeichen durchgeben, Fahrschein verlangen und Strafzettel geben. Zu Carols Caffein Castle fahren, Rocker bei Wino Willis auffordern, die Motorräder wegzufahren und dann den Gummiknüppel

benutzen. Auf der Straße den betrunkenen Fahrer anhalten, Alkoholtest durchführen, Handschellen anlegen, seine Frage mit Nein beantworten und ihn ins Gefängnis wegen Betrunkenes Fahren fahren (Vor'm Gefängnis die Pistole in Fach neben Tür legen). Auf der Straße den Drogendealer anhalten, Unterstützung rufen, ihm sagen, daß er ihn anschießen soll, danach die Pistole des Dealers dem Kollegen geben, Auto untersuchen, die Sachen dort dem Kollegen geben, und den Dealer ins Gefängnis fahren. Der Mann wird dort wegen Drogenbesitzes eingelocht und man fährt zurück ins Büro. Wegen der Nachricht muß man eine Dusche nehmen und mit Lt. Morgan sprechen. Danach der Beweisaufnahme den beschlagnahmten Revolver zeigen und die dort gefundene Nummer in Polizeicomputer eingeben. Akte aus Schrank, Poster vom Clipboard, Schlüssel und Funkgerät nehmen; alles ansehen und zum Gericht fahren um eine Freilassung zu verhindern. Bei der Richterin erst anmelden und, nachdem man vorgelassen wurde, die Beweise vorlegen (das Kennzeichen ist die Tätowierung). Jetzt schnell zum Gefängnis wo man die Freilassung gerade noch verhindern kann. von der Polizeistation aus fährt man mit Laura zum Park, hinter'm Busch in Deckung gehen, während Laura das Auto außer Sichtweite bringt. Nun warten. Irgendwann erscheinen zwei Dealer und geraten wegen der Ware in Streit. Laura anfunken, Revolver ziehen, "Hände hoch" rufen, Laura anfunken, hinter Busch hervorkommen, Mann in Schach halten und wenn er sich ergibt, Handschellen anlegen, ihm Rechte vorlesen und durchsuchen und befragen. Nun beide im Gefängnis als Drogendealer abliefern. Jetzt zum Blue Room und mit Jack reden. Zurück ins Büro, wo Notiz auf Tisch liegt. Sonny's Freundin Marie wartet im Gefängnis auf ihn. Man bekommt ihre Zusage, wenn man fragt, ob sie bei der Hotelsache helfen will. Auf dem Rückweg zum Cotton Cove fahren, Leiche genau untersuchen und die Zentrale anfunken. In Lt. Morgan's Büro wird man in einen Plan eingewiesen. Dazu muß man sich verkleiden (Anzug und Stock) und zum Haarefärben unter die Dusche (Bleichmittel in die Haare schmieren und kräftig spülen). Wieder in Lt. Morgan's Büro erfährt man von Kathy's Tod und wird in weitere Details eingewiesen. Jetzt die Nummer auf Telefon merken und zum Hotel fahren. Nach dem Portier läuten, Zimmer mieten und bezahlen. Zur Bar gehen, wo Marie schon wartet, doch der Barkeeper beißt nicht an. Nochmals, aber alleine zur Bar gehen, während der Unterhaltung Geld zeigen, mit Marie auf Sonny's Zimmer gehen, Lt. Morgan anrufen, mit "O" Auskunft wählen, nach Taxi-Nummer fragen, Taxi bestellen und Marie verschwindet. Das Geld macht beim Barkeeper den Weg ins Spielzimmer frei, wo man pokert. Das imponiert einem Mitspieler (Frank) so sehr, daß er einen zu einem noch größeren Spiel auffordert. Zusagen, zurück ins Zimmer gehen und Bad nehmen. Nachdem man Füller und Geld bekommen hat, dem Barkeeper das Paßwort von Frank sagen, wieder zum Spieltisch gehen, spielen, dann mit Frank zu seinem Zimmer gehen und immer die Kollegen per Funk verständigen. Wenn er das Zimmer verläßt, schnell noch mal funken. Er will Sonny jetzt erschießen, doch die Kollegen kommen rein. Sonny schmeißt sich auf den Boden, Frank wird angeschossen und bekommt lebenslänglich...Ende...

1.179 police quest 2

Bevor man das Auto verläßt, Handschuhfach öffnen, die Karte darin umdrehen und die Nummer baldmöglichst zum öffnen des Spinds verwenden. Auch noch unbedingt das Schlüsselbund nehmen. Nun an den Schreibtisch in der Homicide-Abteilung gehen und in den Korb und die (geöffnete) Schublade gucken, Leserbrief und Briefftasche angucken,

und dann die Tasche mitnehmen. Ein blick aufs schwarze Brett sollte sofortige Schießübungen folgen lassen. Dienstautoschlüssel noch mitnehmen. Ein sicheres Treffen der Zielscheibe erfordert einen Schaden, den man sich angucken sollte; Hörschäden durch tragen eines Ohrschützers verhindern. Jetzt Extramunition mitnehmen, Ohrenschützer zurück geben und Raum verlassen. Zurück im Büro Foto von Bains besorgen und mit Ermittlungen im Gefängnis beginnen, bevor man das Gebäude aber betritt, die Pistole in den dafür gedachten Ort einschließen. Zur Ermittlung nach Fluchtauto, Bains, Pate und Zeugen zur Vernehmung fragen. An der Oak Tree Mall die Tür des anderen Autos öffnen, "Fingerprint powder" auf das Handschuhfach legen und dieses nach Zeugenbefragung per Funk mitteilen. Nach Vernehmung der Joggerin an der Cotton Cove und dem erfolglosen Schußwechsel mit Bains sollte man nach dessen Verfolgung wieder mal das Radio benutzen. Nach Untersuchung des Tatortes am Flußufer entdeckt man neben Schleifspuren Blut und Fußabdrücke, die man zum Beweis an sich nimmt. Photos vom Tatort zeichnen Müll durchwühlen und nach Leichen tauchen; dafür jedoch die Sauerstoffflasche mit dem größten Inhalt nehmen. Beim Absuchen des Flußgrundes findet man neben einem "badge", unter Felsen die Leiche von Pate. Nach einer Radiomeldung bekommt man wenig später selbst eine und fährt zum Flughafen. An der bekannten Stelle befindet sich wieder ein Auto, das man auch durchsuchen sollte. Nach Funk-Mitteilung überquert man per Ampelbetätigung sicher die Straße. Am Ticketschalter erhält man Hinweise durch vorzeigen des Bildes von Bains aus der Gefängnisakte und einem Blick auf die Liste. Flugticket nach Houston kaufen; Kontrollen passiert man durch vorzeigen der Polizeimarke. Im Flugzeug den Sicherheitsgurt anlegen, auf die Liste einer Autovermietung gucken und den Wasserbehälter der mittleren Toilette öffnen und den elektrischen Händetrockner benutzen. Vor der Fahrt zum Hauptquartier mehrmals das Radio benutzen. Nach Buchung bisher gesammelter Beweismittel entdeckt man in dem Korb eine Mitteilung. Zum Telefon greifen, 0 für Auskunft wählen und nach der Nummer von Marie Wilkans fragen. Beim Abend bei Arnies wird man die Blumen wie auch mehrere Küsse los; nach dem Essen zahlen. Am nächsten Tag entdeckt man bei Untersuchung der Leiche im Kofferraum die Ecke eines Briefes mit Adresse. Unter den Körper des Toten gucken. Dem Inhaber von Snugglers Inn zeigt man seine Polizeimarke und das Photo von Bains. Den Durchsuchungsbefehl bekommt man beim "Dispatch". Damit bekommt man die Zimmerschlüssel, mit denen man die Tür vorsichtig öffnen muß. Im Raum findet man Blut, das Gegenstück zur Briefecke, Marie's Lippenstift und Colby's Visitenkarte. Nun zu Marie fahren. Nach einem Blick auf die Haustür die Tür öffnen, wohinter ein Chaos ist. Im Aschenbecher entdeckt man eine Notiz von Bains. Danach schnell zurück ins Quartier fahren. Nach einem Blick in den Korb Colby telefonisch warnen und die Polizei in Steelton informieren. Jetzt fürs Schießen üben. Am Flughafen ein Flugticket nach Steelton kaufen. Wenn die Stewardess zu Boden fällt, mit geladener Waffe aufstehen, auf Flugzeugentführer schießen, und auf zweiten Entführer schießen. Jetzt muß man noch die Bombe finden und entschärfen. Das Werkzeug dazu holt man sich aus der Tasche des maskierten Mannes, der Bombenkonstruktionsplan befindet sich im Turban des unmaskierten Entführers. Vor Entschärfen der sich im Papierspender befindlichen Bombe den Plan genau durchlesen. Wenn man in Steelton ist, die Walkie Talkies an sich nehmen. Benötigt werden diese kurz darauf beim Angriff des Räubers, um Keith zur Unterstützung herbeizurufen. Nach Aussprache mit dem Räuber und

Lesen der Rechte entdeckt man im rechten Teil des Parks einen Schacht, der in die Kanalisation führt. Die methangasverseuchte Gegend kann nur schnelles Durchlaufen überwunden werden. Durch Hochklettern der Leiter und Öffnungsversuch des Deckels wird Bains angelockt, der jedoch wieder fliehen kann. Mit einer in einem Wandschrank gefundenen Gasmaske gelangt man schließlich an eine Tür, und kann Marie retten, nachdem man sie beruhigt und von ihren Fesseln befreit hat. Nun muß man nur noch Bains aus dem Hinterhalt von links mit einigen Schüssen fertigmachen.

1.180 pool of radiance

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

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

1.181 populous

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

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

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

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

0 GENESIS	1 HURTOUTORD	2 JOSAMAR	3 TIMUSLUG	4 CALDIEHILL
5 SCOQUEMET	6 SWAUER	7 KILLPEING	8 EOAOZORD	9 BURWILCON
10 MORINGILL	11 NIMIHILL	12 BILCEMET	13 RINGMPED	14 WEAVHIPHAM
15 ALPOUTOND	16 BADAACON	17 IMMUSILL	18 HOBDIETORY	19 BUGQUEEND
20 SHADTED	21 CORPEHAM	22 BINOZOND	23 SADWILLOW	24 LOWINGICK
25 QAZITORY	26 VERYMEEND	27 MINMPME	28 HAMHIPOLD	29 FUTOUTBOY
30 SUZALOW	31 DOUSICK	32 SHIDIEHOLE	33 HURTLOPLAS	34 JOSTME
35 TIMPEOLD	36 CALOZBOY	37 SCOWILDOR	38 SWAINGPAL	39 KILLOHOLE
40 EOAMELAS	41 BURMPAL	42 MORHIPPIIL	43 NIMOUTJOB	44 BILADOR
45 RINGGBPAL	46 WEAVINPERT	47 ALPLOPOUT	48 BADTAL	49 IMMPEPIL
50 HOBOZJOB	51 BUGWILLIN	52 SHADOGODON	53 COROPERT	54 BINMEOUT
55 SADMPPT	56 LOWHIPBAR	57 QAZOUTER	58 VERYELIN	59 MINGBDON

60 HAMIENMAR 61 FUTLOPLUG 62 SUZTT 63 DOUPEBAR 64 SHIOZER
65 HURTIKEING 66 JOSOGOORD 67 TIMOMAR 68 CALMELUG 69 SCOMPHILL
70 SWAHIPMET 71 KILLQAZED 72 EOAEING 73 BURGBORD 74 MORINCON
75 NIMLOPILL 76 BILTHILL 77 RINGOXMET 78 WEAVEAED 79 ALPIKEHAM
80 BADOGOOND 81 IMMOCON 82 HOBMEILL 83 BUGMPTORY 84 SHADKOPEND
85 CORQAZME 86 BINEHAM 87 SADGBOND 88 LOWINLOW 89 QAZLOPICK
90 VERYYTORY 91 MINOXEND 92 HAMEAME 93 FUTIKEOLD 94 SUZOGOBOY
95 DOUOLOW 96 SHIMEICK 97 HURTDIHOLE 98 JOSKOPLAS 99 TIMQAZAL
100 CALEOLD 101 SCOGBBOY 102 SWAINDOR 103 KILLSODPAL 104 EOAYHOLE
105 BUROXLAS 106 MOREAAL 107 NIMIKEPIL 108 BILOGOJOB 109 RINGUDOR
110 WEAVDEPAL 111 ALPDIPERT 112 BADKOPOUT 113 IMMQAZT 114 HOBEPIL
115 BUGGBJOB 116 SHADASLIN 117 CORSODDON 118 BINYPERT 119 SADOXOUT
120 LOWEAT 121 QAZIKEBAR 122 VERYQUEER 123 MINULIN 124 HAMDEDON
125 FUTDIMAR 126 SUZKOPLUG 127 DOUQAZHILL 128 SHIEBAR 129 HURTCEER
130 JOSASING 131 TIMSODORD 132 CALYMAR 133 SCOOXLUG 134 SWAEAHILL
135 KILLDIEMET 136 EOQUEED 137 BURUING 138 MORDEORD 139 NIMDICON
140 BILKOPILL 141 RINGINGTORY 142 WEAVIMET 143 ALPCEED 144 BADASHAM
145 IMMSODOND 146 HOBYCON 147 BUGOXILL 148 SHADUSTORY 149 CORDIEEND
150 BINQUEME 151 SADUHAM 152 LOWDEOND 153 QAZDILOW 154 VERYWILICK
155 MININGHOLE 156 HAMIEND 157 FUTCEME 158 SUZASOLD 159 DOUSODBOY
160 SHIYLOW 161 HURTAICK 162 JOSUSHOLE 163 TIMDIELAS 164 CALQUEAL
165 SCOUOLD 166 SWADEBOY 167 KILLOZDOR 168 EOAWILPAL 169 BURINGPERT
170 MORILAS 171 NIMCEAL 172 BILASPIL 173 RINGHIPJOB 174 WEAVOUTLIN
175 ALPAPAL 176 BADUSPERT 177 IMMIDIEOUT 178 HOBQUET 179 BUGUPIL
180 SHADPEJOB 181 COROZLIN 182 BINWILDON 183 SADINGMAR 184 LOWIOUT
185 QAZCET 186 VERYMPBAR 187 MINHIPER 188 HAMOUTING 189 FUTADON
190 SUZUSMAR 191 DOUDIELUG 192 SHIQUEHILL 193 HURTTBAR 194 JOSPEER
195 TIMOZING 196 CALWILORD 197 SCOINGCON 198 SWAILUG 199 KILLMEHILL
200 EOAMPMET 201 BURHIPED 202 MOROUTHAM 203 NIMAORD 204 BILUSCON
205 RINGINILL 206 WEAVLOPTORY 207 ALPTMET 208 BADPEED 209 IMMOZHAM
210 HOBWILOND 211 BUGINGLOW 212 SHADOILL 213 CORMETORY 214 BINMPEND
215 SADHIPME 216 LOWOUTOLD 217 QAZAOND 218 VERYGBLOW 219 MININICK
220 HAMLOPHOLE 221 FUTTEND 222 SUZPEME 223 DOUOZOLD 224 SHIWILBOY
225 HURTOGODOR 226 JOSOICK 227 TIMMEHOLE 228 CALMPLAS 229 SCOHIPAL
230 SWAOUTPIL 231 KILLEBOY 232 EOAGBDOR 233 BURINPAL 234 MORLOPPERT
235 NIMTLAS 236 BILPEAL 237 RINGEAPIL 238 WEAVIKEJOB 239 ALPOGOLIN
240 BADOPAL 241 IMMEMPET 242 HOBMPOUT 243 BUGHIPT 244 SHADQAZBAR
245 COREJOB 246 BINGBLIN 247 SADINDON 248 LOWLOPMAR 249 QAZTOUT
250 VERYOXT 251 MINEABAR 252 HAMIKEER 253 FUTOGOING 254 SUZODON
255 DOUMEMAR 256 SHIMPLUG 257 HURTKOPHILL 258 JOSQAZMET 259 TIMEER
260 CALGBING 261 SCOINORD 262 SWALOPCON 263 KILLYLUG 264 EOAXHILL
265 BUREAMET 266 MORIKEED 267 NIMOGOAM 268 BILOORD 269 RINGDECON
270 WEAVDIILL 271 ALPKOPTORY 272 BADQAZEND 273 IMMEED 274 HOBGBHAM
275 BUGINOND 276 SHADSODLOW 277 CORYILL 278 BINOXTORY 279 SADEAEND
280 LOWIKEME 281 QAZOGOOLD 282 VERYUOND 283 MINDELOW 284 HAMDICK
285 FUTKOPHOLE 286 SUZQAZLAS 287 DOUEME 288 SHIGBOLD 289 HURTRASBOY
290 JOSSODDOR 291 TIMYICK 292 CALOXHOLE 293 SCOEALAS 294 SWAIKEAL
295 KILLQUEPIL 296 EOAUBOY 297 BURDEDOR 298 MORDIPAL 299 NIMKOPPERT
300 BILQAZOUT 301 RINGIAL 302 WEAVCEPIL 303 ALPASJOB 304 BADSODLIN
305 IMMYPAL 306 HOBOXPERT 307 BUGEAOOUT 308 SHADDIET 309 CORQUEBAR
310 BINUJOB 311 SADDDELIN 312 LOWDIDON 313 QAZKOPMAR 314 VERYINGLUG
315 MINIT 316 HAMCEBAR 317 FUTASER 318 SUZSODING 319 DOUYDON
320 SHIOXMAR 321 HURTUSLUG 322 JOSDIEHILL 323 TIMQUEMET 324 CALUER
325 SCODEING 326 SWADIORD 327 KILLWILCON 328 EOAINGILL 329 BURIHILL
330 MORCEMET 331 NIMASED 332 BILSODHAM 333 RINGOUTOND 334 WEAVACON
335 ALPUSILL 336 BADDIETORY 337 IMMQUEEND 338 HOBUED 339 BUGDEHAM
340 SHADOZOND 341 CORWILLOW 342 BININGICK 343 SADITORY 344 LOWCEEND

345 QAZASME 346 VERYHIPOLD 347 MINOUTBOY 348 HAMALOW 349 FUTUSICK
 350 SUZDIEHOLE 351 DOUQUELAS 352 SHIUME 353 HURTPEOLD 354 JOSOZBOY
 355 TIMWILDOR 356 CALINGPAL 357 SCOIHOLE 358 SWACELAS 359 KILLMPAL
 360 EOAHIPPIIL 361 BUROUTJOB 362 MORADOR 363 NIMUSPAL 364 BILDIEPERT
 365 RINGLOPOUT 366 WEAVTAL 367 ALPPEPIL 368 BADOZJOB 369 IMMWILLIN
 370 HOBINGDON 371 BUGIPERT 372 SHADMEOUT 373 CORMPT 374 BINHIPBAR
 375 SADOUTER 376 LOWALIN 377 QAZUSDON 378 VERYINMAR 379 MINLOPLUG
 380 HAMTT 381 FUTPEBAR 382 SUZOZER 383 DOUWILING 384 SHIINGORD
 385 HURTOMAR 386 JOSMELUG 387 TIMMPHILL 388 CALHIPMET 389 SCOOUTED
 390 SWAANG 391 KILLGBORD 392 EOAINCON 393 BURLOPILL 394 MORTHILL
 395 NIMPEMET 396 BILOZED 397 RINGIKEHAM 398 WEAVOGOOND 399 ALPOCON
 400 BADMEILL 401 IMMPTORY 402 HOBHIPEND 403 BUGOUTME 404 SHADEHAM
 405 CORGBOND 406 BININLOW 407 SADLOPICK 408 LOWTTORY 409 QAZPEEND
 410 VERYEAME 411 MINIKEOLD 412 HAMOGOBOY 413 FUTOLOW 414 SUZMEICK
 415 DOUMPHOLE 416 SHIHIPLAS 417 HURTQAZAL 418 JOSEOLD 419 TIMGBBOY
 420 CALINDOR 421 SCOLOPPAL 422 SWATHOLE 423 KILLOXLAS 424 EOAEAL
 425 BURIKEPIL 426 MOROGOJOB 427 NIMODOR 428 BILMEPAL 429 RINGDIPERT
 430 WEAVKOPOUT 431 ALPQAZT 432 BADEPIL 433 IMMGBJOB 434 HOBINLIN
 435 BUGLOPDON 436 SHADYPERT 437 COROXOUT 438 BINEAT 439 SADIKEBAR
 440 LOWOGOER 441 QAZOLIN 442 VERYDEDON 443 MINDIMAR 444 HAMKOPLUG
 445 FUTQAZHILL 446 SUZEBAR 447 DOUGBER 448 SHIINING 449 HURTSODORD
 450 JOSYMAR 451 TIMOXLUG 452 CALEAHILL 453 SCOIKEMET 454 SWAOGOED
 455 KILLUING 456 EOADEORD 457 BURDICON 458 MORKOPILL 459 NIMQAZTORY
 460 BILEMET 461 RINGCEED 462 WEAVASHAM 463 ALPSODOND 464 BADCYCON
 465 IMMOXILL 466 HOBEATORY 467 BUGIKEEND 468 SHADQUEME 469 CORUHAM
 470 BINDEOND 471 SADDILOW 472 LOWKOPICK 473 QAZQAZHOLE 474 VERYIEND
 475 MINCEME 476 HAMASOLD 477 FUTSODBOY 478 SUZYLOW 479 DOUOXICK
 480 SHIEAHOLE 481 HURTDIELAS 482 JOSQUEAL 483 TIMUOLD 484 CALDEBOY
 485 SCODIDOR 486 SWAKOPPAL 487 KILLINGPERT 488 EOAILAS 489 BURCEAL
 490 MORASPIL 491 NIMSODJOB 492 BILYDOR 493 RINGAPAL 494 WEAVUSPERT
 0 SHISODING (Gleich GENESIS)

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

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

1.182 populous ii

Cheats:

Bei Personenwahl als Passwort eingeben ADKITAKDVGZLXGWZ
--> sehr starke Person

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

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

Special Codes:

MUSIC zwar ätzend, aber anders als der Herzschlagsound.

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

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

Noch ein allgemeiner Hinweis: Wer das Spiel vernünftig spielen will, der schaltet zu Beginn eines Levels NICHT den Computer Assist ein. Der Assist hat eine etwas außergewöhnliche Methode das Land um ein Haus einzuebnen. Nicht selten beginnt er seine Arbeit erst "in zweiter Reihe" und baut das Land nicht direkt bei Eurem ersten Haus auf bzw. ab. Da am Anfang oft nur sehr wenig Mana zu Verfügung steht, hat er dies manchmal schon verbraucht, bevor das Haus auch nur eine Stufe größer geworden ist, und dann dauert es

endlos bis das kleine Häuslein weiteres Mana produziert hat. Hat man erstmal 3-4 Burgen, kann man ihn jedoch durchaus einschalten, dann ist er meist schneller als von Hand, da das Herumfahren auf der Landkarte ohne Turbokarte doch ziemlich Zeit in Anspruch nimmt. Leider darf man den Computer aber auch jetzt nicht aus den Augen lassen. Wenn sich 2 Häuser auf verschiedenen Ebenen befinden, dann baut er das Land ab, um das Haus auf der unteren Ebene zu vergrößern, merkt, daß er das oberer Haus verkleinert hat, baut wieder auf etc. etc. Er hängt dann an der Stelle fest und verschwendet Eure Energie.

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

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

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

Wüste: Ähnlich Eis.

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

Gut, ich merke gerade, daß der Artikel eine ganze Power-Brei füllen kann wenn ich das so weiter führe. Ich versuche es im Folgenden mal mehr mit kurzen prägnanten (haha) Tips:

- Wenn es Euch möglich ist, auf feindlichem Gebiet eine Wasserfläche freizumachen (notfalls eigene Leute mit Magneten dorthin beordern), diese sofort mit massig Strudeln bedecken, jeder Strudel gräbt 4 Landeinheiten ab.
 - Ganz gemein ist es, an stark bevölkerten gegnerischen Plätzen viele Bäume zu pflanzen und diese dann anzuzünden. Effektiv!
 - In Leveln, wo es Euch verwehrt ist, Land auf/abzubauen, könnt Ihr Sümpfe, Lavagestein (Vulkan) oder sonstige gegnerische Gewalten mit Blumen überpflanzen und wieder in fruchtbares Land verwandeln.
 - Ich halte den Vulkan für die effektivste Waffe!!
 - Stadtmauern sind recht nützlich, anrennende Gegner kommen nicht so einfach durch, was Zeit bringt. Außerdem gilt hier: der Angreifer benötigt doppelt so viele Leute wie der Verteidiger.
-

- Verpestete Bewohner zu Ritter ernennen, sie laufen zum Feind. Besser ist es, wenn man sie mit den heiligen Brunnen zum Gegner überlaufen läßt. Hier ist jedoch Vorsicht geboten, man sollte einer weiteren Ausbreitung mit allen Mitteln entgegenwirken!
 - Helen of Troy ist extrem wirkungsvoll! Sie verliert kaum Energie, man kann also bedenkenlos eine ganze Horde davon erschaffen. Bezirzte Gegner bringen kein Mana mehr!
 - Nach einer Flut auch gleich ein paar Strudel (kann man auch durch Wirbelwind erreichen) einsetzen, damit der Computer sein Land nicht wieder aufbauen kann. Außerdem sollte man wissen, daß die Flutwelle immer stärker wird. Sie ist am Anfang noch sehr schwach, und es reicht ein einfacher Wall. Wenn es möglich ist, sollte man sie möglichst nahe an eigenem Gebiet starten. So kann man sich durch einen kleinen, wenig Fläche einnehmenden Damm schützen, und die Welle erhält ausreichend Anlauf zum Gegener, der sie dann je nach Anlauf auch mit stärksten Dämmen nicht mehr stoppen kann. Aber Achtung: Basaltgestein schwächt die Welle ab, wenn Ihr den Gegener also vorher mit Vulkanen traktiert habt, solltet Ihr von Flutwellen Abstand nehmen.
 - Land kann man am schnellsten aufbauen, wenn man von Seehöhe aus 2 mal Land aufbaut und dann die entstandene Spitze wieder entfernt. So kann man mit 2 Klicks 9 Landeinheiten aufbauen!
 - Jagt Eure Leute vor allem zu Beginn des Spiels so oft wie möglich aus dem Haus (mit rechter Maustaste anklicken), auch wenn die Fahne noch auf dem Boden hängt; das garantiert optimale Verbreitung. Man sollte jedoch auf den Geländetyp achten, s.o.
 - Der päpstliche Magnet ist einer Eurer stärksten "Waffen"! Mit ihm könnt Ihr die Ausbreitung Eurer Population genau dirigieren. Das ist sehr nützlich, wenn Ihr zum Beispiel die von einem Sturm freigelegte Fläche möglichst schnell besiedeln wollt. In Level, in denen einem keine Gewalten zur Verfügung stehen, bewegt Ihr den Magneten auf ein gegnerisches Haus, das von Euren dorthin strömenden Leuten eingenommen wird. Um den Magneten versetzen zu können braucht Ihr immer einen Führer, den man an dem kleinen Sympol über'm Kopf erkennt. Achtet darauf, daß sich Euer Führer nicht in einem Haus befindet, denn die Anhänger laufen zuerst zu Eurem Führer, der macht sich allerdings erst in Richtung Magnet auf die Socken, sobald seine Energie angewachsen ist.
 - Eure Führer sollten erst dann in Ritter verwandelt werden, wenn sie seeeehr stark sind!!! Ausnahme ist wie gesagt Helen of Troy!! Und hier noch eine ganz ganz wichtige Sache: Wird einer Eurer Leute getötet, verliert Ihr Mana, das der Computer erhält und umgekehrt. Dies gilt nicht für Gewalten. Tötet Ihr den gegnerischen Führer mit einem Blitz (oder einer anderen Naturgewalt), bringt das kein Mana ein. Solltet Ihr auf Kampf geschaltet haben und es befindet sich eine eigenes Männchen in der Nähe, empfiehlt es sich also, den Gegner mit dem Blitz nicht umzubringen, sondern nur bis kurz vor den Exitus zu schwächen (verpaßt ihm ein Fragezeichen), dann kann Euer Untertan ihn abmurksen und Ihr erhaltet Mana. Dies ist alles nicht sooo tragisch, schon klar, hier kommt aber das Besondere: Der Baumritter (der sich teilende) ist eine extrem gemeine Waffe, birgt aber auch große Gefahren. Vielleicht ist es Euch schon einmal aufgefallen, daß Euch der Computer während/nach der
-

Erschaffung eines solchen Ritters besonders stark mit göttlichen Gewalten traktiert? Es macht dies ersteinmal, um sein Mana zu verbrauchen, das er verlieren würde, wenn die sich teilenden Ritter zu Anfang eine ganze Reihe Kämpfe gewinnen. Später ist die Vielzahl von Ritterchen dann schon so geschwächt, daß sie einfach vom Computer niedergemetzelt werden können. Durch diese vielen Siege erhält der Computer nun Unmengen an Mana, die er Euch natürlich gleich in anderer Form wieder zurückgibt. Also: Erschafft niemals einen solchen Ritter, wenn er nicht mindestens das Fähnchen an der 5. Fahnenstange hat (von rechts gezählt)!!

- Zu Anfang eines Levels kann es den Gegner ziemlich hindern, wenn Ihr sein noch relativ kleines Territorium mit Basalt umrahmt. Das ergibt unfruchtbares Land, auf dem er nicht siedeln kann (es sei denn er benutzt die "Blumen").
- Die Stadtwälle sind eine excellente Verteidigung gegen schnelle Gegner. Sie können nur von besonders starken Männchen (Führern) oder verschiedenen Gewalten niedegerissen werden. Um nun einen gegnerischen Wall niederzumachen, braucht Ihr lediglich an einem Ende einen starken Führer zu kreieren (Magnet). Dann setzt Ihr den Magneten an das andere Ende des Walls, so daß das eben am anderen Ende erschaffene starke Männchen den Wall entlangläuft um den Magneten zu erreichen und ihn dabei einreißt.
- Durch den Wirbelwind wird eigentlich wenig Schaden angerichtet. Er bewirkt, daß die betroffenen Männchen Ihre Waffen (Tech-Level) verlieren. Das lohnt sich vor allem bei starken gegnerischen Rittern. Wird der Wirbelwind über dem Wasser an der feindlichen Küste angewendet, ist es schon interessanter! Die entstehenden Strudel können ganz schön nerven.
- Der Sturm ist auch ein feines Teil, man sollte ihn jedoch auch nicht "einfach so" anwenden. Erst solltet Ihr ein paar Sümpfe oder Erdspalten organisieren, in denen seine Leute verschwinden. Wer es ganz schick machen will, der errichtet sich eine durchgehende Stadtmauer und läßt diese in Richtung Gegner schieben, seine Mannen werden zurückgedrängt, und schon ist wieder ausreichend Platz für neue Siedlungen.
- Benutzt Ihr den Blitz, dann drückt doch mal die "1", wenn Ihr jetzt die linke Maustaste loslaßt, bleibt der Blitz aktiv, jedoch ohne Euch Mana zu kosten.
- Die Pilze können, richtig angewandt, riesige Flächen gegnerischen Landes (das eigene natürlich auch, also Vorsicht) leerfegen. So ganz hundertprozentig habe ich das auch noch nicht kapiert, generell funktioniert die Sache aber nach dem bekannten Zell-Generatoren-Prinzip. Eine Zelle überlebt nur, wenn sie sich in der Nähe von 2 oder 3 weiteren Zellen befindet (auch diagonal). Die Zelle wird geboren, wenn sich 3 Zellen berühren, dann beginnen sie sich zu vermehren.

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

Sinnvoll sind z.B. folgende Muster:

```

      *   * *   *
    *   * * *
  ***   ***** *
    *       * *
    *       * *
  
```

Levelcodes:

0) DOEGAC	1) AAWOAK	2) LONEAG	3) ACMEAB	4) OMJIAD	5) AKSUAF
6) OOAC	7) AGIIAC	8) OPOPAK	9) AMLYAG	10) UMHEAB	11) EMDOAD
12) UBTUAF	13) HEAK	14) UGSIAC	15) LEUMAK	16) QUDDAG	17) ETLEAB
18) TUMOAD	19) NENGAf	20) NGAf	21) ITTIAC	22) MMUNAK	23) SIGHAG
24) VEPEAB	25) TIHOAD	26) UXCCAF	27) IMAT	28) DDISAC	29) WIUPAK
30) GHTHAG	31) SOERAB	32) LDOMAD	33) MOMNAF	34) ABAL	35) HOINAC
36) ADUHAK	37) OWAAAT	38) AFEGAB	39) WOOOAd	40) ATNEAF	41) UXEM
42) ALJIAC	43) UNQUAK	44) MEACAT	45) UPITAB	46) FEOPAD	47) UHUXAF
48) PEHE	49) SUSOAC	50) ERTUAK	51) TTADAT	52) EGSIAb	53) CCUXAD
54) IIDDAF	55) MNFE	56) PIMOAC	57) NETTAK	58) ISAFAT	59) LYPIAB
60) INUNAD	61) LLLLAF	62) JIPE	63) THLOAC	64) DOCCAK	65) AAATAT
66) LOISAB	67) ACUPAD	68) OMTHAF	69) AKER	70) OOMAC	71) AGMNAK
72) OPAMAT	73) AMINAB	74) UMGAD	75) EMAAG	76) UBNE	77) HEOOAC
78) UGVEAK	79) LEEMAT	80) QUWIAB	81) ETQUAD	82) TUABAG	83) NEIT
84) NGWOAC	85) ITUXAK	86) MMMEAT	87) SISOAB	88) VESUAD	89) TIADAG
90) UXII	91) IMUXAC	92) DDLYAK	93) WIFEAT	94) GHDOAB	95) SOTTAD
96) LDAKAG	97) MOPI	98) ABUNAC	99) HOLLAK	100) ADPEAT	101) OWLOAB
102) AFCCAD	103) WOAGAG	104) ATIS	105) UXUBAC	106) ALTHAK	107) UNETAT
108) MEOMAB	109) UPMMAD	110) FEAMAG	111) UHIM	112) PEUGAC	113) SULDAK
114) ERNEAT	115) TTOWAB	116) EGVEAD	117) CCALAG	118) IIWI	119) MNUHAC
120) PIABAF	121) NEEGAT	122) ISWOAB	123) LYNEAD	124) INMEAG	125) LLJI
126) JISUAC	127) THACAF	128) DOIIAT	129) AAUXAB	130) LOLYAD	131) ACFEAG
132) OMDO	133) AKTTAC	134) OOAKAF	135) AGPIAT	136) OPUMAB	137) AMLLAD
138) UMLEAG	139) EMLO	140) UBNGAC	141) HEAGAF	142) UGTIAT	143) LEUBAB
144) QUQHAD	145) ETETAG	146) TUHO	147) NEMMAC	148) NGATAF	149) ITIMAT
150) MMUPAB	151) SILDAD	152) VEERAG	153) TIOW	154) UXMNAC	155) IMALAF
156) DDINAT	157) WIUHAB	158) GHAAAK	159) SOEGAG	160) LDOO	161) MONEAC
162) ABMEAF	163) HOJIAT	164) ADSUAB	165) OWACAK	166) AFIIAG	167) WOOP
168) ATLYAC	169) UXHEAF	170) ALDOAT	171) UNTUAB	172) MEAKAK	173) UPSIAG
174) FEUM	175) UHDDAC	176) PELEAF	177) SUMOAT	178) ERNGAB	179) TTAFAK
180) EGTIAG	181) CCUN	182) IIGHAC	183) MNPEAF	184) PIHOAT	185) NECCAB
186) ISATAK	187) LYISAG	188) INUP	189) LLTHAC	190) JIERAF	191) THOMAT
192) DOMNAB	193) AAALAK	194) LOINAG	195) ACUH	196) OMAAAD	197) AKEGAF
198) OOOOAT	199) AGNEAB	200) OPEMAK	201) AMJIAG	202) UMQU	203) EMACAD
204) UBITAF	205) HEOPAT	206) UGUXAB	207) LEHEAK	208) QUSOAG	209) ETTU
210) TUADAD	211) NESIAF	212) NGUXAT	213) ITDDAB	214) MMFEAK	215) SIMOAG
216) VETT	217) TIAFAD	218) UXPIAF	219) IMUNAT	220) DLLLAB	221) WIPEAK
222) GHLOAG	223) SOCC	224) LDAGAD	225) MOISAF	226) ABUPAT	227) HOTHAB
228) ADERAK	229) OWOMAG	230) AFMN	231) WOAMAD	232) ATINAF	233) UXUGAT
234) ALAAC	235) UNNEAK	236) MEOOAG	237) UPVE	238) FEEMAD	239) UHWIAF
240) PEQUAT	241) SUABAC	242) ERITAK	243) TTWOAG	244) EGUX	245) CCMEAD
246) IISOAF	247) MNSUAT	248) PIADAC	249) NEIIAK	250) ISUXAG	251) LYLY
252) INFEAD	253) LLDOAF	254) JITTAT	255) THAKAC	256) DOPIAK	257) AAUNAG
258) LOLL	259) ACPEAD	260) OMLOAF	261) AKCCAT	262) OOAGAC	263) AGISAK
264) OPUBAG	265) AMTH	266) UMETAD	267) EMOMAF	268) UBMMAT	269) HEAMAC
270) UGIMAK	271) LEUGAG	272) QULD	273) ETNEAD	274) TUOWAF	275) NEVEAT
276) NGALAC	277) ITWIAK	278) MMUHAG	279) SIABAB	280) VEEGAD	281) TIWOAF

282) UXNEAT 283) IMMEAC 284) DDJIAK 285) WISUAG 286) GHACAB 287) SOIIAD
288) LDOPAF 289) MOLYAT 290) ABFEAC 291) HODOAK 292) ADTTAG 293) OWAKAB
294) AFPIAD 295) WOUMAF 296) ATLLAT 297) UZLEAC 298) ALLOAK 299) UNNGAG
300) MEAGAB 301) UPTIAD 302) FEUBAF 303) UHGAT 304) PEETAC 305) SUHOAK
306) ERMMAG 307) TTATAB 308) EGINAD 309) CCUPAF 310) IILDAT 311) MNERAC
312) PIOWAK 313) NEMNAG 314) ISALAB 315) LYINAD 316) INUHAF 317) LL
318) JIEGAC 319) THOAK 320) DONEAG 321) AAMEAB 322) LOJIAD 323) ACSUAF
324) OMAC 325) AKIIAC 326) OOPAK 327) AGLYAG 328) OPHEAB 329) AMDOAD
330) UMTUAF 331) EMAK 332) UBSIAC 333) HEUMAK 334) UGDDAG 335) LELEAB
336) QUMOAD 337) ETNGAF 338) TUAF 339) NETIAC 340) NGUNAK 341) ITGHAG
342) MMPEAB 343) SIHOAD 344) VECCAF 345) TIAT 346) UXISAC 347) IMUPAK
348) DDTHAG 349) WIERAB 350) GHOMAD 351) SOMNAF 352) LDAM 353) MOINAC
354) ABUHAK 355) HOAAAT 356) ADEGAB 357) OWOOAD 358) AFNEAF 359) WOEM
360) ATJIAK 361) UXQUAK 362) ALACAT 363) UNITAB 364) MEOPAD 365) UPUXAF
366) FEHE 367) UHSOAC 368) PETUAK 369) SUADAT 370) ERSIAB 371) TTUXAD
372) EGDDEF 373) CCFE 374) IIMOAC 375) MNNTAK 376) PIAFAT 377) NEPIAD
378) ISUNAD 379) LYLAF 380) INPE 381) LLLOAC 382) JICCAK 383) THAGAT
384) DOISAB 385) AAUPAD 386) LOTHAF 387) ACER 388) OMOMAC 389) AKMNAK
390) OOAMAT 391) AGINAB 392) OPUGAD 393) AMAAAG 394) UMNE 395) EMOOAC
396) UBVEAK 397) HEEMAT 398) UGWIAB 399) LEQUAD 400) QUABAG 401) ETIT
402) TUWOAC 403) NEUXAK 404) NGMEAT 405) ITSOAB 406) MMSUAD 407) SIADAG
408) VEII 409) TIUXAC 410) UXLYAK 411) IMFEAT 412) DDDOAB 413) WITTAD
414) GHAKAG 415) SOPI 416) LDUMAC 417) MOLLAK 418) ABPEAT 419) HOLOAB
420) ADCCAD 421) OWAGAG 422) AFIS 423) WOUBAK 424) ATTHAK 425) UXETAT
426) ALOMAB 427) UNMMAD 428) MEAMAG 429) UPIM 430) FEUGAC 431) UHLDAK
432) PENEAT 433) SUOWAB 434) ERVEAD 435) TTALAG 436) EGWI 437) CCUHAC
438) IIABAF 439) MNEGAT 440) PIWOAB 441) NENEAD 442) ISMEAG 443) LYJI
444) INSUAC 445) LLACAF 446) JIIIIAT 447) THOPAB 448) DOLYAD 449) AAFEAG
450) LODO 451) ACTTAC 452) OMAKAF 453) AKPIAT 454) OUMAB 455) AGLLAD
456) OPLEAG 457) AMLO 458) UMNGAC 459) EMAGAF 460) UBTIAT 461) HEUBAB
462) LEETAG 463) LEETAG 464) QUHO 465) ETMMAC 466) TUATAF 467) NEIMAT
468) NGUPAB 469) ITLAD 470) MMERAG 471) SIOW 472) VEMNAC 473) TIALAF
474) UXINAT 475) IMUHAB 476) DDAAAK 477) WIEGAG 478) GHOO 479) SONEAC
480) LDEMAF 481) MOJIAT 482) ABSUAB 483) HOACAK 484) ADIIAG 485) OWOP
486) AFLYAC 487) WOHEAF 488) ATDOAT 489) UXTUAB 490) ALAKAK 491) UNSIAG
492) MEUM 493) UPDDAC 494) FELEAF 495) UHMOAT 496) PENGAB 497) SUAFK
498) ERTIAG 499) TTUN 500) EGGHAC 501) CCPEAF 502) IIHOAT 503) MNCCAB
504) PIATAK 505) NEISAG 506) ISUP 507) LYTHAC 508) INERAF 509) LLOMAT
510) JIMNAB 511) THAMAK 512) DOINAG 513) AAUH 514) LOAAD 515) ACEGAF
516) OMOOAT 517) AKNEAB 518) OEMAK 519) AGJIAG 520) OPQU 521) AMACAD
522) UMITAF 523) EMOPAT 524) UBUXAB 525) HEHEAK 526) UGSOAG 527) LETU
528) QUADAD 529) ETSIAF 530) TUUXAT 531) NEDDAB 532) NGFEAK 533) ITMOAG
534) MMTT 535) SIAFAD 536) VEBIAF 537) TIUNAT 538) UXLLAB 539) IMPEAK
540) DDLOAG 541) WICC 542) GHAGAD 543) SOISAF 544) LDUBAT 545) MOTHAB
546) ABERAK 547) HOOMAG 548) ADMN 549) OWAMAD 550) AFINAF 551) WOUGAT
552) ATAAAC 553) UXNEAK 554) ALOOAG 555) UNVE 556) MEEMAD 557) UPWIAF
558) FEQUAT 559) UHABAC 560) PEITAK 561) SUWOAG 562) ERUX 563) TTMEAD
564) EGSOAF 565) CCSUAT 566) IIADAC 567) MNIIAK 568) PIUXAG 569) NELY
570) ISFEAD 571) LYDOAF 572) INTTAT 573) LLAKAC 574) JIPIAK 575) THUMAG
576) DOLL 577) AAPEAD 578) LOLOAF 579) ACCCAT 580) OMAGAC 581) AKISAK
582) OUBAG 583) AGTH 584) OPETAD 585) AMOMAF 586) UMMMAT 587) EMAMAC
588) UBIMAK 589) HEUGAG 590) UGLD 591) LENEAD 592) QUOWAF 593) ETVEAT
594) TUALAC 595) NEWIAK 596) NGUHAG 597) ITABAB 598) MMEGAD 599) SIWOAF
600) VENEAT 601) TIMEAC 602) UXJIAK 603) IMSUAG 604) DDACAB 605) WIIIIAD
606) GHOPAF 607) SOLYAT 608) LDHEAC 609) MODOAK 610) ABTTAG 611) HOAKAB
612) ADPIAD 613) OWUMAF 614) AFLLAT 615) WOLEAC 616) ATLOAK 617) UXNGAG
618) ALAGAB 619) UNTIAD 620) MEUBAF 621) UPGHAT 622) FEETAC 623) UHHOAK

624) PEMMAG 625) SUATAB 626) ERIMAD 627) TTUPAF 628) EGLDAT 629) CCERAC
630) IOWAK 631) MNMAG 632) PIALAB 633) NEINAD 634) ISUHAF 635) LY
636) INEGAC 637) LLOAK 638) JINEAG 639) THEMAB 640) DOJAD 641) AASUAF
642) LOAC 643) ACIIAC 644) OMOPAK 645) AKLYAG 646) OOHEAB 647) AGDOAD
648) OPTUAF 649) AMAK 650) UMSIAC 651) EMUMAK 652) UBDDAG 653) HELEAB
654) UGMOAD 655) LENGAF 656) QUAF 657) ETTIAC 658) TUUNAK 659) NEGHAG
660) NGPEAB 661) ITHOAD 662) MMCCAF 663) SIAT 664) VEISAC 665) TIUPAK
666) UXTHAG 667) IMERAB 668) DDOMAD 669) WIMNAF 670) GHAM 671) SOINAC
672) LDUGAK 673) MOAAAT 674) ABEGAB 675) HOOOAD 676) ADNEAF 677) OWEM
678) AFJIAC 679) WOQUAK 680) ATACAT 681) UXITAB 682) ALOPAD 683) UNUXAF
684) MEHE 685) UPSOAC 686) FETUAK 687) UHADAT 688) PESIAB 689) SUUXAD
690) ERDDAF 691) TTFE 692) EGMOAC 693) CCTTAK 694) IIAFAT 695) MNPIAB
696) PIUNAD 697) NELLA 698) ISPE 699) LYLOAC 700) INCCAK 701) LLAGAT
702) JIISAB 703) THUBAD 704) DOTHAF 705) AAER 706) LOOMAC 707) ACMNAK
708) OMAMAT 709) AKINAB 710) OOUHAD 711) AGAAAD 712) OPNE 713) AMOOAC
714) UMVEAK 715) EMEMAT 716) UBWIAB 717) HEQUAD 718) UGABAG 719) LEIT
720) QUWOAC 721) ETUXAK 722) TUMEAT 723) NESOAB 724) NGSUAD 725) ITADAG
726) MMII 727) SIUXAC 728) VELYAK 729) TIFEAT 730) UXDOAB 731) IMTTAD
732) DDAKAG 733) WIPI 734) GHUMAC 735) SOLLAK 736) LDLEAT 737) MOLOAB
738) ABCCAD 739) HOAGAG 740) ADIS 741) OWUBAC 742) AFTHAK 743) WOETAT
744) ATOMAB 745) UXMMAD 746) ALAMAG 747) UNIM 748) MEUGAC 749) UPLDAK
750) FENEAT 751) UHOWAB 752) PEVEAD 753) SUALAG 754) ERWI 755) TTUHAC
756) EGABAF 757) CCEGAT 758) IIWOAB 759) MNNEAD 760) PIMEAG 761) NEJI
762) ISSUAC 763) LYACAF 764) INIIAT 765) LLOPAB 766) JILYAD 767) THHEAG
768) DODO 769) AATTAC 770) LOAKAF 771) ACPIAT 772) OMUMAB 773) AKLLAD
774) OOLEAG 775) AGLO 776) OPNGAC 777) AMAGAF 778) UMTIAT 779) EMUBAB
780) UBGHAD 781) HEETAG 782) UGHO 783) LEMMAC 784) QUATAF 785) ETIMAT
786) TUUPAB 787) NELDAD 788) NGERAG 789) ITOW 790) MMMNAC 791) SIALAF
792) VEINAT 793) TIUHAB 794) UXAAAK 795) IMEGAG 796) DDOO 797) WINEAC
798) GHEMAF 799) SOJIAT 800) LDQUAB 801) MOACAK 802) ABIIAG 803) HOOP
804) ADLYAC 805) OWHEAF 806) AFDOAT 807) WOTUAB 808) ATAKAK 809) UXSIAG
810) ALUM 811) UNDDAC 812) MELEAF 813) UPMOAT 814) FENGAB 815) UHAFAK
816) PETIAG 817) SUUN 818) ERGHAC 819) TTPEAF 820) EGHOAT 821) CCCCB
822) IIATAK 823) MNISAG 824) PIUP 825) NETHAC 826) ISERAF 827) LYOMAT
828) INMNAB 829) LLAMAK 830) JIINAG 831) THUG 832) DOAAAD 833) AAEGAF
834) LOOAT 835) ACNEAB 836) OMEMAK 837) AKJIAG 838) OOQU 839) AGACAD
840) OPITAF 841) AMOPAT 842) UMUXAB 843) EMHEAK 844) UBSOAG 845) HETU
846) UGADAD 847) LESIAF 848) QUUXAT 849) ETDDAB 850) TUFEAK 851) NEMOAG
852) NGTT 853) ITAFAD 854) MMPIAF 855) SIUNAT 856) VELLAB 857) TIPEAK
858) UXLOAG 859) IMCC 860) DDAGAD 861) WIISAF 862) GHUBAT 863) SOTHAB
864) LDETAK 865) MOOMAG 866) ABMN 867) HOAMAD 868) ADINAF 869) OWUGAT
870) AFAAAC 871) WONEAK 872) ATOOAG 873) UXVE 874) ALEMAD 875) UNWIAF
876) MEQUAT 877) UPABAC 878) FEITAK 879) UHWOAG 880) PEUX 881) SUMEAD
882) ERSOAF 883) TTSUAT 884) EGADAC 885) CCIIAK 886) IIUXAG 887) MNLY
888) PIFEAD 889) NEDOAF 890) ISTTAT 891) LYAKAC 892) INPIAK 893) LLUMAG
894) JILL 895) THLEAD 896) DOLOAF 897) AACCAT 898) LOAGAC 899) ACISAK
900) OMUBAG 901) AKTH 902) OETAD 903) AGOMAF 904) OPMMAT 905) AMAMAC
906) UMIMAK 907) EMUGAG 908) UBLD 909) HENEAD 910) UGOWAF 911) LEVEAT
912) QUALAC 913) ETWIAK 914) TUUHAG 915) NEABAB 916) NGEHAD 917) ITWOAF
918) MMNEAT 919) SIMEAC 920) VEJIAK 921) TISUAG 922) UXACAB 923) IMIAD
924) DDOPAF 925) WILYAT 926) GHHEAC 927) SODOAK 928) LDTUAG 929) MOAKAB
930) ABPIAD 931) HOUMAF 932) ADLLAT 933) OWLEAC 934) AFLOAK 935) WONGAG
936) ATAGAB 937) UXTIAD 938) ALUBAF 939) UNGHAT 940) MEETAC 941) UPHOAK
942) FEMMAG 943) UHATAB 944) PEIMAD 945) SUUPAF 946) ERLDAT 947) TTERAC
948) EGOWAK 949) CCMNAG 950) IIALAB 951) MNINAD 952) PIUHAF 953) NE
954) ISEGAC 955) LYOOAK 956) INNEAG 957) LLEMAB 958) JIJADI 959) THQUAF
960) DOAC 961) AAIAC 962) LOOPAK 963) ACLYAG 964) OMHEAB 965) AKDOAD

966) OOTUAF 967) AGAK 968) OPSIAC 969) AMUMAK 970) UMDDAG 971) EMLEAB
 972) UBMOAD 973) HENGAF 974) UGAF 975) LETIAC 976) QUUNAK 977) ETGHAG
 978) TUPEAB 979) NEHOAD 980) NGCCAF 981) ITAT 982) MMISAC 983) SIUPAK
 984) VETHAG 985) TIERAB 986) UXOMAD 987) IMMNAF 988) DDAM 989) WIINAC
 990) GHUGAK 991) SOAAAT 992) LDNEAB 993) MOOOAD 994) ABNEAF 995) HOEM
 996) ADJIAC 997) OWQUAK 998) AFACAT 999) WOITAB

Die "CHALLENGE GAMES"

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

1.183 ports of call

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

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

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

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

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

```
PlayerData(Größe 1118 Bytes):
0004 UBYTE[12] Playername,0
0010 UBYTE[12] Playername,0
001C UBYTE[12] Firmenename,0
002C LONG      Bargeld
0030 ULONG     Einnahmen aus Reederei
```

```

0034  ULONG   Einnahmen aus Verkäufen
0038  ULONG   Ausgaben allgemein
003C  ULONG   Ausgaben Zinsen
005A  ULONG[200] Gelddaten der letzten 200 Tage beginnend mit letztem
        Tag
anschließend Schiffsdaten

```

SchiffData(Größe 120 Byte):

```

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

```

1.184 power drift

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

1.185 power drive

Freezer:

```

Motor:    01B6AB
Reifen:   01B6AD
Stoßdämpfer: 01B6AF
Getriebe: 01B6B1
Licht:    01B6B3

```

Im Reparatur-Screen müssen die Werte der entsprechenden Adresse einfach auf 00 gesetzt werden, und schon ist die verbeulte Karre wieder wie neu.

1.186 power monger

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

1.187 The Power

Zunächst ein paar nützliche Tastenkombinationen :

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

Hier die 50 Levelcodes :

1.-----	11.SURFIN	21.LAUNCH	31.HINOON	41.SLOWLY
2.LEVEL2	12.RACKET	22.M7MS49	32.NOBODY	42.BISNEZ
3.VISUAL	13.BULLIT	23.GALVAN	33.GOODIE	43.124816
4.COWBOY	14.QRAZZY	24.KLOWWN	34.OQZAYB	44.TARGET
5.URGENT	15.36F6FR	25.INDIGO	35.ELTRIC	45.AMZING
6.OOPSUP	16.UNLINK	26.JINGLE	36.187293	46.VOHDOH
7.TOPTEN	17.PIXXEL	27.JOGGER	37.QROVVY	47.Z97531
8.D14DH7	18.EUROPE	28.INSIDE	38.DOUBLE	48.WOODYS
9.ASDFGH	19.NEWTON	29.5P25PS	39.ROLLER	49.Y2X3W5
10.SOLONG	20.FREEZE	30.KNIGHT	40.CLOSET	50.XUQZOX

1.188 predator 2

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

(Amerikanische Tastaturbelegung : ` = ä und y = z)

1.189 Der Preis ist heiss

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

1.190 premier manager

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

1.191 premier manager 3

Telefonnummer mit der man 500.000 Pfund erhält: 343343

1.192 premiere

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

Freezer:
Energie: c114f9
Leben: c114fb
Munition: c114f7
Zeit: c114ff

1.193 prince of persia

Hier sind ein paar hilfreiche Tastenkombinationen:

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

1.194 pro tennis tour

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

1.195 projekt x

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

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

Freezer:
255 Leben: C0B0V5, C0B4C5 und C15F57 auf FF setzen
Ersatzschiffe: C0B933 (bei 1MB ChipRam 08B471)

1.196 projekt x special edition

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

1.197 prophecy i - the viking child

Level Codes:

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

FORREST
 LANDBRIDGE
 LABYRINTH
 DESERT
 DENIS
 THE BLIZ
 SHARKMAN man landet im Labyrinthteil
 NYMHARSY oder NYMHARSW bringt einen in die Wüste

1.198 psyborg

Systeme: Planeten
 Anacreon: 1610, 1510, 1704
 Krypton: 7564, 5027, 5269, 7235, 4794
 Kalgan: 0413, 9411, 6855, 9591, 4269
 Zorgon: 4640, 4412, 2436, 8883, 5564, 1902
 Terminus: 0722

1.199 puffy's saga

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

1.200 puggsy

Level Codes:

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

DARKBLADE FOREST DIAMOND MINES DARKSKULL CASTLE DIAMOND MINES

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

1.201 pushover

Level Codes:

01 00512 02 01536 05 03584 08 06144 10 07680
12 05122 15 04098 18 3826 20 15362 22 14854
25 10758 30 08718 35 25614 40 30734 45 30238
50 22046 55 22558 60 17470 70 19071 80 28927
90 28671 99 09727 100 55543

1.202 putty

Die Anzahl der Leben steckt hinter der Adresse C71C80.

Level Codes:

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

1.203 puzzle boy 2

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

1.204 puzznic

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

1.205 q-bic

Leben Freezeradresse: 02429B

1.206 quack shot

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

1.207 quest for glory 2

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

1.208 quick & silvia

Freezer: Leben:
Player 1: 04699B
Player 2: 04699C

1.209 quick - the thunder rabbit

Level Codes:
2 SILIRONE
3 FUNETOC
4 URODECOLE

1.210 r-type

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

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

Freezer: Unendlich Leben: 01497F (in der nächsten Zeile Wert auf 00 setzen)

1.211 r-type 2

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

Freezer: Unendlich Leben: 01497F (In der nächsten Zeile Wert auf 00 setzen)

1.212 raid 4

Freezer: Leben: 0195EB

1.213 raider

Level Codes:

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

1.214 railroad tycoon

Cheat:

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

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

Tips:

Solltet Ihr doch am Schwierigkeitsgrad des Spieles scheitern, könnt Ihr zu folgender Möglichkeit greifen: Ihr besorgt Euch zu Anfang des Spiels durch den Verkauf von Obligationen ein ausreichendes Kapital von ca. 1,5 Millionen. Die Zinsen können dabei voll vernachlässigt werden. Sobald nun der erste Konkurrent auftaucht, müßt Ihr möglichst schnell sein und ein Aktienpaket seiner Gesellschaft kaufen. Es ist unbedingt notwendig, daß es Euch gelingt, vor Ihm zu kaufen!! Nun beginnt Euer Konkurrent natürlich auch seine Aktien zu kaufen, um sich vor einer Übernahme zu schützen. Eigentlich müßte also nach dem abwechselndem Kauf jeder 50% besitzen (man kann immer nur Aktienpakete von 10% kaufen). Euch kommt aber zugute, daß alle neuen Eisenbahngesellschaften nur 1 Mio. Grundkapital haben. Euer Konkurrent hat damit nicht genügend Geld, 50% zu kaufen und verschwendet einen Zug darauf, sich neues Geld zu besorgen. Diesen Zug habt Ihr Vorsprung, und so gelingt es Euch, 60% seiner Eisenbahngesellschaft zu übernehmen. Damit aber nicht genug, der eigentliche Sinn des Ganzen besteht nun nicht darin, diese Gesellschaft aufzubauen (kann man natürlich auch machen), sondern sie kräftig auszunehmen. Das funktioniert wie folgt: Ihr transferriert nun alle Barschaften der übernommenen EB auf Euer Konto. Danach verkauft Ihr 10% Eurer Anteile. Der Konkurrent hat nun nichts Eiligeres zu tun, als neue Kredite aufzunehmen, um das auf dem Markt befindliche Aktienpaket zu erwerben und sich vor weiteren Übernahmen zu schützen. Ihr kauft nun aber gleich nach dem Verkauf das Paket wieder auf und erhaltet erneut die Kontrolle über die gegnerische EB, die nun durch den Kredit zu neuer Barschaft gelangt ist, die Ihr natürlich sofort wieder auf Euer Konto transferriert. Das ganze Spielchen könnt Ihr dann ein paarmal machen, bis die andere Gesellschaft keinen Kredit mehr bekommt. dann könnt Ihr noch alle vorhandenen Aktien verkaufen und auf den nächsten warten. Wenn ich das richtig in Erinnerung habe erscheint meist nach 3

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

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

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

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

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

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

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

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

erfolgreich. Außerdem schützt man sich so vor Übernahmen.

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

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

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

Und hier noch ein kleiner Trick:

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

1.215 rainbow islands

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

Wenn das Bild mit dem farbenfroh schillernden Regenbogen erscheint, solltet Ihr flott "SSSLLRRS" und <SPACE> eingeben, um durch weiteres Drücken von

<SPACE> im nächsten Bild die Credits erhöhen zu können.

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

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

Werden die Cheats akzeptiert, so erscheint ein Symbol.

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

Freezer:

Unendlich Leben : 00E337 (In der nächsten Zeile Wert auf 00 setzen)

Unendlich Credits: 0011C7 (In der nächsten Zeile Wert auf 00 setzen)

1.216 rambo iii

Nachdem Ihr "RENEGADE" in der Highscoreliste eingegeben habt, befördert Euch <1>, <2> und <3> in die jeweiligen Level.

1.217 rampage

Wenn man verloren hat und anschließend die Zeitung auf dem Bildschirm erscheint, kann man wild den Joystick hin- und herbewegen, um wieder zum Leben erweckt zu werden.

1.218 rampart

Freezer:

Zeit: C1019D

Kanonen:C123ED

1.219 realms

Freezer:

Geld: 1866, und je nach Level und Rasse eine der folgenden Adressen (einfach ausprobieren!) auf den gleichen Wert setzt (max.99):

4353, 4383, 436B, 439B und 43B3.

Belagere eine Stadt des Gegners mit einer riesigen Armee. Warte, bis die Stadt unbewacht ist, so daß du hineinstürmen kannst.

1.220 rectangle

Level Code 1 Code 2 Code 3

1	898070	898071	912789
2	534662	350807	497786
3	478656	717464	450208
4	817674	738646	395054
5	790657	232620	430397
6	728636	126108	775057
7	690809	270848	769547
8	161118	286341	746061
9	118675	627935	599396
10	577554	815362	271963

Wer als Code 999999 eingibt, befindet sich solange im Schlußbildchen, bis er <ESC> drückt.

1.221 red baron

Allgemeine Hinweise: Von vornherein muß man einstellen, in welcher Zeitperiode man sein "Jägerleben" fristen will. Am Anfang sind die Deutschen in Qualität und Quantität überlegen, was sich allerdings bald zugunsten der Alliierten ändert; später sind die Flugzeuge etwa gleichwertig gut. Wer schon immer einmal die Hindenburg jagen wollte, muß sich den englischen Piloten anschließen (nur die Deutschen hatten Zeppeline). Außerdem sollte man sich zur "Homedefense" versetzen lassen. Wer allerdings eine Schwäche für Orden und Auszeichnungen hat, der sollte sich in die deutschen Reihen eingliedern, denn auf diesem Sektor hatte das Kaisertum etwas mehr zu bieten. Grundsätzlich sollte man Staffeln bevorzugen, die von Fliegerassen geführt werden, denn dort warten die besten Flugzeuge auf Sie.

Kampftaktik:

Versuchen Sie grundsätzlich, sich an das Heck ihres Gegners zu hängen. Wählen Sie nun noch die gleiche Geschwindigkeit wie Ihr Gegner, haben Sie schon fast gewonnen. Wenn Sie bereits unter Beschuß stehen, versuchen Sie nach links oder rechts wegzubrechen, klappt dies nicht, probieren Sie am besten einen Looping oder Halblooping aus. Setzen Sie einen Looping nie unter 4000 Fuß an; bei älteren Modellen sollten Sie zur Sicherheit noch ein paar Meter dazugeben. Erfahrene Piloten können auch diese Tricks ausprobieren:

1. Sie müssen nur Ihre Geschwindigkeit drosseln und die Maschine schlagartig hochziehen—prompt befindet sich Ihr Gegner direkt vor Ihnen.
2. Wenn Sie sehr tief fliegen, landen Sie und warten, bis Ihr Gegner vorbeigezogen ist. Starten Sie so schnell wie möglich, um die Verfolgung aufzunehmen.

3. Sollten Sie unglücklicherweise einmal abgeschossen werden (durch eine Verwundung, einen defekten Motor, etc.), dann versuchen Sie die Bruchlandung so sanft wie möglich anzugehen. Sie müssen dazu die Geschwindigkeit wegnehmen und langsam tiefer gehen. So verlieren Sie zwar zwei bis drei Monate im Krankenhaus, ersparen sich jedoch ihre vorzeitige Beerdigung.

Missionen:

Angriffsauftrag: Bekämpfen Sie immer zuerst den Jagdschutz, erst später das Hauptziel (achten Sie darauf, daß Sie es dabei nicht aus den Augen verlieren).

Flugfeldverteidigung: Gewinnen Sie so schnell wie möglich an Höhe.

Eskortmission: Bleiben Sie auf Sichtkontakt zum Aufklärer oder Bomber, falls sich ein feindliches Flugzeug dahinter setzt, besitzen Sie eine gute Abschußposition.

Abfang-, Patrouillen- und Verteidigungsaufträge: bestehen aus purem Luftkampf Mann gegen Mann.

1.222 regent

Freezer:

Gesamtbevölkerung 30B34 & 30B35
 einstellbares Volk 30B47 & 30B48
 Fuhrmänner 4D137
 Winzer/Bauer 4D13B
 Weber 4D13F
 Grobschmiede 4D143
 Kunstschmiede 4D143
 Bäcker 4D14B
 Fleischer 4D14F
 Jäger 4D153
 Zimmermänner 4D157
 Bergmänner 4D15B
 Felle 47F06/7
 Leder 48146/7
 Holz 481A6/7
 Wolle 48C26/7
 Eisen 48EC6/7
 Gold 49166/7
 Gesamtkapital 4C907, 4C908, 4C909

1.223 resolution 101

Wenn man am Anfang <SHIFT> + <A> oder <SHIFT> + oder <SHIFT> + <C>, usw. eingibt, gelangt man in die jeweiligen Levels.

1.224 return of medusa - rings of medusa ii

Wenn Ihr das Auswahlm \ddot{u} (unten,mitte) zweimal umklappt, erscheint der Name 'Till Bubeck'. Hier klickt Ihr mit der Maus das "I" mit beiden Maustasten gleichzeitig an und wenn Ihr dabei noch <HELP> dr \ddot{u} ckt, gelangt Ihr in ein wunderbares Cheatmen \ddot{u} , das eigentlich keine W \ddot{u} nsche mehr offenlassen d \ddot{u} rft \ddot{u} .

Aus der Codeabfrage zu Anfang kann man gewisse R \ddot{u} ckschl \ddot{u} sse auf die Ergebnisse beim Roulette ziehen. Wenn man sein Geld entsprechend setzt, kann man sehr schnell reich werden. F \ddot{u} r folgende Handbuchseiten wurden folgende Gewinnzahlen gezogen:

Seite 9: 2, 4,33,14,10

Seite 10: 22, 5, 4,25, 0

Seite 25: 6, 8,11,28, 3,22,14,10,28, 9,29,18.

Die verschiedenen Sch \ddot{a} tze und Rohstoffe findet Ihr an folgenden Stellen :

Sch \ddot{a} tze:

72 24 N	28 03 W	72 24 N	28 21 W	72 05 N	28 21 W
72 05 N	28 03 W	70 49 N	23 33 W	70 49 N	23 15 W
68 16 N	23 15 W	67 32 N	31 57 W	72 34 S	121 22 W
70 40 S	120 46 W	70 59 S	116 52 W		

Eisenvorkommen:

16 06 S	47 51 W	15 44 S	48 45 W	16 22 S	50 33 W
12 33 S	42 09 W	14 47 S	31 39 W	12 14 S	22 03 W
11 36 S	21 09 W	01 11 S	04 03 O	01 02 N	06 27 O
00 42 N	06 45 O	72 53 S	122 16 W	73 12 S	121 58 W

Ölvorkommen:

16 06 S	67 22 W	15 06 S	66 27 W	73 03 N	28 21 W
73 22 N	28 03 W	68 55 N	30 45 W	67 57 N	25 03 W
69 33 N	23 51 W	69 52 N	23 33 W	69 52 N	23 15 W
68 55 N	30 45 W	16 03 S	30 45 W	16 06 S	30 27 W
11 36 S	22 21 W	12 52 S	22 21 W	02 37 N	00 45 W
02 18 N	00 09 W	02 56 N	00 09 O	00 42 N	01 03 O

Gasvorkommen:

70 30 N	24 09 W	74 38 N	27 09 W	70 30 N	25 57 W
74 38 N	28 21 W	75 54 N	27 27 W	74 38 N	27 09 W
10 58 S	22 03 W	11 36 S	21 45 W	12 14 S	21 27 W
06 59 N	05 51 O	73 31 S	120 46 W	73 31 S	120 28 W
70 01 S	116 34 W	72 15 S	123 28 W	71 37 S	123 10 W

Diamanten:

73 12 S	121 22 W	73 31 S	119 52 W	70 20 S	117 46 W
70 40 S	119 52 W	70 40 S	116 10 W	72 15 S	123 10 W
72 34 S	122 52 W				

Nitrilvorkommen:

70 59 S	120 46 W	73 31 S	122 34 W	70 59 S	120 46 W
73 31 S	118 04 W	70 20 S	117 10 W		

1.225 return of the jedi

"DARTH VADER" in der Highscore-Tabelle eintippen und die Levels mit <F2> anwählen.

Freezeradresse für Leben bei 16978 (09 oder 12)

1.226 return to genesis

Im Titelbild "WASP.ASM" eingeben und <F5> drücken !

-Für jeden Level Karte und Liste anlegen
-Am Anfang nach Links, man erhält > Elderet < eine Dreifach-Schuß

1.227 revelation!

Level Codes:

10 Sirens
20 Loader
30 Player
40 Result
50 Dollar
60 Change
70 Finger

1.228 rex warrior

Während des Ladevorgangs hält man <LEFT MOUSE> und <FIRE> gedrückt. Hört unsere Freundin nach einer Weile plötzlich auf zu laden, wird schnell "KILL THE DROIDS" (Leerzeichen beachten) eingegeben. Als Dank darf man sich über 9000 Credits, ein nettes Levelwahl-Menü und folgende Tastenbelegung freuen:

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

Mit folgenden Tasten kann man zusätzliches Kanonenfutter in die Arena holen:

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

1.229 rick dangerous

Continue-Mode: In der "Hall of Fame" gibt man das Wort "POOKY" ein und muß dann nicht mehr die Level durchspielen, die man schon hinter sich hat.

Freezeradresse für Leben in 44972

Mittels Joystick läßt sich die Strecke verlängern bzw. verkürzen.

1.230 rick dangerous ii

Wie auch schon im ersten Teil, muß man auch hier nur in der Highscoreliste "POOKY" eingeben für unendlich Leben!

Mittels Joystick läßt sich die Strecke verlängern bzw. verkürzen.

Im Titelscreen "BURN TO HELL" fuer unendliche Leben eingeben.

1.231 riding hero

Level Codes:

BBHNBH	BBKQCG
BBTHCH	BCSHDG
BCTQDH	BRFBFG
BRFMFH	CQDLGG
CQNCGH	CQSCHG
CQSMHH	MGJCJG
MKGLJH	MGTGKG
RBPGKH	RBTBLG
RBTDLH	

Mit diesen Codes hat man das Motorrad Type 3 mit den folgenden Daten in Runde 18: Speed 330, Power 125, Body 40, Tire 100.

1.232 rings of medusa

Während man sich im Landschaftsmodus befindet, tippt man "desoxyribonukleinsaeure" ein und es erscheint eine Cheat-Seite. Zusätzlich kann man mit <E> in die Endsequenz gelangen und mit <ESC> den Cheat wieder abschalten. Beachte amerikanische Tastatur!

1.233 rings of medusa gold

Gehe zu Begin des Spiels in eine Hafenstadt und kaufe beim Reeder alle Kutter. Danach verkaufst Du sie alle wieder, nun hast Du einen ordentlichen Batzen Geld auf deinem Konto ohne das Deine Kutter verlustig gehen. Das kannst Du so oft wiederholen wie Du willst.

1.234 ringside boxing

Wenn Ihr Euch einmal einem besseren Boxer der fröhlichen Prügelei widmen möchtet, so müßt Ihr lediglich eine spielfremde Diskette in Euer Laufwerk befördern. Der Rechner tappt jetzt völlig im Dunkeln und lädt den ultimativen Superboxer "XCopyx". Mit diesem Muskelberg sollte es nun leicht sein, jeden Gegner auf die Bretter zu legen.

1.235 rise of the robots

Der Vorspann läßt sich komplett abkürzen, indem man <FIRE> gedrückt hält, während man den Startbefehl (rise) in der Shell mit <RETURN> abschließt.

In JEDEM Level müssen die Roboter zweimal durchgemacht werden, bevor der Supervisor auftritt.

Tips für den Kampf:

Ladedroide: In den unteren Levels dürfte das Ding keine Probleme bereiten. Ansonsten begegnet man ihm am besten mit dem "Kick" aus etwas Entfernung.

Baudroide: In den unteren Levels empfehlen sich die "Kicks aus der Luft" für einen langsamen, aber sicheren Sieg: Das Äffchen duckt sich am Boden und kann gar nicht mehr reagieren. In höheren Levels zeigt sich eine Mischung aus "schwerem Schlag" und gutem Timing oft als wirkungsvoll.

Eliminierungsdroide: Fast der fieseste Gegner. Außer viel Glück benutzt man möglichst den "Kick" aus einer Entfernung von einem halben Screen. Die Heckenschere reagiert meist mit einem Schlag und kriegt so eins auf die "Finger".

Militädroide: Alles ausprobieren, nie stehen bleiben, viel hüpfen.

Wächterdroide: Relativ einfach, eine Mixtur aus allen Schlägen und viel Aktivität müßte reichen.

1.236 rise of the robots cd³²

Als erstes mit dem Military Droid im Trainings-mode verlieren. Dann die Optionen wie folgt verändern:

Difficulty HARD

Timer OFF

Cinematics ON

7 bouts

Shadows ON

Screen shake ON

Zwei Spieler anwählen. Auf dem Handicap Screen nach links drücken, so daß der rote Balken etwa ein Viertel des Weges in Richtung vom Spieler 1 erreicht hat, dann wieder zurück. Das jetzt sechsmal machen bis der Bildschirm aufblitzt. Jetzt kann man sich die einen anderen Roboter wählen und nach dem Sentry Droid oder vor dem Cyborg ist dann der 'Supervisor', den man sonst ja nicht anwählen kann.

Die Special Moves hiervon sind:

Mutation: Runter, auf den Gegner hin, Hoch
Melt and reform:Runter, vom Gegner weg, Hoch

1.237 risky woods

Während des Spieles "RIP" eingeben.

Während des Spieles folgende F-Tasten drücken und gedrückt halten:

<F1> mehr Leben
<F2> mehr Geld
<F3> mehr Zeit
<F4> nächstes Level

1.238 road rash

Paßwörter fürs Hauptmenü:

Maschine Code
Panda 600 00000 00J00 102VS 21JUD
Panda 700 00000 01591 00EGJ 567HM
Banzai 750 00000 00J01 113BT 22KDP
Kamikaze 750 00000 00R0D 013VS 32RV4
Ferruci 850 00000 01420 019GS 475VO
Shuriken 1000 00000 01421 109GS 448VN
Diabolo 1000 00000 01590 10EGJ 5761K

Im Code-Screen 21132011H7 VUKBE27QAG eingeben.

1.239 roadblasters

Man drücke im Designer-Bild ganz einfach Option 1, und schon kann man die Level frei anwählen.

Gebt mal "LAVILLASTRANGIATO" oder "LAVIL LASTRANGIATO" ein.

<1>-<4> Waffenwechsel
<F> füllt Tank
<S> nächster Level
<X> ?
<P> neue Power
<G> Ende
<0> ?

1.240 roadkill

Paßwörter:

0 LQPONTQNJ0

- 1 LQPONRHCNM
- 2 LQPONUPQCK
- 3 LQPONTMBCH
- 4 HQPONFSTCN
- 5 PQQOOEQLCL
- 6 PQQOUPBCQ

1.241 robbeary

Bei Verlust eines Lebens so schnell wie möglich <BOTH MOUSE> drücken, schon ist der Tod verhindert!

1.242 robin hood

<ALT> drücken und bestimmte Zahlen eintippen:

- 166 macht Robin sofort zum Helden
- 828 poliert das Image auf
- 103 bringt das Liebesleben in Ordnung
- 659 ruft Robins Freunde zu Hilfe
- 167 Heldenstand auf minimum
- 371 Robin ist geächtet
- 372 Robins Gefolgsleute sind geächtet
- 370 Hirschjagd ist geächtet
- 214 Robin wird zum Zauberer teleportiert
- 666 Kirchenservice
- 441 Schaltet durch die Jahreszeiten.

1.243 robocod

Während des Spiels aktiviert <CTRL> den Cheat-Modus oder während des Games "LITTLE MERMAID" eingeben oder im Titelbild "thanks wayne" eingeben.

Blitzt der Bildschirm kurz auf sind folgende Tasten belegt:

- <F> Flügel an/aus
- <S> Position absichern
- <M> Level Menü
- Badewanne an/aus
- <G> Positionssprung zum gespeicherten Punkt
- <X> Zum Ausgang
- <K> Selbstmord
- <C> Auto (geht nur in einigen Abschnitten z.B. Level 2)
- <P> Flugzeug (siehe Auto)
- <RETURN> Unsterblichkeit an/aus
- <F6> 50 Hz
- <F7> 60 Hz
- <F9>, <F10> schaltet Synthesizer an/aus
- <RETURN> Unsterblichkeit (Sternenschild macht unverwundbar)

Wähle nun die Kartenauswahl an. Jetzt kann man zu allen möglichen Punkten im Spiel springen:

01 Level 1-1 19 Bonus Level 6 37 Level 5-1
 02 Level 1-2 20 Level 4-1 38 Bonus Level 10
 03 Level 1-3 21 Level 4-2 39 Level 8
 04 Bonus Level 1 22 Bonus Level 7 40 Bonus Level 11
 05 Level 6-1 23 Bonus Level 8 41 Level 9-1
 06 Bonus Level 2 24 Level 4-3 42 Bonus Level 12
 07 Bonus Level 3 25 Level 7-1 43 Bonus Level 13
 08 Level 6-2 26 Level 7-2 44 Bonus Level 14
 09 Level 6-3 27 Level 7-3 45 Bonus Level 15
 10 Level 1 & 2 Boss 28 Level 7-4 46 Bonus Level 16
 11 Level 5 & 6 Boss 29 Level 7-5 47 Bonus Level 17
 12 Level 7 & 8 Boss 30 Level 5-1 48 Hard Level!
 13 Level 3-1 31 Level 5-2 49 Level 9-2
 14 Bonus Level 4 32 Level 5-3 50 End-Animation
 15 Level 3-2 33 Level 5-4
 16 Bonus Level 5 34 Level 5-5
 17 Level 3-3 35 Level 5-6
 18 Level 3-4 36 Bonus Level 9

Bonuslevel:

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

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

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

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

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

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

1.244 robocop

Mit <RETURN> auf Pause schalten und "BEST KEPT SECRET" eingeben
-> kein Energieverlust mehr.

1.245 robocop ii

Ganz am Anfang (erste Musik, erste Schrift) "SERIALINTERFACE" eintippen, dannach gibt's mit <F9> Energie und mit <F10> geht's in den nächsten Level!

Wenn Ihr eine Geisel seht, müßt Ihr genau an der Stelle stoppen, wo sie gerade nicht mehr sichtbar ist.
Wenn Ihr dann wieder zurückgeht, stehen dort nämlich zwei Geiseln herum.
Das ganze läßt sich bis zu 6x pro Geisel wiederholen.

1.246 robocop iii

Während des Arcade Action Spiels mit <P> in den Pausen Modus gehen, <RIGHT SHIFT> gedrückt halten und "THE DIDY MEN" oder "THE DIDDY MEN" eingeben. Beim Verlassen des Pausenmodus ist der Cheat-Mode aktiviert, und man ist unzerstörbar.
Mit <ESC> kann man sich nun den Level aussuchen.

1.247 rock 'n' roll

Im Namensfeld:
"COUNTRY" man erhält ein Musikauswahlmenü!
"MAGIC MAP" Karte in voller Auflösung
"RAINBOW ARTS" Icons im Spiel einfach durch <F1>-<F8> anwählen

Die Nummer des gewünschten Levels eingeben, danach zwei beliebige Ziffern, dann vier Ziffern, die zusammengerechnet den Level ergeben, nun wieder zwei beliebige Ziffern und zuletzt die Levelnummer rückwärts. <RETURN> drücken.

1.248 rocketeer

Level Codes:
PILOT, SHOOTOUT, CHASE, RESCUE, BANSHESS

1.249 rodland

Unendlich viele Continues im Zwei-Spieler-Modus:

Tragt Euch einfach in der Highscoreliste mit der Buchstabenfolge "CHEDDAS" ein. Solltet Ihr jetzt das Zeitliche segnen, genügt ein Druck auf <FIRE> und Ihr seid wieder auf den Beinen. Wenn man alleine spielt, sollte man von Zeit zu Zeit die zweite Spielfigur einsetzen, da es sonst nichts mit dem Cheat ist.

Mit <P> in Pausenmodus gehen und fünfmal <HELP> drücken, um für beide Feen unendlich viele Leben zu erhalten. Mit <SPACE> kann man Level überspringen.

Irgendeine Plattform, die an den linken Bildschirmabschnitt grenzt, mit einer selbsterbauten Leiter erreichen, und zwar ganz am Bildrand. Der Trick ist nun, daß man sich auf die Sprossen stellt, die von der Leiter verdeckt werden, das sind immer die zweite und dritte von oben. Nun kann man aus dem Bild herauspazieren und ist für die Feinde nicht mehr erreichbar. Nach etwa 30 bis 60 Sekunden werden sie zu kleinen Wölkchen, und weitere 30 Sekunden später lösen sich die Teile auf.

Freezer: Unendlich Leben: 020C6D (In der nächsten Zeile Wert auf 00 setzen)

1.250 roger rabbit hare rising havoc

Um sich das lästige Ausprobieren in jedem Bild zu ersparen, solltet Ihr einfach mal <SHIFT>-<ALT>-<CTRL>-<F5> drücken.

1.251 roller coaster rumbler

Level Codes:

2 AAAGGG
3 ALIENS
4 COFFEE
5 ZARNIE
6 FRIGHT
7 TERRER

1.252 rollerpede

Leben Freezeradresse: 01DDE1

1.253 rolling ronny

Gebt einfach in der Highscoreliste "fuc" ein, und siehe da, man hat unendlich viel Energie. Mit <C> könnt Ihr jetzt den Flugmodus einschalten und Ronny sicher durch alle Gefahren steuern.

Pausenmodus mit <SPACE>, <C> und danach <FIRE> drücken. Folgende Vereinfachungen treten nun ein:

- 1-Man kann durch den Screen "fliegen"!
- 2-Es müssen keine Juwelen gesammelt werden, um nächsten Level zu erreichen.
- 3-Die Anzahl der Leben geht auf unendlich.

1.254 rolling thunder

Nach Erscheinen des Titelbildes nur "JIMBBBY" oder "JIMBBY" eintippen, damit die Gegner nicht mehr an der Lebensenergie zehren. Mit <I> oder <L> kommt man in den nächsten Level.

1.255 rome ad 92

Wie kommt man auf ein Schiff? Ganz einfach. Zuerst sollte man die Botschaft zum Tribun bringen und das versprochene Geld abkassieren. Darauf geht man zum Pool, stiehlt eine Toga und zieht diese an. Wenn man nun zum Schiff geht und das Fährgeld bezahlt, wird man sofort nach Rom verfrachtet. Man sollte sich allerdings beeilen, da man sonst in den nahenden Lavaströmen untergeht.

Folgende Kombinationen sind mit gedrücktem <ALT> einzutippen:

HERKULANEUM

- 764 Verursacht ein Gewitter
- 826 Läßt den Vulkan ausbrechen
- 293 Man bekommt Geld
- 119 Man steigt auf
- 275 Ein Schiff muß im Hafen anlegen
- 472 Level als Sieger bestehen

ROME 1

- 792 Hector wird vermögend
- 442 Der Abend bricht ab
- 443 Die Nacht kommt
- 624 Beginnt mit dem Würfelspiel
- 426 Der Sklavenmarkt wird zugänglich
- 608 Man kauft eine Sklavin
- 719 Befiehlt einer Sklavin
- 857 Eine Imperatorrede
- 682 Level als Sieger bestehen

Britain

- 232 Regentropfen fallen
- 234 Es wird Nacht
- 235 Der Morgen graut
- 868 Gegnerstrategie
- 490 Level als Sieger beenden

Rome 2

- 102 Eröffnung der Listen für die Wahl
 - 103 Hector nimmt an der Wahl teil als Kandidat
 - 436 Startet die Wahl, wenn Hector teilnimmt (sonst 437)
 - 792 Füllt die Goldkammer
-

114 Ein Sklave mehr
551 Eine Freisklavin
362 Schon wieder seid ihr der Levelsieger

Egypt

661 Gegnerstrategie
809 Wieder bist du Sieger

Rome 3

792 Füllt den Geldbeutel
434 Ein Sklave wird erworben
624 Kaiser

1.256 rotor

Paßwörter:

LIP
SLY oder FLY
MEW oder MEN oder NEW
TNT
AWE oder AME
GAG
PIT

1.257 rubicon

Mit <SPACE> pausieren. <SHIFT> drücken und "THEREAPER" eingeben. Man hat nun unendliche Energie, die Energie der einzelnen Waffen (anwählbar mit <F1>-<F7>) läßt sich mit <F10> wieder auffüllen. Und im Pausenmodus sollte man mal <L> drücken.

1.258 ruff 'n' tumble

Lvel Codes:

2 6581
3 3178
4 8392
Abspann 7339

Wenn man Dauerfeuer eingeschaltet hat kann es ganz leicht passieren, das die POWER Deiner Waffe zu schnell Energie verliert. Einfach Dauerfeuer ausgeschaltet lassen!

Freezer:

003E51 Geld (Nicht höher als FF) !
003E45 Anzahl der noch zu sammelnden roten Murmeln
003E47 " grünen "
003E49 " blauen "

1.259 running man

Unendlich Energie: Man muß in der Highscore-Liste "DdIiSsKk" eingeben.
