

AmigaCheat-Box.03

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> AmigaCheat-Box.03		
<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	AmigaCheat-Box.03	1
1.1	AmigaCheat-Box	1
1.2	S.D.I. - Activision	12
1.3	S.D.I. - Cinemaware	12
1.4	Saint Dragon	12
1.5	Salomon's Key	13
1.6	Samba Partie	13
1.7	Sarakon	13
1.8	Sarcophaser	14
1.9	Satan	14
1.10	Savage	14
1.11	Savage Empire	14
1.12	Schnebitz	15
1.13	Schizophrenia	15
1.14	Scooby Doo & Scrappy Doo	15
1.15	Scorched Tanks	15
1.16	Scorpio	15
1.17	Scorpion	15
1.18	Screambuster	15
1.19	Scrotax 2	16
1.20	Second Samurai	16
1.21	The Secret of Monkey Island II	16
1.22	The Secret of Monkey Island	19
1.23	Secret Weapons of the Luftwaffe	23
1.24	Sensible Soccer	23
1.25	SWOS	23
1.26	Sentry - The Sentinel	24
1.27	The Seven Gates of Jambala	24
1.28	Sex Tetris	24
1.29	Sha na na	25

1.30	Shackled	25
1.31	Shadow Dancer	25
1.32	Shadow Fighter	25
1.33	Shadow of the Beast	25
1.34	Shadow of the Beast II	25
1.35	Shadow of the Beast III	26
1.36	Shadow Warrior	26
1.37	Shadowgate	26
1.38	Shanghai 2	26
1.39	Shapes	27
1.40	Shift It	27
1.41	Shiftrix	27
1.42	Shinobi	27
1.43	Sidearms	27
1.44	Die Siedler - Blue Byte	28
1.45	Sierra Soccer	28
1.46	Silent Service 2	28
1.47	Silkworm	29
1.48	Silkworm IV	29
1.49	Silly Putty	29
1.50	Sim Ant	30
1.51	Sim City	30
1.52	Sim City 2000	30
1.53	Simon the Sorcerer	31
1.54	The Simpsons	36
1.55	Sindbad and the Throne of the Falcon	36
1.56	Sink or Swim	36
1.57	Sir Fred	37
1.58	Skeleton Krew	37
1.59	Skidz	37
1.60	Skweek	37
1.61	Sky high Stuntman	37
1.62	Slam Tilt	38
1.63	Slatterhouse 2	38
1.64	Slayer	38
1.65	Sleep Walker	38
1.66	Sliding Skill	38
1.67	Sly Spy - Secret Agent	38
1.68	Snack Zoone BiFi	39

1.69 Sneer	41
1.70 Snoopy	41
1.71 Software Manager	41
1.72 Sonic Boom	42
1.73 Sonic the Hedgehog	42
1.74 Sony the Game	42
1.75 Sorcerer's Apprentice	43
1.76 Sorcery +	43
1.77 Sound of the Space Cadet	43
1.78 Space Ace	43
1.79 Space Ace II	43
1.80 Space Crusade	44
1.81 Space Gun	44
1.82 Space Harrier	44
1.83 Space Job	44
1.84 Space Quest	46
1.85 Space Quest 2	46
1.86 Special Forces	46
1.87 Speedball 2	46
1.88 Spellbound - The Sorcerer	47
1.89 Spherical	47
1.90 Spiderman	47
1.91 Spidertronic	47
1.92 Spindizzy Worlds	47
1.93 Spirit of Adventure	48
1.94 Splitting Image	48
1.95 Sploggy	48
1.96 Spring Time	48
1.97 The Spy who loved me	49
1.98 St Dragon	49
1.99 Stadt der Löwen	49
1.100Star Control 2	49
1.101Star Goose	49
1.102Star Trek 25th Anniversary	50
1.103Star Wars	50
1.104Star Wars II - The Empire Strikes Back	50
1.105Starbuster	50
1.106Stardust	50
1.107Starflight	50

1.108Starflight II	51
1.109Starglider	55
1.110Starglider II	56
1.111Stargoose	56
1.112Starquake	56
1.113Starray	56
1.114Stationfall	57
1.115Steg the Slug	57
1.116Steinbergers Hotelmanager	58
1.117Sternsiedler	58
1.118Stoneage	58
1.119Stormball	59
1.120Stormlord	59
1.121Stormmaster	59
1.122Stormtrooper	59
1.123Strangers	59
1.124Street Fighter	60
1.125Street Fighter 2	60
1.126Strider	60
1.127Street Racer	60
1.128Strider 2	61
1.129Stryx	61
1.130Stunt car racer	61
1.131Sturmtruppen	61
1.132Suburan Commando	61
1.133Summer Olympix CD ³²	61
1.134Sun Dog	62
1.135Super Bowl	62
1.136Super Cars	62
1.137Super Cars II	62
1.138Super Frog	63
1.139Super Hang On	63
1.140Super Methane Brothers CD ³²	63
1.141Super Nibbles	63
1.142Super Obliteration	63
1.143Super Off Road Racing	64
1.144Super RC Pro AM	64
1.145Super Soccer	64
1.146Super Sprint	64

1.147Super Stardust	65
1.148Super Stardust CD ³²	65
1.149Super Wonderboy in Monsterland	65
1.150Superfrog	65
1.151Superfrog Normal	66
1.152Supremacy	66
1.153Sweek	69
1.154Swibble Dibble	69
1.155Switchblade	69
1.156Switchblade 2	69
1.157Sword of Honour	69
1.158Sword of Sodan	70
1.159SWIV	70
1.160Syndicate	70
1.161Sys Pacman 90	70
1.162T-Racer	70
1.163Tactical Manager	71
1.164Tangram	71
1.165Targris	72
1.166Tear away Thomas	72
1.167Techno Ninja	72
1.168Teenage Mutant Hero Turtles	72
1.169Telekommando	72
1.170Telekommando 2	74
1.171Tennis Cup	76
1.172Tenny Weenys	76
1.173Terminator 2	76
1.174Test Drive	76
1.175Test Drive 2 - The Duel	77
1.176Theatre of Death	77
1.177Theme Park - Bullfrog	77
1.178Thesius 12	77
1.179Think Cross	77
1.180The three Musketeers	77
1.181The three Stooges	78
1.182Thunderbirds	78
1.183Thunderblade	78
1.184Thunder Burner	78
1.185Thunderbolt	78

1.186Thundercats	78
1.187Thunderforce 2	78
1.188Thunderjaws	79
1.189Tie	79
1.190Time	79
1.191Time Machine	79
1.192Time Race	79
1.193Times of Lore	79
1.194Tiny Skweeks	80
1.195Tiny Troops	81
1.196Titan	81
1.197Titus The Fox	81
1.198Toki	82
1.199Tommy Gun	82
1.200Tony and Friends in Kellogslan	82
1.201Top Secret	82
1.202Top Wrestling	83
1.203Torvak the Warrior	83
1.204Total Eclipse	83
1.205Total Recall	83
1.206Tower of Babel	83
1.207ToyBox	84
1.208Toyota Celica GT Rally	84
1.209Trailblazer	84
1.210Trained Assassin	84
1.211Transarctica	84
1.212Transplant	84
1.213Transwar	85
1.214Transworld	85
1.215Trapped	85
1.216Trapped 2	85
1.217Trap' Em	86
1.218Traps 'n' Treasures	86
1.219Treasure Island Dizzy	86
1.220Trex Warrior	87
1.221Tricky Quiky - Die Suche nach den verschollenen Seiten	87
1.222Trodlers	88
1.223Trolls	88
1.224Trucking	88

1.225 Turbo Outrun	89
1.226 Turn 'n' Burn	89
1.227 Turn It	89
1.228 Turrican	89
1.229 Turrican II	89
1.230 Turrican III	89
1.231 TV Sports Basketball	89
1.232 UFO	90
1.233 Ugh !	90
1.234 Ultima 4	90
1.235 Ultima 6	90
1.236 Ultima 7	91
1.237 Ultimate Body Blows	92
1.238 Under Pressure	92
1.239 Die unendliche Geschichte II	92
1.240 Die unendliche Geschichte	92
1.241 Uninvited	92
1.242 Unreal	93
1.243 The Untouchables	93
1.244 Uropa 2 CD	93
1.245 Valhalla	93
1.246 Vaxine	93
1.247 Venom Wing	94
1.248 Venus - The Flytrap	94
1.249 Vermeer	94
1.250 Veteran	94
1.251 Victor Loomes	95
1.252 Viking Child	96
1.253 Vigilante	96
1.254 Virus	96
1.255 Vital Light	96
1.256 Viz	97
1.257 Voodoo Nightmare	97
1.258 Voyager	97
1.259 Vroom	97
1.260 Wacky Races	97
1.261 Walker	97
1.262 Walls	98
1.263 Wanderer	98

1.264 Warhawk	98
1.265 Warlords	98
1.266 Warzone	100
1.267 Weird Dreams	100
1.268 Wendetta 2175	100
1.269 Whales Voyage	101
1.270 Wibble World Giddy	101
1.271 Wild West World	102
1.272 Willy in the Castle of Dreams	103
1.273 Wind Walker	104
1.274 Wing Commander	104
1.275 Wing Commander 2	104
1.276 Wings	104
1.277 Wings of Death	105
1.278 Wings of Fury	105
1.279 Winzer	105
1.280 Wizball	105
1.281 Wizkid	105
1.282 Wizzy's Quest	106
1.283 Wolfchild	106
1.284 Wonderdog	106
1.285 Woodys World	106
1.286 The Worker	106
1.287 World Cup 90	106
1.288 Worms - Team 17	107
1.289 Worms DC	107
1.290 WWF European Rampage	107
1.291 WWF Wrestle Mania	107
1.292 X-Balls	108
1.293 X-It	108
1.294 X-Out	109
1.295 X-Poker	109
1.296 Xenon	109
1.297 Xenon 2	109
1.298 XTR	110
1.299 Xybots	110
1.300 Xylogic	111
1.301 Z-Out	111
1.302 Zak McCracken	111

1.303Zarathrusta	113
1.304Zeewolf	114
1.305Zeliard	114
1.306Zeus	114
1.307Zeus-Game	114
1.308Ziriax	115
1.309Zool	115
1.310Zool 2	115
1.311Zoom	116

Chapter 1

AmigaCheat-Box.03

1.1 AmigaCheat-Box

AmigaCheat-Box 1.00 (25.08.1998) Teil 4 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~

S

S.D.I.~~~Activision

S.D.I.~~~Cinemaware

Saint~Dragon

Salomon's~Key

Samba~Partie

Samba~Partie~Pro

Sarakon

Sarcophaser

Satan

Savage

Savage~Empire

Schizophrenia

Schnebitz

Scooby~Doo~&~Scrappy~Doo

Scorched~Tanks
Scorpio
Scorpion
Screambuster
Scrotax~2
Second~Samurai
Secret~of~Monkey~Island~II,~The
Secret~of~Monkey~Island,~The
Secret~Weapons~of~the~Luftwaffe
Sensible~Soccer
Sensible~World~of~Soccer
Sentry~--~The~Sentinel
Seven~Gates~of~Jambala,~The
Sex~Tetris
Shackled
Sha~na~na
Shadow~Dancer
Shadow~Fighter
Shadow~of~the~Beast
Shadow~of~the~Beast~II
Shadow~of~the~Beast~III
Shadow~Warrior
Shadowgate
Shanghai~2
Shapes
Shift~It
Shiftrix
Shinobi

Sidearms
Siedler, ~Die~~~Blue~Byte
Sierra~Soccer
Silent~Service~2
Silkworm
Silkworm~IV
Silly~Putty
Sim~Ant
Sim~City
Sim~City~2000
Simon~the~Sorcerer
Simpsons, ~The
Sindbad~and~the~Throne~of~the~Falcon
Sink~or~Swim
Sir~Fred
Skeleton~Krew
Skidz
Skweek
Sky~high~Stuntman
Slam~Tilt~!
Slatterhouse~2
Slayer
Sleep~Walker
Sliding~Skill
Sly~Spy~~~Secret~Agent
Snack~Zoone~BiFi
Sneer
Snoopy
Software~Manager

Sonic~Boom
Sonic~the~Hedgehog
Sony~the~Game
Sorcerer' s~Apprentice
Sorcery~+
Sound~of~the~Space~Cadet
Space~Ace
Space~Ace~II
Space~Crusade
Space~Gun
Space~Harrier
Space~Job
Space~Quest
Space~Quest~2
Special~Forces
Speedball~2
Spellbound~--~The~Sorcerer
Spherical
Spiderman
Spidertronic
Spindizzy~Worlds
Spirit~of~Adventure
Splitting~Image
Sploggy
Spring~Time
Spy~who~loved~me, ~The
St~Dragon
Stadt~der~Löwen

Star~Control~2
Star~Goose
Star~Trek~25th~Anniversary
Star~Wars
Star~Wars~II~--~The~Empire~Strikes~Back
Starbuster
Stardust
Starflight
Starflight~II
Starglider
Starglider~II
Stargoose
Starquake
Starray
Stationfall
Steg~the~Slug
Steinbergers~Hotelmanager
Sternsiedler
Stoneage
Stormball
Stormlord
Stormmaster
Stormtrooper
Strangers
Street~Fighter
Street~Fighter~2
Street~Racer
Strider
Strider~2

Stryx

Stunt~car~racer

Sturmtruppen

Suburan~Commando

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

Sun~Dog

Super~Bowl

Super~Cars

Super~Cars~II

Super~Frog

Super~Hang~On

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

Super~Nibbles

Super~Obliteration

Super~Off~Road~Racing

Super~RC~Pro~AM

Super~Soccer

Super~Sprint

Super~Stardust

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

Super~Wonderboy~in~Monsterland

Superfrog

Superfrog~Normal

Supremacy

Sweek

Swibble~Dibble

Switchblade

Switchblade~2

SWIV

Sword~of~Honour

Sword~of~Sodan

Syndicate

Sys~Pacman~90

T

T-Racer

Tactical~Manager

Tangram

Targris

Tear~away~Thomas

Techno~Ninja

Teenage~Mutant~Hero~Turtles

Telekommando

Telekommando~2

Tennis~Cup

Tenny~Weenys

Terminator

Terminator~2

Test~Drive

Test~Drive~2~~~The~Duel

Theatre~of~Death

Theme~Park~~~Bullfrog

Thesius~12

Think~Cross

Three~Musketeers,~The

Three~Stooges,~The

Thunder~Burner

Thunderbirds

Thunderblade

Thunderbolt
Thundercats
Thunderforce~2
Thunderjaws
Tie
Time
Time~Machine
Time~Race
Times~of~Lore
Tiny~Skweeks
Tiny~Troops
Titan
Titus~The~Fox
Toki
Tommy~Gun
Tony~and~Friends~in~Kellogslan
Top~Secret
Top~Wrestling
Torvak~the~Warrior
Total~Eclipse
Total~Recall
Tower~of~Babel
ToyBox
Toyota~Celica~GT~Ralley
Trailblazer
Trained~Assassin
Transarctica
Transplant

Transwar
Transworld
Trapped
Trapped~2
Trap' ~Em
Traps~'n' ~Treasures
Treasure~Island~Dizzy
Trex~Warrior
Tricky~Quiky~--~Die~Suche~nach~den~verschollenen~Seiten
Troddlers
Trolls
Trucking
Turbo~Outrun
Turn~'n' ~Burn
Turn~It
Turrican
Turrican~II
Turrican~III
TV~Sports~Basketball
U
UFO
Ugh~!
Ultima~4
Ultima~6
Ultima~7
Ultimate~Body~Blows
Under~Pressure
Unendliche~Geschichte~II,~Die
Unendliche~Geschichte,~Die
Uninvited

Unreal

Untouchables,~The

Uropa~2~CD
V
Valhalla

Vaxine

Venom~Wing

Venus~--~The~Flytrap

Vermeer

Veteran

Victor~Loomes

Vigilante

Viking~Child

Virus

Vital~Light

Viz

Voodoo~Nightmare

Voyager

Vroom
W
Wacky~Races

Walker

Walls

Wanderer

Warhawk

Warlords

Warzone

Weird~Dreams

Wendetta~2175

Whales~Voyage

Wibble~World~Giddy
Wild~West~World
Willy~in~the~Castle~of~Dreams
Wind~Walker
Wing~Commander
Wing~Commander~2
Wings
Wings~of~Death
Wings~of~Fury
Winzer
Wizball
Wizkid
Wizzy' s~Quest
Wolfchild
Wonderdog
Woodys~World
Worker, ~The
World~Cup~90
Worms~~~Team~17
Worms~DC
WWF~European~Rampage
WWF~Wrestle~Mania
X
X-Balls
X-It
X-Out
X-Poker
Xenon
Xenon~2
Xtreme~Racing

Xybots

Xylogic
Z
Z-Out

Zak~McKracken

Zarathrusta

Zeewolf

Zeliard

Zeus

Zeus-Game

Ziriaux

Zool

Zool~2

Zoom

1.2 S.D.I. - Activision

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

1.3 S.D.I. - Cinemaware

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

1.4 Saint Dragon

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

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

"JA" eingeben und irgendwann im Spiel beginnt das Dauerfeuer und hört unter

keinen Umständen mehr auf zu ballern.

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

1.5 Salomon's Key

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

1.6 Samba Partie

Dieser Cheat funktioniert bei Samba Partie und bei Samba Partie Pro. Wenn du deine Nachwuchsspieler mal richtig aufwerten willst, so gehe einfach in das Verzeichnis in dem du das Spiel installiert hast oder auf Diskette B, dann in das Verzeichnis DATS. Jetzt öffnest du die Datei "Nachwuchs-x" mit einem Texteditor (das x steht für 1 oder 2. Wenn du der erste Spieler bist, öffne die Datei Nachwuchs-1, für den zweiten Spieler Nachwuchs-2). Nun siehst du die Namen deiner Nachwuchsspieler, die Zahl darunter gibt das Alter des Spielers an. Dann kommt ein Buchstabe für die Position des Spielers (T=Torwart, D=Abwehr, M=Mitteldeld, O=Sturm). Darunter folgen nun 3 bzw. 5 weitere Zahlen (bei Torwärtler 3, sonst 5). Diese geben die Stärken der Spieler an: beim Torwart Reaktion, Technik und Persönlichkeit bei den anderen Spielern Tempo, Technik, Schuss, Aggression und Spielwitz (von oben nach unten). Diese Daten kannst du nun beliebig verändern. Denke daran: Stärke 1 = Weltklasse, Stärke 9 = Amateurhaft

Das gleich geht übrigens auch mit deiner gesamten Mannschaft. Geh wieder in das Verzeichnis DATS (s.o.). Jetzt gehst du, je nach dem auf welchem Speicherplatz du dein Spiel abgespeicherst hast (1-3), weiter in das Verzeichnis sgl - sg3. Dort lädt du nun die Datei "playerteam1" oder "playerteam2" (s.o.) in den Text Editor. Dort siehst du nun deine Mannschaft. Die Zahl unter den Namen gibt diesmal die Nummer des Spielers an. Die folgenden Zahlen (nach der Positionsangabe des Spielers) geben wiederum die Stärken der Spieler an. Beim Torhüter bleibt alles wie gehabt (die nächsten drei Zahlen geben die Stärken an), bei den anderen Spielern ist an vierter Stelle ein neuer Wert gerückt: die Kondition. Dadurch verschiebt sich die Angabe der Aggression an die fünfte Stelle, der Spielwitz an die sechste Stelle unter dem Buchstaben der Positionsangabe. Jetzt kannst du dir wieder deine Wuschspieler basteln. Alle anderen Zahlen sind für diesen Cheat nicht wichtig.

Jetzt noch der Cheat mit dem du soviel Geld haben kannst wie du willst: Gehe wieder in das Verzeichnis deines Spielstandes (sg1-sg3 s.o.) und öffne die Datei "saved" mit deinem Texteditor und suche nach einer Zahl die deinem Kontostand entspricht. Jetzt kannst du dir soviel Geld machen, wie du brauchst.

1.7 Sarakon

Level Codes:

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

1.8 Sarcophaser

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

1.9 Satan

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

1.10 Savage

Level Codes: 2 SABATTA 3 PORSCHE

Gebt mal "BRUISER" ein!

1.11 Savage Empire

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

1.12 Schnebitz

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

1.13 Schizophrenia

Levelcodes:

RVEP LBLZ MJUC DRLQ FMND KLBD PBIM WNYS OTHK
LJET

1.14 Scooby Doo & Scrappy Doo

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

1.15 Scorched Tanks

Wenn man am Zug ist, muß man <RIGHT MOUSE> gedrückt halten und <Z> drücken um den Zähler aller Waffen und aller Schilder auf 99 zu setzen. Das kann beliebig oft wiederholt werden.

1.16 Scorpio

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

1.17 Scorpion

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

1.18 Screambuster

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

1.19 Scrotax 2

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

1.20 Second Samurai

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

1.21 The Secret of Monkey Island II

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

- 1 F: Überall in der Karibik kennt man meine Klinge.
 A: Zu schade, daß Dich überhaupt niemand kennt.
- 2 F: Niemand wird sehen, daß ich so schlecht kämpfe wie Du.
 A: Du kannst so schnell rennen.
- 3 F: Jetzt weiß ich, wie dumm und verkommen man sein kann.
 A: Aha, Du warst also beim letzten Familientreffen.
- 4 F: Jetzt gibt es keine Finten mehr, die Dir helfen.
 A: Doch, doch, Du hast sie nur nie gelernt.
- 5 F: Alles, was Du sagst, ist dumm.
 A: Ich wollte, daß Du Dich wie zu Hause fühlst.
- 6 F: Ich werde Dir den letzten Tropfen Blut aus Deinem Körper melken.
 A: Wie passend, Du kämpfst wie eine Kuh.
- 7 F: Nach dem letzten kampf war meine Hand blutüberströmt.
 A: Aha, wieder mal in der Nase gebohrt.
- 8 F: Sind alle Männer so?! Dann heirate ich ein Schwein.
 A: Hattest Du das nicht vor kurzem getan?
- 9 F: Mein Name wird in jeder dreckigen Ecke gefürchtet.
 A: Also hast Du den Job als Putze gekriegt. 10 F: Hast Du eine
 Idee, wie Du lebend von hier wegstommst?
- A: Wieso, die könntest Du viel eher gebrauchen. 11 F: Dein
 verborgenes Schwert wird mich niemals berühren.
- A: Und Du wirst Deine rostige Klinge nie wieder sehen. 12 F:
 Kluge Gegner rennen weg, sobald sie mich sehen.
- A: Auch, bevor sie Deinen Atem riechen. 13 F: Mein Schwert wird
 Dich in tausend Stücke schneiden.
- A: Dann mach nicht damit `rum wie mit einem Staubwedel. 14 F:
 Soll ich Dir jetzt eine Nachhilfestunde geben?
- A: Willst Du mich mit Deinem Geschwafel ermüden? 15 F: Ich habe
 nur einmal einen Feigling wie Dich gesehen.
- A: Er muß Dir das Fechten beigebracht haben.

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

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

Umwandlung mitmachen.

Komplettlösung: Geht zur Bar und laßt Euch von den Piraten in dem hinteren Raum über Eure Aufgabe aufklären, dann wartet, bis der Koch aus seiner Küche kommt, erst dann könnt Ihr sie betreten. Dort nehmt Ihr das Fleisch und den Topf, dann geht nach draußen, wo eine Möwe an einem Fisch knabbert. Bewegt Euch an das Ende des Steges hinter der Möwe. Nachdem Ihr nun ein paarmal draufgetreten habt fliegt die Möwe kurz hoch, die Zeit sollte reichen, sich den Fisch unter den Nagel zu reißen. Danach geht zu dem Circus, hier könnt Ihr den mitgenommenen Topf als Helm benutzen, Ihr erhaltet dafür eine Menge Geld. Jetzt geht Ihr in die Stadt und kauft bei dem Gemischtwarenhändler das Schwert und die Schaufel. Nun könnt Ihr zum "Ausbilder" gehen, um die Fechtkunst zu erlernen. Auf dem Weg begegnet Ihr einem "Troll", der Euch vorbeiläßt, wenn Ihr im den Fisch gebt. Ihr lernt nun das Fechten und weiterhin, daß es nur auf die treffenden Beleidigungen ankommt. Danach müßt Ihr alle möglichen Piraten angreifen, die auf der Insel herumlaufen und von Ihnen die Beleidigungen mit zugehöriger Antwort lernen, am besten Ihr notiert sie Euch kurz. Nach einer Weile sagen Euch die Piraten, daß Ihr den Schwertmeister herausfordern könntet, was Ihr auch tun solltet. Ihr findet den Schwertmeister, indem Ihr den Gemischtwarenhändler zu ihm schickt und dem Gemischtwarenhändler dann einfach folgt. Mit dem Schwertmeister liefert Ihr Euch nun einen "Kampf", den Ihr möglichst gewinnen solltet. Die Beleidigungen sind nicht identisch mit denen der Piraten, aber annähernd ähnlich. Merkt Euch auch hier besser, welche Antwort mit Erfolg gesegnet wird und versucht es notfalls mehrmals. Wenn Ihr gewonnen habt erhaltet Ihr ein T-Shirt, daß Ihr den Piraten zeigt. Danach solltet Ihr Euch aufmachen, die 2. Prüfung (Stehlen) zu bestehen. Die Piraten hätten gerne das Idol des Gouverneurs. Zuerst geht Ihr nun in den Wald und sucht Euch ein paar Blümchen (die Gelben), die Ihr mit dem Fleisch "benutzen" solltet. Das nun vergiftete Fleisch gebt Ihr dann den Hunden vor dem Haus des Gouverneurs, die daraufhin bald einschlafen. Nun betretet Ihr einfach das Haus und dort wieder die erste Tür gleich links. Danach geht's wieder zurück zur Stadt, dort in das Gefängnis. Unterhaltet Euch nun mit dem Gefangenen. Die von Ihm gewünschten Pfefferminz könnt Ihr beim Gemischtwarenhändler kaufen, was Ihr auch tun solltet. Gebt sie dem Gefangenen. Ich kann mich hier nicht mehr ganz erinnern, aber ich glaube Ihr braucht noch eine Spray gegen die Ratten für den Gefangenen, Ihr müßt ihn dazu kriegen, Euch den Kuchen zu geben, in dem sich eine Feile befindet. Nun heißt es wieder zurück zum Haus des Gouverneurs. Durch das entstandene Loch gelangt Ihr wieder ins Zimmer. Ihr erhaltet das Idol. Danach dürft es wiederum Ärger mit Shintop geben - unter Wasser findet Ihr Euch wieder - gaaaanz cool bleiben. Ihr könnt nämlich einfach rumlaufen (das Gewicht nehmen). Das Idol müßt Ihr wieder bei den Piraten abliefern. Von dem Verkäufer in der Stadt (steht rum) kauft Ihr eine Karte und ab in den Wald, um den Schatz zu heben. Geht: hoch, links, rechts, links, rechts, hoch, rechts, links, hoch, dann noch ein Stückchen rechts und über dem X fangt Ihr an zu buddeln. Ihr werdet ein weiteres T-Shirt finden womit Ihr Euch wieder zu der Kneipe begeben. Mittlerweile hat sich einiges getan, in der Kneipe solltet Ihr alle Tassen einsammeln, die Ihr kriegen könnt. Nach einer kurzen Unterredung mit dem armen Koch wißt Ihr, daß Ihr ein Schiff kaufen und ausrüsten sollt. Geht nun zuerst in die Küche und füllt eine der Tassen mit dem Grog. Das Zeug ist ziemlich ätzend und Ihr könnt damit den Gefangenen befreien, doch Vorsicht, der Grog ätzt Euch auch die Tasse durch, Ihr solltet den Grog also auf dem Weg zum Gefängnis mehrmals umfüllen, Ihr habt ja genügend Tassen. Im Gefängnis dann einfach auf das Schloß kippen. Ist dies erfolgreich erledigt, solltet Ihr daran denken, den Gummihahn beizuhaben, den Ihr bei der Dame findet, die Euch die Zukunft erzählt. Zuerst macht Ihr Euch aber noch zum Schwertmeister auf, die der Crew, die Ihr benötigt, beitrifft. Dann geht Ihr zu dem Haus am Ende

der Insel, man kann es nur erreichen, indem man den Gummihahn mit dem Kabel benutzt, daß zum Haus führt! Nun labert Ihr den Besitzer an und berührt das Monster (haha), wie er es wünscht, woraufhin er Eurer Crew ebenfalls beiträgt. Danach geht Ihr zu dem Schiffsverkäufer, bis er Euch erzählt, daß Ihr eine Art Bürgschaft des Gemischtwarenhändlers benötigt, die Ihr Euch also besorgen solltet, also ab zum Gemischtwarenhändler. Ihn bringt Ihr nun dazu, den Safe zu öffnen, wobei Ihr Euch die Kombination merken solltet!!! Danach schickt Ihr in weg, öffnet den Safe und bemächtigt Euch des Inhalts. Danach wieder zum Schiffsverkäufer, mit dem Ihr kräftig verhandeln solltet (nur Geduld!). Habt Ihr es geschafft, geht Ihr zum Dock, wo die anderen bereits warten. Nun gehts auf die Reise.

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

Auf der Insel angekommen nehmt Ihr zuerst einmal die Banane und geht dann zu Hermans Fort (auf dem Vulkan links). Dort angekommen drückt Ihr die dort stehende Kanone und nehmt die Kanonenkugel, das Fernrohr, das Seil und etwas Pulver mit. Irgendwo müßtet Ihr einen Stein gefunden haben, der sich bei genauerer Betrachtung als Feuerstein erweist (bei der Brücke?). Nachdem Ihr über die Brücke rüber seid, findet Ihr eine Art Kunstwerk, woran Ihr 2 mal ziehen solltet, das ist wichtig!!!! Nicht drücken!! Nun hoch auf das Plateau. Ihr könnt den Stein am Rand hinunterstoßen, er verwandelt das "Kunstwerk" in eine Art Schleuder; wenn Ihr es vorher nicht bewegt habt, zerschmettert Ihr Euer Schiff, ansonsten trifft Ihr den Bananenbaum. Nun wieder zu dem Bild mit der Brücke, rechts davon befindet sich ein Damm. Auf diesen legt Ihr erstmal etwas Pulver und benutzt dann den Feuerstein mit der Kanonenkugel. Ihr werdet weggeschwemmt. An dem See findet Ihr ein Seil bei dem Toten, das Ihr nehmen solltet. Nun solltet Ihr zwei Seile haben und zu der Schlucht gehen. Links ist ein Baum, an dem Ihr ein Seil befestigt, das 2. Seil befestigt Ihr, wenn Ihr das erste Stück hinuntergestiegen seid. Unten findet Ihr Paddel, die Ihr an Euch nehmen solltet. An der Stelle, wo Ihr auf die Insel gekommen seid, findet Ihr ein Boot, das Ihr nun benutzen könnt. Nun könnt Ihr um die Insel rudern, wo Ihr am oberen Ende ein Kannibaldorf finden solltet. In der linken Ecke des Dorfes befindet sich ein großer Steinkopf, vor dem eine Schale liegt. Die Banane, die Ihr findet, solltet Ihr an Euch nehmen. Inzwischen sollten die Kanibalen aufgetaucht sein, die Euch einsperren. Ihr solltet ein loses Brett am Fußboden entdecken, Ihr könnt also fliehen. Nachdem Ihr auch die Bananen des getroffenen Bananenbaumes mitgenommen habt, begeben sich Euch mitten auf die Insel, wo die ganze Zeit ein kleiner Affe rumrennt, den Ihr aufsuchen solltet und ihn kräftig mit den ganzen Bananen füttert, er folgt Euch daraufhin. Ganz rechts auf der Insel stehen ein paar Totenpfähle rum. Ihr

könnt die "Nase" eines Totems bewegen, woraufhin sich eine Tür öffnet. Wenn Ihr allerdings loslaßt schließt sich die Tür wieder. Der Affe macht Euch aber alles nach und Ihr könnt schließlich durch. Nun nehmt Ihr lediglich die kleine Holzstatue mit und verlaßt den Ort wieder. Die Statue bringt Ihr zu den Kannibalen, Ihr könnt jetzt den Bananengreifer nehmen, den Ihr bei Hermann gegen den "Schlüssel" für den Affenkopf tauschen könnt. Nun rudert Ihr wieder um die Insel und benutzt den "Schlüssel" im Ohr des großen Affenkopfes. Danach geht es wieder zu den Kannibalen, bei denen Ihr den Schlüssel und ein Prospekt abgebt. Ihr solltet dafür den Kopf des Navigators erhalten, nun geht es ab in den Affenkopf.

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

1.22 The Secret of Monkey Island

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

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

A: Hattest Du das nicht vor kurzem getan?
 9 F: Mein Name wird in jeder dreckigen Ecke gefürchtet.
 A: Also hast Du den Job als Putze gekriegt. 10 F: Hast Du eine Idee, wie Du lebend von hier wekommst?
 A: Wieso, die könntest Du viel eher gebrauchen. 11 F: Dein verborgenes Schwert wird mich niemals berühren.
 A: Und Du wirst Deine rostige Klinge nie wieder sehen. 12 F: Kluge Gegner rennen weg, sobald sie mich sehen.
 A: Auch, bevor sie Deinen Atem riechen. 13 F: Mein Schwert wird Dich in tausend Stücke schneiden.
 A: Dann mach nicht damit `rum wie mit einem Staubwedel. 14 F: Soll ich Dir jetzt eine Nachhilfestunde geben?
 A: Willst Du mich mit Deinem Geschwafel ermüden? 15 F: Ich habe nur einmal einen Feigling wie Dich gesehen.
 A: Er muß Dir das Fechten beigebracht haben.

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

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

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

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

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

Auf der Insel angekommen nehmt Ihr zuerst einmal die Banane und geht dann zu Hermans Fort (auf dem Vulkan links). Dort angekommen drückt Ihr die dort stehende Kanone und nehmt die Kanonenkugel, das Fernrohr, das Seil und etwas Pulver mit. Irgendwo müßtet Ihr einen Stein gefunden haben, der sich bei genauerer Betrachtung als Feuerstein erweist (bei der Brücke?). Nachdem Ihr über die Brücke rüber seid, findet Ihr eine Art Kunstwerk, woran Ihr 2 mal ziehen solltet, das ist wichtig!!!! Nicht drücken!! Nun hoch auf das Plateau.

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

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

1.23 Secret Weapons of the Luftwaffe

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

1.24 Sensible Soccer

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

1.25 SWOS

So könnt ihr exzellente Spieler zu niedrigen Preisen kaufen: Starte deine Karriere mit einem beliebigen Team, das einen teuren Stürmer hat, und bevor du irgend etwas anderes machen willst, begiebst du dich auf den Transfermarkt. Wähle "other Domestic Player" und suche dir einen Spieler, der dir gefällt,

aus einem beliebigem Team aus. Markiere den Spieler den du haben möchtest und den Spieler ganz unten auf der Teamliste. Reduziere dein Angebot um zwei Nullen, aber biete ihnen deinen teuersten Spieler an. Wenn das Team dein Angebot angenommen hat gehst du zurück in deine Teamliste und stellst fest, daß du den gewünschten Spieler bekommen und den eingetauschten Spieler behalten hast. Und was noch besser ist: dies alles hat dich keinen Pfennig gekostet!. Der Cheat funktioniert allerdings nur in der ersten Saison, und du kannst ihn nur drei- oder viermal ausführen.

Hier noch ein Cheat wie ihr leicht Tore schießen könnt: Beim Torschuß drückt ihr die "R"-Taste und haltet sie gedrückt. Die Zeitlupe "verwirrt" den Torwart und der Ball rollt ins Tor, ohne das der Torwart reagiert.

1.26 Sentry - The Sentinel

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

Level Codes:

```

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

```

1.27 The Seven Gates of Jambala

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

1.28 Sex Tetris

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

1.29 Sha na na

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

1.30 Shackled

Um hier in den nächsten Level zu kommen, drückst du einfach "+".

1.31 Shadow Dancer

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

1.32 Shadow Fighter

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

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

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

1.33 Shadow of the Beast

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

Paßwörter: ETERNITY, SUNSTONE, NECROPOLIS, OBERON.

1.34 Shadow of the Beast II

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

Paßwörter: ETERNITY, SUNSTONE, NECROPOLIS, OBERON.

1.35 Shadow of the Beast III

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

Paßwörter: ETERNITY, SUNSTONE, NECROPOLIS, OBERON.

1.36 Shadow Warrior

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

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

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

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

1.37 Shadowgate

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

1.38 Shanghai 2

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

1.39 Shapes

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

1.40 Shift It

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

1.41 Shiftrix

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

1.42 Shinobi

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

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

"LARSXVIII" eingeben und gleichzeitig folgende Tasten drücken:

<LEFT MOUSE> Farbmodus

<Q> Musikmodus

<T> Wenn das SHINOBI Logo erscheint mit Maus zu

kontrollieren

1.43 Sidearms

Tippe während des Spieles in Großbuchstaben "FTBOK" ein. Nun kannst du mit fast jeder Taste der Tastatur einen speziellen Effekt auslösen.

1.44 Die Siedler - Blue Byte

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

Ein Trick um an die Waren der anderen Mitstreiter zu kommen: Zuerst muß man einen Weg des Gegners finden, der direkt an der Grenze vorbeiführt. Wenn auf diesem Weg dann noch in nächster Nähe keine Fahne weht, hat man schon so gut wie gewonnen. Man muß nur noch einen eigenen Weg parallel zu den eben gefundenen direkt an die Grenze anlegen. Nun eine Fahne hissen und diese mit dem Spezialklick anklicken, um eine Verbindung mit dem gegnerischen Weg anzulegen. Nun werden sehr bald die gegnerischen Siedler ihre Waren an dieser Fahne ablegen und die eigenen Siedler koennen sie uebernehmen. Man muß nur aufpassen, das die eigenen Siedler keine wichtigen Ware an dieser Fahne ablegen. Über diesen Weg werden auch Personen und Waren angefordert. Hat man selbst starken Mangel an irgendwas liefert einem der Gegner das freihaus. ABER: Fehlt dem Gegner etwas, so liefert man selbst ihm diese Dinge. Außerdem werden auch Ritter ausgetauscht. Diese besetzen für einen dann die eigenen Gebäude, aber wenn man andere angreift, kämpfen die Ritter dann gegen einen.

1.45 Sierra Soccer

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

1.46 Silent Service 2

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

Eskorte, nein Danke ! Daraus ergibt sich die zweite Regel: Laß Dich niemals mit der Eskorte ein! Gezielt Zerstörer angreifen, ist kompletter Unsinn. Zum einen ist ihre Tonnage viel zu gering. Zum anderen sind sie viel zu schwer zu versenken; man sollte Torpedos lieber für lohnende Ziele aufsparen.

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

Was ist also zu tun? Unbemerkt, mit Hilfe des überlegenen Radars, am Konvoi vorbeiziehen - außerhalb dessen Sichtweite - um dann getaucht im Generalkurs

abzuwarten, bis er ganz von selbst auf einen zu fährt. Bei langsamen Schiffen, Tankern etwa, kann man ruhig einen großen Abstand lassen (2000 Yards), feuert auf die Breitseiten der Handelsschiffe einen Torpedofächer und setzt sich ab. Erst wenn die ersten Explosionen Wellenberge auftürmen, merkt die Eskorte, was los ist - aber dann sind wir schon längst verschwunden. Zieht der Konvoi dann weiter, kann man die waidwunden Überreste in aller Ruhe mit der Bordkanone erledigen - ganz ohne Risiko.

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

1.47 Silkworm

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

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

1.48 Silkworm IV

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

1.49 Silly Putty

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

1.50 Sim Ant

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

1.51 Sim City

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

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

Drückt doch mal <LINKE SHIFT>-Taste und schreibt das Wort "FUND", und Ihr habt sofort 10.000 \$ mehr. ACHTUNG: Dieses Verfahren sollte man höchstens viermal anwenden, da sonst
ein Erdbeben die Stadt heimsuchen wird!!!

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

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

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

1.52 Sim City 2000

Wähle eine neue Szene aus und wähle "Hard". Gehe zur Zeitung und klicke "Off". Unterbrich das Spiel und wähle "Budget". Wenn man gefragt wird ob man die Obligation zurückzahlen will wähle "Yes" und "OK". Tippe nun FUNDS fünfmal ein. Wenn jetzt der Text erscheint wähle "Yes". Gehe nun zum Budget zurück, zahle die Obikation zurück und klicke wieder auf "OK". Nun muß man dahin

zurück wo die Obligation ausgegeben wird. In der Prozentsatz-Rubrik bewegt sich nun etwas besonderes. Klicke auf "OK" und man ist im Jahr um \$500.000 reicher.

1.53 Simon the Sorcerer

Komplettlösung:

IM DORF

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

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

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

IM WALD

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

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

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

Simon erkundet noch ein wenig den Wald und findet Holzwürmer auf einem Baumstumpf, mit denen er sich längere Zeit über Holzsorten unterhält. Weiter im Norden sitzt eine Eule auf einem Baum, die nicht mit guten Rat schlägen spart. Simon nimmt auf jeden Fall die herunterfallende Feder mit und geht dann

wieder den Dorfdeppen besuchen. Er gießt die Bohnen und macht sich aus dem Staub. Wenn er das nächste Mal an diesen Ort kommt, steckt er die "ertränkten" Bohnen ein.

IM DORF (2)

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

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

IM WALD (2)

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

BEI DEN ZWERGEN

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

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

IM DORF (3)

Den Juwel verkauft Simon an Dodgy, den Händler, für nicht mehr oder weniger als 20 Goldstücke. Mit dem neu gewonnenen Reichtum geht er nun in den Laden und kauft den Hammer und den Weissen Geist, ausserdem gibt er die Einkaufsliste ab. Dann macht er sich auf den Weg zum Sumpfling.

BEIM SUMPFLING

Der Sumpfling hat Geburtstag und lädt Simon zum Suppe fassen ein. Simon ißt auch tapfer zwei Portionen, bevor er die dritte im Spezienglas verschwinden läßt. Wenn sich nun der Sumpfling auf den Weg gemacht hat, verschiebt Simon die Kiste vorne rechts, öffnet die Falltür und steigt nach unten. Beim überqueren des Stegs stellt sich allerdings heraus, daß dieser nicht ganz

niet- und nagelfest ist. Simon befestigt also das Brett mit den Hammer. Dann geht er zur Schädelinsel und pflückt das Kraut Froschfluch.

DER GOLLUM

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

DIE DRACHENHÖHLE

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

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

DIE AUSGRABUNG

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

IM HAUS DES HOLZFÄLLERS

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

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

DIE GRUFT IM TURM

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

BEI DEN ZAUBERERN

Simon gibt den Zauberern den Stab und die Aufnahmegebühr und avanciert zum

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

GOBLIN-CITY

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

IN DER FOLTERKAMMER

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

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

DER MAGISCHE BAUM

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

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

IM DORF (4)

Vorher schaut er jedoch noch beim Druiden vorbei. Dem Frosch gibt er den Froschfluch. Er erhält einen Zaubertrank.

DIE HEXE

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

DIE RIESENAMPHIBIE

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

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

DER TURM DES SCHICKSALS

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

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

DIE GRUBEN VON RONDOR - GRANDE FINALE

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

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

wieder in dem Moment lebendig. Jetzt benutzt Simon das Bohnerwachs, auf dem Sordiod ausrutscht, ein kleiner Schubs noch dazu und Sordiod landet in der brennenden Lava.

1.54 The Simpsons

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

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

Die Türcodes für Level 4 lauten:

Etage	1	14
	2	32
	3	11
	4	41
	5	21

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

Im Titelscreen "EAT MY SHORTS" eingeben, um mit den Tasten <1> - <5> die Level auswählen zu können. "SHEEP IN A GROUP WEARING HATS" während des Spiels eingeben um unendlich viele Leben zu bekommen.

Cheat-Code: "ELDDIUM"

1.55 Sindbad and the Throne of the Falcon

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

1.56 Sink or Swim

01 BISHOPSMOVE	21 HYPERSPACE	41 BEVERLYHILLS	02
PATSY4KERMIT	22 ROBERTSMITH	42 JIMBOBSPEED	03
HOWNOWPOWWOW	23 WHOWHYWHEN	43 JAKOVONLUNA7	04 RINGWORLD
24 SOCKATTACK	44 CHUCKYCHEERS	05 TROUGHTON	25
WELLINEVER	45 LINFORDSHOUR	06 REDPLANET	26
MRPOTATOMAN	46 WONDERSTUFF	07 MEGALITHIC	27
JOSIEWHALES	47 WITCHINGHOUR	08 MYBREAKFAST	28
SOBRIETYCITY	48 ANEWMACHINE	09 TINNYBOPPERS	29 WHERESEBEER
49 GENERALALERT	10 LOCKSALORDY	30 HORSEFACE	50
UNBEARABLE	11 HALLOWEENVII	31 GINASDINER	51
HAVEYOUGOTIT	12 NEWMODELARMY	32 CHICKENFEED	52

KILLERFISH 13	TIMEPIECE	33	CAROTCAKE	53
THEHOLYGRAIL 14	LARRYNIVEN	34	STRENGTH	54
BADBADKARMA 15	KILLERWHALE	35	NEEDLEMATCH	55
RUTHERFORD 16	BLUEHORIZON	36	YUMCHOCDROPS	56
17	ARNIESMUM	37	RADION90210	57
LOGOPOLIS		38	MISTLETOE	58
39	INDIANA JONES	59	NEXTPASSWORD	20
60	FIELDSOFDOOM	20	MRJONESPUPPY	40
				AUNTIEJILLY

1.57 Sir Fred

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

1.58 Skeleton Krew

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

1.59 Skidz

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

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

Niemals beide Cheats aufeinmal benutzen!

1.60 Skweek

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

1.61 Sky high Stuntman

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

1.62 Slam Tilt

Nachdem der Tisch geladen ist, gebt folgendes ein:

```
LONGPLAY          5 Bälle RADIOACTIVE          Tische verfärben sich STONED
eigenartiger Ball ARCADE ACTION          Video-Modus WIPEOUT
Highscore wird gelöscht SMILE          Smiley-Ball
```

Bei folgenden Wörtern bekommt ihr seltsame Meldungen: KOTTEN, BARRY, IAIN, STEWART, DANIEL, LIQUID, COW, WHIPLAS und CHEAT

1.63 Slatterhouse 2

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

1.64 Slayer

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

1.65 Sleep Walker

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

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

1.66 Sliding Skill

Level Codes:

```
5 KAFFETASSE 10 SENFTUBE 15 WARMES BIER 20 GUMMIBAUM 25 VOLLER ASCHER 30
LEERER FRIDGE 35 LAME TV 40 WEITER SO 45 MUEDE FINGER 50 STROMAUSFALL 55 VOLLE
PLATTE 60 COLARAUSCH 65 ASMONE RULES 70 TIM IST MUEDE 75 ALTER PORSCHE 80
PAPPIGE PIZZA 85 NIESER FREEZER 90 HI TO ECLIPSE 95 KONZENTRATION
```

1.67 Sly Spy - Secret Agent

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

1.68 Snack Zoone BiFi

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

In der BAKERSTREET bittet Lukas den Barkeeper um einen Tip, doch der ist dazu

nur bereit wenn Lukas seinen Highscore am Paint-Spielautomaten schlagen kann. (Es handelt sich um ein Einfärbespiel - zeigt nach Beendigung ein Bi-Fi ROLL - Werbebild) Von Joe bekommt Lukas nun ein Ticket mit den Ziffern 96.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

1.69 Sneer

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

1.70 Snoopy

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

1.71 Software Manager

1. Man sollte immer darauf achten in regelmäßigen Abständen (ca. 10-20 Tage) abzuspeichern. Das Spiel hat nämlich die Angewohnheit gerne Abzustürzen.
 2. Niemals den Verkauf eines Spieles stoppen, wenn noch Lagerware vorhanden ist. Wenn man ein Spiel aus dem Verkauf nehmen will, immer erst abwarten, bis das letzte Stück verkauft ist. Wenn man das nicht macht, verschenkt man Geld, denn die eingekauften Spiele haben ja schließlich Geld gekostet. Auch wenn es lange dauert, irgendwann ist auch das letzte Stück weg.
 3. Falls ein neuer Programmierer angeworben werden soll, immer freundlich sein. Dennoch sollten die Gespräche nicht zu einem "Klatsch" werden. Auch mal einen Termin ausmachen. Beleidigungen führen zu nichts und tragen dazu bei, das man den Programmierer nicht dazu bewegen kann, für seine Firma zu arbeiten. Die Abwerbesumme sollte langsam gesteigert werden. Nicht immer gleich die höchste Summe bieten.
 4. Werbung für die Spiele sollte man regelmäßig, aber nicht zu oft machen. Am besten alle 2-3 Monate für jedes Spiel. Vor allem wenn viele Kontinte erschlossen sind, kann Werbung ganz schön teuer werden.
 5. Im ersten Jahr sollte versucht werden, ein Spiel aus jedem Bereich (Strategie, Simulation, Adventure und Rollenspiel)
-

im Verkauf zu haben.

Hier ein "Trick" um sich Angestellte zu angeln:

Jeder weiß, daß man sich Grafiker, Musiker und Coder erst noch in einem Gespräch "verdienen" muß, was anfangs gar nicht so leicht ist. Hier der ultimative Tip:

- 1.: Begrüßung
- 2.: positives Lob
- 3.: negatives Lob
- 4.: negativer smalltalk
- 5.: positiver smalltalk

Jetzt richtet sich alles nach der Stimmung der Person:

Mittelmäßig heißt mittleres Gehalt, sauer heißt höchstes Gehalt!!

Ach ja, meistens kann man 5. weglassen!!

1.72 Sonic Boom

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

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

1.73 Sonic the Hedgehog

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

1.74 Sony the Game

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

BAGUETTE 19 FLAMENCO 29 BLACKOUT 39 TEMPOMAT 49
 ACAPULCO

1.75 Sorcerer's Apprentice

CHEAT-MODUS:

Drücke nach dem ersten Titel-Screen "TAB" und gib dann einen der folgenden Codes ein: WIZARD SPELLS ARCANES DRUID

1.76 Sorcery +

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

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

1.77 Sound of the Space Cadet

Level Codes:

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

1.78 Space Ace

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

1.79 Space Ace II

Szene

1 Feuer, Feuer
 2 Oben
 3 Feuer
 4 Oben, Feuer

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

1.80 Space Crusade

Um deinen Schaden zu senken, wenn du angegriffen wirst, solltest du andauernd <ESC> drücken.

1.81 Space Gun

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

1.82 Space Harrier

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

1.83 Space Job

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

Das eigentliche Spiel:

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

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

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

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

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

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

Der Vergnügungsplanet:

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

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

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

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

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

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

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

1.84 Space Quest

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

1.85 Space Quest 2

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

1.86 Special Forces

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

1.87 Speedball 2

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

Der Ligamodus : Punkte erziehlen ist oft wichtiger, als ein Spiel zu gewinnen. Denn man bekommt für jeden zehnten Punkt einen Ligapunkt, nach dem dann auch die Tabelle aufgestellt wird. Also immer, auch und gerade gegen schwache Teams, 100% spielen. Spielt Ihr gegen ein starkes Team, ist die Punktausbeute sehr gering. Deshalb sollte man keine Chance ungenutzt lassen. Verbessert Ihr die Fähigkeiten der Mannschaft, dann legt besonders Augenmerk auf die Bereiche "Speed" und "Attack". Wenn man im Spiel merkt, daß man gegen eine starke Verteidigung Probleme hat, sollte man seine Fähigkeiten in "Attack" verbessern. Spielt man gegen einen starken Angriff, ist es ratsam, die Spieler mit hohen "Attack"-Fähigkeiten in die Verteidigung zu stecken. Setzt Euer Geld mit Bedacht ein. In Spielen gegen starke Gegner ist eine kostspielige Steigerung der Fähigkeiten oftmals umsonst, da einige Spieler ausfallen werden. Setzt das Geld lieber gegen schwache Gegner ein. Ihr seid ihnen dann hoch überlegen und sammelt leicht wertvolle Ligapunkte. Spielt man gegen

starke Mannschaften, nichts mit der Brechstange versuchen sondern mit Köpfchen spielen. Sammelt lieber so viele Bonuspunkte und Geld ein wie möglich. Ein Starspieler tut jeder Mannschaft gut. Seht Euch nach einem "Forward" um. Diesen dann so oft wie möglich anspielen. Gegen inelligenzschwache Mannschaften sind angeschnittene Schüsse auf das gegnerische Tor zu empfehlen. Der Torwart läßt sich jedesmal täuschen und springt in die falsche Ecke.

1.88 Spellbound - The Sorcerer

Level Codes:

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

1.89 Spherical

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

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

1.90 Spiderman

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

1.91 Spidertronic

Level Auswahl:

Spieler dich in die Highscore und gebe dort deinen Namen als "CHEAT" ein und drücke Return und den Feuerknopf. Wenn du nun zur Eingabe aufgefordert wirst, gibst du "GAME.LS" und den Level, in den du willst, ein.

1.92 Spindizzy Worlds

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

1.93 Spirit of Adventure

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

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

1.94 Splitting Image

Am einfachsten ist es, wenn in dieser Reihenfolge gespielt wird : 1
Reagan, Pope 2 Gorby, Pope 3 Ayatollah, Pope 4 Botha,
Pope 5 Margaret, Pope

1.95 Sploggy

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

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

1.96 Spring Time

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

1.97 The Spy who loved me

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

1.98 St Dragon

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

1.99 Stadt der Löwen

Telefonnummer des Hotels: 3458111

Lösungen der Examen:

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

1.100 Star Control 2

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

1.101 Star Goose

Der Reihe nach alle Funktionstasten drücken.

1.102 Star Trek 25th Anniversary

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

1.103 Star Wars

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

1.104 Star Wars II - The Empire Strikes Back

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

1.105 Starbaster

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

1.106 Stardust

Level Codes: 2 BJRQAAAAAIMM oder BCQQAAAAAGGN 3 CFQQQAAAAAKOL
CCSAQAAAAALOO 4 DFQQQAAAAEDL DDSAQAASANMN 5 EJQQQAAAAEOK
EDSAQAQTANKM

1.107 Starflight

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

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

1.108 Starflight II

Tips für Beginner eines neuen Spiels: - Crew in dieser Reihenfolge trainieren:

Kommunikation, Navigation, Wissenschaft, ... - jegliche Ausstattung seines Schiffes verkaufen, bis auf "Cargo Pods" und

"Engine" - im linken Viertel der Sternenkarte bleiben, bis man voll ausgerüstet ist - Sonderhandelswaren nur dann kaufen, wenn man weiß, wo man sie loswird - weniger als 50% des Standardhandelswertes erreicht man beim Kaufen nie - Meine Übersicht der Systeme benutzen

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

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

 - (2/152) 2. Planet: kolonialisierbar

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

 - (11/205) 2. Planet: kolonialisierbar

 - (12/158) 2. Planet: Chichifa

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

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

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

 - (34/71) 1. Planet: kolonialisierbar
-

- (35/69) 2. Planet: Tandelou Eshvara
Sell: Tandelovian Happy Juice
Parasitic Pets
Buy : Godmasks*
Electric Balloon
Sticky Fruit
- (35/107) 2. Planet: kolonialisierbar
3. Planet: kolonialisierbar
- (38/190) 1. Planet: kolonialisierbar
2. Planet: kolonialisierbar
- (51/194) 1. Planet: kolonialisierbar
2. Planet: kolonialisierbar
- (52/158) 2. Planet: kolonialisierbar
- (54/104) 3. Planet: kolonialisierbar
1. Planet: Tarn
Sell: Screech Harps
Buy : Singing Beetles
Green Blob
- (54/195) 1. Planet: Dweenle
Sell: Godmasks
Lovely Glortblorps
Nutripods
Buy : Amusoballs*
Breathing Cactus
Oily Spore Bush
- (56/33) 1. Planet: kolonialisierbar
2. Planet: kolonialisierbar
- (89/30) 3. Planet: kolonialisierbar
- (91/211) 5. Planet: Dweenle
Sell: Lovely Glortblorps
Nutripods
Buy : Amusoballs*
Single Leaf
Wheel Snake
Purple Screecher
- (93/37) 5. Planet: Humna Humna
Sell: Data Crystals
Buy : Livelong*
Delightful Fungus Chews
Vacuum Slug
Stinging Cone
Humanoid Hopper
- (99/81) 2. Planet: kolonialisierbar
- (101/85) 1. Planet: Spemin
-

- (105/75) 5. Planet: kolonialisierbar
6. Planet: kolonialisierbar
- (106/14) 3. Planet: kolonialisierbar
- (106/73) 1. Planet: Dershetche
- (125/95) 1. Planet: Teeelveee
Sell: Livelong
Singing Beetles
Buy : Tandelovian Happy Juice*
Shimmer Cloth
Eight-legged Rhino
- (131/7) 4. Planet: Nelsons
Sell: Gas Slug
Charm Babies
Buy : Poison Glider
- (131/219) 2. Planet: Spemin
- (132/6) 5. Planet: kolonialisierbar
6. Planet: kolonialisierbar
- (133/7) 3. Planet: kolonialisierbar
- (158/183) 2. Planet: Spemin
- (159/30) 3. Planet: kolonialisierbar
2. Planet: Gnunk
Sell:
Buy :
- (161/53) 1. Planet: Gnunk
Sell:
Buy :
- (181/197) 5. Planet: kolonialisierbar
3. Planet: Nathracch
Sell: Important Secrets
Buy : Dream Grids
Mip Fur
Brass Harpooner
- (184/148) 2. Planet: kolonialisierbar
4. Planet: kolonialisierbar
3. Planet: Aeoruiiaeo
Sell: Field Stunner
Mip Fur
Buy : Dreamgrids*
Data Crystals
Black Acid Squirter
Glowing Spinner
Grey Anemone
- (189/200) 3. Planet: kolonialisierbar
-

-
- (197/110) 1. Planet: kolonialisierbar
- (198/104) 3. Planet: kolonialisierbar
- (199/82) 1. Planet: kolonialisierbar
2. Planet: Ch-q-tss-t
 Sell: Fly High
 Shimmer Cloth
 Buy : Hive Plant
 Funnel Tree
 Wandering Chandelier
- (200/108) 1. Planet: kolonialisierbar
- (201/105) 5. Planet: kolonialisierbar
4. Planet: Nga-Seng-Kler
 Sell: Blue Ale
 Buy : Harmony Stones*
 Mip Fur
 Stinging Cone
 Oily Spore Bush
- (202/105) 1. Planet: Humna Humna
 Sell: Vaccinall
 Frywell Laser Cookers
 Buy : Livelong*
 Delightful Fungus Chews
 Purple Screecher
 Humanoid Hopper
- (203/106) 3. Planet: Nga-Seng-Diul
 Sell: Grow Goo
 Harmony Stones
 Buy : Blue Ale*
 Pulsating Gummy
 Sandpit Stalk
- (207/37) 2. Planet: kolonialisierbar
- (214/47) 2. Planet: kolonialisierbar
- (214/149) 1. Planet: Xxr
- (214/178) 4. Planet: Ng_Kher_Arla
 Sell: Psychic Probe
 Dreamgrids
 Buy : Data Crystals
 Plant Bird
 Fur Tree
- (216/45) 1. Planet: kolonialisierbar
2. Planet: kolonialisierbar
3. Planet: Humna Humna
 Sell: Flux Scan
 Vaccinall
 Buy : Livelong*
-

- Phase Inductors
Poison Glider
Running Fungus
- (237/41) 2. Planet: Humna Humna
Sell: Vaccinall
Amusoballs
Buy : Livelong*
Phase Inductors
Rocket Melons
Green Blob
Hill Rat
- (237/88) 2. Planet: Humna Humna
Sell: Encounter Scan
Buy : Livelong*
Firegems
Red Puff-wart
Parachute Spider
- (238/53) 2. Planet: kolonialisierbar
- (239/216) 3. Planet: Humna Humna
Sell: Breakitdown Enzymes
Data Crystals
Buy : Livelong*
Important Secrets
Plant Bird
Sandpit Stalk
- (241/36) 1. Planet: kolonialisierbar
- (242/164) 1. Planet: Draffa Bastii
Sell: Planetary Teleporter
Buy : Grow Goo*
Crystal Sponge Plant
Psychic Blaster
- (242/165) 2. Planet: kolonialisierbar
3. Planet: kolonialisierbar
- (249/1) 1. Planet: kolonialisierbar
- (249/148) 3. Planet: kolonialisierbar

1.109 Starglider

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

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

die anderen Tasten ausprobieren).

1.110 Starglider II

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

Oder so:

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

1.111 Stargoose

Um unendlich Schutzschild zu haben, muß du nur alle F-Tasten (F1-F10) der Reihe nach drücken.

1.112 Starquake

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

1.113 Starray

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

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

Im Optionsscreen VIEW GAME OPTIONS anwählen, Joystick links und <FIRE> drücken, der Gamescreen sollte nun erscheinen, den Joystick in Mittelstellung bringen und erneut <FIRE>, jetzt sollte wieder der OPTIONS SCREEN erscheinen. Runter zur SOUND OPTION, Joystick rechts und <FIRE> drücken. Wenn sich nun etwas verändert zurück zum VIEW GAME OPTIONS, diesen anwählen während der Joystick nach rechts und <RIGHT MOUSE> gedrückt wird. Jetzt <LEFT MOUSE> drücken. Nun endlich sollte der OPTIONS Screen in einen Cheat Modus wechseln. Das Schild ist jetzt unzerstörbar.

1.114 Stationfall

-Roboter in der dritten Kabibne aussuchen -Formular in Schlitz stecken und 3 Entern -survial kit nehmen und öffnen -Nahrungsmittel immer dann nehmen wenn man fast schon verhungert ist

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

Die Karte :

```

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

```

1.115 Steg the Slug

Level Codes:

```

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

```

1.116 Steinbergers Hotelmanager

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

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

1.117 Sternsiedler

Level Codes: (Auf Groß & Kleinschreibung achten!) Genesis Delta
 Marvin Nomad Veega Carbonunit Intrepid
 Potemkin Surak Xenomorph Nonstromo Hal
 Finalfrontier Prometheus Aliens Logic Arthurdent
 Donnernergurgel Deeptought Skolarier Broomalien Buckelwal
 Rethinax Kontinuum Kahn Docsavage Buckrogers
 Tantalus Paradoxon Dilithium Trilithium Data
 Spock Corbomite Armageddon Zaphod
 Warpfaktor Tribbles Parsec Kalikams Sybok
 Starfleet Pandimesonal Atoz Cage Yesterdays
 Son Symbiosis Mindbenders UssEnterprise

1.118 Stoneage

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

Level Codes: 01 - 26 LEVUSA 51 DADODU 76 BUTELO
 02 BOVIDO 27 HADOHI 52 SIFUBA 77 LUROSE 03 SIDULA
 28 LUFIBO 53 DEVODO 78 BIHOHI 04 BIFISI 29 HIVADA
 54 SEDILE 79 LATIBI 05 LOVUHO 30 DODALO 55 BUFASE
 80 HORADI 06 BADEBA 31 HIFUSE 56 SUVAHI 81 LEHELU 07
 LUFIDO 32 DIVEHE 57 BIDUBI 82 HOTOSU 08 HAVULO 33
 SEDIBI 58 LAFODU 83 DARUHU 09 LODISE 34 DUFUDI 59
 BIVILI 84 HUHOBABA 10 HIFUHI 35 SUVIBU 60 LEDASU 85
 DITIDO 11 DIVOBI 36 DIDUDI 61 BOFAHA 86 HARABA 12 HEDIDA
 37 SOFELU 62 LUVUBO 87 DOHADI 13 DAFALI 38 BIVISA
 63 HUDEDE 88 SATULO 14 HUVESU 39 SEDUHO 64 LIFILI
 89 DOROSA 15 DADOHA 40 BEFIBE 65 HAVUSO 90 SAHIHO 16
 SOFOBO 41 LUVUDI 66 DODIHA 91 BUTABU 17 DIVIDE 42
 BUDOLO 67 HETUBU 92 SIRADE 18 SIDABI 43 LIFISA 68
 DOREDUBI 93 BIHULI 19 BEFEDO 44 HAVAHU 69 SUHIBE 94
 LOTESI 20 SAVOLI 45 LIDEBU 70 DUTUDI 95 BARIHA 21 BUBUSU
 46 HEFODE 71 SIRILO 96 LOHUBI 22 LIFOHU 47 DEVOLI
 72 DAHUSA 97 BATIDU 23 BOVIBE 48 HUDISO 73 SOTOHI
 98 LURULA 24 LIDADA 49 DUFABA 74 BERIBU 99 HIHESO 25
 BIFALO 50 HIVEBI 75 SOHADA 100 LITIHE

1.119 Stormball

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

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

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

1.120 Stormlord

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

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

1.121 Stormmaster

Will man ständig eine Übersicht über die Winde haben, so drückt man im Menü des Müllersmeisters die Tasten <CTRL> und <ALT> und klickt gleichzeitig mit der Maus auf das Windsymbol. Im Hauptmenü die Tasten <CTRL> und <ALT> drücken und mit der Maus auf den Hofnarren des Siebenerrates klicken und man beendet das Szenario.

1.122 Stormtrooper

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

1.123 Strangers

Paßwörter:

```
Level 2          DEAD          Level 3          FACE Level 4          FOXY Level 5
PUKE Level 6          FAMI Level 7          MAGO
```

Und jetzt noch einige Cheats die ihr im Pausemodus eintippen müßt:

```
1LEVELO          nächster Level          2STRONG          volle Energie 3TOUGHE
ihr seid stärker 4STANDS          Gegner wehren sich nicht mehr 5FROGER
höhere Sprünge 6TIMER0          Zeit bleibt stehen 7FATALE          Aktiviert
das Fatality 8SLOWER          Spiel wird langsamer 9STATUS          Statistiken
0TOTALE          Extro
```

1.124 Street Fighter

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

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

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

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

1.125 Street Fighter 2

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

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

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

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

1.126 Strider

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

1.127 Street Racer

Hier die Levelcodes für Street Racer:

Silver Cup : "jxpsvw" Gold Cup : "hjacy"

1.128 Strider 2

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

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

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

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

1.129 Stryx

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

1.130 Stunt car racer

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

1.131 Sturmtruppen

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

1.132 Suburan Commando

Level Codes: 2 PIXIEDIXIE 3 THOMAS 4 POSTMANPAT

1.133 Summer Olympix CD³²

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

1.134 Sun Dog

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

1.135 Super Bowl

Level Codes: Viertelfinale: 0540300 Halbfinale: 0150361 Finale:
0550361

1.136 Super Cars

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

Als Name "RICH" eingeben -> 500.000 Pfund

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

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

1.137 Super Cars II

Nennt man

Player 1: "Wonderland" und

Player 2: "The Seer" kann man das Spiel mal bis zum Ende sehen. (Groß-/Klein beachten) (Ihr erlangt immer Eure Qualifikation + bestmögliche Ausrüstung)

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

1.138 Super Frog

Levelcodes:

```
392822          984841 477444          093152 882311
981122 091332          017632 818234          398112 298383
```

1.139 Super Hang On

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

1.140 Super Methane Brothers CD³²

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

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

1.141 Super Nibbles

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

1.142 Super Obliteration

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

Erneut <LEFT MOUSE> und	
Joystick nach rechts	Unverwundbarkeit Ein/Aus
Joystick nach links	neue Powerwaffe auswählen

1.143 Super Off Road Racing

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

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

1.144 Super RC Pro AM

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

1.145 Super Soccer

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

1.146 Super Sprint

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

1.147 Super Stardust

Level 2 BFSUAAAADEB
 3 CGSUVAARHHW
 4 DJSUVWATHQL
 5 EGSUUYRSGOU

1.148 Super Stardust CD³²

Level 2 BFSUAAAADEB
 3 CGSUVAARHHW
 4 DJSUVWATHQL
 5 EGSUUYRSGOU

1.149 Super Wonderboy in Monsterland

Hier sind einige versteckte Türen : Runde 2: Bei der Treppe am Ende des zweiten Levels befindet sich beim dritten Treppenstein die erste Tür. Dort bekommt man Tips und Anweisungen sowie einen Brief, den man später noch benötigt. Runde 3: Bei der zweiten Tür am Ende des zweiten Levels, kurz vor dem Fließband, sollte man unbedingt vorbeischaun. Man hat hier die Gelegenheit, seinen Junior mit Rüstungen aufzumotzen, sofern das nötige Kapital vorhanden ist. Runde 4: In dieser Runde sollte man im zweiten Level mal versuchen, am Fenster über der dritten sichtbaren Türe anzuklopfen. Da gibt es weitere Anweisungen, sowie im Tausch gegen den Brief eine Flöte. Runde 5: Hier befindet sich im ersten Level eine Tür zwischen dem letzten Geist und der ersten Eule. Wenn man hier anklopft, trifft man Giant Kong. Wenn man diesen erledigt, erhält man Geld und ein besseres Schwert. Runde 6: In dieser Runde gibt es zwei versteckte Türen. Die erste öffnet man, wenn man im ersten Level an den letzten gelben Stein klopft. Hier kann sich unser Wunderknabe bewaffnen. Diese nächste Tür ist im zweiten Level im Gang über der schießenden Pflanze, also dem ersten Gang unter dem Eingang. Der freundliche Herr verkauft Stiefel. Runde 9: Hier kann man in Level 1 auf dem Stein nach der ersten Eule entweder einen Schild oder einen Handschuh kaufen.

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

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

1.150 Superfrog

Level "Projekt F" : 837122

Welt Level1 Level2 Level3 Level4

```

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

```

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

1.151 Superfrog Normal

Level Codes:

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

1.152 Supremacy

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

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

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

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

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

Die übrigen Planeten in Militärstützpunkte verwandeln, d.h. ein bis zwei Platoons zur Sicherung stationieren.

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

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

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

Die beste Aggressionsrate ist 75 Prozent.

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

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

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

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

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

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

Auf höheren Schwierigkeitsstufen ist vor allem der Energiebedarf höher.

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

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

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

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

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

Sobald das Formatieren beendet ist, kann man einen der Satelliten, die um Starbase kreisen, zum anderen Planeten schicken. Außerdem sollte man mittlerweile genug Geld haben, um sich je einen Energy- und einen Food Producer leisten zu können und sie beide zum anderen Planeten schicken zu können.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Hier noch ein paar Tips: Wenn man zuwenig Fuel auf den ersten beiden Planeten hat, karrt man 5 Energy-Producer auf den dritten, und landet dort mit jedem Schiff zwischen, um aufzutanken. Auf den ersten beiden Planeten wird man recht schnell 30000 Bewohner haben, dann kann man die Steuern dort auf 39 Prozent stellen, weil die Bevölkerung sowieso nicht mehr wächst. Um die Übersicht über die vielen Schiffe zu behalten, sollte man die Schiffe, die man auf Starbase postieren will, MIN 0.1 und FAR 0.1-0.5 nennen; die Schiffe, die man auf Planet 1 postiert, entsprechend MIN 1.1 und FAR 1.1-1.5. Den Atmosphäre

Processor kann man, um sich Platz zu schaffen, auf den dritten Planeten schicken, wenn Wotok dort ist, oder später auf den zweituntersten, weil man dort sowieso kaum noch hinfliegt und er dort nicht stört.

1.153 Sweek

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

1.154 Swibble Dibble

Levelcodes:

PITBULL GUMMIBAERLI GAMEBOYSUCKS TACH NANA YOU SEXY MF

1.155 Switchblade

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

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

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

1.156 Switchblade 2

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

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

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

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

1.157 Sword of Honour

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

1.158 Sword of Sodan

Unendlich Leben: Tip 1: Man trägt in der Bestenliste "RAD" ein.

Tip 2: Einmal das Spiel verlieren. Falls man in den Highscores aufgefordert wird, seinen Namen einzutragen, drückt man nur <RETURN> und danach den Feuerknopf. Erscheint nun wieder die Pergamentrolle und die Aufforderung, den Feuerknopf zu drücken, so drückt man zuerst die Taste <C> (gedrückt halten) und dann den Feuerknopf. Wenn der erste Level erscheint Taste <C> wieder loslassen und den Feuerknopf drücken.

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

1.159 SWIV

Drücke "P" um das Spiel anzuhalten, und tippe dann "NCC-1701-D" (benutze Caps-Lock dazu). Jetzt hast du unendlich Leben !

1.160 Syndicate

als Spieler- oder Firmenname eintragen !

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

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

1.161 Sys Pacman 90

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

1.162 T-Racer

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

1.163 Tactical Manager

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

1.164 Tangram

Level Codes:	002	03797	068	80294	134	69871	
003	58829	069	56847	135	84165	004	
73159	070	47274	136	41160	005	99530	
071	74219	137	92632	006	22596	072	
31429	138	62261	007	54393	073	46658	
139	89064	008	60037	074	43247	140	
38862	009	85164	075	05111	141	95862	010
07274	076	35359	142	95850	011	37322	
077	61230	143	75176	012	26106	078	
54066	144	10622	013	70473	079	26317	
145	88831	014	83524	080	91281	146	
01849	015	86720	081	87792	147	68389	016
71990	082	11164	148	27645	017	15683	
083	34047	149	44059	018	24759	084	
70917	150	73412	019	10439	085	40282	
151	58439	020	14278	086	73172	152	
52147	021	95912	087	84157	153	60754	022
58819	088	74230	154	78328	023	58890	
089	00016	155	24249	024	86239	090	
75232	156	26266	025	72861	091	73834	
157	31021	026	47530	092	22120	158	
45039	027	46574	093	57837	159	96112	028
81152	094	14711	160	78319	029	72493	
095	94330	161	70768	030	81093	096	
83879	162	16398	031	61522	097	67725	
163	45576	032	68875	098	73777	164	
87270	033	59092	099	67882	165	27781	034
74665	100	93996	166	47137	035	36338	
101	06764	167	52193	036	39793	102	
59524	168	96195	037	43456	103	68744	
169	96438	038	51499	104	82543	170	
25105	039	63588	105	69198	171	59006	040
47672	106	36627	172	32809	041	54796	
107	31909	173	77032	042	96296	108	
36959	174	79354	043	60897	109	30712	
175	92292	044	72231	110	71511	176	
55475	045	98488	111	32222	177	45759	046
40965	112	53870	178	69535	047	70834	
113	99460	179	25274	048	46121	114	
73185	180	79164	049	31089	115	97271	
181	01657	050	27277	116	07464	182	
19019	051	08439	117	95544	183	38497	052
38559	118	03695	184	96446	053	18171	
119	15647	185	02971	054	96018	120	
43330	186	15894	055	55315	121	26824	
187	00442	056	48539	122	45888	188	
18380	057	34714	123	75267	189	12666	058

öffnen wir den Schrank und entnehmen das Seil, sowie das rote und das grüne Modul, dann geht es wieder zum Fahrstuhl. Dort benutzen wir die Leiter, öffnen die Decke und gehen nach oben. Die Kabel der Steuerelektronik wurden zerschnitten, mit unserem Werkzeug beheben wir den Schaden. Dann schließen wir die Deckenlucke wieder und entfernen die Leiter. Jetzt benutzen wir die Konsole um in den 4. Stock zu gelangen. Dort melden wir uns bei der Geschäftsführerin. Wir fragen sie nach allem was für uns wichtig sein könnte. Daraufhin gibt sie uns eine FAX-Liste, die wir erst brauchen können. Vom Schreibtisch nehmen wir die D-1-Karte, die wir für unser Telefon gebrauchen können. Im Vorzimmer finden wir ein Faxgerät, einen PC und einen Drucker. Da die Festplatte des PC zerstört wurde müssen wir uns erst eine Start-Diskette besorgen. Jetzt schauen wir uns die Fax-Liste an, die wir versenden sollen. Eine Fax-Nummer ist unleserlich. Da wir aber auch mit der Telecom in Tokio hervorragend zusammenarbeiten, bitten wir dort um Hilfe. Dazu benutzen wir die D1-Karte mit unserem Telefon und wählen Tokio an. Von dort bekommen wir dann die vollständige Nummer. Nun fahren wir in den 2. Stock, gehen ins Labor und bitten die Programmiererin am Computer um die Systemdiskette. Jetzt fahren wir in den 1. Stock und sehen uns den Kopierer etwas näher an. Den Papierstapel legen wir in das Papiermagazin, den fehlenden Toner können wir erst später bestellen. Wir gehen zur Buchhaltung. Hier sprechen wir mit dem Buchhalter so lange bis er uns mitteilt, daß er Hunger auf eine Pizza hat. Nun gehen wir in die Telefonzentrale, hier benutzen wir wieder unser Telefon mit der D1-Karte und bestellen dem Buchhalter eine Pizza. Jetzt nehmen wir das blaue und das gelbe Modul und sehen uns die Anlage an. Bei den Steckplätzen wissen wir nicht weiter und rufen unseren Kollegen Herrn Schmitz bei der Telekom an. Dieser erklärt uns die Reihenfolge der Steckplätze, die wir uns unbedingt merken sollten. Nun dürfte es keine Probleme mehr geben. Jetzt überzeugen wir uns ob der Buchhalter auch seine Pizza erhalten hat, bei dieser Gelegenheit nehmen wir den Kugelschreiber von seinem Schreibtisch mit. Über BTX bestellen wir den fehlenden Toner. Nun schauen wir uns das Fahrrad im Flur an, bei dem Versuch es zu reparieren müssen wir leider feststellen das es nun garnicht mehr zu gebrauchen ist. Die Einzelteile nehmen wir jedoch mit da sie noch sehr nützlich sein werden. Die Tür im 3. Stock klemmt, und wir müssen versuchen einen anderen Weg zu finden. Doch zuerst fahren wir wieder ins Erdgeschoß und nehmen beim Pförtner den bestellten Toner entgegen. Jetzt können wir auch die Arbeit am Kopierer im 1. Stock beenden. Nun geht es wieder abwärts in den Keller. Hier öffnen wir den Lüftungsschacht und stellen fest, daß uns für die Durchquerung des Schachtes die Baupläne zum Gebäude fehlen. Der Pförtner verrät uns, daß uns die Datentypistin (sie ist in der Kantine) weiterhelfen kann. Nachdem wir von ihr eine Modemnummer bekommen haben fahren wir wieder in den vierten Stock und gehen ins Vorzimmer, hier faxen wir zuerst die Einladungsschreiben an die Teilnehmer. Nun benutzen wir die Diskette am Computer. Der Compi will uns aber immer noch keine Informationen geben, weil er für den Zugriff ein Passwort benötigt. Wir erinnern uns an den Botenjungen auf dem Flur, der ein Computerspiel spielt. Wir bitten ihn um seine Mithilfe. Mehrmaliges Fragen ist leider nötig. Nachdem wir nun das richtige Passwort haben, wählen wir das Modem für die Baupläne an, diese lassen wir uns sodann ausdrucken. Nach dem Studium der Pläne stellen wir fest das sie mit französischen Texten verziert sind. Auf geht's zum Video-Konferenzraum, dieser befindet sich über dem Vorzimmer, dort finden wir die passende Französin zum Übersetzen. Jetzt wieder in den Keller, zum Lüftungsschacht. Nun haben wir keinerlei Probleme um uns in dem dunklen Labyrinth zurecht zu finden. Wir nehmen aus dem Schrank den Tarnanzug und ziehen ihn auf dem WC an. Aus dem Besprechungszimmer nehmen wir den Schlüssel mit. Im Flur finden wir einen Brief den wir uns ansehen. Im Hauptquartier begegnen wir nun den Saboteuren, die wir " Dingfest " machen müssen. Nun kommt es auf die richtigen Antworten an: 1. Ich mußte auf die Toilette 2. Kein Grund mich anzumachen 3. Spielt keine

Rolle, ich muß mich beeilen 4. Na, zur Kommandozentrale 5. Wo ist der Pilot? Jetzt gehen wir sofort zum Büro. Funkgerät benutzen und die Typen ins Besprechungszimmer locken - schnell die Tür abschließen. Auf dem WC ziehen wir uns wieder um, dann benutzen wir das Telefon um die Polizei anzurufen die die Typen abholen soll. Nachdem nun der Sensor am Aufzug repariert wurde, geht's ab in den vierten Stock, in das Vorzimmer und von dort über die Feuerleiter auf das Dach um mit dem Piloten zu sprechen. Doch der ist vorsichtig und will sich nur entfernen wenn er einen schriftlichen Befehl erhält. Also zurück in die 1. Etage wo der Kopierer steht. Den Brief kopieren, den Kugelschreiber mit der Kopie benutzen: -> Piloten nach Brüssel schicken. Nun drücken wir dem Piloten den Wisch in die Hand. Wenn er verschwunden ist kümmern wir uns um die Satellitenschüssel. Die vorhandene ist leider kaputt, aber im Keller fanden wir noch eine taugliche, doch wie bekommt man das Teil auf's Dach ? Wir bauen uns einen Flaschenzug! Zuerst bringen wir die Felge (vom Fahrrad) am Geländer an, dann das Seil und die Gabel - schon ist der Flaschenzug fertig. Nun hinunter in den Keller, in den Abstellraum. Dort öffnen wir das Fenster und benutzen die Satellitenschüssel. Jetzt wieder retour und ab zum Dach, den Flaschenzug benutzen und die Schüssel austauschen. Jetzt noch zum Video-Konferenzraum und mit der Geschäftsführerin sprechen. Nun können wir die Lobessprüche über uns ergehen lassen und dann voller Stolz über unsere Heldentaten in der Zeitung lesen.

1.170 Telekommando 2

Komplettlösung: Zu Beginn öffnen wir erst einmal die Hecktüren unseres Servicewagens um das Werkzeug und das Funktelefon mitzunehmen. Dann gehen wir in das Umweltgebäude und sprechen mit dem Portier. Bevor wir den Aufzug benutzen gehen wir durch das Treppenhaus in den Keller. Dort erwischen wir jemand der an der Klimaanlage herumfingert. Als wir nun den Aufzug benutzen wollen merken wir, daß irgendetwas mit dem Teil nicht stimmt. Um die Störstelle zu erreichen benötigen wir allerdings eine Leiter. Diese holen wir uns aus dem Keller, aus der Abstellkammer. Bei dieser Gelegenheit schauen wir uns gleich die Klimaanlage an. Hier war ein Saboteur am Werk. Wir reparieren die Anlage auf die Schnelle (Benutze Werkzeug mit Klimaanlage). Im Treppenhaus öffnen wir den Schrank und entnehmen das Seil, sowie das rote und das grüne Modul, dann geht es wieder zum Fahrstuhl. Dort benutzen wir die Leiter, öffnen die Decke und gehen nach oben. Die Kabel der Steuerelektronik wurden zerschnitten, mit unserem Werkzeug beheben wir den Schaden. Dann schließen wir die Deckenlucke wieder und entfernen die Leiter. Jetzt benutzen wir die Konsole um in den 4. Stock zu gelangen. Dort melden wir uns bei der Geschäftsführerin. Wir fragen sie nach allem was für uns wichtig sein könnte. Daraufhin gibt sie uns eine FAX-Liste, die wir erst brauchen können. Vom Schreibtisch nehmen wir die D-1-Karte, die wir für unser Telefon gebrauchen können. Im Vorzimmer finden wir ein Faxgerät, einen PC und einen Drucker. Da die Festplatte des PC zerstört wurde müssen wir uns erst eine Start-Diskette besorgen. Jetzt schauen wir uns die Fax-Liste an, die wir versenden sollen. Eine Fax-Nummer ist unleserlich. Da wir aber auch mit der Telecom in Tokio hervorragend zusammenarbeiten, bitten wir dort um Hilfe. Dazu benutzen wir die D1-Karte mit unserem Telefon und wählen Tokio an. Von dort bekommen wir dann die vollständige Nummer. Nun fahren wir in den 2. Stock, gehen ins Labor und bitten die Programmiererin am Computer um die Systemdiskette. Jetzt fahren wir in den 1. Stock und sehen uns den Kopierer etwas näher an. Den Papierstapel legen wir in das Papiermagazin, den fehlenden Toner können wir erst später bestellen. Wir gehen zur Buchhaltung. Hier sprechen wir mit dem Buchhalter so lange bis er uns mitteilt, daß er Hunger auf eine Pizza hat. Nun gehen wir in

die Telefonzentrale, hier benutzen wir wieder unser Telefon mit der D1-Karte und bestellen dem Buchhalter eine Pizza. Jetzt nehmen wir das blaue und das gelbe Modul und sehen uns die Anlage an. Bei den Steckplätzen wissen wir nicht weiter und rufen unseren Kollegen Herrn Schmitz bei der Telekom an. Dieser erklärt uns die Reihenfolge der Steckplätze, die wir uns unbedingt merken sollten. Nun dürfte es keine Probleme mehr geben. Jetzt überzeugen wir uns ob der Buchhalter auch seine Pizza erhalten hat, bei dieser Gelegenheit nehmen wir den Kugelschreiber von seinem Schreibtisch mit. Über BTX bestellen wir den fehlenden Toner. Nun schauen wir uns das Fahrrad im Flur an, bei dem Versuch es zu reparieren müssen wir leider feststellen das es nun garnicht mehr zu gebrauchen ist. Die Einzelteile nehmen wir jedoch mit da sie noch sehr nützlich sein werden. Die Tür im 3. Stock klemmt, und wir müssen versuchen einen anderen Weg zu finden. Doch zuerst fahren wir wieder ins Erdgeschoß und nehmen beim Pförtner den bestellten Toner entgegen. Jetzt können wir auch die Arbeit am Kopierer im 1. Stock beenden. Nun geht es wieder abwärts in den Keller. Hier öffnen wir den Lüftungsschacht und stellen fest, daß uns für die Durchquerung des Schachtes die Baupläne zum Gebäude fehlen. Der Pförtner verrät uns, daß uns die Datentypistin (sie ist in der Kantine) weiterhelfen kann. Nachdem wir von ihr eine Modemnummer bekommen haben fahren wir wieder in den vierten Stock und gehen ins Vorzimmer, hier faxen wir zuerst die Einladungsschreiben an die Teilnehmer. Nun benutzen wir die Diskette am Computer. Der Compi will uns aber immer noch keine Informationen geben, weil er für den Zugriff ein Passwort benötigt. Wir erinnern uns an den Botenjungen auf dem Flur, der ein Computerspiel spielt. Wir bitten ihn um seine Mithilfe. Mehrmaliges Fragen ist leider nötig. Nachdem wir nun das richtige Passwort haben, wählen wir das Modem für die Baupläne an, diese lassen wir uns sodann ausdrucken. Nach dem Studium der Pläne stellen wir fest das sie mit französischen Texten verziert sind. Auf geht's zum Video-Konferenzraum, dieser befindet sich über dem Vorzimmer, dort finden wir die passende Französin zum Übersetzen. Jetzt wieder in den Keller, zum Lüftungsschacht. Nun haben wir keinerlei Probleme um uns in dem dunkelen Labyrinth zurecht zu finden. Wir nehmen aus dem Schrank den Tarnanzug und ziehen ihn auf dem WC an. Aus dem Besprechungszimmer nehmen wir den Schlüssel mit. Im Flur finden wir einen Brief den wir uns ansehen. Im Hauptquartier begegnen wir nun den Saboteuren, die wir " Dingfest " machen müssen. Nun kommt es auf die richtigen Antworten an: 1. Ich mußte auf die Toilette 2. Kein Grund mich anzumachen 3. Spielt keine Rolle, ich muß mich beeilen 4. Na, zur Kommandozentrale 5. Wo ist der Pilot? Jetzt gehen wir sofort zum Büro. Funkgerät benutzen und die Typen ins Besprechungszimmer locken - schnell die Tür abschließen. Auf dem WC ziehen wir uns wieder um, dann benutzen wir das Telefon um die Polizei anzurufen die die Typen abholen soll. Nachdem nun der Sensor am Aufzug repariert wurde, geht's ab in den vierten Stock, in das Vorzimmer und von dort über die Feuerleiter auf das Dach um mit dem Piloten zu sprechen. Doch der ist vorsichtig und will sich nur entfernen wenn er einen schriftlichen Befehl erhält. Also zurück in die 1. Etage wo der Kopierer steht. Den Brief kopieren, den Kugelschreiber mit der Kopie benutzen: -> Piloten nach Brüssel schicken. Nun drücken wir dem Piloten den Wisch in die Hand. Wenn er verschwunden ist kümmern wir uns um die Satellitenschüssel. Die vorhandene ist leider kaputt, aber im Keller fanden wir noch eine taugliche, doch wie bekommt man das Teil auf's Dach ? Wir bauen uns einen Flaschenzug! Zuerst bringen wir die Felge (vom Fahrrad) am Geländer an, dann das Seil und die Gabel - schon ist der Flaschenzug fertig. Nun hinunter in den Keller, in den Abstellraum. Dort öffnen wir das Fenster und benutzen die Satellitenschüssel. Jetzt wieder retour und ab zum Dach, den Flaschenzug benutzen und die Schüssel austauschen. Jetzt noch zum Video-Konferenzraum und mit der Geschäftsführerin sprechen. Nun können wir die Lobessprüche über uns ergehen lassen und dann voller Stolz über unsere

Heldentaten in der Zeitung lesen.

1.171 Tennis Cup

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

1.172 Tenny Weenys

Level Codes:

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

1.173 Terminator 2

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

1.174 Test Drive

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

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

1.175 Test Drive 2 - The Duel

Gebt mal während der Fahrt einen der folgenden Cheats ein:

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

1.176 Theatre of Death

Benutze folgendes Paßwort um im Theatre of Death Lunar Missions anzukommen:
 "5640531D482C3" Um an unendliche Munition zu kommen, tippe "THUD SOFTWARE"
 ein.

1.177 Theme Park - Bullfrog

Wenn man schienen gesteuerte Fahrgeschäfte baut zahlt man nach der Menge der
 Schienen. Baue erst eine kleine Anlage und erweitere sie dann etwas später.
 Das Erweitern kostet nämlich nichts. Baue einen Achterbahneingang direkt neben
 dem Parkeingang und vergrößere sie so, das sie einmal um den ganzen Park geht.
 Jeder der den Park betreten wird wird erst einmal mit der Achterbahn fahren
 und für den rest des Tages ein zufriedener Mensch sein.

1.178 Thesius 12

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

1.179 Think Cross

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

1.180 The three Musketeers

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

bestätigen -mit (1) die wichtige Mission wiederholen; mit (3) bestechen

-Der schnellste Weg durch den Wald führt nach :

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

1.181 The three Stooges

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

1.182 Thunderbirds

Level Codes: 2 RECOVERY 3 ALOYSIUS 4 ANDERSON

1.183 Thunderblade

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

1.184 Thunder Burner

Während des Spielens kann man, durch das drücken von "F10", per Joystick vor- und zurückspulen.

1.185 Thunderbolt

Tippe in der Highscoreliste "ZEBEDEE" ein. Jetzt kannst du mit "F1" unendlich Leben bekommen und mit "F2" in den nächsten Level springen.

1.186 Thundercats

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

1.187 Thunderforce 2

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

1.188 Thunderjaws

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

1.189 Tie

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

Level Codes:

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

1.190 Time

Hier sind 2 Codes für Caesars Time-machine: 01010044 05510478

1.191 Time Machine

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

1.192 Time Race

Level Codes: 2 XERV 3 BBRE 4 TKIP 5 THIL

1.193 Times of Lore

In Eralan bekommt man in der Taverne den ersten Auftrag: Man soll die Foretelling Stones finden, die sich bei einer Horde Orcs im Dark Forest befinden. Ein Waldbewohner sagt einem den genauen Standort des Lagers. Nachdem man alle Orcs besiegt wurden, nimmt man die Steine an sich und geht wieder zurück nach Eralan. Dort gibt es eine Belohnung und den zweiten Auftrag. Man stiefelt also südwärts nach Ganestor, um das Tablet of Truth zu holen. Vorher

begibt man sich jedoch nach Lankwell, um die Lankweller nach einer magischen Axt auszufragen, die man dort von einem Soldaten bekommt - natürlich nur gegen entsprechende Bezahlung. Man sollte inzwischen schon recht kampfstark sein, da sich in der zu durchquerenden Wüste einiges Ungetier breitgemacht hat. In Ganestor angekommen geht man in den Keller des Palastes, wo die Wachen zu meucheln sind. Eine Treppe höher findet man das begehrte Tablet und eine Nachricht. Diese bringt man ein Stockwerk höher zum Warden, der einem den Auftrag gibt, seinen Sohn zu retten. Nach einigen Schritten erreicht man die Stadt Hampton. Dort erzählt ein Adeliger, daß der Prinz von Ganestor in den Bergen nördlich von Hampton gefangengehalten wird. Hat man das Versteck gefunden, so meuchelt man die erste Wache und bekommt so den grünen Schlüssel, der dem Prinz zur Freiheit verhelfen soll. Links vom Eingang findet man in einem Raum den Green Scroll, mit dem man sich in jede beliebige Stadt teleportieren kann. Nachdem der Prinz im ersten Stock befreit wurde, geht es ab nach Treela. In der dortigen Kneipe kann man eine Art Siebenmeilenstiefel kaufen, die das weitere Fortkommen sehr erleichtern. Nun begibt man sich nach Lankwell und liefert gegen fürstliche Belohnung das Tablet beim König ab. Außerdem sucht man dort die Hütte des Killers Black Asp und tötet diesen, um sein Geständnis zu erhalten. Dieses liefert man beim Warden in Ganestor ab. Von ihm erhält man nun einen Auftrag, der allerdings zur Lösung des Spiels nicht erledigt werden muß und daher an dieser Stelle ausgeklammert wird. Danach erhält man vom Archmage den Auftrag, die Lyche, die im Dungeon ihr Unwesen treibt, zu beseitigen. Dazu muß man zunächst nach Rhyder, um sich eine Portion Weihwasser zu besorgen. Wer unsichtbar werden will, sollte sich östlich halten und dort einen Riesen töten, der einen passenden Ring hinterläßt. Endlich um Dungeon, muß man eine harte Nuß knacken: Es sind diverse Schalter richtig zu betätigen, um die Lynche zwecks ihrer endgültigen Auflösung mit Weihwasser beträufeln zu können. Die Hinterlassenschaft in Form eines roten Trankes erlaubt es, sich in einer beliebigen Richtung eine Meile weit zu teleportieren. Ist dies geschafft, geht es zurück zum Archmage, der ein dickes Lob und den Schlüssel für den zweiten Dungeon springen läßt. Dort treibt man sich solange herum, bis man die heißersehnte Chime an sich nehmen kann, um damit den Archmage zu erfreuen. Dieser ruft nun endlich zum Endkampf gegen den Grey Abbot auf. Mit der Chime öffnet man die Türen zum Tempel von Angor. Im Obergeschoß gibt es einen weißen Schlüssel, mit dem man im Keller einen Gefangenen befreien muß. Dieser erzählt nun, daß man zum Sieg über den Grey Abbot eine Sphere benötigt, die man unter einem Kissen im ersten Stock findet. Weiter geht es zum Grey Abbot, der zunächst mit dem Blue Scroll gelähmt und dann mit der Sphere beseitigt wird. Er hinterläßt ein Medallion, welches man an sich nimmt, und das Spiel ist gelöst.

1.194 Tiny Skweeks

Level Codes: 00	ADJUACES	01	GASIANDI	21	TRISEMES	41	SIMPUNDE	
61	TROLTACS	81	PICKROLL	02	GROIDEKN	22	CONVJEHO 42	
UNHUSCHO	62	PEASVAMP	82	OUTSSPOT	03	BEBACEUC	23	RENDCLIN
43	LEGAMURA	63	XYLOWIRE	83	KALAAACE	04	RESTUSHA 24	
NEGAPOLY	44	ANIMCATE	64	SCIUMINT	84	TELORULA	05	ENTRLACO
25	PETRACCE	45	LAUGMAGA	65	EUGERUNE	85	WORKLAUD	06
BOTCREPA	26	SPONENCA	46	PALSDYSS	66	ERUPPLOT	86	
GRAIUPLA	07	OCTOANVA	27	LAZYHOMI	47	BROCREVE	67	MARIVONK
87	POLOOCTO	08	COADSUPP	28	HENDOUTH	48	PORRUNDE	68
NURSHISP	88	REPADETA	09	RAWBSKIT	29	PAPYEPIP	49	UIGUAOER
69	SNOBHOMO	89	FELDUNFO	10	TANGVILI	30	COCKSTUM	50
NONHMISC	70	PORTCARO	90	BADIVELL	11	DENAJAIN	31	ETHIGANG

51 PERUSMIT	71 CHARGEDA	91 PATIBEEF	12 VAMBTHEA	32
INLADONC	52 DYSSDEKN	72 UNNEPOWS	92 TITASAUC	13 UNPASUBO
33 INTEASSA	53 DIURGASI	73 POONROMA	93 PUPIUNPR	14
LANDPAPY	34 MASTWOOD	54 ODORCAUS	74 PREAPREP	94
MASTERUP	15 PREPPAND	35 ABROINST	55 PEASANCH	75 SAILZOOK
95 QUARFELD	16 NIFESAIL	36 BACKBANA	56 URORDEFE	76
ISOSNURS	96 GRIFSIDE	17 BROCIINDI	37 ELOWHIP	57 SUBBPICK
77 HENDWOOD	97 WHITUNNI	18 BUSKPULI	38 GROIIMPO	58
RULASCAR	78 AGONUPSN	98 DOWNINSU	19 LOGIMARA	39 CUBACUBA
59 NODUOOPH	79 LANDDIVU	99 UNLIISOP	20 OCTOGLAB	40
DECLDROL	60 COBEAGLE	80 NICKMAST	100 MUAD DIB	

1.195 Tiny Troops

Levelsprung: Geht in den Truppenauswahl-Screen und plaziert den Mauszeiger in die obere linke Ecke und gebt eine zweistellige Nummer ein. Bsp.: 06 für Level 6 usw.

1.196 Titan

Level Codes:

1 J4JMKR	21 V30906	41 B608S0	61 HC932F
2 HBHCHC	22 4P4192	42 P810B9	62 117938
3 4492LI	23 40RSHP	43 KWOHME	63 6048HG
	24 E4DBQP	44 HC6YS8	64 4F039H
5 2401TO	25 LFPOBO	45 90OPNO	65 VOMO5V
6 01LO38	26 1H9615		66 CO1FHT
7 04KJOB	27 MOBOPV	47 OOBII0	67 OS4500
8 198075	28 B9HH22	48 HOO1OK	68 2U4BO5
9 OVR70	29 RN4RH9	49 1S4LOF	69 CF6B71
30 BG6W61	50 D80N6D	70 88H102	10 H67JR1
51 3010LH	71 H844C3	11 04JBR8	31 1W1440
72 OO5HOR	13 B8JLJ4	12 RDL89G	32 044080
73 NOTON8	33 E396V3	53 09UPW9	73 NOTON8
14	34 740330	54 OVE032	74 OD8V01
DNBE08	55 L29RHL	75 AH3HD8	15 TMV281
35	76 TIDDI2	16 LO9U3H	36 SGOWOO
2L41H1	17 9JHTQN	37 48H093	56
6ORROR	38 FU5HJ9		57 H95LHT
77			78 8HH0H3
43L6TV			19 01HFJO
18 UKUTB8			
39 OGU9PI		79 1I1S78	20 1R7DCG
			40 294JBH
60 9LQHVU	80 OIP4GO		

1.197 Titus The Fox

Level Codes: 1 2625 2 8455 3 2974 4 4916 5

1933 6	0738 7	2237 8	5648 9	6390 10	8612 11
4187 12	1350 13	9813 14	5052 15	3360 16	
2045					

1.198 Toki

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

Während des Spieles:

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

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

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

(mit <N> wieder normalisieren)

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

1.199 Tommy Gun

Drückt "P" für Pause, drückt und haltet(!) nun "GUN"; der Screen sollte nun aufblitzen. Jetzt könnt ihr mit <F1> bis <F5> die Level wählen oder sogar mit <F6> die Endsequenz sehen.

1.200 Tony and Friends in Kellogslan

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

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

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

1.201 Top Secret

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

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

1.202 Top Wrestling

Während des Spiels "Toniutti" eingeben:

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

1.203 Torvak the Warrior

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

1.204 Total Eclipse

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

1.205 Total Recall

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

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

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

1.206 Tower of Babel

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

1.207 ToyBox

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

1.208 Toyota Celica GT Rally

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

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

1.209 Trailblazer

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

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

1.210 Trained Assassin

Die Demo starten lassen und gleichzeitig <2>, <4>, <Y>, <CURSOR LEFT> und <7> (auf dem Keypad) drücken und man bekommt unendlich Leben. Mit <A>, <T>, <.>, <4> und <ENTER> aktiviert man den Levelskipper (<F1>--<F5>) während des Spiels.

1.211 Transarctica

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

OBEN LINKS: Ein voll beladener Zug mit allen Schikanen steht einem von Anfang an zur Verfügung. OBEN RECHTS: Gleicher Effekt wie oben links, nur jetzt ist der Gegner um einiges schwieriger geworden. UNTEN LINKS: Ihr habt die allerbesten Vorraussetzungen, um das Spiel zu gewinnen UNTEN RECHTS: Alles ist bereits erledigt und man hat schon gewonnen.

1.212 Transplant

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

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

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

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

1.213 Transwar

Im Titelbild "ALEXANDRA" eingeben für unendliche Leben.

1.214 Transworld

Gespeichertes Spiel laden und Höchsthöhe (9.999.999) Dollar zum Nulltarif kaufen. (alle Aktionen müssen abgeschlossen sein und neuer Tag muß beginnen!)

1.215 Trapped

Man bearbeite die Datei save:save01.dat mit einem Binär-Datei-Editor (z.B. Zaphod). Ab Position Hex 120 (Dez 288) befinden sich für jeden der maximal 3x6 gesammelten Nebel je zwei Bytes. Es bedeutet der Wert Hex.
003c=rot,003d=grün,003e=blau.

1.216 Trapped 2

Bearbeitet die Datei save01.dat mit einem Binär-Datei-Editor (z.B. Zaphod).

Position Position Funktion Potion

Hex.	Dez.		(Zaubertrank)
12 -	15 24 -	27	Strenght Grün
16 -	19 28 -	31	Health Blau
20 -	23 32 -	35	Aarmor Rot
24 -	27 36 -	39	Speed Gelb

Am einfachsten ist es, für das letzte Byte einer gescannten Potion einen

Wert zwischen 00 und 09 einzutragen. Größere Werte stellt das Programm nicht dar.

Hier noch ein Tip: Wer schneller laufen will, sollte folgendes im "Spell"-Bildschirm (F9-Taste) eingeben: makefaster. Danach noch die <ESC>-Taste drücken.

1.217 Trap' Em

Level Codes:

6	646241 11	314564 16	122465 21	532413 26
351243				

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

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

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

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

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

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

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

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

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

14 Schießt in der Mitte nach links.

19 Ganz oben schießt Ihr nach links in Richtung der Leben-Anzeige.

24 Wie in Level 19!

1.218 Traps 'n' Treasures

Level Codes: 2	Die Schädelgrotte	52011413 3	Der Tempel
31245300 4	Die Festung	15204524	

1.219 Treasure Island Dizzy

Um während des Spiels nonstop fliegen zu können, solltet Ihr im Titelbild "ICANFLY" (Y <-> Z) eingeben. Soll das Ei höher springen, tippt man "EGGONASPRING" ein. <S>, <P>, <A>, <C> und <SPACE> gleichzeitig drücken:

<M> Insel Bild für Bild weiterscrollbar

<C> ein Tarnschild an/aus

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

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

1.220 Trex Warrior

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

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

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

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

1.221 Tricky Quiky - Die Suche nach den verschollenen Seiten

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

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

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

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

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

1.222 Troddlers

Level Codes:

von der Demo:

- 2 STACKEMUP
- 3 GUARDIANS
- 4 ONTHEROCKS
- 5 FREEFALL
- 6 ROUGHRIDE

00 PREMIERE	25 TECHNO	50 ALOPO	75 SPINAROUND	01 BUILDIT
26 ONEONONE	51 UPSIDEOUT	76 LETITOUT	02 NOSWEAT	27
SOXRROOMS	52 DROPEMIN	77 ALLABOUT	03 PYRAMID	28 THETOWN
53 POSSIBLE	78 BOUNCEIT	04 CLEAROUT	29 GOFORHEART	54
CLOSEUP	79 RAINDROPS	05 SPHINX	30 NEWTHING	55 FOOLSRUN
80 FIREANDICE	06 QUARTET	31 BOULERO	56 JEWELPUSH	81
SLOWBURN	07 CENTERIN	32 CRUELWORLD	57 GUIDETRY	82 STALLEM
08 REDGEMS	33 CRUELCUBES	58 WOTANGO	83 BADBOMBS	09
CROSSED	34 SLIPNSLIDE	59 LOOSEM	84 SOLOMAN	10 SKIPAROUND
35 KEYX	60 YOURSOR	85 HELLDITCH	11 PACKEDIP	36 COLDCROSS
61 SACRIFICE	86 FIRSTFIRST	12 PILLARS	37 STONEM	62
BOOMPARADE	87 GOODLUCK	13 BZZZZZ	38 HARDROUND	63
WAITFORIT	88 TIMEHUNTER	14 FIVEROWS	39 FIRSTGUN	64
ROCKBLAST	89 NODELAY	15 TIGHTTIME	40 CROSSFIRE	65
NOWASTEALL	90 NOPULLPLUG	16 EASYONE	41 RUNFORIT	66
FROMABOVE	91 GUNZONE	17 TWOTRIBES	42 NORULES	67 SMASHHITS
92 BELTZENRUN	18 DONTMIX	43 NORFALFALL	68 CRISHRUSH	93
BRIDGERUN	19 HELPEMOUT	44 RUNAROUND	69 FIRSTFIRE	94
FALLOUT	20 MEANONES	45 BADBIRD	70 BURNOUT	95 COLORRUN
21	46 COVERTHEM	71 RUMBLEHOT	96 AUTOFIRE	22
NOPROBLEMS	47 SAVEBLOCKS	72 COCKTAIL	97 SWEETHEAT	23
TREASURES	48 GLAMOUR	73 BUGGINHARD	98 HEAVYDUTY	24
STOREROOM	49 HACKBACK	74 MOREFUN	99 TWEAKY	
UPANDDOWN				

1.223 Trolls

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

Wenn dann die Meldung "Get Ready" erscheint, den Joystick nach oben bewegen und <K> sowie <FIRE> gleichzeitig drücken. Oder: Bevor der Level mittels <FIRE> angewählt wird, nach oben drücken und <K> betätigen. Dann erst <FIRE> drücken, um den Level anzuwählen. Den Knopf solange gedrückt halten, bis der Level anfängt!

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

1.224 Trucking

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

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

1.225 Turbo Outrun

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

1.226 Turn 'n' Burn

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

1.227 Turn It

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

1.228 Turrican

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

1.229 Turrican II

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

1.230 Turrican III

Im Spiel eingeben:

"DESTRUCT"	unendlich Waffen
"ROLLING"	unendlich Kreisel
"BEAMMEUP"	nächster Level
"ETERNITY"	volle Energie

1.231 TV Sports Basketball

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

1.232 UFO

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

1.233 Ugh !

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

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

1.234 Ultima 4

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

1.235 Ultima 6

Den Kumpel Lolo anquatschen und dann dreimal das Wort "SPAM" eingeben, danach noch "HUMBUG" eingeben. Sodann wird man von einem sehr nützlichen Cheat-Menü belohnt.

001 Leather Helm	009 Wooden Shield	017 Cloth Amour	002 Chain
Coif	010 Curved Heather	018 Leather Amour	003 Iron Helm
011 Winged Shield	019 Ring Mail	004 Spiked Helm	012 Kite Shield
020 Scale Mail	005 Winged Helm	013 Spiked Shield	021 Chain Mail
006 Brass Helm	014 Black Shield	022 Plate Mail	007
Gargoyle Helm	015 Door Shield	023 Magic Amour	008 Magic Helm
016 Magic Shield	024 Spiked Collar		
025 Guild Belt	037 Throwing Axe	045 Two-Handed-Axe	026
Gargoyle Belt	038 Dagger	046 Two-Handed-Sword	027
Leather Boots	039 Mace	047 Halbard	028 Swamp Boots

040 Moming Star 048 Glass-Sword 033 Sling 041 Bow
 049 Boomerang 034 Club 042 Crossbow 050 Triple
 Crossbow 035 Main Gouche 043 Sword 051 Force Field 036
 Spear 044 Two-Handed-Hammer 052 Wizard Eye

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

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

 104 Shovel 128 Loaves Of Bread 149 Ship's Deed 105 Hoe
 129 Potion Of Mead 151 Book 106 Wooden Ladder 130 Rolls
 152 Scroll 114 Knife 131 Cake 153 Panpies 115
 Wine 132 Cheese 154 Telescope 116 Mead
 133 Ham 166 Sack Of Grain 117 Ale 135 Horse
 Corps 167 Sack Of Floor 127 Skilled 136 Skewer
 169 Rubber Ducky

 171 Fumarole 172 Spikes 173 Trap 178 Bucket 181 Chrum

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

1.236 Ultima 7

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

Gebt mal nach dem Booten folgendes ein:

"CD ULTIMA"

"ULTIMA7 abcd", <ALT> + "255", <RETURN> Achtet dabei auf die Groß- und Kleinschreibung. Während Ihr die Zahl "255" auf dem Nummernblock eingibt, haltet bitte die <ALT> gedrückt. Das Spiel wird normal geladen. Im Spiel genügt jetzt ein Druck auf <F2> und man landet in einem Cheat-Menü.

1.237 Ultimate Body Blows

In den Highscores eingeben:

MEANTEAM ergibt unendlich continues
HARDCORE Unsichtbarkeit

1.238 Under Pressure

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

<F1> - <F4> Wahl des entsprechenden Levels
<1> - <8> Welche Waffe darfs denn sein ?
<9> Schutzschild
<0> Selbstmord

1.239 Die unendliche Geschichte II

Level Codes: 2 PZDBQZG 3 PJABXIZ 4 PJBIZIE 5
GQJIIIJ

1.240 Die unendliche Geschichte

Level Codes: 2 PZDBQZG 3 PJABXIZ 4 PJBIZIE 5
GQJIIIJ

1.241 Uninvited

-Stuhl mit Axt zerschlagen -Den Blumentopf ohne Inhalt sollte man gießen -Code für den geschlossenen Safe: 79-47-80 -Blumen vor das Grab legen -Mit den Amulett kann man im Labyrinth den finsternen Kerl verjagen -Käfige öffnen und Tieren einfangen (Katze frißt Schlange) -Wenn der große Kürbis kommt den Vogel fliegen lassen -Im Badezimmer oben an der Lampe ist eine Öffnung, aber erst Wasser

aufdrehen und überfluten lassen -In der Eishöhle den Stern an Wand halten -Die Wölfe mit Zauberspruch aus der Rolle verjagen -Teufel mit Kreuz verjagen und Bruder nachspringen

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

```

*-*-*-*-*
|       | |
*       * *
      E (Eingang)

```

1.242 Unreal

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

1.243 The Untouchables

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

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

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

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

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

1.244 Uropa 2 CD

Begeht euch ins Status Window (F2 drücken) und gebt als Namen "iwannacheat" ein. Zum Cheaten müßt ihr dann "C" drücken, dies läßt dann ein Cheat-Menü erscheinen.

1.245 Valhalla

Level Codes: 2 LOPFGW 3 UHWIL 4 ABHEFT

1.246 Vaxine

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

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

1.247 Venom Wing

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

1.248 Venus - The Flytrap

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

Außerdem kann man auch anstelle der Codes diese Cheats eingeben :

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

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

1.249 Vermeer

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

Wenn man alleine spielt und Fälschungen besitzt, versteigern wir diese wie folgt : 1. Versteigerung : Wir bieten soviel Geld wie wir selbst benötigen (z.B. 20 Millionen oder mehr), dann hören wir auf, vermutlich werden wir nicht überboten, falls doch könne wir schon aufhören und das Geld einstreichen, falls aber nun kein anderes Gebot kommt, gehen wir zur nächsten Versteigerung, keine Angst, das Geld wird uns nicht abgezogen, denn wer kauft schon sein eigenes Bild?

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

1.250 Veteran

Drückt man <HELP> kommt man einen Level weiter.

1.251 Victor Loomes

Zuerst sollten Sie mal ein paar Gegenstände nehmen. Empfehlenswert wären da eine Visitenkarte aus der Schublade und die Pistole. Nun ist es an der Zeit, das Büro zu verlassen, und das Spiel zu beginnen. Nachdem Sie also das Büro verlassen haben, stehen Sie auf der Straße. Dort steht Ihr Wagen, außerdem liegt auf der Straße eine Zeitung und eine Tüte. Die Tüte sollten sie öffnen (benutzen) und die Zeitung lesen (angucken). Nachdem Sie nun wissen was das Ziel des Spieles ist, steigen Sie unter Benutzung der Auto- schlüssel in das Auto und fahren los. In der Bar angekommen, reden Sie mit der Bardame, bei dem Gespräch wird Wild Bill (der Räuber) erwähnt. Nach dem Gespräch wird Wild Bill aus der Hintertür kommen und Rachel (die Sängerin) rauschmeißen. Sie mischen sich ein und werden auch rausgeschmissen. Fahren Sie zurück in die Bar, und reden Sie mit Wild Bill über "illegales Glücksspiel" und ob er "keine Angst hat, erwischt zu werden". Dann, und zwischendurch kommt viel Geschwafel, entschuldigt sich Wild Bill bei Rachel. Jetzt ist der Zeitpunkt gekommen, mit Rachel zu reden. Sie können mit Ihr rumflirten, Sie befragen oder Ihr gleich Ihre Visitenkarte überreichen (während des Gesprächs). Nachdem Sie nach Hause gegangen sind, kommt Rachel Sie besuchen. Zu allem Überfluß klingelt auch noch das Telefon. Reden Sie mit dem Anderen (etwas Anderes bleibt Ihnen ja wohl nicht übrig). Nun befolgen Sie die Anweisungen und gehen in das Haus. Reden Sie mit Prof. Walker, benutzen Sie die Dialoge "Ausprobieren" und "Behilflich sein". Da Sie aber keine Lust haben, in der Zeit umher zu reisen, verlassen Sie das Haus und versuchen Sie jetzt wieder in die Bar zu fahren...

Nachdem Sie nun in Frankfurt 1993 gelandet sind, ist es mal wieder Zeit, das Inventar zu erweitern : nehmen Sie den Kanister Lösungsmittel und die Polizeiuniform. Nun verlassen sie die "Oper" (relativ weit links) zur U-Bahn. Da Sie woanders hin möchten, aber nicht schwarz fahren möchten, benutzen Sie den Kanister mit dem Lösungsmittel mit der Fahrkarten-Werbung. Weil das Ticket viel zu groß ist, gehen Sie zurück in die Oper und öffnen (benutzen) die "Wunder" - Kiste, legen das Ticket hinein (benutzen mit), schließen die Kiste und öffnen die Kiste wieder. Siehe da, das Ticket ist geschrumpft. Jetzt müssen Sie U-Bahn fahren, eine Bahn kommt immer, wenn Sie sich für den Fahrplan interessieren (rechte Maustaste). Die Bahn fährt nach einer Karte und den Rest müssen Sie herausfinden, da ich mir die Finger nicht wund schreiben möchte (PS: U-Bahnen "benutzt" man). Nachdem Sie das nun geschafft haben, auf zur Börse. Reden Sie mit dem Börsianer und fragen Sie ihn, während des Gesprächs, über die Aktien. Also: Zurück in die Vergangenheit, und dem Kerl in der Bar die 95 Dollar gegeben. Zurück in der Zukunft reden Sie noch einmal mit dem Börsianer und infor- mieren sich ein zweites mal über die Aktien, die sie dann an Ihn verkaufen. Da Rachel mit deutschem Geld, was erst 65 Jahre später gedruckt wird, nichts anfangen kann, gehen Sie zur LBS-Geschäftsstelle. Dort angekommen, reden sie mit der LBS-Beraterin, und richten einen Bau- sparvertrag für Rachel ein. Bevor Sie gehen, zahlen Sie das Geld auf den Vertrag ein (während eines Gesprächs übergeben). Bevor Sie jedoch Frankfurt wieder verlassen, sollten Sie das Comic, was auf einem Bahnsteig liegt, nehmen...

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

Im Jahr 2000 landen Sie mit Ihrer Zeitmaschine, die dabei etwas auseinander fällt. Übergeben Sie dem Chemiker den Zettel, welchen Sie schon vor langer Zeit in der Zeitmaschine gefunden haben. Dieser gibt Ihnen den Auftrag, ein rostiges Ofenrohr zu besorgen. Also auf... Ihr Ticket von 1993 ist im Jahr 2000 nicht mehr gültig, deswegen müssen Sie erst einmal jemanden hereinlegen, damit er Ihnen sein Ticket "abgibt". Nehmen Sie das Schild von der "Säule" und benutzen Sie das Schild sowie die Dose mit der Nische. Nun brauchen Sie nur noch die leere Tüte über die Säule zu ziehen und schon geht es los. Nachdem Sie jetzt eine Karte haben, fahren Sie zur LBS-Geschäftsstelle. Der U-Bahn-Plan ist immer noch gültig, jetzt sind aber ein paar Orte ausgetauscht worden. Dort angekommen, reden Sie mit der LBS-Beraterin, und lösen ihren Bausparvertrag auf. Ganz nebenbei fragen Sie auch nach einem rostigen Ofenrohr. Zurück zum Chemiker. Der sagt Ihnen aber leider, daß er noch einen Saphir braucht. Nun fahren Sie dahin wo vorher die Oper war, und verlassen dort die U-Bahn. Oben angekommen, begutachten Sie den Plattenspieler, welcher einen Saphir hat. Nachdem Sie mit dem kleinen Jungen geredet haben, machen Sie sich auf die Suche nach ein paar Akkus. Jetzt müssen Sie auch mal arbeiten, ich gebe Ihnen nur ein paar Tips: Finden Sie einen Jungen, der Walkman hört, reden Sie mit ihm über Akkus und den Umweltpolizeiausweis, den Sie vorher aus der Jacke des Chemikers geklaut haben. Und benutzen Sie die Uniform. Nachdem Sie also die Akkus haben, gehen Sie zu dem anderen Jungen und machen mit ihm einen Deal, Akkus gegen den Tonarm. Nun wieder zurück zum Chemiker,...

1.252 Viking Child

Passwörter:

DENISE Forest SHARKMAN Labyrinth NYMHARSW Desert

1.253 Vigilante

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

1.254 Virus

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

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

1.255 Vital Light

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

1.256 Viz

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

1.257 Voodoo Nightmare

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

1.258 Voyager

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

1.259 Vroom

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

1.260 Wacky Races

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

1.261 Walker

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

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

1.262 Walls

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

1.263 Wanderer

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

1.264 Warhawk

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

1.265 Warlords

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Tips: - Hat man eine Stadt erobert, zuerst immer mit Einheiten befestigen und erst später weitere Städte angreifen. - Will man eine Stadt angreifen, in der ein feindlicher Hero steht, ununterbrochen attackieren, bis die Stadt

geschwächt ist. Ist sie schwach genug (ein Hero, drei weitere Einheiten mit einem Hero und einer Truppe) angreifen. - Zum Geldverdienen: Ist der Feind auf dem Weg zu einer eigenen Stadt und hat nur ein oder zwei Einheiten, läßt man ihn die Stadt erobern, um sie sich nachher mit einer Übermacht zurückzuholen. - Ab und zu eine starke Gruppe (acht Einheiten) ins hintere Feindesland schicken, eine Stadt erobern und den Feind von hinten angreifen.

Einheit - Besonderheiten : Light Infantry: Am besten geeignet, um Städte zu bewachen. Heavy Infantry: Zum Bewachen wie auch zum Angreifen. Elven Archers: Sehr gut in Waldgebieten (pro Schritt nur zwei Moves) Cavalry: Sehr viele Moves und Strength. Pegasi: Kann überall drüberfliegen. Griffins: Wie Pegasi, aber auch sehr gut für Angriffe. Dwarven Legians: Besser als Heavy Infantry. Storm Giants: Sehr gut im "Hill" (vier Moves)! Wolf Riders: Viele Moves und sehr stark. Navy: Nur auf Wasser verwendbar, viele Moves, gutes Transportmittel.

1.266 Warzone

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

Den Screen immer nur schrittweise weiterscrollen lassen, so kann jeder erscheinende Gegner sofort vernichtet werden, ohne daß man sich gleich mit ganzen Horden an Feinden quälen muß. Außerdem sollte man nie zu lange warten, da man sonst mit unangenehmen Raketen Bekanntschaft macht. Gefangene grundsätzlich nicht töten; sie lassen oft sehr nützliche Extras (Medi-Kits etc.) zurück. Häuser, Zelte, Fässer etc. unbedingt abballern, denn auch diese verbergen nützliche Geräte. Die Wahl der Waffen hängt stark von der gegebenen Situation ab (Granatwerfer sind nur in sehr wenigen Fällen brauchbar). Bei größeren Zwischen- oder Endgegnern gibt es meist eine günstige Position, in der man nicht getroffen werden kann. Die "Smart Bomb" nicht bei Endgegnern vergeuden, sondern in ausweglosen Situationen benutzen. Level 1: Eines der vier Fässer im ersten Bild enthält eine Smart-Bomb. Den Zwischengegner mit einer weitreichenden Waffe von der Brücke aus bekämpfen. Im Screen mit dem Flammenwerfer nach links unten gehen und auf das Haus ballern! Beim Endgegner oberhalb des ganz rechten kleinen Kraters auf die Grasfläche stellen und horizontal schießen.

1.267 Weird Dreams

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

1.268 Wendetta 2175

Wendetta Codes:

```

LFKMZGU      GIJMXGT
KIJIZFQ      UMKHHTR
YGJYYFR      SRJHJUW

```

1.269 Whales Voyage

```

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

```

1.270 Wibble World Giddy

Komplettlösung: Nach der Anleitung befinden wir uns in der "Wibble World", die Sonne scheint, Wolken sehen etwas merkwürdig aus, und wir nehmen uns zuerst den Eimer Wasser. Ein Bild weiter gilt es über ein Wasserloch zu springen. Außerdem machen wir Bekanntschaft mit der Möwe (?), von welcher Sorte wir im Verlauf des Spiels noch mehr sehen werden. Dann kippen wir das Wasser in das Feuer. Nach einem weiteren wassergefülltem Loch erreichen wir eine Schlange, einfach "überspringen". Vorher klettern wir den Baum hoch und schnappen uns das Aerosol. Die drei Münzen sind auch nicht zu verachten. Über eine neue Schlange, zwei Möwen und drei weitere Münzen gelangen wir zu einer breiten Schlucht. Wir springen todesmutig hinein und finden neben vielen weiteren Gegner, Münzen, Energie, ein Pflaster und einen Riesenkorken. Über einige Plattformen gelangen wir wieder ans Tageslicht. Als nächstes gehen wir weiter nach rechts und nehmen die fünf Münzen. Dann muß man wieder über eine Schlange springen, Vorsicht oben zwitschert eine Möwe. Jetzt kommen wir zu einem Kerl, der nach seinem Atari schreit, welchen wir fünf Bilder weiter in der Mülltonne finden. Auf dem Weg (titschende Bälle) lassen wir den Ballon mitgehen. Außerdem liegt ein Shop am Wegesrand. Gehen wir nach dem Bild mit dem Atari noch eins nach rechts, finden wir zwei Münzen und Energie. Jetzt sollten wir dreißig Münzen gesammelt haben, also zurück zum Shop und Kleber kaufen! Ach

ja, für den Atari bekamen wir einen schweißnassen Strumpf (Mahlzeit!). Jetzt wieder nach rechts zu einer weiteren Schlucht in welcher wieder Münzen liegen. Rechts kleben wir das Pflaster über den Rohrbruch, nicht sehr schön aber praktisch. Nebst einigen Münzen finden wir auch eine Dose. Befinden wir uns wieder an der Oberwelt, stopfen wir den Korke in den Vulkan. Nach weiteren Bällen kommen wir erneut zu einem Shop, noch haben wir nicht genug Münzen um den Spaten zu ersteigern. Die folgende Höhle überspringen wir, wir kehren zu gegebener Zeit zurück. Plötzlich befinden wir uns im All auf einem fernen Planeten. Unter dem hüpfendem Alien und an der USA-Fahne vorbei geht es erneut in eine Höhle. Dort nehmen wir die Münzen und erheben den wegversperrenden Stein mit dem Ballon. Das Ölkännchen nehmen wir auch mit. Danach gehen wir wieder nach rechts und bekämpfen das grüne Vieh mit der Dose. In der nun folgenden Höhle ist der Energieschub nicht zu verachten. Geht man aus dem zweiten Ausgang heraus, sollte man nach links gehen, es lohnt sich (MÜNZEN!!!) Jetzt befinden wir uns im Eis. Bereits hier wird es etwas schwieriger, der eislaufende Pinguin und zwei alte Bekannte (Möwen) machen sich hier breit. Mit zwei großen Sprüngen sollte man am (extrem schnellen) Pinguin (und mit etwas Glück) an den Möwen vorbeikommen. Den Schneemann bearbeiten wir mit etwas Aerosol. Jetzt begeben wir uns in die Schneehöhle, welche sich als kleine Schatzkammer entpuppt (Münzen, Münzen und nochmals Münzen) Doch trotz unserer Goldgier übersehen wir die Spinnen nicht. Wieder an der frischen Luft, springen wir auf den Schneehaufen der in der Luft schwebt. Von da überspringen wir den Pinguin. Den Magneten nehmen wir auch an uns. Vorsicht! Pinguin! Im nächsten Bild springen wir über die Spitzen, wenn sie sich unten aufhalten, und über den Pinguin. Die Möwe bleibt eher ein Statist. Hat man diese Aktion überlebt, geht es weiter schweißtreibend zu: In Ägypten! Die Energie wird dringend gebraucht, die Kreissäge ist allerdings gefährlich! Man sollte sich nicht am Rande des Blockes aufhalten, denn sonst wird man gnadenlos rasiert!! Nach einem weiteren Sägeblatt lassen wir uns abermals in die Schlucht stürzen, die Spinnen sind kein Problem! Der Schlange, die nicht von ihrem Platz weicht, halten wir den Socken vor die Nase (arme Schlange)! Haben wir die drei Münzen eingesammelt, benutzen wir den Kleber mit der gebrochenen Schallplatte! Jetzt wieder ganz weit zurück, zur ausgelassenen Höhle, in welcher wir drei Münzen finden. Hurra! Wir haben jetzt 51 Münzen, will heißen, daß wir uns den Spaten leisten können. Zuerst ziehen wir aber die Metalschubladen mit dem Magneten an. Jetzt ist der Weg frei und wir können die Stiefel einsacken! Dann suchen wir den Shop auf, und kaufen einen Spaten. Haben wir das erledigt, rennen wir durch den Planeten, durch das Eis, durch Ägypten bis ein komisches Raumschiff den Weg blockiert! Hier benutzen wir die Schallplatte! Ein Bild weiter beginnt das Militärgelände, der Panzer ist alles andere als gefährlich. Die Müllkippe graben wir mit dem sauteuren Spaten um. Danach befinden wir uns wieder im Grünen, die rostigen Spitzen brauchen etwas Öl! Zu guter Letzt verpassen wir dem Dino einen Kick (womit wohl ?)! Gehen wir aus dem Bild, ist das Game geschafft, und wir erfreuen uns an der nicht gerade grandios gemachten Endsequenz!

1.271 Wild West World

Den ersten Schritt solltet Ihr immer in die Stadt setzen, um notwendiges Personal einzustellen. Anschließend erwerbt Ihr ein schönes Stückchen Land, und begeben Euch zu einem Händler. Dort sollten folgende Gegenstände unbedingt eingekauft werden: Wagen, Waffen, Rinder oder Pferde. Danach stellt Ihr einen Treck zusammen und fahrt zu Eurem neu erworbenen Land. Als nächstes laßt Ihr den Cowboy die Rinder (oder Pferde) ausladen und drückt dann zweimal OK, jedoch ohne weiterzufahren. Nun eine Runde verstreichen lassen, um in der

folgenden Runde blitzschnell auf Treck zu drücken. Hier wählt Ihr das gekaufte Land mit dem Cowboy an. Anschließend ladet Ihr den "Kuhjungen" ein und wieder aus und klickt dann die Tiere an, die Ihr nicht am Anfang gekauft habt. Jetzt steht bei "Feld"-1 und bei "Treck"0, d.h. Euch stehen nun beliebig viele Tiere zur Verfügung. Achtung! Am Anfang solltet Ihr immer Rinder kaufen, denn bei diesem Trick werden aus Rinder Pferde und umgekehrt. Pferde bringen aber bekanntlich viel mehr Geld in die Kasse. Wer allerdings nicht gerne unfair spielen möchte, der sollte sich folgende Ratschläge zu Herzen nehmen:

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

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

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

1.272 Willy in the Castle of Dreams

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

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

1.273 Wind Walker

Level Codes:

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

1.274 Wing Commander

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

1.275 Wing Commander 2

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

1.276 Wings

Am Anfang muß man erst einmal einen eigenen Pilot in das Squadron bringen. Danach begibt man sich wieder in das Anfangsmenü und addiert einen weiteren Piloten, dessen Name " Who is The Riddler" lauten muß. Wichtig : - Gross- und Kleinschreibung beachten! - Am Anfang des Namens müssen zwei Leerstellen stehen!

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

Auch die Buchstaben von WINGS (im Hauptmenu) bewirken etwas, um den jeweiligen Buchstaben zu bekommen, <CTRL>, <SHIFT> und <ALT> (alles in der linken Ecke der Tastatur) und <RIGHT MOUSE> drücken. Während wir noch so die Tasten vor uns hindrücken, klicken wir mit der Maus den jeweiligen Buchstaben an (<LEFT MOUSE>). Wie schon gesagt hat jeder Buchstabe eine besondere Funktion :

W	Musik an/aus I	<CAPS LOCK> = Autofire N	Keine
Trainingsmissionen für neue Flugschüler ohne das Spiel zu verlassen	G	? S	Spiel abspeichern

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

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

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

1.277 Wings of Death

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

1.278 Wings of Fury

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

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

1.279 Winzer

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

1.280 Wizball

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

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

Pausenmodus drücken ?)

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

1.281 Wizkid

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

1.282 Wizzy's Quest

TOLKIEN RAISTLIN EMPIRE HIPPO GAMBLER
OMEGA NEW ORDER

1.283 Wolfchild

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

"SOULPSYCHEDELICIDE" bewirkt eine unendliche Verlängerungen.

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

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

1.284 Wonderdog

Level Codes: 2 LEMONADE 3 PHARMACY 4 ULTIMATE 5 DANIELLE 6 LUCOZADE

1.285 Woodys World

Level Codes: Steam Castle AHJABEAEA Fishy Castle MODNAAOG Lava
Castle OKDNFARK Checker Castle MPDNGAMF Cog Castle
MKDNCAIK Conveyer Belts OIHMOACO

1.286 The Worker

<HELP> führt in den nächsten Level.

1.287 World Cup 90

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

1.288 Worms - Team 17

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

1.289 Worms DC

Gebt folgendes im Titelscreen ein:

RED BULL Würmer springen höher und schlagen härter
 PESTILENCE Würmer brennen, wenn sie sterben NUTTER
 Jede Waffe hat die Sprengkraft von Dynamit MAGICAL MYSTERY TOUR
 Namen der Würmer werden nicht angezeigt OMNIPOTENT BLUE WORM
 Würmer werden nicht von Schüssen verletzt
 und können übers Wasser laufen ARTILLERY
 Würmer können sich nicht bewegen JAMIE AND HIS MAGIC TORCH Extrawaffen
 sind von Beginn an verfügbar
 und können editiert werden. CHORLTON AND THE
 WHEELIES Aktiviert die Geheimwaffen

Hier noch ein paar Codes für den Landschaftsgenerator:

LOW Wasserstand niedrig (Default) MEDIUM
 Wasserstand mittel HIGH Wasserstand hoch
 WEIRED verrückte Landschaften MORMAL
 "normale" Landschaften CUSTOM lädt einen
 Customlevel GRAFITTI lädt einen Grafittilevel
 1471 den letzten Level nochmal

1.290 WWF European Rampage

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

1.291 WWF Wrestle Mania

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

In den Pausenmodus gehen und "HULKHOGANWEARSYELLOWKNICKERS" eintippen.

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

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

1.292 X-Balls

Level Codes:

1 eo99qq	11 monkey	
2 rmqpd8	12 robots	
3 zz1235	13	
4 yea!!!	14 momento	
5 r-type	15 critico	
6 jill82	16 angolare	
7 kraftwerk	17 mpps17	
8	18	
9	19 ha!	10 gonzales
		20 pressing

1.293 X-It

Level Codes:

01 033028	31 153902	61 074340	91 915915
02 555925	32 545463	62 653666	92 894814
03 567597	33 229533	63 832898	93 670706
04 276614	34 014223	64 396678	94 133480
05 517375	35 234451	65 973813	95 588867
06 877535	36 979955	66 901766	96 571141
07 829508	37 386485	67 047778	97 682057
08 287682	38 508960	68 815026	98 861724
09 221620	39 254507	69 723544	99 271429
10 728441	40 463036	70 856924	100 395485
11 640537	41 680022	71 560343	101 923444
12 558170	42 501573	72 488567	102 326583
13 170088	43 214071	73 139351	103 012011
14 688631	44 780790	74 072481	104 309363
15 450418	45 336169	75 798082	105 768552
16 898476	46 112405	76 271656	106 496664
17 095909	47 144077	77 433733	107 684294
18 589611	48 146231	78 967373	108 692412
19 394659	49 459776	79 218428	109 460855

20 068948	50 175906	80 198057	110 898518
21 665513	51 488304	81 150866	111 497921
22 541442	52 680380	82 832299	112 240354
23 112954	53 250290	83 143651	113 054147
24 293292	54 772930	84 437572	114 254534
25 035134	55 993616	85 761094	115 231584
26 758975	56 035767	86 289574	116 190812
27 016091	57 407532	87 527851	117 861693
28 035991	58 517476	88 450436	118 492343
29 486351	59 611479	89 340540	119 784122
30 112133	60 881592	90 655089	

1.294 X-Out

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

Um 500 000 Credits zu erhalten kauft man das billigste Raumschiff ohne Ausrüstung, bewegt den billigsten Schuß auf das Visier des Galakto-Händlers und drückt <FIRE>. Bei neueren Versionen: Kauft euch das teuerste Schiff, klickt dann auf den kleinen, grünen Satelitten und dann auf die Punktanzeige.

1.295 X-Poker

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

1.296 Xenon

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

1.297 Xenon 2

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

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

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

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

Halfway and End Monsters:

Schnecke Ins Auge schießen, Minen ausweichen Außerirdischer In
die Augen schießen entweder auf der Seite oder an der
Spitze, zurückfahren und ins Mitte des Auges schießen Spinne
So viel wie möglich Netz zerstören, runterfliegen um gegen
die Spinne zu kämpfen, hier einfach ständig schießen.
Flußkrebbs In einer acht fliegen, unten stehenbleiben und in sein Ge-
sicht feuern. Schlange Attacke von der linken Seite.
Drache Zuerst die Seitenköpfe abschießen, dann den Schwanz und
schließlich den Hauptkopf. Kopf In beide Augen
schießen, dem Laser und der heraus schnellenden
Zunge ausweichen.
Auf der Kopf schießen, wenn die Zunge reingeht. Panzer
Missiles benutzen Raumschiff Schießen bis alle Kanonen völlig zerstört
sind.

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

1.298 XTR

Xtreme Racing: Gibt im Hauptmenü folgendes ein:

"SHEEPY SHEEPY" = Du kannst mit dem Schaf fahren!!!
"TURBO NUTTER BASTARD" = Probier es aus !
"IDKFA" = Du qualifizierst dich immer und darfst

die

Bonus Strecken fahren

1.299 Xybots

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

1.300 Xylogic

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

1.301 Z-Out

Einfach <J> drücken und halten und folgende Tasten drücken:

<K> und man ist unzerstörbar
<1>-<6> Levelanwahl
<1>-<3> (Zahlenblock) Anwahl der einzelnen Stages
<A> aktiviert Auto-Fire-Modus

1.302 Zak McCracken

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

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

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

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

1.303 Zarathrusta

Level Codes:

	21 ELUS	41 GESA
2 LUCX	22 WANI	42 FUQO
3	23 TUZO	43 IRON
4 DYPO	24 LARS	44 EVOK
5 UVOX	25 LONY	45 RARO
6 HXOR	26 SPIR	46 YSCE
7 IPSX	27 VIWA	47 MECA
8 KRAY	28 XYZO	48 USTI

BEATS INT.

20 TONY SCOTT

30 SACRAMENT

31 JUDASPRIEST

1.308 Ziriaux

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

1.309 Zool

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

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

In der Runde 2.2 müßt Ihr auf dem Klavier folgende Kombination spielen:
2.Taste rot 4.Taste gelb 6.Taste hellblau 7.Taste blau Oder: Braun, Gelb, Rot,
Orange, Grün.

Wenn man folgendes eingibt, erscheint jeweils eine kleine Nachricht: "ADE",
"TONY", "GEORGE", "GREGGS", "PAT", "SIZ", "SYD", "CASSON", "SHORTIE", "MICK",
"PAUL", "RITCHIE", "ASH", "MARK", "BERNI", "HILEY".

1.310 Zool 2

Folgende Codes auf dem Titel-Screen eingeben:

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

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

Warp Mode:

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

1.311 Zoom

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