

AmigaCheatBox.02

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> AmigaCheatBox.02		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		August 26, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	AmigaCheatBox.02	1
1.1	AmigaCheat-Box	1
1.2	L.E.D. Storm Rising	11
1.3	Larn	11
1.4	Last Action Hero	15
1.5	Last Duel	15
1.6	The last Ninja 3	15
1.7	The last Ninja	15
1.8	Leander	16
1.9	Leather Goddess of Phobos	16
1.10	Leatherneck	16
1.11	Leedings	16
1.12	Legend	16
1.13	Led Storm	17
1.14	Legend of Faerghail	17
1.15	Legend of the Lost	17
1.16	Legend of Valour	17
1.17	Leisure Suit Larry	18
1.18	Leisure Suit Larry 2	18
1.19	Leisure Suit Larry 3	18
1.20	Lemmings	18
1.21	Lemmings 2	19
1.22	Lemmings II - Oh No More Lemmings	20
1.23	Leonardo	20
1.24	Lethal Weapon	20
1.25	Lethal Weapon 3	21
1.26	Lethal Xcess - Wings of Death 2	21
1.27	Lettrix	21
1.28	LHX Attack Chopper	21
1.29	Liberation	22

1.30	Licence to Kill	22
1.31	Life & Death	22
1.32	The Light Corridor	23
1.33	Line of Fire (L.O.F.)	23
1.34	Links	23
1.35	Lionheart	24
1.36	Little Puff	24
1.37	Locomotion	24
1.38	Logical	25
1.39	Logistic	25
1.40	Logo	25
1.41	Lollypop	26
1.42	Lombard R.A.C. Rally	26
1.43	Loom	27
1.44	Loopz	28
1.45	Lord of the Rings	28
1.46	Lords of Doom	28
1.47	The Lost Patrol	28
1.48	The lost Vikings	28
1.49	Lothar Matthäus Super Soccer	29
1.50	Lotus Esprit Turbo Challenge	29
1.51	Lotus Esprit Turbo Challenge 2	30
1.52	Lotus Esprit Turbo Challenge 3	30
1.53	Lunar-C CD ³²	31
1.54	Lupo Alberto	31
1.55	Lure of Temptress	31
1.56	Mad House	34
1.57	Mad TV	34
1.58	Das Magazin	34
1.59	Magic Land	34
1.60	Magic Marble	34
1.61	Major Motion	35
1.62	Manchester United Europe	35
1.63	Maniac Mansion	35
1.64	Manic Miner	36
1.65	Manic Miner 2	36
1.66	Manix	36
1.67	Marble Madness	36
1.68	Marble Rescue	37

1.69 Marbles	37
1.70 Marvel Land	37
1.71 Marvins Marvellous Adventure	38
1.72 Master Axe	38
1.73 Master Ninja	38
1.74 Matic	38
1.75 McDonald Land	38
1.76 Mean Streets	39
1.77 Mega Traveller	40
1.78 Mega Worm	40
1.79 Mega-Lo-Mania	40
1.80 Megaball	41
1.81 Megatwins	41
1.82 Menace	41
1.83 Metal Masters	41
1.84 Mickey Mouse	41
1.85 Microcosm CD ³²	42
1.86 Micro Machines	42
1.87 Midnight Resistance	42
1.88 Midwinter	42
1.89 Midwinter 2 - Flames of Freedom	48
1.90 Might & Magic	49
1.91 Might & Magic 3	49
1.92 Monster Business	50
1.93 Monty Python's Flying Circus	50
1.94 Moonstone	50
1.95 Mortal Combat	50
1.96 Mortal Combat 2	54
1.97 Mostares 2	58
1.98 Motorhead	58
1.99 Mov'Em	58
1.100Mr & Mrs	58
1.101Mr. Blobby	59
1.102Mr. Brownstone	59
1.103Mr. Nutz	59
1.104Muds	60
1.105Myth	61
1.106Nakamoto	61
1.107Narc	62

1.108Narco Police	62
1.109Navy Moves	62
1.110Navy Seals	62
1.111Nebulus	62
1.112Nebulus 2	63
1.113Necris Dome	63
1.114Necronom	63
1.115Neuromanager	63
1.116Neuronics	64
1.117Never Mind	64
1.118New York Warriors	64
1.119New Zealand Story	64
1.120Nick Faldo's Championship Golf	65
1.121Nicky Boom	65
1.122Nicky Boom 2	65
1.123Night Breed	65
1.124Night Hunter	65
1.125Night Shift	66
1.126Ninja Gaiden	66
1.127Ninja Spirit	66
1.128Ninja Warriors	66
1.129Nitro	66
1.130No Second prize	67
1.131North and South	67
1.132North Sea Inferno	67
1.133Nova 9	67
1.134Nu	67
1.135Nuclear War	67
1.136The Oath	68
1.137Obstickle	68
1.138Offence	68
1.139Oil Imperium	69
1.140Ollies Follies	69
1.141Olympic Challenge	69
1.142On the Road	69
1.143One Step Beyond	70
1.144Ooops Up	70
1.145Ooze	70
1.146Operation Firestorm	71

1.147	Operation Stealth	71
1.148	Operation Thunderbolt	71
1.149	Orb	71
1.150	Ork	72
1.151	Oscar CD ³²	72
1.152	Osiris	72
1.153	Out to Lunch	72
1.154	Outrun	72
1.155	Outrun Europa	73
1.156	Outzone	73
1.157	Over The Net	73
1.158	Overkill CD ³²	73
1.159	Overlander	73
1.160	Oxyd Magnum	74
1.161	P.P. Hammer	74
1.162	P47 Thunderbolt	74
1.163	Pac War Demo	75
1.164	Pacland	75
1.165	Pang	75
1.166	Panza Kick Boxing	75
1.167	Paradroid '90	76
1.168	Parasol Stars	76
1.169	Patiencen	76
1.170	Der Patrizier	77
1.171	The Pawn	78
1.172	Pegasus	78
1.173	Pengo 2	78
1.174	Peter Beardsley's Soccer	79
1.175	Peters Quest - For the Love of Daphne	79
1.176	PGA Tour Golf	79
1.177	Phantasia 3	79
1.178	Phantasy Star 2	79
1.179	Pinball Fantasies	80
1.180	Pinball Fantasies CD ³²	80
1.181	Pinball Magic	80
1.182	Pipe Mania	80
1.183	Pipeline	80
1.184	Pipeline 2 & 3	81
1.185	Pirates	81

1.186Pit Fighter	81
1.187Pizza Connection	81
1.188The Plague	83
1.189Platoon	84
1.190Player Manager	84
1.191Pod	84
1.192Police Quest	84
1.193Police Quest 2	85
1.194Pool of Radiance	87
1.195Popeye 2	87
1.196Populous	87
1.197Populous II	90
1.198Ports of Call	97
1.199Power Drift	97
1.200Power Monger	98
1.201The Power	98
1.202Predator	98
1.203Predator 2	99
1.204Der Preis ist heiss	99
1.205Premier Manager	99
1.206Premier Manager 3	99
1.207Premiere	99
1.208Prince of Persia	99
1.209Pro Tennis Tour	99
1.210Projekt X	100
1.211Projekt X Special Edition	100
1.212Prophecy I - The Viking Child	100
1.213Psyborg	100
1.214Pucman's World	100
1.215Puffy's Saga	101
1.216Puggsy	101
1.217Push	101
1.218Pushover	101
1.219Putty	102
1.220Puzzle Boy 2	102
1.221Puzznic	102
1.222Quack Shot	102
1.223Quackers	102
1.224Quadralien	102

1.225Quadrix	103
1.226Quartz	103
1.227Quest for Glory 2	103
1.228Quick - The Thunder Rabbit	103
1.229R-Type	103
1.230R-Type 2	103
1.231R.B.I. Baseball 2	104
1.232Raider	104
1.233Railroad Tycoon	104
1.234Rainbow Islands	106
1.235Rambo III	107
1.236Rampage	107
1.237Realms	107
1.238Rectangle	107
1.239Red Baron	108
1.240Rescue	108
1.241Resolution 101	108
1.242Return of Medusa - Rings of Medusa II	109
1.243Return of the Jedi	110
1.244Return to Genesis	110
1.245Revelation!	110
1.246Revenge of the Mutant Camels	110
1.247Rex Warrior	110
1.248Rick Dangerous	111
1.249Rick Dangerous II	111
1.250Riding Hero	111
1.251Right Way	111
1.252Rings of Medusa	111
1.253Rings of Medusa Gold	112
1.254Rings of Zon	112
1.255Ringside Boxing	112
1.256Rise of the Robots	112
1.257Rise of the Robots CD ³²	112
1.258Risky Woods	113
1.259No title	113
1.260Road Raider	113
1.261Road Rash	113
1.262Roadblasters	113
1.263Roadkill	114

1.264Robbeary	114
1.265Robin Hood	114
1.266Robin Smiths Cricket	115
1.267Robocop	115
1.268Robocop II	115
1.269Robocop III	116
1.270Rock 'n' Roll	116
1.271Rocketeer	116
1.272Rock Star ate my Hamster	116
1.273Rodland	116
1.274Roger Rabbit hare rising havoc	117
1.275Roller Coaster Rumbler	117
1.276Rolling Ronny	117
1.277Rolling Thunder	117
1.278Rome ad 92	117
1.279Rotator	118
1.280Rotor	119
1.281Rubber	119
1.282Rubicon	119
1.283Ruff 'n' Tumble	119
1.284Running Man	120

Chapter 1

AmigaCheatBox.02

1.1 AmigaCheat-Box

AmigaCheat-Box 1.00 (25.08.1998) Teil 3 by Stefan ←
Instinske

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: ~0~--~9~, ~A~--~D~, ~E~--~K~, ~L~--~R~, ~S~--~Z~

L

L.E.D.~Storm~Rising

Larn

Last~Action~Hero

Last~Duel

Last~Ninja~3,~The

Last~Ninja,~The

Leander

Leather~Goddess~~of~Phobos

Leatherneck

Led~Storm

Leedings

Legend

Legend~of~Faerghail

Legend~of~the~Lost

Legend~of~Valour
Leisure~Suit~Larry
Leisure~Suit~Larry~2
Leisure~Suit~Larry~3
Lemmings
Lemmings~2
Lemmings~II~--~Oh~No~More~Lemmings
Leonardo
Lethal~Weapon
Lethal~Weapon~3
Lethal~Xcess~--~Wings~of~Death~2
Lettrix
LHX~Attack~Chopper
Liberation
Licence~to~Kill
Life~&~Death
Light~Corridor,~The
Line~of~Fire~(L.O.F.)
Links
Lionheart
Little~Puff
Locomotion
Logical
Logistic
Logo
Lollypop
Lombard~R.A.C.~Rally
Loom
Loopz

Lord~of~the~Rings
Lords~of~Doom
Lost~Patrol,~The
Lost~Vikings,~The
Lothar~Matthäus~Super~Soccer
Lotus~Esprit~Turbo~Challenge
Lotus~Esprit~Turbo~Challenge~2
Lotus~Esprit~Turbo~Challenge~3
Lunar-C~CD\$^3\$\$^2\$
Lupo~Alberto
Lure~of~Temptress
M
Mad~House
Mad~TV
Magazin,~Das
Magic~Land
Magic~Marble
Major~Motion
Manchester~United~Europe
Maniac~Mansion
Manic~Miner
Manic~Miner~2
Manix
Marble~Madness
Marble~Rescue
Marbles
Marvel~Land
Marvins~Marvellous~Adventure
Master~Axe

Master~Ninja
Matic
McDonald~Land
Mean~Streets
Mega~Traveller
Mega~Worm
Mega-Lo-Mania
Megaball
Megatwins
Menace
Metal~Masters
Mickey~Mouse
Microcosm~CD\$^3\$\$^2\$
Micro~Machines
Midnight~Resistance
Midwinter
Midwinter~2~~~Flames~of~Freedom
Might~&~Magic
Might~&~Magic~3
Monster~Business
Monty~Python's~Flying~Circus
Moonstone
Mortal~Combat
Mortal~Combat~2
Mostares~2
Motorhead
Mov' Em
Mr~&~Mrs
Mr.~Blobby

Mr.~Brownstone
Mr.~Nutz
Muds
Myth
N
Nakamoto
Narc
Narco~Police
Navy~Moves
Navy~Seals
Nebulus
Nebulus~2
Necris~Dome
Neuronics
Necronom
Neuromanager
Never~Mind
New~York~Warriors
New~Zealand~Story
Nick~Faldo's~Championship~Golf
Nicky~Boom
Nicky~Boom~2
Night~Breed
Night~Hunter
Night~Shift
Ninja~Gaiden
Ninja~Spirit
Ninja~Warriors
Nitro

No~Second~prize
North~and~South
North~Sea~Inferno
Nova~9
Nu
Nuclear~War
O
Oath,~The
Obsttickle
Offence
Oil~Imperium
Ollies~Follies
Olympic~Challenge
On~the~Road
One~Step~Beyond
Ooops~Up
Ooze
Operation~Firestorm
Operation~Stealth
Operation~Thunderbolt
Orb
Ork
Oscar~CD\$^3\$\$^2\$
Osiris
Out~to~Lunch
Outrun
Outrun~Europa
Outzone
Over~The~Net
Overkill~CD\$^3\$\$^2\$

Overlander
Oxyd~Magnum
P
P.P.~Hammer
P47~Thunderbold
Pac~War~Demo
Pacland
Pang
Panza~Kick~Boxing
Paradroid~'90
Parasol~Stars
Patienzen
Patrizier,~Der
Pawn,~The
Pegasus
Pengo~2
Peter~Beardsley's~Soccer
Peters~Quest~~~For~the~Love~of~Daphne
PGA~Tour~Golf
Phantasia~3
Phantasy~Star~2
Pinball~Fantasies
Pinball~Fantasies~CD\$^3\$\$^2\$
Pinball~Magic
Pipe~Mania
Pipeline
Pipeline~2~&~3
Pipemania
Pirates
Pit~Fighter

Pizza~Connection
Plague,~The
Platoon
Player~Manager
Pod
Police~Quest
Police~Quest~2
Pool~of~Radiance
Popeye~2
Populous
Populous~II
Ports~of~Call
Power~Drift
Power~Monger
Power,~The
Predator
Predator~2
Preis~ist~heiss,~Der
Premier~Manager
Premier~Manager~3
Premiere
Prince~of~Persia
Pro~Tennis~Tour
Projekt~X
Projekt~X~Special~Edition
Prophecy~I~~~The~Viking~Child
Psyborg
Pucman' s~World

Puffy' s~Saga
Puggsy
Push
Pushover
Putty
Puzzle~Boy~2
Puzznic
Q
Quack~Shot
Quackers
Quadralien
Quadrix
Quartz
Quest~for~Glory~2
Quick~~~The~Thunder~Rabbit
R
R-Type
R-Type~2
R.B.I.~Baseball~2
Raider
Railroad~Tycoon
Rainbow~Islands
Rambo~III
Rampage
Realms
Rectangle
Red~Baron
Rescue
Resolution~101
Return~of~Medusa~~~Rings~of~Medusa~II
Return~of~the~Jedi

Return~to~Genesis
Revelation!
Revenge~of~the~Mutant~Camels
Rex~Warrior
Rick~Dangerous
Rick~Dangerous~II
Riding~Hero
Right~Way
Rings~of~Medusa
Rings~of~Medusa~Gold
Rings~of~Zon
Ringside~Boxing
Rise~of~the~Robots
Rise~of~the~Robots~CD\$^3\$\$^2\$
Risky~Woods
Road~Blaster
Road~Raider
Road~Rash
Roadblasters
Roadkill
Robbeary
Robin~Hood
Robin~Smiths~Cricket
Robocop
Robocop~II
Robocop~III
Rock~'n'~Roll
Rock~Star~ate~my~Hamster

Rocketeer
Rodland
Roger~Rabbit~hare~rising~havoc
Roller~Coaster~Rumbler
Rolling~Ronny
Rolling~Thunder
Rome~ad~92
Rotator
Rotor
Rubber
Rubicon
Ruff~'n'~Tumble
Running~Man

1.2 L.E.D. Storm Rising

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

"DAVID BROADHURST WANT TO " oder "AMIGADAVIDBROADHURSTWANTSTOCHEAT" oder "DAVID BROADHURST WANTS TO CHEAT" im Titelscreen eingeben. Dann erscheint eine Anzeige, daß der Cheat-Modus aktiviert ist. Die Energie und Treibstoff werden jetzt viel langsamer verbraucht.

Wir starten das Spiel wie gewohnt und unterbrechen nach der Introsequenz mit <F10>. Nun drücken wir <HELP>, <LEFT SHIFT> und <1>. Mit <F9> können wir nun Continue anwählen und mit <F1> bis <F5> Level überspringen. <1> bis <5> dient der Wahl der jeweiligen Stage.

1.3 Larn

Du beginnst in einer Stadt. Es gibt verschiedene Gebäude. Wichtig für Dich sind: Dein Haus; die Bank, um Deine erkämpften Schätze und Edelsteine sicher aufzubewahren; ein Händler, bei dem Du die gefundenen Rüstungen und Waffen verkaufen kannst; ein Shop, in dem Du Dich mit Hilfsmitteln für Deine Abenteuer versorgen kannst. Nach einem kleinen Rundgang wirst Du sicherlich den Eingang der Labyrinth finden. Wenn Du Dich stark genug fühlst, den Terror der Magie, der Dich im Inneren der schlüpfrigen Labyrinth erwartet, zu überstehen, tritt ein und beginne diese zu erforschen. Anfangs empfiehlt es sich, so viele Waffen und Rüstungen wie nur möglich zu sammeln. Die

magischen Botschaften (magic scrolls) solltest Du lesen; die Zaubertränke (magic potions) trinken. Auch ein Kuchen (cookie) ist von Zeit zu Zeit aufbauend. Deine Nahrungsaufnahme hat zum Beispiel Auswirkungen auf Deine Intelligenz, Deine körperliche Verfassung oder Deine Geschicklichkeit. Aber es gibt noch viele andere besondere Orte (Items) in den Laby- rinth:

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

- juwelenbesetzte Throne (jewel throne) Hier ist zwischen zwei Möglichkeiten zu wählen: hinsetzen (sit) oder ignorieren (ignore). Das Ausruhen ist nicht für jeden erquik- kend: ein gnome king macht seinen Anspruch auf den Sitzplatz geltend.

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

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

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

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

- Schätze (chest) Es lohnt sich Schätze zum Händler zu transportieren. Es existie- ren Gerüchte, die besagen, er bezahlt hohe Preise für randge- füllte Schatztruhen.

- Edelsteine (diamond, opal usw.) Bringen ebenfalls hohe Beträge beim alten Händler.

Durch Kämpfen erlangst Du Erfahrungspunkte (expierience points). Fol- gende Aufstiegschancen sind gegeben:

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

24| great evil master | 6000000 25| mighty evil master |
8000000

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

Name	Übersetzung	Merkmal	Bekämpfung
Spinne	kein Hitpoint- 	normal verlust	bat
Schwertwal	zwei Goldkübel 	normal oder Goldkübel und Waffe	orc
"Aussätziger"	wertvoller 	Magie: lit, bal Goldkübel, Geldverlust	leprechaun
Larve	stiehlt Teile 	Magie: lit, bal der Ausrüstung	nymph
monster	"Rostmonster" 	verringert Rü- stungs- oder Waffenklasse	Magie: lit, bal
Höllenhund	Feuerschwall 	Magie: pha	hell hound
cube "flüssiger Würfel"	verringert Rü- stungs- oder Waffenklasse	Magie: lit, bal	gelatinous
Gespenst	zieht Level ab 	Magie: can, lit	wraith
Vampir	zieht Level ab 	Magie: can, lit	vampire
unsichtbarer 	unsichtbar 	normal stalker	invisible Angreifer
disenchanteress	Entzauberer 	verringert Rü- stungs- oder Waffenklasse	Magie: lit, bal
Schattenklotz	verwirrt 	Magie: can	umber hulk

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

dragons	Drachen	Feueratem	Magie: can
lila Wurm	viele Erfah-	normal	purple worm

	Magie	Magie	Magie
magischer Nörg- ler	vereinigt alle Magie auf sich	can	spirit naga
Dämonen Lord- schaften	unsichtbar, alle Magie	Magie: hel, hld, I-VII can, cld, fgr	demon lords
prince	Dämonen Prinz alle Magie	unsichtbar, can, cld, fgr	demon

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

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

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

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

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

Spruch	Wirkung
pro	Schutz sle
gezeichnet cre	Monster schlafen enl
Monster can	Monster wird geschaffen bal
Hitpointverlust beim Monster,	besondere Eigenschaften der Monster werden negiert drl
jedoch auch beim Abenteurer glo	schützt
vor Faustattacken hld	hält Monster fest alt
ändert Labyrinth ab	
mle	magischer Pfeil web
regeneriert Abenteurer pha	Monster verfängt sich in Fäden hel
beschwört Monster cld	Eiszapfen auf
der Abenteurer wird schneller lit	gleißende

Flüssigkeit flo Wassereinfluss in Kammer mfi Feuer in alle
 Richtungen dex erhöht Geschicklichkeit str erhöht Kraft cbl
 kuriert Blinde inv Abenteurer wird unsichtbar ply schafft
 Monster ckl Gaswolke dry Flutwelle fgr Todesfinger (!)
 sph Speer der Annihilation (!) sca Abschreckung gen
 eliminiert Monster chm schmeichelt Monster sum Dämon hilft dem
 Abenteurer per ein temporärer Spruch bleibt bestehen ssp Speer
 mit Geräusch vpr löst Wände, Statuen auf stp Zeitstop wtw
 Abenteurer kann durch Wände gehen

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

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

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

1.4 Last Action Hero

LEVELAUSWAHL: Tippe während des Spieles oder beim Titelbildschirm "HAVE A BAD DAY" ein. Der Screen blitzt auf, damit du weißt, daß der Cheat funktioniert hat. Nun kannst Du folgendes tun:

F1 Level 1 F2 Level 1 Boss F3 Level 2 F4 Level 2
 Boss F5 Level 3 F6 Level 3 Boss F7 Level 4 F8
 Level 4 Boss F9 Level 5 F10 Level 5 Boss L springe zum
 nächsten Level D erledige alle Gegner auf dem Schirm

1.5 Last Duel

Man geht mit <F9> in den Pausenmodus. Nun drückt man gleichzeitig <H> und <LEFT SHIFT> oder <HELP> + <LEFT SHIFT> + <1> (oder + <L>). Nun kann man mit <F1>-<F6> die Level anwählen und mit <F8> bekommt man 5 Zusatzfahrzeuge.

1.6 The last Ninja 3

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

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

1.7 The last Ninja

Level Codes: 1 Suss 2 Imed 3 Urti 4 Basd 5 Nous 6 Rero

1.8 Leander

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

Bei OPTION folgende Levelcodes eingeben:

ZXSP	Level 2
LVFT	Level 3
SNOW	es fängt an zu schneien
SOTB	ein Schneesturm tobt
LTUS	bringt unendliche Leben und folgende Funktionstasten
	<F2> normale Waffe
	<F3> ein Dolch mehr
	<F4> zwei Dolche mehr
	<F5> Kraftklinge
	<F6> Sturm Klinge
	<F7> Löwenklinge
ESPR	schaltet Cheat wieder ab

1.9 Leather Goddess of Phobos

TIPS UND TRICKS Die Antwort auf das Rätsel ist "RIDDLE" (Rätsel). Um an dem Kämpfer im All vorbeizukommen, muß du mit ihm kämpfen bis er entwaffnet ist. Nimm nun sein Schwert und gib es ihm wieder zurück. Er sieht ein, daß du einer von den guten Jungs bist und er nicht gewinnen kann. Nun erledigt er sich selbst.

1.10 Leatherneck

Das Game starten und "CUTHBERTNECK" oder "CUTHBERT" eingeben, <F3> drücken und schon kann man nicht von den feindlichen Schüssen getroffen werden, jedoch kann man immer noch von seinen eigenen Kollegen getroffen werden. Um wieder in den normalen Modus zurückzukehren, einfach nochmals <F3> drücken.

1.11 Leedings

Level Codes: 1 START 2 BOOTY 3 SPAIN 4 MUSIC 5 JAMES

1.12 Legend

Versuche, soviel Rüstung wie möglich mitzunehmen, so daß dein AC-Wert bis auf +11 geht. Wenn er jetzt so weit unten ist, wird er dann bis auf +245 heraufgehen.

1.13 Led Storm

EXTRA-ENERGIE Wenn du "AMIGA DAVID BROADHURST WANTS TO CHEAT" eingibst, dann erscheint eine Nachricht am unteren Rand des Screens. Von nun geht deine Energie langsamer nach unten.

1.14 Legend of Faerghail

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

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

1.15 Legend of the Lost

Level Codes:

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

Wer aber als Paßwort "EDLER" verwendet, der kann <SHIFT> in den nächsten Level springen.

1.16 Legend of Valour

GELD-CHEAT Suche einen Schatz und nimm ihn auf. Dann finde eine Person und wirf diesen Schatz auf sie. Nun wird die Person einen Geldsack fallen lassen. Und denke immer daran, daß die Leute mit dem meistem Geld fast immer Frauen sind.

1.17 Leisure Suit Larry

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

1.18 Leisure Suit Larry 2

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

1.19 Leisure Suit Larry 3

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

1.20 Lemmings

Level Codes:

	X-Mas	Demo	X-Mas 2	IJJNDJCCCL
OHPVMXDIIR		IKHLMNBCCU 3	NJNDHCADCW	LPVMXDGGIO
OKNDHCADCY 4		ILDLCIOECR	PVMXDOLKIX	HLENCIOECT 5
VMXDGHTLIQ				

Vollversion:

Fun	Tricky	Taxing	Mayhem	Two
Player 01 XXXXXXXXXXXX	01 HBANLMFPDV	01 ONICEKLNFS	01	
NHMFHFALHV	01 JAJHLDIBMO	02 IJHLDHBCCU	02 CMOLMFNQDK	02
FIBIJLMOFL	02 HMFHFINMHD	02 IJHLDKJCMJ	03 NHLDHBADCR	03
BAKHLLMBEL	03 IBANLMFPFY	03 MFHFAJLNHX	03 NHLDKJADMW	04
HLDBINECK	04 MKHNLICCEX	04 BINLMFIQFR	04 FHFIJLMOHQ	
04 HLDIJINEMW	05 LDHBAJLFCT	05 OJNLICADES	05 FAJHLDHBGT	
05 HFANLMFPHN	05 LDIJAJLFMW	06 DHBIIJLLGCM	06 HLDMCMOEEX	
06 IJHLDHFCEG	06 FINLMFHQHW	06 DIJIIJLLGMP	07 HBANLLDHCJ	
07 LLICAJMFEQ	07 NHLDFADGJ	07 FAJHLDIBIW	07 IJANLLDHMM	
08 BINLLDHICS	08 DIBIJMLGEQ	08 HLDHFINEGS	08 IJHLDIFCIP	
08 JINLLDIIMV	09 BAJHMDHJCV	09 IBANLLDHEM	09 LDHFAJLFGJ	
09 NHLDIFADIM	09 JAJHMDIJMX	10 IJHMDHBKCN	10 BINLLDIEV	
10 DHFIJLLGGU	10 HLDIFINEIV	10 IJHMDIJKMQ	11 NHMDHBALCK	
11 BAJHMDIJEX	11 HFANLLDHGR	11 LDIFAJLFIO	11 NHMDIJALMN	
12 HMDHBINMCT	12 IJHMDIBKEQ	12 FINLLDHIGK	12 DIFIJLLGIX	
12 HMDIJINMMW	13 MDHBAJLNCM	13 NHMDIBALEN	13 FAJHMDHJGM	

13 IFANLLDHIV	13 MDIJAJLNMP	14 DHBIJLMOCV	14 HMDIBINMEW
14 IJHMDHFKGV	14 FINLLDIIIN	14 DIJIJLMOMY	15 HBANLMDPCS
15 MDIBAJLNEP	15 NHMDHFALGS	15 FAJHMDIJIP	15 IJANLMOPMV
16 BINLMDHQCL	16 DIBIJLMOEY	16 HMDHFINMGL	16 IJHMDIFKIY
16 JINLMDIQMO	17 BAJHLFHBDO	17 IBANLMDPEV	17 MDHFAJLNGU
17 NHMDIFALIN	17 JAJHLFIBNR	18 IJHLFHBCDX	18 BINLMDIQEO
18 DHFIJLMOGN	18 HMDIFINMIO	18 IJHLFIJCNK	19 NHLFHBADDU
19 BAJHLFIBFR	19 HFANLMDPGK	19 MDIFAJLNIX	19 NXLFIJADNX
20 HLFHBINEDN	20 IJHLFIBCFK	20 FINLMDHQGT	20 DIFIJLMOIQ
20 HLFIJINENQ	21 LFHBAJLFDW	21 NXLFIBADFX	21 FAJHLFHBHW
21 IFANLMDPIN	22 FHBIIJLLGDP	22 HLFIBINEFQ	22 IJHLHFHCHP
22 FINLMDIQIW	23 HBANLLFHDM	23 LFIBAJLFFJ	23 NHLFHFADHM
23 FAJHLFIBJJ	24 BINLLFHIDN	24 FIBIJLLGFS	24 HLFHFINEHV
24 IJHLFIFCJS	25 BAJHMFHJDX	25 IBANLLFHFP	25 LFHFAJLFHO
25 NHLFIFADJP	26 IJHMFHBKDQ	26 BINLLFIIFY	26 FHFIIJLLGHX
26 HLFIFINEJY	27 NHMFHBALDN	27 CEKHMNIJFY	27 HFANLLFHUU
27 LFIFAJLFR	28 HMFHBINMDW	28 IJHMFIBKFT	28 FINLLFHIHN
28 FIFIJLLGJK	29 MFHBAJLNDP	29 NHMFIBALFQ	29 FAJHMFHJHP
29 IFANLLFHJX	30 FHBIIJLMODY	30 HMFIBINMFJ	30 IJHMFHFHXY
30 FINLLFIIJQ			

X-Mas Lemmings:

Flurry	Blizzard		
	01 BAJHLFHBDO	02 IJHLEJBCCX	02 IJHLFHBCDX 03 NHLDHBADCR
03 NHLFHBADDU	04 HLDHbineck	04 NLFHBINEDN	05 LDHBAHLFCT 05
LFHBAJLFDW	06 DHBIIJLLGCM	06 FHBIIJLLGDP	07 HBANLLDHCJ 07
HBANLLFHDM	08 BINLLDHICS	08 BINLLFHIDV	09 BAJHMDHJCU 09
BAJHMFHJDX	10 IJHMDHBKCN	10 IJHMFHBKDQ	11 NHMDHBALCK 11
NHMFHBALDN	12 HMDHBINMCT	12 HMFHBINMDW	13 MDHBAJLNCM 13
MFHBAJLNDP	14 DHBIIJLMOCV	14 FHBIIJLMODY	15 HBANLMDPCS 15
HBANLMPDPV	16 BINLMDHQCL	16 BINLMFHQDO	

Ein Tip, wie man Fallen (Stampfer, fleischfressende Pflanzen, Gewichte etc.) mit geringen Verlusten überwinden kann: Man setzt zwei Blocker so, daß die herausfallenden Lemminge wie ein einziger erscheinen (in Wirklichkeit sind es jedoch mehr). Jetzt sprengt man einen Blocker. Läuft der Multi-Lemming jetzt in eine Falle, so wird nur ein Lemming getötet, der Rest kommt unbeschädigt ans Ziel.

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

1.21 Lemmings 2

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

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

Wähle das Optionsmenü an und klicke mit <LEFT MOUSE> ganz links oben einmal

an. Nun sollte ein "Lets go" aus dem Lautsprecher tönen. Nun kann man die Level ganz komfortabel auswählen.

1.22 Lemmings II - Oh No More Lemmings

Level	Codes:	Level	CRAZY	WILD	WICKED	HAVOC
1		TFLCAHVFB	BCIPULOJCO	UGMCCHTNDQ	GEHPTGNBFI	
2		FLCIHUTGBL	IHSUDMCKCO	OICKIUW0DR	MHPTGLGCFP	
3		LCCLVTFHBL	MQWMKCELCH	MCCLWUGPDJ	LPTGLGCDFK	
4		CILTTGLIBR	PUEMCMLMCG	CILWUF0QDR	RTGNGILEFF	
5		CAHRUGLJBF	UDMCCHVVC0	GCIQTMHBEH	TGLGCHWFFP	
6		KHRUFLCKBP	LICIIUW0CL	IHSTDNGCEM	FNGIHWTGFH	
7		LRUFNCCLB0	0CALWUDPCF	LPVDLFEDEJ	LGCLVTFHFD	
8		RUGNCILMBG	CILWUEMQCN	PVMHGMEEJ	GMMTVGJIF0	
9		UFNCAHUNBN	CCHSTFMBDR	VLHGCHVFEQ	GCHRUGLJFP	10 GNCIHUU0BJ
		IHRTG0CCDK	DLGKHTTGER	IHRUFNGKFH	11 LCAMTUFPPR	LPTGMCGDDJ LGCLUTEHEQ
		MRWFHFALFQ	12 BKMTUNLQBP	STG0CILED	R	GIMTVLJIE0 RUFNGKLMFP 13
		CAIPTEMBCL	VOICAHUFDM	GEHPUDLJEL	UGLGAHVNF	14 IHRTD0CCCG NKCMIIVGDM
		MISWMJGKER	0HG0IVW0FL	15 LPTDMCCDCR	MCCLUTFHDN	MPUDLGCLEQ LGCLVUFPPM 16
		QTEMCKLECM	CIMTTOIIDJ	QUMJGIMMEP	GKLTUNHQFH	17 TE0CAHWFCH CAHSUF0JDK
		UMJGGITNEM	GAHQTD0BGE	18 D0CIITTGCN	IHRUGMCKDR	ELGIHUU0EK 0HQTD0GCGD 19
		ICCLVVLHCR	MPU0ICALDR	HGGLVNMPEE	MPTEMGADGJ	20 CKMUVMIICL QUFMCIMMDG
		GKLVWLJQEK	RTEMGKLEGF			

1.23 Leonardo

Unendlich Leben: Wenn die Paßwortabfrage erscheint "Freibier" oder "FREIBIERC" eingeben.

Level Codes:

10	Emmentaler
20	Alphorn
30	Matterhorn
??	Ivanhoe

1.24 Lethal Weapon

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

Codes für 99 Magazine u.ä.: IRUREI, MYEBUE, TICELT, CTLYOA.

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

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

<0>-<9> Levelwahl

1.25 Lethal Weapon 3

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

Codes für 99 Magazine u.ä.: IRUREI, MYEBUE, TICELT, CTLYOA.

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

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

1.26 Lethal Xcess - Wings of Death 2

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

"AUTO"	Dauerfeuer
"FAST"	hohe Geschwindigkeit
"TWIN"	steuert beide Spieler mit einem Joystick
"COKE"	<L> mehr Leben

<F10>	Unzerstörbarkeit
<F1>	Triangle
<F2>	Drones
<F3>	Alienwiper
<F4>	Blaster
<F5>	Laser
<F6>	Formation
<F7>	Seeker
<F8>	Hunter
<F9>	Shield Durch mehrmaliges Drücken wird die

Wirkung der entsprechenden Waffe enorm verstärkt.

1.27 Lettrix

Level Codes:

5 4489 10 2350 15 6719 20 9521 25 2245 30 1379 35 4830 40 4522 45 2047

1.28 LHX Attack Chopper

Wenn man in Europa die Mission B" Support fliegt, sollte man nach erfolgreicher Zerstörung der beiden SAM-Sites nicht sofort nach Hause "choppern", sondern hinter den Berg SAM-Site 2 auftaucht, genauer untersuchen. Auf der Rückseite befindet sich ein Objekt, das jedem Science-fiction-Kenner bekannt sein dürfte. Es trägt die Bezeichnung TMA-1. Es schwebt hinter dem Berg, man muß ihn also umrunden. Dauerbeschuß und ähnliches bringt nichts. Fliegt man aber direkt mit Vollgas hinein, dann Auf einmal befindet man sich in großer Höhe irgendwo im Gelände. Der Monolith scheint hier als eine Art Teleporter zu funktionieren. Der Monolith-Gag ist bisher nur in Europa aufgetaucht.

1.29 Liberation

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

1.30 Licence to Kill

Mit <F8> kommt man einen Level weiter.

1.31 Life & Death

1. Die Diagnose Achtung: Unbedingt an allen 5 entscheidenden Punkten des Unterleibs abtasten

(oben	: links und rechts
in der Mitte	: um den Bauchnabel
unten	: links und rechts) a) keine Schmerzen --)

Blähungen/Darmgas (Intestinal Gas) Behandlung: beobachten =
 Observe b) Schmerzen an allen Punkten --) Bakterielle Infektion (Bacterial
 Infection) Behandlung: medikamentös = Medicate c) Schmerzen nur im
 linken unteren Bereich --) Nierensteine (Kidney Stones) Behandlung: überweisen
 = Refer d) Schmerzen im rechten (manchmal auch im linken Bereich) Hier nun
 Röntgen (X-Ray): Falls 3 kleine Pünktchen beim Becken erkennbar sind, dann
 handelt es sich um Nierensteine, falls keine Pünktchen erkennbar sind, dann
 --) Blinddarmentzündung (Appendicitis)

2. Die Operation a) Putzen der Hände mit der Seife (SOAP) b) Anziehen der
 Handschuhe (Gloves) c) Desinfizieren des Patientenkörpers (Antiseptikum -
 obere Schublade) d) Abdecken des Patientenkörpers mit sterilen Tüchern (obere
 Schublade)

Achtung: natürlich Stelle für die Operation freilassen! e) Patient betäuben
 (==) ON) f) Antibiotikum spritzen (untere Schublade - 1. Spritze von links) g)
 Appendix befindet sich im rechten Viertel des Patientenkörpers h) Schnitt mit
 dem Skalpell von oben links nach unten rechts

BLUTUNGEN: Blutungsstellen mit Zangen schließen (rechts unter dem
 Skalpell, dann mit dem Kauter (links unten) behandeln. Jetzt Blut mit
 Schwamm abwischen und Zangen entfernen. i) Zurückziehen des Gewebes mit den

Retraktoren (links neben der Nadel) j) Flüssigkeitsprobe mit der Absaugung (Suction) k) Hochheben des Blinddarms aus der Unterleibshöhle l) Anheben des Wurmfortsatzes (APPENDIX) und Abklemmen der Spitze m) Einschneiden des Appendix, Abbinden und Trennung des Wurmvorsatzes n) Einstechen der Membran, Abbinden der Blutungsstelle mit dem Faden o) Abklemmen des Blinddarms, dabei eine Klammer am unteren Ende des

Wurmfortsatzes und eine Klammer ca 3-5 cm weiter oben anbringen p) Durchtrennen des Blinddarms zwischen den Klammern q) Zunähen des Blinddarms r) Zurücklegen des Blinddarms in die Unterleibshöhle s) Schließen des Unterleibs durch Entnahme der Retraktoren und dann die Schnittstelle zunähen (Nadel)

3. Bei Komplikationen - Blutdruck fällt : Blutkonserve einhängen - Blutdruck sehr schwach: Dopamine spritzen - SPRITZE D - Kammernverengung, PVC : Lidocaine spritzen - SPRITZE L - Herzschlag gering : Atropine spritzen - SPRITZE A

1.32 The Light Corridor

Level Codes:

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

1.33 Line of Fire (L.O.F.)

Bevor Ihr mit dem Spiel beginnt, schaltet mal mit der <SPACE>-Taste oder mit <ESC> in den Auswahlscreen um. Hier gebt Ihr "OPERATION FERRET" ein, und man hat unendlich Leben. Die obere Zahlenreihe dient außerdem zur Auswahl des gewünschten Levels.

1.34 Links

Man muß den Ball so schlagen, daß er außerhalb des vorgegebenen Spielfeldes landet, so daß man vor die Wahl gestellt wird, ob man "drop"en will. Hier klickt man nun "drop" an und bewegt den Ball durch mehrmaligen Gebrauch der Option "Select another position" in Richtung Loch. Wenn man nun nur noch wenige Inches von diesem entfernt ist, dürfte es eigentlich kein Problem sein, den Ball zu versenken. Wenn einen dabei die Fahne stört, dreht man sich einfach um ein, zwei Grad und wählt die Option "redraw". Mit der folgenden Tabelle dürfte es keine Schwierigkeiten mehr machen, den Ball "out of hazard" zu "drop"en : Die Werte beziehen sich auf "Pro-Black". Gleich am Abschlag eines jeden Loches dreht man sich um den angegebenen Wert ("redraw" nicht

vergessen) und schlägt mit dem angegebenen Club (100%; ohne Schnitt; gerade nach vorne). Nun folgt man der obigen Beschreibung; so macht man mit Sicherheit bei Par 4 ein Birdie und bei Par 5 lohnt es sich für erfahrene Spieler nicht, da man "nur" Platzstandart schafft. Durch den mehrfachen Gebrauch der Option "Select another position" ist es auch möglich, sich den Platz mit all seinen Einzelheiten (Bänke, Autos etc.) anzuschauen, was von der Grafik her sehr empfehlenswert ist.

```

r = rechts/right,      I = links/left
1      nicht möglich
2      121r 6 Iron
3      201 Driver 2
4      331 SW
5      79r 9 Iron
6      60r LW
7      18r Driver 2
8      161r LW
9      72r Driver 2 10      56r Driver 2 11      60r 4 Iron 12
78r Driver 2 13      13I LW 14      37I 8 Iron 15      25I 4 Iron 16
44I 4 Iron 17      30I LW 18      117I 1 Iron

```

1.35 Lionheart

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

3 mal und dann 3 mal <HELP> drücken oder
 <CTRL> halten und <HELP> drücken? Ein Erdbeben macht einem klar, daß der Cheatmodus an ist. Mit <1>-<5> kommt man in die Level und mit <CTRL> kann man mit Hilfe der Maus durch die Luft fliegen. Absetzten wieder mit <CTRL> oder beiden Maus- knöpfen.

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

1.36 Little Puff

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

1.37 Locomotion

Level Codes:

	deutsch	englisch	b	BOOT	BEAR	c	CHOR	CAVE	d
DORF	DUCK	e	ENTE	EAST	f	FUSS	FIRE	g	
GIFT	GIRL	h	HAND	HALL	i	IGLO	IRON	j	
JAHR	JEEP	k	KUSS	KING	l	LAND	LUCK		

1.38 Logical

Level Codes:

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

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

Mit "THE FINAL CUT" kommt man in den Leveleditor.

1.39 Logistic

<3>	einen Level vor
<4>	einen Level zurück

1.40 Logo

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

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

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

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

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

1.41 Lollypop

Level Codes: 2 DNEQSE 3 DM49LS 4 DOD7VK 5 DRH8KH 6 EMPYZX 7 B37H4T 8 B7VCJT

1.42 Lombard R.A.C. Rally

Hier sind alle Antworten für das Fernsehinterview : (Warum Sie in Englisch sind? - Na, das ganze Spiel ist auch in Englisch.) 1. What is curious about the Cadet GSI?

B: It has a second footbrake. 2. Who won the 1980 Lombard R.A.C. Rally?

B: H. Toivonen & P. White. 3. The Ypres Rally in Belgium is held over?

A: 24 hours. 4. Which company provided the tyres for the 1988 Lombard RAC Rally?

A: Pirelli. 5. Where is Nuremburg 24 Rally held?

B: Germany. 6. How long has Lombard sponsored the rally?

C: 14 years. 7. Who won the 1977 Olympus Rally?

C: Ron Richardson. 8. How many levels are the R.A.C. M.S.A. Rallies held over?

B: Five graded levels. 9. What is the nationality of the driver Kenith Erikson?

A: Swedish. 10.Carne De Passage is?

C: A customs document. 11.How many times has the Ford Escort won the Lombard R.A.C. Rally?

B: Eight. 12.What is the overall length of the Ford Sierra RS Cosworth?

B: 4.46 metres. 13.During what decade did the Lombard R.A.C. Rally not run?

A: 1940 - 1950. 14.Who won the 17th New Zealand Rally?

C: Franz Whittingham. 15.Which car won the first World Championship Rally for Group A cars?

C: Lancia. 16.How much does a Peugeot 205 GTi weigh?

A: 880 kg. 17.Franz Whittingham was the first Austrian to?

B: Win a World Rally. 18.Which is the only Rally with more than one starting point?

A: Monte Carlo. 19.The time spent between arrival control and the stage start is

known as?

B: Dead time. 20.Part of the 1987 Rally was run at Clumber Park. In which county

is this park in?

B: Nottinghamshire. 21.A B.M.W. group A car is available in kit form, it is?

A: M3. 22.How many times has the Mini won the Rally?

A: 1. 23.In what year was the Rally cancelled due to foot and mouth disease?

B: 1967. 24.What is the R.A.C. British Motorsport's Yearbook known as?

A: The Blue Book. 25.The Japanese Supra 3.0i had which problem in the 1987 Safari Rally?

Rally?

A: Overheating. 26.How many Marshalls are involved in the running of the Rally?

C: 15,000. 27.Who was the 1987 Soviet Union national champion?

C: Ilmar Rossier. 28.The Nissan 200sx made its first European Rally appearance in?

A: Greece. 29.What is the Targa system?

B: A route timing system. 30.Who won the seventh Malborough Rally of Argentina?

C: Mickey Biassion. 31.Are two-way radios allowed between crews and service-crews?

A: Yes. 32.What was the maximum number of starters allowed in the 1988 Lombard R.A.C. Rally?

B: 180. 33.What is the alternative route defining system known as?

C: The Tulip Card. 34.What is the engine size of the Ford RS Cosworth?

B: 1993cc. 35.What is the R.A.C. M.S.A. speed limit in road Rallys?

A: 30mph. 36.Which manufacturer won the 1987 R.A.C. Rally?

B: Lancia. 37.Who was the first driver to participate in 100 W.C.R. events?

A: Hannu Mikoia. 38.Lancia won the Monte Carlo Rally with Aereia in?

B: 1954.

1.43 Loom

Blatt abschütteln, ins große Zelt gehen, nach rechts gehen, Stab nehmen, Ei anklicken, Melodie merken und auf Ei zaubern, zum Zelt mit dem kochenden Topf gehen, ihn anklicken, Melodie auf die weißen Tücher sprechen und auf die grünen (umgekehrt), Buch nehmen, Flasche anklicken, Dornenbusch beim Friedhof anklicken, Grabstein lesen, alle Baumlöcher anklicken, im dunklen Zelt mit der Baumlöcher-Melodie Licht machen, Spinnrad anklicken und Melodie auf Stroh sprechen, auf Felsen gehen, Öffnungsmelodie auf Himmel sprechen, zum Dock gehen und mit dem Baumstamm wegrudern, Tornado anklicken, Melodie rückwärts auf ihn sprechen, auf Insel nach links gehen, Spruch merken, zur gläsernen Stadt gehen, mit dem neuen Spruch die Turmspitze anklicken, 'reingehen, Glocke läuten, links 'runtergehen, Kristallkugel 3x jeweils 2x anklicken, 'rausgehen, neuen Spruch auf unsichtbare Leute sprechen, nach links bis zur Hütte gehen, Heilspruch von Frau merken, 'rausgehen, Schafe am Zaun anklicken (normal=schlafen / rückwärts = aufwecken), Schafe grün färben, Drachen erschrecken, Gold zu Stroh machen, Licht im Labyrinth machen, zum Teich gehen, ihn öffnen, in Kugel gucken, Spruch vom Teich merken (Identität tauschen-Spruch), 'rausgehen, rückwärts Tornado-Melodie bei unterbrocher Brücke spielen, Junge wecken und Identität tauschen, 'reingehen, zum Schmied gehen, im Kerker Stroh anklicken, warten, Tür öffnen, Schwert stumpf zaubern, Kerkertür öffnen, Zauberstab nehmen, zurück ins Zimmer mit Käfigen gehen, Leute heilen, Löcher danach schließen, ganz nach links gehen, Melodie die der Tote auf Hetchel spricht merken (die Farbe oder den Ton), diese Melodie rückwärts

auf Hetchel sprechen, wieder Melodie merken und wieder auf Hetchel rückwärts spielen, Zerstörungsspruch von Hetchel auf den Toten sprechen und sich selbst anklicken...Ende...

1.44 Loopz

Level Codes (Game Type C):

1 EASY
6 GRVY
11 TRBY
16 STNL
21 GZPN
26 PLGR
31 KRNC
36 BGDK
41 FRNK
46 ZSZS

1.45 Lord of the Rings

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

1.46 Lords of Doom

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

1.47 The Lost Patrol

Wenn man eine kleine Verschnaufpause (10 Minuten) einlegt, dann steigen die Strength und Moral um 2 Punkte, außerdem hat man dann kein Food verbraucht.

1.48 The lost Vikings

Level Codes:

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

1.49 Lothar Matthäus Super Soccer

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

1.50 Lotus Esprit Turbo Challenge

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

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

Level Codes: Normale Rennen:

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

Plazierungsrennen:

Level 3	Level 2	Level 1	PPRGGQFVL-52	RLQYDVAKA-48
CRRIPWBXX-28	JPIQKUHCE-65	HDMOQFAKA-51	OPWMVQKCQ-34	EIIBGGAFE-48
WXQBQMDXD-88	XGPGPZHHS-42	CIGIUQCLT-92	UDONAJHAL-47	
FGWLSYCKM-51	KNHUPNNKE-64	NKWCXXXXK-33	PRRUMPUMV-68	VVOSHGSIG-86
AONGLQKTC-63	NANXXXXXZ-39	RGHSVBRET-89	ZXJGHBKHF-70	
IPWONWOBP-65	YDOERACTJ-86	DPGTQKBHQ-62	GXQFSUMPP-45	IPMIJOBHQ-62
TVQLSYUFU-89	MUYURWFHA-86	WMQHYMTVJ-85	OKUOBIAC-86	FIMJJIBCK-68
SIGTXXXXH-35	WNQKMPHVN-80			

1.51 Lotus Esprit Turbo Challenge 2

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

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

Level Codes: Normale Rennen:

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

Plazierungsrennen:

Level 3	Level 2	Level 1	PPRGGQFVL-52	RLQYDVAKA-48
CRRIPWBXX-28	JPIQKUHCE-65	HDMOQFAKA-51	OPWMVQKCQ-34	EIIBGGAFE-48
WXQBQMDXD-88	XGPGPZHHS-42	CIGIUQCLT-92	UDONAJHAL-47	
FGWLSYCKM-51	KNHUPNKE-64	NKWCXXXXK-33	PRRUMPUMV-68	VVOSHGSIG-86
AONGLQKTC-63	NANXXXXXZ-39	RGHSVBRET-89	ZXJGHBKHF-70	
IPWONWOBP-65	YDOERACTJ-86	DPGTQKBHQ-62	GXQFSUMPP-45	IPMIJOBHQ-62
TVQLSYUFU-89	MUYURWFHA-86	WMQHYMTVJ-85	OKUOBIAC-86	FIMJJIBCK-68
SIGTXXXXH-35	WNQKMPHVN-80			

1.52 Lotus Esprit Turbo Challenge 3

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

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

Level Codes: Normale Rennen:

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

Plazierungsrennen:

Level 3	Level 2	Level 1	PPRGGQFVL-52	RLQYDVAKA-48
CRRIPWBXX-28	JPIQKUHCE-65	HDMOQFAKA-51	OPWMVQKCQ-34	EIIBGGAFE-48
WXQBQMDXD-88	XGPGPZHHS-42	CIGIUQCLT-92	UDONAJHAL-47	

FGWLSYCKM-51 KNHUPNNKE-64 NKWCXXXXK-33 PRRUMPUMV-68 VVOSHGSIG-86
 AONGLQKTC-63 NANCXXXXZ-39 RGHSVBRET-89 ZXJGHBKHF-70
 IPWONWOBP-65 YDOERACTJ-86 DPGTQKBHQ-62 GXQFSUMPP-45 IPMIJOBHQ-62
 TVQLSYUFU-89 MUYURWFHA-86 WMQHYMTVJ-85 OKUOBIAC-86 FIMJJIBCK-68
 SIGTXXXXH-35 WNQKMPHVN-80

1.53 Lunar-C CD³²

Level Codes:

Security Zone	"MEBBHKSBAL"
Cooling Chamber	"MFDCRHOCCS"
Energy Duct	"WJRICCDFEU"
Mystery Code	"BYL ERAI"

1.54 Lupo Alberto

LEVEL AUSWAHL: Tippe während des Spieles einfach mal "SPECTRUM" ein. Nun verwandelt sich die Uhr in ein Herz, damit du weißt, daß der Cheat funktioniert hat. Nun kannst du mit 0 bis 9 die höheren Levels anwählen.

1.55 Lure of Temptress

Komplettlösung:

Während einer Rebhuhnjagd überfallen die bösen Skorls den König von Turnvale und seinen Hofstaat. Alle, bis auf den Stalljungen Diernot, fallen den zotteligen Monstern zum Opfer. Der unfreiwillige Held landet auf einem Strohbett im Kerker der Skorls. Von Zeit zu Zeit schaut ein Wächter in der Zelle nach dem Rechten. Um zu fliehen, zieht Diernot die Fackel an der Wand aus ihrer Halterung und legt ein Feuer. Bei seinem nächsten Wachgang vergißt der verärgerte Aufseher, die Tür hinter sich zu schliessen. Wieselink schlüpft der Held nach links in das nächste Zimmer. Doch damit ist die Gefahr noch lange nicht gebannt. Erst, als er die Türe hinter sich schließt und versperrt, kann ihm der Skorl nichts mehr anhaben. Diernot ist nicht der einzige Gefangene im Raum. An der Wand lehnt Wolf, ein unbescholtener Bauer aus Turnvale. Er liegt im Sterben, röchelt aber noch einen letzten Wunsch: WASSER. Im nächsten Zimmer entdeckt Diernot eine leere Flasche. Bei genauerer Betrachtung findet er am Faß zu seiner linken einen Hahn. Vorsichtig füllt er die blaue Flüssigkeit in die Flasche. Während des Zapfvorgangs fällt ihm das Messer auf dem Bottich auf. Damit schneidet er den Sack rechts auf. Bei genauerer Betrachtung des Müllbeutels kommt eine Goldmünze zum Vorschein. Um das Edelmetall reicher, geht Diernot nach rechts in die Folterkammer. Ratpuch, der Hofnarr des Königs, vegetiert auf der Streckbank vor sich hin. Wer will, foltert den Witzbold noch ein bischen, bevor er den Lederriemen an seinen Füßen mit dem Messer durchtrennt. Ab jetzt folgt Ratpuch seinem Retter auf Schritt und Tritt. Wieder bei Wolf, wechselt die inzwischen volle Flasche den Besitzer. Im Angesicht des Todes verrät der Bauer dem Spieler ein Geheimnis: In der Wand rechts sind einige Steine locker. Auf Befehl schiebt Ratpuch die Ziegel zur Seite. Dahinter plätschert die Kanalisation. Durch ein Rohr gelangt das Duo nach draußen in die Freiheit. Im Dorf folgt Diernot Wolfs Rat und

sucht den Schmied in seiner Werkstatt auf. Luthern, der Schmied berichtet von der schönen Apothekerin Goewin, die von den Skorls verschleppt wurde. Seine Mutter Catriona verklickert ihm ein paar schrecklich langweilige Märchen <die man sich aber anhören sollte, um das Spiel später zu lösen>. Rechts neben dem Schaukelstuhl der alten Dame liegt ein Pulverfaß auf dem Boden. Natürlich bleibt es nicht da. In der Schenke mit dem schönen Namen -ZUM HENKER- trifft Diernot auf Eileain. Sie verrät ihm, wie er in Turnvale zu Geld kommt: Mallin, der fliegende Händler im grünen Wams, sucht ständig nach Leuten, die Botengänge für ihn erledigen. Im Moment benötigt er jemanden, der einen Metallbarren beim Krämer Ewan abliefert. Gesagt, getan: Als Dank für das Päckchen überreicht Ewan dem Helden 8 Goltstücke und einen blauen Kristall. Jetzt nimmt Diernot Goewins Fährte wieder auf: In der Elfenschenke kippt sich ihr guter Bekannter Morkus ein Bier nach dem anderen hinter die Binde. Zunächst ist er alles andere als gesprächig. Erst als der Junge ihn besticht, rückt er mit ein paar Informationen raus. Offensichtlich besitzt der Zauberer Taidgh ein Mittelchen um Goewin zu befreien. Doch auch vom Hexenmeister fehlt jede Spur. Luthern verweist Diernot an Grub, den heruntergekommenen Poeten vor der Elfenschenke. Ein guter Tip: Grub händigt Diernot einen Dietrich aus, als dieser ihn wegen der -schwarzen Ziege- ausquetscht. Es folgt ein kurzer Plausch mit dem Schmied. Diernot hat die Mauer des Schweigens in Turnvale engültig durchbrochen. Im -Zum Henker- sprudelt es nur so aus Eileain heraus. Sie gibt dem Jungen das Tagebuch des Zauberers mit auf den Weg. Darin steht geschrieben, worum es sich bei dem ominösen Mittelchen handelt, mit dem der Magier Goewin freiboxen will: Von einem Verwandlungstrunk ist da die Rede. Wer ihn einnimmt, verwandelt sich in Selena, die Anführerin der Skorls. Fehlt nur noch ein Gefäß für die Flüssigkeit. In der Elfenschenke erhält Nellie den blauen Edelstein. Als Dank für die kleine Aufmerksamkeit erhält Diernot von der Bardame eine Flasche mit Original Winterwärmer. Als er das Geöff in sich hineinkippt, wird ihm speiübel. Es stimmt also, was die Legenden berichten: Der Winterwärmer ist das stärkste Bier aller Zeiten. Für Luthern stellt das Gebräu dagegen kein Problem dar. In einem Zug leert er die Flasche und gibt sie dem verdutzten Helden zurück. Statt Löcher in die Luft zu staunen, marschiert Diernot nun zum Marktplatz. Ein Blick auf die Eingangstür von Taidghs Haus enthüllt ein altes Stahlschloß. Ratpuch erhält den Dietrich und den Befehl, die Tür aufzubrechen. Im Labor des Zauberers steht eine große Apparatur, die sich als Ölbrenner entpuppt. Mit dem Pulverfaß bringt Diernot das Gerät in Gang. Jetzt füllt er aus dem Hahn rechts den Zaubertrank in die Flasche und sucht das Weite - gerade noch rechtzeitig, bevor ein Skorl den Einbrecher entdeckt. Vor der Festung der Monster nimmt Diernot auf der Mittelstraße einen Schluck aus der Flasche. Siehe da, ihm wachsen lange dunkle Haare, und auch sonst sieht er Selena auf einmal verdammt ähnlich. Unbehelligt dringt er in die Festung der Belagerer ein. Ein paar Worte an die Wächter genügen und Goewin kommt wieder auf freien Fuß. Immer noch im Frauenkostüm, erklärt er den Skorls im Dorf, das sie in Zukunft gefälligst ihre Pfoten von den Einwohnern zu lassen hätten. Im -Zum Henker- quatscht sie alle Gäste an. Auch Gereint, der Wirt, bleibt keineswegs verschont. Luthern, Morkus und Grub bekommen ebenfalls etwas von Charlies jüngster Tante zu hören. Auf dem Weg zur Burgmeisterin wechselt Diernot - Selena noch einige Worte mit Gwyn, danach verfliegt die Wirkung des Zaubertranks. In der Zwischenzeit hat Goewin die Apotheke wieder eröffnet. Sie bedankt sich herzlich bei Diernot. Am Eingang des Mönchsklosters hängt jetzt ein Zettel: Catriona ist eines ihrer wertvollen Märchenbücher gestohlen worden. Dem Finder winkt eine hohe Belohnung. Hinter der Sache steckt natürlich Mallin. Diernot knöpft ihm den Schmöcker unter Vorspiegelung falscher Tatsachen ab. Im Kloster spricht sich der Held mit Pater Toby aus, Selena zu besiegen. Diernot muß den schlafenden Drachen in der Burg der Skorls wecken. Dazu bedarf es eines weiteren Zaubertranks. Die drei Zutaten schreibt der Junge sich auf und geht in die Apotheke. Prinzipiell wäre

Goewin gerne bereit, den Kräutercocktail zu mixen, vor allem wenn er für den Drachen bestimmt ist. Allerdings fehlt ihr ausgerechnet die wichtigste Zutat: Giftiges Kuhkraut. Eigentlich wollte Wolf ja welches mitbringen, doch der weilt ja bekanntlich nicht mehr unter den Lebenden. Zum Glück weiß Catriona Rat: Im Gemüsegärtchen vor der Schmiede sprießt reichlich von dem Kraut. Bei Goewin wandert das Mitbringsel in den Mörser. Zwei Gespräche und der Trunk und das Vertrauen des Mädchens sind dem kleinen Helden sicher. Nochmal geht es -Zum Henker-. Ultar, der große Barbar am linken Tisch, weiß, wie man das versperrte Wehrtor in der Stadt öffnet: Die Sprechenden Wasserspeier am Eingang sind der Schlüssel. Allerdings verlangen die Fontänen von Diernot, das er in Begleitung einer Jungfrau vor ihnen erscheint. Also ab zur Apotheke und Goewin angesprochen. Beide verabreden sich vor dem Tor. Sanft säuseln sie einander liebe Worte zu, und das Tor schwenkt auf. Nach der Turtelei steht das Pärchen in der ersten von drei Höhlen. Hier haben sich die Programmierer ein hübsches Rätsel ausgedacht. Pro Höhle steuern zwei Totenschädel die Ausgangstüren. Da die Knochengesichter jedes mal eine andere Stellung einnehmen, gibt es keinen festen Lösungsweg - aber eine Strategie. Zunächst erhält Goewin eine vierzeilige Anweisung. Während sie den Befehl ausführt, hastet Diernot durch die zweite <grüne> in die dritte <blaue> Höhle. Goewin spaziert ihm hinterher, doch der Durchgang in die blaue Grotte ist versperrt. Diernot öffnet das Tor und geht zurück in die Höhle zwei. Jetzt bedarf es einer zweiten Mammutanweisung. Flugs eilt Diernot nach links aus dem Bild und durch die Pforte aus dem Mini-Labyrinth. Schweißüberströmt gelangt der Held in ein kleines Zimmer. Zu seinem Schrecken erwartet ihn dort bereits einer von Selenas Chargen <vor der kurzen Action-Sequenz am besten abspeichern>. Nach einigen gezielten Axthieben sinkt das Moster zu Boden. Als Diernot nun den großen Drachen mit Goewins Arznei aus dem Schlaf reißt, erhält er das -Auge von Gethryn-. Selbst Selena geht vor dieser magischen Waffe in die Knie. Nach der aufschlußreichen Audienz beim Drachen beratschlagt sich der Held mit Goewin. Sie rät ihm, noch einmal beim Schmied im Dorf vorbeizuschauen. Luthern bewundert zwar Diernots Mut, warnt ihn aber noch einmal eindringlich vor den Skorls. Von Mallin erfährt er, das einige Skorls mit dem Händler im Dorf gemeinsame Sache machen. Auf dem Marktplatz wartet Diernot solange, bis ein Skorl Ewans Laden betritt. Durch das rechte Fenster bespitzelt er eine Unterhaltung. Nach dem Gespräch spricht der Held den zotteligen Kunden namens Wayne an. Es wäre schon möglich, in die Festung der Skorls zu gelangen, gibt dieser zum besten. Mit Ewan schmiedet der Held einen Plan: Er versteckt sich in einem der Weinfässer. Siehe da, kurze Zeit später holen die Skorls die Getränke für ihr abendliches Gelage ab und transportieren den blinden Passagier direkt in die Höhle des Löwen, genauer gesagt, in den Weinkeller. Am Faß links vorne im Bild befindet sich ein Zapfen. Diernot marschiert nach rechts in die Küche und nimmt die Zange von der Wand. Gleich neben dem Werkzeug hängt ein fettiger Tierkadaver. Angeekelt nimmt der Held den Schmalz mit. Er spricht den jungen Diener Minnov an und behauptet, Selena sehen zu wollen. Beim zweiten Wortwechsel gibt Diernot Minnov den Hinweis, das jemand im Weinkeller sein Unwesen treibt. Schnurstracks spurtet der Dienstjunge los, um seinen Vorgesetzten zu alamieren. In der Zwischenzeit zieht Diernot mit der Zange den Zapfen aus dem Faß. Dann geht er hinter den Fässern rechts in Deckung, Gesicht zur Wand. Als der Skorl erscheint, verschwindet er durch die Küche auf einen Gang. Von hieraus führt ein Weg nach rechts durch den Festsahl der Skorls. Hinter den besoffenen Monstern befindet sich das Torhäuschen der Burg. Da der Hebel für die Zugbrücke eingerostet ist, fettet der Junge ihn ein. Minnov bekommt den Auftrag, den Hebel umzulegen. Gleichzeitig zieht bzw. schiebt Diernot an der Winde. Mit lautem Krach fällt die Brücke hinunter. Jetzt nichts wie zurück in den Gang und nach links über die Empore! Draußen stellt sich dem Helden ein letzter Wächter in den Weg. Nach dem Schlagabtausch tritt Diernot Selena gegenüber.

DAS AUGEN VON GETHRYN macht der Hexe den gar aus.

1.56 Mad House

Level Codes: 1 Girly 2 Bum 3 Bladbird 4 Milk 5 Malveco

1.57 Mad TV

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

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

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

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

1.58 Das Magazin

Codewörter für DATEX P.

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

1.59 Magic Land

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

1.60 Magic Marble

Level Codes:

1	ADVERTISER
2	EVERYWHERE
3	TOOTHPASTE
4	CONNECTION
5	CLEVERNESS
6	COPYWRITER
7	TELEVISION
8	CIGARETTES

9 COMPLICATE
10 IMPOSSIBLE END INTERESTED

1.61 Major Motion

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

1.62 Manchester United Europe

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

Zwei Spielermodus anwählen und <LEFT MOUSE> im Spiel drücken und schon sind alle anderen Manschaften aus dem Wettbewerb.

Wenn man <CTRL> und <ESC> gleichzeitig drückt, gewinnt der Gegner automatisch 5 zu 0.

1.63 Maniac Mansion

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

Bernard repariert Telefon in Bibliothek, Syd geht ins Badezimmer und montiert den Wasserhahn an, Wasser anstellen und Nummer wählen die hinter der Mumie steht, Dave geht in Ednas Zimmer, nimmt Schlüssel mit, geht schnell nach oben, schaltet Licht an und öffnet das Bild, Syd wartet im Wissenschaftsraum, Bernard klingelt an Haustür, Syd geht in Ed's Zimmer, nimmt Hamster und Keycard mit, nimmt Münzen aus Sparschwein, Pflanze im Pflanzenzimmer hochklettern, Münze in Schlitz stecken und rechten Knopf drücken (dies 2x machen!), ins Teleskop gucken und Safennummer merken. Dave öffnet den Safe und nimmt Umschlag heraus. Bernard telefoniert (mit Syd Tür öffnen), Dave verlässt Ednas Zimmer, füllt Bernard's Krug in der Küche, Krug und Umschlag in Mikrowelle stecken und sie einschalten, Umschlag öffnen, neue Münze in Meteor-Automaten stecken (eine der 3 Highscores ist die Codenumber für's Labor), Automat mit kleinem Schlüssel öffnen, Dave nimmt von Bernard und Syd alle Schlüssel und die Keycard, er geht in Kerker und öffnet die 2 Schlösser mit dem glänzenden Schlüssel, Codenumber eingeben, Labor betreten, zum nächsten Raum gehen, mit Münze 'ne Pepsi holen und trinken, Strahlenanzug aus Spind nehmen und anziehen, mit Card- Key zum nächsten Raum gehen, Hebel ziehen und Meteor nehmen, schnell durch nächste Tür, Meteor in Kofferraum stecken, Motor mit gelbem Schlüssel einschalten und...Ende...

1.64 Manic Miner

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

1.65 Manic Miner 2

Siehe
Manic~Miner

.

1.66 Manix

Level Codes:

1 MANIX	9 MIKE
2 ZONE	10 SARAH
3 SPACE	11 DOUG
4 MOON	12 NEIL
5 TIME	13 IXION
6 MOTIVATE	14 KINETIC
7 TOM	15 TRAP
8 MAJOR	16 CLIMAX

1.67 Marble Madness

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

Am Anfang einfach abwarten was passiert.

1.68 Marble Rescue

Level Codes:

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

1.69 Marbles

Level Codes: 1 BEGINNER 2 SECOND 3 GLOBE 4 CRYPTO 5 CONVOY 6 MONTH 7 SATELLITE 8 FINAL

1.70 Marvel Land

Paßwörter:

Level 1: LUXCIE, MOLE, COASTER, CAPTAIN, CONDOR, FLORRIE Level 2: DENCHAN, TEPPOU
 UO, YARI MOGLE, JET MOGLE, SAMEZAME, DEMONANGLE, SYLPHE Level 3:
 BAKUDAN, BEROCANDY, BARBARA, O GUCCI, TOTEN MOGLE, A LA MODE, SWEETIE Level 4:
 CHULIP, ICEMAN, PENGINSAN, MEDUSAHEAD, CHAMELEON, TRIDENT (Es kann sein, das man
 die Leerzeichen weglassen muß!)

Es müssen vier Elfen aus den Händen böser Zauberer befreit werden. Gewinnt man am Ende eines Levels den Kampf gegen den Endgegner, wird jeweils eine Elf befreit. Im ersten Kampf wird an einem Walzenautomaten Junken Matches gespielt, also das altbekannte Schere-Stein-Papier-Spiel, wobei man erstens gewinnen muß (der erste Druck auf <C> stoppt die Walze des Gegners, der zweite die eigene), und zweitens durch reaktionsschnelles Drücken des Attack-Knopfes dem Bösewicht eins auf die Mütze geben beziehungsweise sich verteidigen. Sieger ist, wer dreimal beim Angriff erfolgreich war. Im zweiten Kampf geht es darum, den Wasserballon des Bösewichts durch Überfüllung zum Platzen zu bringen und gleichzeitig den eigenen trocken zu halten. Am einfachsten geht es mit Dauerfeuer auf die dritte Pumpe der zweiten Reihe, die dritte Pumpe der ersten Reihe leert den eigenen Ballon. In der dritten Runde gilt es, auf einer Wand von Drehtafeln eines der ähnlichen aussehenden Symbole zu indentifizieren. Wer als erster drei Mal erfolgreich war, hat gewonnen. Im vierten Kampf taucht man gleichzeitig mit dem Feind in einem Feld aus 9

Löchern unter. Beim Auftauchen gilt es, ähnlich wie im ersten Teil, rechtzeitig anzugreifen oder zu verteidigen. Gewinner ist, wer drei Treffer landen konnte.

1.71 Marvins Marvellous Adventure

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

1.72 Master Axe

Drückt "P" für Pause und gebt dann folgendes ein:

UUDD	Master Axe Turbo Modus	RRDDD	Power Up
Modus UULLRR	Blut Modus	RULULL	Versteckte
Geheimnisse LRLR	Slow Motion Modus	DDLRRRV	Sprite
Scaling			

1.73 Master Ninja

<SHIFT> + <H> drücken.

1.74 Matic

0 LCAMNE	10 SXRCHQ	20 PDNJMR	30 BDXFPG	40 GSROEM
1 HSEAEB	11 GMNGFS	21 XSBYPI	31 PPLIVB	41 DXCAAR
2 RJLNLML	12 VWVXRL	22 JLTDAQ	32 RNJGGM	42 SIFWIS
3 VXORLY	13 QDIYSA	23 SAHGRM	33 IPNOWL	43 RYOPIK
4 NLQDIN	14 AWLLGG	24 XSPUNR	34 TTMHWG	44 OSPDXE
5 FHYNGN	15 YWIBSJ	25 INQGXT	35 XYXYIN	45 DUTKWQ
6 FGOXAL	16 QBCGRY	26 JIDGDV	36 FAXCHN	46 NTJDGC
7 POVDOJ	17 SWMDOD	27 IVKQBG	37 LPDRBV	47 OVYVRR
8 NGCDBN	18 FQCDAG	28 BONCA	38 FIJQXR	48 NBUHJM
9 GMYRUG	19 GDNXFQ	29 SRHPWX	39 OQVEDT	49 SDRLLP

1.75 McDonald Land

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

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

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

1.76 Mean Streets

Hier sind einige Ortskoordinaten von VIP und die Colorkarten Codes :

```

WISSENSCHAFTLER          NAV(igation) CODES -----
----- Carl Linsky          4660 / 4663 / 4675 Cal Davis
3720 Sam Jones           0021 John Klaus           7012 Larry
Hammond                 4935 Ron Morgan           1998 / 6470 / 1710 Greg
Cale                    4753 / 8911 / 1700 Bosworth Clark           9932

```

```

PAßWORT                  FARBE -----          ----- Bishop
Blau Rook                Schwarz Knight          Lila
Pawn                    Grün Checkmate          Orange King
Grau Queen              Gelb Stalemate          Rot

```

```

ORTE                    NAV CODES -----          -----
San Fransisco           4663 Alcatraz           4550 Ron's Beach
House                   6470 Carl's Warehouse   4675 Bug Surf Hotel
6162 Law and Order HQ   5037 The University     4663

```

```

NAMEN                  NAV CODES          KOMMENTAR -----
----- Bazil Mallory          2713
Rechtsanwalt Tom Griffith 4590              Schimming's
rechte Hand Steve Clements 4680              Der Cop, der
Garl's Tod bearbeitet Johnny Fletcher 5170              PI der für
Linsky arbeitet. Ron Meat 4525              Er kennt Larry
H. Peter Dull            4674              Arbeitet bei einer
Versicherung Bash Dagot 4657              Zeuge von Linsky's
Tod J St Gideon          3891              Der Manager von "Project
Overload". Arnold Dveed 4610              Arbeitet an MTC
Gideon's anderem
                        Projekt Frank Schimming          4650
Gideon's Boß Jim Slade 4927              Killer, der für
Knott arbeitet Sandra Lawson 4599              Carl's
Freundin Sylvia Linsky 4421              Carl's Tochter Wanda
Peck                     4621              Quelle nutzvoller Informationen Robert
Knott                    0132              'Chef von Gesetz und Ordnung' Smiley
Monroe                   3615              Cop, der Davis Tod bearbeitet Aaron
Sternwood                0439              Freund von Davis. Delore Lightbody
4920                     Carl's Verlobte Della Lang          2111
Liebt Ron Morgan. Lola Lovetoy 4603 / 4605      Arbeitete für
Gideon.

```

```

KARTE                  NAV CODES          VERSTECK -----
----- Blau          4675
Im Ersthilfekasten. Orange 3720              In
einer Box im Käfig Grau 5037              Im Safe Rot
6470                    Im Pool (Piranhias) Grün          7012
Johnny wird sie geben wenn man ihn
                        fragt Schwarz          5194
In einem kleinen Schrank Lila 8911              Auf
dem Bord neben dem Weinstock Gelb 0021
Sammy wird sie uns geben.

```

1.77 Mega Traveller

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

1.78 Mega Worm

Level Codes: 05 MASTER OF WAR 32 DARK EYES 44 SLOW TRAIN
 10 DESOLATION ROW 34 TRUST YOUR EYES 45 SOLID ROCK 14 IDIOT WIND
 36 MAN OF PEACE 46 HEART OF MINE 18 FOREVER YOUNG 38 MOONSHINER
 47 FOOT OF PRIDE 22 LENNY BRUCE 40 GOLDENLOOM 48
 ISIS 25 HURRICANE 41 UNION SUNDOWN 49 GATES OF EDEN 28
 JOKERMAN 42 LAY LADY LAY 50 ANGELINA 30 SHOOTING STAR
 43 PRECIOUS ANGEL

1.79 Mega-Lo-Mania

Level Codes:
 1 IVIAZXFIIWMB oder 2 BNYABDUNBHV
 2 UNNDJHGAZSJ 3 COVCPMJVEBL
 3 MKIAVZLXXSJ 4 WKCCHIEUKHL
 4 KPIANBSXXSF 5 GATAVRXRONT
 5 OMDAXUFERTD 6 WWKDXGPXDBZ
 6 OJXALURUFCX 7 KUUCTOPLGHV
 7 SGSAVNFBZCB 8 PEHAJBPKZAG
 8 OXNAVLLXWVV 9 GYJDJHPNFHN
 9 QBKBTGFOLEN 10 TJLBVSNNIGD

Codes für alle vier Teamführer:

	CÄSAR	MADCAP	SCARLET	OBERON
1	UWIANCYIWM	IUIAZXFIIWMB	OVIAYASIWMC	
CTIAOCYIWM				
2	SBJABYFIWMZ	GZIARZLIWMX	MAJAQCYIWMY	
AYIACYFIWMW				
3	YMIAFYFXXSL	MKIAVZLXXSJ	SLIAUCYXXSK	
GJIAGYFXXSI				

4	WRIAXZLXXSH	KPIANBSXXXSF	QQIAIYFXXSG
EOIAYZLXXSE			
5	CDIANYFYXSN	QAIADAMYXSL	WBIACDYXSM
KZHAOYFYXSK			
6	AIIAFAMYXSJ	OFlAVBSYXSH	UGIAQYFYXSI
IEIAGAMYXSK			
7	GTHAJAMJTAV	UQHAZBSJTAT	ASHAUYFJTAU
OPHAKAMJTAS			
8	EYHABCSJTAR	SVHARDYJTAP	YWHAMAMJTAQ
MUHACCSJTAO			
9	EKKAWDYMWMQ	SHKAFZFMWMJ	YIKAECSMWMK
MGKAUDYANMY Mds	CPKATCSETGF	JGLANDPHOSY	PHLAOUOKOSG
KLKAIZFODMW			

1.80 Megaball

Wenn der letzte Schläger verloren ist, so oft klicken bis die Vorstellung der Symbole erscheint. Nun die Buchstaben "A" und "C" also "AC" eingeben. Jetzt wird das Spiel in dem Level gestartet, in dem man zuvor verloren hat.

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

1.81 Megatwins

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

1.82 Menace

"XR3ITURBONUTTERBASTARD" eingeben, um unendl. viel Energie zu erhalten und folgende Tasten zu aktivieren:

<1> - <6>	Level anwählen
<RETURN>	Extrawaffen
<F2> und <F3>	neue Extras

1.83 Metal Masters

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

1.84 Mickey Mouse

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

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

1.85 Microcosm CD³²

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

Sobald ihr im Spiel seit, geht ihr auf Pause, dann betätigt ihr irgend- welche Buttons des Joypads. Wie Ihr warscheinlich bemerken-werdet, ertönen verschiedene Klänge bei jedem Knopfdruck. Nun müßt ihr die Knöpfe in der Reihenfolge betätigen, daß nur hohe Tönen erklingen. Nach einer Weile kommt dann ein Bonus-Sound und Ihr könnt wieder zurück in das Spiel. Ihr seit nun unsterblich. Der Preis für die Unsterblichkeit sind aber die genialen Animationen des Spieles, die als-Strafe nur noch in Schwarz-Weiß zu bestaunen sind!

Drückt man beim Booten den grünen Knopf, dann wird das Intro im Overscan-Modus abgespielt. Leider ist hierbei alles etwas grob. Dafür ist eine Musik im Hintergrund.

Um unendlich Energie und freie Waffenwahl zu bekommen, muß man in der ersten Flugsequenz, direkt nach dem Labor, auf Pause drücken. Dann ALLE Knöpfe gleichzeitig drücken (ohne Pause). Dabei muß das Steuerkreuz entgegen dem Uhrzeigersinn bewegt werden. Das Aktivieren des Cheats wird angezeigt durch einen Tusch. (Alles bleibt in Farbe!)

1.86 Micro Machines

ACTION REPLAY CODES

M3945 Leben M6627 Runden-Anzahl

1.87 Midnight Resistance

"IT'S EASY WHEN YOU KNOW HOW" (oder ohne <SPACE> ?) für unendlich viel Energie eintippen. Das Programm nimmt das mit Cheat On zur Kenntnis.

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

1.88 Midwinter

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

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

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

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

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

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

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

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

Häuser: Nahrung, Schlaf und Schutz vor Angriffen des Feindes.

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

Depots: Munitionslager, Waffen aller Art

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

Funkstationen: Funkstationen sind besonders wichtig für Prof. Kristiansen. Er sollte an eine unbesetzte Funkstation gebracht werden. Prof. Kristiansen kann hier bis zu vier Friedensoffiziere gleichzeitig rekrutieren.

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

Warenhäuser: Treibstoff und Munitionsvorräte des Gegners werden hier gelagert.

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

Hier noch einige Informationen zu den einzelnen Schneebuggies :

Schneehexe : schwer zu finden, stark bewaffneter Befehlswagen
Schneewolf : schwerer Panzer, max. 6 Personen
Schneecat : leichter Panzer, jedoch gut bewaffnet, max. 4 Personen
Schneefox : schnellstes Fahrzeug, das nur leicht bewaffnet ist, max. 2 Pers.

Schneestier: Transporter von Waffen und Munition, werden sehr gut bewacht
Schneebär : gewaltiger Tanklastwagen, der für den Feind lebenswichtig ist

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

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

AMBLER: Ambler ist bei 'Otter Valley' zu finden. Seine Skifahrkünste lassen

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

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

CHABRUN: Chabrun ist der Mann mit der braunen Kleidung, dem zylinderähnlichen Hut und der Narbe im Gesicht (s.Abfrage). Er befindet sich bei der sog. 'ThunderCoast'. Seine 'Feinde' sind Grice, Pringle und Doughty. Seine besonderen Freunde sind Flynn und Macleod. Er hat keine speziellen Fahreigenschaften.

COURTENAY: Courtenay, der Herr im gelbfarbenen Dress mit dem weißen Bart und der Antenne am Helm ist bei 'Salient Flats' aufzufinden. Seine Fahreigenschaften haben keine besonderen Stärken oder Schwächen. Er hat keine 'Feinde' innerhalb der Bewegung. Besonders gut versteht er sich jedoch mit Revel und Caygill.

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

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

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

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

GARCIA: Garcia ist bei 'Sierra Garcia' zu rekrutieren und besitzt keine besonderen Fähigkeiten. Seine Stärken sind Skilaufen und Drachenfliegen. 'Feind' : Cropper Freunde : Muller, Doughty

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

GRAZZINI: Grazzini ist der Herr in der rotfarbenen Trainingsjacke, der eine Skibriller trägt (s.Abfrage). Grazzini lebt und wohnt im 'Lindberg Plateau' und ist ein hervorragender Drachenflieger. Sein Fahrverhalten läßt äußerst zu wünschen übrig... Mit Rudzinski versteht er sich überhaupt nicht, ist dafür aber besonders gut mit Caygill und Gunn befreundet.

GRICE: Grice hat keine besonderen Fähigkeiten. Seine Stärke liegt zwar im Buggyfahren, so ist er dennoch nur ein mittelprächtiger Fahrer. Er hält sich bei 'Badger Heath' auf. 'Feinde': Stark, Gaunt Freund : Courtenay

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

HAMMOND: Hammond befindet sich im sog. 'Mackenzie Head', hat keine besonderen Fähigkeiten, versteht sich nicht gerade gut mit Revel, ist aber ein guter Freund von Cropper...

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

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

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

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

Prof. KRISTIANSSEN: Er muß unbedingt rekrutiert werden und dann zu einer 'freien' Funkstation gebracht werden. Er kann dort bis zu vier Friedensoffiziere gleichzeitig für die Bewegung gewinnen. Wenn man ihn sucht, muß man mal zum 'Diamond Valley' fahren. Er hat eine persönliche Abneigung gegen Stark und Courtenay. Am besten versteht er sich mit Flint. Prof. Kristiansen ist eine der wichtigsten Personen in MIDWINTER ! Er ist der ältere Herr mit Brille (s.Abfrage)

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

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

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

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

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

RANGLES: Randles ist die gute, alte Frau (Oma). Ihr Standort ist 'Harper's Lake'. Sie fällt überhaupt durch nichts auf und würde somit also auch nicht

vom Feind verdächtigt werden, zur Bewegung zu gehören. Sie besitzt keine auffallend guten Fähigkeiten, hat keine 'Feinde' und keine speziellen Freunde.

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

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

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

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

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

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

Hier jetzt einige Tips zum eigentlichen Spielverlauf :

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

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

=> Wir nehmen am Besten ein Schneemobil ...

Buggyfahren: Dies ist wohl die schnellste und zugleich sicherste Fortbewegungsmethode. Die Steuerung erfolgt via Maus (hoch, runter für schnell und langsam; links und rechts für die bekannten Richtungswechsel). Mit dem rechten Mausbutton können Raketen abgeschossen werden, die für feindliche

Flugzeuge bestimmt sind, mit dem linken Mausbutton werden sog. Boden-Boden-Raketen abgefeuert, die für die feindlichen Schneemobile bestimmt sind. Zusätzlich kann man noch die Space-Taste betätigen, mit der auch noch nützliche Geschosse gegen feindliche Buggys gezündet werden können. Falls keine Munition mehr vorhanden sein sollte, muß der Spieler leider wieder auf den Heckenschützenmodus (Taste <S>) zurückgreifen. Hier sei noch bemerkt, daß das Buggyfahren zwar erheblich kräftesparend ist, jedoch sollte auch beachtet werden, daß extreme Steigungen und Neigungswinkel nicht mit der max. Geschwindigkeit befahren werden können. Außerdem gilt auch hier die Regel: Du sollst niemals schneller fahren als Dein Schutzengel fliegen kann !

Drachenfliegen: Das Drachenfliegen ist ohne jeden Zweifel die schwierigste Fortbewegungsart. Aber während des Fliegens können die größten Strecken zurückgelegt werden. Hier nun eine kurze Startanleitung: Linke Maustaste drücken, wenn der Startvorgang begonnen werden soll. Bei einer Linkskurve die Maus nach links schieben, bei einer Rechtskurve dementsprechend. Wenn ihr abheben wollt, muß die 'Nase' oder Spitze des Drachens nach oben gerichtet werden (Maus nach unten rollen) . Wenn der Drache abfallen soll; die Maus nach oben rollen. Zum Abheben vom Boden ist eine Mindestgeschwindigkeit von 36 Meilen nötig. Bei einer Geschwindigkeit von 23 Meilen wird der Flug langsam unsicher und der Paragleiter stürzt häufig ab.

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

Paragleiter (Drachenflieger) sind in allen Bergstationen zu finden.

Seilbahn: Mit Hilfe der Seilbahn kann man ohne größere Probleme Berggipfel erreichen oder von dort wegkommen. Die Blickrichtung aus der Gondel läßt sich übrigens mit <A> , , <R> und <L> verändern...

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

Der Geheimbund und das Kollegium: Wie bereits schon erwähnt, steuert ihr die Person von Capt. Stark, der sich ständig neu auf den Weg macht, Leute zu rekrutieren, d. h. für die Bewegung zu gewinnen. Man sollte jedoch darauf achten, daß man die angesprochenen Abneigungen und Zuneigungen beim Rekrutieren berücksichtigt. So ist es z. B. ziemlich zwecklos, wenn ihr in Starks Person Prof. Kristiansen rekrutieren wollt. Flint hätte dagegen weitaus bessere Chancen...

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

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

Also, rekrutiert viele gute Leute und platziert sie an äußerst wichtigen

Stationen, damit eine feindliche Besetzung schier unmöglich wird. Besetzte Gebäude sollten von euch gesprengt werden (außer Hitzeminen). Bewacht so viele Gebäude wie möglich ... Achtet darauf, daß Eure Offiziere immer körperlich fit sind und ständig gut bewaffnet sind.

1.89 Midwinter 2 - Flames of Freedom

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

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

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

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

Das beste Transportmittel ist der Helikopter, Abzuraten ist von: Flug-U-Boot, Ballon, Panzer und U-Boot wegen schlechter Steuerung oder Bewaffnung.

LOBOS: 1 Beseitigung Amandu Dengal 2 Sabotieren unterwasserbasis 3 Sabotieren Radar

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

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

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

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

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

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

DJOUM: 1 Vernichtung Iwangira Baikie 2 Erledigen Hasan Hilmi 3 Sabotieren Ferraiyat Fields

GHAZAL: 1 Vernichten Zufa Ibn Rushed 2 Rekrutieren Bianca Fregona (Benutzung Matahari Kapsel) 3 Beseitigung Youssetal Idrisi (Bedingung von Friedrich Miesler) 4 Rekrutieren Friedrich Miesler (Bedingung von Shireen Ilb Musa) 5 Rekrutieren Shireen Ibn Musa

1.90 Might & Magic

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

Hier sind die Codewörter für den (schnelleren) Transporter:

	Version deutsch		englisch		
HEIM	home	SEE	seadog	FREI	freeman
PECH	doomed	HEISS	redhot	LUFT	air
WASSER	water	FEUER	fire	ERDE	
earth					

Des weiteren gibt es noch ein paar weitere Codes, die zu sonst unzugänglichen Orten führen:

ARENA führt zu einer Kampfarena, in der man seine Erfahrungspunkte sehr gut aufbessern kann KOHLEMEISTER führt in eine unterirdische Drachenhöhle, in der es mächtige Waffen gibt KUGELMEISTER hier sollte man erst ab Stufe 10 hingehen, denn die Science Fiction Welt hier, ist mit super guten Robotern ausgestattet. Neben diesen Robotern gibt es aber auch hervorragende Waffen und wertvolle Gegenstände TAUSCHEN bringt Euch direkt in die Endsequenz des Spieles START zeigt Euch ein schönes Intro und logt Euch im Hauptcomputer ein, in dem Ihr die Werte aller Abenteurer nach Belieben ändern könnt.

1.91 Might & Magic 3

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

Hier sind die Codewörter für den (schnelleren) Transporter:

	Version deutsch		englisch	
HEIM	home	SEE	seadog	FREI freeman
PECH	doomed	HEISS	redhot	LUFT air
WASSER	water	FEUER	fire	ERDE
earth				

Des weiteren gibt es noch ein paar weitere Codes, die zu sonst unzugänglichen Orten führen:

ARENA führt zu einer Kampfarena, in der man seine Erfahrungspunkte sehr gut aufbessern kann KOHLEMEISTER führt in eine unterirdische Drachenhöhle, in der es mächtige Waffen gibt KUGELMEISTER hier sollte man erst ab Stufe 10 hingehen, denn die Science Fiction Welt hier, ist mit super guten Robotern ausgestattet. Neben diesen Robotern gibt es aber auch hervorragende Waffen und wertvolle Gegenstände TAUSCHEN bringt Euch direkt in die Endsequenz des Spieles START zeigt Euch ein schönes Intro und logt Euch im Hauptcomputer ein, in dem Ihr die Werte aller Abenteurer nach Belieben ändern könnt.

1.92 Monster Business

Während des ECLIPSE Logos "ECLIPSE" eingeben. Nach Wahl aller Optionen bleibt der Bildschirm schwarz, hier einfach die Levelnummer eingeben.

1.93 Monty Python's Flying Circus

In den Highscores "SEMPRINI" eingeben, und man muß nicht ständig wieder von vorne anfangen.

1.94 Moonstone

Man kann ja bekanntlich ein magisches Item gegen ein Extraleben eintauschen, aber warum denn gleich ein Item eintauschen wenn es doch auch ein einfacher Wurfdolch oder ein Strength Punkt tut?

1.95 Mortal Combat

BARAKA: Wollt Ihr Eurem Gegenüber mit einem sauberen Hieb den Kopf von den Schultern säbeln, dann versucht es mal mit folgender Kombination:

Nahe am Gegner dranstehen, Block ansetzen und halten, 4mal nach hinten ziehen, Feuerknopf loslassen

~~~~~  
JOHNNY CAGE: Seid Ihr friedlich gesinnt, könnt Ihr dem Gegner ein Autogramm geben, und zwar mit:

3mal nach unten, Feuer

Nervt Euch der herumzappelnde Lulatsch, dann verwandelt ihn in ein Baby, mit:

3mal zurück, Feuer

REPTILE: Wo wir grad` beim Köpfen sind hier die Enthauptungsvariante dieses Kämpfers:

3 Schritte entfernt, 2mal zurück, unten, Feuer

~~~~~  
SCORPION: Mag der Gegner Puppen? Egal, wir schenken Ihm trotzdem eine! Mit:

3 Schritte entfernt, Block ansetzen und halten, 2mal nach hinten, Feuer

~~~~~  
MILEENA: Diese Amazone mag den Gegner so sehr, daß sie ihn beim Abknutschen glatt verschlingt. Probiert den "Sucker" aus, mit:

Abstand halten, Feuer 3 sec. gedrückt halten, nahe an den Gegner rangehen und Feuer loslassen

Eine Anmerkungen am Rande: Den bei manchen Moves erforderlichen Abstand von 3 Schritten erreicht Ihr ganz einfach dadurch, daß Ihr dem Gegner als letzten Schlag einen Uppercut vepaßt.

Zu Beginn des Matches springt man sofort an den rechten Bildschirmrand (rechts-oben). Die Reaktion des Gegners richtet sich nach dem eingestellten Schwierigkeitsrad. Je schwerer der Modus, desto sicherer ist es, daß der Gegner ebenfalls springen wird, und zwar in Eure Richtung. Sobald Ihr Euch also am rechten Bildschirmrand befindet, springt sofort wieder nach rechts-oben. Der Gegner müßte jetzt ebenfalls hochspringen, er führt jedoch keinen Schlag aus. Jetzt führt jedoch Ihr einen Schlag aus, und zwar einen Fußtritt oder Handschlag aus der Luft (B drücken). Der Gegner wird nun weggeschleudert. Sobald sich der Gegner wieder auf den Beinen befindet, springt sofort wieder nach rechts-oben und der Gegner wird euch folgen. Geht wieder vor, wie eben angegeben und einem Sieg wird nichts mehr im Wege stehen. Im einen niedrigeren Schwierigkeitsgrad kann es

des öfteren passieren, daß der Gegner nicht nach oben springt, sondern abblockt oder eine andere Attacke ausführt.

Wenn ihr auf Jax als Gegner trifft und ihn mit der gleichen Taktik, wie eben angegeben, erledigt, gelangt Ihr nach der ersten Runde zu einem geheimen Kämpfer (Jade), die mit der gleichen Methode besiegt werden kann.

Ein weiterer geheimer Gegner ist "Noob Saibot", welchen Ihr erreicht, wenn Ihr im 2-Spieler-Modus 25 mal gewinnt.

Es ist noch ein weiterer Gegner versteckt (Smoke), den ich jedoch erst zweimal durch Zufall erreicht habe.

Wenn Ihr erst einmal gegen Kintaro antreten müßt, dann versucht möglichst, Scorpion als Spielfigur zu benutzen. Ihr müßt in einem günstigen Moment Scorpions Speer auswerfen und Kintaro an Euch heranziehen (hat bei mir am besten von der linken Seite geklappt). Wenn Ihr das gemacht habt, führt keinen Schlag aus, sondern zieht Kintaro sofort wieder an Euch heran. Hierdurch wird ihm jedesmal ein wenig Energie abgezogen, ihr jedoch seit so gut wie sicher vor seinen Angriffen. Sobald das Timelimit ausläuft, könnt Ihr Kintaro noch einen Uppercut oder anderen Tritt verpassen, der ihn nochmal einiges an Energie kostet.

Gegen Shao Khan solltet Ihr die gleiche Taktik verwenden, wie bei allen anderen Gegnern. Mit einer weiblichen Spielfigur wird Euch dies jedoch nicht viel nützen, da hier die Reichweite etwas zu gering ist.

So, jetzt aber zu den Spezial-Moves:

V=Vor, R=Runter, Z=Zurück, H=Hoch, BL=Block, B=B-Knopf/Feuerknopf (Da ich ein Sega-Joypad benutzte habe).

Der Abstand zum Gegner ist folgendermaßen angegeben:

1=Nahe am Gegner, 2=halber Bildschirm (eine Sprungweite), 3=Fernattacke (möglichst großer Abstand).

Die Angaben bei Pit geben die Kombination an, die nötig ist, um den Gegner in die Stacheln oben auf dem Bildschirm zu schlagen, oder ihn von der Brücke zu "uppercuten". Diese Kombinationen funktionieren jedoch leider nicht beim Säurebecken, hier sind mir die Griffe nicht bekannt (Ein kleiner Tip: Auf dem Super Nintendo lautet die Kombination, die ich der Zeitschrift "Super Pro Nov' 94" entnommen habe: "Halte TP+TK, Aufwärtshaken". Vielleicht kann jemand etwas damit anfangen ?)

Also gut, hier alle mir bekannten Finishing-, Friendship und Babality- Moves. Alle, die mit einem # gekennzeichnet sind, haben bei mir ohne Probleme funktioniert. Alle anderen SOLLTEN funktionieren, jedoch kann ich nicht dafür garantieren - da ich sie evtl. noch gar nicht ausprobiert habe(\$), oder sie bei mir nicht funktionierten(!)!

Liu Kang: -----

#Fatality (Drachen): R, V, Z, Z, B (1) #Fatality (Drehung+Uppercut): BL, V, H, Z, R, BL lösen (1) #Pit: Z, V, V, B (1) \$Friendship: R, Z, Z, Z, B (2-3)  
\$Babality: R, R, V, Z, B (2-3)

Kung Lao: -----

#Fatality (Spalter): V, V, V, Z, B (1) #Fatality (Hutwurf): B gedrückt halten, Z, Z, B lösen (3) #Pit: V, V, V, B (1) #Friendship: Z, Z, Z, R, B (2-3)  
#Babality: Z, Z, V, V, B (2-3)

Johnny Cage: -----

#Fatality (Oberkörperabreißer): R, R, V, V, B (1) #Fatality (Kopf-Uppercut): V, V, R, H (1) #Pit: R, R, R, B (1) #Friendship: U, U, U, U, B (2-3)  
#Babality: Z, Z, Z, B (2-3)

Reptile: -----

#Fatality (Schlangenkopf): Z, Z, R, B (2-3) \$Fatality (Rip): V, V, V, B (1)  
\$Pit: V, V, R, B (1) \$Friendship: Z, Z, V, B (2-3) \$Babality: R, Z, Z, B (2-3)

Sub Zero: -----

#Fatality (Schneeball): B gedrückt halten, Z, Z, R, V, B lösen (3) #Fatality (Ice-Smasher): V, V, R, B (1-2). V, R, V, V, B (1) \$Pit: V, V, R, B (1)  
#Friendship: Z, Z, R, B (2-3) #Babality: R, Z, Z, B (2-3)

Shang Tsung: -----

%Fatality (Körperplatzer): B 3 Sekunden drücken, dann loslassen (1) #Fatality (Seelennehmer): BL, H, R, H (1) %Pit: R, R, H, R, B (1) #Friendship: Z, Z, R, V, B (2-3) #Babality: Z, V, R, B (2-3)

Kitana: -----

\$Fatality (Ohrwurm/Todeskuss): B gedrückt halten, V, V, R, V halten, B loslassen (1) #Fatality (Köpfen): BL, B, B, B, B, BL lösen (1) \$Pit: V, R, V, B (1) \$Friendship: R, R, R, H, B (2-3)  
\$Babality: R, R, R, B (2-3)

Jax: -----

#Fatality (Headsmasher): V, V, B (1) %Fatality (Armreißer): BL, B, B, B, B, BL lösen (1) #Pit: BL, H, H, R, BL lösen (1) #Friendship: Z, Z, V, V, B (2-3)  
\$Babality: R, R, R, B

Mileena: -----

#Fatality (Dolchschlag): V, Z, V, B (1) #Fatality (Menschenfresser): B für 3-5 Sekunden gedrückt halten, dann

wieder loslassen (1) #Pit: V, R, V, B (1)

#Friendship: R, R, R, H+B (2-3) #Babality: R, R, R, B (2-3)

Baraka: -----

#Fatality (Aufspiesen): Z, V, R, V, B (1) #Fatality (Köpfen): BL, Z, Z, Z, Z, BL lösen (1) #Pit: V, V, R, B (1) #Friendship: BL, H, BL lösen, V, V (2-3)

#Babality: V, V, V, B (2-3)

Scorpion: -----

#Fatality (Rösten): BL, H, H, BL lösen (2) #Fatality (Speerschlag): V, V, V, R, B (1) #Pit: V, V, R, B (1) #Friendship: Z, Z, R, B (2-3) #Babality: R, Z, Z, B (2-3)

Rayden: -----

#Fatality (Explodieren): B für 3-5 Sekunden gedrückt halten, dann wieder loslassen (1) #Fatality (Schocker): BL, B, B, B, B, B so oft drücken, bis Gegner

tot (explodiert) (1) #Pit: BL, H, H, H, BL lösen (1)

#Friendship: R, Z, V, B (2-3) #Babality: R, R, H, B (2-3)

## 1.96 Mortal Combat 2

BARAKA: Wollt Ihr Eurem Gegenüber mit einem sauberen Hieb den Kopf von den Schultern säbeln, dann versucht es mal mit folgender Kombination:

Nahe am Gegner dranstehen, Block ansetzen und halten, 4mal nach hinten ziehen, Feuerknopf loslassen

~~~~~  
JOHNNY CAGE: Seid Ihr friedlich gesinnt, könnt Ihr dem Gegner ein Autogramm geben, und zwar mit:

3mal nach unten, Feuer

Nervt Euch der herumzappelnde Lulatsch, dann verwandelt ihn in ein Baby, mit:

3mal zurück, Feuer

REPTILE: Wo wir grad` beim Köpfen sind hier die Enthauptungsvariante dieses Kämpfers:

3 Schritte entfernt, 2mal zurück, unten, Feuer

~~~~~

SCORPION: Mag der Gegner Puppen? Egal, wir schenken Ihm trotzdem eine! Mit:

3 Schritte entfernt, Block ansetzen und halten, 2mal nach hinten, Feuer

~~~~~

MILEENA: Diese Amazone mag den Gegner so sehr, daß sie ihn beim Abknutschen glatt verschlingt. Probiert den "Sucker" aus, mit:

Abstand halten, Feuer 3 sec. gedrückt halten, nahe an den Gegner rangehen und Feuer loslassen

Eine Anmerkungen am Rande: Den bei manchen Moves erforderlichen Abstand von 3 Schritten erreicht Ihr ganz einfach dadurch, daß Ihr dem Gegner als letzten Schlag einen Uppercut vepaßt.

Zu Beginn des Matches springt man sofort an den rechten Bildschirmrand (rechts-oben). Die Reaktion des Gegners richtet sich nach dem eingestellten Schwierigkeitsrad. Je schwerer der Modus, desto sicherer ist es, daß der Gegner ebenfalls springen wird, und zwar in Eure Richtung. Sobald Ihr Euch also am rechten Bildschirmrand befindet, springt sofort wieder nach rechts-oben. Der Gegner müßte jetzt ebenfalls hochspringen, er führt jedoch keinen Schlag aus. Jetzt führt jedoch Ihr einen Schlag aus, und zwar einen Fußtritt oder Handschlag aus der Luft (B drücken). Der Gegner wird nun weggeschleudert. Sobald sich der Gegner wieder auf den Beinen befindet, springt sofort wieder nach rechts-oben und der Gegner wird euch folgen. Geht wieder vor, wie eben angegeben und einem Sieg wird nichts mehr im Wege stehen. Im einen niedrigeren Schwierigkeitsgrad kann es des öfteren passieren, daß der Gegner nicht nach oben springt, sondern abblockt oder eine andere Attacke ausführt.

Wenn ihr auf Jax als Gegner trifft und ihn mit der gleichen Taktik, wie eben angegeben, erledigt, gelangt Ihr nach der ersten Runde zu einem geheimen Kämpfer (Jade), die mit der gleichen Methode besiegt werden kann.

Ein weiterer geheimer Gegner ist "Noob Saibot", welchen Ihr erreicht, wenn Ihr im 2-Spieler-Modus 25 mal gewinnt.

Es ist noch ein weiterer Gegner versteckt (Smoke), den ich jedoch erst zweimal durch Zufall erreicht habe.

Wenn Ihr erst einmal gegen Kintaro antreten müßt, dann versucht möglichst, Scorpion als Spielfigur zu benutzen. Ihr müßt in einem günstigen Moment Scorpions Speer auswerfen und Kintaro an Euch heranziehen (hat bei mir am besten von der linken Seite geklappt). Wenn Ihr das gemacht habt, führt keinen Schlag aus, sondern zieht Kintaro sofort wieder an Euch heran. Hierdurch wird ihm jedesmal ein wenig Energie

abgezogen, ihr jedoch seit so gut wie sicher vor seinen Angriffen. Sobald das Timelimit ausläuft, könnt Ihr Kintaro noch einen Uppercut oder anderen Tritt verpassen, der ihn nochmal einiges an Energie kostet.

Gegen Shao Khan solltet Ihr die gleiche Taktik verwenden, wie bei allen anderen Gegnern. Mit einer weiblichen Spielfigur wird Euch dies jedoch nicht viel nützen, da hier die Reichweite etwas zu gering ist.

So, jetzt aber zu den Spezial-Moves:

V=Vor, R=Runter, Z=Zurück, H=Hoch, BL=Block, B=B-Knopf/Feuerknopf (Da ich ein Sega-Joypad benutzt habe).

Der Abstand zum Gegner ist folgendermaßen angegeben:

1=Nahe am Gegner, 2=halber Bildschirm (eine Sprungweite), 3=Fernattacke (möglichst großer Abstand).

Die Angaben bei Pit geben die Kombination an, die nötig ist, um den Gegner in die Stacheln oben auf dem Bildschirm zu schlagen, oder ihn von der Brücke zu "uppercuten". Diese Kombinationen funktionieren jedoch leider nicht beim Säurebecken, hier sind mir die Griffe nicht bekannt (Ein kleiner Tip: Auf dem Super Nintendo lautet die Kombination, die ich der Zeitschrift "Super Pro Nov' 94" entnommen habe: "Halte TP+TK, Aufwärtshaken". Vielleicht kann jemand etwas damit anfangen ?)

Also gut, hier alle mir bekannten Finishing-, Friendship und Babality- Moves. Alle, die mit einem # gekennzeichnet sind, haben bei mir ohne Probleme funktioniert. Alle anderen SOLLTEN funktionieren, jedoch kann ich nicht dafür garantieren - da ich sie evtl. noch gar nicht ausprobiert habe(\$), oder sie bei mir nicht funktionierten(!)!

Liu Kang: -----

#Fatality (Drachen): R, V, Z, Z, B (1) #Fatality (Drehung+Uppercut): BL, V, H, Z, R, BL lösen (1) #Pit: Z, V, V, B (1) \$Friendship: R, Z, Z, Z, B (2-3)
\$Babality: R, R, V, Z, B (2-3)

Kung Lao: -----

#Fatality (Spalter): V, V, V, Z, B (1) #Fatality (Hutwurf): B gedrückt halten, Z, Z, B lösen (3) #Pit: V, V, V, B (1) #Friendship: Z, Z, Z, R, B (2-3)
#Babality: Z, Z, V, V, B (2-3)

Johnny Cage: -----

#Fatality (Oberkörperabreißer): R, R, V, V, B (1) #Fatality (Kopf-Uppercut): V, V, R, H (1) #Pit: R, R, R, B (1) #Friendship: U, U, U, U, B (2-3)
#Babality: Z, Z, Z, B (2-3)

Reptile: -----

#Fatality (Schlangenkopf): Z, Z, R, B (2-3) \$Fatality (Rip): V, V, V, B (1)
\$Pit: V, V, R, B (1) \$Friendship: Z, Z, V, B (2-3) \$Babality: R, Z, Z, B
(2-3)

Sub Zero: -----

#Fatality (Schneeball): B gedrückt halten, Z, Z, R, V, B lösen (3) #Fatality
(Ice-Smasher): V, V, R, B (1-2). V, R, V, V, B (1) \$Pit: V, V, R, B (1)
#Friendship: Z, Z, R, B (2-3) #Babality: R, Z, Z, B (2-3)

Shang Tsung: -----

%Fatality (Körperplatzer): B 3 Sekunden drücken, dann loslassen (1) #Fatality
(Seelennehmer): BL, H, R, H (1) %Pit: R, R, H, R, B (1) #Friendship: Z, Z, R,
V, B (2-3) #Babality: Z, V, R, B (2-3)

Kitana: -----

\$Fatality (Ohrwurm/Todeskuss): B gedrückt halten, V, V, R, V halten,
B loslassen (1) #Fatality (Köpfen): BL, B, B, B,
B, B, BL lösen (1) \$Pit: V, R, V, B (1) \$Friendship: R, R, R, H, B (2-3)
\$Babality: R, R, R, B (2-3)

Jax: ----

#Fatality (Headsmasher): V, V, B (1) %Fatality (Armreißer): BL, B, B, B, B, BL
lösen (1) #Pit: BL, H, H, R, BL lösen (1) #Friendship: Z, Z, V, V, B (2-3)
\$Babality: R, R, R, B

Mileena: -----

#Fatality (Dolchschlag): V, Z, V, B (1) #Fatality (Menschenfresser): B für 3-5
Sekunden gedrückt halten, dann
wieder loslassen (1) #Pit: V, R, V, B (1)
#Friendship: R, R, R, H+B (2-3) #Babality: R, R, R, B (2-3)

Baraka: -----

#Fatality (Aufspiesen): Z, V, R, V, B (1) #Fatality (Köpfen): BL, Z, Z, Z, Z,
BL lösen (1) #Pit: V, V, R, B (1) #Friendship: BL, H, BL lösen, V, V (2-3)
#Babality: V, V, V, B (2-3)

Scorpion: -----

#Fatality (Rösten): BL, H, H, BL lösen (2) #Fatality (Speerschlag): V, V, V,
R, B (1) #Pit: V, V, R, B (1) #Friendship: Z, Z, R, B (2-3) #Babality: R, Z,
Z, B (2-3)

Rayden: -----

#Fatality (Explodieren): B für 3-5 Sekunden gedrückt halten, dann
wieder loslassen (1) #Fatality (Schocker): BL, B, B,
B, B, B so oft drücken, bis Gegner
tot (explodiert) (1) #Pit: BL, H, H, H, BL lösen (1)
#Friendship: R, Z, V, B (2-3) #Babality: R, R, H, B (2-3)

1.97 Mostares 2

Level Codes: 1 CCAX 2 GHZL 3 ZKJH

1.98 Motorhead

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

1.99 Mov'Em

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

Level Codes:

	11 LKSFDRREE	21 LNGGSIIW	31 HUETTWEW	41
CXEIUWXS 02	NHFSTJLL	12 DARSEZZE	22 OKDPWEOO	32 PPOEUUCH
42 AJDHXVWW	03 IJGGFDSG	13 IUEGDGHS	23 LASZEWOZ	33
LJWQZECB	43 IRWEHCBS	04 AKJSWEZE	14 LHSVXVCD	24 MBCWZTED
34 MBXCWICS	44 MCSUZEUI	05 ADDSFWWW	15 LKJHJEZT	25
LKASHHEE	35 LASGFHEZ	45 MCNWIVBD	06 UTRQKLKK	16 IIIEUWDD
26 LKVXXSAE	36 LKDIUIWE	46 MCLSOEIW	07 LPAPWIEW	17
LLKASHBC	27 QWUICBVE	37 LKAZUWUE	47 LLDEIOED	08 ZTTRDGF5
18 CDDFFEJF	28 MNMNCBXW	38 SDNCEUZF	48 PEIRNFDN	09
LKLSDGET	19 JJASDTES	29 ULNBUWEU	39 LKIIFGDN	49
PCEGXNBC 10	PLPLPWZZ	20 LIEZGXCX	30 NNXVQZUE	40 BCNVDFWE
50 GRISWOLD				

1.100 Mr & Mrs

Level Codes: 1 WOODLAND 2 DSCH 3
BABAYAGA 4 GLOBULE 5 QUIXOTE 6
THE MOJO 7 CLANGLERS TRAINER LUDWIG

1.101 Mr. Blobby

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

1.102 Mr. Brownstone

Gib in den Highscores als Namen (oder auf dem Screen) ein: "Receive your Prize". Um in die Highscores zu kommen muss man aber 2500 Punkte haben.

1.103 Mr. Nutz

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

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

"COOL JUMP NUT" unendlich Leben
 "SORCERER" Unverwundbarkeit
 "OCEANSOFT" Edelsteine und Bomben
 <F9> und <F10> frischt Bestände auf
 <SPACE> nächster Level
 "DONTPANIC" folgende Tastenbelegung Im Kartenscreen:
 <F1> Nature World (Man hat im Teleporter gelassene Bomben
 wieder)
 <F2> Under-World
 <F3> Water-World
 <F4> Inca-World
 <F5> ein Leben mehr
 <F6> ein Leben weniger
 <F7> ein Gem mehr
 <F8> ein Gem weniger
 <F9> eine Bombe mehr
 <F10> eine Bombe weniger
 Man kann Mr. Nutz mit dem Joystick über die gesamte

Karte

bewegen und mit...
 <HELP> wieder absetzen
 <1>-<7> Warp zu den einzelnen Basen auf der Karte
 <Q> Ein Star mehr
 <W> Ein Star weniger
 <A> Man hat alle Hilfsmittel wie Handschuhe, Tauchmaske,
 magische Feder und 10 Fireballs.

Während des Spiels:

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

Warpzone:

<ALT> Zeit spielt keine Rolle mehr.

1.104 Muds

Empfehlungen:

Rassen: - Whizzles: Die kleinen grünen Lausaurier eignen sich wegen ihrer Größe gut als Renner. Leider halten sie körperlich nicht viel aus, deshalb sind sie nicht die erste Wahl. Da man von Anfang an zwei Whizzles besitzt, sollte man sie als Ersatz-Runnerteam behalten. -

Warklonkes: Die netten Kerle sind schnelle Läufer. Sie eignen sich gut als Runner oder Hero. Leider haben auch sie körperlich nicht viel drauf, so daß man sie nicht nach der Graslandschaft einsetzen sollte. - Bulles: Diese Typen sind stark und nicht gerade intelligent.

Wegen

ihres Körperbaus sind Bulles alles andere als schnell. Ihnen ist schon manches Mal ein Whizzle entkommen. Man sollte sich so schnell wie möglich andere Blocker wie Forayes oder Hardwinders beschaffen. -

Menschen: Menschen sind tolle Allroundspieler. Einige Menschen haben Hirn und andere wieder viel Kraft. Man sollte sich den Menschen, den man kaufen will, unbedingt vorher ansehen - manchmal sind auch Nieten darunter. Unter 1300 ist ein Mensch nicht geeignet.

Am besten als Runner oder auch als Hero einsetzen. - Forayes: Forayes sind stark und haben Hirn. Sie sind schneller als

Bulles und eignen sich hervorragend als Blocker. - Shemons: Sie sind die einzigen weiblichen Spieler in der IMO.

Shemons sind mittelstark, superschnell und haben Verstand. Daher eignen sie sich gut als Hero oder Runner. Sie sind meine persönlichen Favoriten für den Platz des Hero. - Pustoks: Das krakenähnliche

Wesen ist eigentlich nur in der

Wasserwelt zu gebrauchen. Als Runner oder Hero spielen sie ihre Fähigkeiten aus. Pustoks sind gefährdet, wenn der Gegner aggressiv spielt. - Hardwinder: Sie sind ein Phänomen der Evolution. Die wurmähnlichen Tiere sind gute Blocker und runner zugleich und in jeder Welt zu gebrauchen. - Leeeens: Die körperlich schwachen Wesen mit viel

Verstand eignen

sich gegen taktisch spielende Gegner gut als Hero. Sonst nicht zu gebrauchen. - Tales: Die putzigen Tiere können sich nur in der Baumwelt als Runner behaupten. In anderen Welten sind sie zu schwach. - Knaracks:

Knaracks sind riesige Insekten und ungeheuer stark. Sie

sind wohl die besten Blocker in der Liga. Knaracks sind trotz ihrer Kraft friedliche Wesen. - Etants: Durchschnittlich schnell laufende

Echsen, deren

Eigenschaften insgesamt durchschnittlich sind. Man sollte sie nicht zu viel einsetzen - es gibt bessere Lösungen. - Fuzzools: Die großen Kerle gehören in den Angriff. Sonst kann

man dasselbe sagen wie über die Etants. - Goblins: Goblins sind gute und schnelle Heros oder Urnner. Seider

sind sie schwach und werden leicht von der gegnerischen Mannschaft zerlegt. - Scirons: Diese skorpionähnlichen Wesen sind stark und mordsaggressiv. Sie halten das Fünffache an Schlägen aus wie irgendein anderes Wesen. Wenn der Gegner Scirons hat, muß man sich auch welche besorgen. Ansonsten wird die eigene Mannschaft zerlegt.

Taktisch als Runner einsetzen. - Antaras: Diese Insekten sind schnell, schwach und gerissen. Als

Runner sind sie nicht am falschen Platz.

MÖGLICHKEITEN IN EINER STADT: - Hotels: Immer die Absteige nehmen, da sonst die Kosten zu hoch

werden. - Bank: Man sollte sich dort am besten einen Kredit holen und auf sich selbst setzen. Den Gewinn braucht man, um entstehende Kosten zu decken und um neue Spieler einzukaufen. - Kredithai: Meidet diesen Typen - er verlangt horrende Zinsen! - Heiler: Eine tolle Einrichtung! Er repariert Eure Spieler wieder

für wenig Geld. Nach jedem Match ist Euer Besuch Pflicht. - Taverne: Spionieren bringt nichts! Falls man oft gewonnen hat und eine gute Moral besitzt, sollte man eine Prügelei anfangen. Das Bestechen von Spielern ist Geldverschwendung.

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

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

Tip um schnell an Geld zu kommen :

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

1.105 Myth

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

1.106 Nakamoto

1 STPOP	11 BRETT
2 HAYES	12 GENUG
3 HEYEV	13 FEUER
4 AMIGA	14 PRESS
5 43940	15 MZ800

6 KXP92	16 MZ80K	
7 QUIYI	17 AL220	
8 AXPOP	18 UNIHH	
9 HEIDE	19 SILKE	10 MAMPF 20 CUTTY

Achtung: Code 1 und 8 haben den Buchstabe <O>, die anderen eine Null.

Zur Bestätigung, daß das Paßwort richtig ist blinkt im Spiel nach Eingabe «PASSWORD» auf.

1.107 Narc

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

1.108 Narco Police

Hier sind ein paar Codes: Nach jeder Eingabe immer <RETRUN> drücken!

CONGRA	Endgrafik (Spielende)
MUNICION	Erhöht die Munition auf 200
NOAMETZ#	Maschinengewehre ausschalten. Anstelle des # die Sektornummer eingeben
NOCAMZ#	Aktiviert die Maschinengewehre. (s.o.) oder schaltet die Kameras ab!
NOENEMIG	Keine Gegner
COMENZAR	Gegner wieder herstellen
ABRIR	Alle Sicherheitstüren öffnen

1.109 Navy Moves

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

1.110 Navy Seals

Um unendlich viele Continues einzuheimsen, sollte man in den Highscores "PSBOYS" eingeben. Außerdem kann man dann auch noch den Pausenmodus mit <H> aktivieren und mit <ESC> den Level überspringen.

1.111 Nebulus

Nach dem Titelbild "HELLOIAMJMP" eingeben und schon verfügt man über unendlich viele Leben. Mit <F1>-<F10> kann man die einzelnen Türme anwählen. Das gleiche kann man auch mit der 2. Gruppe machen, wenn man die Mission akzeptiert bevor man ein Paßwort eingibt.

1.112 Nebulus 2

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

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

1.113 Necris Dome

Tippe irgendwann während des Spieles "SPRAY SUIT" ein, und von nun an hast du den "Thermo-Plas"-Anzug.

1.114 Necronom

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

Tastenbelegung :

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

1.115 Neuromanager

Hier sind ein paar Codes:

Linkcode :	BANKGEHEIM	Password: VERBOTEN	Comlink 6.0 / 2.0
Access NR:	BG10066	vorbei an der SicherheitsgemeinschaftB.	
Access NR:	646328356481	vorbei an der SicherheitsgemeinschaftB.	

1.116 Neuronics

Level-Codes:

10	FFNZBE	60	XRPXXYB	20	YFSNRB	70	WTTNRL	30	AOIYSW	80
	LOVDBM	40	DCGUSW	90	HVZBFP	50	SCBLEB	103	MNZBEL	

1.117 Never Mind

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

Im Mainscreen "328GTS" eingeben und man kann jeder Zeit den aktuellen Level mit <RIGHT MOUSE> überspringen.

1.118 New York Warriors

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

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

1.119 New Zealand Story

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

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

Man kann aber auch "TOMHERFUCKENKIWIBASTARD" oder "FLYFYKIWIS" oder "PHILLIP" für einige extravagante Versionen des Spiels eintippen.

Wenn man im Level 2.4 vor dem Eingang zu Octopusraum steht, feuert man ein paar mal nach rechts, schon wird man nach Level 3.1 katapultiert.

Suchet nach Stacheln und hüpf auf sie zu, wenn man einen halben Zentimeter davon entfernt ist, gibt man folgendes ein :

JOHAN GAMBOLPUTTY DE VON AUSFERN SCHPLENDEN SCHLITTER CRASCRENBON FRIED
 DIGGERDINGLEDANGLEDONGLEDUNGLEWURST BURSTEIN VON KNACKERTHRASER APPELBANGER
 HOROWITZ TICOLENSIC GRANDERKNOTTY SPELLTINKLE GRANDLICH MITTLER AUCHER OF ULM.

1.120 Nick Faldo's Championship Golf

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

1.121 Nicky Boom

Level Codes: 2 Medit 3 Kratty 4 Mirtes 5 Arrax 6
Janir 7 Trinos 8 Sixan

Fällt man einmal in einen Abgrund, an dem ein Brett befestigt ist, so muß man sich einen Baumstamm besorgen und damit die Lücke schließen. Dieses gefällte Holz befindet sich immer in der unmittelbaren Nähe. Es ist sinnvoll, wie verrückt herumzuschießen, denn nicht selten ist eine scheinbar massive Wand durchlässig und neue Wege können auf diese Weise herausgefunden werden. Blockiert ein großer Felsen das weitere Vorankommen, so muß lediglich eine Bombe gelegt werden, um ein Extra abkassieren zu können oder einen neuen Weg zu erschließen. Liegen Bonusgegenstände zu hoch, dann wirft man einfach eine Stachelbombe und die Gegenstände fallen herunter. Mit einer Lupe werden unsichtbare Steine ans Tageslicht gebracht. Wenn aber so ein Utensil nicht greifbar ist, so sollte man einfach in die Richtung schießen oder springen in der man den Stein vermutet.

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

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

1.122 Nicky Boom 2

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

1.123 Night Breed

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

1.124 Night Hunter

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

1.125 Night Shift

Level Codes: 02 Cherry , Banana , Banana , Lemon 03 Banana ,
 Cherry , Pineapple , Plum 04 Pineapple , Lemon , Pineapple ,
 Pineapple 05 Pineapple , Pineapple , Lemon , Cherry 06 Cherry , Plum
 , Plum , Pineapple 07 Cherry , Pineapple , Lemon , Banana 08
 Pineapple , Banana , Pineapple , Cherry 09 Pineapple , Lemon ,
 Lemon , Cherry 10 Lemon , Banana , Plum , Plum

In den Highscores "MPICKLE" eingeben. Jetzt muß man das Produktionsziel nicht mehr erreichen.

1.126 Ninja Gaiden

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

1.127 Ninja Spirit

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

Wieder <F9> drücken und "ALL THE LETTERED KEYS IN ONE GO" eintippen und man ist unzerstörbar und dazu verfügt man über unendlich Zeit.

Wenn man im Spiel "NO HUNS AT HAMPDEN AN NO SKOL AT IBROX" eintippt kann man sich mit <1> - <9> einen Level aussuchen.

1.128 Ninja Warriors

Während des Spieles <CAPS LOCK> drücken und das entsprechende Wort eingeben und wieder <CAPS LOCK> drücken:

"KYLIE" TV Modus "CHEDDAR"
 unendlich viele credits "THE TERMINATOR" Der Ninja explodiert,
 wenn man stirbt "MONTY PYTHON" Gegner laufen rückwärts
 "SKIPPY" Gegner hüpfen "A SMALL STEP FOR MAN"
 Springende Gegner hüpfen rechts aus Screen "STEVE AUSTIN"
 <S> umschalten auf langsamen Modus "MAY THE FORCE BE WITH YOU"
 Unendliche Ausdauer "WARP FACTOR ONE, MR SULU" Levelskip mit <1> - <6>
 "SNOW WHITE" Ein Ninjazweg "OPEN THE POD BAY DOORS
 HAL" Unendlich viele Ninjasterne

Man kann mehrere Dinge auf einmal benutzen!

1.129 Nitro

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

1.130 No Second prize

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

1.131 North and South

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

1.132 North Sea Inferno

Wenn das Spiel startet "PHOENIX" eingeben um unendlich viele Schüsse, Unverwundbarkeit und unbegrenzte Zeit zu erhalten.

1.133 Nova 9

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

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

1.134 Nu

Im Titelscreen "JOSHUA" eingeben, um unendlich Leben zu erhalten. Zur Bestätigung erscheint »Greetings Professor Falken«.

1.135 Nuclear War

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

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

- 1 NP-1 Bomber

1 Warhead 100 Megatonnen

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

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

1.136 The Oath

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

Nachdem das Game geladen wurde, erscheint ein Auswahlmenü auf dem Screen. Hier müßt Ihr nun das Wort NUHTAERB eingeben und anschließend irgendeinen Menüpunkt (am besten Highscores) anwählen. Diesen verläßt man sogleich wieder und gelangt so erneut ins Auswahlmenü zurück. Nun ist das Menü um das wunderschöne Wort CHEAT erweitert. Nun den neuen Punkt anwählen und es läßt sich einiges einstellen. Im Cheatmenu: Level Password Levelboss 1
 WATER FISH 2 GOLD KNIGHT 3 ICE
 MECH 4 ORGANIC FLY 5 HI TECH TANK 6
 HORROR DRAGON Im Spiel folgende Tasten für Waffenwechsel:
 Player 1: <1>-<6> Player 2: <F1>-<F6>

1.137 Obsttickle

Gib als Code für eine ständig andere Landschaft ein: Monday - Tuesday - Wednesday - Thursday - Friday - Saturday Today - Yesterday - Tommorrow - Future -

1.138 Offence

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

"CHEAT ON" Unbesiegbarkeit "UNLIMITED" unendlich Leben

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

Demo: Den Kugeln durch Kreisfliegen ausweichen, dann unter dem langen Felsen

durchfliegen und immer nach rechts drücken, so wird man nämlich nicht getroffen!

1.139 Oil Imperium

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

1.140 Ollies Follies

Um einen Level weiterzukommen, mußt du bei Ollies Follies einen der folgenden Codes eingeben:

FRANK FANDA NURBI ZOOM

1.141 Olympic Challenge

Wenn du "HINGSEN.J" eintippst, kanst du mit den F-Tasten jede Disziplin direkt anwählen.

1.142 On the Road

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

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

1.143 One Step Beyond

```

Level Codes: 01 48474          21 41949          41 60033          61 10426
81 43312 02 39943          22 09888          42 48217          62 18527          82
17765 03 22881          23 51837          43 42714          63 28953          83 61077
04 62824          24 61725          44 25395          64 47480          84 13306 05
20169          25 48026          45 02573          65 10897          85 08847 06 17457
26 44215          46 27968          66 58377          86 22153 07 37626          27
26705          47 30541          67 03738          87 31000 08 55083          28 05384
48 08509          68 62115          88 53153 09 27173          29 32089          49
23514          69 00317          89 18617 10 16720          30 37473          50 16487
70 62432          90 06234 11 43892          31 04026          51 40001          71
62749          91 24851 12 60613          32 41499          52 56488          72 59645
92 31085 13 38970          33 45525          53 30953          73 56858          93
55936 14 34047          34 21488          54 31905          74 50967          94 21485
15 07481          35 01477          55 52858          75 42289          95 11885 16
41528          36 22965          56 09227          76 27720          96 33370 17 49009
37 24442          57 62085          77 04473          97 45255 18 25001          38
47407          58 05776          78 32193          98 13089 19 08474          39 06313
59 02325          79 36666          99 58344 20 33475          40 53720          60
08101          80 03323          100 58344

```

1.144 Ooops Up

```

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

```

1.145 Ooze

-Die Geländerstrebe auf der Veranda nicht übersehen -Alte Uhren sind in: der Zeitgeist schlägt zu -Wenn der Feuerball in der Halle auf einen zukommt schnell nach

Westen oder Osten zur Seite gehen -Mit der Axt kann man die Tür zum Gästezimmer zerschlagen -Hinter dem Bild ist ein Knopf

1.146 Operation Firestorm

Im Titelscreen "GOLDENGUPPY" gefolgt von <RETURN> eingeben. Der Bildschirm sollte zur Bestätigung kurz aufblitzen. Nun hast Du unendlich Leben, und mit <LEFT MOUSE> kommst Du ins nächste Level.

1.147 Operation Stealth

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

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

1.148 Operation Thunderbolt

In den Highscores "WIGAN NINJA" eingeben, und man erhält unbegrenzte Soldatenanzahl. Mit <F2> (oder <F7>) kann man dann die Levels überspringen.

Um die doppelte Anzahl von Gegnern auf den Screen zu bringen, "SPECY MODE" in den Highscores eingeben.

In der Highscoreliste "EDOM TAEHC" eingeben um unendlich viele Leben zu bekommen.

Um von Anfang an den Zielpunkt zu haben im Titelscreen <F8> und <FIRE> (ein Spieler) drücken, für zwei Spieler drückt man <F2> und <FIRE>.

1.149 Orb

Levelskip: <\> oder <|> drücken (Taste neben <BACKSPACE>).

Level Codes: 00 STEFANO	20 FRAGGLE	40 MICHAEL	60 ANDROID
80 HARMLOS 01 TRUBLUE	21 FERRARI	41 MUSSLES	61 HAHALMA
81 LAMALOS 02 CONWARS	22 CORNERS	42 DRACULA	62 DUMMFUG
82 AGGERTA 03 QUADRAT	23 CHAPPEL	43 HAWKEYE	63 TERRORE
83 MUTANTE 04 STARTEC	24 SNOOPIS	44 WALKMAN	64 ROBERTA
84 MERCURY 05 KANZONI	25 ELECTRA	45 ALFREDE	65 SCHLEUS
85 ZENTAUR 06 LOCUSFS	26 MACLEOD	46 GURKENS	66 BOBLOCK
86 CAMPINO 07 ROLLING	27 HOUSEII	47 ELELCHE	67 ANTHONY
87 TROTTEL 08 HOOTERS	28 DAVIDGE	48 SLEDGEH	68 UNICOLR
88 PAPPELN 09 GALLOW	29 GAZELLE	49 YOURNEY	69 LIFTBOY
89 GIRAFFE 10 PAINTER	30 AROUNDA	50 HUMBOLD	70 PUMUCKL
90 POSSIBL 11 CASTLES	31 WINDOWS	51 ASTERIX	71 LEOPARD
91 HAWAIII 12 SCHMACK	32 TEETRIS	52 KLINGON	72 PASWORD
92 BOWOWOW 13 BLUEMAX	33 ARKANOT	53 SKATEOD	73 CIRCLES
93 CHAOSSI 14 HANSOLO	34 KATZKLO	54 BLAUROT	74 BANANEN
94 SMARTIE 15 CROSSIN	35 STARSTR	55 MORLOCK	75 SAURIER
95 DOMINOS 16 LILIPUT	36 HEUREKA	56 AXLORE	76 BONANZA

96 SCRAMBL	17 MARYLOU	37 CYBORGS	57 HERMANN	77 CONTAIN
97 MONTANA	18 PHARAOH	38 MUSTAFA	58 WASHING	78 PERVERT
98 KOMPLEX	19 GANDALF	39 REDNILE	59 MORPORK	79 THEODOR
99 ULTIMUS				

1.150 Ork

Aktiviert im ersten Level irgendein Terminal, bewegt das Fadenkreuz in jede Ecke des Terminals und drückt einmal den Feuerknopf. Wenn man jetzt das Terminal wieder verläßt, so kann man mit

```
<F>          den Sprit für den Flugmodus auffüllen,
<A>          sorgt für mehr Munition und
<H>          für mehr Lebensenergie.Mit
<RETURN> kann man das Jet-Pack ein- und ausschalten,
mit den Funktionstasten kann man den Level auswählen.
```

1.151 Oscar CD³²

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

1.152 Osiris

Level Codes: 1 SAHARA 2 PIXLERS 3 BLOCKOUT 4 BLOCKADE 5 SPHINX

1.153 Out to Lunch

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

Gebt mal "FEEDME" als Levelcode ein.

1.154 Outrun

Während des Rennens "RED BARCETTA" eingeben, dann sind folgende Tasten aktiv:

```
<S>          nächster Level
<T> oder <I> zehn Sekunden mehr Zeit
<B>          Selbes Level erneut starten
<G>          nächstes Level
```

"WEARAPPEPEL" eingeben. Nun kommt man durch Drücken von <N> einen Level weiter.

1.155 Outrun Europa

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

1.156 Outzone

Level Codes:

	8 SOUTHSIDE	15 R MATTHEWS	22 Z
2 CHARLEY	9 HUELSBECK	16 TEXAS	23 DRACULA
3 BREWSTER	10 B FIEDEL	17 J BURNS	24 POLEDOURIS
4 RV W RAMA	11 BITMAP BRO	18 SILVESTRI	25 STARDUST
5 THE ABYSS	12 M BIEHN	19 T HOLLAND	26 SOON
6 J CAMERON	13 FACTOR 5	20 CAULDRON 2	27 HORROR
7 L BRITISH	14 J HIPPEL	21 MOORCOCK	28 TALES

1.157 Over The Net

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

1.158 Overkill CD³²

Wenn man sich in den Highscores eintragen kann, dann gibt man "NZL" ein. Wenn das Spiel nun erneut gestartet wird, so hat man unendlich Leben.

1.159 Overlander

<RIGHT MOUSE> und <FIRE> im Spiel gleichzeitig drücken und schon verfügt man über unendlich Leben.

1.160 Oxyd Magnum

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

Landschaftscodes im Einspielermodus:

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

1.161 P.P. Hammer

Level Codes: 01 NO PASSY	14 UCVBATEU	27 CBSHHSIF	40	
DAJDRRBT	53 SWRUBJBE	02 TCJHHTCE	15 BBGVRSDT	28 CAIIBRDE
41 RWGDTJTT	54 WVDUDIAE	03 ABGHBSUE	16 FADWTRVS	29
JVBJDIRD	42 RUWDGHSS	55 ETATVGSD	04 DWWGDJTD	17 AVUAGIFS
30 JUVJUHF	43 DTTDJGGS	56 ASJWAFBC	05 WVJFUICC	18
TURSIHBR	31 CTICAGDC	44 DSFIDFVR	57 TRCWREAC	06 SUGFWHUC
19 BTSDSGAR	32 CRBDRERB	45 SJCJFDJJ	58 AIWVTCB	07
ASWERFTB	20 FRARFESJ	33 RJUDTDFB	46 SISJWCIJ	59
EHIWGBCB	08 ERTDTEHA	21 BJJUWDCI	34 RIGWGCEA	47 DHIGBBDI
60 AGGAIUA	09 AJFCGDVA	22 UIGUBCUI	35 CHDWIBWA	48
DFBHRWRH	61 UEWBCVSW	10 THCDIBIW	23 BGWTSATH	36 CFTVBWFW
49 TEVHJVFH	62 BDTBEVGW	11 AGSDCAHW	24 FFTHTWHG	37
SERFEVAV	50 ADHTSUEG	63 FCFCVTUV	12 EFIADWCV	25 REFHSVVG
38 SDDFVUWU	51 ECESFTWG	13 BDBBVUJU	26 RCCHFTJF	39
DBAEASRU	52 AAURHRGF	Um diese Levelcodes benutzen zu können, muß man hier den Namen "TRITON" wählen, da die Berechnung dieser Codes auf diesem Namen beruhen.		

1.162 P47 Thunderbold

"ZEBEDEE" in den Highscores eingeben und folgende Tasten sind aktiv:

<F1> Levelskip

<F2> Game-Cheat (neue Leben)

1.163 Pac War Demo

Level Codes: 1 Quickshot 2 Illusions

1.164 Pacland

Im Titelbild "AVALON" eingeben, um unendl. viele Leben zu erhalten.

In der ersten Runde auf Hydranten springen, es erscheinen in den Fenstern Früchte.

2 Spieler Game auswählen und mit dem ersten Spieler soweit spielen, wie man nur kommt (mind. jedoch bis zu den Stiefeln), wenn man die Stiefel hat, kommt man rückwärts bis zum Ausgangspunkt. Den 3. Kaktus auf dem Rückweg drücken und ein gelber Pacman erscheint, den aufnehmen und Spieler 2 killen. Das Spiel mit Spieler 1 fortsetzen, jedesmal wenn nun Spieler 1 stirbt, mit Spieler 2 den gelben Pacman auffüttern und Selbstmord begehen. Solange man mit dem zweiten Spieler den gelben Pacman bekommt, wird Player 1 niemals vollends sterben.

Level 1 Zum dritten Feuerhydranten rollen und über ihn springen und nach links drücken. Man bekommt einen blauen Hut, der einen unverwundbar gegenüber den kleinen Geistern macht, die von den Flugzeugen fallen.
Level 2 Zum dritten Kaktus rennen und ihn nach links drücken. Jetzt ist man unverwundbar im ganzen (!) Level. Level 3 Nachdem man die Stiefel genommen hat, den dritten Kaktus drücken, um ein Extraleben zu erhalten.

1.165 Pang

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

1.166 Panza Kick Boxing

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

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

Man braucht nichts weiter zu tun, als Mr. Panza persönlich in den "Choix de

Coups"-Modus einzuladen und seine ganzen Kicks mit der 00-Belegung auszutauschen. Nun speichert man diese ab und fordert Panza heraus. Jedoch sollte man zuvor die eigene Energie durch entsprechendes Training aufbessern. Sonst besteht die Möglichkeit, daß der Weltmeister die Herausforderung nicht annimmt.

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

1.167 Paradroid '90

Im Titelbild folgende Tasten drücken

<F1>	überraschung!
<F3>	man kommt in das Options-Menü

1.168 Parasol Stars

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

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

1.169 Patiencen

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

WINDMILL Ein Zwei-Patiencen-Spiel. Wiederum ist es möglich auf acht Felder Karten beliebig abzulegen, diesmal jedoch nur eine Karte pro Feld. Sind die Felder belegt, werden die übrigen Karten, die man zur Zeit nicht brauchen kann, auf "WASTE PILE" abgelegt. Auf dem Feld "ACE TO KING" beginnt man mit einem AS. Das +-Zeichen verrät uns das nun Karten von 2,3, usw. bis zum König einer Farbe dort angelegt werden müssen. Entgegengesetzt verhält es sich auf dem Feld

"KING TO ACE", hier beginnt man mit einem KÖNIG und geht über DAME, 10, 9, usw. bis AS herunter. Natürlich wieder alle Karten einer Farbe. Hat man inzwischen ein Ablagefach wieder frei, kann man es mit einer Karte vom "WASTE PILE" - Feld neu besetzen.

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

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

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

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

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

SNAP ?

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

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

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

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

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

1.170 Der Patrizier

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

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

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

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

Im eigenen Hafen Pfeffer kaufen und sofort wieder verkaufen.

Sobald man gefragt wird, ob man ein schnelles oder langsames Spiel möchte, klickt man "JA" an. Jetzt geht Ihr in den Kontor, und geht wieder raus. Darauf geht Ihr zur Werft obwohl Ihr kein Geld habt. In der Werft sucht Ihr euch ein Schiff aus , und klickt es an. Nun heuert Ihr 5 Leute an. Danach geht Ihr wieder in den Kontor und verreist irgendwohin. Kurz darauf bekommt Ihr ein zweites Schiff (eine KOGGE).

1.171 The Pawn

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

1.172 Pegasus

Level Codes: 11 SCREECH 21 DRAGONFLY 31 BEEBOP 41 CELESTIAL

1.173 Pengo 2

Gib als Passwort "CHEETAAH" ein. Es erscheint eine Bestätigung und mit <HELP> kommst Du im Spiel in den nächsten Level. Gib als Passwort "ULTIMATE" ein und Du kommst direkt zum Abspann.

1.174 Peter Beardsley's Soccer

Wenn du den Ball hast, solltest du den Feuerknopf gedrückt halten, und niemand kann dir den Ball wieder abnehmen.

1.175 Peters Quest - For the Love of Daphne

Difficulty: EASY

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

Als erstes sollte man sich bis Level 3 hervorgekämpft haben. Da hüpft man auf die 10. Plattform von links. Hier ist ein Extraleben verborgen, welches man durch einfaches ducken zum Vorschein bringt (genau wie bei den Münzen) Außerdem sind in dem Raum noch 4 Münzen welche man wie das Extraleben einsammelt. Vorsicht! Zwei Plattformen verschwinden nach der Duck-Aktion. Nachdem wir den Level abgegrast haben begehen wir eine Art "Selbstmord" (z.B. gegen Igel springen oder in eine Schlucht stürzen - jedoch nicht über <ESC> !) Jetzt beginnen wir das Level nochmals und sammeln wieder Münzen und Leben ein, die komischerweise nicht verschwunden sind. Da man das Leben gesammelt hat und nachher eines verliert, gleicht sich die Anzahl der Leben wieder aus, die Münzen sind aber nach wiederholten Anfang des Raumes (Level) enthalten. Man kann also beliebig viele Münzen sammeln ohne das man ein Leben verliert. Spielt solange bis Ihr 45 (oder mehr) Münzen habt, und beendet den Level indem Ihr alle Herzen findet. Kauft Euch dann:

Porc. Immunity 20 Coins

Rocket Pack 25 Coins Die beiden wirksamsten Waffen.

Durchspielen sollte jetzt nicht mehr allzu große Probleme bereiten.

1.176 PGA Tour Golf

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

1.177 Phantasia 3

Wenn du dein Gold hinterlegen willst, fragt man dich, wieviel es denn sein soll. Tippe hier "9999999" ein, und dein Konto geht auf 27.009 Dollar hoch.

1.178 Phantasy Star 2

Der Recorder befindet sich im Biosystem Lab im vierten Level oben rechts. Dort sind auf der Karte vier grüne Quadrate eingezeichnet, das unterste ist der Recorder, er unterscheidet sich nur geringfügig von den anderen Quadraten. Den Spruch Megid erhält man mit dem Anstieg der Erfahrung und erst kurz vor dem

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

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

1.179 Pinball Fantasies

Wenn man sichergehen will, immer den Extraball zu bekommen, drücke sofort den roten Knopf wenn der dritte Ball ins Aus geht. Falls dieses nicht funktionieren sollte gilt folgendes: Wenn man den letzten Ball verliert steht oben eine Zahl. Drücke den gelben Knopf genauso oft.

So man eine Tastatur hat, sollte man folgendes eingeben:

```
"extra balls"          zwei Extrabälle  
"gravity"              Ball reagiert ultrasensibel auf die Gravitation
```

1.180 Pinball Fantasies CD³²

Wenn man sichergehen will, immer den Extraball zu bekommen, drücke sofort den roten Knopf wenn der dritte Ball ins Aus geht. Falls dieses nicht funktionieren sollte gilt folgendes: Wenn man den letzten Ball verliert steht oben eine Zahl. Drücke den gelben Knopf genauso oft.

So man eine Tastatur hat, sollte man folgendes eingeben:

```
"extra balls"          zwei Extrabälle  
"gravity"              Ball reagiert ultrasensibel auf die Gravitation
```

1.181 Pinball Magic

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

1.182 Pipe Mania

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

1.183 Pipeline

Level Codes: 1 Fold 2 Tear 3 Duct 4 Eyes 5 Peas 6 Pods 7 Eggs

1.184 Pipeline 2 & 3

Im Spiel <FIRE> und <HELP> gleichzeitig gedrückt, befördert einen in den nächsten Level.

1.185 Pirates

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

Wenn man gegen eine große Überzahl kämpft, keine Panik bekommen, Longsword wählen und die schwere Attacke wählen (<FIRE> und nach links oben). Es kann zwar sein, daß wir bis auf einen Mann geschlachtet werden, jedoch werden wir gewinnen, dann einfach SEND A PRIZE CREW anwählen und man hat wieder genug Piraten.

1.186 Pit Fighter

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

<L>	Elimination Round
<G>	Grundge Round
<C>	Final Championship Round

1.187 Pizza Connection

Rezeptebuch Kurzfassung

Pizza Neopolitean Zutaten :

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

Pizza Magaritha Zutaten :

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

Pizza Quatro St. Zutaten :

90 g	Tomaten
80 g	Zucchini
30 g	Zwiebeln
72 g	Salami

60 g	Shrimms
220 g	Sardelle
120 g	Miesmuschel
12 g	Petersilie
12 g	Oregano
185 g	Morzarella

Pizza Ante Doria Zutaten :

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

Pizza Salami Zutaten :

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

Pizza Schinken Zutaten :

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

Pizza Hackfleisch Zutaten :

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

Pizza Huhn Zutaten :

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

Pizza Krabbe Zutaten :

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

12 g Oregano

Pizza Fisch Zutaten :

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

Pizza Muschel Zutaten :

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

Pizza Lachs Zutaten :

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

Pizza Exotika Zutaten :

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

Pizza Gemuese Zutaten :

40 g Tomaten
100 g Zucchini
40 g Peperoni
80 g Mais
40 g Champignon
32 g Pfefferlinge
30 g Steinpilze
480 g Morzarella

1.188 The Plague

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

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

Einen Punktestand bekommen, der mit einer 3 endet, <P> und danach <ESC> drücken. Wenn man gefragt wird, ob man nochmals spielen will «NO» angeben. Im Titelscreen "KOM JE ILLEGAAL DOOR DE PLAAG DAN GRIJPT DE JUNGLE COMMAND JE IN DE KRAAG" eingeben und mit <RETURN> beenden (der Rand sollte nun grün werden). <FIRE> drücken, um ins Spiel zurückzukehren. Jetzt verfügen wir über unendlich viele Leben. (Dies alles muß jedoch im ersten Level geschehen und zwar bevor man das erste Mal getötet wurde.)

1.189 Platoon

Im Titelscreen lediglich "HAMBURGER HILL" eingeben und im Verlauf des Spieles mit <F1> bis <F4> die Level überspringen.

1.190 Player Manager

EXTRA-GELD: Du mußt neun Spieler aus deinem Team nehmen und dann einige Spiele bestreiten. Nach drei verlorenen Spielen bietet man dir immense Sponsorengelder an.

1.191 Pod

Zur Levelanwahl im Titelscreen eingeben: "BIGCOUNTRYxx". Die xx stehen dabei für die gewünschte Levelnummer (01 - 60). Danach <F1> für einen oder <F2> für zwei Player.

1.192 Police Quest

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

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

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

1.193 Police Quest 2

Bevor man das Auto verläßt, Handschuhfach öffnen, die Karte darin umdrehen und die Nummer baldmöglichst zum Öffnen des Spinds verwenden. Auch noch unbedingt das Schlüsselbund nehmen. Nun an den Schreibtisch in der Homicide-Abteilung gehen und in den Korb und die (geöffnete) Schublade gucken, Leserbrief und Briefftasche angucken, und dann die Tasche mitnehmen. Ein blick aufs schwarze Brett sollte sofortige Schießübungen folgen lassen. Dienstautoschlüssel noch mitnehmen. Ein sicheres Treffen der Zielscheibe erfordert einen Schaden, den

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

1.194 Pool of Radiance

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

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

1.195 Popeye 2

Hier ein paar Levelcodes zu Popeye 2: SUBURBAN, SOOTY, DUCKULA

1.196 Populous

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

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

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

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

0 GENESIS	1 HURTOUTORD	2 JOSAMAR	3 TIMUSLUG
4 CALDIEHILL			
5 SCOQUEMET	6 SWAUER	7 KILLPEING	8 EOAOZORD
9 BURWILCON			
10 MORINGILL	11 NIMIHILL	12 BILCEMET	13 RINGMPED
14 WEAVHIPHAM			
15 ALPOUTOND	16 BADAON	17 IMMUSILL	18 HOBDIETORY
19 BUGQUEEND			
20 SHADTED	21 CORPEHAM	22 BINOZOND	23 SADWILLOW
24 LOWINGICK			
25 QAZITORY	26 VERYMEEND	27 MINMPME	28 HAMHIPOLD
29 FUTOUTBOY			
30 SUZALOW	31 DOUUSICK	32 SHIDIEHOLE	33 HURTLOPLAS
34 JOSTME			
35 TIMPEOLD	36 CALOZBOY	37 SCOWILDOR	38 SWAINGPAL
39 KILLOHOLE			
40 EOAMELAS	41 BURMPAL	42 MORHIPPIIL	43 NIMOUTJOB
44 BILADOR			
45 RINGGBPAL	46 WEAVINPERT	47 ALPLOPOUT	48 BADTAL

SADINDON	248	LOWLOPMAR	249	QAZTOUT	250	VERYOXT	251	
MINEABAR	252	HAMIKEER	253	FUTOGOING	254	SUZODON	255	
DOUMEMAR	256	SHIMPLUG	257	HURTKOPHILL	258	JOSQAZMET	259	
TIMEER	260	CALGBING	261	SCOINORD	262	SWALOPCON	263	
KILLYLUG	264	EOAOXHILL	265	BUREAMET	266	MORIKEED	267	
NIMOGOAM	268	BILOORD	269	RINGDECON	270	WEAVDIILL	271	
ALPKOPTORY	272	BADQAZEND	273	IMMEED	274	HOBGBHAM	275	
BUGINOND	276	SHADSODLOW	277	CORYILL	278	BINOXTORY		
279	SADEAEND	280	LOWIKEME	281	QAZOGOOLD	282	VERYUOND	283
MINDELOW	284	HAMDIICK	285	FUTKOPHOLE	286	SUZQAZLAS	287	
DOUEME	288	SHIGBOLD	289	HURTASBOY	290	JOSSODDOR	291	
TIMYICK	292	CALOXHOLE	293	SCOEALAS	294	SWAIKEAL	295	
KILLQUEPIL	296	EOAUBOY	297	BURDEDOR	298	MORDIPAL		
299	NIMKOPPERT	300	BILQAZOUT	301	RINGIAL	302	WEAVCEPIL	
303	ALPASJOB	304	BADSODLIN	305	IMMYPAL	306	HOBXPPT	307
BUGEAOUT	308	SHADDIET	309	CORQUEBAR	310	BINUJOB	311	
SADDELIN	312	LOWDIDON	313	QAZKOPMAR	314	VERYINGLUG	315	
MINIT	316	HAMCEBAR	317	FUTASER	318	SUZSODING	319	
DOUYDON	320	SHIOXMAR	321	HURTUSLUG	322	JOSDIEHILL	323	
TIMQUEMET	324	CALUER	325	SCODEING	326	SWADIORD	327	
KILLWILCON	328	EOAINGILL	329	BURIHILL	330	MORCEMET	331	
NIMASED	332	BILSODHAM	333	RINGOUTOND	334	WEAVACON	335	
ALPUSILL	336	BADDIETORY	337	IMMQUEEND	338	HOBUED		
339	BUGDEHAM	340	SHADOZOND	341	CORWILLOW	342	BININGICK	
343	SADITORY	344	LOWCEEND	345	QAZASME	346	VERYHIPOLD	347
MINOUTBOY	348	HAMALOW	349	FUTUSICK	350	SUZDIEHOLE	351	
DOUQUELAS	352	SHIUME	353	HURTPEOLD	354	JOSOZBOY	355	
TIMWILDOR	356	CALINGPAL	357	SCOIHOLE	358	SWACELAS		
359	KILLMPAL	360	EOAHIPPIL	361	BUROUTJOB	362	MORADOR	363
NIMUSPAL	364	BILDIEPERT	365	RINGLOPOUT	366	WEAVTAL	367	
ALPPEPIL	368	BADOZJOB	369	IMMWILLIN	370	HOBINGDON	371	
BUGIPERT	372	SHADMEOUT	373	CORMPT	374	BINHIPBAR	375	
SADOUTER	376	LOWALIN	377	QAZUSDON	378	VERYINMAR		
379	MINLOPLUG	380	HAMTT	381	FUTPEBAR	382	SUZOZER	383
DOUWILING	384	SHIINGORD	385	HURTOMAR	386	JOSMELUG	387	
TIMMPHILL	388	CALHIPMET	389	SCOOUTED	390	SWAAING	391	
KILLGBORD	392	EOAINCON	393	BURLOPILL	394	MORTHILL	395	
NIMPEMET	396	BILOZED	397	RINGIKEHAM	398	WEAVOGOOND		
399	ALPOCON	400	BADMEILL	401	IMMPTORY	402	HOBHIPEND	403
BUGOUTME	404	SHADEHAM	405	CORGBOND	406	BININLOW	407	
SADLOPICK	408	LOWTTORY	409	QAZPEEND	410	VERYEAME	411	
MINIKEOLD	412	HAMOGOBOY	413	FUTOLOW	414	SUZMEICK	415	
DOUMPHOLE	416	SHIHIPLAS	417	HURTQAZAL	418	JOSEOLD		
419	TIMGBBOY	420	CALINDOR	421	SCOLOPPAL	422	SWATHOLE	423
KILLOXLAS	424	EOAEAAL	425	BURIKEPIL	426	MOROGOJOB	427	
NIMODOR	428	BILMEPAL	429	RINGDIPERT	430	WEAVKOPOUT	431	
ALPQAZT	432	BADEPIL	433	IMMGBJOB	434	HOBINLIN	435	
BUGLOPDON	436	SHADYPERT	437	COROXOUT	438	BINEAT		
439	SADIKEBAR	440	LOWOGOER	441	QAZOLIN	442	VERYDEDON	443
MINDIMAR	444	HAMKOPLUG	445	FUTQAZHILL	446	SUZEBAR	447	
DOUGBER	448	SHIINING	449	HURTSODORD	450	JOSYMAR	451	
TIMOXLUG	452	CALEAHILL	453	SCOIKEMET	454	SWAOGOED	455	
KILLUING	456	EOADEORD	457	BURDICON	458	MORKOPILL		
459	NIMQAZTORY	460	BILEMET	461	RINGCEED	462	WEAVASHAM	463
ALPSODOND	464	BADYCON	465	IMMOXILL	466	HOBEOATRY	467	
BUGIKEEND	468	SHADQUEME	469	CORUHAM	470	BINDEOND	471	
SADDILOW	472	LOWKOPICK	473	QAZQAZHOLE	474	VERYIEND	475	

eigentlich immer sehr gut ausgekommen. Der Computer reagierte - grob vereinfacht - nach dem selben Prinzip: möglichst schnell einen Ritter erschaffen. Hier kann man ihn äußerst böse erwischen, indem man ihn daran hintert seinen Führer am päpstlichen Magneten stark genug werden zu lassen oder ihn schlichtweg vernichtet. Dies ist einfach mit einem Blitz zu bewerkstelligen, der ja doch sehr häufig zur Verfügung steht. Ansonsten läßt man die zum Magneten laufenden Mannen in Sümpfen, oder Erdspalten (Erdbeben) verschwinden, was ihn stets einen Haufen Mana und Anhänger kostet. Besonders spaßig wird die Sache, wenn Ihr die heiligen Brunnen um seinen Magneten einsetzt, die dort hineinfallende Leute auf die Eure Seite überlaufen lassen. Schaltet jetzt doch mal auf den Kampfmodus :-] ...

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

Noch ein allgemeiner Hinweis: Wer das Spiel vernünftig spielen will, der schaltet zu Beginn eines Levels NICHT den Computer Assist ein. Der Assist hat eine etwas außergewöhnliche Methode das Land um ein Haus einzuebnen. Nicht selten beginnt er seine Arbeit erst "in zweiter Reihe" und baut das Land nicht direkt bei Eurem ersten Haus auf bzw. ab. Da am Anfang oft nur sehr wenig Mana zu Verfügung steht, hat er dies manchmal schon verbraucht, bevor das Haus auch nur eine Stufe größer geworden ist, und dann dauert es endlos bis das kleine Häuslein weiteres Mana produziert hat. Hat man erstmal 3-4 Burgen, kann man ihn jedoch durchaus einschalten, dann ist er meist schneller als von Hand, da das Herumfahren auf der Landkarte ohne Turbokarte doch ziemlich Zeit in Anspruch nimmt. Leider darf man den Computer aber auch jetzt nicht aus den Augen lassen. Wenn sich 2 Häuser auf verschiedenen Ebenen befinden, dann baut er das Land ab, um das Haus auf der unteren Ebene zu vergrößern, merkt, daß er das obere Haus ver- kleinert hat, baut wieder auf etc. etc. Er hängt dann an der Stelle fest und verschwendet Eure Energie.

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

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

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

Wüste: Ähnlich Eis.

Sumpf: Dies ist das ungemütlichste Szenario, Eure Leute sterben extrem schnell. Auch Ritter verlieren ziemlich schnell Ihre Energie und sind deshalb nicht ganz so effektiv wie in anderen Leveln. Der Vorteil an der Geschichte ist, daß diverse Gewalten wie Basalt oder Vulkane, die das Land unbrauchbar

machen, eine noch größere Wirkung entfalten. Die nach Land suchenden Männlein sind bald von der Landkarte verschwunden. Ist wenig Platz vorhanden, empfiehlt es sich, Eure eigenen Leute "sich zu vereinigen".

- Wenn es Euch möglich ist, auf feindlichem Gebiet eine Wasserfläche freizumachen (notfalls eigene Leute mit Magneten dorthin beordern), diese sofort mit massiv Strudeln bedecken, jeder Strudel gräbt 4 Landeinheiten ab.

- Ganz gemein ist es, an stark bevölkerten gegnerischen Plätzen viele Bäume zu pflanzen und diese dann anzuzünden. Effektiv!

- In Leveln, wo es Euch verwehrt ist, Land auf/abzubauen, könnt Ihr Sümpfe, Lavagestein (Vulkan) oder sonstige gegnerische Gewalten mit Blumen überpflanzen und wieder in fruchtbares Land verwandeln.

- Ich halte den Vulkan für die effektivste Waffe!!

- Stadtmauern sind recht nützlich, anrennende Gegner kommen nicht so einfach durch, was Zeit bringt. Außerdem gilt hier: der Angreifer benötigt doppelt so viele Leute wie der Verteidiger.

- Verpestete Bewohner zu Ritter ernennen, sie laufen zum Feind. Besser ist es, wenn man sie mit den heiligen Brunnen zum Gegner überlaufen läßt. Hier ist jedoch Vorsicht geboten, man sollte einer weiteren Ausbreitung mit allen Mitteln entgegenwirken!

- Helen of Troy ist extrem wirkungsvoll! Sie verliert kaum Energie, man kann also bedenkenlos eine ganze Horde davon erschaffen. Bezirzte Gegner bringen kein Mana mehr!

- Nach einer Flut auch gleich ein paar Strudel (kann man auch durch Wirbelwind erreichen) einsetzen, damit der Computer sein Land nicht wieder aufbauen kann. Außerdem sollte man wissen, daß die Flutwelle immer stärker wird. Sie ist am Anfang noch sehr schwach, und es reicht ein einfacher Wall. Wenn es möglich ist, sollte man sie möglichst nahe an eigenem Gebiet starten. So kann man sich durch einen kleinen, wenig Fläche einnehmenden Damm schützen, und die Welle erhält ausreichend Anlauf zum Gegener, der sie dann je nach Anlauf auch mit stärksten Dämmen nicht mehr stoppen kann. Aber Achtung: Basaltgestein schwächt die Welle ab, wenn Ihr den Gegener also vorher mit Vulkanen traktiert habt, solltet Ihr von Flutwellen Abstand nehmen.

- Land kann man am schnellsten aufbauen, wenn man von Seehöhe aus 2 mal Land aufbaut und dann die entstandene Spitze wieder entfernt. So kann man mit 2 Klicks 9 Landeinheiten aufbauen!

- Jagt Eure Leute vor allem zu Beginn des Spiels so oft wie möglich aus dem Haus (mit rechter Maustaste anklicken), auch wenn die Fahne noch auf dem Boden hängt; das garantiert optimale Verbreitung. Man sollte jedoch auf den Geländetyp achten, s.o.

- Der päpstliche Magnet ist einer Eurer stärksten "Waffen"! Mit ihm könnt Ihr die Ausbreitung Eurer Population genau dirigieren. Das ist sehr nützlich, wenn Ihr zum Beispiel die von einem Sturm freigefegte Fläche möglichst schnell besiedeln wollt. In Level, in denen einem keine Gewalten zur Verfügung stehen, bewegt Ihr den Magneten auf ein gegnerisches Haus, das von Euren dorthin strömenden Leuten eingenommen wird. Um den Magenten versetzen zu können braucht Ihr immer einen Führer, den man an dem kleinen Sympol über'm Kopf

erkennt. Achtet darauf, daß sich Euer Führer nicht in einem Haus befindet, denn die Anhänger laufen zuerst zu Eurem Führer, der macht sich allerdings erst in Richtung Magnet auf die Socken, sobald seine Energie angewachsen ist.

- Eure Führer sollten erst dann in Ritter verwandelt werden, wenn sie seeeehr stark sind!!! Ausnahme ist wie gesagt Helen of Troy!! Und hier noch eine ganz ganz wichtige Sache: Wird einer Eurer Leute getötet, verliert Ihr Mana, das der Computer erhält und umgekehrt. Dies gilt nicht für Gewalten. Tötet Ihr den gegnerischen Führer mit einem Blitz (oder einer anderen Naturgewalt), bringt das kein Mana ein. Solltet Ihr auf Kampf geschaltet haben und es befindet sich eine eigenes Männchen in der Nähe, empfiehlt es sich also, den Gegner mit dem Blitz nicht umzubringen, sondern nur bis kurz vor den Exitus zu schwächen (verpaßt ihm ein Fragezeichen), dann kann Euer Untertan ihn abmurksen und Ihr erhaltet Mana. Dies ist alles nicht sooo tragisch, schon klar, hier kommt aber das Besondere: Der Baumritter (der sich teilende) ist eine extrem gemeine Waffe, birgt aber auch große Gefahren. Vielleicht ist es Euch schon einmal aufgefallen, daß Euch der Computer während/nach der Erschaffung eines solchen Ritters besonders stark mit göttlichen Gewalten traktiert? Es macht dies ersteinmal, um sein Mana zu verbrauchen, das er verlieren würde, wenn die sich teilenden Ritter zu Anfang eine ganze Reihe Kämpfe gewinnen. Später ist die Vielzahl von Ritterchen dann schon so geschwächt, daß sie einfach vom Computer niedergemetzelt werden können. Durch diese vielen Siege erhält der Computer nun Unmengen an Mana, die er Euch natürlich gleich in anderer Form wieder zurückgibt. Also: Erschafft niemals einen solchen Ritter, wenn er nicht mindestens das Fähnchen an der 5. Fahnenstange hat (von rechts gezählt)!!

- Zu Anfang eines Levels kann es den Gegner ziemlich hindern, wenn Ihr sein noch relativ kleines Territorium mit Basalt umrahmt. Das ergibt unfruchtbares Land, auf dem er nicht siedeln kann (es sei denn er benutzt die "Blumen").

- Die Stadtwälle sind eine exzellente Verteidigung gegen schnelle Gegner. Sie können nur von besonders starken Männchen (Führern) oder verschiedenen Gewalten niedergerissen werden. Um nun einen gegnerischen Wall niederzumachen, braucht Ihr lediglich an einem Ende einen starken Führer zu kreieren (Magnet). Dann setzt Ihr den Magneten an das andere Ende des Walls, so daß das eben am anderen Ende erschaffene starke Männchen den Wall entlangläuft um den Magneten zu erreichen und ihn dabei einreißt.

- Durch den Wirbelwind wird eigentlich wenig Schaden angerichtet. Er bewirkt, daß die betroffenen Männchen Ihre Waffen (Tech-Level) verlieren. Das lohnt sich vor allem bei starken gegnerischen Rittern. Wird der Wirbelwind über dem Wasser an der feindlichen Küste angewendet, ist es schon interessanter! Die entstehenden Strudel können ganz schön nerven.

- Der Sturm ist auch ein feines Teil, man sollte ihn jedoch auch nicht "einfach so" anwenden. Erst solltet Ihr ein paar Sümpfe oder Erdspalten organisieren, in denen seine Leute verschwinden. Wer es ganz schick machen will, der errichtet sich eine durchgehende Stadtmauer und läßt diese in Richtung Gegner schieben, seine Mannen werden zurückgedrängt, und schon ist wieder ausreichend Platz für neue Siedlungen.

- Die Pilze können, richtig angewandt, riesige Flächen gegnerischen Landes (das eigene natürlich auch, also Vorsicht) leerfegen. So ganz hundertprozentig habe ich das auch noch nicht kapiert, generell funktioniert die Sache aber nach dem bekannten Zell-Generatoren-Prinzip. Eine Zelle überlebt nur, wenn sie sich in der Nähe von 2 oder 3 weiteren Zellen befindet (auch diagonal). Die Zelle wird geboren, wenn sich 3 Zellen berühren, dann beginnen sie sich zu

vermehren.

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

Sinnvoll sind z.B. folgende Muster:

```

          *                *                *   *
          *                *                *   *
        ***                *****                *
          *                *                *   *
          *                *                *   *

```

Level Codes:

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

UGIMAK 271 LEUGAG 272 QULD 273 ETNEAD 274 TUOWAF 275 NEVEAT 276 NGALAC
 277 ITWIAK 278 MMUHAG 279 SIABAB 280 VEEGAD 281 TIWOAF 282 UXNEAT 283 IMMEAC
 284 DDJIAK 285 WISUAG 286 GHACAB 287 SOIIAD 288 LDOPAF 289 MOLYAT 290 ABFEAC
 291 HODOAK 292 ADTTAG 293 OWAKAB 294 AFPIAD 295 WOUMAF 296 ATLLAT 297 UZLEAC
 298 ALLOAK 299 UNNGAG 300 MEAGAB 301 UPTIAD 302 FEUBAF 303 UHGAT 304 PEETAC
 305 SUHOAK 306 ERMAG 307 TTATAB 308 EGIMAD 309 CCUPAF 310 IILDAT 311 MNERAC
 312 PIOWAK 313 NEMNAG 314 ISALAB 315 LYINAD 316 INUHAF 317 LL 318 JIEGAC 319
 THOAK 320 DONEAG 321 AAMEAB 322 LOJIAD 323 ACSUAF 324 OMAC 325 AKIIAC 326
 OOPAK 327 AGLYAG 328 OPHEAB 329 AMDOAD 330 UMTUAF 331 EMAK 332 UBSIAC 333
 HEUMAK 334 UGDDAG 335 LELEAB 336 QUMOAD 337 ETNGAF 338 TUAF 339 NETIAC
 340 NGUNAK 341 ITGHAG 342 MMPEAB 343 SIHOAD 344 VECCAF 345 TIAT 346 UXISAC
 347 IMUPAK 348 DDTHAG 349 WIERAB 350 GHOMAD 351 SOMNAF 352 LDAM 353 MOINAC
 354 ABUHAK 355 HOAAAT 356 ADEGAB 357 OWOAD 358 AFNEAF 359 WOEM 360 ATJIAC 361
 UXQUAK 362 ALACAT 363 UNITAB 364 MEOPAD 365 UPUXAF 366 FEHE 367 UHSOAC 368
 PETUAK 369 SUADAT 370 ERSIAB 371 TTUXAD 372 EGDDAF 373 CCFE 374 IIMOAC 375
 MNTTAK 376 PIAFAT 377 NEPIAD 378 ISUNAD 379 LYLLAF 380 INPE 381 LLLOAC
 382 JICCAK 383 THAGAT 384 DOISAB 385 AAUPAD 386 LOTHAF 387 ACER 388 OMOMAC
 389 AKMNAK 390 OOAMAT 391 AGINAB 392 OPUGAD 393 AMAAAG 394 UMNE 395 EMOOAC
 396 UBVEAK 397 HEEMAT 398 UGWIAB 399 LEQUAD 400 QUABAG 401 ETIT 402 TUWOAC 403
 NEUXAK 404 NGMEAT 405 ITSOAB 406 MMSUAD 407 SIADAG 408 VEII 409 TIUXAC 410
 UXLYAK 411 IMFEAT 412 DDDOAB 413 WITTAD 414 GHAKAG 415 SOPI 416 LDUMAC 417
 MOLLAK 418 ABPEAT 419 HOLOAB 420 ADCCAD 421 OWAGAG 422 AFIS 423 WOUBAK
 424 ATTHAK 425 UXETAT 426 ALOMAB 427 UNMMAD 428 MEAMAG 429 UPIM 430 FEUGAC
 431 UHLDAK 432 PENEAT 433 SUOWAB 434 ERVEAD 435 TTALAG 436 EGWI 437 CCUHAC
 438 IIABAF 439 MNEGAT 440 PIWOAB 441 NENEAD 442 ISMEAG 443 LYJI 444 INSUAC 445
 LLACAF 446 JIIIIAT 447 THOPAB 448 DOLYAD 449 AAFEAG 450 LODO 451 ACTTAC 452
 OMAKAF 453 AKPIAT 454 OUMAB 455 AGLLAD 456 OPLEAG 457 AMLO 458 UMNAC 459
 EMAGAF 460 UBTIAT 461 HEUBAB 462 LEETAG 463 LEETAG 464 QUHO 465 ETMMAC
 466 TUATAF 467 NEIMAT 468 NGUPAB 469 ITLDDAD 470 MMERAG 471 SIOW 472 VEMNAC
 473 TIALAF 474 UXINAT 475 IMUHAB 476 DDAAAK 477 WIEGAG 478 GHOO 479 SONEAC
 480 LDEMAF 481 MOJIAT 482 ABSUAB 483 HOACAK 484 ADIIAG 485 OWOP 486 AFLYAC 487
 WOHEAF 488 ATDOAT 489 UXTUAB 490 ALAKAK 491 UNSIAG 492 MEUM 493 UPDDAC 494
 FELEAF 495 UHMOAT 496 PENGAB 497 SUAFK 498 ERTIAG 499 TTUN 500 EGGHAC 501
 CCPEAF 502 IIHOAT 503 MNCCAB 504 PIATAK 505 NEISAG 506 ISUP 507 LYTHAC
 508 INERAF 509 LLOMAT 510 JIMNAB 511 THAMAK 512 DOINAG 513 AAUH 514 LOAAD
 515 ACEGAF 516 OMOOAT 517 AKNEAB 518 OOMAK 519 AGJIAG 520 OPQU 521 AMACAD
 522 UMITAF 523 EMOPAT 524 UBUXAB 525 HEHEAK 526 UGSOAG 527 LETU 528 QUADAD 529
 ETSIAF 530 TUUXAT 531 NEDDAB 532 NGFEAK 533 ITMOAG 534 MMTT 535 SIAFAD 536
 VEBIAF 537 TIUNAT 538 UXLLAB 539 IMPEAK 540 DDLOAG 541 WICC 542 GHAGAD 543
 SOISAF 544 LDUBAT 545 MOTHAB 546 ABERAK 547 HOOMAG 548 ADMN 549 OWAMAD
 550 AFINAF 551 WOUGAT 552 ATAAAC 553 UXNEAK 554 ALOOAG 555 UNVE 556 MEEMAD
 557 UPWIAF 558 FEQUAT 559 UHABAC 560 PEITAK 561 SUWOAG 562 ERUX 563 TTMEAD
 564 EGSOAF 565 CCSUAT 566 IIADAC 567 MNIIAK 568 PIUXAG 569 NELY 570 ISFEAD 571
 LYDOAF 572 INTTAT 573 LLAKAC 574 JIPIAK 575 THUMAG 576 DOLL 577 AAPEAD 578
 LOLOAF 579 ACCCAT 580 OMAGAC 581 AKISAK 582 OUBAG 583 AGTH 584 OPETAD 585
 AMOMAF 586 UMMMAT 587 EMAMAC 588 UBIMAK 589 HEUGAG 590 UGLD 591 LENEAD
 592 QUOWAF 593 ETVEAT 594 TUALAC 595 NEWIAK 596 NGUHAG 597 ITABAB 598 MMEGAD
 599 SIWOAF 600 VENEAT 601 TIMEAC 602 UXJIAK 603 IMSUAG 604 DDACAB 605 WIIIIAD
 606 GHOPAF 607 SOLYAT 608 LDHEAC 609 MODOAK 610 ABTTAG 611 HOAKAB 612 ADPIAD
 613 OWUMAF 614 AFLLAT 615 WOLEAC 616 ATLOAK 617 UXNGAG 618 ALAGAB 619 UNTIAD
 620 MEUBAF 621 UPGHAT 622 FEETAC 623 UHHOAK 624 PEMMAG 625 SUATAB 626 ERIMAD
 627 TTUPAF 628 EGLDAT 629 CCERAC 630 IIOWAK 631 MNMNAG 632 PIALAB 633 NEINAD
 634 ISUHAF 635 LY 636 INEGAC 637 LLOAK 638 JINEAG 639 THEMAB 640 DOJIAD 641
 AASUAF 642 LOAC 643 ACIIAC 644 OMOPAK 645 AKLYAG 646 OOHEAB 647 AGDOAD 648
 OPTUAF 649 AMAK 650 UMSIAC 651 EMUMAK 652 UBDDAG 653 HELEAB 654 UGMOAD 655
 LENGAF 656 QUAF 657 ETTIAC 658 TUUNAK 659 NEGHAG 660 NGPEAB 661 ITHOAD
 662 MMCCAF 663 SIAT 664 VEISAC 665 TIUPAK 666 UXTHAG 667 IMERAB 668 DDOMAD

669 WIMNAF 670 GHAM 671 SOINAC 672 LDUGAK 673 MOAAAT 674 ABEGAB 675 HOOOAD
 676 ADNEAF 677 OWEM 678 AFJIAC 679 WOQUAK 680 ATACAT 681 UXITAB 682 ALOPAD 683
 UNUXAF 684 MEHE 685 UPSOAC 686 FETUAK 687 UHADAT 688 PESIAB 689 SUUXAD 690
 ERDDAF 691 TTFE 692 EGMOAC 693 CCTTAK 694 IIAFAT 695 MNPIAB 696 PIUNAD 697
 NELLAF 698 ISPE 699 LYLOAC 700 INCCAK 701 LLAGAT 702 JIISAB 703 THUBAD
 704 DOTHAF 705 AAER 706 LOOMAC 707 ACMNAK 708 OMAMAT 709 AKINAB 710 OOUHAD
 711 AGAAAD 712 OPNE 713 AMOOAC 714 UMVEAK 715 EMEMAT 716 UBWIAB 717 HEQUAD
 718 UGABAG 719 LEIT 720 QUWOAC 721 ETUXAK 722 TUMEAT 723 NESOAB 724 NGSUAD 725
 ITADAG 726 MMII 727 SIUXAC 728 VELYAK 729 TIFEAT 730 UXDOAB 731 IMTTAD 732
 DDAKAG 733 WIPI 734 GHUMAC 735 SOLLAK 736 LDLEAT 737 MOLOAB 738 ABCCAD 739
 HOAGAG 740 ADIS 741 OWUBAC 742 AFTHAK 743 WOETAT 744 ATOMAB 745 UXMMAD
 746 ALAMAG 747 UNIM 748 MEUGAC 749 UPLDAK 750 FENEAT 751 UHOWAB 752 PEVEAD
 753 SUALAG 754 ERWI 755 TTUHAC 756 EGABAF 757 CCEGAT 758 IIWOAB 759 MNNEAD
 760 PIMEAG 761 NEJI 762 ISSUAC 763 LYACAF 764 INIIAT 765 LLOPAB 766 JILYAD 767
 THHEAG 768 DODO 769 AATTAC 770 LOAKAF 771 ACPIAT 772 OMUMAB 773 AKLLAD 774
 OOLEAG 775 AGLO 776 OPNGAC 777 AMAGAF 778 UMTIAT 779 EMUBAB 780 UBGHAD 781
 HEETAG 782 UGHO 783 LEMMAC 784 QUATAF 785 ETIMAT 786 TUUPAB 787 NELDAD
 788 NGERAG 789 ITOW 790 MMMNAC 791 SIALAF 792 VEINAT 793 TIUHAB 794 UXAAAK
 795 IMEGAG 796 DDOO 797 WINEAC 798 GHEMAF 799 SOJIAT 800 LDQUAB 801 MOACAK
 802 ABIIAG 803 HOOP 804 ADLYAC 805 OWHEAF 806 AFDOAT 807 WOTUAB 808 ATAKAK 809
 UXSIAG 810 ALUM 811 UNDDAC 812 MELEAF 813 UPMOAT 814 FENGAB 815 UHAFK 816
 PETIAG 817 SUUN 818 ERGHAC 819 TTPEAF 820 EGHOAT 821 CCCAB 822 IIATAK 823
 MNISAG 824 PIUP 825 NETHAC 826 ISERAF 827 LYOMAT 828 INMNAB 829 LLAMAK
 830 JIINAG 831 THUG 832 DOAAD 833 AAEGAF 834 LOOOAT 835 ACNEAB 836 OMEMAK
 837 AKJIAG 838 OOQU 839 AGACAD 840 OPITAF 841 AMOPAT 842 UMUXAB 843 EMHEAK
 844 UBSOAG 845 HETU 846 UGADAD 847 LESIAF 848 QUUXAT 849 ETDDAB 850 TUFEEK 851
 NEMOAG 852 NGTT 853 ITAFAD 854 MMPIAF 855 SIUNAT 856 VELLAB 857 TIPEAK 858
 UXLOAG 859 IMCC 860 DDAGAD 861 WIISAF 862 GHUBAT 863 SOTHAB 864 LDETAK 865
 MOOMAG 866 ABMN 867 HOAMAD 868 ADINAF 869 OWUGAT 870 AFAAAC 871 WONEAK
 872 ATOOAG 873 UXVE 874 ALEMAD 875 UNWIAF 876 MEQUAT 877 UPABAC 878 FEITAK
 879 UHWOAG 880 PEUX 881 SUMEAD 882 ERSOAF 883 TTSUAT 884 EGADAC 885 CCIIAK
 886 IIUXAG 887 MNLY 888 PIFEAD 889 NEDOAF 890 ISTTAT 891 LYAKAC 892 INPIAK 893
 LLUMAG 894 JILL 895 THLEAD 896 DOLOAF 897 AACCAT 898 LOAGAC 899 ACISAK 900
 OMUBAG 901 AKTH 902 OOETAD 903 AGOMAF 904 OPMMAT 905 AMAMAC 906 UMIMAK 907
 EMUGAG 908 UBLD 909 HENEAD 910 UGOWAF 911 LEVEAT 912 QUALAC 913 ETWIAK
 914 TUUHAG 915 NEABAB 916 NGEHAD 917 ITWOAF 918 MMNEAT 919 SIMEAC 920 VEJIAK
 921 TISUAG 922 UXACAB 923 IMIAD 924 DDOPAF 925 WILYAT 926 GHHEAC 927 SODOAK
 928 LDTUAG 929 MOAKAB 930 ABPIAD 931 HOUMAF 932 ADLLAT 933 OWLEAC 934 AFLOAK
 935 WONGAG 936 ATAGAB 937 UXTIAD 938 ALUBAF 939 UNGHAT 940 MEETAC 941 UPHOAK
 942 FEMMAG 943 UHATAB 944 PEIMAD 945 SUUPAF 946 ERLDAT 947 TTERAC 948 EGOWAK
 949 CCMNAG 950 IIALAB 951 MNINAD 952 PIUHAF 953 NE 954 ISEGAC 955 LYOOAK 956
 INNEAG 957 LLEMAB 958 JIJIA 959 THQUAF 960 DOAC 961 AAIAC 962 LOOPAK 963
 ACLYAG 964 OMHEAB 965 AKDOAD 966 OOTUAF 967 AGAK 968 OPSIAC 969 AMUMAK 970
 UMDDAG 971 EMLEAB 972 UBMOAD 973 HENGAF 974 UGAF 975 LETIAC 976 QUUNAK
 977 ETGHAG 978 TUPEAB 979 NEHOAD 980 NGCCAF 981 ITAT 982 MMISAC 983 SIUPAK
 984 VETHAG 985 TIERAB 986 UXOMAD 987 IMMNAF 988 DDAM 989 WIINAC 990 GHUGAK
 991 SOAAAT 992 LDNEAB 993 MOOOAD 994 ABNEAF 995 HOEM 996 ADJIAC 997 OWQUAK 998
 AFACAT 999 WOITAB

Die "CHALLENGE GAMES"

0 VERDANT	15 WINDS	29 ELECTRIC
2 WALLS	16 WAVE	30 ILLUSION
3 FIRE	17 WALL	31 ESCAPE
4 BASALT	18 FUSE	32 SABOTEUR
5 PAPAL	19 MIGRATE	33 RITES
6 HEAT	20 HURDLE	34 GUARDS

7 OBVIOUS	21 SEIGE	35 EXTINCT
8 BULLFROG	22 SFICE	36 PATHWAY
9 SURROUND	23 CONU	37 RUNNER
10 RANGER	24 MUSHY	38 TWIN
11 MAGNET	25 GAUNTLET	39 ORCHARD
12 SURFIN'	26 UWORLD	40 ROCKY
13 DIAGS	27 SPLINTER	41 FRYING
14 BANDITS	28 CELTIC	

1.198 Ports of Call

Am Anfang sollte man sich das Schiff für vier Millionen kaufen, die Hypothek dann so schnell wie möglich abzahlen. Sobald möglich, das Schiff zu 12 Millionen kaufen, danach das zu 60 Millionen. Darauf achten, daß man bei hohen Preisen verkauft und bei niedrigen Preisen kauft. Beim teuersten Schiff ergibt sich so eine Spanne von 20 Millionen. Der Hafen von Vancouver ist sehr schwer zu bewältigen, die in Houston und Karachi sind dagegen einfach. Bei teurer Terminfracht sollte man kurz vor der Ankunft abspeichern, um bei Ausbruch einer Seuche noch einen Trumpf auf Diskette hat. Die Strecken Houston-Calcutta, Vancouver-Karachi, Singapur-Buenos Aires und Hong Kong-Basra sind am einträglichsten. Auf den Strecken von und nach Point Hope sowie Lima-Buenos Aires trifft man häufig auf Eisberge, auf der Strecke Singapur-Buenos Aires muß man oft durchs Riff steuern.

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

```

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

PlayerData(Größe 1118 Bytes): 0004          UBYTE[12]          Playername,0 0010
UBYTE[12]          Playername,0 001C          UBYTE[12]          Firmenename,0 002C
LONG          Bargeld 0030          ULONG          Einnahmen aus
Reederei 0034          ULONG          Einnahmen aus Verkäufen 0038
ULONG          Ausgaben allgemein 003C          ULONG
Ausgaben Zinsen 005A          ULONG[200]          Gelddaten der letzten 200 Tage
beginnend mit letztem

                          Tag anschließend Schiffsdaten

SchiffData(Größe 120 Byte): 0004          UBYTE[10]          Schiffsname,0 0014
UWORD          Beschädigungsstatus(erste 2 Stellen der 4 stelligen
                          Dezimalzahl sind % der Beschädigung) 0018          ULONG
Hypothek 0048          UWORD          Öl-Bunkerfüllung 0065          UBYTE
Geschwindigkeit der Fahrt 0069          UBYTE          Verbrauch während
der Fahrt

```

1.199 Power Drift

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

Irgendeinen Kurs außer D wählen und alle Goldmedallien gewinnen. Alle Goldmedallien sammeln und man wird auf einen Geheimkurs mit einer F-14 Tomcat (aus Afterburner) losgeschickt (keine Kollisionsabfrage!). Wenn man das gleiche mit Kurs D tut, so kontrolliert man das Super Hang-On Motorrad.

1.200 Power Monger

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

In ein Dorf gehen, es erobern, Spielgeschwindigkeit auf Max. stellen, erfinden, Pausenmodus, einige Minuten warten, zurückgehen, Spielgeschwindigkeit auf Minimum und schon hat man den gebrauchten (erfundenen) Gegenstand ohne viel Futter für die Meute zu verlieren.

1.201 The Power

Zunächst ein paar nützliche Tastenkombinationen :

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

Level Codes:

1 -----	11 SURFIN	21 LAUNCH	31 HINOON	41 SLOWLY
2 LEVEL2	12 RACKET	22 M7MS49	32 NOBODY	42 BISNEZ
3 VISUAL	13 BULLIT	23 GALVAN	33 GOODIE	43 124816
4 COWBOY	14 QRAZZY	24 KLOWWN	34 OQZAYB	44 TARGET
5 URGENT	15 36F6FR	25 INDIGO	35 ELTRIC	45 AMZING
6 OOPSUP	16 UNLINK	26 JINGLE	36 187293	46 VOHDOH
7 TOPTEN	17 PIXXEL	27 JOGGER	37 QROVVY	47 Z97531
8 D14DH7	18 EUROPE	28 INSIDE	38 DOUBLE	48 WOODYS
9 ASDFGH	19 NEWTON	29 5P25PS	39 ROLLER	49 Y2X3W5
10 SOLONG	20 FREEZE	30 KNIGHT	40 CLOSET	50 XUQZOX

1.202 Predator

Sollte die Energie in den Keller gehen, dann einfach <F10> drücken, um die Energie wiederherzustellen.

1.203 Predator 2

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

1.204 Der Preis ist heiss

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

1.205 Premier Manager

Telefonnummer mit der man 500.000 Pfund erhält: 343343

1.206 Premier Manager 3

Telefonnummer mit der man 500.000 Pfund erhält: 343343

1.207 Premiere

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

1.208 Prince of Persia

Hier sind ein paar hilfreiche Tastenkombinationen:

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

Zwischenbildes

1.209 Pro Tennis Tour

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

1.210 Projekt X

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

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

1.211 Projekt X Special Edition

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

1.212 Prophecy I - The Viking Child

Level Codes:

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

DENIS The Forest THE BLIZ The Bridge
SHARKMAN The Labyrinth NYMHARSY oder NYMHARSW The Desert

1.213 Psyborg

Level Codes: Systeme Welt 1 2 3 4 5 6
7

Anacreon	1	****	1610	1510	1704	Krypton	2	7564
5027	5269	7235	4794	Kalgan	3	0413	9411	6855
Zorgon	4	4640	4412	2436	8883	5564	1902	Terminus
0722	4464	9802	9972	2972	5804			5
	6	6619	7672	6785	0218	9336	3704	4970
	7	3610	2349	3482	2613	7292	2022	4425

1.214 Pucman's World

Level Codes: 1 PUC 2 GATEWAY 3 XMASPARTY

1.215 Puffy's Saga

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

1.216 Puggsy

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

```
DARKBLADE FOREST DIAMOND MINES DARKSKULL CASTLE DIAMOND MINES 747 306 376
747 226 376          347 266 776          247 246 576 220 125 747      120 125
707          121 035 707          031 225 707 026 172 200      026 572 200
326 552 200          326 552 302
```

1.217 Push

Bei «Press fire to start» nicht <FIRE> drücken, sondern den Joystick nach
rechts einen Level vor
links einen level zurück. Danach erst <FIRE>.

Könnt ihr den Level nicht lösen, drückt <ESC> und wiederholt das obige.

1.218 Pushover

```
Level Codes
          21 15878          41 31246          61 17982          81 30463 02
01536          22 14854          42 32270          62 16958          82 29951 03 01024
23 14342          43 31758          63 16510          83 31999 04 03072          24
10246          44 29726          64 16511          84 32511 05 03584          25 10758
45 30238          65 17023          85 31487 06 02560          26 11782          46
29214          66 18047          86 30975 07 02048          27 11270          47 28702
67 17535          87 26879 08 06144          28 09222          48 20510          68
19583          88 27647 09 06656          29 09734          49 21022          69 20095
89 28671 10 07680          30 08718          50 22046          70 19071          90
28159 11 07168          31 08206          51 21534          71 18559          91 26111
12 05122          32 24590          52 23582          72 22655          92 26623 13
05634          33 25102          53 24094          73 23167          93 25599 14 04610
34 26126          54 23070          74 24191          94 25087 15 04098          35
25614          55 22558          75 23679          95 08703 16 12290          36 27662
56 18494          76 21631          96 09215 17 12802          37 28174          57
19006          77 21247          97 10239 18 13826          38 27150          58 20030
78 20735          98 09727 19 13314          39 26638          59 19518          79
28927          99 44543 20 15362          40 30734          60 17470          80
29439
```

Codes für ein Spiel gleichen Namens? 10 WCSEEGHS 20 ITADHACI 30 BIDSJTFV 40
CSCGGWAI 50 SVAJICBC 60 DBWBEFST 63 TUVDSBTR

1.219 Putty

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

1.220 Puzzle Boy 2

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

1.221 Puzznic

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

Level Codes: 48 ICHI NICH 49 IGAN BARO 50 PASS WORD 51 MINA SAMA 52 NO.O KAGE
53 DE.N ANTO 54 KASH IAGA 55 RIMA SITA 56 THAN KYOU 57 MAID OOKA 58 IAGE ITAD
59 AKIM ASHI 60 TEAR IGAT

1.222 Quack Shot

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

1.223 Quackers

Im Spiel bringt einen <RIGHT MOUSE> zum nächsten Level.

1.224 Quadralien

Level Codes: 1 170961 2 010655 3 610169

1.225 Quadrix

Level Codes: 11 EARTH 21 SPARX 31 TRIPZ 41 TRAMZ
51 FLASH

1.226 Quartz

Wenn die Energie mal in den Keller geht, einfach stehen bleiben und nichts machen, sie wird sich schon wieder regenerieren.

1.227 Quest for Glory 2

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

1.228 Quick - The Thunder Rabbit

Level Codes: 2 SILIRONE 3 FUNETOC 4 URODECOLE

1.229 R-Type

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

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

Im Titelbild "FREEPLAY" eingeben um unendlich Leben zu erhalten.

Wenn man aufgefordert wird die 2. Diskette zu benutzen, "ME" eingeben und <CURSOR UP> drücken, nun stehen folgende Tasten zur Verfügung :

<F5>	Kollision abschalten
<F7>	Geld
<F8>	<LEFT MOUSE> für den Endgegner

1.230 R-Type 2

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

1.231 R.B.I. Baseball 2

Wenn der Computer wirft, <P> drücken und den Pitcher des Computers in einen schlechteren austauschen.

1.232 Raider

Level Codes:

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

1.233 Railroad Tycoon

Cheat:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Im Szenario USA-Westen sollte man die Meldungen "Neue Erzfunde" immer beachten. Befindet sich eine Konzentration von 4 oder mehr Minen innerhalb

eines Bahnhofes, lohnt es sich, die Rohstoffe in die nächste Stadt zu transportieren und dort einen Industriestandort zu errichten. Man sollte hier auch noch daran denken, daß man Städte, die nicht viele Passagiere liefern, zum Beispiel mit Industriestandorten versieht um Züge, die von dort abgehen, auch effizient beladen zu können.

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

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

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

1.234 Rainbow Islands

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

Wenn das Bild mit dem farbenfroh schillernden Regenbogen erscheint, solltet Ihr flott "SSSLLRRS" und <SPACE> eingeben, um durch weiteres Drücken von <SPACE> im nächsten Bild die Credits erhöhen zu können.

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

BLRBJSBJ	Magische Schuhe
RJSBJSBR	Doppelte Regenbögen
SSSLLRRS	Schnelle Regenbögen
LBSJRLJL	Buch der Continues nach Doh Island
RRLLBBSJ	Versteckte Schätze werden Geldbeutel

RRRSBSJ	Aktiviert beide Oben
SRBJSLSB	100.000.000 Punkte
BJBJBJS	Hinweis A
LJLSLBS	Hinweis B
SJBLRJSR	Hinweis C

Werden die Cheats akzeptiert, so erscheint ein Symbol.

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

1.235 Rambo III

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

1.236 Rampage

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

1.237 Realms

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

1.238 Rectangle

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

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

1.239 Red Baron

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

Kampftaktik: Versuchen Sie grundsätzlich, sich an das Heck ihres Gegners zu hängen. Wählen Sie nun noch die gleiche Geschwindigkeit wie Ihr Gegner, haben Sie schon fast gewonnen. Wenn Sie bereits unter Beschuß stehen, versuchen Sie nach links oder rechts wegzubrechen, klappt dies nicht, probieren Sie am besten einen Looping oder Halblooping aus. Setzen Sie einen Looping nie unter 4000 Fuß an; bei älteren Modellen sollten Sie zur Sicherheit noch ein paar Meter dazugeben. Erfahrene Piloten können auch diese Tricks ausprobieren: 1. Sie müssen nur Ihre Geschwindigkeit drosseln und die Maschine schlagartig hochziehen—prompt befindet sich Ihr Gegner direkt vor Ihnen. 2. Wenn Sie sehr tief fliegen, landen Sie und warten, bis Ihr Gegner vorbeigezogen ist. Starten Sie so schnell wie möglich, um die Verfolgung aufzunehmen. 3. Sollten Sie unglücklicherweise einmal abgeschossen werden (durch eine Verwundung, einen defekten Motor, etc.), dann versuchen Sie die Bruchlandung so sanft wie möglich anzugehen. Sie müssen dazu die Geschwindigkeit wegnehmen und langsam tiefer gehen. So verlieren Sie zwar zwei bis drei Monate im Krankenhaus, ersparen sich jedoch ihre vorzeitige Beerdigung.

Missionen: Angriffsauftrag: Bekämpfen Sie immer zuerst den Jagdschutz, erst später das Hauptziel (achten Sie darauf, daß Sie es dabei nicht aus den Augen verlieren). Flugfeldverteidigung: Gewinnen Sie so schnell wie möglich an Höhe. Eskortmission: Bleiben Sie auf Sichtkontakt zum Aufklärer oder Bomber, falls sich ein feindliches Flugzeug dahinter setzt, besitzen Sie eine gute Abschußposition. Abfang-, Patrouillen- und Verteidigungsaufträge: bestehen aus purem Luftkampf Mann gegen Mann.

1.240 Rescue

Levelcodes:

GAME	REGEN NEBEL	JUMPMAN BERGE	SUPER RUNDE	SCHNEE
SCHUSS	ZOCKER			

1.241 Resolution 101

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

1.242 Return of Medusa - Rings of Medusa II

Wenn Ihr das Auswahlmenü (unten,mitte) zweimal umklappt, erscheint der Name 'Till Bubeck'. Hier klickt Ihr mit der Maus das "I" mit beiden Maustasten gleichzeitig an und wenn Ihr dabei noch <HELP> drückt, gelangt Ihr in ein wunderbares Cheatmenü, das eigentlich keine Wünsche mehr offenlassen dürfte.

Aus der Codeabfrage zu Anfang kann man gewisse Rückschlüsse auf die Ergebnisse beim Roulette ziehen. Wenn man sein Geld entsprechend setzt, kann man sehr schnell reich werden. Für folgende Handbuchseiten wurden folgende Gewinnzahlen gezogen:

Seite 9: 2, 4,33,14,10 Seite 10: 22, 5, 4,25, 0 Seite 25: 6, 8,11,28, 3,22,14,10,28, 9,29,18.

Die verschiedenen Schätze und Rohstoffe findet Ihr an folgenden Stellen :

Schätze:

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

Eisenvorkommen:

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

Ölvorkommen:

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

Gasvorkommen:

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

Diamanten:

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

Nitrilvorkommen:

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

1.248 Rick Dangerous

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

Mittels Joystick läßt sich die Strecke verlängern bzw. verkürzen.

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

1.249 Rick Dangerous II

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

Mittels Joystick läßt sich die Strecke verlängern bzw. verkürzen.

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

1.250 Riding Hero

Level Codes:

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

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

1.251 Right Way

Im Spiel <U> drücken zum Levelskip.

1.252 Rings of Medusa

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

1.253 Rings of Medusa Gold

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

1.254 Rings of Zon

Gehe in das Optionsmenü und drücke die linke Amiga-Taste. Nun kannst du während des Spiels mit "F9" und "F10" cheaten.

1.255 Ringside Boxing

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

1.256 Rise of the Robots

Als erstes mit dem Military Droid im Trainings-mode verlieren. Dann die Optionen wie folgt verändern: Difficulty HARD Timer OFF
Cinematics ON 7 bouts Shadows ON Screen shake ON Zwei
Spieler anwählen. Auf dem Handicap Screen nach links drücken, so daß der rote Balken etwa ein Viertel des Weges in Richtung vom Spieler 1 erreicht hat, dann wieder zurück. Das jetzt sechsmal machen bis der Bildschirm aufblitzt. Jetzt kann man sich die einen anderen Roboter wählen und nach dem Sentry Droid oder vor dem Cyborg ist dann der 'Supervisor', den man sonst ja nicht anwählen kann. Die Special Moves hiervon sind: Mutation: Runter, auf den Gegner hin, Hoch Melt and reform:Runter, vom Gegner weg, Hoch

1.257 Rise of the Robots CD³²

Als erstes mit dem Military Droid im Trainings-mode verlieren. Dann die Optionen wie folgt verändern: Difficulty HARD Timer OFF
Cinematics ON 7 bouts Shadows ON Screen shake ON Zwei
Spieler anwählen. Auf dem Handicap Screen nach links drücken, so daß der rote Balken etwa ein Viertel des Weges in Richtung vom Spieler 1 erreicht hat, dann wieder zurück. Das jetzt sechsmal machen bis der Bildschirm aufblitzt. Jetzt kann man sich die einen anderen Roboter wählen und nach dem Sentry Droid oder vor dem Cyborg ist dann der 'Supervisor', den man sonst ja nicht anwählen kann. Die Special Moves hiervon sind: Mutation: Runter, auf den Gegner hin, Hoch Melt and reform:Runter, vom Gegner weg, Hoch

1.258 Risky Woods

Während des Spieles "RIP" eingeben. Während des Spieles folgende F-Tasten drücken und gedrückt halten:

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

1.259 No title

Während des Spieles tippst du "LAVILLASTRANGIATO" ein. Nun kannst du mit 1 bis 4 die Waffen auswählen, mit "S" in den nächsten Level und mit "F" nachtanken.

1.260 Road Raider

Im Spiel schnell zuerst einmal schnell sterben und das zweite Auto wird eine Kanone haben, die schnell nachlädt.

1.261 Road Rash

Paßwörter fürs Hauptmenü:

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

Im Code-Screen 21132011H7 VUKBE27QAG eingeben.

1.262 Roadblasters

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

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

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

1.263 Roadkill

Paßwörter:

0 LQPONTQNJO 1 LQPONRHNCNM 2 LQPONUPQCK 3 LQPONTMBCH 4 HQPONFSTCN 5 PQPOOEQLCL
6 PQPOOUPBCQ

Alternativ dazu: Maximum Overkill Grand Prix: LQPONTDKCH Badlands Mega
Smash: HQPOOFHBCR Roadkill Eliminator:
PQPOQPRONH

Weitere Codes: LQPONTLLCQ HQPOOFMTCI PQPOQPNPCJ
LQPONUXTNP

1.264 Robbeary

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

1.265 Robin Hood

<ALT> drücken und bestimmte Zahlen eintippen:

103	bringt das Liebesleben in Ordnung (Marion liebt Robin)
166	Heldenstand auf Maximum
167	Heldenstand auf Minimum
213	Zur Insel bei Little John
214	Robin wird zum Zauberer teleportiert
370	Hirschjagd ist geächtet
371	Robin ist geächtet
372	Robins Gefolgsleute sind geächtet
373	Kopfgeld auf Robin
441	Schaltet durch die Jahreszeiten.
659	ruft Robins Freunde zu Hilfe
666	Kirchenservice
828	poliert das Image auf (legalisiert Robin)

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

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

Und noch ein kleiner technischer Tip, mit dem sich das lästige Löschen des letzten Spielstands beim Ableben des Helden austricksen läßt: Nach jedem signifikanten Fortschritt sollte man das Spiel mit <F1> abspeichern und beenden. Der Spielstand steht nun in der Datei STATUS.DTA, von der man mit COPY STATUS.DTA STATUS.ALT eine Sicherheitscopy erstellt. Mit COPY STATUS.ALT STATUS.DAT kann man diesen Spielstand im Fall des Falles wiederherstellen.

1.266 Robin Smiths Cricket

Um den Computer jedesmal "rauszubowlen", bewegst du den "Bowler" nach ganz links oder rechts. Nun stellst du die Stärke auf Maximum und die Spin-Anzeige ungefähr auf halb. So sollte es klappen.

1.267 Robocop

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

Man kann aber auch mit <F3> in die Highscores gelangen und dort "BAMBOOZULEM" abgeschlossen mit <HELP> eingeben. Jetzt müßte man eigentlich unendlich Energie haben.

Wenn man in dem Schießstand ist, bewegt man am besten den Joystick nicht und schon hat man 1186 Ziele umgeschossen.

1.268 Robocop II

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

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

1.269 Robocop III

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

1.270 Rock 'n' Roll

Im Namensfeld:

"COUNTRY"	man erhält ein Musikauswahlmenü!
"MAGIC MAP"	Karte in voller Auflösung
"RAINBOW ARTS"	Icons im Spiel einfach durch <F1>-<F8> anwählen
	<F9> mehr Energie
	<F10> Levelskip
	<1>-<4> verschiedene Farben

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

1.271 Rocketeer

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

1.272 Rock Star ate my Hamster

CHEAT-CODES: Tippe "JIMBBY" ein und drücke dann folgende Tasten:

F7 \$100000 F8 DIE BAND SPIELT GUT F9 MAXIMALE ZUSCHAUER

1.273 Rodland

Unendlich viele Continues im Zwei-Spieler-Modus: Tragt Euch einfach in den Highscores mit der Buchstabenfolge "CHEDDAS" ein. Solltet Ihr jetzt das Zeitliche segnen, genügt ein Druck auf <FIRE> und Ihr seid wieder auf den Beinen. Wenn man alleine spielt, sollte man von Zeit zu Zeit die zweite

Spielfigur einsetzen, da es sonst nichts mit dem Cheat ist.

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

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

1.274 Roger Rabbit hare rising havoc

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

1.275 Roller Coaster Rumbler

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

1.276 Rolling Ronny

Pausemodus mit <SPACE>, <C> und danach <FIRE> drücken (oder nur <C> im Spiel drücken). Folgende Vereinfachungen treten nun ein: 1-Man kann durch den Screen "fliegen"! 2-Es müssen keine Juwelen gesammelt werden, um nächsten Level zu erreichen. 3-Die Anzahl der Leben geht auf unendlich.

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

"CHEAT" anstelle eines Namen in den Highscores eingeben.

1.277 Rolling Thunder

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

1.278 Rome ad 92

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

Folgende Kombinationen sind mit gedrücktem <ALT> einzutippen:

HERKULANEUM

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

ROME 1

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

Britain

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

Rome 2

102	Eröffnung der Listen für die Wahl
103	Hector nimmt an der Wahl teil als Kandidat
436	Startet die Wahl, wenn Hector teilnimmt (sonst 437)
792	Füllt die Goldkammer
114	Ein Sklave mehr
551	Eine Freisklavin
362	Schon wieder seid ihr der Levelsieger

Egypt

661	Gegnerstrategie
809	Wieder bist du Sieger

Rome 3

792	Füllt den Geldbeutel
434	Ein Sklave wird erworben
624	Kaiser

1.279 Rotator

Im Titelscreen, erst nach dem die Musik begonnen hat, folgendes eingeben:

i Use an Electric Shaver schaltet Kollision AUS / EIN Witch Ducking
Stopt das Wasser Superman Super Hohe Bounce Sprünge
More Beans Vicar ? Lazy Bastard
Levelanwahl Für das letzte vorher im Options Menue bei «SELECT» von «AUTO» auf
«MANUAL» stellen.

Der Screen sollte zur Bestätigung jeweils kurz Aufblitzen!

1.280 Rotor

Level Codes: 1 GAG 2 LIP 3 FLY oder SLY 4 MEN oder NEW oder MEW 5 AWE oder AME
6 TNT

"PIT" ist ein besonderer Code.

1.281 Rubber

Level Codes:
1 pie
2 mango
3 anarchy
4 jaguar
5 82148
6 gum
7 siomon
8 lard
9 8237179

Für unendlich Leben als Paßwort "CRUNCHY FROG" eingeben.

1.282 Rubicon

Mit <SPACE> in den Pausenmodus, dann <SHIFT> drücken und "THEREAPER" eingeben. Eigentlich sollte man nun nichts machen müssen um aus dem Pausenmodus zurückzukehren. In der Infozeile erscheint nun eine kleine Messy über die Aktivierung des Cheats. Jetzt haben wir unendlich Leben und können darüberhinaus mit <F1>-<F7> Waffen anwählen. Mit <F10> kann man sogar die Energie der einzelnen Waffen wieder aufladen. Reicht das nicht, dann schnell zurück in den Pausemodus und <L> betätigen.

1.283 Ruff 'n' Tumble

Level Codes: 2 6581 3 3178 4 8392 Abspann 7339

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

1.284 Running Man

Unendlich Energie: Man muß in den Highscores "DdIiSsKk" eingeben.
