

CheatCollectionD.03

COLLABORATORS

| | | | |
|---------------|---------------------------------------|-------------------|------------------|
| | <i>TITLE :</i> CheatCollectionD.03 | | |
| <i>ACTION</i> | <i>NAME</i> | <i>DATE</i> | <i>SIGNATURE</i> |
| WRITTEN BY | | February 12, 2023 | |

REVISION HISTORY

| NUMBER | DATE | DESCRIPTION | NAME |
|--------|------|-------------|------|
| | | | |

Contents

| | | |
|----------|---------------------------------|----------|
| 1 | CheatCollectionD.03 | 1 |
| 1.1 | Cheat Collection | 1 |
| 1.2 | s.d.i. - activism | 16 |
| 1.3 | s.d.i. - cinemaware | 16 |
| 1.4 | saint dragon | 16 |
| 1.5 | salomon's key | 17 |
| 1.6 | sarakon | 17 |
| 1.7 | sarcophaser | 17 |
| 1.8 | satan | 17 |
| 1.9 | savage | 17 |
| 1.10 | savage empire | 18 |
| 1.11 | schnebitz | 18 |
| 1.12 | scooby doo & scrappy doo | 18 |
| 1.13 | scorpio | 18 |
| 1.14 | scorpion | 19 |
| 1.15 | screambuster | 19 |
| 1.16 | scrotax 2 | 19 |
| 1.17 | second samurai | 19 |
| 1.18 | The Secret of Monkey Island II | 19 |
| 1.19 | The Secret of Monkey Island | 21 |
| 1.20 | secret weapons of the luftwaffe | 25 |
| 1.21 | sensible soccer | 25 |
| 1.22 | sentry - the sentinel | 26 |
| 1.23 | The Seven Gates of Jambala | 26 |
| 1.24 | sex tetris | 26 |
| 1.25 | sha na na | 26 |
| 1.26 | shadow dancer | 27 |
| 1.27 | shadow fighter | 27 |
| 1.28 | shadow of the beast | 27 |
| 1.29 | shadow of the beast ii | 27 |

| | |
|---|----|
| 1.30 shadow of the beast iii | 27 |
| 1.31 shadow warrior | 28 |
| 1.32 shadowgate | 28 |
| 1.33 shanghai 2 | 28 |
| 1.34 shapes | 29 |
| 1.35 shift it | 29 |
| 1.36 shiftrix | 29 |
| 1.37 shinobi | 29 |
| 1.38 Die Siedler | 30 |
| 1.39 sierra soccer | 30 |
| 1.40 silent service 2 | 30 |
| 1.41 silkworm | 31 |
| 1.42 silkworm iv | 32 |
| 1.43 silly putty | 32 |
| 1.44 sim ant | 32 |
| 1.45 sim city | 32 |
| 1.46 sim city 2000 | 33 |
| 1.47 simon the sorcerer | 33 |
| 1.48 The Simpsons | 38 |
| 1.49 sindbad and the throne of the falcon | 38 |
| 1.50 sink or swim | 39 |
| 1.51 sir fred | 39 |
| 1.52 skeleton krew | 39 |
| 1.53 skidz | 39 |
| 1.54 skweek | 39 |
| 1.55 sky high stuntman | 40 |
| 1.56 slatterhouse 2 | 40 |
| 1.57 slayer | 40 |
| 1.58 sleep walker | 40 |
| 1.59 sliding skill | 40 |
| 1.60 sly spy - secret agent | 41 |
| 1.61 snack zoone bifi | 41 |
| 1.62 sneer | 43 |
| 1.63 snoopy | 43 |
| 1.64 sonic boom | 43 |
| 1.65 sonic the hedgehog | 44 |
| 1.66 sony the game | 44 |
| 1.67 sorcery + | 44 |
| 1.68 sound of the space cadet | 44 |

| | | |
|-------|--|----|
| 1.69 | space ace | 45 |
| 1.70 | space ace ii | 45 |
| 1.71 | space gun | 45 |
| 1.72 | space harrier | 45 |
| 1.73 | space job | 46 |
| 1.74 | space quest | 47 |
| 1.75 | space quest 2 | 47 |
| 1.76 | special forces | 47 |
| 1.77 | speedball 2 | 47 |
| 1.78 | spellbound - the sorcerer | 48 |
| 1.79 | spherical | 48 |
| 1.80 | spiderman | 49 |
| 1.81 | spindizzy worlds | 49 |
| 1.82 | spirit of adventure | 49 |
| 1.83 | splitting image | 49 |
| 1.84 | sploggy | 50 |
| 1.85 | spring time | 50 |
| 1.86 | The Spy who loved me | 50 |
| 1.87 | st dragon | 50 |
| 1.88 | stadt der löwen | 50 |
| 1.89 | star control 2 | 51 |
| 1.90 | star goose | 51 |
| 1.91 | star trek 25th anniversary | 51 |
| 1.92 | star wars | 51 |
| 1.93 | star wars ii - the empire strikes back | 51 |
| 1.94 | starbuster | 51 |
| 1.95 | stardust | 51 |
| 1.96 | starflight | 52 |
| 1.97 | starflight ii | 52 |
| 1.98 | starglider | 57 |
| 1.99 | starglider ii | 57 |
| 1.100 | starquake | 57 |
| 1.101 | starray | 57 |
| 1.102 | stationfall | 58 |
| 1.103 | steg the slug | 58 |
| 1.104 | steinbergers hotelmanager | 59 |
| 1.105 | sternsiedler | 59 |
| 1.106 | stoneage | 59 |
| 1.107 | stormball | 60 |

| | |
|--|----|
| 1.108stormlord | 60 |
| 1.109stormmaster | 60 |
| 1.110stormtrooper | 61 |
| 1.111street fighter | 61 |
| 1.112street fighter 2 | 61 |
| 1.113strider | 61 |
| 1.114strider 2 | 61 |
| 1.115stryx | 62 |
| 1.116stunt car racer | 62 |
| 1.117sturmtruppen | 62 |
| 1.118suburan commando | 62 |
| 1.119summer olympix cd ³² | 62 |
| 1.120sun dog | 62 |
| 1.121super bowl | 63 |
| 1.122super cars | 63 |
| 1.123super cars ii | 63 |
| 1.124super hang on | 63 |
| 1.125super methane brothers cd ³² | 64 |
| 1.126super nibbles | 64 |
| 1.127super obliteration | 64 |
| 1.128super off road racing | 65 |
| 1.129super rc pro am | 65 |
| 1.130super soccer | 65 |
| 1.131super sprint | 65 |
| 1.132super stardust | 65 |
| 1.133super stardust cd ³² | 66 |
| 1.134super wonderboy in monsterland | 66 |
| 1.135superfrog | 67 |
| 1.136superfrog normal | 67 |
| 1.137supremacy | 67 |
| 1.138sweek | 70 |
| 1.139switchblade | 70 |
| 1.140switchblade 2 | 70 |
| 1.141sword of honour | 70 |
| 1.142sword of sodan | 71 |
| 1.143syndicate | 71 |
| 1.144sys pacman 90 | 71 |
| 1.145t-racer | 71 |
| 1.146tactical manager | 72 |

| | | |
|-------|--------------------------------|----|
| 1.147 | tangram | 72 |
| 1.148 | targris | 73 |
| 1.149 | tear away thomas | 73 |
| 1.150 | techno ninja | 73 |
| 1.151 | teenage mutant hero turtles | 73 |
| 1.152 | telekommando | 74 |
| 1.153 | telekommando 2 | 76 |
| 1.154 | tennis cup | 77 |
| 1.155 | tenny weenys | 78 |
| 1.156 | terminator 2 | 78 |
| 1.157 | test drive | 78 |
| 1.158 | test drive 2 - the duel | 78 |
| 1.159 | theatre of death | 78 |
| 1.160 | theme park | 79 |
| 1.161 | thesius 12 | 79 |
| 1.162 | think cross | 79 |
| 1.163 | The three Musketeers | 79 |
| 1.164 | The three Stooges | 79 |
| 1.165 | thunderbirds | 80 |
| 1.166 | thunderblade | 80 |
| 1.167 | thundercats | 80 |
| 1.168 | thunderforce 2 | 80 |
| 1.169 | thunderjaws | 80 |
| 1.170 | tie | 80 |
| 1.171 | time | 81 |
| 1.172 | time machine | 81 |
| 1.173 | time race | 81 |
| 1.174 | times of lore | 81 |
| 1.175 | tiny skweeks | 82 |
| 1.176 | titan | 82 |
| 1.177 | titus the fox | 83 |
| 1.178 | toki | 83 |
| 1.179 | tony and friends in kellogslan | 84 |
| 1.180 | top secret | 84 |
| 1.181 | top wrestling | 84 |
| 1.182 | torvak the warrior | 84 |
| 1.183 | total eclipse | 85 |
| 1.184 | total recall | 85 |
| 1.185 | tower of babel | 85 |

| | |
|---|----|
| 1.186toybox | 85 |
| 1.187toyota celica gt ralley | 85 |
| 1.188trailblazer | 86 |
| 1.189trained assassin | 86 |
| 1.190transarctica | 86 |
| 1.191transplant | 86 |
| 1.192transwar | 87 |
| 1.193transworld | 87 |
| 1.194trap' em | 87 |
| 1.195traps 'n' treasures | 88 |
| 1.196treasure island dizzy | 88 |
| 1.197trex warrior | 88 |
| 1.198tricky quiky - die suche nach den verschollenen seiten | 89 |
| 1.199troddlers | 89 |
| 1.200trols | 90 |
| 1.201trucking | 90 |
| 1.202turbo outrun | 90 |
| 1.203turn 'n' burn | 91 |
| 1.204turn it | 91 |
| 1.205turrican | 91 |
| 1.206turrican ii | 91 |
| 1.207turrican iii | 91 |
| 1.208tv sports basketball | 91 |
| 1.209ufo | 91 |
| 1.210ugh ! | 92 |
| 1.211ultima 4 | 92 |
| 1.212ultima 6 | 93 |
| 1.213ultima 7 | 94 |
| 1.214ultimate body blows | 94 |
| 1.215under pressure | 94 |
| 1.216Die unendliche Geschichte II | 95 |
| 1.217Die unendliche Geschichte | 95 |
| 1.218uninvited | 95 |
| 1.219unreal | 96 |
| 1.220The Untouchables | 96 |
| 1.221valhalla | 96 |
| 1.222vaxine | 96 |
| 1.223venom wing | 96 |
| 1.224venus - the flytrap | 97 |

| | |
|--|-----|
| 1.225vermeer | 97 |
| 1.226veteran | 97 |
| 1.227victor loomes | 98 |
| 1.228vigilante | 99 |
| 1.229virus | 99 |
| 1.230vital light | 99 |
| 1.231viz | 100 |
| 1.232voodoo nightmare | 100 |
| 1.233voyager | 100 |
| 1.234vroom | 100 |
| 1.235wacky races | 100 |
| 1.236walker | 101 |
| 1.237walls | 101 |
| 1.238wanderer | 101 |
| 1.239warhawk | 101 |
| 1.240warlords | 101 |
| 1.241warzone | 103 |
| 1.242weird dreams | 104 |
| 1.243whales voyage | 104 |
| 1.244wibble world giddy | 104 |
| 1.245wild west world | 106 |
| 1.246willy in the castle of dreams | 107 |
| 1.247wind walker | 107 |
| 1.248wing commander | 107 |
| 1.249wing commander 2 | 108 |
| 1.250wings | 108 |
| 1.251wings of death | 109 |
| 1.252wings of fury | 109 |
| 1.253winzer | 109 |
| 1.254wizball | 109 |
| 1.255wizkid | 109 |
| 1.256wizzy's quest | 110 |
| 1.257wolfchild | 110 |
| 1.258wonderdog | 110 |
| 1.259woodys world | 110 |
| 1.260The Worker | 110 |
| 1.261world cup 90 | 110 |
| 1.262worms - team 17 | 111 |
| 1.263wwf european rampage | 111 |

| | | |
|-------|-------------------|-----|
| 1.264 | wwf wrestle mania | 111 |
| 1.265 | x-balls | 111 |
| 1.266 | x-it | 112 |
| 1.267 | x-out | 112 |
| 1.268 | x-poker | 113 |
| 1.269 | xenon | 113 |
| 1.270 | xenon 2 | 113 |
| 1.271 | xybots | 114 |
| 1.272 | xylogic | 114 |
| 1.273 | z-out | 114 |
| 1.274 | zak mckracken | 115 |
| 1.275 | zarathrusta | 117 |
| 1.276 | zeewolf | 118 |
| 1.277 | zeliard | 118 |
| 1.278 | zeus | 118 |
| 1.279 | zeus-game | 119 |
| 1.280 | ziriax | 119 |
| 1.281 | zool | 119 |
| 1.282 | zool 2 | 119 |
| 1.283 | zoom | 120 |

Chapter 1

CheatCollectionD.03

1.1 Cheat Collection

Cheat Collection deutsche Version 1.41 (16.03.1997) Teil 4

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

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

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

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

S

S.D.I. - Activision
Cheat

S.D.I. - Cinemaware
Cheat

Saint Dragon
Cheat

Salomon's Key
Cheat

Sarakon
Codes

Sarcophaser
Cheat

Satan
Cheat

Savage
Cheat|Codes

Savage Empire
Hint

Schnebitz
Codes

Scooby Doo & Scrappy Doo
Cheat

Scorpio
Cheat

Scorpion
Cheat

Screambuster
Cheat

Scrotax 2
Cheat

Second Samurai
Codes

Secret of Monkey Island II, The
Cheat|Solve

Secret of Monkey Island, The
Cheat|Solve|Hint

Secret Weapons of the Luftwaffe
Cheat

Sensible Soccer
Hint

Sentry - The Sentinel
Cheat|Codes

Seven Gates of Jambala, The
Hint

Sex Tetris
Cheat

Sha na na
Cheat

Shadow Dancer
Cheat

Shadow Fighter
Cheat

Shadow of the Beast
Cheat

Shadow of the Beast II
Cheat|Codes

Shadow of the Beast III
Cheat|Codes

Shadow Warrior
Cheat

Shadowgate
Hint

Shanghai 2
Cheat

Shapes
Codes

Shift It
Codes

Shiftrix
Codes

Shinobi
Cheat

Siedler, Die
Cheat|Codes

Sierra Soccer
Cheat

Silent Service 2
Hint

Silkworm
Cheat

Silkworm IV
Cheat

Silly Putty
Cheat

Sim Ant
Cheat

Sim City
Cheat|Hint

Sim City 2000
Cheat

Simon the Sorcerer
Solve

Simpsons, The
Cheat|Codes

Sindbad and the Throne of the Falcon
Cheat

Sink or Swim
Codes

Sir Fred
Cheat

Skeleton Krew
Cheat

Skidz
Cheat

Skweek
Cheat

Sky high Stuntman
Cheat

Slatterhouse 2
Codes

Slayer
Cheat

Sleep Walker
Cheat

Sliding Skill
Codes

Sly Spy - Secret Agent
Cheat

Snack Zoone BiFi
Solve

Sneer
Cheat

Snoopy
Solve

Sonic Boom
Cheat

Sonic the Hedgehog
Cheat

Sony the Game
Codes

Sorcery +
Cheat

Sound of the Space Cadet
Codes

Space Ace
Cheat

Space Ace II
Cheat

Space Gun
Hint

Space Harrier
Cheat

Space Job
Cheat

Space Quest
Hint

Space Quest 2
Hint

Special Forces
Cheat

Speedball 2
Hint

Spellbound - The Sorcerer
Codes

Spherical
Cheat | Codes

Spiderman
Cheat

Spindizzy Worlds
Cheat

Spirit of Adventure
Cheat

Splitting Image
Hint

Sploggy
Hint

Spring Time
Cheat

Spy who loved me, The
Cheat

St Dragon
Cheat

Stadt der Löwen
Cheat|Hint

Star Control 2
Cheat

Star Goose
Cheat

Star Trek 25th Anniversary
Cheat

Star Wars
Cheat

Star Wars II - The Empire Strikes Back
Cheat

Starbuster
Cheat

Stardust
Codes

Starflight
Cheat|Hint

Starflight II
Hint

Starglider
Cheat

Starglider II
Cheat

Starquake
Codes

Starray
Cheat

Stationfall
Solve

Steg the Slug
Codes

Steinbergers Hotelmanager
Hint

Sternsiedler
Codes

Stoneage
Cheat|Codes

Stormball
Cheat

Stormlord
Cheat

Stormmaster
Cheat

Stormtrooper
Cheat

Street Fighter
Cheat

Street Fighter 2
Cheat

Strider
Cheat

Strider 2
Cheat

Stryx
Cheat

Stunt car racer
Cheat

Sturmtruppen
Cheat

Suburan Commando
Codes

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

Sun Dog
Cheat

Super Bowl
Codes

Super Cars
Cheat

Super Cars II
Cheat|Hint

Super Hang On
Cheat

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

Super Nibbles
Codes

Super Obliteration
Cheat

Super Off Road Racing
Cheat

Super RC Pro AM
Cheat

Super Soccer
Hint

Super Sprint
Cheat

Super Stardust
Cheat

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

Super Wonderboy in Monsterland
Cheat|Hint

Superfrog
Codes|Hint

Superfrog Normal
Codes

Supremacy
Cheat|Hint

Sweek
Cheat

Switchblade
Cheat

Switchblade 2
Cheat

Sword of Honour
Cheat

Sword of Sodan
Cheat

Syndicate
Cheat|Hint

T

Sys Pacman 90
Cheat

T-Racer
Cheat

Tactical Manager
Cheat

Tangram
Codes

Targris
Cheat

Tear away Thomas
Cheat

Techno Ninja
Codes

Teenage Mutant Hero Turtles
Cheat

Telekommando
Solve

Telekommando 2
Solve

Tennis Cup
Cheat

Tenny Weenys
Codes

Terminator 2
Cheat

Test Drive
Cheat|Other

Test Drive 2 - The Duel
Cheat

Theatre of Death
Cheat

Theme Park
Hint

Thesius 12
Cheat

Think Cross

Codes

Three Musketeers, The
Hint

Three Stooges, The
Cheat

Thunderbirds
Codes

Thunderblade
Cheat

Thundercats
Hint

Thunderforce 2
Cheat

Thunderjaws
Cheat

Tie
Cheat | Codes

Time
Codes

Time Machine
Cheat

Time Race
Codes

Times of Lore
Solve

Tiny Skweeks
Codes

Titan
Codes

Titus The Fox
Codes

Toki
Cheat

Tony and Friends in Kellogslan
Cheat

Top Secret
Cheat

Top Wrestling

Cheat

Torvak the Warrior
Cheat

Total Eclipse
Cheat

Total Recall
Cheat

Tower of Babel
Cheat

ToyBox
Codes

Toyota Celica GT Rally
Cheat

Trailblazer
Cheat

Trained Assassin
Cheat

Transarctica
Cheat

Transplant
Cheat | Codes

Transwar
Cheat

Transworld
Cheat

Trap' Em
Codes | Hint

Traps 'n' Treasures
Codes

Treasure Island Dizzy
Cheat

Trex Warrior
Cheat

Tricky Quiky - Die Suche nach den verschollenen Seiten
Cheat

Troddlers
Codes

Trolls

Cheat

Trucking

Hint

Turbo Outrun

Cheat

Turn 'n' Burn

Cheat

Turn It

Codes

Turrican

Cheat

Turrican II

Cheat

Turrican III

Cheat

TV Sports Basketball

Hint

U

UFO

Cheat

Ugh !

Codes

Ultima 4

Hint

Ultima 6

Cheat

Ultima 7

Cheat

Ultimate Body Blows

Cheat

Under Pressure

Cheat

Unendliche Geschichte II, Die

Codes

Unendliche Geschichte, Die

Codes

Uninvited

Solve

Unreal
Cheat

Untouchables, The
Cheat

V

Valhalla
Codes

Vaccine
Cheat

Venom Wing
Cheat

Venus - The Flytrap
Codes

Vermeer
Hint

Veteran
Cheat

Victor Loomes
Solve

Vigilante
Cheat

Virus
Cheat

Vital Light
Codes

Viz
Cheat

Voodoo Nightmare
Hint

Voyager
Cheat

Vroom
Cheat

W

Wacky Races
Cheat

Walker
Cheat

Walls

| | |
|-------------------------------|------------|
| | Codes |
| Wanderer | Cheat |
| Warhawk | Cheat |
| Warlords | Solve Hint |
| Warzone | Cheat Hint |
| Weird Dreams | Cheat |
| Whales Voyage | Codes |
| Wibble World Giddy | Solve |
| Wild West World | Hint |
| Willy in the Castle of Dreams | Codes |
| Wind Walker | Codes |
| Wing Commander | Cheat Hint |
| Wing Commander 2 | Cheat |
| Wings | Cheat |
| Wings of Death | Cheat |
| Wings of Fury | Cheat |
| Winzer | Cheat |
| Wizball | Cheat |
| Wizkid | Cheat |
| Wizzy's Quest | |

Codes

Wolfchild

Cheat

Wonderdog

Codes

Woodys World

Codes

Worker, The

Cheat

World Cup 90

Cheat

Worms - Team 17

Cheat

WWF European Rampage

Cheat

WWF Wrestle Mania

Cheat

X

X-Balls

Codes

X-It

Codes

X-Out

Cheat

X-Poker

Codes

Xenon

Cheat

Xenon 2

Cheat | Hint

Xybots

Cheat

Xylogic

Cheat

Z

Z-Out

Cheat

Zak McCracken

Solve

| | |
|-------------|-------------|
| Zarathrusta | Codes |
| Zeewolf | Cheat Codes |
| Zeliard | Cheat |
| Zeus | Codes |
| Zeus-Game | Codes |
| Ziriaux | Cheat |
| Zool | Cheat |
| Zool 2 | Cheat Codes |
| Zoom | Cheat |

1.2 s.d.i. - activision

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

1.3 s.d.i. - cinemaware

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

1.4 saint dragon

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

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

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

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

1.5 salomon's key

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

1.6 sarakon

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

1.7 sarcophaser

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

1.8 satan

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

1.9 savage

Level Codes:
2 SABATTA
3 PORSCHE

Gebt mal "BRUISER" ein!

1.10 savage empire

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

1.11 schnebitz

Level Codes:

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

1.12 scooby doo & scrappy doo

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

1.13 scorpio

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

1.14 scorpion

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

1.15 screambuster

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

1.16 scrotax 2

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

1.17 second samurai

Level Codes:

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

1.18 The Secret of Monkey Island II

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

Teil 1

Schaufel vom Schild nehmen, beim ersten Schiff durchs Fenster hangeln, Messer nehmen, Seil im Hotelschiff losschneiden, Käse aus Futternapf nehmen, Toupet aus Largo's Zimmer nehmen, Bei den schlafenden Piraten den Eimer nehmen (betteln), Stock vom Strand nehmen, Eimer mit Supf füllen, zum Totenkopf, drinnen das Seil neben dem Totenschädel nehmen, zurück zu den schlafenden Piraten, Kiste öffnen, mit Stock offen halten, Seil an Stock binden, Käse 'reinlegen, wenn die Ratte den Käse frißt am Seil ziehen, Ratte aus Kiste nehmen, durch's Fenster in die K[cke, dort die Ratte in die Suppe schmeißen, nachdem man auf das "Hilfe-gesucht" Schild geguckt hat, den Barkeeper darauf ansprechen, Job annehmen, zu Wally gehen, Papier vom Stapel und das Monokel vom Tisch nehmen, das mittlere Grab auf dem Berg vom Friedhof aufschaukeln, in der Bar den Barkeeper

ansprechen, Largo's Spucke von der Wand mit dem Papier abwischen, in Largo's Zimmer Tür schließen, Eimer drauf stellen, Largo bis zur Wäscherei folgen, zurück in sein Zimmer gehen, Zettel von Tür nehmen, diesen dem Waschmann geben, Voodoo-Puppe von der Zauberin im Sumpf holen und diese in Largo's Zimmer mit den Nadeln benutzen, zu Käpt'n Dread gehen, Monokel geben und nach einem Charter-Schiff fragen.

Teil 2

Vogelfutter nehmen, nach Booty Island fahren, im Antiquitätssladen ALLES mögliche kaufen, Vogelfuttertüte mit dem Schlid das über dem Papagei hängt austauschen, nun Spiegel kaufen, im Sarg-Laden Särge vorführen lassen und Tashentuch nehmen, nun nach Phatt Island. In der Zelle ist unter dem Bett ein Stock mit dem man an den Knochen kommt, diesen dem Hund geben, Zelle mit Schlüssel öffnen, Umschläge mitnehmen, in der Bücherei anmelden, Voodoo- und Schiffswrack-Bücher mitnehmen, Koordinaten aus Schiffswrack Buch merken, Linse aus Leuchtturmmodell nehmen, in die Gasse gehen, Spiel ansehen, dem Mann folgen, an Tür klopfen, nächste Zahl verlangen, wenn man das Fingerspiel nicht kapiert kann man, indem man zwischendurch abspeichert, immer eine andere Zahl nehmen, falls die erste falsch war. Nun spielen und Vorgang wiederholen, bis man alles gewonnen hat. Ins Gouverneurhaus gehen, der Wache sagen, daß die Küche brennt, das Buch auf dem Bett gegen das Schiffswrack-Buch austauschen, bei Scabb Island dem schlafenden Piraten Piraten das Holzbein absägen, Hammer und Nägel vom Tischler nehmen, Banane auf's Bar-Metronom stecken, Affen nehmen, Bibliotheksausweis vorzeigen und Drink bestellen (Gelben und Blauen), beide zu einem Grünen mixen, auf Booty Island Einladung vorzeigen, Kost[m nehmen, Flugblatt von Kate nehmen, Stan dazu auffordern den Sarg vorzuführen, diesen mit Nägeln zu hämmern und den Kryptaschlüssel nehmen, beim Spuckwettbewerb ins Horn blasen, Fähnchen vertauschen, mit Strohhalme den grünen Drink trinken, am Wettbewerb teilnehmen, Spucken, sobald die Fahne von der Frau sich bewegt, nun bekommt man etwas, das man im Antiquitätssladen verkaufen kann. Zu Elaines' Party gehen, an Kontrolle Kostüm und Einladung zeigen, Haus betreten, Karte von Wand nehmen, 'rausgehen, nach dem Gespräch mit Elaine Ruder von Wand nehmen, Kartenstück aufnehmen, es wird weggeweht, mit Hund zur Hinterseite vom Haus gehen, Mülltonnen anrempel, ums Haus vor dem Koch fliehen, Küche betreten, Fisch nehmen, auf Phatt Island Kate's Werbeblatt über das Gesucht-Bild von Guybrush kleben, die Wette vom Fischer annehmen, Fisch geben, mit dieser Angel kann man auf Booty Island die Karte von den Klippen angeln, der Möwe zum Baum folgen, den Baum mit Planke und Ruder besteigen, nach dem Traum auf den bespuckten Zettel gucken, das Ruder vom Schreiner auf Scabb Island reparieren lassen, auf dem Friedhof die Krypta mit Stans' Schlüssel öffnen, Sarg-Sprüche mit denen im Buch vergleichen, Rap Scallions' Sarg öffnen, Asche nehmen, zur Voodoo-Zauberin gehen, im Vorraum das Glas "Asche zu Leben" nehmen, der Zauberin Asche und das Voodoo-Rezept-Buch geben, das Pulver in den Sarg kippen, mit dem Schlüssel den Leuchtturm öffnen, dort das Gas abstellen, zurück und Karte annehmen, auf Booty Island mit der Planke und dem Ruder den Baum hochklettern, Hund auf Papierhaufen in Hütte loslassen, Teleskop nehmen, auf Phatt Island den Umschlag nehmen, Kate befreien, bei der Pumpe oberhalb des Wasserfalls den Affen loslassen, Höhle hinter Wasserfall betreten, am Trinkwettbewerb teilnehmen, wenn die anderen weggucken den Drink wegkippen, eigenen Grog ins Glas füllen, trinken, nachdem der Hausherr vom Hocker gefallen ist, Spiegel im Rahmen befestigen, Fenster öffnen, Teleskop auf Statue legen, den Stein drücken, auf den der Lichtfleck scheint, in Keller gehen, Karte nehmen, auf Booty Island Kate's Schiff chartern, zu der im Schiffswrack-Buch angegebenen Stelle fahren, runtertauchen, Affenkopf nehmen, hoch ziehen lassen, auf

Booty Island den Affenkopf gegen die Karte im Antiquitätssladen tauschen, Wally (auf Scabb Island) alle Kartenteile und die Linse geben, von der Voodoo-Zauberin den Liebestrank holen, nachdem Wally entführt worden ist, in die Kiste im Sumpf steigen.

Teil 3

Durch vorderen Tunnel gehen, mit Wally reden, 'rausgehen, im hinteren Teil des Tunnels eine Tür suchen, die nicht rausführt, durch diese gehen und wieder zurück gehen (durch die man gekommen ist), im Gefängnis grünen Drink trinken, auf das rechte Schild spucken, nachdem man in den dunklen Raum geflohen ist und Licht gemacht hat, findet man sich auf Dinky Island wieder.

Teil 4

Flasche gegen Fels schlagen, Glas nehmen, Kekes aus Tonne nehmen (mit Brechstange), diesen dem Papagei geben, Glas mit Wasser füllen, verdampfen lassen, im Dschungel nach links bis zum Baum mit der Tüte, diese mit Flasche abschneiden, Kiste nehmen, Wasser überkippen, nun nach rechts zum Teich, Seil nehmen, Kiste mit Brechstange öffnen, Dynamit nehmen, dem Papagei folgen, zwischendurch mit Keksen füttern, beim großen X ein Loch graben, Dynamit benutzen, Seil an Brecheisen binden, Seil über Truhe an Splitter werfen, dort unten Licht einschalten, später Münze in Cola-Automaten werfen, seine Unterhose (heraushängender Stoffetzen) nehmen, wieder in den Raum gehen, wider Münze in Automaten werfen, Taschentuch an LeChuck geben, nach rechts gehen, Totenschädel nehmen, aus Schreibtisch Spritze und aus Mülleimer Handschuhe nehmen, im nächsten Raum alles aus allen Kartons nehmen, im Raum mit dem Cola-Automaten die Handschuhe mit Helium füllen, Fahrstuhl holen, reingehen, sobald LeChuck kommt, am Hebel ziehen, Bart nehmen, oben alles in Tüte packen, runterfahren, Spritze mit Puppe benutzen, wenn LeChuck kommt, ihm folgen, der Puppe ein Bein ausreißen und...Ende...

1.19 The Secret of Monkey Island

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

- 1 F: Überall in der Karibik kennt man meine Klinge.
A: Zu schade, daß Dich überhaupt niemand kennt.
 - 2 F: Niemand wird sehen, daß ich so schlecht kämpfe wie Du.
A: Du kannst so schnell rennen.
 - 3 F: Jetzt weiß ich, wie dumm und verkommen man sein kann.
A: Aha, Du warst also beim letzten Familientreffen.
 - 4 F: Jetzt gibt es keine Finten mehr, die Dir helfen.
A: Doch, doch, Du hast sie nur nie gelernt.
 - 5 F: Alles, was Du sagst, ist dumm.
A: Ich wollte, daß Du Dich wie zu Hause fühlst.
 - 6 F: Ich werde Dir den letzten Tropfen Blut aus Deinem Körper melken.
A: Wie passend, Du kämpfst wie eine Kuh.
 - 7 F: Nach dem letzten Kampf war meine Hand blutüberströmt.
A: Aha, wieder mal in der Nase gebohrt.
 - 8 F: Sind alle Männer so?! Dann heirate ich ein Schwein.
A: Hattest Du das nicht vor kurzem getan?
 - 9 F: Mein Name wird in jeder dreckigen Ecke gefürchtet.
A: Also hast Du den Job als Putze gekriegt.
 - 10 F: Hast Du eine Idee, wie Du lebend von hier wegstommst?
-

- A: Wieso, die könntest Du viel eher gebrauchen.
- 11 F: Dein verborgenes Schwert wird mich niemals berühren.
- A: Und Du wirst Deine rostige Klinge nie wieder sehen.
- 12 F: Kluge Gegner rennen weg, sobald sie mich sehen.
- A: Auch, bevor sie Deinen Atem riechen.
- 13 F: Mein Schwert wird Dich in tausend Stücke schneiden.
- A: Dann mach nicht damit `rum wie mit einem Staubwedel.
- 14 F: Soll ich Dir jetzt eine Nachhilfestunde geben?
- A: Willst Du mich mit Deinem Geschwafel ermüden?
- 15 F: Ich habe nur einmal einen Feigling wie Dich gesehen.
- A: Er muß Dir das Fechten beigebracht haben.

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

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

Komplettlösung:

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

Danach dürfte es wiederum Ärger mit Shintop geben - unter Wasser findet Ihr Euch wieder - gaaaanz cool bleiben. Ihr könnt nämlich einfach rumlaufen (das Gewicht nehmen). Das Idol müßt Ihr wieder bei den Piraten abliefern. Von dem Verkäufer in der Stadt (steht rum) kauft Ihr eine Karte und ab in den Wald, um den Schatz zu heben. Geht: hoch, links, rechts, links, rechts, hoch, rechts, links, hoch, dann noch ein Stückchen rechts und über dem X fangt Ihr an zu buddeln. Ihr werdet ein weiteres T-Shirt finden womit Ihr Euch wieder zu der Kneipe begeben. Mittlerweile hat sich einiges getan, in der Kneipe solltet Ihr alle Tassen einsammeln, die Ihr kriegen könnt. Nach einer kurzen Unterredung mit dem armen Koch wißt Ihr, daß Ihr ein Schiff kaufen und ausrüsten sollt. Geht nun zuerst in die Küche und füllt eine der Tassen mit dem Grog. Das Zeug ist ziemlich ätzend und Ihr könnt damit den Gefangenen befreien, doch Vorsicht, der Grog ätzt Euch auch die Tasse durch, Ihr solltet den Grog also auf dem Weg zum Gefängnis mehrmals umfüllen, Ihr habt ja genügend Tassen. Im Gefängnis dann einfach auf das Schloß kippen. Ist dies erfolgreich erledigt, solltet Ihr daran denken, den Gummihahn beizuhaben, den Ihr bei der Dame findet, die Euch die Zukunft erzählt. Zuerst macht Ihr Euch aber noch zum Schwertmeister auf, die der Crew, die Ihr benötigt, beiträgt. Dann geht Ihr zu dem Haus am Ende der Insel, man kann es nur erreichen, indem man den Gummihahn mit dem Kabel benutzt, daß zum Haus führt! Nun labert Ihr den Besitzer an und berührt das Monster (haha), wie er es wünscht, woraufhin er Eurer Crew ebenfalls beiträgt. Danach geht Ihr zu dem Schiffsv Verkäufer, bis er Euch erzählt, daß Ihr eine Art Bürgschaft des Gemischtwarenhändlers benötigt, die Ihr Euch also besorgen solltet, also ab zum Gemischtwarenhändler. Ihn bringt Ihr nun dazu, den Safe zu öffnen, wobei Ihr Euch die Kombination merken solltet!!! Danach schickt Ihr in weg, öffnet den Safe und bemächtigt Euch des Inhalts. Danach wieder zum Schiffsv Verkäufer, mit dem Ihr kräftig verhandeln solltet (nur Geduld!). Habt Ihr es geschafft, geht Ihr zum Dock, wo die anderen bereits warten. Nun gehts auf die Reise.

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

Auf der Insel angekommen nehmt Ihr zuerst einmal die Banane und geht dann zu Hermans Fort (auf dem Vulkan links). Dort angekommen drückt Ihr die dort stehende Kanone und nehmt die Kanonenkugel, das Fernrohr, das Seil und etwas Pulver mit. Irgendwo müßtet Ihr einen Stein gefunden haben, der sich bei genauerer Betrachtung als Feuerstein erweist (bei der Brücke?). Nachdem Ihr über die Brücke rüber seid, findet Ihr eine Art Kunstwerk,

woran Ihr 2 mal ziehen solltet, das ist wichtig!!!! Nicht drücken!! Nun hoch auf das Plateau. Ihr könnt den Stein am Rand hinunterstoßen, er verwandelt das "Kunstwerk" in eine Art Schleuder; wenn Ihr es vorher nicht bewegt habt, zerschmettert Ihr Euer Schiff, ansonsten trifft Ihr den Bananenbaum. Nun wieder zu dem Bild mit der Brücke, rechts davon befindet sich ein Damm. Auf diesen legt Ihr erstmal etwas Pulver und benutzt dann den Feuerstein mit der Kanonenkugel. Ihr werdet weggeschwemmt. An dem See findet Ihr ein Seil bei dem Toten, das Ihr nehmen solltet. Nun solltet Ihr zwei Seile haben und zu der Schlucht gehen. Links ist ein Baum, an dem Ihr ein Seil befestigt, das 2. Seil befestigt Ihr, wenn Ihr das erste Stück hinuntergestiegen seid. Unten findet Ihr Paddel, die Ihr an Euch nehmen solltet. An der Stelle, wo Ihr auf die Insel gekommen seid, findet Ihr ein Boot, das Ihr nun benutzen könnt. Nun könnt Ihr um die Insel rudern, wo Ihr am oberen Ende ein Kannibaldorf finden solltet. In der linken Ecke des Dorfes befindet sich ein großer Steinkopf, vor dem eine Schale liegt. Die Banane, die Ihr findet, solltet Ihr an Euch nehmen. Inzwischen sollten die Kanibalen aufgetaucht sein, die Euch einsperren. Ihr solltet ein loses Brett am Fußboden entdecken, Ihr könnt also fliehen. Nachdem Ihr auch die Bananen des getroffenen Bananenbaumes mitgenommen habt, begeben sich Ihr in die Mitte der Insel, wo die ganze Zeit ein kleiner Affe rumrennt, den Ihr aufsuchen solltet und ihn kräftig mit den ganzen Bananen füttert, er folgt Euch daraufhin. Ganz rechts auf der Insel stehen ein paar Totenpfähle rum. Ihr könnt die "Nase" eines Totems bewegen, woraufhin sich eine Tür öffnet. Wenn Ihr allerdings losläßt schließt sich die Tür wieder. Der Affe macht Euch aber alles nach und Ihr könnt schließlich durch. Nun nehmt Ihr lediglich die kleine Holzstatue mit und verläßt den Ort wieder. Die Statue bringt Ihr zu den Kannibalen, Ihr könnt jetzt den Bananengreifer nehmen, den Ihr bei Hermann gegen den "Schlüssel" für den Affenkopf tauschen könnt. Nun rudert Ihr wieder um die Insel und benutzt den "Schlüssel" im Ohr des großen Affenkopfes. Danach geht es wieder zu den Kannibalen, bei denen Ihr den Schlüssel und ein Prospekt abgibt. Ihr solltet dafür den Kopf des Navigators erhalten, nun geht es ab in den Affenkopf.

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

1.20 secret weapons of the luftwaffe

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

1.21 sensible soccer

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

Die Mannschaften:

Dänemark:

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

CIS:

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

England:

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

Holland:

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

Schottland:

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

Schweden:

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

Frankreich:

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

Deutschland:

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

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

1.22 sentry - the sentinel

Tastenbelegung:

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

Level Codes:

03 70511958
08 16257084
10 43428170
11 40556356
18 68627185
19 55742564
36 97578966
50 61185004
61 26060764
66 68657887
80 18452261
103 36873128
127 96567770
150 92856449
169 16788555
196 72957558
225 38546570

1.23 The Seven Gates of Jambala

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

1.24 sex tetris

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

1.25 sha na na

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

1.26 shadow dancer

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

1.27 shadow fighter

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

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

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

1.28 shadow of the beast

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

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

1.29 shadow of the beast ii

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

Level Codes:

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

Im Spiel folgende Wörter benutzen:

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

1.30 shadow of the beast iii

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

Paßwörter: ETERNITY, SUNSTONE, NECROPOLIS, OBERON.

1.31 shadow warrior

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

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

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

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

1.32 shadowgate

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

1.33 shanghai 2

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

1.34 shapes

Level Codes:

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

1.35 shift it

Level Codes:

| | | | |
|--------|--------|---------|---------|
| 1 aaaa | 5 elza | 9 iwob | 13 m7dc |
| 2 2lga | 6 6w5a | 10 a8ub | 14 ejkc |
| 3 uxma | 7 y8bb | 11 2j1b | 15 guqc |
| 4 m95a | 8 qkib | 12 uv7b | 16 y6wc |

1.36 shiftrix

Level Codes:

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

1.37 shinobi

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

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

"LARSXVIII" eingeben und gleichzeitig folgende Tasten drücken:

<LEFT MOUSE> Farbmodus

<Q> Musikmodus

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

1.38 Die Siedler

Level Codes:

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

Ein Trick um an die Waren der anderen Mitstreiter zu kommen:

Zuerst muß man einen Weg des Gegners finden, der direkt an der Grenze vorbeiführt. Wenn auf diesem Weg dann noch in nächster Nähe keine Fahne weht, hat man schon so gut wie gewonnen. Man muß nur noch einen eigenen Weg parallel zu den eben gefundenen direkt an die Grenze anlegen. Nun eine Fahne hissen und diese mit dem Spezialclick anklicken, um eine Verbindung mit dem gegnerischen Weg anzulegen. Nun werden sehr bald die gegnerischen Siedler ihre Waren an dieser Fahne ablegen und die eigenen Siedler koennen sie uebernehmen. Man muß nur aufpassen, das die eigenen Siedler keine wichtigen Ware an dieser Fahne ablegen.

Über diesen Weg werden auch Personen und Waren angefordert. Hat man selbst starken Mangel an irgendwas liefert einem der Gegner das freihaus.

ABER: Fehlt dem Gegner etwas, so liefert man selbst ihm diese Dinge. Außerdem werden auch Ritter ausgetauscht. Diese besetzen für einen dann die eigenen Gebäude, aber wenn man andere angreift, kämpfen die Ritter dann gegen einen.

1.39 sierra soccer

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

1.40 silent service 2

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

Eskorte, nein Danke !

Daraus ergibt sich die zweite Regel: Laß Dich niemals mit der Eskorte ein!

Gezielt Zerstörer angreifen, ist kompletter Unsinn. Zum einen ist ihre Tonnage viel zu gering. Zum anderen sind sie viel zu schwer zu versenken; man sollte Torpedos lieber für lohnende Ziele aufsparen.

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

Was ist also zu tun? Unbemerkt, mit Hilfe des überlegenen Radars, am Konvoi vorbeiziehen - außerhalb dessen Sichtweite - um dann getaucht im Generalkurs abzuwarten, bis er ganz von selbst auf einen zu fährt. Bei langsamen Schiffen, Tankern etwa, kann man ruhig einen großen Abstand lassen (2000 Yards), feuert auf die Breitseiten der Handelsschiffe einen Torpedofächer und setzt sich ab. Erst wenn die ersten Explosionen Wellenberge auftürmen, merkt die Eskorte, was los ist - aber dann sind wir schon längst verschwunden. Zieht der Konvoi dann weiter, kann man die Waidwunden Überreste in aller Ruhe mit der Bordkanone erledigen - ganz ohne Risiko.

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

1.41 silkworm

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

Ältere Version:

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

1.42 silkworm iv

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

1.43 silly putty

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

1.44 sim ant

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

1.45 sim city

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

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

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

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

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

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

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

1.46 sim city 2000

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

1.47 simon the sorcerer

Komplettlösung:

IM DORF

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

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

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

IM WALD

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

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

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

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

IM DORF (2)

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

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

IM WALD (2)

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

BEI DEN ZWERGEN

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

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

IM DORF (3)

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

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

BEIM SUMPFLING

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

DER GOLLUM

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

DIE DRACHENHÖHLE

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

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

DIE AUSGRABUNG

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

IM HAUS DES HOLZFÄLLERS

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

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

DIE GRUFT IM TURM

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

BEI DEN ZAUBERERN

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

GOBLIN-CITY

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

IN DER FOLTERKAMMER

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

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

DER MAGISCHE BAUM

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

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

IM DORF (4)

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

Froschfluch. Er erhält einen Zaubertrank.

DIE HEXE

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

DIE RIESENAMPHIBIE

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

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

DER TURM DES SCHICKSALS

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

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

DIE GRUBEN VON RONDOR - GRANDE FINALE

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

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

1.48 The Simpsons

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

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

Die Türcodes für Level 4 lauten:

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

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

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

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

Cheat-Code: "ELDDIUM"

1.49 sindbad and the throne of the falcon

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

1.50 sink or swim

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

1.51 sir fred

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

1.52 skeleton krew

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

1.53 skidz

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

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

Niemals beide Cheats aufeinmal benutzen!

1.54 skweek

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

1.55 sky high stuntman

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

1.56 slatterhouse 2

Level Codes:
2 EDKNAIZOLLDL
3 IDOGEMIALLDL
4 ADEYOEZOLOME
5 EFHVEIRAGORD
6 ADENAIWRALKA
7 EFHXOEIALLDL
8 EDKVEIALLDL

1.57 slayer

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

1.58 sleep walker

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

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

1.59 sliding skill

Level Codes:
5 KAFFETASSE
10 SENFTUBE
15 WARMES BIER
20 GUMMIBAUM
25 VOLLER ASCHER
30 LEERER FRIDGE
35 LAME TV
40 WEITER SO
45 MUEDE FINGER
50 STROMAUSFALL
55 VOLLE PLATTE
60 COLARAUSCH
65 ASMONE RULES
70 TIM IST MUEDE

75 ALTER PORSCHE
80 PAPPIGE PIZZA
85 NIESER FREEZER
90 HI TO ECLIPSE
95 KONZENTRATION

1.60 sly spy - secret agent

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

1.61 snack zzone bifi

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

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

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

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

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

Auf zur BAKERSTREET. Hier bitten ihn ein Geheimagent seinem Partner in der 5TH AVE einen Koffer zu überbringen. Nett wie Lukas nun mal ist macht er das glatt. Der Agent nennt ihm die Parole. Lukas übergibt das Köfferchen - und erhält eine Belohnung.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

In der BAKERSTREET findet Lukas nun endlich einen Schrotthändler. Von dem verlangt er die 19'Zoll-Kolbenrückholfeder. Das Teil ist recht teuer doch der Merkurstein wird als Bezahlung akzeptiert. DAMMTORWALL. Lukas überreicht den Rockern die 19'Zoll....., die geben den Weg frei und Lukas kann in das Snack-Museum.

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

schieben. Die sokobanähnliche Aufgabe ist nicht allzu schwer.

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

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

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

1.62 sneer

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

1.63 snoopy

Futterschale nehmen und nach rechts gehen
Schale an Charlie Brown geben, warten und Futter fressen
Zur Hütte gehen, Schreibmaschine nehmen und benutzen und Brief an Charlie Brown geben.
Kekse essen und das Glas benutzen und damit den Frosch fangen
Schirm nehmen und benutzen, in den Regen gehen und Ball nehmen
Ball auf den Fluß kicken, die Münze nehmen und über Fässer und Ball springen
Münze in den Brunnen werfen
Zurückspringen und Zwille nehmen
Wieder zurückspringen und den Ballon abschießen
Pumpe nehmen und Lucys Pool pumpen
Pool mit Wasser füllen (mit Schlauch)
Mit dem Frosch Lucy erschrecken (indem er losgelassen wird)
Pferd nehmen und zum Baum (mit dem Drachen) führen
Pferd aufpumpen und auf Pferd springen und Drachen nehmen
Zur Regenwolke mit dem Drachen und den Drachen an Charlie Brown geben
Charlie folgen, den Schlüssel aufheben und ihn im Schulfach benutzen
Decke nehmen und an Linus geben

1.64 sonic boom

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

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

1.65 sonic the hedgehog

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

1.66 sony the game

Level Codes:

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

1.67 sorcery +

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

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

1.68 sound of the space cadet

Level Codes:

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

1.69 space ace

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

1.70 space ace ii

Szene

- 1 Feuer, Feuer
- 2 Oben
- 3 Feuer
- 4 Oben, Feuer
- 5 Feuer
- 6 Links
- 7 Rechts, Oben, Oben
- 8 Links
- 9 Oben, Rechts
- 10 Rechts
- 11 Unten, Feuer
- 12 Oben, Rechts
- 13 Feuer
- 14 Links
- 15 Links, Feuer
- 16 Rechts
- 17 Feuer
- 18 Links, Links, Links, Rechts
- 19 Rechts, Oben
- 20 Oben, Links, Rechts, Oben
- 21 Feuer, Rechts, Feuer, Rechts
- 22 Links, Rechts
- 23 Rechts, Oben
- 24 Rechts, Oben, Links, Oben
- 25 Links
- 26 Links, Rechts
- 27 Feuer

1.71 space gun

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

1.72 space harrier

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

1.73 space job

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

Im Personalbüro gibt man seinen Namen ein.

Das eigentliche Spiel:

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

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

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

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

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

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

Der Vergnügungsplanet:

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

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

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

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

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

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

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

1.74 space quest

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

1.75 space quest 2

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

1.76 special forces

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

1.77 speedball 2

Beim Anstoß immer in den Ball hineinspringen, denn dann ist man, hohes "Speed Rating" vorausgesetzt, vor dem gegnerischen Spieler am Zuge. Der Angriff ist außerordentlich wichtig: Der "Mann gegen Mann"- Kampf wird im

direkten Vergleich beider Spieler entschieden, nämlich anhand ihrer "Attack"- und "Defense"-Fähigkeiten. Das Wichtigste im Spiel ist der Punktemultiplikator. Am Anfang eines Spiels sollte man den Multiplikator zweimal benutzen, so daß alle Punkte, die ab diesem Zeitpunkt gemacht werden, mit zwei multipliziert werden. Bei einmaliger Benutzung beträgt der Multiplikationsfaktor nur 1,5. Aber Vorsicht, auch der Gegner kann diesen Multiplikator benutzen und Euren sogar deaktivieren. Also immer versuchen, den Gegner vom Multiplikator fernzuhalten. Ein mit Energie geladener Ball (er leuchtet rot) geht durch die gegnerischen Spieler hindurch. Ihr solltet sofort den Weg zum gegnerischen Tor suchen. Wenn Ihr "getackelt" werdet, kann der Gegner diese Energie auch gegen Eure Spieler einsetzen.

Der Ligamodus :

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

1.78 spellbound - the sorcerer

Level Codes:

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

1.79 spherical

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

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

1.80 spiderman

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

1.81 spindizzy worlds

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

1.82 spirit of adventure

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

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

1.83 splitting image

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

- 1 Reagan, Pope
- 2 Gorby, Pope
- 3 Ayatollah, Pope

4 Botha, Pope
5 Margaret, Pope

1.84 sploggy

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

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

1.85 spring time

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

1.86 The Spy who loved me

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

1.87 st dragon

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

1.88 stadt der löwen

Telefonnummer des Hotels: 3458111

Lösungen der Examen:

1. National Theatre Gallery
2. Chinese New Year
3. Höflich weiterfragen
4. 3458111
5. MCP 7134
6. Matterhorn Building
7. Auf die Ronin warten
8. Nördlich
9. Mit Waffen drohen
10. Teilweise informieren
11. Maximum einstellen
12. Mubanga
13. Diebstahlanzeige
14. Dim Sum aus Kanton
15. Gill Sun fragen
16. Crocodile Farm
17. 15. Februar
18. Schwimmbad
19. Weiter nachdenken
20. W 4
21. Im 2. Balken von rechts
22. Ja, ich will es tun

1.89 star control 2

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

1.90 star goose

Der Reihe nach alle Funktionstasten drücken.

1.91 star trek 25th anniversary

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

1.92 star wars

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

1.93 star wars ii - the empire strikes back

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

1.94 starbuster

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

1.95 stardust

Level Codes:

| | | |
|----------------|------|--------------|
| 2 BJRQAAAAAIMM | oder | BCQQAAAAAGGN |
| 3 CFQQQAAAAKOL | | CCSAQAAAALOO |
| 4 DFQQQAAAAEDL | | DDSAQAASANMN |
| 5 EJQQQAAAAEOK | | EDSAQAQTANKM |

1.96 starflight

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

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

1.97 starflight ii

Tips für Beginner eines neuen Spiels:

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

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

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

(2/152) 2. Planet: kolonialisierbar

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

(11/205) 2. Planet: kolonialisierbar

(12/158) 2. Planet: Chichifa

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

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

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

(34/71) 1. Planet: kolonialisierbar

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

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

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

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

(52/158) 2. Planet: kolonialisierbar

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

(54/195) 1. Planet: Dweenle
Sell: Godmasks
Lovely Glortblorps
Nutripods
Buy : Amusoballs*
Breathing Cactus
Oily Spore Bush

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

(89/30) 3. Planet: kolonialisierbar

(91/211) 5. Planet: Dweenle
Sell: Lovely Glortblorps
Nutripods
Buy : Amusoballs*
Single Leaf

Wheel Snake
Purple Screecher

(93/37) 5. Planet: Humna Humna
Sell: Data Crystals
Buy : Livelong*
Delightful Fungus Chews
Vacuum Slug
Stinging Cone
Humanoid Hopper

(99/81) 2. Planet: kolonialisierbar

(101/85) 1. Planet: Spemin

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

(106/14) 3. Planet: kolonialisierbar

(106/73) 1. Planet: Dershetche

(125/95) 1. Planet: Teeelveee
Sell: Livelong
Singing Beetles
Buy : Tandelovian Happy Juice*
Shimmer Cloth
Eight-legged Rhino

(131/7) 4. Planet: Nelsons
Sell: Gas Slug
Charm Babies
Buy : Poison Glider

(131/219) 2. Planet: Spemin

(132/6) 5. Planet: kolonialisierbar
6. Planet: kolonialisierbar

(133/7) 3. Planet: kolonialisierbar

(158/183) 2. Planet: Spemin

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

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

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

Brass Harpooner

(184/148) 2. Planet: kolonialisierbar

4. Planet: kolonialisierbar

3. Planet: Aeoruiaeo

Sell: Field Stunner

Mip Fur

Buy : Dreamgrids*

Data Crystals

Black Acid Squirter

Glowing Spinner

Grey Anemone

(189/200) 3. Planet: kolonialisierbar

(197/110) 1. Planet: kolonialisierbar

(198/104) 3. Planet: kolonialisierbar

(199/82) 1. Planet: kolonialisierbar

2. Planet: Ch-q-tss-t

Sell: Fly High

Shimmer Cloth

Buy : Hive Plant

Funnel Tree

Wandering Chandelier

(200/108) 1. Planet: kolonialisierbar

(201/105) 5. Planet: kolonialisierbar

4. Planet: Nga-Seng-Kler

Sell: Blue Ale

Buy : Harmony Stones*

Mip Fur

Stinging Cone

Oily Spore Bush

(202/105) 1. Planet: Humna Humna

Sell: Vaccinall

Frywell Laser Cookers

Buy : Livelong*

Delightful Fungus Chews

Purple Screecher

Humanoid Hopper

(203/106) 3. Planet: Nga-Seng-Diul

Sell: Grow Goo

Harmony Stones

Buy : Blue Ale*

Pulsating Gummy

Sandpit Stalk

(207/37) 2. Planet: kolonialisierbar

(214/47) 2. Planet: kolonialisierbar

(214/149) 1. Planet: Xxr

- (214/178) 4. Planet: Ng_Kher_Arla
Sell: Psychic Probe
Dreamgrids
Buy : Data Crystals
Plant Bird
Fur Tree
- (216/45) 1. Planet: kolonialisierbar
2. Planet: kolonialisierbar
3. Planet: Humna Humna
Sell: Flux Scan
Vaccinall
Buy : Livelong*
Phase Inductors
Poison Glider
Running Fungus
- (237/41) 2. Planet: Humna Humna
Sell: Vaccinall
Amusoballs
Buy : Livelong*
Phase Inductors
Rocket Melons
Green Blob
Hill Rat
- (237/88) 2. Planet: Humna Humna
Sell: Encounter Scan
Buy : Livelong*
Firegems
Red Puff-wart
Parachute Spider
- (238/53) 2. Planet: kolonialisierbar
- (239/216) 3. Planet: Humna Humna
Sell: Breakitdown Enzymes
Data Crystals
Buy : Livelong*
Important Secrets
Plant Bird
Sandpit Stalk
- (241/36) 1. Planet: kolonialisierbar
- (242/164) 1. Planet: Draffa Bastii
Sell: Planetary Teleporter
Buy : Grow Goo*
Crystal Sponge Plant
Psychic Blaster
- (242/165) 2. Planet: kolonialisierbar
3. Planet: kolonialisierbar
- (249/1) 1. Planet: kolonialisierbar
-

(249/148) 3. Planet: kolonialisierbar

1.98 starglider

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

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

1.99 starglider ii

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

Oder so:

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

1.100 starquake

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

1.101 starray

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

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

Im Optionsscreen VIEW GAME OPTIONS anwählen, Joystick links und <FIRE> drücken, der Gamescreen sollte nun erscheinen, den Joystick in Mittelstellung bringen und erneut <FIRE>, jetzt sollte wieder der OPTIONS SCREEN erscheinen. Runter zur SOUND OPTION, Joystick rechts und <FIRE> drücken. Wenn sich nun etwas verändert zurück zum VIEW GAME OPTIONS, diesen anwählen

während der Joystick nach rechts und <RIGHT MOUSE> gedrückt wird. Jetzt <LEFT MOUSE> drücken. Nun endlich sollte der OPTIONS Screen in einen Cheat Modus wechseln. Das Schild ist jetzt unzerstörbar.

1.102 stationfall

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

Die Karte :

```

      bio office eng.  astro
tank  |  office office
level - bio-----|-----|
      lab eng. lab astro lab--scient quaters
      |
      tube
      |
          fortune teller  recru.  rec
      COMMAND MODULE      office  shop
          makespace      broad  field
      LEVEL FIVE          way  office
          pet shop  grocery barber shop  opium  flop
      /                  den  house
      /                  studio trading saloon  casino
grimmy mayor's          post
pas office  greasy      |
      straw      |  shady
      |  dan's
travel mainst.  mission  ware house  Airlock
agency  -      junk  in space
      bank  -      alley  yard
      -
      pawn loan  doc
      shop shark  schusters's

```

1.103 steg the slug

Level Codes:
2 RDNUHCCMGU

```

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

```

1.104 steinbergers hotelmanager

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

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

1.105 sternsiedler

Level Codes: (Auf Groß & Kleinschreibung achten!)

```

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

```

1.106 stoneage

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

Level Codes:

```

01 -      26 LEVUSA 51 DADODU 76 BUTELO
02 BOVIDO 27 HADOHI 52 SIFUBA 77 LUROSE
03 SIDULA 28 LUFIBO 53 DEVODO 78 BIHOHI
04 BIFISI 29 HIVADA 54 SEDILE 79 LATIBI
05 LOVUHO 30 DODALO 55 BUFASE 80 HORADI
06 BADEBA 31 HIFUSE 56 SUVAHI 81 LEHELU
07 LUFIDO 32 DIVEHE 57 BIDUBI 82 HOTOSU
08 HAVULO 33 SEDIBI 58 LAFODU 83 DARUHU
09 LODISE 34 DUFUDI 59 BIVILI 84 HUHOBA

```

```

10 HIFUHI 35 SUVIBU 60 LEDASU 85 DITIDO
11 DIVOBI 36 DIDUDI 61 BOFAHA 86 HARABA
12 HEDIDA 37 SOFELU 62 LUVUBO 87 DOHADI
13 DAFALI 38 BIVISA 63 HUDEDE 88 SATULO
14 HUVESU 39 SEDUHO 64 LIFILI 89 DOROSA
15 DADOHA 40 BEFIBE 65 HAVUSO 90 SAHIHO
16 SOFOBO 41 LUVUDI 66 DODIHA 91 BUTABU
17 DIVIDE 42 BUDOLO 67 HETUBU 92 SIRADE
18 SIDABI 43 LIFISA 68 DOREDU 93 BIHULI
19 BEFEDO 44 HAVAHU 69 SUHIBE 94 LOTESI
20 SAVOLI 45 LIDEBU 70 DUTUDI 95 BARIHA
21 BUBUSU 46 HEFODE 71 SIRILO 96 LOHUBI
22 LIFOHU 47 DEVOLI 72 DAHUSA 97 BATIDU
23 BOVIBE 48 HUDISO 73 SOTOHI 98 LURULA
24 LIDADA 49 DUFABA 74 BERIBU 99 HIHESO
25 BIFALO 50 HIVEBI 75 SOHADA      100 LITIHE

```

1.107 stormball

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

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

```

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

```

1.108 stormlord

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

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

1.109 stormmaster

Will man ständig eine Übersicht über die Winde haben, so drückt man im Menü des Müllersmeisters die Tasten <CTRL> und <ALT> und klickt gleichzeitig mit der Maus auf das Windsymbol.

Im Hauptmenü die Tasten <CTRL> und <ALT> drücken und mit der Maus auf den Hofnarren des Siebenerrates klicken und man beendet das Szenario.

1.110 stormtrooper

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

1.111 street fighter

Geht mal während des Spiels oder im Titelbild "STREET CHEAT" ein. Im Spiel <HELP> zum Levelskip.
Man geht im 1.Spielermodus aus Planka und tippt langsam "PATIENCE" ein. Der Bildschirm blinkt gelb auf. Drückt man während des Spiels auf <F10>, erhält man volle Energie. Geht im 2. Spielermodus während des Spiels "7 KIDS" ein.

1.112 street fighter 2

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

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

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

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

1.113 strider

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

1.114 strider 2

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

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

<E> neue Energie

<D> neue Energie für den Roboter
<R> Wiedererscheinen aller Gegner und Bonusitems
<N> Einblendung einer Joystickabfrage
<H> Gamestopp
<SPACE> Verwandlung in den Roboter (und zurück) zu jeder Zeit
<HELP> Deaktivierung des Cheats
<CURSUR>-Tasten an jede beliebige Stelle im Level bewegen.

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

1.115 stryx

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

1.116 stunt car racer

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

1.117 sturmtruppen

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

1.118 suburan commando

Level Codes:
2 PIXIEDIXIE
3 THOMAS
4 POSTMANPAT

1.119 summer olympix cd³²

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

1.120 sun dog

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

1.121 super bowl

Level Codes:

Viertelfinale: 0540300

Halbfinale: 0150361

Finale: 0550361

1.122 super cars

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

Als Name "RICH" eingeben -> 500.000 Pfund

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

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

1.123 super cars ii

Nennt man

Player 1: "Wonderland"

und

Player 2: "The Seer"

kann man das Spiel mal bis zum Ende sehen. (Groß-/Klein beachten)

(Ihr erlangt immer Eure Qualifikation + bestmögliche Ausrüstung)

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

1.124 super hang on

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

1.125 super methane brothers cd³²

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

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

1.126 super nibbles

Level Codes:

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

1.127 super obliteration

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

Erneut <LEFT MOUSE> und

| | |
|----------------------|---------------------------|
| Joystick nach rechts | Unverwundbarkeit Ein/Aus |
| Joystick nach links | neue Powerwaffe auswählen |

1.128 super off road racing

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

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

1.129 super rc pro am

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

1.130 super soccer

Erstmal spielt man mit einem fiktiven Mitspieler. Dabei sollte aber Euer echter Manager erst zum Schluß eingegeben werden. Die Spielzeit wird auf unbegrenzt eingestellt. Zudem sollte man noch einem Zusatzpunkt für drei geschossene Tore einstellen. Die Einstellung Aufstieg1. bis 3. Platz hat sich ebenfalls rentiert. Die Mannschaft des fiktiven Mitspielers hat so drei bis vier wirklich gute Spieler. Diese setzen wir auf die Transferliste. Jetzt nimmt der Manager einen Maximalkredit auf und überweist dann sein ganzes Geld auf unser Konto. Damit beenden wir den Spieltag. Das gleiche Verfahren wenden wir auch auf die anderen Spieler an. Nachdem alles erledigt ist, kommen wir mit unseren echten Manager dran. Für die sechs bis acht besten Spieler auf den Transfermarkt bieten wir jeweils 1 DM an. Die fünf schlechtesten Spieler unserer Mannschaft setzen wir auf die Transferliste. Bevor wir den Spielzug beenden, dürfen wir nicht die Werbeverträge vergessen. Die Eintrittsgelder sollten bei drei bis fünf Mark liegen. Bei Pokalspielen kann man ruhig noch zwei Mark drauflegen.

1.131 super sprint

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

1.132 super stardust

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

1.133 super stardust cd³²

Level 2 BFSUAAAADEB
3 CGSUVVAARHHW
4 DJSUVWATHQL
5 EGSUUYSRSGOU

1.134 super wonderboy in monsterland

Hier sind einige versteckte Türen :

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

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

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

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

Runde 6: In dieser Runde gibt es zwei versteckte Türen. Die erste öffnet man, wenn man im ersten Level an den letzten gelben Stein klopft. Hier kann sich unser Wunderknabe bewaffnen. Diese nächste Tür ist im zweiten Level im Gang über der schießenden Pflanze, also dem ersten Gang unter dem Eingang. Der freundliche Herr verkauft Stiefel.

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

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

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

1.135 superfrog

Level "Projekt F" : 837122

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

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

1.136 superfrog normal

Level Codes:

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

1.137 supremacy

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

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

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

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

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

Die übrigen Planeten in Militärstützpunkte verwandeln, d.h. ein bis zwei

Platoons zur Sicherung stationieren.

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

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

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

Die beste Aggressionsrate ist 75 Prozent.

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

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

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

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

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

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

Auf höheren Schwierigkeitsstufen ist vor allem der Energiebedarf höher.

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

Für Starbase einen Energy- und einen Foodproducer kaufen und sofort ans Laufen bringen. damit wären die Grundlagen für ein gutes Bevölkerungswachstum geschaffen.

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

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

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

Sobald das Formatieren beendet ist, kann man einen der Satelliten, die um Starbase kreisen, zum anderen Planeten schicken. Außerdem sollte man

mittlerweile genug Geld haben, um sich je einen Energy- und einen Food Producer leisten zu können und sie beide zum anderen Planeten schicken zu können.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Hier noch ein paar Tips: Wenn man zuwenig Fuel auf den ersten beiden

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

1.138 sweep

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

1.139 switchblade

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

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

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

1.140 switchblade 2

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

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

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

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

1.141 sword of honour

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

1.142 sword of sodan

Unendlich Leben:

Tip 1:

Man trägt in der Bestenliste "RAD" ein.

Tip 2:

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

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

1.143 syndicate

als Spieler- oder Firmenname eintragen !

"ROB A BANK" 100.000.000 Dollar aufs Konto
"COPER TEAM" Geld und Waffen
"MIKES TEAM" Geld, freie Missionswahl, alle Erfindungen
"MARKS TEAM" MIKES TEAM + alle Körperteile und Waffen
"WATCH THE CLOCK" Zeit vergeht schneller
"OWN THEM" Alle Gebiete außer Indonesien gehören dem Spieler
"NUK THEM" freie Auswahl der Missionsgebiete

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

1.144 sys pacman 90

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

1.145 t-racer

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

1.146 tactical manager

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

1.147 tangram

Level Codes:

| | | | | | |
|-----|-------|-----|-------|-----|-------|
| 002 | 03797 | 068 | 80294 | 134 | 69871 |
| 003 | 58829 | 069 | 56847 | 135 | 84165 |
| 004 | 73159 | 070 | 47274 | 136 | 41160 |
| 005 | 99530 | 071 | 74219 | 137 | 92632 |
| 006 | 22596 | 072 | 31429 | 138 | 62261 |
| 007 | 54393 | 073 | 46658 | 139 | 89064 |
| 008 | 60037 | 074 | 43247 | 140 | 38862 |
| 009 | 85164 | 075 | 05111 | 141 | 95862 |
| 010 | 07274 | 076 | 35359 | 142 | 95850 |
| 011 | 37322 | 077 | 61230 | 143 | 75176 |
| 012 | 26106 | 078 | 54066 | 144 | 10622 |
| 013 | 70473 | 079 | 26317 | 145 | 88831 |
| 014 | 83524 | 080 | 91281 | 146 | 01849 |
| 015 | 86720 | 081 | 87792 | 147 | 68389 |
| 016 | 71990 | 082 | 11164 | 148 | 27645 |
| 017 | 15683 | 083 | 34047 | 149 | 44059 |
| 018 | 24759 | 084 | 70917 | 150 | 73412 |
| 019 | 10439 | 085 | 40282 | 151 | 58439 |
| 020 | 14278 | 086 | 73172 | 152 | 52147 |
| 021 | 95912 | 087 | 84157 | 153 | 60754 |
| 022 | 58819 | 088 | 74230 | 154 | 78328 |
| 023 | 58890 | 089 | 00016 | 155 | 24249 |
| 024 | 86239 | 090 | 75232 | 156 | 26266 |
| 025 | 72861 | 091 | 73834 | 157 | 31021 |
| 026 | 47530 | 092 | 22120 | 158 | 45039 |
| 027 | 46574 | 093 | 57837 | 159 | 96112 |
| 028 | 81152 | 094 | 14711 | 160 | 78319 |
| 029 | 72493 | 095 | 94330 | 161 | 70768 |
| 030 | 81093 | 096 | 83879 | 162 | 16398 |
| 031 | 61522 | 097 | 67725 | 163 | 45576 |
| 032 | 68875 | 098 | 73777 | 164 | 87270 |
| 033 | 59092 | 099 | 67882 | 165 | 27781 |
| 034 | 74665 | 100 | 93996 | 166 | 47137 |
| 035 | 36338 | 101 | 06764 | 167 | 52193 |
| 036 | 39793 | 102 | 59524 | 168 | 96195 |
| 037 | 43456 | 103 | 68744 | 169 | 96438 |
| 038 | 51499 | 104 | 82543 | 170 | 25105 |
| 039 | 63588 | 105 | 69198 | 171 | 59006 |
| 040 | 47672 | 106 | 36627 | 172 | 32809 |
| 041 | 54796 | 107 | 31909 | 173 | 77032 |
| 042 | 96296 | 108 | 36959 | 174 | 79354 |
| 043 | 60897 | 109 | 30712 | 175 | 92292 |
| 044 | 72231 | 110 | 71511 | 176 | 55475 |
| 045 | 98488 | 111 | 32222 | 177 | 45759 |
| 046 | 40965 | 112 | 53870 | 178 | 69535 |
| 047 | 70834 | 113 | 99460 | 179 | 25274 |

```
048 46121 114 73185 180 79164
049 31089 115 97271 181 01657
050 27277 116 07464 182 19019
051 08439 117 95544 183 38497
052 38559 118 03695 184 96446
053 18171 119 15647 185 02971
054 96018 120 43330 186 15894
055 55315 121 26824 187 00442
056 48539 122 45888 188 18380
057 34714 123 75267 189 12666
058 91998 124 63651 190 90828
059 29935 125 54485 191 53026
060 02675 126 46857 192 79822
061 47089 127 75327 193 81648
062 18554 128 96721 194 16247
063 02353 129 87963 195 61426
064 27901 130 64846 196 93278
065 92505 131 69235 197 00006
066 87880 132 88936 198 26004
067 44828 133 70104 199 75258
    200 95039
```

1.148 targris

Drücke <U> für Levelskip.

1.149 tear away thomas

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

1.150 techno ninja

Level Codes:
655055 160561
040778 070772
DOUBLE

1.151 teenage mutant hero turtles

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

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

1.152 telekommando

Lösung:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Nun folgt die Passwortabfrage. (Ändert sich nach dem Neustart)

Hier schon mal 5 Passwörter von insgesamt acht:

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

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

Auflegewerkzeug 08-15 braucht man zusammen mit den Kabelrollen

Peilgerät braucht man um Störsender zu finden

Feineinsteller braucht man zum Sateliten justieren

Zu der Karte im Spielfeld (Unten, rechts):

Anklicken.

Diese Karte informiert uns über unseren Standplatz.

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

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

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

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

Benutzung des Peilgerätes:

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

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

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

Telefon-Läden

In den Regalen findet man die wichtigen Werkzeuge und Geräte die für die Reparaturen gebraucht werden.

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

Grüne Anzeige -> korrekt

Gelbe Anzeige -> fast korrekt

Rote Anzeige -> unkorrekt

Alle Lampen müssen GRÜN anzeigen!

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

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

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

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

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

1.153 telekommando 2

Komplettlösung:

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

Jetzt benutzen wir die Konsole um in den 4. Stock zu gelangen. Dort melden wir uns bei der Geschäftsführerin. Wir fragen sie nach allem was für uns wichtig sein könnte. Daraufhin gibt sie uns eine FAX-Liste, die wir erst brauchen können. Vom Schreibtisch nehmen wir die D-1-Karte, die wir für unser Telefon gebrauchen können. Im Vorzimmer finden wir ein Faxgerät, einen PC und einen Drucker. Da die Festplatte des PC zerstört wurde müssen wir uns erst eine Start-Diskette besorgen. Jetzt schauen wir uns die Fax-Liste an, die wir versenden sollen. Eine Fax-Nummer ist unleserlich. Da wir aber auch mit der Telecom in Tokio hervorragend zusammenarbeiten, bitten wir dort um Hilfe. Dazu benutzen wir die D1-Karte mit unserem Telefon und wählen Tokio an. Von dort bekommen wir dann die vollständige Nummer. Nun fahren wir in den 2. Stock, gehen ins Labor und bitten die Programmiererin am Computer um die Systemdiskette.

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

Nun geht es wieder abwärts in den Keller. Hier öffnen wir den Lüftungsschacht und stellen fest, daß uns für die Durchquerung des Schachtes die Baupläne zum Gebäude fehlen. Der Pförtner verrät uns, daß uns die Datentypistin (sie ist in der Kantine) weiterhelfen kann. Nachdem

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

Nun kommt es auf die richtigen Antworten an:

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

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

1.154 tennis cup

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

1.155 tenny weenys

Level Codes:

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

1.156 terminator 2

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

1.157 test drive

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

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

1.158 test drive 2 - the duel

Gebt mal während der Fahrt einen der folgenden Cheats ein:

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

1.159 theatre of death

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

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

1.160 theme park

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

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

1.161 thesius 12

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

1.162 think cross

Level Codes:

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

1.163 The three Musketeers

- D'Artagnan nimmt mit (3) den Brief aus Constances Händen entgegen
- Geld, Brief u. Papier nehmen und mit (3) vorsichtig aus Fenster klettern
- den Passierschein gibt's bei De Treville, dem Chef der Musketiere; also nach (S) gehen
- dem Serganten im Vorzimmer mit (4) Geld anbieten mit (1) bestätigen
- mit (1) die wichtige Mission wiederholen; mit (3) bestechen

-Der schnellste Weg durch den Wald führt nach :

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

1.164 The three Stooges

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

1.165 thunderbirds

Level Codes:

2 RECOVERY
3 ALOYSIUS
4 ANDERSON

1.166 thunderblade

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

1.167 thundercats

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

1.168 thunderforce 2

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

1.169 thunderjaws

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

1.170 tie

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

Level Codes:

11 PINBALL 21 BOHNENSUPPE 31 PARTYTIME 41 LAVIE
02 NIRVANA 12 SEPULTURA 22 HORRORSCOPE 32 DATAGROOVE 42 OVERKILL
03 KRUEMMEL 13 NIGHTMARE 23 DADADA 33 SHANANA 43 QUEENSRYCHE
04 NACHTROCK 14 JUDITH 24 SANCTUARY 34 BEAST 44 GOLDDRAUSCH
05 METALLICA 15 ATOMIX 25 HAIFISCHE 35 PEARLJAM
06 HECHIZO 16 HAUNFUENWER 26 SUNSHINE 36 ALBUNDY
07 VENOM 17 PSYGNOSIS 27 DELUXE 37 HALIME
08 HEADBANGER 18 SPHERIX 28 BLUEPERIODE 38 DOOR
09 ONCE 19 TESTAMENT 29 COCACOLA 39 TATTOO
10 PICASSO 20 ZAPPA 30 RITUAL 40 STRIPPED

1.171 time

Hier sind 2 Codes für Caesars Time-machine:

01010044 05510478

1.172 time machine

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

1.173 time race

Level Codes:

2 XERV

3 BBRE

4 TKIP

5 THIL

1.174 times of lore

In Eralan bekommt man in der Taverne den ersten Auftrag: Man soll die Foretelling Stones finden, die sich bei einer Horde Orcs im Dark Forest befinden. Ein Waldbewohner sagt einem den genauen Standort des Lagers. Nachdem man alle Orcs besiegt wurden, nimmt man die Steine an sich und geht wieder zurück nach Eralan. Dort gibt es eine Belohnung und den zweiten Auftrag. Man stiefelt also südwärts nach Ganestor, um das Tablet of Truth zu holen. Vorher begibt man sich jedoch nach Lankwell, um die Lankweller nach einer magischen Axt auszufragen, die man dort von einem Soldaten bekommt - natürlich nur gegen entsprechende Bezahlung. Man sollte inzwischen schon recht kampfstark sein, da sich in der zu durchquerenden Wüste einiges Ungetier breitgemacht hat. In Ganestor angekommen geht man in den Keller des Palastes, wo die Wachen zu meucheln sind. Eine Treppe höher findet man das begehrte Tablet und eine Nachricht. Diese bringt man ein Stockwerk höher zum Warden, der einem den Auftrag gibt, seinen Sohn zu retten. Nach einigen Schritten erreicht man die Stadt Hampton. Dort erzählt ein Adliger, daß der Prinz von Ganestor in den Bergen nördlich von Hampton gefangengehalten wird. Hat man das Versteck gefunden, so meuchelt man die erste Wache und bekommt so den grünen Schlüssel, der dem Prinz zur Freiheit verhelfen soll. Links vom Eingang findet man in einem Raum den Green Scroll, mit dem man sich in jede beliebige Stadt teleportieren kann. Nachdem der Prinz im ersten Stock befreit wurde, geht es ab nach Treela. In der dortigen Kneipe kann man eine Art Siebenmeilenstiefel kaufen, die das weitere Fortkommen sehr erleichtern. Nun begibt man sich nach Lankwell und liefert gegen fürstliche Belohnung das Tablet beim König ab. Außerdem sucht man dort die Hütte des Killers Black Asp und tötet diesen, um sein Geständnis zu erhalten. Dieses liefert man beim Warden in Ganestor ab. Von ihm erhält man nun einen Auftrag, der

allerdings zur Lösung des Spiels nicht erledigt werden muß und daher an dieser Stelle ausgeklammert wird. Danach erhält man vom Archmage den Auftrag, die Lyche, die im Dungeon ihr Unwesen treibt, zu beseitigen. Dazu muß man zunächst nach Rhyder, um sich eine Portion Weihwasser zu besorgen. Wer unsichtbar werden will, sollte sich östlich halten und dort einen Riesen töten, der einen passenden Ring hinterläßt. Endlich um Dungeon, muß man eine harte Nuß knacken: Es sind diverse Schalter richtig zu betätigen, um die Lynche zwecks ihrer endgültigen Auflösung mit Weihwasser beträufeln zu können. Die Hinterlassenschaft in Form eines roten Trankes erlaubt es, sich in einer beliebigen Richtung eine Meile weit zu teleportieren. Ist dies geschafft, geht es zurück zum Archmage, der ein dickes Lob und den Schlüssel für den zweiten Dungeon springen läßt. Dort treibt man sich solange herum, bis man die heißersehnte Chime an sich nehmen kann, um damit den Archmage zu erfreuen. Dieser ruft nun endlich zum Endkampf gegen den Grey Abbot auf. Mit der Chime öffnet man die Türen zum Tempel von Angor. Im Obergeschoß gibt es einen weißen Schlüssel, mit dem man im Keller einen Gefangenen befreien muß. Dieser erzählt nun, daß man zum Sieg über den Grey Abbot eine Sphere benötigt, die man unter einem Kissen im ersten Stock findet. Weiter geht es zum Grey Abbot, der zunächst mit dem Blue Scroll gelähmt und dann mit der Sphere beseitigt wird. Er hinterläßt ein Medallion, welches man an sich nimmt, und das Spiel ist gelöst.

1.175 tiny skweeks

Level Codes:

```

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

```

1.176 titan

Level Codes:

```

1 J4JMKR 21 V30906 41 B608S0 61 HC932F
2 HBHCHC 22 4P4192 42 P810B9 62 117938

```

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

1.177 titus the fox

Level Codes:

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

1.178 toki

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

Während des Spieles:

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

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

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

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

1.179 tony and friends in kellogslan

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

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

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

1.180 top secret

Im Spiel <F10> drücken und man ist einen Level weiter.

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

1.181 top wrestling

Während des Spiels "Toniutti" eingeben:

<F1> neue Energie
<F2> tankt zweiten Spieler auf
<F3> ?
<F4> ?

1.182 torvak the warrior

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

1.183 total eclipse

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

1.184 total recall

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

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

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

1.185 tower of babel

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

1.186 toybox

Level Codes:

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

1.187 toyota celica gt rally

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

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

1.188 trailblazer

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

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

1.189 trained assassin

Die Demo starten lassen und gleichzeitig <2>, <4>, <Y>, <CURSOR LEFT> und <7> (auf dem Keypad) drücken und man bekommt unendlich Leben.

Mit <A>, <T>, <.>, <4> und <ENTER> aktiviert man den Levelskipper (<F1>-<F5>) während des Spiels.

1.190 transarctica

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

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

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

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

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

1.191 transplant

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

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

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

Level Codes:

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

1.192 transwar

Im Titelbild "ALEXANDRA" eingeben für unendliche Leben.

1.193 transworld

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

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

1.194 trap' em

Level Codes:

6 646241
 11 314564
 16 122465
 21 532413
 26 351243

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

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

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

Level 1 Auf der höchsten Leiter nach rechts in Richtung roter Punkt (Aufschrift «Look») schießen.

3 Auf der höchsten Plattform nach links auf den roten Punkt schießen.

6 Ganz unten schießt ihr nach rechts auf den roten Punkt.

8 Auf der höchsten Plattform schießt ihr nach rechts auf den blauen Pfeil. Hüpf dabei etwas auf und ab, um ihn zu treffen.

9 Wie bei 8, nur ist hier kein Pfeil vorhanden.

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

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

1.195 traps 'n' treasures

Level Codes:

- 2 Die Schädelgrotte 52011413
- 3 Der Tempel 31245300
- 4 Die Festung 15204524

1.196 treasure island dizzy

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

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

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

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

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

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

1.197 trex warrior

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

- <F1> Weaponcooler aktivieren
- <F2> Shildreloader aktivieren

<*> Laserwahl

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

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

1.198 tricky quiky - die suche nach den verschollenen seiten

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

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

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

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

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

1.199 troddlers

Level Codes:

von der Demo:

2 STACKEMUP
 3 GUARDIANS
 4 ONTHEROCKS
 5 FREEFALL
 6 ROUGHRIDE

00 PREMIERE 25 TECHNO 50 ALOPO 75 SPINAROUND
 01 BUILDTIT 26 ONEONONE 51 UPSIDEOUT 76 LETITOUT
 02 NOSWEAT 27 SOXROOMS 52 DROPEMIN 77 ALLABOUT
 03 PYRAMID 28 THETOWN 53 POSSIBLE 78 BOUNCEIT
 04 CLEAROUT 29 GOFORHEART 54 CLOSEUP 79 RAINDROPS
 05 SPHINX 30 NEWTHING 55 FOOLSRUN 80 FIREANDICE
 06 QUARTET 31 BOULERO 56 JEWELPUSH 81 SLOWBURN

07 CENTERIN 32 CRUELWORLD 57 GUIDETRY 82 STALLEM
08 REDGEMS 33 CRUELCUBES 58 WOTANGO 83 BADBOMBS
09 CROSSED 34 SLIPNSLIDE 59 LOOSEM 84 SOLOMAN
10 SKIPAROUND 35 KEYX 60 YOURSOR 85 HELLDITCH
11 PACKEDIP 36 COLDCROSS 61 SACRIFICE 86 FIRSTFIRST
12 PILLARS 37 STONEM 62 BOOMPARADE 87 GOODLUCK
13 BZZZZZ 38 HARDROUND 63 WAITFORIT 88 TIMEHUNTER
14 FIVEROWS 39 FIRSTGUN 64 ROCKBLAST 89 NODELAY
15 TIGHTTIME 40 CROSSFIRE 65 NOWASTEALL 90 NOPULLPLUG
16 EASYONE 41 RUNFORIT 66 FROMABOVE 91 GUNZONE
17 TWOTRIBES 42 NORULES 67 SMASHHITS 92 BELTZENRUN
18 DONTMIX 43 NORFALFALL 68 CRISHRUSH 93 BRIDGERUN
19 HELPEMOUT 44 RUNAROUND 69 FIRSTFIRE 94 FALLOUT
20 MEANONES 45 BADBIRD 70 BURNOUT 95 COLORRUN
21 NOPROBLEMS 46 COVERTHEM 71 RUMBLEHOT 96 AUTOFIRE
22 TREASURES 47 SAVEBLOCKS 72 COCKTAIL 97 SWEETHEAT
23 STOREROOM 48 GLAMOUR 73 BUGGINHARD 98 HEAVYDUTY
24 UPANDDOWN 49 HACKBACK 74 MOREFUN 99 TWEAKY

1.200 trolls

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

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

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

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

1.201 trucking

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

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

1.202 turbo outrun

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

1.203 turn 'n' burn

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

1.204 turn it

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

1.205 turrican

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

1.206 turrican ii

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

1.207 turrican iii

Im Spiel eingeben:
"DESTRUCT" unendlich Waffen
"ROLLING" unendlich Kreisel
"BEAMMEUP" nächster Level
"ETERNITY" volle Energie

1.208 tv sports basketball

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

1.209 ufo

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

1.210 ugh !

01 FREISCHTIEL
02 SELBSTLÄUFER
03 HENNABREGGEL
04 PFANNEHEISS
05 SOICHGOMBASEPP
06 2PFUNDHACKFLEISCH
07 DOGODDERDEIG
08 SPAMSPAMBEANSNSPAM
09 SEMPRINI
10 PROFJRJGUMBY
11 CONFESS
12 MITTERMEIER
13 DIESCHNICKIANGST
14 INTRESTINGPEOPLE
15 INSURRANCESKETCH
16 ITSTHEARTS
17 ?
18 HAROLDTHESHEEP
19 PICASSSOONBICYCLE
20 SPANISHINQUISITION
21 LUIGIVERGOTTI
22 JIMMYBUSSARD
23 KENCEANAIRSYSTEM
24 JOHANNGAMBOLPUTTY
25 TRAINSPOTTING
26 BICYCLEREPAIRMAN
27 IRUINGCSALZBERG
28 THEENDBERG
29 HOWTOFLINGANOTTER
30 THECATSATONTHEMAT
31 CONFUSEACATLTD
32 DISTRACTABEE
33 MITTELSCHMERTZ
34 INSPECTORTIGER
35 LOOKOUTOFTHEYARD

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

1.211 ultima 4

Den Sextant sowie das Objekt zum Öffnen von verschlossenen Türen bekommt man im Guild Shop der Stadt Vesper. Der Sextant steht

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

1.212 ultima 6

Den Kumpel Lolo anquatschen und dann dreimal das Wort "SPAM" eingeben, danach noch "HUMBUG" eingeben.

Sodann wird man von einem sehr nützlichen Cheat-Menü belohnt.

```

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

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

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

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

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

```

127 Skilled 136 Skewer 169 Rubber Ducky

171 Fumarole
 172 Spikes
 173 Trap
 178 Bucket
 181 Chrum

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

1.213 ultima 7

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

Gebt mal nach dem Booten folgendes ein:

"CD ULTIMA"

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

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

1.214 ultimate body blows

In den Highscores eingeben:

MEANTEAM ergibt unendlich continues

HARDCORE Unsichtbarkeit

1.215 under pressure

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

<F1> - <F4> Wahl des entsprechenden Levels

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

<9> Schutzschild

<0> Selbstmord

1.216 Die unendliche Geschichte II

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

1.217 Die unendliche Geschichte

Level Codes:

2 PZDBQZG

3 PJABXIZ

4 PJBIZIE

5 GQJIIIJ

1.218 uninvited

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

Karte zum Labyrinth:

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

1.219 unreal

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

1.220 The Untouchables

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

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

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

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

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

1.221 valhalla

Level Codes:

- 2 LOPFGW
- 3 UHWIL
- 4 ABHEFT

1.222 vaxine

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

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

1.223 venom wing

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

1.224 venus - the flytrap

Level Codes:

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

Außerdem kann man auch anstelle der Codes diese Cheats eingeben :

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

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

1.225 vermeer

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

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

1. Versteigerung :

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

2. Versteigerung :

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

1.226 veteran

Drückt man <HELP> kommt man einen Level weiter.

1.227 victor loomes

Zuerst sollten Sie mal ein paar Gegenstände nehmen. Empfehlenswert wären da eine Visitenkarte aus der Schublade und die Pistole. Nun ist es an der Zeit, das Büro zu verlassen, und das Spiel zu beginnen. Nachdem Sie also das Büro verlassen haben, stehen Sie auf der Straße. Dort steht Ihr Wagen, außerdem liegt auf der Straße eine Zeitung und eine Tüte. Die Tüte sollten sie öffnen (benutzen) und die Zeitung lesen (angucken). Nachdem Sie nun wissen was das Ziel des Spieles ist, steigen Sie unter Benutzung der Autoschlüssel in das Auto und fahren los.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Im Jahr 2000 landen Sie mit Ihrer Zeitmaschine, die dabei etwas auseinander fällt. Übergeben Sie dem Chemiker den Zettel, welchen Sie schon vor langer Zeit in der Zeitmaschine gefunden haben. Dieser gibt Ihnen den Auftrag, ein rostiges Ofenrohr zu besorgen. Also auf...

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

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

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

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

1.228 vigilante

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

1.229 virus

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

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

1.230 vital light

Level Codes:

08 72131
16 48063
23 50083
31 08242
38 41217
46 13203
53 14219
61 78475
68 23757
76 65942
83 21240
91 82112
98 38412

1.231 viz

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

1.232 voodoo nightmare

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

1.233 voyager

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

1.234 vroom

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

1.235 wacky races

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

1.236 walker

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

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

1.237 walls

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

1.238 wanderer

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

1.239 warhawk

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

1.240 warlords

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

Sirians:

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

Storm Giants:

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

Grey Dwarves:

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

Orcs of Kor:

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

Elvallie:

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

Selentines:

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

Horse Lords:

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

Lord Bane:

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

Tips:

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

Einheit - Besonderheiten :

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

Heavy Infantry: Zum Bewachen wie auch zum Angreifen.

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

Cavalry: Sehr viele Moves und Strength.

Pegasi: Kann überall drüberfliegen.

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

Dwarven Legians: Besser als Heavy Infantry.

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

Wolf Riders: Viele Moves und sehr stark.

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

1.241 warzone

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

Den Screen immer nur schrittweise weiterscrollen lassen, so kann jeder erscheinende Gegner sofort vernichtet werden, ohne daß man sich gleich mit ganzen Horden an Feinden quälen muß. Außerdem sollte man nie zu lange warten, da man sonst mit unangenehmen Raketen Bekanntschaft macht. Gefangene grundsätzlich nicht töten; sie lassen oft sehr nützliche Extras (Medi-Kits etc.) zurück. Häuser, Zelte, Fässer etc. unbedingt abballern, denn auch diese verbergen nützliche Geräte. Die Wahl der Waffen hängt stark von der gegebenen Situation ab (Granatwerfer sind nur in sehr wenigen Fällen brauchbar). Bei größeren Zwischen- oder Endgegnern gibt es meist eine günstige Position, in der man nicht getroffen werden kann. Die "Smart Bomb" nicht bei Endgegnern vergeuden, sondern in ausweglosen Situationen benutzen.

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

1.242 weird dreams

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

1.243 whales voyage

```

01 LAPIS   CASTRA   INOID   SKY BOULEVARD
02 CASTRA   ARBORIS  NEDAX   NEDAX
03 NEDAX   LAPIS    LAPIS   CASTRA
04 ALIENSHIP INOID   ALIENSHIP LOUIS 17
05 NEDAX   LAPIS   ARBORIS  ARBORIS
06 LOUIS 17 ARBORIS  NEDAX   CASTRA
07 INOID   CASTRA   CASTRA   ALIENSHIP
08 SKY BOULEVARD SKY BOULEVARD INOID   ARBORIS
09 NEDAX   CASTRA   LOUIS 17  LAPIS
10 ALIENSHIP SKY BOULEVARD CASTRA   SKY BOULEVARD
11 ARBORIS   LOUIS 17  INOID   INOID
12 CASTRA   NEDAX   SKY BOULEVARD CASTRA
13 LAPIS   NEDAX   ALIENSHIP SKY BOULEVARD
14 SKY BOULEVARD ALIENSHIP NEDAX   LAPIS
15 CASTRA   ALIENSHIP ARBORIS  CASTRA
16 LOUIS 17  NEDAX   ALIENSHIP SKY BOULEVARD
17 INOID   CASTRA   INOID   LOUIS 17
18 LOUIS 17  LAPIS   NEDAX   ARBORIS

```

1.244 wibble world giddy

Komplettlösung:

Nach der Anleitung befinden wir uns in der "Wibble World", die Sonne scheint, Wolken sehen etwas merkwürdig aus, und wir nehmen uns zuerst den Eimer Wasser. Ein Bild weiter gilt es über ein Wasserloch zu springen. Außerdem machen wir Bekanntschaft mit der Möwe (?), von welcher Sorte wir im Verlauf des Spiels noch mehr sehen werden. Dann kippen wir das Wasser in das Feuer. Nach einem weiteren wassergefülltem Loch erreichen wir eine Schlange, einfach "überspringen". Vorher klettern wir den Baum hoch und schnappen uns das Aerosol. Die drei Münzen sind auch nicht zu verachten. Über eine neue Schlange, zwei Möwen und drei weitere Münzen gelangen wir zu einer breiten Schlucht. Wir springen todesmutig hinein und finden neben vielen weiteren Gegner, Münzen, Energie, ein Pflaster und einen Riesenkorken. Über einige Plattformen gelangen wir wieder ans Tageslicht. Als nächstes gehen wir weiter nach rechts und nehmen die fünf Münzen. Dann muß man wieder über eine Schlange springen, Vorsicht oben zwitschert eine Möwe. Jetzt kommen wir zu einem Kerl, der nach seinem Atari schreit, welchen wir fünf Bilder weiter in der Mülltonne finden. Auf dem Weg (titschende Bälle) lassen wir den Ballon mitgehen. Außerdem liegt ein Shop am Wegesrand. Gehen wir nach dem Bild mit dem Atari noch eins nach rechts, finden wir zwei Münzen und Energie. Jetzt sollten wir dreißig Münzen gesammelt haben, also zurück zum Shop und Kleber kaufen! Ach ja, für den Atari bekamen wir einen schweißnassen Strumpf (Mahlzeit!). Jetzt wieder nach rechts zu einer weiteren Schlucht in welcher wieder Münzen liegen. Rechts kleben wir das Pflaster über den Rohrbruch, nicht sehr schön aber praktisch. Nebst einigen Münzen finden wir auch eine Dose. Befinden wir uns wieder an der Oberwelt, stopfen wir den Korken in den Vulkan. Nach weiteren Bällen kommen wir erneut zu einem Shop, noch haben wir nicht genug Münzen um den Spaten zu ersteigern. Die folgende Höhle überspringen wir, wir kehren zu gegebener Zeit zurück. Plötzlich befinden wir uns im All auf einem fernen Planeten. Unter dem hüpfendem Alien und an der USA-Fahne vorbei geht es erneut in eine Höhle. Dort nehmen wir die Münzen und erheben den wegversperrenden Stein mit dem Ballon. Das Ölkännchen nehmen wir auch mit. Danach gehen wir wieder nach rechts und bekämpfen das grüne Vieh mit der Dose. In der nun folgenden Höhle ist der Energieschub nicht zu verachten. Geht man aus dem zweiten Ausgang heraus, sollte man nach links gehen, es lohnt sich (MÜNZEN!!!) Jetzt befinden wir uns im Eis. Bereits hier wird es etwas schwieriger, der eislaufende Pinguin und zwei alte Bekannte (Möwen) machen sich hier breit. Mit zwei großen Sprüngen sollte man am (extrem schnellen) Pinguin (und mit etwas Glück) an den Möwen vorbeikommen. Den Schneemann bearbeiten wir mit etwas Aerosol. Jetzt begeben wir uns in die Schneehöhle, welche sich als kleine Schatzkammer entpuppt (Münzen, Münzen und nochmals Münzen) Doch trotz unserer Goldgier übersehen wir die Spinnen nicht. Wieder an der frischen Luft, springen wir auf den Schneehaufen der in der Luft schwebt. Von da überspringen wir den Pinguin. Den Magneten nehmen wir auch an uns. Vorsicht! Pinguin! Im nächsten Bild springen wir über die Spitzen, wenn sie sich unten aufhalten, und über den Pinguin. Die Möwe bleibt eher ein Statist. Hat man diese Aktion überlebt, geht es weiter schweißtreibend zu: In Ägypten! Die Energie wird dringend gebraucht, die Kreissäge ist allerdings gefährlich! Man sollte sich nicht am Rande des Blockes aufhalten, denn sonst wird man gnadenlos rasiert!! Nach einem weiteren Sägeblatt lassen wir uns abermals in die Schlucht stürzen, die Spinnen sind kein Problem! Der Schlange, die nicht von ihrem Platz weicht, halten wir den Socken vor die Nase (arme Schlange)! Haben wir die drei Münzen eingesammelt, benutzen wir den Kleber mit der gebrochenen Schallplatte! Jetzt wieder ganz weit zurück, zur ausgelassenen Höhle, in welcher wir drei Münzen finden. Hurra! Wir haben

jetzt 51 Münzen, will heißen, daß wir uns den Spaten leisten können. Zuerst ziehen wir aber die Metalschubladen mit dem Magneten an. Jetzt ist der Weg frei und wir können die Stiefel einsacken! Dann suchen wir den Shop auf, und kaufen einen Spaten. Haben wir das erledigt, rennen wir durch den Planeten, durch das Eis, durch Ägypten bis ein komisches Raumschiff den Weg blockiert! Hier benutzen wir die Schallplatte! Ein Bild weiter beginnt das Militärgelände, der Panzer ist alles andere als gefährlich. Die Müllkippe graben wir mit dem sauteuren Spaten um. Danach befinden wir uns wieder im Grünen, die rostigen Spitzen brauchen etwas Öl! Zu guter Letzt verpassen wir dem Dino einen Kick (womit wohl ?)! Gehen wir aus dem Bild, ist das Game geschafft, und wir erfreuen uns an der nicht gerade grandios gemachten Endsequenz!

1.245 wild west world

Den ersten Schritt solltet Ihr immer in die Stadt setzen, um notwendiges Personal einzustellen. Anschließend erwerbt Ihr ein schönes Stückchen Land, und begeben Euch zu einem Händler. Dort sollten folgende Gegenstände unbedingt eingekauft werden: Wagen, Waffen, Rinder oder Pferde. Danach stellt Ihr einen Treck zusammen und fahrt zu Eurem neu erworbenen Land. Als nächstes laßt Ihr den Cowboy die Rinder (oder Pferde) ausladen und drückt dann zweimal OK, jedoch ohne weiterzufahren. Nun eine Runde verstreichen lassen, um in der folgenden Runde blitzschnell auf Treck zu drücken. Hier wählt Ihr das gekaufte Land mit dem Cowboy an. Anschließend ladet Ihr den "Kuhjungen" ein und wieder aus und klickt dann die Tiere an, die Ihr nicht am Anfang gekauft habt. Jetzt steht bei "Feld"-1 und bei "Treck"0, d.h. Euch stehen nun beliebig viele Tiere zur Verfügung. Achtung! Am Anfang solltet Ihr immer Rinder kaufen, denn bei diesem Trick werden aus Rinder Pferde und umgekehrt. Pferde bringen aber bekanntlich viel mehr Geld in die Kasse. Wer allerdings nicht gerne unfair spielen möchte, der sollte sich folgende Ratschläge zu Herzen nehmen:

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

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

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

1.246 willy in the castle of dreams

```

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

```

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

1.247 wind walker

Level Codes:

```

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

```

1.248 wing commander

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

```

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

```

Nie versuchen, die Kilrathi-Jäger von hinten zu erwischen. Auch nie frontal auf einen zufliegen, da die Hhriss-Jäger Massdriver Cannons besitzen, mit

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

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

1.249 wing commander 2

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

1.250 wings

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

Wichtig :

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

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

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

Wie schon gesagt hat jeder Buchstabe eine besondere Funktion :

W Musik an/aus

I <CAPS LOCK> = Autofire

N Keine Trainingsmissionen für neue Flugschüler

G ?

S Spiel abspeichern ohne das Spiel zu verlassen

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

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

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

erhalten.

1.251 wings of death

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

1.252 wings of fury

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

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

1.253 winzer

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

1.254 wizball

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

<C> Pott wird aufgefüllt
<S> Level erfolgreich beenden
<T> Spiel erfolgreich beenden
(Die Buchstaben immer im Pausenmodus drücken ?)

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

1.255 wizkid

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

1.256 wizzy's quest

TOLKIEN RAISTLIN EMPIRE HIPPO
GAMBLER OMEGA NEW ORDER

1.257 wolfchild

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

"SOULPSYCHEDELICIDE" bewirkt eine unendliche Verlängerungen.

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

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

1.258 wonderdog

Level Codes:

2 LEMONADE
3 PHARMACY
4 ULTIMATE
5 DANIELLE
6 LUCOZADE

1.259 woodys world

Level Codes:

Steam Castle AHJABEAEA
Fishy Castle MODNAAOG
Lava Castle OKDNFARK
Checker Castle MPDNGAME
Cog Castle MKDNCAIK
Conveyer Belts OIHMOACO

1.260 The Worker

<HELP> führt in den nächsten Level.

1.261 world cup 90

Wenn Ihr im Tuniermodus nicht zum gewünschten Erfolg kommt und wieder einmal zurückliegt, so solltet Ihr mit <ESC> das Spiel verlassen. Das Match geht dadurch nicht verloren. Außerdem solltet Ihr den Ball auf keinen Fall mit langen Pässen in die gegnerische Hälfte treiben, sondern durch gekonnte Dribblings den Gegner entzaubern. Wenn ein entscheidenes Tor unbedingt benötigt wird, so laßt Ihr Euch am besten kurz vor dem 16-Meter-raum foulern, denn ein flacher Freistoß findet fast immer seinen Weg ins Netz. Um den Gegner den Ball abzunehmen, lauft Ihr ihm einfach entgegen oder drängt ihn nach außen.

1.262 worms - team 17

In den Schafsmodus (bessere Waffen in jedem Spiel) kommt man, indem man im Titelscreen "total wormage" eintippt.

1.263 wwf european rampage

Mal die Taste <F10> sehr oft (ca. 10 mal) hintereinander drücken, um den Gegner bewegungsunfähig zu machen.

1.264 wwf wrestle mania

Hat man seinen Hühnen ausgewählt und steht man schließlich im Ring, so sollte man diesen sofort wieder verlassen und einen der zahlreichen Stühle in die Hand nehmen. Jetzt warten, bis der Gegner folgt und dann unbarmherzig zuschlagen. Wenn der Gegner nicht wieder rechtzeitig in den Ring zurückkehrt, so hat man gewonnen.

In den Pausenmodus gehen und "HULKHOGANWEARSYELLOWKNICKERS" eintippen.

Wenn man mal in einer brenzlichen Situation ist und den Joystick rühren muß, sollte man folgende Schritte berücksichtigen :

1. Spiel pausieren
2. Maus in den Joystickport verfrachten
3. Pause herausnehmen und mit der Maus durch die Gegend rutschen
4. Wenn wir nun gewonnen haben, sollte man nicht vergessen den Joystick wieder einzusetzen

1.265 x-balls

Level Codes:

- 1 eo99qq 11 monkey
 - 2 rmqpd8 12 robots
 - 3 zz1235 13
 - 4 yea!!! 14 momento
 - 5 r-type 15 critico
-

6 jill182 16 angolare
 7 kraftwerk 17 mpps17
 8 18
 9 19 ha!
 10 gonzales 20 pressing

1.266 x-it

Level Codes:

| | | | |
|-----------|-----------|-----------|------------|
| 01 033028 | 31 153902 | 61 074340 | 91 915915 |
| 02 555925 | 32 545463 | 62 653666 | 92 894814 |
| 03 567597 | 33 229533 | 63 832898 | 93 670706 |
| 04 276614 | 34 014223 | 64 396678 | 94 133480 |
| 05 517375 | 35 234451 | 65 973813 | 95 588867 |
| 06 877535 | 36 979955 | 66 901766 | 96 571141 |
| 07 829508 | 37 386485 | 67 047778 | 97 682057 |
| 08 287682 | 38 508960 | 68 815026 | 98 861724 |
| 09 221620 | 39 254507 | 69 723544 | 99 271429 |
| 10 728441 | 40 463036 | 70 856924 | 100 395485 |
| 11 640537 | 41 680022 | 71 560343 | 101 923444 |
| 12 558170 | 42 501573 | 72 488567 | 102 326583 |
| 13 170088 | 43 214071 | 73 139351 | 103 012011 |
| 14 688631 | 44 780790 | 74 072481 | 104 309363 |
| 15 450418 | 45 336169 | 75 798082 | 105 768552 |
| 16 898476 | 46 112405 | 76 271656 | 106 496664 |
| 17 095909 | 47 144077 | 77 433733 | 107 684294 |
| 18 589611 | 48 146231 | 78 967373 | 108 692412 |
| 19 394659 | 49 459776 | 79 218428 | 109 460855 |
| 20 068948 | 50 175906 | 80 198057 | 110 898518 |
| 21 665513 | 51 488304 | 81 150866 | 111 497921 |
| 22 541442 | 52 680380 | 82 832299 | 112 240354 |
| 23 112954 | 53 250290 | 83 143651 | 113 054147 |
| 24 293292 | 54 772930 | 84 437572 | 114 254534 |
| 25 035134 | 55 993616 | 85 761094 | 115 231584 |
| 26 758975 | 56 035767 | 86 289574 | 116 190812 |
| 27 016091 | 57 407532 | 87 527851 | 117 861693 |
| 28 035991 | 58 517476 | 88 450436 | 118 492343 |
| 29 486351 | 59 611479 | 89 340540 | 119 784122 |
| 30 112133 | 60 881592 | 90 655089 | |

1.267 x-out

Um einen Level weiter zu kommen, drückt man <ESC>.

Um 500 000 Credits zu erhalten kauft man das billigste Raumschiff ohne Ausrüstung, bewegt den billigsten Schuß auf das Visier des Galakto-Händlers und drückt <FIRE>.

Bei neueren Versionen:

Kauft euch das teuerste Schiff, klickt dann auf den kleinen, grünen Satelitten und dann auf die Punktanzeige.

1.268 x-poker

Level Codes:

02 APOCALYPSE
 03 ODYSSEY
 04 COLORS
 05 TERMINATOR
 06 COLRPURPLE
 07 STARMAN
 08 ENCOUNTERS
 09 RRABBIT
 10 INDIANA
 11 PURPLERAIN
 12 EXCALIBUR
 13 KINGLEAR
 14 NIGHTFEVER
 15 LORDRINGS
 16 BLADERUNNER

1.269 xenon

Selbstmord in Level 2, Stufe 2 begehen und alle Aliens werden sterben.

1.270 xenon 2

Das Game anhalten und "RUSSIA AIR" eintippen, Pause rausnehmen und mit <N> die Levels überspringen.

Das sollte man kaufen:

LEVEL 1, SHOP 1: Kauf Health, Super Nashwan
 LEVEL 1, SHOP 2: Verkauf Rear Shot, Buy Double Shot and Side Shot
 LEVEL 2, SHOP 1: Kauf Side Shot
 LEVEL 2, SHOP 2: Verkauf Side Shot
 LEVEL 3, SHOP 1: Kauf Health and Rear Shot
 LEVEL 3, SHOP 2: Verkauf Rear Shot, Buy Side Shot, Laser and Power Up
 LEVEL 4, SHOP 1: Verkauf Rear Shot, Sell Side Shot

Immer das ganze Geld in den Shops ausgeben, da man nichts übernehmen kann.

Versucht mit Euren besten Waffen durchzukommen und endet mit 2 Cannons, 2 Lasers und entweder Side Shot oder Rear Shot.

Halfway and End Monsters:

Schnecke Ins Auge schießen, Minen ausweichen
 Außerirdischer In die Augen schießen entweder auf der Seite oder an der Spitze, zurückfahren und ins Mitte des Auges schießen
 Spinne So viel wie möglich Netz zerstören, runterfliegen um gegen die Spinne zu kämpfen, hier einfach ständig schießen.
 Flußkreb In einer acht fliegen, unten stehenbleiben und in sein Gesicht feuern.
 Schlange Attacke von der linken Seite.

Drache Zuerst die Seitenköpfe abschießen, dann den Schwanz und schließlich den Hauptkopf.
 Kopf In beide Augen schießen, dem Laser und der herausschnellenden Zunge ausweichen.
 Auf der Kopf schießen, wenn die Zunge reingeht.
 Panzer Missiles benutzen
 Raumschiff Schießen bis alle Kanonen völlig zerstört sind.

| ITEM | KOSTEN | KOMMENTAR |
|---------------|--------|---------------------------------|
| Advice | 200 | Nützlich nach Level 1 |
| Speedup | 500 | Notwendig um zu überleben |
| Half Health | 500 | Halbe Energie zurückbekommen |
| Autofire | 500 | Wenn der joystick keins hat |
| Nashwan | 600 | 10 Sekunden leeren Himmel |
| Full Health | 1000 | Alle Energie zurückbekommen |
| Rear Shot | 1000 | Sehr effektiv in späteren Level |
| Small Mine | 1000 | Nutzlos |
| Side Shot | 1000 | Nicht mit Rear Shot benutzbar |
| Electroball | 1200 | Kontrolle zu empfindlich |
| Power-Up | 2000 | Doppelte Schußgröße |
| Large Mine | 3000 | Nutzlos |
| Double Shot | 3000 | Ratsam bei späteren Leveln |
| Cannon | 4000 | Effektiv wenn man 2 benutzt |
| Dive | 4000 | Geldverschwendung, aber lustig |
| Missiles | 4000 | Zu schwach um damit zu starten |
| Laser | 4000 | mehrere nutzen mehr |
| Drone | 4500 | Zu langsam |
| Flamer | 5000 | Sehr begrenzte Reichweite |
| Bomb | 5500 | Begrenzte Reichweite aber Power |
| Extra Life | 6000 | Davon braucht man mehrere! |
| Homers | 6000 | 4 langsame aber gute Missiles |
| Protection | 6000 | Hilft nicht viel |
| Bitmap Shades | 6000 | Verdunkelt den Screen - Nutzlos |

1.271 xybots

Unendlich Energie: man gibt in den Highscores "ALF" ein und hat im nächsten Spiel unbegrenzte Energie.

1.272 xylogic

Wenn Ihr im Titelbild "FISH" eingibt, so könnt Ihr mit <BACKSPACE> jeden beliebigen Level anwählen.

1.273 z-out

Einfach <J> drücken und halten und folgende Tasten drücken:
 <K> und man ist unzerstörbar
 <1>-<6> Levelanwahl
 <1>-<3> (Zahlenblock) Anwahl der einzelnen Stages

<A> aktiviert Auto-Fire-Modus

1.274 zak mckracken

Wenn man das Buttermesser mit den losen Brettern im Schlafzimmer oder dem Dreck in Seattle benutzt, erfährt es eine enorme Wertsteigerung im Gebrauchwarenladen.

Komplettlösung:

Im Schlafzimmer rechte Schublade öffnen, Tröte, Tapetenfetzen und Sushi im Glas mitnehmen und Anrufbeantworter einschalten. Im Wohnzimmer Sitzkissen aufheben, das andere auch, Fernbedienung nehmen, Kabel in Steckdose stecken, Fernbedienung benutzen, Fernsehprogramm anschauen, Fernseher ausschalten, Buttermesser von Wand nehmen, Buntstiftschachtel aus Schrank nehmen, Stift mit Tapetenfetzen benutzen und Karte aus Traum malen, Ei aus Kühlschrank nehmen, Schlüssel neben Tür nehmen und im Schlafzimmer Plastikkarte mit Buttermesser 'rausholen. Zum Bäcker gehen, 3x klingeln und Brot nehmen. Zur 14. Straße gehen, alles im Laden kaufen, Buttermesser verkaufen, Taucheranzug anziehen, mit Drahtscheere aus Werkzeugkasten Haarnadenschild beim Friseur abnehmen und in Wohnung gehen. Abflußrohr mit Schraubenschlüssel öffnen, Schalter benutzen, Brot in Spüle geben, ausschalten, Brotkrumen nehmen, Abflußrohr zuschrauben, Sushi in Spüle schütten und Goldfischglas mit Dichtungsband benutzen. Bretter im Schlafzimmer mit Drahtscheere 'rausbrechen, Seil an Tür binden, Hut & Brille aufsetzen, ins Loch klettern, durch Tür zum Computer gehen und ihn benutzen, Telefonnummer des Apparates lesen, Bewerbung nehmen und mit Stift ausfüllen, Briefkasten mit Schlüssel öffnen und Bewerbung 'reinwerfen. Anrufbeantworter abhören, zum Bus gehen, Tröte benutzen, mit Cash-Card bezahlen, zum Flughafen fahren, Schlagzeile lesen, Buch dem Mann abkaufen und ins Flugzeug steigen. Nachdem man Erdnüsse bekommen hat, in Toilette gehen, Tür schließen, Toilettenpapier in Spüle stopfen, Wasser aufdrehen und Rufknopf drücken. Schnell zum Vorraum gehen, Mikrowelle öffnen, Ei hineintun, Gerät einschalten und zum Sitzplatz gehen. Wenn die Stewardess im Vorraum ist, das Flugzeug durchsuchen. Unter dem unteren Sitz das Feuerzeug und das Sitzkissen nehmen, alle Gepäckfächer nehmen und alles öffnen und die Landung genießen. In Seattle den Flughafen verlassen, den Ast vom Baum abbrechen, Erdnüsse dem Eichhörnchen geben, mit Ast den Dreck vorm Höhleneingang entfernen, reingehen, mit Golfschläger das Vogelnest runterholen, Ast und Nest in Feuergrube legen und beides mit Feuerzeug anzünden. Zur Tür mit Zeichnung gehen, Bild mit Buntstift vervollständigen, Fernbedienung in Kammer benutzen, blauen Kristall nehmen, zurück zum Flughafen gehen und Schlagzeile lesen. Nach San Francisco zum Archäologischen Institut gehen, Kristall in Briefschlitz werfen und abwarten. Zu Annie wechseln und Cash-Card unter Schreibunterlage hervorholen. Zu Melissa wechseln, Tür zum Raumbus öffnen, Handschuhfach öffnen, beide Cash-Cards, die Sicherung, den Recorder und die DAT-Cassette aus Radio nehmen. Eine Cash-Card an Lesslie geben. Mit Melissa zum Monolith gehen und Münze kaufen. Mit Münze und Sicherung zur Raumherberge gehen und Schleuse betreten. Mit Münze den Sicherungskasten öffnen und alte Sicherung durch die Neue ersetzen. Mit Lesslie den Knopf neben der Schleusentür drücken und dann den

neben der Herbergstür. Nachdem Luft 'reingekommen ist, Helme abnehmen. Sauerstoff kann man im Raumbus am Sauerstoffventil nachfüllen. Mit Lesslie Decke vom Bett wegziehen und Besenwesen nehmen. Mit Melissa Schrank öffnen, erst Klebestreifen mit Cash-Card abnehmen, dann Taschenlampe~'rausnehmen. Klebestreifen mit DAT-Cassette benutzen und die Leiter (rechts) mitnehmen. Mit Zak und Annie zum Bus gehen. Mit Zak Tröte blasen und mit Annie und Zak einsteigen und bezahlen. Mit Zak nach London und von dort aus nach Katmandu fliegen. Zum Polizeihaus gehen, Buch vorzeigen, zum Guru gehen, Heuballen mit Feuerzeug anzünden, Fahnenmast von Polizeistation mitnehmen, zum Yak gehen, mit Cash-Card bezahlen und nach Kinshasa fliegen. Zur letzten Hütte im Dorf gehen, Golfschläger dem Schamanen geben und Tanz notieren. Zu Melissa wechseln, in Schleuse gehen, Helm aufsetzen, Tür schließen, Knopf neben Schleuse drücken, Marsboden betreten, zum Riesengesicht (rechts) gehen, Tür mit Tanzkombination öffnen (Leiter für obere Knöpfe benutzen), 'rein zur ersten Steintür gehen, Leiter für Sockel benutzen, mit Recorder aufnehmen und Kristallkugel nehmen. Nachdem der Recorder das Geräusch aufgenommen hat, öffnet sich die Tür. Reingehen, Taschenlampe einschalten, Kartenraum suchen, Zeichnung unter Sphinx lesen und notieren, in Saal zurück (Leiter mitnehmen), Recorder bei mittlerer Steintür abspielen, Taschenlampe anmachen, 'reingehen, Ankh mitnehmen, 'rausgehen, Zeichnung an 2. Statue lesen und notieren, zur rechten Steintür gehen, Leiter ranstellen, Kristallkugel nehmen, 'reingehen, Ankh an Sperre benutzen, Großen (zerfällt) und goldenen Schlüssel nehmen, Knopf drücken, dem Alien zuhören, zum großen Saal gehen, Taschenlampe ausschalten, 'raus zur Herberge gehen, Schleuse benutzen und bei Lesslie Helm abnehmen. Mit Zak den Schamanen verlassen, durch Dschungel zum Flughafen zurück gehen, Schlagzeile lesen, nach Kairo fliegen, von dort nach London und dann nach Mexico City. Durch den Urwald zum Tempel gehen, reingehen, mit "was ist" Fackeln suchen und mit Feuerzeug anzünden, Geheimraum betreten, mit dem Buntstift die Zeichnung an der Statue mit den Schriftzeichen aufmalen, die Melissa an der Statue auf dem Mars gesehen hat, Kristallscherbe nehmen, zum Flughafen zurückgehen und Schlagzeile lesen. Ein Ticket nach Lima kaufen, durch Urwald zum Vorsprung gehen, Brotkrumen auf Futterplatz legen, Kristall mit Vogel benutzen, nachdem man sich in Vogel verwandelt hat, nach rechts zur großen Schnitzerei fliegen, ins linke Auge der Figur fliegen, Schriftrolle nehmen, sie Zak geben, wieder zu Zak werden, schnell zum Flughafen zurückgehen, Schlagzeile lesen und nach San Francisco und dann nach Miami fliegen. Dem Penner das Buch des Gurus geben und ein Ticket ins Bermuda Dreieck kaufen. Hinfliegen und nachdem man von den Außerirdischen runtergebeamt wurde, Brille und Hut aufsetzen, Knopf drücken, dem King die Gitarre geben, die Kombination, die der Außerirdische drückt, notieren und zu Hause den Lotto-O-Mat benutzen. Zahlen ablesen, zum Beamraum gehen, hier den Code eingeben und schnell nach Hause laufen. Im Schlafzimmer Anrufbeantworter abhören, rausgehen, in Briefkasten gucken, ein Lottolos im Laden kaufen und die Kombination des Lotto-O-Mat eingeben. Nach Miami fliegen, Ticket ins Bermudadreieck kaufen, Fallschirm nach Start benutzen, Tröte im Wasser benutzen, blauen Kristall mit Delphin benutzen, mit Delphin tauchen und nach rechts schwimmen, das leuchtende Teil hinter Seetangbüschel nehmen und Zak geben, wieder zu Zak werden, auf's Alien warten, nach Verdummungprozedur ins Schlafzimmer gehen, warten bis man normal ist, Seil an Tür binden und 'runterklettern, Schrank öffnen und

alles nehmen, wieder 'raufklettern, zum Laden gehen, Lottogewinn abholen und zum Flughafen fahren. Feuerzeug, Tapetenkarte, Whisky, gelben Stift und Schriftrolle zu Annie geben. Mit Annie und Zak nach London fliegen, mit Annie 'rausgehen und dem Wächter den Whisky geben, mit Schalter Strom ausschalten wenn er betrunken ist, mit Zak den Zaun mit Drahtscheere 'rausschneiden, mit beiden zum Steinkreis gehen, Fahnenmast in Altarplatte stecken und beide Kristallscherben rauflegen, mit Annie Schriftrolle lesen und Kristall nehmen. Mit Annie nach Kairo fliegen. Die Zeichnung am Bein der Shpinx mit der aus Kartenraum im Mars vervollständigen (gelber Stift), Schild am Eingang lesen, Raum betreten, solange herum laufen, bis man Kartenraum findet, Hieroglyphen lesen und Knöpfe in richtiger Reihenfolge drücken. Mit gelben Stift Zeichnung von Pyramide auf Tapetenfetzen malen und Zeichnung über Riesengesicht ansehen und merken. Zum Flughafen gehen, Schlagzeilen lesen, zu Zak wechseln, nach Katmandu und von da nach Kinshasa fliegen. Hier den Schamanen aufsuchen und Bedeutung vom gelben Kristall erklären lassen. Nach Kairo fliegen, zu Annie wechseln, gelben Stift und Tapetenkarte Zak übergeben, mit Annie zum Sarkophag in linker Pyramide gehen, mit Zak nach London, von dort nach San Francisco und von dort aus nach Seattle fliegen. Hier zum Geheimraum der Höhle gehen, auf Plattform stellen, gelben Kristall benutzen und den ganz rechten Punkt anwählen. Katalyder nehmen, auf Plattform stellen, gelben Kristall benutzen, Punkt ganz unten anwählen, hier Hebel ganz links drücken, zu Annie wechseln, Treppe (Hebel) raufgehen, Hebel benutzen, am Schalter ziehen, mit Zak zur Plattform gehen, Sauerstoff gerät anlegen, Glas aufsetzen (Helm abdichten), gelben Kristall benutzen und zum Mars zum großen Gesicht teleportieren. Hier Zeichnung aus Kartenraum in Kairo vervollständigen, durch mittlere Tür gehen, ohne Licht herumlaufen, bis man den großen Saal findet und hinausgehen. Wenn man zu wenig Sauerstoff hat, zum Raumbus gehen, Tür schließen, Helm und Sauerstoffgerät abnehmen, auffüllen mit Sauerstoffventil und beides wieder aufsetzen. Bis zur Raumbahn gehen, Lesslie und Melissa Helm aufsetzen, in Schleuse gehen, Herbergstür schließen und Knopf neben Schleuse drücken. Mit beiden rausgehen. Mit Lesslie mit Besenwesen den Sandhaufen vor der Herberge wegfegen. Mit Cashcard eine Münze beim Monolit kaufen. Mit Zak das Gleiche machen. Mit allen Dreien mit Bahn zur Pyramide fahren. Mit Besenwesen wieder Sandhaufen wegfegen (Lesslie), Mit Haarnadelschild das Tor aufschließen (Zak) und Pyramide mit allen Dreien betreten. Mit Lesslie zum Sarkophag gehen und auf die Sarkophagfüße drücken. Nun mit Zak und Melissa zur Treppe hochgehen. Wenn beide im Geheimraum sind, mit Lesslie einen Schritt zurückgehen, mit Melissa den Schlüsselkasten mit goldenem Schlüssel öffnen, Knopf drücken, mit Zak weißen Kristall aus Halterung nehmen, zurück zur Plattform gehen und gelben Kristall benutzen. Zu Annie teleportieren (ganz unten), dort das leuchtende Objekt auf den Sockel setzen, Katalyder anbringen und die drei Kristalle einsetzen (weiß, gelb, blau). Zum zweiten Schalter gehen und ihn runterziehen...Ende...

1.275 zarathrusta

Level Codes:

21 ELUS 41 GESA
2 LUCX 22 WANI 42 FUQO

| | | | | | |
|----|------|------|------|------|------|
| 3 | 23 | TUZO | 43 | IRON | |
| 4 | DYPO | 24 | LARS | 44 | EVOK |
| 5 | UVOX | 25 | LONY | 45 | RARO |
| 6 | HXOR | 26 | SPIR | 46 | YSCE |
| 7 | IPSX | 27 | VIWA | 47 | MECA |
| 8 | KRAY | 28 | XYZO | 48 | USTI |
| 9 | ORFE | 29 | BORZ | 49 | QOTX |
| 10 | OLYN | 30 | AXOR | 50 | FOXA |
| 11 | ZUVO | 31 | JARX | 51 | CRON |
| 12 | CYTA | 32 | ZABY | 52 | KLON |
| 13 | HORC | 33 | EFEX | 53 | FERA |
| 14 | MYFO | 34 | WORN | | |
| 15 | DNAR | 35 | MORQ | | |
| 16 | IFLY | 36 | PURN | | |
| 17 | HION | 37 | SCIL | | |
| 18 | OPRA | 38 | PIQQ | | |
| 19 | YQUA | 39 | VOLQ | | |
| 20 | 40 | BENO | | | |

1.276 zeewolf

Auf dem Paßwortbildschirm "FRAMPAGE" eintippen und man fliegt in den nächsten Spiel mit einem Jet anstatt mit einem Hubschrauber.

Level Codes:

| | | |
|---------|---------|--------|
| IMAGO | TIBURON | MARTEN |
| GANNPAY | ARGUS | SOCKIN |

1.277 zeliard

Läuft die Lebensenergie auf Reserve, sollte man sich ein ruhiges Plätzchen suchen, wo einem die Gegner nichts anhaben können. Anschließend schaltet man das Spiel auf die schnellste Geschwindigkeit, und in wenigen Augenblicken ist man wieder bei vollen Kräften. Anschließend wieder runterschalten und weiterspielen.

1.278 zeus

| | | | | | | | |
|----|-------------|----|--------------|----|--------------|----|-------------|
| 11 | BEATS INT. | 21 | TONY SCOTT | 31 | SACRAMENT | | |
| 2 | ECSTASY | 12 | MANTRONIX | 22 | CHADJACKSON | 32 | JUDASPRIEST |
| 3 | SECCI | 13 | DOUBLE DEE | 23 | BEATMASTERS | 33 | DEEP PURPLE |
| 4 | PUBLICENEMY | 14 | VANILLIA ICE | 24 | NENEHCERRY | 34 | TESTTAMENT |
| 5 | RUN DMC | 15 | N.W.A | 25 | TECHNO TRONI | 35 | SLAYER |
| 6 | ICE-T | 16 | DAISY DEE | 26 | BETTY BOO | 36 | SACREDREICH |
| 7 | TONE LOC | 17 | BOMBTHEBASS | 27 | 49ERS | 37 | MANO WAR |
| 8 | L.L. COOL J | 18 | D.N.A | 28 | AC/DC | 38 | AERTZTE |
| 9 | THENEWSTYLE | 19 | ICE MC | 29 | SEX PISTOLS | 39 | HOSEN |
| 10 | WAS NOT WAS | 20 | M.C. HAMMER | 30 | OBITUARY | 40 | BILLY IDOL |

1.279 zeus-game

Level Codes:

```

1 ECSTASY      11 MANTRONIX      21 CHADJACKSON
2 SECCI        12 DOUBLE DEE      22 BEATMASTER
3 PUBLICENEMY  13 VANILLA ICE      23 NENEHCERRY
4 RUN DMC      14 N.W.A.           24 TECHNOTRONI
5 ICE - 7      15 DAISY DEE        25 BETTY BOO
6 TONE LOC     16 BOMBTHEBASS      26 49ERS
7 L.L. COOL J  17 D.N.A.           27 AC/DC
8 THENEWSTYLE  18 ICE MC            28 SEX PISTOLS
9 WAS NOT WAS  19 M.C. HAMMER      29 OBITUARY
10 BEATS INT.  20 TONY SCOTT       30 SACRAMENT
                31 JUDASPRIEST

```

1.280 ziriax

Wer während des Spiels eine Taste von <1> bis <5> betätigt, erhält die entsprechende Extrawaffe für sein Raumschiff. <RETURN> aktiviert die Zusatzausrüstung.

1.281 zool

"GOLDFISH" im Titelbild eingeben --> Bildschirm blinkt blau auf
--> Tasten aktiviert:

```

<F1> - <F6> Level 1 bis 6
<F7>   Anzahl der Leben im Bonuslevel 1 mehr
<1>   macht unsichtbar / unsterblich ?
<2>   nächste Sektion
<3>   nächster Level
<4>   Selbstmord
<5>   Level 6.1

```

In der Runde 2.2 müßt Ihr auf dem Klavier folgende Kombination spielen:

```

2.Taste rot
4.Taste gelb
6.Taste hellblau
7.Taste blau

```

Oder: Braun, Gelb, Rot, Orange, Grün.

Wenn man folgendes eingibt, erscheint jeweils eine kleine Nachricht:

```

"ADE", "TONY", "GEORGE", "GREGGS", "PAT", "SIZ", "SYD", "CASSON", "SHORTIE",
"MICK", "PAUL", "RITCHIE", "ASH", "MARK", "BERNI", "HILEY".

```

1.282 zool 2

Folgende Codes auf dem Titel-Screen eingeben:

"CREAMOLA" 10 Leben, (oder evtl. auch "CREAMOLE")
"VISION" 20 Leben,
"TOUGH GUY" Unbesiegbarkeit, (oder evtl. auch "TOUGHGUY", "TOUCHGUY")
"OLDENEMY" unbegrenzte Zeit,
"ALCENTO" 99 Gegenstände zum Einsammeln,
"KICKASS" unbegrenzte Smart-Bomben,
"BUMBLEBEE" um Stufen zu überspringen (<RETURN> zum Überspringen)
"NAPOLEAN" Bonus level nach jeder Stage
"MARROBONE" Stoppt den Ball im Bonus Level
"WARPMODE" schaltet Warp Mode an (oder "WARP MODE")

Level Codes:

SESAME Swan Lake
RONSON Bluberry Hill
FUNKYTUT Tooting Common
HISSTERIA Snaking Pass
7LURP (7SLURP) Mount Ices
PLUNGER Mental Block.

Warp Mode:

<Z> Zool verdoppelt sich
<C> mehr Leben
<T> (gedrückt halten) Zool fliegt
Bei richtiger Eingabe blinkt der Bildschirm!

1.283 zoom

Einfach nur <F10> drücken, damit man sich die Levels bis zu Nr. 30 anschauen kann. (Vor dem Spielstart ?)