

CheatCollectionD

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> CheatCollectionD		
<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	1
1.1	Cheat Collection	1
1.2	- amiga zeitung -	11
1.3	- hilfe -	12
1.4	1869	12
1.5	3d pool	14
1.6	3d soccer	14
1.7	4d sports boxing	14
1.8	9 lives	15
1.9	a-train	15
1.10	a.p.b. - tengen	15
1.11	abandoned places	16
1.12	abandoned places 2	16
1.13	ace of the pacific	16
1.14	action cat	16
1.15	action fighter	16
1.16	actraiser	17
1.17	The Addam's Family	17
1.18	The Adventure of Robin Hood	17
1.19	after the war	18
1.20	afterburner	18
1.21	agony	19
1.22	air ace	19
1.23	akira	19
1.24	aladdin	19
1.25	alcatraz	20
1.26	alien	20
1.27	alien 3	20
1.28	alien breed	21
1.29	alien breed - tower assault - team 17	21

1.30 alien breed 2	23
1.31 alien breed 2 cd ³²	23
1.32 alien breed special edition 92 - team 17	23
1.33 alien storm	24
1.34 alien world	24
1.35 aliens lair	24
1.36 all terrain racer	24
1.37 amazing spiderman	24
1.38 ambermoon	25
1.39 amberstar	25
1.40 amiganoid	25
1.41 amnios	25
1.42 anarchy	26
1.43 The Ancient Art of Warin	26
1.44 another world	26
1.45 anstoß	27
1.46 antares	27
1.47 apache	27
1.48 apocalypse	27
1.49 apprentice	28
1.50 apydia	28
1.51 aquanaut	29
1.52 The Aquatic Games	29
1.53 aquaventura	29
1.54 arabien nights	29
1.55 arachnophobia	29
1.56 archipelagos	30
1.57 arkanoid	30
1.58 arkanoid 2 - revenge of doh	30
1.59 arkanoid 3	30
1.60 armalyte	30
1.61 armourgedden	31
1.62 arnie	31
1.63 assassin - team 17	31
1.64 assassin spezial edition - team 17	31
1.65 asterix und obelix - operation hinkelstein	32
1.66 astro marine corps	32
1.67 atomic robokid	32
1.68 atomino	33

1.69 atomix	33
1.70 aufschwung ost	33
1.71 australo piticus mechanicus	33
1.72 awesome	33
1.73 b.c. kid	34
1.74 baal	34
1.75 baby joe	34
1.76 back to the future	35
1.77 back to the future ii	35
1.78 back to the future iii	35
1.79 backflash	35
1.80 backstage	35
1.81 bagitman	37
1.82 bally v	37
1.83 balou der mönch	37
1.84 bandit kings of ancient china	37
1.85 banshee	41
1.86 barbarian	42
1.87 barbarian 2	42
1.88 basejumpers	42
1.89 batman - the movie	42
1.90 battle isle	43
1.91 battle isle - scenario disk #1	44
1.92 battle isle - scenario disk #2	44
1.93 battle squadron	45
1.94 battle valley	45
1.95 beach volleyball	45
1.96 beavers	46
1.97 beavers ii	46
1.98 beneath a steel sky cd ³²	46
1.99 benefactor	46
1.100better dead than alien	47
1.101beverly hills cop	48
1.102beyond the gates	48
1.103bierschen	48
1.104big run	48
1.105bill's tomato game	48
1.106bio challenge	49
1.107bioforge	49

1.108bionic commando	53
1.109black gold	54
1.110black tiger	54
1.111blastar	54
1.112blasteris	54
1.113blizzard	54
1.114blob	54
1.115blood money	55
1.116bloodwych	55
1.117blues brothers	55
1.118bob 'n' plop	55
1.119bobs bad day	55
1.120body blows	56
1.121body blows galactic	56
1.122bompac	57
1.123bombuzal	57
1.124bone cruncher	57
1.125Das Boot	57
1.126borbodur	58
1.127borrowed time	58
1.128bouncer	58
1.129brainball	58
1.130brat	59
1.131brian the lion	59
1.132brutal sports football cd ³²	59
1.133bss jane seymour	60
1.134bubba 'n' stix	60
1.135bubble & squeak	60
1.136bubble bobble	61
1.137buffalo bills western show	61
1.138buggy boy	61
1.139builderland	61
1.140bump 'n' burn	61
1.141bumpy's arcade fantasy	62
1.142bundesliga manager hattrick	62
1.143bundesliga manager professional	62
1.144bunny bricks	63
1.145burning rubber	63
1.146burntime	63

1.147buzzbar	64
1.148cabal	64
1.149california games	65
1.150calippofresser	65
1.151campaign	65
1.152cannonfodder 2	65
1.153captain blood	65
1.154captain dynamo	65
1.155captain planet	65
1.156car-v-up	66
1.157cardiaxx	66
1.158carrier command	66
1.159cash	67
1.160castle master	67
1.161castlevania 2	67
1.162catabomb avyss	68
1.163catch'em	68
1.164cave master	69
1.165cave runner	69
1.166chambers of shaolin	69
1.167champion driver	70
1.168champions manager 93	70
1.169champions of krynn	70
1.170championship manager 94	71
1.171The Chaos Engine	71
1.172chaos strikes back (dungeon master ii)	72
1.173chariots of warth	72
1.174charlie j cool	73
1.175charly	73
1.176chase headquarter	73
1.177chase headquarter ii - criminal investigation	73
1.178chip's challenge	74
1.179chop & drop	74
1.180christoph kolumbus	74
1.181chrome	74
1.182chubby christle	75
1.183chuck rock	75
1.184chuck rock 2	75
1.185chuckie egg 2	75

1.186civilsation	76
1.187cj elephant antics	76
1.188click clack	76
1.189clik clak	76
1.190clockwiser	77
1.191Der Clou CD ³²	77
1.192Der Clou	77
1.193'o'	78
1.194clown 'o' mania	78
1.195colonels bequest	78
1.196colonial conquest	78
1.197comanche	79
1.198command hq	79
1.199commander keen	80
1.200computer conflict	80
1.201conan the cimmerician	80
1.202conquestador	80
1.203continetal circus	80
1.204cool croc twins	81
1.205cool spot	81
1.206corruption	81
1.207cosmic pirate	81
1.208cover girl poker	82
1.209crack does pay	82
1.210crackdown	84
1.211crazy cars iii	84
1.212crazy sue	84
1.213creatures	84
1.214The Crescent Hawks Inception	85
1.215crime time	86
1.216crime wave	87
1.217crome	87
1.218The Crypt	87
1.219crystal hammer	87
1.220crystals of aborea	88
1.221curse of ra - die rache der pharaonen	88
1.222cybernetix	88
1.223cybernoid	89
1.224cybernoid ii	89

1.225cyberpunks	89
1.226cytron	89
1.227d-generation	90
1.228damned	90
1.229danger freak	90
1.230dark castle	91
1.231dark star	91
1.232darkman	91
1.233darkside	91
1.234das schwarze auge - die schicksalsklinge	91
1.235datastrom	95
1.236days of thunder	95
1.237deadline	95
1.238death mask	97
1.239death trap	98
1.240The Death	98
1.241deep core	98
1.242deep core cd ³²	98
1.243defenda	98
1.244defender of the crown	98
1.245defender of the crown ii	99
1.246deflektor	99
1.247deliverance	99
1.248deluxe hamburger	99
1.249denaris	99
1.250dennis	99
1.251desert strike	100
1.252devious designs	100
1.253diggers	101
1.254disposable hero	101
1.255dithell in space	101
1.256dogs of war	101
1.257doja dan	101
1.258dominator	101
1.259donk	102
1.260donkey kong	102
1.261doodleburg	102
1.262doofus	102
1.263double dragon	102

1.264double dragon 2	103
1.265double dragon 3	104
1.266dr. plummet's house of flux	104
1.267dracula	104
1.268dragon breed	104
1.269dragon ninja	104
1.270dragon spirit	104
1.271dragon wars	105
1.272dragon's lair	105
1.273dragon's lair ii - time warp	105
1.274dragon's lair iii	105
1.275dragonflight	106
1.276dragonscape	107
1.277dragonstone	107
1.278driller	108
1.279drive wars	108
1.280drivin' force	108
1.281duck tales	108
1.282duckula 2	109
1.283dune ii	109
1.284dungeon master	110
1.285dungeons of avalon	110
1.286dungeons of doom	113
1.287dynablasters	113
1.288dynamite dux	114
1.289dynasty wars	114
1.290dynatech	114
1.291dyter-07	114

Chapter 1

CheatCollectionD

1.1 Cheat Collection

Cheat Collection deutsche Version 1.36 (10.06.96) Teil 1

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

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

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

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

Gedruckte Cheats:

Amiga Zeitung

Hilfe

LiesMich

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

1

1869

3

3D Pool

3D Soccer

4

4D Sports Boxing

9

9 Lives

A

A-Train

A.P.B. - Tengen

Abandoned Places

Abandoned Places 2

Ace of the Pacific
Action Cat
Action Fighter
Actraiser
Addam's Family, The
Adventure of Robin Hood, The
After the War
Afterburner
Agony
Air Ace
Akira
Aladdin
Alcatraz
Alien
Alien 3
Alien Breed
Alien Breed - Tower Assault - Team 17
Alien Breed 2
Alien Breed 2 CD\$^3\$\$^2\$
Alien Breed Special Edition 92 - Team 17
Alien Storm
Alien World
Aliens Lair
All Terrain Racer
Amazing Spiderman
Ambermoon
Amberstar
Amiganoid

Amnios
Anarchy
Ancient Art of Warin, The
Another World
Anstoß
Antares
Apache
Apocalypse
Apprentice
Apydia
Aquanaut
Aquatic Games, The
Aquaventura
Arabien Nights
Arachnophobia
Archipelagos
Arkanoid
Arkanoid 2 - Revenge of Doh
Arkanoid 3
Armalyte
Armourgedden
Arnie
Assassin - Team 17
Assassin Spezial Edition - Team 17
Asterix und Obelix - Operation Hinkelstein
Astro Marine Corps
Atomic Robokid
Atomino
Atomix

Aufschwung Ost
Australo Piticus Mechanicus
Awesome
 B
B.C. Kid
Baal
Baby Joe
Back to the Future
Back to the Future II
Back to the Future III
Backflash
Backstage
Bagitman
Bally V
Balou der Mönch
Bandit Kings of Ancient China
Banshee
Barbarian
Barbarian 2
Basejumpers
Batman - The Movie
Battle Isle
Battle Isle - Scenario Disk #1
Battle Isle - Scenario Disk #2
Battle Squadron
Battle Valley
Beach Volleyball
Beavers
Beavers II

Beneath a steel Sky CD\$^3\$\$^2\$

Benefactor

Better dead than Alien

Beverly Hills Cop

Beyond the Gates

Bierschen

Big Run

Bill's Tomato Game

Bio Challenge

Bioforge

Bionic Commando

Black Gold

Black Tiger

Blastar

Blasteris

Blizzard

Blob

Blood Money

Bloodwych

Blues Brothers

Bob 'n' Plop

Bobs bad Day

Body Blows

Body Blows Galactic

Bompac

Bombuzal

Bone Crumcher

Boot, Das

Borbodur

Borrowed Time
Bouncer
Brainball
Brat
Brian the Lion
Brutal Sports Football CD\$^3\$\$^2\$
BSS Jane Seymour
Bubba 'n' Stix
Bubble & Squeak
Bubble Bobble
Buffalo Bills Western Show
Buggy Boy
Builderland
Bump 'n' Burn
Bumpy's Arcade Fantasy
Bundesliga Manager Hattrick
Bundesliga Manager Professional
Bunny Bricks
Burning Rubber
Burntime
Buzzbar
C
Cabal
California Games
Calippofresser
Campaign
Cannonfodder 2
Captain Blood
Captain Dynamo

Captain Planet
Car-V-Up
Cardiaxx
Carrier Command
Cash
Castle Master
Castlevania 2
Catabomb Avyss
Catch'Em
Cave Master
Cave Runner
Chambers of Shaolin
Champion Driver
Champions Manager 93
Champions of Krynn
Championship Manager 94
Chaos Engine, The
Chaos Strikes Back (Dungeon Master II)
Chariots of Warth
Charlie J Cool
Charly
Chase Headquarter
Chase Headquarter II - Criminal Investigation
Chip's Challenge
Chop & Drop
Christoph Kolumbus
Chrome
Chubby Christle
Chuck Rock

Chuck Rock 2
Chuckie Egg 2
Civilsation
CJ Elephant Antics
Click Clack
Clik Clak
Clockwiser
Clou CD\$^3\$\$^2\$, Der
Clou, Der
Clown
Clown 'o' Mania
Colonels Bequest
Colonial Conquest
Comanche
Command HQ
Commander Keen
Computer Conflict
Conan the Cimmerian
Conquestador
Continetal Circus
Cool Croc Twins
Cool Spot
Corruption
Cosmic Pirate
Cover Girl Poker
Crack does Pay
Crackdown
Crazy Cars III

Crazy Sue

Creatures

Crescent Hawks Inception, The

Crime Time

Crime Wave

Crome

Crypt, The

Crystal Hammer

Crystals of Aborea

Curse Of Ra - Die Rache der Pharaonen

Cybernetix

Cybernoid

Cybernoid II

Cyberpunks

Cytron

D

D-Generation

Damned

Danger Freak

Dark Castle

Dark Star

Darkman

Darkside

Das Schwarze Auge - Die Schicksalsklinge

Datastrom

Days of Thunder

Deadline

Death Mask

Death Trap

Death, The

Deep Core

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

Defenda

Defender of the Crown

Defender of the Crown II

Deflektor

Deliverance

Deluxe Hamburger

Denaris

Dennis

Desert Strike

Devious Designs

Diggers

Disposable Hero

Dithell in Space

Dogs of War

Doja Dan

Dominator

Donk

Donkey Kong

Doodleburg

Doofus

Double Dragon

Double Dragon 2

Double Dragon 3

Dr. Plummet's House of Flux

Dracula

Dragon Breed

Dragon Ninja
Dragon Spirit
Dragon Wars
Dragon's Lair
Dragon's Lair II - Time Warp
Dragon's Lair III
Dragonflight
Dragonscape
Dragonstone
Driller
Drive Wars
Drivin' Force
Duck Tales
Duckula 2
Dune II
Dungeon Master
Dungeons of Avalon
Dungeons of Doom
Dynablasters
Dynamite Dux
Dynasty Wars
Dynatech
Dyter-07

1.2 - amiga zeitung -

Mega-Lo-Mania Amiga 10/92 Seite 116
Hook Amiga 11/92 Seite 118
Chaos Engine Amiga 7/93 Seite 100
Pinball Illusions Amiga 5/95 Seite 78

1.3 - hilfe -

Einzugebende Texte sind meistens zwischen " und ".
 Zu drückende Tasten sind von < und > eingeschlossen.
 <FIRE> meint den Firebutton des Joysticks.
 <LEFT MOUSE>, <RIGHT MOUSE>, <BOTH MOUSE> bezeichnet die Mousbuttons.
 <CURSOR UP>, <CURSOR DOWN>, ... steht für die jeweilige Cursortaste.
 Alle anderen Tasten sind so benannt, wie auf der Tastatur angegeben.

1.4 1869

Europakarte: Amerikakarte:

AMSTERDAM	ARICA		
Bietet:	Bietet:		
Textilien 12,90\$	Salpeter 17,00\$		
Kauft:	Kauft:		
Kaffee 19,80\$	Textilien 16,90\$		
Wolle 5,10\$			
Pflanzenöl 4,40\$	CAYENNE		
Zucker 13,60\$	Bietet:		
Elfenbein 71,00\$	Edelholz 9,50\$		
Kakao 21,00\$	Kauft:		
Werkzeug 111,70\$			
BARCELONA			
Bietet:	HABANA		
Wein 3,40\$	Bietet:		
Werkzeug 93,80\$	Zucker 10,30\$		
Kauft:	Kauft:		
Baumwolle 5,30\$	Edelholz 12,50\$		
Maschinen 153,30\$	Werkzeug 113,10\$		
Gewürz 24,30\$			
Edelholz 13,50\$	LOS ANGELES (Werft)		
Bietet:			
HAMBURG	Werkzeug 95,10\$		
Bietet:	Textilien 13,40\$		
Waffen 69,60\$	Kauft:		
Werkzeug 95,60\$	Baumwolle 5,40\$		
Kauft:	Wolle 5,70\$		
Kautschuk 21,30\$	Edelholz 14,50\$		
Gewürze 24,70\$	Seide 11,30\$		
Edelholz 14,40\$	Tabak 29,80\$		
Seide 12,50\$	Gewürze 25,70\$		
Wein 4,10\$			
Salpeter 28,00\$	NEW ORLEANS		
Bietet:			
LE HAVRE (Werft)	Textilien 12,70\$		
Bietet:	Kauft:		
Wein 3,50\$	Seide 12,30\$		
Textilien 13,30\$	Maschinen 153,90\$		
Kauft:			
Kohle 9,60\$	NEW YORK (Werft)		
Seide 12,40\$	Bietet:		
Baumwolle 5,40\$	Waffen 69,00\$		

Maschinen 144,20\$
 LISSABON Kauft:
 Bietet: Edelholz 13,50\$
 Wein 3,40\$ Kautschuk 22,20\$
 Kauft: Salpeter 26,00\$
 Pflanzenöl 4,40\$ Seide 12,40\$
 Zucker 13,20\$ Kohle 9,80\$
 Kaffee 19,00\$

PUERTO BELLO
 LIVERPOOL (Werft) Bietet:
 Bietet: Kaffee 14,40\$
 Maschinen 145,20\$ Kauft:
 Textilien 13,20\$ Textilien 15,70\$
 Kauft:
 Baumwolle 5,40\$ RIO DE JANEIRO
 Tee 23,30\$ Bietet:
 Elfenbein 69,80\$ Kakao 13,50\$
 Edelholz 14,20\$ Kohle 5,50\$
 Wein 4,00\$ Kauft:
 Maschinen 160,10\$

LONDON (Werft) Werkzeug 11,70\$
 Bietet:
 Werkzeug 96,20\$ SAN FRANZISKO
 Maschinen 143,30\$ Bietet:
 Kauft: Maschinen 142,10\$
 Baumwolle 5,50\$ Werkzeug 94,20\$
 Tee 23,30\$ Kauft:
 Pflanzenöl 4,20\$ Wein 6,20\$
 Früchte 19,60\$ Früchte 19,50\$
 Tabak 26,80\$ Kaffee 12,50\$

ODESSA
 Bietet:
 Pflanzenöl 3,20\$
 Kohle 6,30\$
 Kauft:
 Baumwolle 5,40\$
 Gewürz 26,50\$
 Zucker 15,10\$
 Tee 24,00\$
 Edelholz 14,70\$

PORTSAID
 Bietet:
 Baumwolle 4,80\$
 Kauft:
 Waffen 79,50\$
 Werkzeug 99,30\$

TRIEST
 Bietet:
 Textilien 12,90\$
 Werkzeug 94,20\$
 Kauft:
 Kakao 21,50\$
 Tabak 28,50\$
 Früchte 17,50\$

TUNIS

Bietet:

Früchte 16,10\$

Kauft:

Waffen 79,50\$

Werkzeug 99,30\$

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

1.5 3d pool

Trickschüße:

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

1.6 3d soccer

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

1.7 4d sports boxing

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

1.8 9 lives

Freezer-Adressen:

Leben: 5807

1.9 a-train

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

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

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

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

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

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

Freezer: Geld: C4BC2C

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

Ein Cheat für die Deutsche Version:

<SHIFT> drücken, dann folgendes eingeben um ne Menge Kohle zu bekommen: "SCHUMMLERSCHUMMLERSCHLAPPSCHWANZ"

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

1.10 a.p.b. - tengen

In der Highscoreliste "ALF" eingeben, um unendliche Demerits zu erhalten. Indem Du am Anfang des Spieles Joystick up und <FIRE> drückst, ist es Dir möglich, an irgendeinem Tag bis zum 16. anzufangen.

1.11 abandoned places

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

1.12 abandoned places 2

Freezer:

Player Energie Nahrung

1 C2E51F C2E16B

2 C2E00B C2E67F

3 C2DD81 C2E3F5

4 C2E295 C2DEE1

1.13 ace of the pacific

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

1.14 action cat

Spezial-Paßwörter:

"7lives" unendliche Leben

"ZipZap" stärkste Waffe

"Supercat" Keine Kollisionsabfrage mehr

"Hellgate" Warp in den zweiten Level

"power me" Mehr Extrawaffen

1.15 action fighter

Freezer: Unendlich Leben: 01DE84 (In der nächsten Zeile Wert auf 00 setzen)

In der Highscoreliste mit "Z BACK DOOR" eintragen für unendlich Leben.
(Vieleicht auch ohne Leerzeichen!)

1.16 actraiser

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

1.17 The Addam's Family

Levelcodes:

```
1 1ZIKS
2 &ZHKS
3 8DK9X
4 ?DY9M
5 VLZ13
6 VDH9c
```

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

Nützliche Codes:

```
First power-up:  &l#l#
Second power-up: ?lS1M
Third power-up:  BLSRS
Pugsley:         V121B
Wednesday:      VD2RL
Granny:         V&YKW
Fester:         VL#R4
```

1.18 The Adventure of Robin Hood

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

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

1.19 after the war

Drücke

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

Level Codes:

2 101069

1.20 afterburner

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

<G> extra missiles
<T> weniger missiles
<>> ein Level mehr
<<< ein Level weniger
<N> ein Leben mehr

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

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

1.21 agony

Im Titelbild "FANTASY" eingeben, für folgende Tastenbelegung:

```
<F1>    Alle Extras
<F2>    Schwert oben
<F3>    Schwert unten
<F4>    Extraleben
<RETURN> ein Level weiter
```

Freezer :

```
1BF Schußenergie
1BA Schwert oben
1BC Schwert unten
```

1.22 air ace

Leben Freezeradresse: 01BEFB

1.23 akira

Freezer:

```
Leben:          C05CE1
verbleibende Sekunden: C05D3F
verbleibende minuten: C05D3D
Handgranaten:   C05CF5
```

1.24 aladdin

Folgende Joystickkombination sollte man einmal ausprobieren:

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

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

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

<+> höhere Geschwindigkeit
<-> Geschwindigkeit senken

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

1.25 alcatraz

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

Freezer-Adressen:

Leben: 462BD
Zeit: 6D6D

1.26 alien

Levelcodes: 272H 1106D 2361F 7140E 7163H

1.27 alien 3

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

Freezer:
Munition für Maschinengewehr: 0368A5
Munition für Granatwerfer: 0368A9
Munition für Flammenwerfer: 0368A7
Handgranaten: 0368AB
Zeit in Minuten: 0368C6
Zeit in Sekunden: 0368C7

Wer den Level schnell beenden möchte, sucht einfach den Ausgang und stellt die Adresse 036871 auf 00. Jetzt sind alle Geiseln befreit und der Ausgang ist geöffnet.

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

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

1.28 alien breed

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

```
"ALIENS ARE FAGGOTS"           Unsterblichkeit
"PUFFNUTS MODE"                 verlangsam die Aliens
"IS IT TRUE THAT THE ALIENS SUPPORT MAN UTD" schwächt die Aliens
"BEN JOHNSON TRAINED THESE ALIENS" macht die Aliens schneller
"THE IRAQIS MADE THE WEAPONS"   schwächt die eigenen Waffen
"SALMAN RUSHDIE PLAYS ALIEN BREED" alle Aliens rennen weg
"STEVIE WONDER"                 schaltet den Bildschirm ab
"ST EMULATOR"
"PC EMULATOR"
```

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

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

```
2 XXDFA
4 RTHAA
6 LAEEA
8 UYTTA
10 PPEAB
```

Freezer:

```
Player 1: Leben: C05A4F oder C059C7
           Keys : C05A5B oder C059D3
           Ammo : C05A53 oder C059CB
Player 2: Leben: C061EF oder C06167
           Keys : C061FB oder C06173
           Ammo : C061F3 oder C0616B
```

1.29 alien breed - tower assault - team 17

```
One Player Mode:
Civilian:  EEBBLGDAHDCAAAHEH
Engineering Deck: FKASMCEADDCAAADG
Main:      LABCLCECSDCAAADJ
Military:  EPAIKCECKDCAAADF
Science:   JGAALCDANDCAAAEA
Storage:   EJAGLKDAGDCAAADC
```

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

```
<HELP> ?
<L> +1 Leben
<M> Karte (Funktioniert nicht überall)
<1> different starting position
```

```

<2> "
<3> "
<F1> Weapon types
<F2> "
<F3> "
<F4> "
<F5> "
<F6> ?
<F7> ?
<F9> Man kann nun durch Wände gehen.

```

```

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

```

```

Freezer: Player 1:
Ammo: C31D03
Keys: C31D0B
Leben: C31D0F

```

```
Code-Schlüssel: ZXCC L UVWK P uvwk YY
```

```

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

```

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

Verwendet werden 16 Buchstaben: ABCD EFGH IJKL MNPS.

Mit zunehmender Zahl an Lives, Keys, Credits und Waffen wachsen die Buchstabenwerte der vorderen Codes an: A --> B --> ... --> M --> N --> P --> S

Gleichzeitig nehmen die Buchstabenwerte des YY-Codeteils ab:

```
S --> P --> N --> M --> ... --> B --> A
```

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

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

Beim Aufruf der Level Codes werden maximal 7 Lives, 5 Amor und 15 Keys (begrenzt durch den S-Code) erzeugt, auch wenn bereits mehr angesammelt wurde. Ein gekaufter Scanner wird nicht im Level Code notiert.

Es sind auch noch einige Variationen im levelspezifischen Codeteil möglich, die jedoch unter Umständen dazu führen können, daß der Spieler plötzlich außerhalb des Towers im schwarzen Nichts herumirrt.

Levelcodes und folgende Teile im englischen Abschnitt nachschauen!

1.30 alien breed 2

Level Codes:

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

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

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

Freezer:

```
Player 1 Player 2
Leben: C01605 C01805
Keys: C01679 C01879
Munition der C01672 C01872 auf 7F setzen
Alienbuster C01673 C01873 auf FF setzen
```

Sobald man sich in ein Intex 4000 Terminal eingeloggt hat sind alle Geldprobleme abgeschafft:

```
Player1: Die Werte der Adressen C01682 bis C01685 auf FF setzen
Player2: Die Werte der Adressen C01882 bis C01885 auf FF setzen
```

1.31 alien breed 2 cd³²

Level Codes:

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

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

1.32 alien breed special edition 92 - team 17

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

1.33 alien storm

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

1.34 alien world

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

1.35 aliens lair

Freezer: Anzahl der Leben: 01BBDB

1.36 all terrain racer

Freezer:
noch zu fahrende Runden: 00D938
eigener Score: 00D8C1
Punkte nach x-ten Rennen: 00D90B (nicht größer als 63 !)
Bonuspunkte Player 1: 00DA53
Bonuspunkte Player 2: 00D959
gewonnene Rennen Player 1: 00DA59
Um alle Rennen im Arcade-Modus zu spielen, kurz nach dem Start den Wert der Adresse 00D938 auf 06 setzen.

1.37 amazing spiderman

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

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

1.38 ambermoon

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

1.39 amberstar

Freezer:

Charakter: 7E3A3 oder 7E3B3
Drobanir: 7C3CF oder 7C3DF
Grag: 7B00D oder 7D931
Trasric: 7CD55 oder 7832D
Silk: 7D921 oder 7D0E7
Spike: 7D0D7 oder 7CDE7
Torg: 743AB oder 7B9FB
Satine: 743BB
Gryban: 7CF77
Melchior: 78D0B

1.40 amiganoid

Level Codes:

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

1.41 amnios

Levelcodes :

Level 1 FRDSNSMNGR
2 PLFRMNLQSN
3 LSNBRGNSLQ
4 LKMCTKSCDF
5 STBNLMRCHL
6 RCHLMCLRHS
7 THBSTSTFTT
8 THTHJJRSNN
9 MLFNDBTFLL
10 BTTMNDHRCH

1.42 anarchy

Levelcodes:

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

1.43 The Ancient Art of Warin

Bomber nie ohne Geleitschutz fliegen lassen.

Im Gegenzug solltet ihr immer unbewachte Bomber des Gegners angreifen.

Angriffe am besten mit zahlenmäßig überlegenen und energiereichenden Schwadronen fliegen.

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

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

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

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

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

1.44 another world

Level Codes:

- 1 EDIJ (oder EDJI)
- 2 HICI
- 3 FLLD
- 4 LIBC
- 5 CCAL
- 6 EDIL
- 7 FADK
- 8 KCIJ

9 LDIJ
10 LALD
11 LFEK

1.45 anstoß

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

1.46 antares

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

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

1.47 apache

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

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

1.48 apocalypse

Folgendes machen:

<K> drücken und gedrückt halten, <N> drücken und halten, <K> loslassen,
<A> drücken und halten, <N> loslassen, <R> drücken und halten, <A>
loslassen, <F> drücken und halten, <R> loslassen, <F> loslassen. Und schon
ist man unsterblich.

1.49 apprentice

Level Codes:

5 GUILD
8 SPELLS
12 DRUID
14 FAERIE

Andere Codes: WIZARD, ARCANE, FAIRIE.

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

Drückt auch mal nach dem ersten Titelbild <TAB>.

1.50 apydia

Bonuslevel:

Level 1-1 Engel aufsammeln

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

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

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

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

Im Titelbild eingeben, danach <RETURN>:

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

Mit <P> in den Pausemodus gehen und dann "ulrdabba" eingeben, um die volle Bewaffnung zu bekommen.

Zeitlupe: <HELP> und gleichzeitig drücken.

Freezer: Leben:

Player 1: 007C55

Player 2: 007C57

1.51 aquanaut

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

1.52 The Aquatic Games

Manchmal sollte man die Maus am Joystickport einstecken.

1.53 aquaventura

Freezer:

Raketen: 003B35

Energie: 003B14 nicht mehr als 7F angeben!

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

<L> Levelskip

<T> zum Tunnelteil

1.54 arabien nights

Freezer:

Leben: C6BDBA

Energie: C6BDBB

Geld: C6C35B

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

1.55 arachnophobia

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

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

1.56 archipelagos

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

1.57 arkanoid

"DSIMAGIC" und danach "RETURN" tippen. Jetzt kann man die Extras mit
<L> Laser nächster Level
<S> langsamer <E> Schläger größer
<D> drei Bälle <F> letzter Level

1.58 arkanoid 2 - revenge of doh

Freezer:

Unendlich viele Leben : D61E39 (oder wars 061E39) (In der nächsten Zeile Wert auf 00 setzen !)

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

Im Highscore "DEBBIE S" eingeben für unendliche Leben. Im Sterbelevel weiterspielen: Im Titelscreen mit <CAPS LOCK> "DALEY-88" eingeben. Wer während des Spiels mit <CAPS LOCK> "DALEX88" eingibt, hat unendlich viele Schläger.

1.59 arkanoid 3

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

1.60 armalyte

Freezer-Adressen: Leben: 4455

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

1.61 armouredden

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

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

1.62 arnie

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

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

1.63 assassin - team 17

Die Freezeradresse für unendliche Leben ist: \$C05B0E

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

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

Ein paar Codewörter für den Highscoreliste:

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

1.64 assassin spezial edition - team 17

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

Energie und ein paar Tasten sind zusätzlich belegt.
(oder "AEXCELLENTVIEWFROMTHETOP" oder "NICEVIEWFROMUPHEREMATE" eingeben)

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

Ein paar Codewörter für den Highscoreliste:
Catherine Jobson, Debbi Bestwik, Paul Sharp, Heather Parker, Roddy,
Commodore, CDTV, AVM, Eric the Cat usw.

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

Freezer:
Leben: C05C5E
Sterne: C05E56
Zeit: C06028 (Minuten)
C06029 (Sekunden)
Robowalkers: C087C8
Proxim Mines: C087C9
Heat Seekers: C087CA
Flame Path: C087CB
Fire Storm: C087CC
Star Burst: C087CD
Pulslaserpower: C07AF9

1.65 asterix und obelix - operation hinkelstein

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

1.66 astro marine corps

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

1.67 atomic robokid

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

1.68 atomino

Paßwörter zu den höheren Stufen.

```
Stufe 10 IDYLL
 20 TAURUS
 30 NEPTUNE
 40 PHOTON
 50 PLANKTON
 60 INFERNAL
 70 FOSSIL
 80 POISON
 90 SOUP
    100 SULPHATE
```

1.69 atomix

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

1.70 aufschwung ost

Freezer:

Geld in der jeweiligen Stadt erhöhen:

```
Berlin: C23d9b Gera: C23dbb Potsdam: C23ddb
Brandenburg: C23d9f Görlitz: C23dbf Rostock: C23ddf
Chemnitz: C23da3 Halle: C23dc3 Schwerin: C23de3
Cottbus: C23da7 Jena: C23dc7 Stralsund: C23de7
Dresden: C23dab Leipzig: C23dcb Suhl: C23deb
Eisenach: C23daf Magdeburg: C23dcf Weimar: C23def
Erfurt: C23db3 Neubrandenburg: C23dd3 Wismar: C23df3
Frankfurt: C23db3 Plauen: C23dd7 Wittenberg: C23df7
```

Geld für den gesamten Staat: 019793

1.71 australo piticus mechanicus

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

1.72 awesome

Beste Bewaffnung:

```
Sonic Mining Laser (Crystals)
Shield Replenisher (Gegener)
```

Peripheral Guns (allg.)
Radial Disrupter (Schiff in Not)
Wide-Beam Plasma Cannon (allg.)
Flame Thrower (allg.)
Mortar Bolts (Zielsuchraketen)

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

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

<F1> Die Gegner können nicht mehr angreifen
<F5> Man kann Euch nicht mehr zerstören
<F6> Ihr erhaltet unendlich viel Energie

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

1.73 b.c. kid

Zuerst begeben Sie sich in das Options-Menü, dort bewegt man den Joystick nacheinander in folgende Richtungen:
hoch, hoch, runter, runter, links, rechts, links, rechts oder
hoch, hoch, runter, runter, rechts, links, rechts, unten (unendl. Leben)
Danach wie gewohnt starten und staunen.

Die Anzahl der Leben steht in Adresse \$690

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

1.74 baal

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

Freezer: Unendlich Leben : 00FA20 (In der nächsten Zeile Wert auf 00 setzen)

Im Highscore "LOVEBUNDLE" eingeben und man ist im Trainer-Mode.

1.75 baby joe

Level 1 YOUPI
2 GLOUP
3 MUMMY

Freezer-Adressen:

Leben: 12999

Extra: 15F2D

1.76 back to the future

Cheat Codes, dem Level entsprechen eingeben:

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

1.77 back to the future ii

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

1.78 back to the future iii

Um unendlich viele Leben zu erhalten, ganz einfach während der Story die unten aufgeführten Cheats eingeben :

Level	Code
1	ROTTEN CHEAT
2	LOUSY CHEAT
3	LOW DOWN CHEAT

1.79 backflash

Freezer: Unendlich Leben: 00A0C0 (In der nächsten Zeile Wert auf 00 setzen)

1.80 backstage

Komplettlösung:

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

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

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

abstatten, wer ißt muß auch müßen....

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

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

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

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

Nachdem man ausgestiegen ist sieht man sich das Kaufhaus an. In der Musikabteilung redet man mit der Verkäuferin, dann fährt man wieder in seine Wohnung.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

1.81 bagitman

Leben Freezeradresse: 02B169

1.82 bally v

Leben Freezeradresse: 0329C1

1.83 balou der mönch

Leben Freezeradresse: 042BB9

1.84 bandit kings of ancient china

Was man wissen muß:

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

Was man noch wissen sollte:

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

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

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

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

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

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

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

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

Kurzanleitung

Mögliche Aktion: Abk.: Zweck:

GENERAL:

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

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

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

Travel (A)T Aktionen am Ort:
- Marketplace Food kaufen etc.
- Downtown Heroes anwerben!!!!
- Smithy Waffen kaufen (geht nicht
überall!)
- Shipyard Schiffe kaufen(nicht überall)

Go On Expedition Wölfe etc. jagen
 (wenn gemeldet!) Go Into Exile
 Throw Feast (A)P Fest (hält die Heroes fit und
 bei Laune)
 Rest (A)R Ausruhen (sinnvoll, wenn die
 Body-Werte im Keller sind)

ECONOMIC:

Hunt For Fur (A)H Wildschweine jagen (können
 sich vermehren bzw. verkauft
 werden)
 Flood Control (A)D Dammbau (Schutzmaßnahme gegen Über-
 schwemmungen)
 Cultivate Land (A)L Land urbar machen (bringt
 höhere Fooderträge am
 Jahresende)
 Construction (A)C Handwerk (bringt Gold am
 Jahresende)
 Move Provision Food und Gold in andere
 Prefectures verschieben
 (sehr wichtig!!!)
 Solicit Gold Gold suchen
 Solicit Metal Metall suchen (für die Waffenproduktion!)

MILITARY:

Train Kampfkraft verbessern
 Give Gold To Hero Wichtige Heroes brauchen
 gelegentlich eine Geld-
 Spritze - Loyalität steigt
 Hire Men Söldner rekrutieren
 Assign Men Söldner umschichten
 Assign Ships Schiffe umschichten
 Make Weapons Waffen herstellen (man
 braucht Metall, kann nicht jeder!!)
 Make Ships Schiffe herstellen (kann
 nicht jeder) Go To War (Krieg führen) - dabei
 muß Geld in der Kasse vorhanden sein!

DIPLOMATIC:

Swear Brotherhood Bruderschaft schließen
 (nur mit einem 100% loyalen
 Hero möglich; sinnvoll, da ein Blutsbruder
 direkt kontrolliert werden kann!!)
 Make Alliance Einen Pakt schließen (hält
 einem gewisse Gegner
 zeitweise vom Hals; zum
 Verhandeln braucht man viel
 Wisdom!!!)
 Invite Bandit To Lair Einen Mitkonkurrenten in
 die Räuberhöhle einladen
 und zu einem Mitstreiter

umpolen

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

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

Promote Neuen Unter-Boß einsetzen

Exile Hero Schwache oder überzählige
Heroes rausschmeißen

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

WAR MODUS:

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

Fight:

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

Special:

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

Bandit Kings - How to start? - Tips und Tricks

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

Beispiel eines Spielbeginns

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

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

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

Angriffsstrategien:

Nie unvorbereitet angreifen, d.h.:

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

Im Krieg sollte man

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

1.85 banshee

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

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

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

1.86 barbarian

Cheat-Modus:

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

1.87 barbarian 2

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

Freezer:

Leben: 34DB3

1.88 basejumpers

Levelcodes:

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

Sub Games:

SEU, OLD, NEW, BEU, BOM, NAB, PAC, HOP, FLY, RUN

Im Optionsbildschirm eingeben:

"WIBBLE" für zusätzliche Leben,
"FLIBBLE" um mit <HELP> und der Eingabe von "WIN" an das Stageende zu gelangen.

Freezer:

C6DCAD Anzahl der Leben

C6D641 Energieherzchen

1.89 batman - the movie

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

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

1.90 battle isle

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

Einige Tips zur Taktik:

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

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

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

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

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

Reparieren Sie wichtige Einheiten. Da in Ihren Depots und Fabriken normal

recht schnell die Energie ausgeht, sollten Sie nur wichtige (d.h. starke, erfahrene) Einheiten reparieren.

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

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

1.91 battle isle - scenario disk #1

Level Codes:

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

1.92 battle isle - scenario disk #2

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

1.93 battle squadron

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

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

Freezer: Unendlich Leben:

Spieler 1: 004DDA (In der nächsten Zeile Wert auf 00 setzen !)

Spieler 2: 004EE4 (In der nächsten Zeile Wert auf 00 setzen !)

1.94 battle valley

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

1.95 beach volleyball

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

1.96 beavers

Freezer: Die Anzahl der Leben steht bei 00F309, Energie 00F30F.

Irgendwo einfach "BIGGIGBIB" eintippen und der Cheat ist an.

<F2> Levelskip
<SPACE> schweben

Level Codes:

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

1.97 beavers ii

Levelcodes:

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

1.98 beneath a steel sky cd³²

Level Codes:

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

1.99 benefactor

Level Codes:

Underworld Tombs of Egypt Treetop Rescue Stones & Bones Merry Winterland
MMQP4PSRQR MNQPKQ5T45 3NQJM45NQS

```

3MQLQPQLQP MNQP2Q4NC4 MNQPQQQPQQ 3MQJGN5NKR
3MQLMP5PQT 3MQLSP4JQN MNQPGQQPFQ MNQPSQ4NQ4 3MQJ3NWP4T
3MQL4PSNQR 3NQL3QSNKS MNQPMQ5TQ5 3MQJCNQJCN 3MQJ4BSLQP
3NQL2Q4JC4 3NQLKQ5P45 MNQP4QSRQS 3MQJ2NSLGP 3MQJQNQJQN
3NQLGQQLGQ 3NQLQQQLQQ MMQP3PSRKR 3MQJKNWPQT 3NQJG45NKS
3NQLMQ5PQ5 3NQLSQ4JQ4 MMQPKP5T4T 3MQJMN5NQR 3NQJ34WP45
3NQL4QSNQS MMQP2P3NCN MMQPQPQPQP 3NQJC4QJC4 3NQJ44SLQQ
3MQL3PSNKR MMQPGPQPQP MMQPSP4NQN 3NQJ24SLGQ 3NQJQ4QJQ4
3MQLKP5P4T MMQPMP5TQT MNQP3QSRKS 3NQJK4WPQ5 MMQNCNQN

```

Techno Threat To Hell With Hinniat

```

MMQN2NSPGP MMQNQNQNQN
MMQKNWTQT MNQNG45RKS
MMQNMN5RQR MNQN34WT45
MNQNC4QNC4
MNQN24SPGQ
MNQNK4WTQ5
MNQNM45RQS
MMQNGN5RKR
MMQN3NWT4T
MMQN4NSPQP

```

Code für Extra-Levels: MNQN34WT45

1.100 better dead than alien

Level Codes:

```

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

```

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

Extrawaffen bedienen:

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

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

Gebt mal "ELVIE" oder "CHAMPIE" ein.

1.101 beverly hills cop

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

1.102 beyond the gates

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

1.103 bierschen

Freezer: Anzahl der Leben: C1AEA7

1.104 big run

Das Game pausieren und den Joystick so bewegen:

LINKS, RECHTS, ABWÄRTS, AUFWÄRTS, AUFWÄRTS, LINKS, ABWÄRTS und RECHTS.
Jedesmal den Joystick in die Mitte zurückdrücken. Der Bildschirm wird aufblimmern und man hat unbegrenzte Kredite.

1.105 bill's tomato game

LevelCodes:

1.1 ----- 2.1 Zaivit 3.1 Clyfit
1.2 Glycken 2.2 Ziomal 3.2 Sipug
1.3 Seppun 2.3 Noibat 3.3 Geabbar
1.4 Mepel 2.4 Vianen 3.4 Tapper

1.5 Ploottit 2.5 Cliennug 3.5 Voassog
1.6 Wannal 2.6 Waivar 3.6 Givin
1.7 Cloopan 2.7 Glealog 3.7 Siedder
1.8 Ciapog 2.8 Mefan 3.8 Touker
1.9 Zullar 2.9 Sakug 3.9 Booman
1.10 Beggen 2.10 Taigat 3.10 Binnon

4.1 Cloinal 5.1 Slypit 6.1 Slainun
4.2 Flessar 5.2 Floggal 6.2 Pleamin
4.3 Tiofin 5.3 Floggal 6.3 Gyvet
4.4 Token 5.4 Venin 6.4 Teettal
4.5 Tiaver 5.5 Druttel 6.5 Boacker
4.6 Ploiddog 5.6 Gliettug 6.6 Boickel
4.7 Neabban 5.7 Flynnel 6.7 Ploagog
4.8 Paibban 5.8 Mioosat 6.8 Floumun
4.9 Byinel 5.9 Droaddar 6.9 Woissan
4.10 Sloovom 5.10 Bouttol

Thema 2/Level 1: TAIPOG
Thema 3/Level 1: BIFAN
Thema 4/Level 1: SLOOKER
Thema 5/Level 1: BOUBBIN

Freezer:

Adresse 1515 birgt den Hauptlevel (von 0 beginnend). Setzt man den Wert der Speicherstelle z.B. auf 2, befördert das Programm unsere Tomate nach Beendigung des aktuellen Levels in den 4.Hauptlevel.

BD7F nach rechts blasender Ventilator
BD81 nach links blasenden Ventilator
BD83 Jack in the Box
BD85 Trampolin
BD87 Blocker.
1517 Unterlevel
154F auf FF --> beim Endgegner nur einen Schuß
1591 Tomatenstarts

1.106 bio challenge

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

1.107 bioforge

Zellenblock:

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

Leider erweist sich Caynan als feindlich und muß unschädlich gemacht werden. Eine verbesserte Angriffsmöglichkeit erreicht man dadurch, daß man das Fleisch vor Caynans Energiebarriere legt. Dieser schnappt es begierig

und kann, nachdem man den richtigen Moment zum Durchschreiten des, ebenfalls flackernden, Gitters abgepaßt hat, wunderbar hinterhältig von hinten angegriffen werden. Nach dem Kampf die Gabel, Caynans Logbuch und das Foto (wird aber nicht zur Lösung benötigt) mitnehmen und auf zum Tor am oberen Ende des Ganges.

Jetzt benutzt man die Gabel mit dem Wandvorsprung rechts neben dem Tor und legt dadurch ein süßes, kleines Controlpanel frei. Hier muß man die blinkenden Felder verbinden, ohne vorher eine andere Verbindung herzustellen. Danach läßt sich das Tor aufschieben (<SPACE> drücken). An den Bildschirmen an der Rückwand des nächsten Raumes lassen sich die Energiegitter der Zellen, bis auf eine, abschalten.

Nachdem man dies getan hat, benutzt man den Computer, der ganz links hinten am Schreibtisch steht. Er dient zur Steuerung eines Nursebots. Also Steuerung auf manuell umschalten und den Nursebot vor Caynans Zelle dirigieren, wo man ihn den abgetrennten Arm schnappen läßt (linker Knopf). Jetzt mit dem Arm so vor den Palm-Reader links von dem geschlossenen Tor fahren, daß der Roboter den Arm darauf hält.

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

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

Kühlraum:

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

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

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

Landeplattform:

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

Aber nicht lange, denn ein neues Schiff mit Verstärkung für Mastabas Truppen ist im Anflug und dagegen muß etwas unternommen werden. Mit zwei Kicks bringt man den Jammerlappen bei der Kanone dazu, sie anzuschalten. Jetzt ist man dazu bereit, das vorbeifliegende Schiff abzuschießen. (gut

zielen!) Ebenso wird mit, von unten auftauchenden, Angriffs-Schiff verfahren. Um beim Rückweg nicht von den lästigen Wachdroiden verletzt zu werden, macht man sich die schußreflektierenden Wände nochmals zu Nutze. Und weiter geht's : eine Ebene tiefer.

Reaktorebene:

Schon wieder so ein Wachroboter. Aber wozu gibt's reflektierende Aufzugwände? Na also geht doch. Auf keinen Fall in den Reaktor (rechte Tür) gehen, bevor man den Schutzanzug hat, sondern lieber erstmal in Mastabas Operationssaal (linke Tür). Nach der Zwischensequenz tut man dem werdenden Cyborg auf dem OP-Tisch den Gefallen und tötet ihn. Aus dem OP-Tisch kann man sich noch eine frische Batterie beschaffen (<SPACE>) und ein bauen (<SPACE>). Nun geht man zum Ende des Ganges und öffnet die Tür. Nachdem Kampf mit der Wache, nimmt man ihr Logbuch und erfährt bei dessen Lektüre interessantes, was den Öffnungs-Code für die Tür zur Oberfläche betrifft. Nachdem man sich die Informationen aller zu Verfügung stehenden Monitore zu Gemüte geführt hat fährt man hinunter zum Icarus-Raumschiff ("Icarus Zutritt" drücken). Von der Wache ja nicht abschrecken lassen; immer feste druff. Den Alien-Würfel und das Walkie-Talkie mitnehmen. Wieder oben angelangt, geht man zum Podest, auf dem zuvor die Wache stand und stellt sich auf das Feld vor der Wand. Mit dem Anzug den man nun bekommt kann man nun unbesorgt in den Reaktor gehen, aber vorher müssen noch zwei Kleinigkeiten erledigt werden : Von dem rechten der beiden Monitore neben der Schutzanzugausgabe erfährt man den Abschaltungs-Code für den Reaktor. Gegenüber befindet sich die Steuerung für einen Gabelstapler-Robot. Mit dieser lenkt man selbigen in den Reaktor, stellt ihn dort vor den Wachroboter und hebt die Ladeplattform an. Netterweise fallen dabei gleich beide Roboter in den Abgrund. Jetzt aber auf in den Reaktor.

Reaktor:

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

bißchen Klettern, zum Wrack des Raumschiffs kommt, das man selbst abgeschossen hat.

Raumschiffwrack:

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

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

Phyxx-Stadt:

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

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

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

Stadtkern:

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

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

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

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

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

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

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

Wieder in der Basis:

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

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

1.108 bionic commando

Freezer: Unendlich Leben: C15682 (In der nächsten Zeile Wert auf 00 setzen)

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

1.109 black gold

Freezer: Gegen Geldsorgen hilft Adresse C53951 oder C53931.

Konzentriert Euch in den ersten Monaten nur auf die im Großhandel erhältlichen Arbeitsgeräte (Personal nicht vergessen, später ist das Arbeitsamt leergekauft). Liegen die Preise für Arbeitsgeräte unter DM30,00, alles Geld zusammenkratzen (Kredite) und in Arbeitsgeräte investieren. Wartet, bis die Verkaufspreise bei 40 bis 45 Mark liegen und alles wieder schnell verkaufen.

1.110 black tiger

Freezer: Unendlich Leben: 015FFD (In der nächsten Zeile Wert auf 00 setzen)

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

1.111 blastar

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

1.112 blasteris

Level Codes:
CHEAPTRICK
DEEPPURPLE

1.113 blizzard

Leben Freezeradresse: 02ACCE

1.114 blob

Freezer:

Energie : 152C7F
Leben : C0B936
Zeit : 1DC9D7

Levelcodes:

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

1.115 blood money

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

Freezer: Unendlich Leben:

Spieler 1: 008C29 (In der nächsten Zeile Wert auf 00 setzen)

Spieler 2: 008C4F

Während des Spiels drücken:

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

1.116 bloodwych

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

1.117 blues brothers

Bei der Spielerauswahl "houlq" eingeben, dann eine Zahl für den Level eingeben und schließlich <FIRE> oder <SPACE> drücken.

Freezer-Adressen:

Leben: 45FAC

1.118 bob 'n' plop

Freezer: Anzahl der Leben: 019D13

1.119 bobs bad day

Level Codes:

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

1.120 body blows

Einspieler-Modus wählen und <SPACE> drücken oder

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

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

Freezer:

Zeit: C58F0B

Continues: 00099E

Player 1 Player 2

Punkte: C5935E bis C59361 C593DE bis C593E1

Energie: C5934D C593CD

1.121 body blows galactic

Freezer:

Continuus: C537C9

Zeit: C53711

Player 1 Player 2

Energie C555FB C5568B (Volle Energie entspricht 3F)

1.122 bombpac

Level Codes:

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

1.123 bombuzal

Level Codes:

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

1.124 bone crumcher

Level Codes:

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

1.125 Das Boot

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

1.126 borbodur

Freezer:

Die Leben findet man in Adresse 1DC9D. Die Units stehen in 1B809.
Die Zeit läßt sich in Adresse 1E006 manipulieren.

1.127 borrowed time

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

1.128 bouncer

Leben Freezeradresse: 016485

1.129 brainball

Level Codes:

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

1.130 brat

Level Codes: (Y <-> Z)

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

Freezer-Adressen:

Leben : 807B
Brücken : 80E5
Geld : 80B9

1.131 brian the lion

Level Codes:

1 FLLj/MZXYz
2 d*gJQvaqVx
3 gVdfKgqaGd
4 gVdfKgqaGI
5 QNI8KWiSxp
6 U5vG57pSX/
7 1*ANKgqaGI
8 xOtFwheXYE

Freezer:

Energie: C31C39
Leben: C31C3B

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

<L> 99 Leben
<H> 9 Energieeinheiten
<O> springt zur Karte
<K> 999 Edelsteine
<J> je 9 Credits und Power Ups

1.132 brutal sports football cd³²

Spiel 4.Liga 3.Liga 2.Liga 1.Liga
1 FQ8OQD9KN T1YB3G5V7 3VVT8MK7W
QS5WYWWWWW 53TKHKKKK K77NLNNNN
2 D7BF8F!! 7BX3SHCCC HTD860MCM PC2T1RSLO

```

!!BGDFBBF CC95789!7 MMOX012Z F39NQRSSR
3 WH3335FKY Z4KZGQVVV HVF69QLLL F74PPDCK6
  RK7V58637 VVTKRNRQR LL1!OW2OY 7QWMFKBCG
4 5B9WMTCDK P8B2F4000 C92SNX999 CTNTMWXOW
  WFXU9Z573 00NJLDTML 99BRFMBHG !G59V6WY2
5 WADDVHPV8 RG!!VCO39 51HK5WRRR X0XL5M5RL
  P411GRBJC 3Q4FW311V RRYDV4Y0Z 2MD5LJMPD
6 2710Z13FN MFDNY8Y3O 3HLGT7BBB 8PXL5MK7X
  3N3C23XZ7 WWM5QBMPN BB9P8X823 DNC9LHMPC

```

1.133 bss jane seymour

Level Codes:

```

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

```

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

1.134 bubba 'n' stix

Level Codes:

```

2 7LRRF3H6G7 oder 16QTJQ7GLZ oder T1QKPF?CMG oder 1R5JKXWQ82
3 9VBDM!1!DN oder ?FVN4QRCXM oder PXYMGFFW7D oder 9VBDM!1!DN
4 3VTCF9JQG8 oder R9CGRB8XXG oder 913XPD1LZ5 oder CGLZLRYT?V
5 !?ZZXQX769 oder P!!77GS3DP oder 2FH8?M28LX oder CS4SL9DFQC

```

1.135 bubble & squeak

```

7 HDRGBCKP 13 PHFDRMKM 19 HCFMFRM 25 DKFJFSLK
2 HHRFNRLT 8 DDFGJCKP 14 PDFDMSKM 20 DDFMMMTM 26 PGFJSQLK
3 HHRRBQLP 9 PDFBBQTP 15 PQFCQMTM 21 DKFPQSKM 27 PRFSFRPK
4 DHRRNMLH 10 PCFBNCLM 16 HDFCMTM 22 DJFPNGPN 28 HCFSJCPK
5 DRRHFRPH 11 PQFQFCPM 17 HCFNQCKM 23 DLFTFRLN 29 HDGLQKLK
6 PHRHJTPH 12 PDFQMSPM 18 HDFNMTKM 24 DLFTJQLN 30 HQGLSMLK

```

```

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

```

1.136 bubble bobble

Freezer: Unendlich Leben: 0091FE (In der nächsten Zeile Wert auf 00 setzen)
Leben: 1FC76 Player 1: C149C6 Player 2: C149C7

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

1.137 buffalo bills western show

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

1.138 buggy boy

Freezer: Unendlich Zeit: 022ACB (In der nächsten Zeile Wert auf 00 setzen)

1.139 builderland

Level Codes:
1 BUILDI oder BUILD1
2 YOTTHA
3 BEARBY
4 OCTOPY
5 DIABLO
6 GOTIUS

oder

2 BAROCK
3 BOOLER
4 MARIBA
5 GHOSTS
6 OUTLAW

Freezer: Leben: E7A1

1.140 bump 'n' burn

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

1.141 bumpy's arcade fantasy

Level Codes:

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

1.142 bundesliga manager hatrick

Freezer:

Volksauto: C76023
Oppel: C7607D
Baier AG: C760D7
Stahl KG: C760D7
BBV: C7618B
S2000: C761E5
Kron Vz: C7623F
Bluepeace: C76299
Saarkohle: C762F3
Plebs Bank: C7634D
Kron: C763A7
AES: C76401

1.143 bundesliga manager professional

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

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

Noch ein Tip, um schnell an Geld zu kommen: Man geht in die Bank und nimmt sich dreimal einen sehr kleinen Kredit (1 Mark). Nun kann man beliebig oft Kredite bis zu drei Millionen Mark aufnehmen, ohne daß man sie je zurückzahlen müßte.

Noch ein Tip:

Man setzt drei eingesetzte Spieler (mit Nummer) auf die Transferliste und gibt drei neuen Spielern dieselben Nummern. Nun holt man die Spieler aus

der Transferliste zurück in die Mannschaft und siehe da: Jetzt haben wir 14 Spieler auf dem Feld (aber mit nur elf Nummern). Damit kann man seine Mannschaft etwas verbessern.

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

Mogel Guru beseitigen (Immer nur Sicherheitskopien verwenden!):
Kopie der 2.Disk anfertigen, Workbench laden
Shell öffnen und folgendes eingeben:
CD "BM_PROFDISK_2"
ED High.c (Alle Zeichen dieses Files löschen und wieder speichern).
PROTECT High.c
PROTECT Sic.dat

Freezer: Ab Adresse \$250 die Bytefolge 11 11 55 55 eintragen und man wird in wenigen Minuten zum Millionär.

Auf der Bank ca. 50-100 mal auf die 9 im Kredit-Menü drücken. Dann erhält man einige Millionen.

Im Hauptmenü sich ausklicken bis zu den Einstellungen. Dort positioniert man die Spitze des Mauszeigers exakt in die Mitte des Pfeils im Kästchen "Hauptmenü". Nun sind folgende Tasten aktiv:
<G> der Bildrand blitzen auf und man hat 250.000 Mäuse mehr
<A> noch mehr Kohle und eine unschlagbare Mannschaft.

1.144 bunny bricks

Im Spiel <ALT> + <CTRL> + <RIGHT SHIFT> drücken und zusätzlich
<N> nächster Level
<T> + <1>-<5> Levelanwahl
<L> zusätzliche Leben

1.145 burning rubber

Freezer:
Um Reparaturkosten zu sparen oder vorzeitiges Ausscheiden zu verhindern, ist es ratsam, ab und zu über Adresse 07F0E2 die Damage-Anzeige wieder auf 0% zurückzudrehen.

1.146 burntime

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

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

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

Stoffreste+defekte Wasserpumpe+Schlauch = Wasserpumpe

Stahlfeder+Blechteil+Draht = Fangeisen

Maschinenteile+Eisenrohr+Schlauch+Stoffreste = Förderpumpe

Defektes Funkgerät+Batterien+Elektroschrott = Funkgerät

Schutzkleidung+Gasmasken+Stiefel+Handschuhe = Schutzanzug

Schrauben+Holzstück+Draht = Rattenfalle

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

1.147 buzzbar

Freezer: Anzahl der Leben: C24B2D

1.148 cabal

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

Will man aber nur einfach mal unendliche Leben haben, so muß man nur nach dem Erscheinen des Auswahlmenüs <F4> drücken.

Wenn man <P> drückt, kann man das Kreuz immernoch bewegen und auf einen Gegner ausrichten.

Spieler 1:

Leben : 39DDA

Granaten: 39DE5

Spieler 2:

Leben : 39DFC

Granaten: 39E07

1.149 california games

Freezer:

Für Halfpipe, Footbag und Surfen: C30647 die beiden ersten Werte auf FF setzen für 4 Minuten Zeit.

1.150 calippofresser

Leben Freezeradresse: 0003FB

1.151 campaign

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

1.152 cannonfodder 2

Freezer:

Anzahl der Rekruten: C0063D

Granaten: C01F51

Raketen: C01F57.

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

1.153 captain blood

Wenn Ihr einem Alien das Wort "CODE GG1" an den Kopf werft, verrät er Euch bereitwillig die koordinaten eines verwandten Außerirdischen. Dieser zeigt sich von dem Satz "CODE INFORMATION HELP" ganz begeistert und gibt Euch die Standorte der gesamten Alienbevölkerung bekannt.

1.154 captain dynamo

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

1.155 captain planet

Freezer: Unendlich Leben: C00547 (In der nächsten Zeile Wert auf 00 setzen)

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

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

1.156 car-v-up

in Hiscoreliste eingeben:

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

Anhalten: <Z> drücken für die Bremsen

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

Freezer: Unendlich Leben: 01706B (In der nächsten Zeile Wert auf 00 setzen)
(oder 17039 auf 7F erhöhen!).

1.157 cardiaxx

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

1.158 carrier command

Im Spiel drücken:

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

Wenn man das Spiel unterbricht und "The Best is yet to Be" eingibt, sind folgende Tasten aktiv:

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

Mann kann auch "Grow old along with me" eingeben und <+> drücken. Fürs normale Game <-> drücken.

Beim Aus- und Andocken aufpassen.

Niemals den Autopiloten trauen.

1.159 cash

Beseitigung aller Spielsorgen :

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

Folgendes für jeden Spieler wiederholen :

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

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

1.160 castle master

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

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

1.161 castlevania 2

Tips mit dem Umgang mit den Endgegnern:

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

Crystal Castle: Bei diesem Endgegner müßt Ihr das Sechseck kurz vorm Erscheinen treffen. Dann bleibt solange vor ihm stehen, bis er seinen Stab

anhebt, sodann lauft bis zum anderen Ende des Bildschirms. Wenn Ihr das einige Male getan habt, sollte der gegner geschafft sein.

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

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

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

1.162 catabomb avyss

Drückt <F10> und
<G> God Mode; man ist unverletzbar
<I> Bekommt alle benötigten Schlüssel
<W> Man wird in einen der Level teleportiert
<Z> Zeit bleibt stehen

1.163 catch'em

Levelcodes:

DINOSAUR
UMBRELLA
MOSQUITO
AIRFORCE
ALLIANCE
AMERICAN
ANACONDA
ANCIENTS
ANTELOPE
BABNASN
ASTELOPE
ASTEROID
BADLANDS
BAMBOOZL
BARBECUE
BAREFOOT
BASEMENT
BEERBIRD
BETRAYAL

BACKSIDE
TAILGRAB
BONEHEAD
CAREFREE
CARNIVAL
CAULDRON
CONCRETE
CRAWFISH
DANDRUFF
DELIRIUM
DOMINION
EGYPTIAN
FISHHOOK
FOOTSTEP
FROGNOSE
GRANDSON
GUNSMITH
HANGOVER

ESTRAGON
PINGPONG

MICHAELA

1.164 cave master

Level Codes:

BNRTLDUWHK Level 11
JFYWDNTEPL Level 21
RYUOWBXGKV Level 31
NBARKWJTUE Cheat-Modus!

1.165 cave runner

Freezer:

Leben: 0134DF
Zeit: 0134D7

1.166 chambers of shaolin

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

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

Level Codes:

1 India

2 Bravo
3 Charlie
4 Foxtrot

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

Freezer: Wenn man alle Chambers hat freezed man und verändert Adresse 60D zu: FF 00 FF 00 FF 00 FF und hat 255 Punkte.

1.167 champion driver

Level Codes:

INDIA
BRAVO
CHARLIE
FOXTROTT oder FOXTROT

1.168 champions manager 93

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

1.169 champions of krynn

Wenn man während des Kampfs <SPACE> gedrückt hält, kommen die vom Computer gesteuerten NPCs (non playing characters) nicht zum Einsatz. Sie werden einfach ausgelassen und man dürfte keine Schwierigkeiten mehr haben, mit ihnen fertig zu werden; egal ob man nun gegen Ratten oder blaue Drachen kämpft. Einige Probleme gibt es aber bei Bozak und Aurak Draconians, da diese noch explodieren, bevor sie entgültig zugrundegehen. Letztere verwandeln sich kurz vor ihrem Tod in Feuerbälle, die trotz <SPACE> einige Male attackieren können. Bei dem <SPACE>-Trick sind leider alle NPCs vom Aussetzten betroffen, so daß z.B. verbündete Charakter nicht eingesetzt werden können. In den Städten sollte man ruhig jede Tür öffnen (vielleicht verbirgt sich dahinter ein Schatz) und Kämpfen nicht aus dem Wege gehen, da diese Erfahrungspunkte und oftmals auch Geld einbringen. Beim Kampf erbeutete Waffen, magische Gegenstände oder Rollen mit Zaubersprüchen sollte man in einem Außenposten beim Waffenhändler oder im Tempel identifizieren lassen (VIEW=>ITEMS=>ID). Oft haben Waffen von Draconians oder Zauberern geheime Kräfte. Rollen muß man sowieso identifizieren lassen, um die Zaubersprüche, die auf ihnen stehen, zu lernen (SCRIBE).

1.170 championship manager 94

Erst zur Highscore-Tabelle umschalten, <LEFT MOUSE> halten und "EUPHORIA" eintippen. Danach zum Hauptmenü zurück und man hat ein Cheat-Menü.

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

1.171 The Chaos Engine

Character 1	Character 2	Welt	Paßwort
Spieler	CPU		
Brigand	Gentleman	2	ZVKMQBPNP9SD
	3		MC0BK4LJ3VS1
	4		BQYBK4B9MV54
Mercenary	Navvie	2	ZVHNGKPSQ3D0
	3		QZ7FK8T0ZMWY
	4		TFRBK4PRKT17
Gentleman	Brigand	2	S5PVD47V0LCV
	3		H88BKMR1G3NC
	4		Y#RBK8CSJ002
Navvie	Thug	2	X1P2XLG50LDS
	3		HRRBK4CX740S
	4		#F8BKRSY36MY
Thug	Preacher	2	VGVKJWXQ4JJ0
	3		80RBK85HDX98
	4		M0CBK4V21LV7
Preacher	Brigand	2	TP3WZYQT4DJP
	3		QZ#BK02PS3JR
	4		C8CBK42T2TQ#

Paßwörter für 30 Leben und viel Geld:

Einspielermodus : HC4BKMP0VBFL

Zweispielermodus: YJJBKM4NT7D4

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

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

Geheimräume:

Level 1.2

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

Level 1.3

Beim Säulengang auf der linken Seite kann man die dritte Säule von unten abschießen. Man erhält einen Schlüssel, der einen Geheimraum rechts aufschließt. In diesen Geheimraum liegt wiederum ein Schlüssel, der am Ende des Levels (ganz links) wieder einen Schlüssel zugänglich macht. Mit diesem ultimativ letzten Schlüssel gelangt man nun in einen weiteren Bonusraum.

Level 1.4

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

Level 2.1

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

Level 2.3

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

Level 3.1

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

Level 3.2

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

Freezer:

Werte für 1 MB Chipram in den Klammern:

Player 1 Player 2

Leben: C21407 (A0F1F) C21409 (A0F21)

Waffenstärke: C25B29 (A5641) C25B9F (A56B7)

Extrawaffen: C25B2E (A5646) C25BA4 (A56BC)

Geld: C223BF (A1ED7) C223E7 (A1EFF)

Punkte: C21401 (A0F19) C21405 (A0F1D)

1.172 chaos strikes back (dungeon master ii)

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

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

1.173 chariots of warth

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

1.174 charlie j cool

Taste <P> für Pause drücken und folgendes eintippen:

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

1.175 charly

Level Codes:

```
Room Claw Nest Word Fish Aunt Rush Tube Rish Hair Spot Nate Edge Deep Cash
Salt Pack Fire Stag Leep Worm Glas Loop Dark Atom Talk Coat Load Life Pick
Post Ring Grey Best Dead Knob Task Boss Land Free Bank Bahy Star Hint Chat
Foul Call Line Boer News Time Stun Tune Walk Wait Even Ship Meat Auto Fast
Soul Arms Sail Area Chip Army City King Rain Head Iron Face West Kick Main
Park Hill Gold Pull Deal Feet Spin Gear Hour Cake Nail Cure Wood Sign Lost
Bill Bone Wave Stop Mind Game Peak Good Idea
```

1.176 chase headquarter

Im Titelbild <LEFT MOUSE> und <FIRE> gedrückt halten und das Wort "Growler" eintippen. Mit <T> bekommt man nun immer wieder seine volle Zeit. Beim Programmstart sollte man im Titelbild <SPACE> gedrückt halten !

1.177 chase headquarter ii - criminal investigation

Man kann ruhig alle 'Boosts' aufbrauchen, denn wenn im Spiel die Meldung 'Criminal is here' erscheint, einfach am Joystick auf Dauerfeuer schalten und man hat nun beste Voraussetzungen.

Wichtig ist nur, daß man die Sonderpakete schnellstens aufsammelt !!!

"INAGARDENIN" eingeben für folgende Tastenbelgung:

<T> bekommt er dann jeweils 10 Sekunden hinzu

<N> zum nächsten Level

<W> alle Extrawaffen auffüllen

Gamepause, <LEFT MOUSE> und <FIRE> drücken und "GROWLER" eingeben.

(alles gleichzeitig!). Dann kann man <T>, <X> und <Z> für Cheats benutzen.

1.178 chip's challenge

Man sollte mal <F> drücken und dann eingeben:

"SAGITTARIANS MAKE BETTER LOVERS"

unbegrenzte Hilfsmittel: Magneten, Schlüssel.

"09/12/57" kein Zeitdruck mehr

"I THINK THEREFORE I AM" Levelskip

<F> Level zurück

<C> nächster Level

Level Codes:

JXMJ ECBQ YMCJ TQKB WNLB FXQO NHAG KCRE VUMS CNPE WVHI OCKS BTDY COZQ SKKK
 AJMG HMJL MRHR KGFP UGRW WZIN HUVE UNIZ PQGV YVYJ UJDD QGOL BQZP RYMS PEFS
 BQSN NQFI VDTM NXIS VQNK BIFA ICXY VWFH GKWD LMFU UJDP TXHL OUPZ HDQJ LXPP
 JYSF PPXI QBDH IGGJ PPHT CGNX ZMGL SJES FCJE UB XU XBLT BLDM ZYVI RMOW TIGW
 GOHX IJPQ UPUN ZIKZ GGJA RTDI NLLY GLLG LAJM EKFT QCCR MKNH MJDV NMRH FHIC
 GRMO JIN V EVUG SCWF LLIO OVPJ UVEO LEBX FCHH YJYS WZYV VCZO OLLM BIFQ QJXR
 YNEG XBAO EGRW FLXP MYRT XHIZ LYWO OLLM JPQG DTMI REKF EWCS BIFQ WVHY IOCS
 TKWD XUVU QJXR RPIR VDDU PTAC KWNL YNEG NXYB ECRE LIOC KZQR XBAO KRQJ NJLA
 PTAS JWNL EGRW HXMF FPZT OSCW PHTY FLXP BPYS SJUM YKZE TASX MYRT QRLD JMWZ
 FT LA HEAN XHIZ FIRD ZYFA TIGG XPPH LYWO LUZL HPPX LUJT VLHH SJUK MCJE UCRY
 OKOR GVXO (GVXQ)

1.179 chop & drop

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

1.180 christoph kolumbus

Freezer:

Je nach gewähltem Eroberer läßt sich die Hafenkasse des Heimathafens durch Manipulation der folgenden Adressen aufbessern:

2-Spieler 5-Spieler

Kolumbus: C3AA32 C3AA5A

Gama: C3AA36 C3AA5E

Maire: C3AA3A C3AA62

Cook: C3AA3E C3AA65

Bougainville: C3AA42 C3AA6A

1.181 chrome

Im Titelbild "CHROME" eingeben und man bekommt ein nettes Unterspiel.

Level Codes:

06 MOUSE 11 SPACE 16 WORLD

02 TRUTH 07 HUMAN 12 GENAM 17 AUDIO

03 YELLX 08 FLOOR 13 APPLE 18 LOGIC

04 STORX 09 PAPER 14 JUICE 19 TITLE
05 CLOUD 10 EARTH 15 CHESS 20 VENUS

1.182 chubby christle

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

1.183 chuck rock

Um auch hier ein bißchen cheaten zu können, sollte man mal folgende Effekte ausprobieren. Im Titelbild, (das mit der Popgruppe):

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

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

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

Freezer:

Unendlich viele Leben : 00697F (In der nächsten Zeile Wert auf 00 setzen !)

1.184 chuck rock 2

Freezer:

Leben: C899

Energie: C895

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

1.185 chuckie egg 2

Freezer: Unendlich Leben: 010583 (In der nächsten Zeile Wert auf 00 setzen)

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

1.186 civilisation

Die Freezeradresse C146D7 bewegt wahre Geldmassen auf Euer Konto.

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

1.187 cj elephant antics

Freezer: Unendlich Leben: 01EC71 (In der nächsten Zeile Wert auf 00 setzen)

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

1.188 click clack

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

1.189 klik clak

Level Codes:

```
2 3518
3 6382
4 8427
5 2385
6 5924
7 1267
8 7208
```

9 6532
 10 5012
 11 6511
 12 8562 oder 8502

1.190 clockwiser

Levelcodes:

02 QWERTYUI 03 HOTSSSSS 04 MONINANU 05 KREZUWEE 06 STALIOPA
 07 ZWEETSOK 08 LAARSMIO 09 PORFEDIE 10 DERFGENO 11 IELBEDIE
 12 BRABEKIL 13 PLUISJES 14 ATSEWENT 15 CHACHOLI 16 PIROWARF
 17 JILSAPOI 18 DRILBILL 19 FLOSEPIL 20 BLUBSALF 21 MEGABYTE
 22 YABADABA 23 KRAKAMIK 24 KIKASTIK 25 OKIDOKIH 26 HATSEKIE
 27 OSSEFROS 28 GRATGOPL 29 HUIPERTU 30 OLKEPOLK 31 HATSJIEH
 32 GRUMPIER 33 AIAKKIJA 34 BRUIMBIE 35 KWEZELTA 36 GRINOLDE
 37 RHINBOLD 38 HUIFREZI 39 OEPSADAI 40 PEAHSOUP 41 HASHNIPO
 42 AKIRAJAN 43 BEBIBOLK 44 SPRITSOR 45 FLUIMPIE 46 GNEZOLIP
 47 PILIPOLT 48 POLKAZAR 49 SNOZALAF 50 PRETOVYT 51 BLAARZAK
 52 KWEENIET 53 WALDRILK 54 CHRJETIT 55 SLISTOPI 56 DRUIPIDO
 57 PLOGHOIK 58 GROEZELT 59 REMMELGK 60 KROKKULN 61 ALLEMAFP
 62 KIKELSTO 63 PARAZAKS 64 BIBOBATS 65 PEPODROL 66 HATSIKOO
 67 PERIDORO 68 ADROPORI 69 RUISLIBS 70 FIDDELEH 71 FOFOFIFO
 72 PIELEMO 73 BIBELEBO 74 BELLEBEE 75 FIDELDOM 76 ZWAZZAZZ
 77 BRAZMRAZ 78 FLOBBEDO 79 DIDELDEE 80 MALLABOO 81 JITNEFOO
 82 SNITNEDO 83 RUDOBORO 84 ROLIBELI 85 REFKELEN 86 ZEBEDEBO
 87 BOODJING 88 KRIKEPIK 89 DIDODEDO 90 SCHEBEDO 91 NITNEJOO
 92 FITNEDOB 93 LAUWMAUW 94 VUUAUUMK 95 VOELBOEL 96 DUBBELUP
 97 DRIBELDI 98 DROLZWAK 99 KWAKSLAB 100 FLABDRAB

1.191 Der Clou CD³²

Level Codes:

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

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

1.192 Der Clou

Freezer:
Eigenes Geld: C63D4A bis C63D4D
Bisher verkaufte Werte: C63D4E bis C63D51
Anteil des Spielers daran: C63D52 bis C63D55.
Zahl der Einbrüche: C63D56
Anteil des Spielers in %: C63D58

1.193 'o'

Unendlich Leben, Schüsse und Sprünge: Nach dem Titelbild <BOTH MOUSE>, <FIRE> und <G> zusammen drücken.

1.194 clown 'o' mania

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

In Pausenmodus gehen und dann <HELP> drücken!

1.195 colonels bequest

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

1.196 colonial conquest

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

1.197 comanche

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

1.198 command hq

Tips:

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

Nun zu den einzelnen Szenarien :

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

1942: Der rote Spieler sollte zuerst Rußland erobern, England hebt man bis zum Schluß auf. Die zwei Panzer in Afrika kann man nach Venezuela schicken und langsam aber sicher Afrika erobern. Die japanischen Flotten sollte man in Reichweite landgestützter Flugzeuge behalten, bis die amerikanischen Flotten außer Gefecht gesetzt sind. Immer einige Einheiten in Japan lassen! Spielt man Blau, sollte man die deutschen Panzer vor Moskau als

erstes vernichten (mit Flugzeugen), dann den Gegenangriff starten. Mit etwas Verstärkung kann man dann Japan angreifen.

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

1.199 commander keen

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

1.200 computer conflict

Leben Freezeradresse: 011843

1.201 conan the cimmerian

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

1.202 conquistador

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

1.203 continetal circus

Wenn das erste rote Licht angeht, den Joystick nach vorne drücken.
Wenn das zweite rote Licht angeht, (relase) den Joystick.
Wenn das grüne Licht angeht, den Joystick wieder nach vorne drücken.

1.204 cool croc twins

Level Codes:

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

Freezer: Bei Adresse \$C3B6EF stehen die Leben.

1.205 cool spot

Freezer:

Coolness-Prozente: 3911B

Leben: 39117

Belegt man die Adressen 7868 und 7912 mit dem Wert 4A so hat man unendlich viele Leben.

Spiel anhalten und mit den Joystick COOL schreiben. Das geht so:

links, unten, rechts, <FIRE> = "C"
links, unten rechts, oben, <FIRE> = "O"
unten, rechts, <FIRE> = "L"
oben, unten, links, rechts, <FIRE> = "RETURN"

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

<F10> nächster Level
<F9 vorheriger Level

1.206 corruption

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

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

1.207 cosmic pirate

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

1.208 cover girl poker

Mit "DANCEOFTHESEVENVEILS" gehts bequemer und schneller.

1.209 crack does pay

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

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

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

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

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

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

Wenn ein Spiel "gecrackt" wurde gehts weiter.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Positives:

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

Negatives:

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

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

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

gelangen.

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

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

Zum Abschluß nochmal die wichtigen Punkte:

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

1.210 crackdown

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

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

1.211 crazy cars iii

Freezer: Geld: 152B7

1.212 crazy sue

Freezer: Leben: Player 1: 014CAF Player 2: 014CC5

1.213 creatures

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

- <F1> Welt 1.1
 - <F2> Welt 1.2
-

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

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

Freezer:

Adresse 9F13 und man hat ein paar Leben mehr,
9F10 bewirkt auch ganz interessantes, in
9F14 stehen die Punkte, in
9F18 findet man die Anzahl der Zaubertrunkgeschöpfe (insgesamt)
1.Zaubertrunkgeschöpf: 9F19, 2. 9F1A 3. 9F1B.

1.214 The Crescent Hawks Inception

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

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

Lösung :

Das Spiel startet in der Citadel. Ihr seid mit nur 20 C-Bills und viel Mut ausgerüstet. Als erstes heißt es Geld besorgen. Sofort eile ich zum rechts von mir gelegten Aktienbüro und investierte mein ganzes Geld in "NASHDIV"-Aktien. Immer, wenn das Taschengeld ausbezahlt wurde, sofort in Aktien umsetzen! Zwischendurch erledigt man die Übungsmission und ruht sich aus. Hat man einmal 200-300 C-Bills zusammengerafft, kauft man sich Übungsstunden im Umgang mit Anti-Mech-Waffen. Andere Übungsmöglichkeiten sind überflüssig! Versucht auf jeden Fall, die Übungsmissionen zu bestehen. Immer wieder abspeichern! Die ersten Kämpfe erledigt der Computer leicht mit dem Chamelion. Seine Ahnengeschichte kann man sich in der Cathedrale ansehen. Eines Tages wird die Citadel von feindlichen Kuritan-Mechs vernichtet, doch Dir gelingt die Flucht. Nun eilt man mit Hilfe eines Holoviewers, den man bei einem Gespräch in der Lounge ergattert hatte, eingelassen wird. Im Starport angekommen, sofort zum Kleidergeschäft eilen und andere Kleider kaufen. Ansonsten wird man sofort angegriffen, was meistens schlecht ausgeht! Nun kümmert man sich um eine Panzerung, die man im Armourshop bekommt. Falls die finanzielle Lage dies nicht zuläßt, kann man sich im Kolosseum mehr dazuverdienen. Im Falle eines Kampfes immer den Computer arbeiten lassen, da er ziemlich gut ist. Hat man genug zusammen, kauft man sich einen Inferno-Werfer im "Weaponshop". Diese Waffe ist zwar etwas teuer, kann jedoch mit einem Schuß einen Gegner beseitigen. Die Panzerung braucht dagegen nicht so teuer sein, da das Reparieren recht günstig ist. Wie Ihr wahrscheinlich schon bemerkt habt, ist man im Rednerhaus nicht gerade willkommen. Das stört uns nicht, und wir gehen nochmals hinein. Im Laufe der Entwicklung

kommt es zum Kampf, der sehr zu schwer zu bewältigen ist. Habt Ihr ihn überlebt, verfügt Ihr aber über einen Mitkämpfer und einen Battlemech! Mit ihm könnt Ihr auf Beutefeldzüge gehen und Geld absahen! Das Steuer überläßt man am besten Rex, dem Neuen. Doch Vorsicht, wenn Ihr den Mech verliert, ist das Spiel schwer zu lösen. Seid Ihr gut ausgerüstet, begeben Ihr euch östlich von der Citadel zum Gefängnis und stehlt einen zweiten Mech. Nun wieder auf dem Starport und im Krankenhaus den Doktor und in der Mechgarage den Mechaniker in die Crew aufnehmen. Anschließend den Fragenstein auf der im Plan markierten Stelle aufsuchen. Die gestellten Fragen werden von der Person mit dem jeweiligen Wissensgebiet beantwortet. Sie muß darin perfekt sein. Falls nötig, einen Kurs belegen. Hat man die drei Fragen beantwortet, kann man den Dungeon, der ebenfalls markiert ist, betreten.

Im Dungeon :

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

Tips :

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

1.215 crime time

Empfehlungen :

Man muß als erstes duschen, dann findet man ein seltsames Stück Papier, das an den Schuhen klebt (die Formel ist unsichtbar, wird später durch Erwärmen decodiert). Wenn man das Papier gefunden hat, geht das Agentenpaar in das Badezimmer und unter die Dusche. Aus dem Rucksack nimmt man den Kopfhörer, den Recorder und die Cassette. Dann geht man in das Zimmer des Arztes und nimmt die Schere mit. Danach spielt man Schach mit dem Russen und eignet sich die Munition an. Als nächstes geht man in das Zimmer der Agenten und stellt den Recorder unter das Bett (auf Aufnahme drücken!). Dann geht man nach unten und kauft beim Koch eine Flasche Wein. Man wirft eine Münze in die Jukebox und macht die Tür zur Küche zu. Danach muß man sich im Zimmer des Kochs den Schlüssel für die Abstellkammer besorgen und sieht anschließend fern. Hat man das getan, geht man zur Abstellkammer, nimmt Taschenlampe und Werkzeug heraus und sabotiert die Dusche. Danach geht man zur Rezeption und kann das Gästebuch lesen. Wenn man nun zurück zur unteren Dusche geht, findet man einen Dietrich, mit dem man in den Raum 16 eindringen kann. Man untersucht das Telefon und sabotiert auch diese Dusche. Nun nimmt man aus dem Zimmer des Pärchens den Recorder und die Bettwäsche mit. Aus Raum 29 nimmt man den Walkman aus dem Nachttisch mit. Dann geht man wieder zurück zur Rezeption und verschafft sich Zugang zum Zimmer des Hoteliers. Unter dessen Bett stößt man auf eine Uhr sowie auf ein Zahlenschloß zu dem Zimmer, in dem die Leiche liegt. Jetzt steckt man die Cassette in den Walkman und ruft Zimmer 16 an. Als nächstes öffnet man die Falltür bei der Rezeption, geht in den Keller und zerschneidet das Antennenkabel. Dann wieder zurück zum Raum 1, wo man sich seinen Walkman wiederholt. Der nächste Schritt führt zur Rezeption. Man

gibt dem Hotelier die Uhr, geht in den Speisesaal und gibt den Vertreter dort den Wein. Im Gegenzug erhält man den Bausatz. Man geht dann zur Leiche und nimmt Pistole und Feuerzeug mit. Nach dem Schaltplan aus Zimmer 26 läßt man sich von seinem Kumpel eine Wanze zusammenbauen. Derselbe Kumpel kann auch mit seinem Feuerzeug die Formel auf dem Stück Papier sichtbar werden lassen. Jetzt baut man die Wanze in das Telefon der Agenten ein und nimmt das Gespräch mit Hilfe des im Recorder eingebauten Empfängers auf. Dabei muß man allerdings die Kopfhörer aufsetzen, sonst wird man erwischt. Nun muß man nur noch die Pistole laden und die Agenten festnehmen.

1.216 crime wave

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

1.217 crome

Levelcodes:

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

1.218 The Crypt

Wer Stärkeprobleme hat oder seinen Punktestand etwas aufpolieren möchte, der suche sich im untersten Stockwerk (ziemlich am Ende) die Truhe. Die ist eine wahre Schatztruhe, denn bei jedem Öffnen findet man in ihr den Schlüssel und den Käse.

1.219 crystal hammer

Wenn man startet, <LEFT MOUSE> gedrückt halten.

1.220 crystals of aborea

Im Charakterbildschirm Jarel auswählen und das Flaschensymbol anklicken.
Danach drückt Ihr (vier Mal ?):

<CTRL> + <V> volle Lebenspunkte
<CTRL> + <M> dreieckiger Kristall ins Inventar
<CTRL> + <G> restliche Kristalle ins Inventar

1.221 curse of ra - die rache der pharaonen

Levelcodes:

01 Wobbler	34 von Koch	67 Dragonlance
02 Yeg	35 Christus	68 Hathega Kla
03 Cthulhu	36 Jehova	69 Inquanok
04 Lovecraft	37 92E2JMP92E2	70 Kiran
05 Tommyknockers	38 Rawheadrex	71 Oukranos
06 Watchers	39 Hellraiser	72 Thran
07 Midgrad	40 Pinhead	73 Ulthar
08 Unicorn	41 Devpac	74 Thalarion
09 Isis	42 Einsteinium	75 Ngranek
10 Midnight	43 Protactinium	76 Chathuria
11 Kazgaroth	44 Promethium	77 Entropie
12 Miscatonic	45 JS Bach	78 Heissenberg
13 Thorbadin	46 Toccata Et Euga	79 Laplace
14 Mishakal	47 Brandenburg	80 Sona Nyl
15 Abanasinia	48 Colonia Claudia	81 Differential
16 Earthmother	49 Volksgarten	82 Integral
17 Azatoth	50 Terra	83 Hyperzyklus
18 Akallabeth	51 64738	84 Apfel Mann
19 Silmarillion	52 67802	85 Chaos
20 Draug	53 Nibelungen	86 Dyakhee
21 Sindarin	54 Hagen von Tronje	87 Dendrit
22 Ossiriand	55 Donar	88 Neuron
23 Mithril	56 Skidbladnir	89 Dankreas
24 Glaurung	57 Dagon	90 Panakrea
25 Elbereth	58 Slawotski	91 Unordnung
26 Thoron	59 Cullinana	92 Deutschland
27 Amarth	60 Arta Myrdhyn	93 Germany
28 Thargelion	61 Anna Magdalena	94 Music Television
29 Naugrim	62 Phillip Emanuel	95 John Belushi
30 Meremont	63 Graceland	96 Rhythm N Blues
31 Caerweddin	64 Solly Roger	97 Gleichrichter
32 Stahlratte	65 Get Funky	98 Translation
33 Mandelbrot	66 Twilight	99 Cthuga

1.222 cybernetix

Leben Freezeradresse: 0117A7

1.223 cybernoid

Unendlich Leben: Wenn das Titelbild erscheint, tippt man "RAISTLIN" ein und drückt gleich danach <SPACE>. Dabei achtet man darauf, daß während dieser Zeit die Highscore-Liste nicht erscheint, sonst muß man die Prozedur wiederholen. Am unteren Rand des Bildschirms erscheint die Mitteilung, daß der Cheat-Modus eingeschaltet ist. Wenn man das Spiel mit <SPACE> anhält und <N> drückt, kommt man jeweils einen Level weiter.

Folgende Tasten in der Reihenfolge drücken, für unendliche Schiffe:

<Y> <X> <E> <S>

1.224 cybernoid ii

"NECRONOMICON" im Titelbild eintippen, um unendlich viele Leben zu bekommen. Während des Pausenmodus kann man nun mit <N> in den nächsten Level gelangen oder mit <L> im selben Level neu starten.

Drückt mal folgende Tasten <Y> <G> <R> <O> in der Reihenfolge für unendlich Leben.

1.225 cyberpunks

Level Codes:

2 471174
3 159361
4 066990
5 135642

Die Tasten <R>, <G> und zusammen mit <LEFT MOUSE> und <FIRE> drücken und man kommt in den Cheat-Mode. Dann sind folgende Tasten belegt:

<F1>-<F5> Wählt eine Mission aus
<1>-<4> Wählt ein Deck aus
<A> Ruft den automatischen Wachposten auf den Plan
<S> Aktiviert einen Schutzschild
<D> Verschafft den drei Knirpsen einen Roboter
<Z>, <X>, <C> Selektiert eine Waffe
<LEFT SHIFT> Eine kleine Bombe

1.226 cytron

FOYER:

hide, hike, lake, dead, ache, ----, flee.

BIOTECHDECK:

bfae, ffib, aahc, hkaj, ejla, dhla.

REAKTORDECK:

elad, kake, fgah, cija, fila, bfdg, died.

HOLODECK:

fiag, lkai, bldk, jaki, gabg, labh.

1.227 d-generation

Freezer: Unendlich Leben: Adresse C2F0E6 auf FF setzen.

1.228 damned

Level Codes:

1. Anything	34. Battlefield	67. Dieda
2. Deadline	35. Pleasuredom	68. Flohmarkt
3. Rocket	36. Pride	69. Pan
4. Warrior	37. Ambos	70. Globus
5. Annomundi	38. Spherix	71. Sonnenuntergang
6. Arise	39. Blackhole	72. Rocking
7. Crusader	40. Beast	73. Nalogoey
8. Blackened	41. Kilkenny	74. Pogo
9. Epic	42. Saxon	75. Atomix
10. Flower	43. Ewerk	76. Moonshadow
11. Marlboro	44. Cologne	77. Einstein
12. Man	45. Testament	78. Sepultura
13. Harley	46. Spock	79. Delphine
14. Davidson	47. Australia	80. U2
15. Enterprise	48. Q4mat	81. 1101991
16. Alpha	49. Batidadecoco	82. Empire
17. Mash	50. Doef	83. 1591992
18. Nice	51. Metallica	84. Zivildienst
19. Life	52. Dion	85. Fantastischen4
20. Papillon	53. Defleppard	86. Beat
21. Shining	54. Ou812	87. Nokonzept
22. Icehouse	55. Evil	88. Mystical
23. Vitamine	56. Cannes	89. Quarsar
24. Jaquiline	57. Doors	90. Do5592
25. Oxygene	58. Peanuts	91. Columbusgohome
26. Jaguar	59. Glory	92. Bodylanguage
27. Morgentau	60. Stubel	93. Dream
28. Paris	61. Station8	94. Whoisfat
29. Took	62. Bigman	95. Dominion
30. Damos2	63. Assembler	96. Monty
31. Reflex	64. Rif	97. Nushooz
32. Lovesong	65. Mysteria	98. Rumblefish
33. Hacklefeucht	66. Pelvis	99. Paragon

Ultimativer Schlüssel-Code: Peacefloete

1.229 danger freak

Wer als Datum "17.04.70" eingibt hat es nicht mehr so schwer.

1.230 dark castle

Gehe in den Panzerraum und drücke <W> und <S>. Halte sie gedrückt, bis Du 25 Leben zusammen hast!

1.231 dark star

Leben Freezeradresse: 01C043

1.232 darkman

Damit einem niemals die Energie ausgeht, sollte man an beliebiger Stelle (oder im Titelbild) "MEACULTA" oder "MEACULPA" oder "MEA CULPA" eingeben.

<F1> bis <F6> Levelanwahl
<F8> Endsequenz

1.233 darkside

Drückt doch einfach mal <2> + <8> + <FIRE> für ein nettes Bild des Programmierers.

Im ersten Gebäude durch das kleine Loch in der Wand rechts kriechen, dann auf die graue Bodenfläche schießen. Schon ist der Eingang zum unterirdischen Tunnelsystem frei!

1.234 das schwarze auge - die schicksalsklinge

Wer sich den Endkampf etwas einfacher machen will, der kaufe vor dem Besuch des Orklagers so viele Gulmond-Blätter, wie er nur tragen kann. Diese mampft der Grimring-Träger in der Vorbereitungszeit vor der Schlacht. Und da der Held für jedes geschluckte Blatt zwei Körperkraftpunkte erhält, sollte der Orkchampion schon beim ersten Schlag aus den Pantinen kippen.

Wer schnell zu Geld kommen will, der betrete in Thorwal den Dungeon des Meister Dramosch und drehe sich, ohne sich vorwärts zu bewegen, gleich wieder um und verlasse den Dungeon. Bei dieser AKtion erhält das erste Mitglied der Party jedesmal 20 Dukaten. Wer sich das Geld für Fackeln sparen möchte, der lasse gleich zu Beginn des Spieles den Stabzauber des Magiers in irgend einem Gasthaus auf Stufe 2 erhöhen. Wer günstig an Ausrüstung kommen will, der nehme im Travia-Tempel von Thorwal kurz einen Charakter in die Party auf und schicke ihn dann wieder in die Wüste. Bei allen Kämpfen außer dem Endkampf kann man die Treffergenauigkeit seiner Bogenschützen extrem erhöhen, indem man sie direkt vor einen Gegner stellt und den Befehl Computerkampf gibt. Übrigends gibt es noch eine recht fiese Falle: Im Dungeon, in dem man Hyggelik und die Schicksalsklinge findet,

liegen viele alte Münzen herum. Greift man sich diese, so wird man verflucht und kann den Dungeon nicht mehr verlassen. Lädt man jetzt einen alten Spielstand, bei dem man noch keine Münzen aufgenommen hat, so wird das entsprechende Flag im Spiel trotzdem nicht zurückgesetzt. Da hilft nur eines: Das Spiel beenden und nochmals komplett neu starten.

1. Auf der Insel Manrek, zwischen Manrin und Brendhill, befindet sich ein Dungeon, das von Piraten bewohnt wird und eine Menge Waffen und Gelder aufweist.
 2. In der Nähe des ersten Rastplatzes zwischen Ala und Thoss steht eine verlassene Hütte, in der sich einige brauchbare Dinge befinden. Auf alle Fälle vorbeischaun.
 3. Ihr solltet öfter durch die Orkschädelsteppe reisen. Dort könnt Ihr eine Menge Abenteuerpunkte sammeln und das Einhorn suchen. Ihr trefft Leute, die Euch helfen, und Ihr könnt eine Menge Orks, Orgers und Goblins knicken.
 4. Bei der Reise um den Einsiedlersee solltet Ihr an dem großen Felsen haltmachen und versuchen, ihn zu besteigen. Dies schafft Ihr allerdings nur mit einem Wurf- und Kletterhaken. An seinem Gipfel werdet Ihr das Schwarze Auge finden, ein Orakel mit allerhand nützlichen Informationen.
 5. Um das Kartenstück von Hjore Ahrensson aus Ottarje zu bekommen, dürft Ihr nicht sagen: "Wir sind im Auftrag des Hetmans unterwegs weil Ahrensson sonst vor Schreck tot umfällt. Dann ist Euer Kartenstück futsch.
 6. Zwischen Orkanger und Felsteyn werdet Ihr eine Leiche finden, die ein wichtiges Dokument bei sich hat.
 7. Ihr solltet Reisen auf Schiffen meiden, weil Ihr sonst fast immer von Piraten überfallen werdet, und die sind aus anderem Holz als Orks geschnitzt.
 8. Ein Besuch in Oberorken lohnt sich, weil es dort die besten Ärzte, Waffen, Kräuter und Krämersachen gibt. Außerdem noch ein Dungeon, das es in sich hat.
 9. Als Helden für EURE Party wird empfohlen:
 - einen Hexer (guter Zauberer)
 - einen Zwerg (gute Ausdauer und Führer im Dungeon)
 - einen Waldelf (guter Zauberer und Schütze)
 - einen Gaukler (guter Kämpfer mit leichten Waffen)
 - einen Streuner (gutes Feilschtalent und Falschspieler)
 - einen Jäger (Führer in der Wildnis und guter Schütze)Magier und Druiden sind weniger geeignet, weil sie keine schweren Waffen benutzen dürfen. Krieger und Thorwaler können zwar mit schweren Waffen kämpfen, aber leider gelingen ihre Angriffe selten, und sie sind zu schwerfällig.
 10. Macht einen großen Bogen um Daspota!
 11. Reist mindestens einmal von Skellen nach Phexcar. Dies ist eine recht abenteuerliche Strecke, die recht lustig werden kann.
 12. Legt Euch nach Möglichkeit nicht mit Menschen an, sondern nur mit Tieren und Kreaturen (Orks, Goblins, usw.)
 13. In der Gegend um Orvil lebt ein böser Druide, den Ihr besiegen müßt, um an das Empfehlungsschreiben von Siebenstein heranzukommen. Wenn Ihr gegen ihn kämpft, dann haltet Euch nicht mit den Wölfen auf, sondern umzingelt und tötet ihn. Wenn Ihr das geschafft habt, nehmt den Knochen, und durchsucht seine Hütte.
 14. Zwischen Skjal und Prem ist ein Dungeon.
 15. Zwischen Clanegh und Orkanger steht eine Burg, in der sich einige Orks
-

befinden.

16. Wenn einer Eurer Helden stirbt, dann geht in einen Tempel, und fleht um ein Wunder. Dann ist er oft wieder unter den Lebenden.

17. Hinter Daspota findet Ihr einen Wanderer, der Euch von einem Schatz berichtet.

18. Wenn Ihr von Räufern überfallen werdet, dann solltet Ihr besser das geforderte Lösegeld bezahlen.

19. Ein Besuch in Phexcaer lohnt sich, weil in einer Kneipe ein Held sitzt, der sich Euch anschließen will.

20. Es ist lohnend, sich in den Tavernen gut umhören, weil man dort eine Menge wichtiger Informationen sammeln kann.

Freezer:

Charakter: Punkte zur Verbesserung der Fähigkeiten: C296BC

Zaubersprüche: C29713 und C296EE

Anfangs nie irgendwelche Kräuter wegwerfen, da man sie für teures Geld an Kräuterhändler verkaufen kann.

-Bei Gesprächen mit Wirten immer folgende Antwortkombinationen nutzen (Reihenfolge egal) 233; 123; 223; (131 bedeutet einen Rauswurf)

-Bei Geldmangel alle Beute, Kräuter und Lebensmittel verkaufen

Ab hier eine Aufzählung der Positionen von Informationen im #?.CHR file
Selbe Files sind auch im Spielstandsfile am Ende enthalten

Position

00-0D Name

11 Type (1-Gaukler, 2-Jäger, 3-Krieger, 4-Streuner,
5-Thorwaler, 6-Zwerg, 7-Hexer, 8-Druide, 9-Magier, 0A-Auelf,
0B-Firnelf, 0C-Waldelf)

12 Geschlecht (0-männl, 1-weibl)

13 Größe

14-15 Gewicht

16-17 ?

-1F Geld

Ab Jetzt immer 3 (Startwert und aktueller Wert dahinter und 1 leer)

24 Mut

27 Klugheit

2A Charisma

2D Fingerfertigkeit

30 Gewandheit

33 Intuition

36 Körperkraft

(eines der folgenden auf mindestens 2 setzen, damit es bei Steigerung kein Hängenbleiben gibt - kleinster sinnvoller Wert == 1)

39 Aberglaube

3C Höhenangst

3F Raumangst

42 Goldgier

45 Tiefenangst

48 Neugier

4B Jähzorn

Ab Jetzt immer 4 (Doppelte Bytes)

4E Lebenseinheiten
52 Astraleinheiten

56 Magierressistenz
57 Wert Basis
58-5E Werte Attacke Waffenlos, Hieb-, Stichwaffen, Schwerter,
Äxte, Speere, Zweihänder
5F-65 Werte Parade

(alles ab hier mit max. 18)

FA Beginn Talente
FA-102 Kampf: Waffenlos, Hieb-, Stichwaffen, Schwerter, Äxte, Speere,
Zweihänder, Schusswaffen, Wurfwaffen
103-10C Körper: Akrobatik, Klettern, Körperbeherrschung, Reiten,
Schleichen, Schwimmen, Selbstbeherrschung, Tanzen, Verstecken,
Zechen
10D-113 Gesellschaft: Bekehren, Betören, Feilschen, Gassenwissen, Lügen,
Menschenkenntnis, Schätzen
114-119 Natur: Fährtensuchen, Fesseln, Orientierung, Pflanzenkunde,
Tierkunde, Wildnisleben
11A-122 Wissen: Alchemie, Alte Sprachen, Geographie, Geschichte,
Götter und Kulte, Kriegskunst, Lesen, Magiekunde, Sprachen
123-12B Handwerk: Abrichten, Fahrzeuge, Falschspiel, Heilen Gift,
Heilen Krankheit, Heilen Wunde, Musizieren, Schlösser, Taschendieb
12C-12D Intuition: Gefahrensinn, Sinnesschärfe
12E Verbliebene Steigerungen

130 Beginn Zauberformeln
130-134 Antimagie: Beherrschung brechen, Destructibo Archanitas,
Gardianum Paradei, Illusion zerstören, Verwandlung beenden
135-140 Beherrschung: Band und Fessel, Bannbaladin, Böser Blick,
Grosse Gier, Grosse Verwirrung, Herr der Tiere, Horriphobus
Schreckensp., Magischer Raub, Respondami Veritar Sanftmut,
Somnigravis Tausend Sch., Zwingtanz
141-146 Dämonologie: Furor- Blut und Sulphurd., Geister bannen,
Geister rufen, Heptagon und Krötenei, Krähenruf, Skelettarius
Kryptaduft
147-149 Elemente: Elementare Beschwören, Nihilatio Gravitatis, Solidirid
Farbenspiel
14A-14F Bewegung: Axxeleratus Blitzgeschw., Foramen Foraminor, Motoricus
Motilitich, Spurlos Trittlos Fährtenlos, Transversalis Teleport,
Über Eis und über Schnee
150-154 Heilung: Balsamsalabunde, Hexenspeichel, Klarum Purum Kräutersud,
Ruhe Körper-Ruhe Geist, Tiere heilen
155-15B Hellsicht: Adleraug und Luchsnohr, Analüs Archanstruktur,
Eigenschaften seid gel., Exposami Creatur, Odem Archanum Senserei,
Penetrizzel Holz und Stein, Sensibar wahr und klar
15C-15F Illusion: Chamälioni Mimikry, Duplicatus Doppelbein, Harmlose
Gestalt, Hexenknoten
160-168 Kampf: Blitz dich find, Ecliptifactus dunkle M., Eisenrost und
grüner Span, Fulminictus Donnerkeil, Ignifaxius Flammenstrahl,
Plumbumbarum und Narretei, Radau, Saft-Kraft-Monstermacht, Scharfes
Auge-Sichre Hand
169-16A Verständigung: Hexenblick, Nekropathia modernd l.
16B-17A Verwandlung: Adler und Wolf und Hammerhai, Arcano Psychostabilis,
Armatrutz, CH steigern, Feuerbann, FF steigern, GE steigern,
IN steigern, KK steigern, KL steigern, MU steigern, Mutabli Hybridil,

Paralü Paralein, Salander Mutanderer, See und Fluss, Visibili
 Vanitar
 17B-184 Veränderung: Abvenenum Pest und Galle, Aeolitus Windgebraus, Brenne
 toter Stoff, Claudibus Clavistibor, Dunkelheit, Erstarre, Flim Flam
 Funkel, Schmelze, Silentium Silentille, Sturmgebrüll bes dich
 185 Verbliebene Zauber-Steigerungen

1.235 datastrom

Drückt mal <F10>.

1.236 days of thunder

In den Pausenmodus gehen und "COMEFlyWITHME" eingeben. Wenn der Bildschirm kurz aufgeblitzt hat, ist der Cheat aktiviert und Ihr solltet mal den Joystick nach hinten ziehen zum fliegen. (Y=Z)

<FIRE> vorwärts bewegen
 Funktionstasten verschiedene Blickwinkel

1.237 deadline

Motive:

Die Sammlung von Motiven bringt die engagierte Spürnase nicht sehr viel weiter, denn fast jeder hatte einen Grund, Mr. Robner den Tod zu wünschen. - Mrs. Robner wollte sich von ihrem Mann scheiden lassen, da er sich in ihren Augen zuviel um das Geschäft kümmerte und sie sich deswegen entschlossen hatte, ihren Liebhaber Steven zu heiraten. Doch Mr. Robner wollte nicht einwilligen. Das erfährt man von Mrs. Robner, wenn man die beiden Telefongespräche belauscht und Mrs. Robner den Brief von Steven zeigt. Hat sie ihren Mann also aus Verzweiflung getötet? Mit Steven selber kann man keinen Kontakt aufnehmen. Mrs. Rourke und George sind jedoch zu diesem Thema auskunftsfreudig, wobei sich bei George eine besonders interessante Reaktion einstellt, wenn er die ihn betreffenden Pässege aus Stevens Brief liest.

-Bei Georg wollen wir auch gleich bleiben, denn schon aus dem Begleitmaterial wird ersichtlich, daß er einen gewichtigen Grund besaß, seinem Vater den Tod zu wünschen. George befürchtete, daß er enterbt werden würde. Er hatte ein schlechtes Verhältnis zu seinem Vater, der es nicht mehr hinnehmen wollte, daß George sein Geld verschleuderte. George hatte sogar Gewalt angedroht, was die Vermutung bekräftigt, daß er durch einen Mord einer Enterbung vorbeugen wollte. Im Haus lassen sich weitere Beweisstücke zu diesem Motiv finden. Man sollte sich zuerst den Kalender aus der Bibliothek besorgen und durch "turn calender" auf das zweite Blatt umblättern. Es erscheint ein Termin mit Mr. Coates wegen eines neuen Testamentes. Dieses Blatt sollte man George am besten noch vor der Testamentseröffnung zeigen, weil er dann nach der Verlesung sofort

nach oben eilt, um ein neues Testament, das vielleicht schon vorhanden ist, zu vernichten. Wenn man ihm folgt, braucht man dem vordergründigen Verhalten von George, erst sein Zimmer zu betreten, keine Beachtung zu schenken, sondern versteckt sich stattdessen gleich auf dem Balkon der Bibliothek. George kommt dann bald selber in die Bibliothek und man kann beobachten, wie er hinter einer Tür in den Regalen verschwindet. Ebenfalls in einem dieser Regale kann man daraufhin den Auslöser für diese Geheimtür finden, den man aber erst nach etwa acht Spielzügen betätigen sollte, um George genug Zeit für das Aufschließen des im Geheimraum befindlichen Safes zu geben. So kann man George auf frischer Tat ertappen, wie er das neue Testament seines Vaters in Händen hält, das seine Enterbung besiegelt. Damit ist der Geheimraum aber noch nicht ausgeschöpft, womit wir bei Mr. Baxter, dem Geschäftspartner von Mr. Robner wären. - Im Safe des Geheimraums befindet sich ein Bündel Papiere, die von Mr. Robner gesammelt wurden und eine Verwicklung Baxters in den sog. "Focus Scandal" belegen. Dieser Skandal ist aber nach Zeugenaussagen längst vergessen, und Mr. Robner hatte die Schuldigen gedecktm um den Ruf der Firma zu retten. So scheint es keinen Zusammenhang zwischen dem Tod Mr. Robners und diesem Beweismaterial geben zu können. Geschäftliche Informationen kann man auch aus dem zweiten Teil der Zeitung "Daily Herald" entnehmen. Hier kann man lesen, daß Mr. Robner nicht mehr der Hauptaktionär der "Robner Corporation" war und Mr. Baxter eine Fusion mit einer anderen Firma vorbereiten würde. Während Mr. Baxter, danach befragt, das volle Einverständnis Mr. Robners betont, behauptet George, daß sein Vaer so erwas nie erlauben würde. Das Bindeglied zwischen beiden Sachverhalten findet sich in der Bibliothek. Wenn man den Block Briefpapier mit dem Bleistift schattiert, kommen Bruchstücke eines Briefes von Mr. Robner an Mr. Baxter zutage, der auf das vorliegende Blatt geschrieben worden sein muß. Mr. Robner droht darin, die Beteiligung Baxters am Focus Scandal offenzulegen, wenn dieser die Fusionspläne nicht fallenläßt. Mr. Robner hat offensichtlich die Kontrolle über das Unternehmen verloren und versuchte so, die bevorstehende Fusion noch zu verhindern. Hatte Mr. Baxter vielleicht seinerseits die Preisgabe seiner Geheimnisse durch einen Mord verhindern wollen?

Mittel:

Bei der Untersuchung der Tatwerkzeuge geht es darum, die These, daß Mr. Robner an einer selbstverabreichten Überdosis von Ebullion gestorben ist, einmal gründlich unter die Lupe zu nehmen. Deshalb sollte man gleich daran gehen, den genauen Tathergang festzustellen. Zwischen 11 Uhr und 11 Uhr 30 kann man auf dem "Garden Path" dabei sein, wie der Gärtner Mr. Mcnabb sich darüber aufregt, daß jemand Löcher in der Erde seines Rosenbeets hinterlassen hat. Man sollte sich dann auch gleich zu der beklagten Stelle im Beet führen lassen. Wer jetzt die Leiter bei sich hat, wird bestätigen können, daß sie genau in die beiden Löcher paßt und oben an dem Geländer des Balkons der Bibliothek endet. Wer könnte die Leiter benutzt haben und wofür? In der Erde bei den Löchern ist ein Porzellanstück vergraben, das man nach Loblo, einem Medikament aus Ms. Dunbars Badezimmer, untersuchen lassen sollte. So gelangt man an einen Bericht, der ein Vorhandensein von Loblo am Untersuchungsobjekt und im Körper des toten Mr. Robner attestiert und die Todesursache auf ein Zusammenwirken von Ebullion und Loblo zurückführt. Doch woher stammt das Porzellanstück? Das Zählen des Porzellans in der Küche ergibt,

daß eine Tasse fehlt. Nun kann man sich den Verlauf des Mordes zusammenreimen. Irgendjemand hat in jener Nacht dem Teewasser Loblo zugesetzt. Nachdem Mr. Robner am Zusammenwirken seines Medikaments mit Loblo gestorben war, kletterte der Mörder mit Hilfe der Leiter zur Bibliothek hinauf und tauschte die Tassen aus, damit die Polizei darin kein Anzeichen einer anderen Chemikalie finden würde. Hier kommt auch zum ersten Mal Mrs. Dunbar ins Spiel, weil sie den Tee gekocht hatte und weil ihr das Medikament Loblo gehört. Allerdings beweist das noch nicht ihre Schuld, was einen jedoch nicht daran hindern sollte, sie gleich näher unter die Lupe zu nehmen.

Gelegenheit:

Wenn man Mrs. Dunbar den Laborbericht zeigt, wird sie sofort ganz nervös und weist die Schuld George zu. Um den Druck weiter zu erhöhen, sollte man sie des Mordes beschuldigen. Wenn man Mrs. Dunbar daraufhin verläßt, wird sie sich erst kurz mit Mr. Baxter in der Bibliothek aussprechen. Danach geht sie vor den Haupteingang des Hauses und läßt, während sie in ihre Tasche greift, ein Stück Papier fallen. Es ist eine Eintrittskarte für das Konzert, das auch Mr. Baxter besucht hatte, und sie galt für den Abend des Mordes. Mrs. Dunbar gibt dazu an, daß sie, nachdem sie an jenem Abend mit Mr. Baxter das Konzert besucht hatte, von ihm zurück zum Grundstück gebracht worden wäre, während Mr. Baxter behauptet, daß Mrs. Dunbar alleine nach Hause gefahren wäre. Nach diesen Erkundigungen sollte man sich vorerst hinter dem Schuppen verstecken und erst dann wieder hervorkommen, wenn Mr. Baxter und Mrs. Dunbar denselben betreten haben. Durch das Fenster kann man nun beobachten, wie es zwischen Mrs. Dunbar und Mr. Baxter zu einem Streit kommt. Wer will, unterbricht das Gespräch einfach, indem er ebenfalls den Schuppen betritt. Spätestens jetzt ist eine Verhaftung der beiden angebracht. Das Gericht wird aus dem Beweismaterial folgende Schlußfolgerungen ziehen: Mrs. Dunbar half Mr. Baxter, weil sie in ihn verliebt war. Sie gab Loblo in den Tee, und er vertauschte die Tassen. Daß Mr. Baxter auf dem Grundstück war, hat Mrs. Dunbar selbst ausgesagt.

1.238 death mask

Levelcodes:

00	00000	07	33224	14	10769	21	47446	28	75156
01	52385	08	35527	15	25324	22	75330	29	70948
02	22428	09	48962	16	43542	23	82855	30	54334
03	84843	10	65074	17	62156	24	58474	31	39814
04	22087	11	62438	18	84678	25	38392	32	52262
05	38641	12	28283	19	57039	26	55276	33	73164
06	06395	13	85325	20	29264	27	68163		

Freezer:

C0B247 Energie

C0B248 & C0B249 Munition

C0B241 Schußverzögerung

C0B245 Setzt diesen Wert auf 20 --> jedes Monster mit einen Schuß killen

C0B24B Keys

C00879 Anzahl der Leben von Spieler 1

C0445F Energie des Spieler 1
C0445F Energie des Spieler 2

1.239 death trap

Freezer: Leben \$2E3

1.240 The Death

Leben Freezeradresse: 01E7C9

1.241 deep core

Hier sind die Sektionspaßwörter:

DAWN RAZOR
REANIMATOR
PSYCHONAUT

Bei akutem Energiemangel empfiehlt es sich, die Eingabe von "I NEED ENERGY", Atembeschwerden werden mit "I NEED OXYGENE beseitigt". (Auf Y=Z aufpassen).

1.242 deep core cd³²

Während des Spieles alle vier farbigen Knöpfe gleichzeitig drücken, dann an der Vorderseite die beiden Knöpfe gleichzeitig, dann grün, gelb und blau. So dieses geklappt hat, sollte ein Sound zu vernehmen sein. Nun kann man einen Level weitergehen, wenn man alle vier Knöpfe gleichzeitig drückt.

1.243 defenda

Leben Freezeradresse: C15CA6

1.244 defender of the crown

Während das Spiel von der zweiten Diskette bootet, muß man <K> (oder <H> + <J> + <K> + <L>) gedrückt halten. Nach dem Spielstart befinden sich 1024 Ritter in der 'Home Army' und 1024 Ritter in der 'Campaign Army'.

1.245 defender of the crown ii

Level Codes:

FLOYD, FURRY, BEAST, LEMAC, ZIPPO, LAZER, DAFAD, MAMOG, FUNKY, DONKY, KANJI, IRATH, NEURO, STOAT

Cheat-Modi:

GOATY Unverwundbarkeit
RAVEN Tastaturbelgeung:
<I> Unverwundbar. ein/aus
<N> Nächster Level
<D> Autopilot für die nächsten 23 Levels
INGAS (INCAS) Smartlaser im Spiel 'Stargate'
ANDES Power wird bei jedem Schuß aufgefrischt

1.246 deflektor

Benutze <+> und <-> um den gewünschten Level anzuwählen.

1.247 deliverance

Freezer: Leben: Den Wert in Adresse 54B bis max. 63 heraufsetzen.

Gleichzeitig <RIGHT AMIGA>, <RIGHT ALT>, <RIGHT SHIFT> und <BACKSPACE> drücken. Jetzt kann man seinen Helden problemlos mit dem Cursortasten an den Hindernissen vorbeischieben lassen, unverwundbar wird er dadurch allerdings nicht. Nach einem erneuten Druck auf <BACKSPACE> hat er dann wieder festen Boden unter den Füßen.

1.248 deluxe hamburger

Leben Freezeradresse: 01592F

1.249 denaris

Training-Mode: Maus in Port2 stecken und <RIGHT MOUSE> während des Ladens halten.

1.250 dennis

Freezer:

Zeit: C09505
Leben: C09461
Geld: C09533

1.251 desert strike

Levelcodes:

Mission 2: (Scud Buster) : LQJLQRY
 Mission 3: (Embassy City) : ALJJHZR
 Mission 4: (Nuclear Storm) : OTTKEZN
 Abschlußscreen : IVNNSJW

Tips:

Level 1: Im Osten bilden mehrere Straßen ein Quadrat. Zerstört man das größte der darin gelegenen Gebäude, kommt ein Extraleben zum Vorschein.
 Level 2: In der oberen rechten Ecke gibt's ein Leben dazu, wenn die F-15 das zeitliche segnet.
 Level 3: Neben einem Missile-Silo, der in der unteren linken Ecke des Kampfgebiets im Sand vergraben ist, befindet sich ein neues Leben unter einer Düne.
 Level 4: In der südlichen Stadt holen Sie sich zwei neue Hubschrauber: Unter einem von Gras umgebenen Gebäude im nördlichen Teil der Häuseransammlung den ersten; den anderen im südlichen Stadtsektor nach der Zerstörung einer ähnlichen Hütte.
 Für Nimmersatte: Nummer drei gibt's in der Präsidentenstadt. Es liegt in einem grauen, von vier Türmen umgebenen Gebäude, das sich nördlich vom Präsidentenpalast befindet.

Generelle Tips:

An gefährliche Geschütze oder Panzer langsam von links oder rechts unten heranschleichen und mit Maschinengewehr feuern. Bei genug Abstand merkt der Gegner rein gar nichts.
 Alle flachen Häuser abschießen (kein Schuß zuviel - sonst sind Goodies weg) für Munitions- und Kraftstoffnachschub. Am Besten mitzählen (mit der <Cannon> etwa 40 Kugeln in Embassy City)
 Extrem wichtig ist die "Superwinde" (beschleunigt Aufnehmen).
 Level 2: In einem Häuschen nahe des westlichen Gefängnisses
 Level 3: im Umkreis der UN-Botschaft (erste Submission)

1.252 devious designs

Level Codes:

13 YTWZFYPE 25 YTGAFAIR 37 LITWYNYE 49 LITPLWIR
 02 PPFBGWNL 14 IOFTAOGP 26 ITNMMWNN 38 GOIEIYNP 50 ?
 03 NNMYPPBB 15 YLFYYASE 27 GITMMTRM 39 ? 51 ?
 04 GIWBONRL 16 TYWTGFFI 28 ? 40 ? 52 ITNYTPEL
 05 IYRAGNOA 17 ? 29 YOPBFYYB 41 YTNYWBNE 53 LOLGIPTA
 06 ? 18 YYEIEYEP 30 ? 42 ITNNAMGI 54 GOLOLNOL
 07 NNSPFBWF 19 NNMPILFB 31 GITWYASR 43 GITNMNEF 55 MMSFWFB
 08 TNWLFEEG 20 ? 32 TPIRGFMP 44 OLOIELAI 56 ?
 09 YTMGFEIA 21 ILFYNYR 33 LGOSIEOS 45 ? 57 FESSSMLE
 10 ? 22 GIBOIYNN 34 ? 46 OLITANIT 58 WRMMAMOP
 11 YYRNMNBE 23 ? 35 NNPSINES 47 GOLGIBMM 59 MWRMEOBB
 12 ? 24 OPPBEBFT 36 ITYBOIMP 48 TNYTYWFT

1.253 diggers

Starte das Spiel und wähle Deinen Charakter.
Im Zonen-Wahl-Screen muß Du den Pfeil zu dem Wort FUJALE bewegen und den roten Knopf drücken. Mache das gleiche mit den Wörtern CHONSKEE und DEENA. Wenn Du es richtig gemacht hast, hörst Du den Sound, der normalerweise andeutet, daß Du ein Juwel gefunden hast und Du kannst an jede Stelle des Spiels gelangen.

1.254 disposable hero

Setze die Soundeffekte im Optionenmenü auf Null und gehe hinaus. Wähle nun hohe Punktzahl und halte <RIGHT MOUSE> gedrückt. Gib "EUPHORIA" ein und benutze <LEFT MOUSE>, um rauszukommen. Wenn Du dies alles korrekt gemacht hast, sollte im Optionsmenü ein neuer Teil erscheinen, der Konfiguration genannt wird. Wenn Du in diesen Teil hineinkommst, wirst Du mit einer Horde Cheats bombardiert.

1.255 dithell in space

Level Codes:

```
06 DOING  11 BALLS  16 WONDERLAND
07      12      17
03 JUMP   08 LOW GRAVITY  13 SPLOSH 18 LOW GRAVITY 2
04 U.F.BANANA 09 UNDERGROUND  14 POVRAY 19 OVERGROUND
05 BIG ROCK 10 GREEN MIST 15 TIME TUNNEL  20 SPOTLIGHTS
```

1.256 dogs of war

Für unbegrenzte Anzahl von Soldaten, "TIMBO" tippen und F5 drücken.

1.257 doja dan

Während des Spieles "WOOLANKIDKICKSBUTT" eingeben und man hat unbegrenzt Leben. Einen Schutzschirm erhält man mit <S> und mit <F9> kann man die Level wechseln.

1.258 dominator

Für unendlich viele Leben tippe "SHAFT" in der High-Score-Liste.

1.259 donk

Um deine Power-Ups auf die maximalen neun zu erhöhen, warte, bis der Bildschirm rot anlauft (auf deinem Wege zum Ausgang), und gib "ABLE TO CHEAT" ein. Dann gebrauche <F1>-<F4>.

Freezer:

Leben: C156F5
Gems: C156F1
Shields: C15777
Bomben: C15779
Jump: C1577B
Float: C1577D

1.260 donkey kong

Leben Freezeradresse: 020E29

1.261 doodleburg

Wahrend des Spiels <S>, <E>, <G>, <A> und <LEFT MOUSE> halten und man hat ein wunderbares Cheatmenu.

1.262 doofus

Level Codes:

1.2 DZ15YS	2.2 HK94DV	3.2 KB15HL
1.3 PH16TB	2.3 RR13RV	3.3 LV18PV
1.4 PJ69JP	2.4 XH37ZT	3.4 BY87PY
1.5 ZR6189	2.5 PK49FD	

1.263 double dragon

Im Titelscreen eingeben:

"R U CALLING MY PINT A POFF?" + <RETURN> vernichtet Gegner
"LEVEL ONE PLEASE" erster Level
"LEVEL TWO PLEASE" zweiter Level
"THE LAST LEVEL PLEASE" letzter Level
"GIVE ME MORE HEALTH PLEASE" Extra-Energie
"I DO NOT WANT TO DIE" Unbesiegbarkeit

1.264 double dragon 2

Boxer (blau-weiße Kleidung): Am besten wartet man, bis sie ihr Rad beendet haben und dann macht man einen Sprung ins Gesicht.

Boxer und Fusskämpfer (rote Kleidung): Lasst sie nicht zu nahe rankommen, wartet bis sie in Reichweite sind. Dann macht Ihr auch einen Sprung ins Gesicht.

Frau (blaue Kleidung): Nehmt Ihr gleich den Morgenstern ab, dann ist sie nicht mehr so gefährlich. Lasst sie aber auch nicht zu nahe ran, denn sie ist eine gute Boxerin.

Riese 1 (kurzes Haar): Er ist ein sehr guter Boxer und hat auch eine bessere Reichweite der Arme. Versucht ihn einmal zu schlagen und schlägt ihn dann immer wieder, wenn er aufsteht. (Das gilt natürlich auch für andere Kämpfer, ist aber nicht immer notwendig).

Riese 2 (mit Rüstung): Lasst Euch nicht erwischen, denn wenn er Euch hat, dann könnt Ihr Euch nicht mehr wehren. (Es sei denn, es hilft Eurer Freund beim Two-Player-Modus).

Riese 3 (mit langem Haar): siehe Riese 2, er schlägt nur schneller zu.

Riese 4 (rot-weiße Kleidung): Achtung! Er ist der gefährlichste Riese. Er schlägt mit Händen und Füßen. Wartet, bis er einmal geschlagen hat. Gebt Ihm, nachdem er geschlagen hat, einen Tritt ins Gesicht.

Ausdauerkämpfer (blaue Kleidung): Beim Ausdauerkämpfer sind die Bedingungen gleich, wie beim Boxer, aber er hat mehr Ausdauer.

Stabkämpfer (grüne Kleidung): Der Stabkämpfer ist einer der Zähesten. Er hat Ausdauer und ist sehr stark. Sobald man zu nahe an ihn rankommt, wirbelt er wie ein Wilder mit den Stäben um sich. Am besten kommt man von oben, wartet, bis er um sich gewirbelt hat, und gibt ihm einen Tritt ins Gesicht.

Roboter (rote Kleidung): Wie beim Stabkämpfer muß man von oben kommen, warten, bis er geschossen hat, und ihm dann einen Tritt ins Gesicht geben. Achtung! Ein Schuss verbraucht viel von Deinem Leben.

Electron: Er ist der gefährlichste Gegner, vor allem, wenn sie zu zweit auftauchen. In diesem Fall müßt Ihr versuchen, Euch auf einen zu konzentrieren, da Ihr gegen beide beinahe keine Chance habt. Außerdem müßt Ihr versuchen, den Blitzen auszuweichen.

Tips :

Ihr müßt immer versuchen, dem Gegner einen Fußtritt ins Gesicht zu geben. Liegt einer am Boden, so müßt Ihr Abstand nehmen und ihn, wenn er aufsteht, schlagen.

Vermeidet, in einen Abgrund zu fallen.

Nehmt immer Messer, Morgenstern ... mit.

Wenn Ihr gegen Mehrere kämpft, versucht, den Überblick zu bewahren. (nicht in eine Masse zu geraten.)

Cheat:

In Pausemodus gehen (<P> oder <F1>) Dann dort 9mal <F9> oder <F5> drücken und man hat unendlich Leben.

1.265 double dragon 3

In Pausemodus gehen (<P> oder <F1>) Dann dort 9mal <F9> oder <F5> drücken und man hat unendlich Leben.

Freezer:

Leben: \$A95
Countdown: \$A97
Energie: \$ADB

1.266 dr. plummet's house of flux

<F1> nächster Level
<F2> ?
<F10> Wieder alle Schiffe

1.267 dracula

Freezer:

Lebenssaft: C0A719
Entfernen der Särge: C0A5A7

1.268 dragon breed

Mittels <P> in Pausemodus gehen und "IREM" eingeben (Mit <SHIFT> !) und man wird unverwundbar.

Freezer: Unendlich Leben: 02A337 (In der nächsten Zeile Wert auf 00 setzen)

1.269 dragon ninja

Tippe "TERRIFIC" und <F3> wird Dir unbegrenzte Leben bescheren.
Durch die Taste <L> kommt man in die jeweiligen Levels.

1.270 dragon spirit

Im Pausemodus "DRAGONHEAD" eingeben, dann <F10> drücken. Mit Hilfe von <1> bis <8> kann der Drachenreiter nun zwischen den Leveln hin- und herspringen.

1.271 dragon wars

Alle Freunde von Dragon Wars sollten sich einmal in Irkallas Haus im Nordwesten von Magan Underworld umsehen. Betritt man da nämlich den links von der Eingangstür liegenden Graben an der Grenze zum Wasser, bekommt jeder Charakter einen netten Bonus, der auf die Skills verteilt werden kann. Außerdem findet man in Magan Underworld im Südwesten zwischen den Feuern eine Kiste mit dem Schwert "Schlitzer", was uns das Leben erheblich erleichtert wird. Aber Vorsicht! Auch wenn Magan Underworld in der Anfangsstadt Fegefeuer liegt, sollte man nicht zu schwach sein, bevor man sich dort hinwagt, Wer noch einen Druiden braucht, sollte mal im Zauberwald reinschauen. Steigt man aus der Unterwelt dort hinauf, kommt man direkt neben dem Tempel an die Oberfläche. Nun muß man nur noch das Horn bei Enkidus-Statue im Tempel benutzen und einen ausreichend starken (23 Pkt. auf Stärke) Charakter mit dem Gott ringen lassen. Dieser wird dann zum Druiden mit etlichen Sprüchen : Besonders zu empfehlen ist hier "Fireblast", da er eine ganze Gruppe trifft. Noch ein Tip für alle ehemaligen Bard's Tale-Fans. Übernehmt doch mal einen Destiny Knight mit möglichst vielen Hitpoints (500-600 sind empfehlenswert) auch B.T.II. Damit wird das Monsterjagen bei Dragon Wars zum Vergnügen. Vorsicht ist dabei trotzdem geboten. Der ehemalige Destiny Knight ist nicht mehr unsterblich, allerdings dürften die Hitpoints fürs erste reichen.

Beim Heiler muß man <P> drücken und dann die zu heilende Punktzahl eingeben. Dies wird im Handbuch nicht erklärt.

Tip: Wenn sich das Bestienhorn aus dem "Mystic Wood" in Eurem Inventar befindet, so solltet Ihr schleunigst ein Untier herbeirufen und diesem all Euer Gold vermachen. Wenn jetzt das Gold geteilt wird, drückt Ihr einfach <ENTER> und das Konto des Biests weist einige Millionen Goldtaler auf.

1.272 dragon's lair

Sobald das Titelbild erscheint <ESC>,<R>,<->,<L>,<N>,<7> (deutsche Tastatur) bzw. <ESC>,<R>,</>,<L>,<N>,<7> (amerikanische Tastatur) gleichzeitig (!) drücken. (Und danach <0> ?) Jetzt müßte der Bildschirm kurz flimmern. Durch Drücken von <FIRE> kann man sich nun das Spiel wie einen Film ansehen.

1.273 dragon's lair ii - time warp

Wer sich den Zeichentrickfilm einmal komplett anschauen möchte, gebe "GET MORDROC DIRK" im Pausenmodus ein. Nachdem er dann den Pausenmodus wieder verlassen und vorher <RETURN> gedrückt hat, geht's los.

1.274 dragon's lair iii

Im Vorspann "TTIME" ("TIME0") eingeben. Achtung! Vorher auf gar keinen Fall irgendwelche anderen Tasten drücken. Dann einen Druck auf <FIRE>.

1.275 dragonflight

WO finde ich WAS?

Steinstab: Im versteckten Dungeon am Ende des 'Schweifes' (ganz im NW) auf der 3.Insel von unten

Elbenbogen + Eltanteil: In Nimraviel dem Palastwächter Alkohol geben, er geht weg. Man erfährt, daß die Königin Aurelien die Ratsphäre braucht. Diese findet man in dem versteckten Dungeon in der nördlichsten 'Krümmung des Halses' im Gebirge. Wenn man die Ratsphäre abgibt, bekommt man obengenanntes.

mag. Wurfbeil: Dem König in Brindil Bun Diamant geben.

Kristallklinge + 2 mag. Kettenhemden: Dem König in Bagnol 4 Diamanten geben.

mag. Buch: Man findet im Eiswüsten-Dungeon im untersten Level einen Zettel. Diesen gibt man Netaldur in Trolian. Man benötigt aber ca. 3500 Charakterpunkte zusammen, um empfangen zu werden. Netaldur schenkt dann ein Buch her, das es in sich hat...

Eltanteile:

1. in Nimraviel (siehe oben)
2. König Halfton in Scatterbone verschenkt eines, wenn man ihm einen bestimmten Trank gibt (den Trank findet man im Sertyk-Dungeon im untersten Level).
3. in Brindil Bun Haus 30: Heiltrank geben
4. Brombul: Freund von Nostul (Haus 1) hat 600 GS Schulden beim Bürgermeister, diese muß man bezahlen.

Drachenringe:

1. Im Eiswüsten-Dungeon (Mäntel anziehen!)
2. In Negame bei Haus 2 bekommt man einen Drachenring für ein Eltanteil im Tausch (nicht sehr empfehlenswert, da das Eltam wichtiger als ein Ring ist!).
3. Im Dungeon Mortyk auf der Insel Dornthannon.

Diese Ringe braucht man, um sich vor den Kristallwächtern zu schützen. Besiegen kann man diese Wächter nur mit dem Steinstab.

Extras: Diese Personen sollte man auch einmal besuchen:

1. Nimraviel: Haus 37; Ichtrami (läuft in der Stadt rum, hat kein Haus)
2. Negame: Haus 1 und 8
3. Port Pylon: Haus 50
4. Scatterbone: Squrple (steht neben dem Königspalast)
5. Brindil Bun: Haus 43

Kartenteile: Dort kann einem weitergeholfen werden:

1. Brombul: Haus 5
2. Negame: Haus 10
3. Scatterbone: Haus 21
4. Brindil Bun Haus 24 und 38

Fundstellen von versteckten Schätzen:

1. Tümpel im SO von Nimraviel (ca. 5cm Luftlinie)
-

2. Die südlichste Insel der 3 Wüsteninseln (westl. von Dorinthannon)
3. Insel in der Mitte der kleinen Eisinselfn (südl. von Dorinthannon)
4. Und schließlich noch diese süße kleine rote 'Blumeninsel' (jeder, der diese Insel schon einmal gesehen hat, weiß was ich meine!

Einige weitere TIPS:

Magier verlangt reines Gewissen:

Um bei ihm vorgelassen zu werden, benötigt man zusammen ca. 3500 Charakterpunkte und Netaldurs Zettel, den man in der Eiswüste im untersten Level findet.

Dungeon an Halses Krümmung:

Bei Pegana liegt ein Gebirge, daß sich bis nach Norden zur Halses Krümmung hinzieht. Man stellt sich genau dorthin, wo das Gebirge seine letzten 'Ausläufer' hat und klickt 'Suchen' an. Dann findet man den geheimen Dungeon.

Vorbeikommen an Wachen:

Man kommt an allen Wachen, egal wo, vorbei, indem man ihnen eine Flasche Alkohol schenkt. Daraufhin betrinken sich die Wachen und man hat freie Bahn. Den Alkohol findet man in diversen Dungeons.

Und hier noch mal alle Passwörter für die Dungeons:

Wüste: Eldolon
Dorinthannon Nord: Mastyk
Dorinthannon Süd: Mortyk
Insel zwischen den Klauen: Aboltyk
Eiswüste: Kolbralon

Das Einhorn befreit man, indem man einen Gegenstand gegen den Kristall wirft.

Nach einer Spielzeit von etwa drei Stunden füllen sich die Dungeons wieder, so daß man die Drachenringe mehrmals aus demselben Dungeon holen kann.

1.276 dragonscape

Während des Spiels <ALT> + <L> drücken, um ins nächste Level zu gelangen.

Mit <F9> in den Pausemodus und dann "DRAGON HEAD" eingeben, dann <F10>.

Durch gleichzeitiges Drücken von <TAB> und <2> fliegt man in den nächsten Level.

Während der Drache ballert sollte man <ALT> und <CURSOR DOWN> drücken!

1.277 dragonstone

Levelcodes:

By1pvHo-xLB-T5JkbbkHN
rMEYMyBAL8CTHnwTMHB

GM14gMOWxZG-05n5bUac

Gy14+Mowx2Y-05n5TUa2

1.278 driller

Wenn man am Anfang 20 mal auf die Scheune ballert hat man einen wendigen Gleiter.

1.279 drive wars

Leben Freezeradresse: 01B473

1.280 drivin' force

Einfach nur die beiden 'Is' in "drIvIn" anklicken und schauen, was passiert.

1.281 duck tales

Man sollte öfters einmal ein Bad im Geldspeicher nehmen, da man dort eine wertvolle Münze finden kann. Hat man einen Schatz gefunden, rate ich Anfängern dazu, zu der Waage auf der Kontrollkarte zu fliegen und dort sein Geld zu lassen. Das Geld ist dort gut aufgehoben, und es ist vor Abstürzen sicher. Aber nun zu meinem wichtigsten Tip, aus dem der Name des nächsten Aktionsfeldes und die Aufgabe, die man zu bewältigen hat, um an den Schatz zu kommen, hervorgeht :

Yellerstone Park : Fotos machen.
Duckbill Island : Fotos machen.
Ronguay : Fotos machen.
Kenya Game Reserve : Fotos machen.
Xanadu : Fotos machen.
Borneo : Fotos machen.
El Capitan : Berg erklettern.
Thunderclap Mountain : Berg erklettern.
Machu Picchu : Berg erklettern.
The Lost World : Berg erklettern.
Valley of Gold : Berg erklettern.
Whatsamatterhorn : Berg erklettern.
Montedumas : Berg erklettern.
Novay : Berg erklettern.
Trala La : Berg erklettern.
Ayers Rock : Berg erklettern.
Okeefadokie Swamp : Dschungel durchqueren.
Boola Boola Island : Dschungel durchqueren.
Beri Beri Basin : Dschungel durchqueren.
Yachtzee River : Dschungel durchqueren.
The Great Outback : Dschungel durchqueren.
Bologna : Labyrinth.

Carlsbad Caverns : Labyrinth.
Klondike Miners : Labyrinth.
Ali Baba Cave : Labyrinth.
Bu-Gazzi : Labyrinth.
Lost City of Atlantis : Labyrinth.
Labyrinth of Crete : Labyrinth.
Swansylvania : Labyrinth.
Emerald Isle : Labyrinth.
Siberian Ice Caves : Labyrinth.
Too-Pei : Labyrinth.

Ein paar Tips zu Aktionen, die man im Spielverlauf betreiben muß:

Cave Exploring : Man sollte sich hier streng an die Karte halten, da man sonst in eine Falle geraten könnte.
Photography : Das beste Photo macht sich durch ein positives Geräusch (?) bemerkbar, bei einem normalen Bild ist es dementsprechend negativ (?).
Dschungel : Auf einem federnden Ast sollt man immer bis an das Ende gehen und erst dann abspringen.
Climbing : Man sollte auf das Geräusch des herabfallenden Steines achten.
Flight : Hier sollte man sich immer auf eine Höhe konzentrieren und dabei auf Hindernisse achten.
Achtung : Die Ballons werfen Steine ab!

Plan Legende :

1.Klondike Mines 2.Duckbill Island 3.El Capitain 4.Yellerstone Park 5.Thunderclap M. 6.Carlsbad Caverns 7.Okeefakodie Swa. 8.Bermuda Triangle 9.Ronguay 10.Boola Boola Island 11.Bologna 12.Machu Pichu 13.Beri Beri Basin 14.Lost City of AT. 15.Emerald Isle 16.Montedumas 17.Whats M'Horn 18.Novay 19.Swansylvania 20.Labyrinth of Cr. 21.Bu-Gazzi 22.Congo 23.Ali Baba's Cave 24.Kenya Game Res. 25.The lost World 26.Valley of Gold 27.Trala la 28.Xanadu 29.Too Pei 30.Yachtzee River 31.Silberian Ice C. 32.Ayer's Rock 3.The Great Outb. 34.Borneo 35.Isle of Macar.

Tips :

Um MacMoneysack am leichtesten zu besiegen, müßt Ihr zu folgenden Orten fliegen: Yellerstone Park, Duckbill Island, Ronguay, Kenya Game Reserve, Xanadu und Borneo. Von all diesen Sehenswürdigkeiten solltet Ihr ein Foto mit nach Hause bringen. Tip: Achtet darauf, vorwiegend rosa Elefanten und Geparde abzulichten, den diese Tiere bringen Euch 500\$ ein.

1.282 duckula 2

"DUCKZ" im Hauptbildschirm eintippen für unbegrenzte Energie und Leben. Zusätzlich kann man im Jump and Run - Modus per gedrücktem <FIRE> und nach hinten gezogenen Joystick ins nächste Bild beamen.

1.283 dune ii

Freezer:

Die Credits in den einzelnen Missionen lassen sich, je nach gewählten Haus, über folgende Adressen ändern:

Harkonnen: C57406
Atreides: C57448
Ordos: C5748A

Die Adressen um die einzelnen Credits der einzelnen Spielstände zu verändern, lauten für:

Harkonnen: 18C
Atreides: 18A
Ordos: 1C0

1.284 dungeon master

Wenn Ihr am Dungeon Eingang steht, sprecht mal folgenden Spruch aus:
"OH EW RA".

Um Eure Heldentruppe richtig zu trainieren, solltet Ihr die "Screamer-Quelle" im Raum hinter dem Gitter (4.Level!) benutzen. Dorthin gelangt Ihr ebenfalls, wenn Ihr in der 5.Ebene die andere Treppe nach oben nehmt und den Auslöser betätigt.

1.285 dungeons of avalon

Antworten auf die Fragen der Rätselmünder:

Nenne das Ziel eurer Reise. = RUNE
Wie lautet der Name des Drachen, der euch nach einem Dolch fragt. = ELISTAIRE
Wer singt lustige Lieder auf seiner Wanderschaft. = BARDE
Zu was wandelt euch die schlangenköpfige Medusa. = STEIN
Wie wird das geflügelte Pferd genannt. = PEGASUS
Du bist willkommen. Tritt ein. = FREUND
Wie lautet der Name des Besitzers dieser verlassenen Dungeons. = DARK LORD
Wem gehört das Schwert Excalibur. = ARTHUR
Was braucht ein Zauberkundiger für seine Kunst. = ZAUBERBUCH
Verkünde die Botschaft. = DAS EINHORN IST AM LEBEN
Was ist eines Königs Insignie. = KRONE
Deine Feinde fesseln dich mit meinen eisernen Gliedern.
Nenne meinen Namen. = KETTE
Ich bringe dich über den reißenden Styx. Nenne meinen Namen. = CHARON
Stein-Papier, Schere-Stein, Papier-? = SCHERE
Nenne mir des Rätsels Lösung! Denke daran, es ist "nicht dunkel"! = HELL

Erstmal stellen wir uns die Frage, welche Partyzusammenstellung für das Spiel zu empfehlen wäre. Anfängern seien die bereits vorgefertigten Charaktere, die auf Disk mitgeliefert werden, ans Herz gelegt. Kombiniert man diese Fertighelden zu einer Party, so ist das schon eine ziemlich

schlagkräftige Truppe.

Wer lieber selbst herumexperimentiert, dem empfehle ich, für den aktuellen Helden einen Beruf auszusuchen, der auch zu seiner Rasse paßt. So machen sich Elfen, Zwerge und Echsen gut als Magier, Hexer und andere magiebegabte Heldentypen; Trolle sind gute Krieger und Ritter; Halbelfen geben gute Jäger ab und Gnome sind ideal für einen Dieb. Es ist empfehlenswert, die Charaktere auf dem Bildschirm in der richtigen Reihenfolge anzuordnen. Hierbei gilt: Je kampfstärker, umso besser; denn die ersten zwei Helden bekommen bei Kämpfen aufgrund ihrer anführenden Lage das meiste ab. Deshalb: Physisch labilere Typen wie Magier oder Diebe ans Ende der Reihenfolge bringen!

Nun gehts erstmal ins Waffengeschäft. Hier sollte man genau aufpassen, daß der Artikel, den man für einen Helden kauft, auch gebraucht wird. Ein frommer Mönch kann mit einem Breitschwert wenig anfangen; und ein Krieger weiß wohl kaum, wie man richtig mit einem Magiebuch umgeht. Deshalb: Ökonomisch einkaufen und Geld sparen! Folgende Artikel sollten für die einzelnen Heldentypen gekauft werden:

KRIEGER/RITTER/JÄGER: Breitschwert/Schwert, Holzschild, Keule
DIEB: Schwert, Stoffrobe, Holzschild
MAGIEBEGABTE HELDEN: Dolch, Stoffrobe, Magiebuch

Achtung, die Artikel sind jeweils nur in begrenzter Zahl erhältlich!
Vorteile hat man übrigens, wenn man erfahrenere Helden in seiner Party hat: Die vorgefertigten Charaktere verfügen über besondere Waffen wie Morgensterne, Pfeil und Bogen, Helme und Eisenschilder und können so größeren Schaden verursachen bzw. einstecken. Hervorzuheben sei hier der Jäger "Robin", welcher ein exzellenter Kämpfer ist und unbedingt in die Party mitaufgenommen werden sollte!

Und dann gehts rein ins Vergnügen: Der Ernst des Lebens beginnt und wir stehen vor einer vollkommen unbekanntem, beträchtlich großen Dungeonwelt. Was sagt uns hier der Verstand? Karten zeichnen! Und damit sollten wir auch sogleich beginnen. Wer glaubt, er habe es nicht nötig, kann es auch lassen; zumindest anfangs kommt man auch ganz gut ohne aus.

Also, wir wollen den Ausgang aus dem Dungeon finden. Hmmm... Am besten wir erkunden erstmal die Umgebung. Zuerst gehen wir nach links und dann nochmal nach links, bis wir hinter einer Ecke ein Pentagramm auf dem Boden blitzen sehen. Also nichts wie hin und die Kiste öffnen. Die Lederrüstung, die in der Kiste enthalten ist, sollte ein guter Kämpfer oder ein besonders schwacher Charakter kriegen (je nach Vorliebe). Gleiches gilt für die Streitaxt (kann aber nicht von allen Typen verwendet werden!). Geld sollten grundsätzlich die Leute mit der meisten Lebensenergie nehmen; welche auch nicht zu weit vorne in der Marschordnung stehen sollten.

Haben wir das Pentagramm untersucht, gehen wir mal in die entgegengesetzte Richtung. Ein Tor! Und zwar ein verschlossenes. Hier hilft nur: Schlüssel finden! Doch das kommt noch.

Jetzt erstmal zurück zum Ausgangspunkt (Ihr erkennt ihn dadurch, daß die Meldung "Suche die 'Rune'" ausgegeben wird). Nun nach rechts und den Gang geradeaus weiter. Wir sehen ein C im Boden; es bedeutet "Campingplatz". Hier sollte man die Party rasten lassen, um Lebens- und Magiepunkte aufzufrischen (kann beliebig oft benutzt werden). Nun immer den Weg

weiter. Nach vielen Verwinklungen gelangen wir zum ersten Rätselmund, der fragt, was wir in dem Dungeon suchen. Die Antwort ist "Rune". Darauf verschwindet der Rätselmund und gibt den Blick auf einen Schalter frei, mit dem wir einige Wände verschwinden lassen. Aus dem verwinkelten Weg werden nun ein paar große Hallen. Es lohnt sich übrigens, diese neu dazugekommenen Erweiterungen genau zu untersuchen. Eine der dort befindlichen Kisten enthält den Schlüssel für die erste Stahltür! Doch Vorsicht ist geboten: Eine der Kisten ist durch eine Falle gesichert. Deshalb sollte man immer nur die Leute mit der höchsten Lebensenergie an das Öffnen der Kisten setzen.

Jetzt zurück zu der Tür. Man benutzt den gefundenen Schlüssel und kann die Tür bequem durch Tastendruck öffnen. Die restlichen Türen dieses Ganges können problemlos geöffnet werden. Hinter der letzten Tür finden wir außerdem den "Tempel der Rose", der wie der normale Tempel in der Stadt handzuhaben ist.

Außerdem ist jetzt an einer anderen Stelle im Dungeon ebenfalls die Wand verschwunden; und in einem engen Gang sitzt der Drache Elistaire, der einen Rubindolch zur Befreiung benötigt. Jenen Dolch suchen wir als nächstes, denn es lohnt sich: Ein Schatz im Wert von 10.000 Goldstücken und viele Waffen suchen als Belohnung für die Befreiung des guten Drachens einen neuen Besitzer!

Nun zuerst nochmal zum Tempel der Rose. Einen Schritt vor der Tür zu diesem Tempel drehen wir uns nach Osten. Uns fällt auf, daß hier außer kahlem Gestein auch ein kleines Abflußgitter mit einer Ratte zu sehen ist. Durch Anklicken des Gitters verschwindet das Mauerstück und gibt den Weg in den zweiten Abschnitt des ersten Dungeons frei. Diese Methode muß man ab nun im Verlaufe des Spiels noch sehr oft anwenden; also immer die Wände nach Gullis und Ratten absuchen.

Die erste Tür hinter der Mauer kann man problemlos knacken (falls man unbedingt wissen will, was dahinter ist). Ganz in der Nähe der Tür befindet sich übrigens die nächste "Ratte" - also schön suchen!

Mehr wird vorerst nicht verraten; nur noch ein paar kleine Tips seien hier gegeben: Der Rubindolch befindet sich hinter einer Tür im Levelabschnitt der zuletzt genannten Ratte. Achtung: In dem Raum sind insgesamt drei Kisten; zwei davon haben Fallen... Falls man übrigens keinen Ausgang aus diesem Levelabschnitt findet: Sobald die Meldung "Wer hier sucht, wird es finden" auf dem Screen ausgegeben wird, sollte man diesen besonders langen Gang bis zum ersten Knick durchgehen; denn dort befindet sich eine weitere "Ratte" genau vor der Nase der Party. Und nun ist auch der Weg in den zweiten Überabschnitt nicht mehr weit: Wenn Ihr eine Treppe entdeckt, die nach unten geht, habt Ihr ihn gefunden.

Von nun an sind die Wände blutrot und die ersten richtig fiesen Monster kommen auf Euch zu. Viel Spaß dabei! Im Level mit den blutroten Wänden werdet Ihr übrigens irgendwann in einen Gang gelangen, der in regelmäßigen Abständen viele Stahltore aufweist. Man kann alle Tore öffnen. Jedoch Achtung: Sieht man hinter der Tür keinen Schalter, kein Pentagramm oder etwas anderes Interessantes, sollte man den Raum besser meiden und die Tür wieder verschließen; denn oft lauern in den scheinbar leeren Räumen fiese Monster, und in einem Raum gibt es sogar eine Gasfalle, die mir bei der ersten Begegnung die halbe Party weggehauen hat... Den Rest könnt Ihr selbst herausfinden; jedenfalls ist der "blutrote" Level nicht allzugroß

und auch nicht allzu kompliziert, so daß Ihr den Eingang zum dritten Abschnitt ziemlich schnell finden werdet.

Kleiner Hint am Rande: Behaltet immer den Dungeon-Fußboden im Auge. Die Stellen, an denen Monster auftauchen, sind nämlich durch kleine graue Striche (fast unsichtbar) gekennzeichnet!

Abschließend noch eine Bemerkung zum Kampfsystem: Viele Monster ab dem zweiten Level erfordern Fernkampf. Deshalb ist es immer gut, einen der vorgefertigten Charaktere (welche oft über Fernwaffen verfügen) mitzunehmen, damit man Monster in einer Entfernung von weiter als 0m effektiv ausschalten kann, bevor sie in den Nahkampf übergehen. Breitschwert, Axt und Morgenstern sind übrigens die besten Waffen, an die ein normaler Held in den ersten drei Levels gelangen kann.

1.286 dungeons of doom

Wer das Spiel mit "CMBCYB" startet ist voll ausgestattet. Wer zusätzlich "MAPDISPIN" eingibt hat mit <SHIFT>+<V> eine Karte.

1.287 dynablasters

Goldstücke sollte man hauptsächlich in Feuer, Bomben und Fernsteuerungen investieren.

Wer lieber zwischendrin einsteigen möchte, ist mit folgenden Codes gut beraten (der Name der zerstörten Stadt steht dahinter):

```
LL12SW6R Hevol
4L2Q3G6W Wather
S6R2T=6R Thulia
4L2PS.56 Jagoraz
SL28TF57 Cuolece
4M883=MD Grad
SMNN3F3= Windria
```

Freezer: Mehr Leben gibts bei Adresse \$517F3.

Im Pausenmodus sollte man "BOMBERMAN" eintippen. Jetzt hat man volle Bewaffnung. Mit <F1>-<F8> kann man sich die Welt anwählen und <F9> zeigt die Endsequenz.

Level Codes:

```
1-1 UKCLMNKT 2-1 UANWQVNA 3-1 UANWIPNA 4-1 UANWQQPA
1-2 UAGWIQNE 2-2 MUBWNENC 3-2 UAGWIPNE 4-2 MUBWNNEC
1-3 UAGWIJNA 2-3 UKRLNGKT 3-3 UAGWGVNA 4-3 UKRLNLHT
1-4 UANWIINE 2-4 UANWQONE 3-4 VANWIENE 4-4 UANWQIPE
1-5 MUVWLGPC 2-5 UKCLNBKT 3-5 MUVWLOPT 4-5 UANWQSPA
1-6 UKRLMTKV 2-6 MUBWNINC 3-6 UKRLPHKV 4-6 UAGWQSPE
1-7 UAGWGINA 2-7 UKRLEHKT 3-7 UAGWGENA 4-7 MUBWNLZT
1-8 UANWIQNZ 2-8 VANWQVNZ 3-8 UANWIPNZ 4-8 UKCLNNHL
```

```
5-1 UANWIJPA 6-1 MUVWNSZC 7-1 UANWGVPA 8-1 UKCGNNTK
5-2 UAGWIJPE 6-2 UKRLNGHV 7-2 UAGWGVPE 8-2 UAGRQQNE
```

5-3	UAGWGQPA	6-3	UAGWBVPA	7-3	MUBWLSZT	8-3	UAGRQJNA
5-4	MUVWLGEC	6-4	UANWQEPE	7-4	UKCLPHHV	8-4	UANRQINE
5-5	UKCLPMHT	6-5	UANWBOPA	7-5	UANWGEP A	8-5	MUGWNGPC
5-6	UAGWGIPE	6-6	MUBWNOET	7-6	UAGWGEPE	8-6	UKRGNTKV
5-7	UAGWGS PA	6-7	UKRLEBHT	7-7	UAVWIOTA	8-7	UAGRBINA
5-8	UANWIJPZ	6-8	UANWQPPZ	7-8	MUVWLEEG	8-8	UANRQQNZ

1.288 dynamite dux

Einfach im Titelscreen das Wort "CHEAT" eingeben. Nun kann man mit <F1>-<F6> den jeweiligen Level anwählen.

Gebt "DOMINATOR" ein, um unendlich viele Leben zu erlangen oder gebt "SHAFT" in der Highscoreliste ein.

1.289 dynasty wars

Man muß mit <F9> in den Pausenmodus gehen und dort <SHIFT>, <HELP>, <1> und <F10> gleichzeitig drücken oder im Titelbild "CHEAT MODE" eingeben. Dann kommt man mit <F2> einen Level weiter.

1.290 dynatech

Zunächst kauft sich der erste Spieler eine Ölförderanlage und der zweite Spieler einen Stg.A-Frachter. Nun geht der erste Spieler auf Auftrag geben und dann auf Transport. Hier erhöht er die Frachtrate auf 999.999.999 Credits und gibt den Auftrag frei. Jetzt sollte sich der zweite Spieler bei Aufträge suchen und offene Transporte den Auftrag von Spieler 1 unter den Nagel reißen und mit seinem Stg.-A-Frachter erledigen. Nachdem dieser Auftrag erfüllt wurde, stehen beiden Spielern 999.999.999 Credits zur Verfügung. Es kann manchmal vorkommen, daß bei einem Spieler über eine Milliarde Credits stehen und er sich nichts mehr kaufen kann. Dann muß man diesen Trick wiederholen.

1.291 dyter-07

Im Titelbild "GGIB" ("GIB" ?) eintippen und während des Spieles
<S> für armoury (volle Energie)
<W> für weaponry (alle Waffen)
<L> für next level (nächster Level)
drücken (pressen).

Tippt man im Titelbild "OBI" ein kommt man zu einer Jukebox.
