

PC-SPIELE POWER!

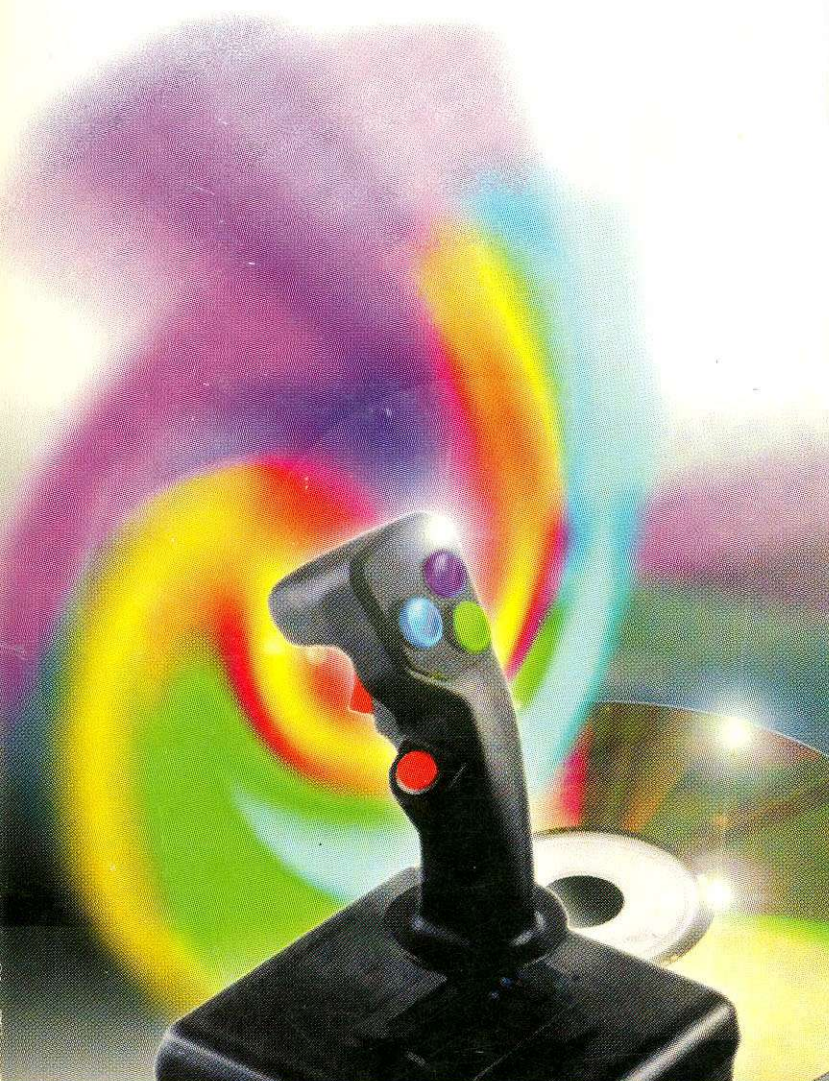
Jörg Ehrkamp / Steffen Dralle

**19⁹⁵
DM**

Tips, Tricks und
Cheats zu Hunderten
von PC-Spielen wie:

**Schleichfahrt,
Die Siedler, Z,
Tomb Raider,
Warcraft,
Command & Conquer...**

**Cheaten per
Hex-Editor**



SYBEX
Originalausgabe



PC-Spiele Power

PC-Spiele Power

Jörg Ehrkamp
Steffen Dralle



DÜSSELDORF · SAN FRANCISCO · PARIS · SOEST (NL)

Fast alle Hard- und Software-Bezeichnungen, die in diesem Buch erwähnt werden, sind gleichzeitig auch eingetragene Warenzeichen und sollten als solche betrachtet werden. Der Verlag folgt bei den Produktbezeichnungen im wesentlichen den Schreibweisen der Hersteller.

Der Verlag hat alle Sorgfalt walten lassen, um vollständige und akkurate Informationen in diesem Buch bzw. Programm und anderen evtl. beiliegenden Informationsträgern zu publizieren. SYBEX-Verlag GmbH, Düsseldorf, übernimmt weder Garantie noch die juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für die Nutzung dieser Informationen, für deren Wirtschaftlichkeit oder fehlerfreie Funktion für einen bestimmten Zweck. Ferner kann der Verlag für Schäden, die auf eine Fehlfunktion von Programmen, Schaltplänen o.ä. zurückzuführen sind, nicht haftbar gemacht werden, auch nicht für die Verletzung von Patent- und anderen Rechten Dritter, die daraus resultiert.

Projektmanagement/Lektorat: Steffen Dralle

Produktion: Claudia Haas

Satz: ArtCeylan, Duisburg

Farbproduktionen: TUBBY TUBBAX TYPE & IMAGE GmbH, Düsseldorf

Umschlaggestaltung: Michal Obszarski, SYBEX-Verlag GmbH, Düsseldorf

Belichtung, Druck und buchbinderische Verarbeitung: Elsnerdruck, Berlin

ISBN 3-8155-0259-4

1. Auflage 1997

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie, Mikrofilm oder in einem anderen Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Verlages reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Printed in Germany

Copyright © 1997 by SYBEX-Verlag GmbH, Düsseldorf

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	25
Einleitung	29
Der Hex-Editor	29
Welche Dateien können gepatcht werden?	29
Komprimierte EXE-Dateien	30
Das Wichtigste!	32
Warum hexadezimal?	32
Patchen ohne Patch-Anweisung	34
Umrechnung dezimal - hexadezimal	36
Welcher Hex-Editor?	37
Bedienung eines Hex-Editors	38
Was ist ein Sektor?	39
Immer der Reihe nach	40
Das gute alte Debug	40
1869	43
7 UP	44
A-Train	45
Aces of the Pacific	45
Aces over Europe	47
Action Soccer	48
After the War	48
Afterburner	49
Aladdin	50

Alien Breed	51
Alien Logic	52
Alone in The Dark II	53
Alone in The Dark III	54
Ambermoon	55
Amberstar	57
Another World	58
Anstoß	58
Arachnophobia	60
Arkanoid	60
Arkanoid II: Revenge of Doh	61
Astro Fire	62
B-Wing	63
Bad Blood	65
Barbarian	65
Batman: The Movie	66
Battle Isle	66
Battle Isle Data Disk	68
Battle Isle Data Disk 2	69
Battle Isle 2	71
Spielstand patchen	73
Battle Isle II Scenery (Das Erbe des Titan)	74
Battle Isle 3	76
Allgemeine Tips	76
Eroberung	76
Wetter	76
Nachschub	77
Erfahrung	77
Kristalle	78
Komplettlösung	78
Mission 1: Die Prätorianer	78
Mission 2: Der Vormarsch	80
Mission 3: Die Schiffe	81

Mission 4: Die Landung auf Kaar	82
Mission 5: Kampf um die Fabriken	83
Mission 6: Das Flugzeugkombinat	85
Mission 7: Die Spaltung der Kais	87
Mission 8: Das HQ der Drulls	88
Mission 9: Das Expeditionsheer	89
Mission 10: Urelis	91
Mission 11: Kol-Lorz in Gefahr	92
Mission 12: Die Nachschublinien	94
Mission 13: Skom	95
Mission 14: Der Panzerkeil	96
Mission 15: Terdon	98
Mission 16: Entscheidung über Skom	99
Mission 17: Der Hafen von Magalo	100
Mission 18: Vor Hallwa	102
Mission 19: In der Hauptstadt	103
Mission 20: Die Entscheidung	104
Battledrome	106
Beach Volleyball	106
Beer	106
Betrayal at Krondor	107
Beyond the Gates	108
Biing	108
Biomenace	109
Hex-Position 4F	109
Hex-Position 51	109
Hex-Position 52	109
Hex-Position 50h	110
Hex-Position 29, 2A und 2B	110
Startparameter	110
Blackhawk	111
Blake Stone V2.0	112
Bleifuss 2	113

Bluesbrothers	114
Bundesliga Manager Hattrick	114
Bundesliga Manager Pro	114
Bundesliga Manager Professional 2.0	115
Cannon Fodder	115
Carmen Sandiego	116
Carrier Command	117
Catacomb Abyss	117
CD-Man	118
Chaos Control	118
Chaos Engine	118
großer Geldvorrat	119
unbegrenzte Leben	119
Levelcodes	119
Chewy	120
Komplettlösung	120
Die Flucht von F5	120
In Howards Haus	126
In der City	128
Big City	131
Amazonia	135
Lost Valley	136
Wieder in Big City	137
Ghost Town	138
Das Finale	139
Civilisation	140
Colonization	141
Comanche	141
Command & Conquer	144
Allgemeiner Tip	144
GDI-MISSIONEN	145
Mission 1	145
Mission 2	145

Mission 3	145
Mission 4	146
Mission 5	147
Mission 6	148
Mission 7	149
Mission 8	149
Mission 9	150
Mission 10	151
Mission 11	152
Mission 12	153
Mission 13	154
Mission 14	154
Mission 15	155
NOD-MISSIONEN	156
Mission 1	156
Mission 2	157
Mission 3	157
Mission 4	158
Mission 5	158
Mission 6	159
Mission 7	160
Mission 8	161
Mission 9	162
Mission 10	163
Mission 11	163
Mission 12	164
Mission 13	164
Commander Keen 6	165
Cool Croc Twins	165
Cool Spot	166
Corridor 7	168
Crash Course	168
Creature Shock	169

Creepers	169
Crusader: No Remorse	171
Crystal Caves 1	171
Cybernoid 2	171
Cyclemania	172
D-Generation	172
Daedalus Encounter	173
Dark Forces	173
Dark Sun 2	175
Delta V	176
unbegrenzte Energie	176
unbegrenzte Schilde	176
volle Phaserkraft	176
Depth Dwellers	177
Der Clou	177
Der Patrizier	177
Geldbeschaffung	179
Patch	179
Descent	179
Erster Geheimlevel	180
Zweiter Geheimlevel	180
Dritter Geheimlevel	180
Cheat-Modus	181
Desert Strike	182
Cheat-Modus	182
Detroit	183
Devil Land	184
Die Siedler	184
Die unendliche Geschichte 2	185
Dimo's Quest	186
Doctor Who	188
DOOM	188
DOOM 2	190

Dragon´s Lair 2	191
Dragon´s Lair 3	192
DSA 1	192
DSA 2	193
Dschump	196
Duke Nukem I + II + III	196
Dungeon Hack	196
Dungeon Master 2	197
Allgemeine Hinweise	199
Die Lösung	201
Dynablaster	218
Cheat	219
E-Motion	219
Elf	220
Elite plus	220
Elvira 2	221
Elvira Arcade	222
unbegrenzte Leben	222
unbegrenzte Energie	222
Epic	222
Epic Pinball	223
Erben der Erde	224
Eye of the Beholder III	225
F 15	227
Falcon 3.0	228
Fantastic Dizzy	229
Flashback	229
Patch	230
Flight of the Amazone Queen	230
Flying Tigers	231
Formula One Grand Prix	232
Frontier - Elite II	235
Full Throttle	235

FX Fighter	236
Gap the Dog	236
Gateway to the Savage Frontier	237
Gauntlet 2	237
Global Effect	238
Great Courts II	238
Guy Spy	238
Hanse	239
Heimdall	239
Halloween Harry	240
Heretic	240
Hi Octane	242
Highway Hunter	242
Hired Guns	243
History Line 1914-1918	243
Hocus Pocus	245
Home Alone	246
Humans	247
Humans II (Insult to Injury)	249
Hurra Deutschland	251
Immortal	251
In Extremis	252
Patch	253
Inca	254
Indycar Racing	254
Inferno	255
Iron Helix	255
Schwierigkeitsgrad: leicht	256
Schwierigkeitsgrad: mittel	257
Schwierigkeitsgrad: schwer	258
Ishar 3	259
Jagged Alliance	260
Jagged Alliance 2	261

Jammit Basketball	262
Jazz Jackrabbit	262
Jordon in Flight	263
Jungle Strike	265
Jurassic Park	265
Jurassic Park CD	266
Keen Dreams	267
Knights of the Sky	268
Knock Out 2	268
Krusty's Super Fun House	269
Patch	269
Lamers	270
Lands of Lore	270
unbegrenzte Heilung	271
unbegrenzte Magie	271
Last Of The Free	271
Lemmings	272
Lemmings II, The Tribes	275
Lemmings III	276
Lethal Weapon	277
Lion King	277
Liril Divil	278
Little Big Adventure	278
Allgemeine Tips	281
Komplettlösung	283
Flucht aus dem Gefängnis	283
Die Zitadelleninsel	284
Die Hauptinsel	285
Die Insel des leeren Blattes	287
Der Baumstamm	287
Die Insel Proxima	288
Jetpack testen	289
Im Museum	289

Das Horn und die Siegel	290
Die Insel der Rebellen	290
Die Mutantenfabrik	291
Der See klaren Wassers	292
Die Insel Tippet	292
Funfrocks Festung	292
Die Insel Brundel	293
Der dritte Runenstein	294
Die Baustelle	294
Der Endkampf	295
Lode Runner, DOS-Version	296
Lode Runner, Windows-Version	296
Lollypop	297
Lost in Underground	298
Patches	298
Magic Carpet	299
Magic of Endoria	301
Magic Pockets	301
Master of Orion	301
Master of Orion 2	302
Mech Warrior	302
Mech Warrior 2	303
Ziel und Vorbereitungen	303
Die 16 Missionen der Jadefalken:	304
1. Stiller Donner	304
2. Arkham Brücke	305
3. Spiegelkäfig	306
4. Knochenwerk	307
5. Positionstest 1	307
6. Boukobelisk	308
7. Umbrawand	309
8. Wilder Streitwagen	310
9. Positionstest 2	311

10. Pflaumenwein	311
11. Rostiges Herz	312
12. Positionstest 3	312
13. Panzerschleier	313
14. Eisenkolben	314
15. Bronzeamboss	315
16. Positionstest 4	315
Die 16 Missionen des Wolfclanes	316
1. Scheiterhaufen	316
2. Flammenzunge	317
3. Klingensplint	318
4. Gehärtete Schneide	318
5. Positionstest 1	319
6. Schwarzes Feuer	319
7. Brennendes Chrom	320
8. Brennendheißer Sand	320
9. Positionstest 2	321
10. Silberstab	321
11. Feueraal	322
12. Positionstest 3	322
13. Kalter Halbmond	323
14. Samthammer	324
15. Goldblatt	324
16. Positionstest 4	325
Mega Lo Mania	326
Mega Race	326
Metal Marines	328
Might & Magic III	329
Mortal Kombat	329
Mortal Kombat II	330
Myst	331
Myst - Der Beginn	331
Das Raumschiff	332

Die Dünen	333
Die Zahnräder	335
Das versunkene Schiff	336
Die Bäume	338
Mystic Towers	339
Patches	340
Nascar Racing	342
NBA-Live '95	342
Need for Speed	344
Ninja Spirit	345
Nomad	345
Nova 9	345
Novastorm	346
Offensive	346
Oh No More Lemmings	347
Oldtimer	353
One Must Fall 2097	353
One Step Beyond	355
Oscar	356
Outer Ridge	356
Outpost	357
Outrun	358
Overdrive	359
Oxyd	367
Oxyd Magnum	368
Pacific Strike	372
Pang	373
Panza Kickboxing	373
Panzer General	374
Penthouse Hot Numbers	375
PGA Tour Golf	375
Pinball Dreams	376

Pinball Fantasies	376
Pipe Dream	378
Pipe Line	378
Pirates Gold	379
Pitfall – The Mayan Adventure	380
Pizza Connection	381
Populous II	381
Power Drive	402
Power Slave	403
Prehistorik	403
Premier Manager 2	404
Premier Manager 3	404
Prince of Persia II	405
Privateer	406
Hint	407
Karte	408
Project X	409
Quake	410
Quarantine	411
Quest for Glory	413
R-Type	414
Raiden	414
Railroad Tycoon	415
Rampart	416
ran-Trainer	416
Raptor	418
Rebel Assault	421
Rebel Assault 2	422
Return Fire	423
Return of Medusa	424
Return of the Jedi	424
Reunion	424

Rex Nebular	425
Robocod	429
Roboman	429
Ripper	430
Rings of Medusa Gold	431
Rise of the Robots	431
Rise of the Triad	432
Risky Woods	434
Robin Hood	435
Roller Blade Racer	436
Rüsselsheim	436
Schleichfahrt	437
Shadow Caster	442
Shellshock	443
Silverball	444
Silver Seed	444
Sim City	445
Sim City 2000	446
Windows 95	446
Windows 3.x	447
DOS	447
Sim Copter	447
Sim Farm	448
Sim Isle	450
Sim Tower	451
Sink or Swim	452
Skynet	455
Slipstream 5000	456
Soccer Kid	457
Sony Game	457
Space Hulk	458
Space Hulk 2	459
Spear of Destiny	460

Special Forces	461
Stellar 7	461
Stone Keep	462
Storm Master	462
Street Fighter 2	463
Strife	463
Stronghold	464
Stunt Island	465
Sub-Marine Riptide	467
Subwar 2050	468
Superkarts	468
Super Frog	469
Super Space Invaders	470
Super Street Fighter II Turbo	471
Surf Ninjas	472
Switch	472
Syndicate	473
Syndicate Plus	474
Syndicate Wars	475
System Shock	476
T.E.X.	477
T2	477
Tank Commander	478
Teenage Mutant Hero Turtles	479
Terminal Velocity	480
Terminator: Future Shock	481
Terminator Rampage	482
Time Commando	483
Römisches Reich	483
Japan Mittelalter	483
Europa Mittelalter	484
Piraten	484
Wilder Westen	484

Moderne Kriege	484
Zukunft	485
Jenseits der Zeit	485
The 7th Guest	486
The even more Incredible Machine	486
The Humans	490
The Incredible Machine	494
The Lost Files of Sherlock Holmes	501
The Lost Vikings	502
The Rocketeer	503
The Simpsons	504
Theme Park	504
Tie Fighter	505
Schutzschilde	506
Verbesserte Schilde	507
Raketen	507
Tomb Raider	508
Tony & Friends	508
Total Mania	509
Tower Assault	510
Tradewars 2002	511
Transarctica	512
Transport Tycoon	513
Tricky Quiky	513
Troddlers	514
Trolls	518
Tube	519
Tyrian	519
UFO - Enemy Unknown	519
Ugh!	520
Ultima VII - Serpent Isle	520
Ultima VIII	521
Ultima Soccer Manager	523

Ultima Underworld	524
Ultima Underworld II	524
Vigilante	525
Viking Child	525
Viking Kids	526
Virtua Fighter	527
Vollgas	528
Maureen	529
Todds Wohnwagen	530
Benzin & Schrottplatz	530
Straßensperre	532
Emmets Truck	533
Old Miners Road	533
Häschen hopp!	535
Das Rennen	536
In der Fabrik	536
Finale	537
Voyager	538
Wacky Wheels	539
War in the Gulf	540
Warcraft	540
Warcraft 2	541
Orc-Missionen	542
Mission 1	542
Mission 2	543
Mission 3	544
Mission 4	545
Mission 5	546
Mission 6	547
Mission 7	548
Mission 8	549
Mission 9	550
Mission 10	551

Mission 11	552
Mission 12	553
Mission 13	554
Mission 14	555
Human-Missionen	556
Mission 1	556
Mission 2	557
Mission 3	558
Mission 4	559
Mission 5	560
Mission 6	561
Mission 7	562
Mission 8	563
Mission 9	564
Mission 10	565
Mission 11	566
Mission 12	567
Mission 13	568
Mission 14	569
Warriors	570
Whiplash	571
Whizz	573
Wild West	573
Windows Minesweeper	573
Wing Commander II	574
Wing Commander III	575
Wing Commander IV	576
Wing Commander Academy	577
Witchheaven	578
Witchaven	578
Witchaven 2	579
Wonderland	581
World 1	581

World 2	585
World 3	590
World 4	594
World 5	598
World Cup USA '94	603
Worms: Reinforcements	603
Wrath of the Demon	604
WWF European Rampage	605
WWF Wrestlemania	605
Xenon 2	606
X-Com: Terror from the Deep	607
X-Wing	612
Yo! Joe	613
Z	614
Zany Golf	615
Zeppelin	615
Zone 66	616
Zool	616
Zool 2	617
Zoom!	619

Anhang:

Adressen & Links	621
-----------------------------	------------

Adressen & Links	623
-----------------------------	------------

Sonstige Links	635
----------------	-----

Vorwort

Hallöchen!

Es ist wieder soweit. Tausende frustrierte Spieler suchen einen Ausweg aus Ihrer hoffnungslosen Situation. Diesem Notstand soll nun mit einer komplett neuen Auflage des SYBEX-Klassikers „Das PC-Spiele Schummelbuch“ abgeholfen werden.

Seit dem Erscheinen des Klassikers überfluten zahlreiche neue Spiele den Markt. Bedingt durch unzureichende oder gar fehlende Speichermöglichkeiten, unsaubere Programmierung oder übermenschlichen Schwierigkeitsgrad machen uns die Spielehersteller erneut das Leben schwer.

Doch diese neue Auflage bringt Kühlung für die erhitzten Gemüter. Hier finden Sie Cheats (= Schwindel) und Hints (= Hinweise) zu fast allen aktuellen Spielen. Für viele Cheats benötigen Sie einen sogenannten Hex-Editor, mit dem gezielt bestimmte Adressen (Positionen) einer Datei verändert werden können. Sollten Sie keine Erfahrung im Umgang mit einem derartigen Editor haben, sei Ihnen das nächste Kapitel wärmstens empfohlen!

Viele Spiele besitzen bereits einen eingebauten Cheatmodus, der oft erst über abenteuerliche Tastenkombinationen zum Leben erweckt wird. Dabei haben die Programmierer zunächst gar nicht an Sie gedacht, son-

dern an die (oft kleine) Gemeinde von Beta-Testern. Diese Spezies darf sich nämlich mit den (noch) fehlerhaften Beta-Versionen der Spiele herumschlagen. Und da diese Spezies nicht sehr belastbar ist, muß unbedingt vermieden werden, daß sie beim ersten schwierigen Level aufgibt und auswandert. Erfreulicherweise dringt das hier vermittelte Geheimwissen häufig über undichte Quellen zum Rest der Menschheit oder zumindest zu der Spezies der Compu-Surfer (Internet ist momentan wegen Überfüllung geschlossen).

Wie fast alles im Leben, führt auch eine starke Überdosierung dieses Buches zu Nebenwirkungen. Werden die hier genannten Cheats und Hints zu häufig und zu schnell angewendet, geht einiges an Spielspaß verloren! Behalten Sie also zunächst nur im Hinterkopf, daß sich eine evtl. erforderliche Hilfestellung in Ihrem Bücherregal befindet, und wenden Sie diese erst an, wenn ein akuter Notstand eingetreten ist.

Sollte mal ein Cheat nicht funktionieren, hängt dies in den meisten Fällen mit dem Update-Karussell zusammen, das inzwischen auch den Spiele-Sektor erfaßt hat. Neuere, fehlerbereinigte Versionen eines Programms besitzen z.T. veränderte Dateien (wer hätte das gedacht!), so daß einige Cheats versagen. Lediglich die gespeicherten Spielstände bleiben von den meisten Update-Prozeduren verschont. Cheats, die sich auf diese Dateien beziehen, funktionieren somit recht zuverlässig.

Last but not least möchten wir uns bei allen Sympathisanten bedanken, die dieses Buch erst möglich gemacht haben. Dank vieler Leserzuschriften, einer aufwendigen Recherche und der Unterstützung einiger Hersteller hat sich dieses Buch derart gefüllt.

Düsseldorf, im Januar 1997

Die Autoren

Einleitung

Der Hex-Editor

Der Begriff „Hex-Editor“ wird Ihnen so oder ähnlich immer wieder im Zusammenhang mit Patch-Anweisungen begegnen. Eine Datei zu „patchen“ bedeutet sie zu verändern. Sicherlich werden Sie zunächst denken, daß dazu doch ein ganz normaler Editor oder eine Textverarbeitung ausreicht. Doch der Aufbau von Dateien kann nur in hexadezimaler Form optimal dargestellt werden. Warum, das werden Sie im weiteren Verlauf dieses Kapitels noch erfahren.

Welche Dateien können gepatcht werden?

Eigentlich kann jede beliebige Datei gepatcht werden. Im Spielbereich gibt es hauptsächlich zwei Arten von Dateien, die hierfür in Frage kommen. Da wären zunächst die ausführbaren Programmdateien mit der Endung EXE oder COM. Hier können allgemeine Programmbestandteile manipuliert werden, klassische Vertreter sind:

- Kollisionsabfrage entfernen
- lästige Kopierschutzabfragen entfernen
- unbegrenzte Leben einstellen
- freie Level-Wahl aktivieren
- eingebauten Cheat-Modus aktivieren
- Zeitlimit einfrieren

Als weitere Dateien kommen gespeicherte Spielstände in Frage. Diese haben z.B. die Endung SAV oder DAT und sind an ihrem aktuellen Datum zu erkennen. Mit etwas Geduld können Sie hier auch ohne konkrete Patch-Anweisung mit Erfolg patchen. Dazu mehr im späteren Verlauf dieses Kapitels. Typische Manipulationen an Spielständen sind:

- Kontostand erhöhen
- Anzahl der Leben erhöhen
- mehr Waffen und Munition
- Level erhöhen

Komprimierte EXE-Dateien

Bevor Sie mit dem patchen beginnen, müssen Sie zunächst überprüfen, ob die zu patchende Datei mit einem EXE-Packer komprimiert wurde. Komprimierte Dateien werden erst nach dem Start im Arbeitsspeicher entpackt, auf der Festplatte ist der Inhalt praktisch „verschlüsselt“. Wird eine derartige Datei mit ei-

nem Hex-Editor verändert, führt dies unweigerlich zur Zerstörung der selben.

Ein Hinweis auf Komprimierung

Um zu erkennen, ob eine Datei komprimiert wurde, kann sie mit einem normalen Textbetrachter geöffnet werden. In den meisten Fällen finden Sie die Hinweise gleich am Anfang der Datei. Da es verschiedene EXE-Packer gibt, sind die Bezeichnungen unterschiedlich. Suchen Sie nach Wörtern wie PKLITE, DIET oder LZ91.

Ist eine zu patchende Datei komprimiert, muß sie mit dem entsprechenden Programm entpackt werden. Häufig verwendete Packer, wie PKLITE oder DIET sind als Shareware erhältlich. An dieser Stelle sei auch auf das Shareware-Programm „Unprotect“ verwiesen. Es vereint gleich mehrere Möglichkeiten des Entpackens.

Das Wichtigste!

Nun ist es an der Zeit, den wichtigsten Hinweis zum Patchen anzubringen:

Sichern Sie unbedingt die zu patchende Datei!

Sollte Ihnen beim patchen ein Fehler unterlaufen, führt dies in der Regel zur Zerstörung der Datei. Außerdem gibt es inzwischen auch bei Spielen Updates. Neuere Versionen eines Spiels haben oft veränderte Dateien, bei denen eine ältere Patch-Anweisung nicht mehr zum gewünschten Erfolg führt.

Warum hexadezimal?

Sicherlich werden Sie sich fragen, warum denn ausgerechnet ein so seltsames, hexadezimaless Zahlensystem verwendet wird. Das hat seine Ursache darin, daß der Computer im Grunde nur binäre Zeichen, also 1 und 0 versteht. Die Struktur dieses Systems ist so gestaltet, daß es am besten in ein hexadezimaless Zahlensystem umgerechnet werden kann. Hierbei können dann Gruppen von binären Zahlenfolgen als hexadezimale Zahlen dargestellt werden. Im Gegensatz zum dezimalen Zahlensystem (0 bis 9) werden hier 16 verschiedene Grundwerte verwendet. Dies paßt gut zum binären System, da 4 Bit 16 mögliche Zustände annehmen können:

binär	dezimal	hexadezimal
0000	0	0
0001	1	1
0010	2	2
0011	3	3
0100	4	4
0101	5	5
0110	6	6
0111	7	7
1000	8	8
1001	9	9
1010	10	A
1011	11	B
1100	12	C
1101	13	D
1110	14	E
1111	15	F

Da die normalen Ziffern nun nicht mehr ausreichen, wurden die Buchstaben A bis F hinzugenommen. Zur besseren Darstellung werden die Werte bei Hex-Editoren immer in Zweiergruppen dargestellt, eine Gruppe entspricht einem Byte.

Sollen Umrechnungen von „Hand“ durchgeführt werden, ist dies über die Stellenwertigkeit möglich. Wenn von Stellenwertigkeit gesprochen wird, ist zu beachten, daß sich bei einer mehrstelligen Zahl die niederwertigste Stelle 1 rechts befindet. Nachfolgend sind die ersten 4 Stellen der wichtigen Zahlensysteme aufgeführt:

Stelle	binär	dezimal	hexadezimal
1	$2^0 = 1$	$10^0 = 1$	$16^0 = 1$
2	$2^1 = 2$	$10^1 = 10$	$16^1 = 16$
3	$2^2 = 4$	$10^2 = 100$	$16^2 = 256$
4	$2^3 = 8$	$10^3 = 1000$	$16^3 = 4096$

Beim Patchen von Dateien brauchen Sie sich jedoch nicht um den binären Ursprung der hexadezimalen Werte zu kümmern, jedoch ist hin und wieder eine Umrechnung zum dezimalen System und umgekehrt nötig. Dies ist bei dem Beispiel im folgenden Abschnitt zu sehen.

Patchen ohne Patch-Anweisung

Auch ohne konkrete Anweisung können selbst Nicht-Hacker Dateien erfolgreich patchen! Dies ist vor allem dann möglich, wenn aktuelle Spielstände in separaten Dateien gespeichert werden. Die hierbei nötigen Umrechnungen können Sie einem geeigneten Taschenrechner überlassen. Doch sehen Sie selbst:

Sie möchten in einem gespeicherten Spielstand Ihren Kontostand von 12000 suchen und verändern. Dann werden Sie in der Datei kaum den dezimalen Wert 12000 finden, sondern den hexadezimalen Wert E0 2E. Die korrekte Umrechnung ergibt zwar 2E E0, doch die Reihenfolge der Bytes muß umgedreht werden. Suchen Sie also nach E0 2E. Den erwähnten Kontostand könnten Sie dann auf FF FF ändern, das entspricht einem dezimalen Wert von 65535.

Bei größeren Dateien gibt es noch ein kleines Problem: Je kleiner der Wert ist, den Sie suchen, desto häufiger wird der Editor diesen Wert finden. Doch wie finden Sie die richtige Stelle? Hier müssen Sie sich auf Ihren Spürsinn verlassen. Suchen Sie am besten nach dem Spielernamen (ASCII-Suche) oder nach anderen zugehörigen Parametern und dann im nahen Umfeld nach dem gesuchten Wert.

In manchen Fällen kann es von Vorteil sein, nicht den maximalen Wert einzutragen. Um beim obigen Beispiel zu bleiben: Haben Sie den Kontostand auf maximale FF FF gebracht, gibt es Probleme, wenn sich der Kontostand weiter erhöht. Je nach Programm passiert dann folgendes:

- Kontostand beginnt wieder bei 0
- Kontostand wird negativ
- Programmabsturz

Umrechnung dezimal - hexadezimal

Dazu benutzen Sie z.B. einen richtigen Taschenrechner mit entsprechender Funktion oder schalten den Windows-Taschenrechner auf „wissenschaftlich“.

Mit der Zeit werden Sie kaum noch einen Taschenrechner benötigen, in den meisten Fällen reicht es, die wichtigsten Werte zu kennen. Diese sind:

hexadezimal	dezimal
00 00 00	0, optimaler Wert für die Intelligenz der Gegner
00 00 63	99, Höchstwert für viele Parameter in Spielen
00 00 FF	255, Maximalwert für 1 Byte
00 FF FF	65535, Maximalwert für 2 Byte
FF FF FF	16777215, Maximalwert für 3 Byte

Sollten Sie also z.B. in der Überschrift einer Patch-Anweisung lesen, daß ein Kontostand von 16,7 Millionen gepatcht werden soll, sehen Sie sofort den Zusammenhang zu der Zeichenfolge FF FF FF und wissen, warum es nicht auch 19 Millionen sein können.

Ist einmal eine Umrechnung von Hand erforderlich, geht das mit Hilfe der schon gezeigten Tabelle der Stellenwertigkeit. Dazu ein Beispiel: Es soll die hexadezimale Zahl A3F8 ins dezimale System umgerechnet werden. Folgende Rechnung führt zum gewünschten Ergebnis:

Ziffer	Stellenwertigkeit	Wert
A (= 10 dez)	$\times 16^3 (= 4096) =$	40960
3 (= 3 dez)	$\times 16^2 (= 256) =$	768
F (= 15 dez)	$\times 16^1 (= 16) =$	240
8 (= 8 dez)	$\times 16^0 (= 1) =$	8
Summe	$=$	41976

Wie Sie sehen, werden zunächst die einzelnen Stellen getrennt umgerechnet und die zugehörigen Werte anschließend addiert. Die hexadezimale Zahl A3F8 hat demnach einen dezimalen Wert von 41976.

Welcher Hex-Editor?

Doch nun zum eigentlichen Werkzeug, dem Hex-Editor. Derer gibt es viele, einige sind auch als Shareware erhältlich. Vielleicht besitzen Sie ja den Norton Commander oder ähnliche Tools, die einen Hex-Editor enthalten.

Teilweise spukt auch noch der Begriff „Disketteneditor“ durch die Patcher-Szene. Hierbei ist ebenfalls ein Hex-Editor gemeint. Der Begriff stammt aus der Zeit, in der Festplatten Luxus waren und Programme (sogar ganze Textverarbeitungen!) direkt von Diskette gestartet wurden. In diesem Falle wurde halt der Inhalt der Diskette editiert, daher der Name.

Bedienung eines Hex-Editors

Der Aufbau eines Hex-Editors ist bei allen Versionen weitgehend identisch. Das Hauptfenster besteht hauptsächlich aus drei Teilen. Links befinden sich die hexadezimalen Adressen (Positionen), wobei jeweils nur die erste Adresse einer Zeile angezeigt wird. Die Adressen innerhalb einer Zeile müssen Sie hochrechnen, es ändert sich immer nur die letzte Stelle. Diese hat beim ersten Byte den Wert 0 und beim letzten den Wert F, da pro Zeile 16 Byte angezeigt werden.

In der Mitte finden Sie die hexadezimalen Werte, die sich an den einzelnen Adressen befinden. Die Werte werden immer paarweise angezeigt, ein Paar steht für ein Byte. Pro Zeile sind also 16 Zeichenpaare vorhanden.

Je nach Editor finden Sie rechts noch eine Spalte, die den Dateiinhalt in ASCII-Form darstellt. Dies ist ganz hilfreich, wenn Sie nach ASCII-Zeichenfolgen suchen möchten, z.B. den Hinweis auf eine Komprimierung („PKLITE“).

File : COMMAND.COM	hexEdit - v4.0
000001A20 69 72 73 74 29 0D 0A 20 20 20 20 20 20 20 20	irst))
000001A30 20 20 20 20 20 20 45 20 20 42 79 20 65 78 74 65	E By exte
000001A40 6E 73 69 6F 6E 20 28 61 6C 70 68 61 62 65 74 69	nsion (alphabeti
000001A50 63 29 20 20 44 20 20 42 79 20 64 61 74 65 20 26	c) D By date &
000001A60 20 74 69 6D 65 20 28 65 61 72 6C 69 65 73 74 20	time (earliest
000001A70 66 69 72 73 74 29 0D 0A CE 20 20 20 20 20 20 20	first))
000001A80 20 20 20 20 20 20 20 20 47 20 20 47 72 6F 75 70	G Group
000001A90 20 64 69 72 65 63 74 6F 72 69 65 73 20 66 69 72	directories fir
000001AA0 73 74 20 20 20 20 20 20 20 20 50 72 65 66 69 78 20	st - Prefix
000001AB0 74 6F 20 72 65 76 65 72 73 65 20 6F 72 64 65 72	to reverse order
000001AC0 0D 0A 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20	)
000001AD0 20 41 20 20 42 79 20 4C 61 73 74 20 41 63 63 65	A By Last Acce
000001AE0 73 73 20 44 61 74 65 20 28 65 61 72 6C 69 65 73	ss Date (earlies
000001AF0 74 20 66 69 72 73 74 29 0D 0A 20 20 2F 53 20 20	t first)) /S
000001B00 20 20 20 20 20 20 20 20 44 69 73 70 6C 61 79 73	Displays
000001B10 20 66 69 6C 65 73 20 69 6E 20 73 70 65 63 69 66	files in specif
000001B20 69 65 64 20 64 69 72 65 63 74 6F 72 79 20 61 6E	ied directory an
000001B30 64 20 61 6C 6C 20 73 75 62 64 69 72 65 63 74 6F	d all subdirecto
000001B40 72 69 65 73 2E 0D 0A 83 20 20 2F 42 20 20 20 20	ries.) /B
000001B50 20 20 20 20 20 20 55 73 65 73 20 62 61 72 65 20	Uses bare
000001B60 66 6F 72 6D 61 74 20 28 6E 6F 20 68 65 61 64 69	format (no headi
000001B70 6E 67 20 69 6E 66 6F 72 6D 61 74 69 6F 6E 20 6F	ng information o
Status : View	F1-Help hex 7% Size: 92156

Die Oberfläche eines Hex-Editors

Was ist ein Sektor?

In manchen Patch-Anweisungen (nicht in diesem Buch) finden Sie zusätzlich zur Adressangabe noch eine „Sektor“-Angabe. Hierbei entspricht 1 Sektor = 512 Bytes. Diesen Wert müssen Sie daher mit der genannten Anzahl der Sektoren multiplizieren, ins hexadezimale System umrechnen und dann zur genannten Adresse addieren. Klingt das kompliziert? Dann sehen Sie sich folgendes Beispiel an:

Aus der Angabe „Sektor 120, Adresse 4“ wird eine absolute, hexadezimale Adresse von $\text{hex}(120 \times 512) + 4 = \text{F004}$. Solange Sie nur dieses Buch zum Schummeln benutzen, können Sie diese Umrechnung aber getrost vergessen. Sämtliche Anweisungen sind von Sektoren befreit worden.

Immer der Reihe nach

Über welche Tasten der Hex-Editor zu bedienen ist, müssen Sie selbst herausfinden, hier unterscheiden sich alle Programme voneinander. Nur der eigentliche Vorgang ist identisch:

1. Datei laden
2. Adresse oder Zeichenfolge suchen
3. Zeichenfolge ändern
4. wieder abspeichern

Das gute alte Debug

```
-?
assemble      A [address]
compare       C range address
dump          D [range]
enter         E address [list]
fill          F range list
go            G [=address] [addresses]
hex           H value1 value2
input         I port
load          L [address] [drive] [firstsector] [number]
move          M range address
name          N [pathname] [arglist]
output        O port byte
proceed       P [=address] [number]
quit          Q
register       R [register]
search        S range list
trace         T [=address] [value]
unassemble    U [range]
write         W [address] [drive] [firstsector] [number]
allocate expanded memory    XA [#pages]
deallocate expanded memory  XD [handle]
map expanded memory pages   XM [Lpage] [Ppage] [handle]
display expanded memory status XS
-q
```

Die Funktionen von DEBUG

Da sich manche Patch-Anweisungen auf das DOS-Programm DEBUG beziehen, seien an dieser Stelle ein paar Anmerkungen dazu gemacht. Eine typische DEBUG-Anweisung kann folgendermaßen aussehen:

debug savegame.sav

e 2F4A FF AA

w

q

Hierbei wird DEBUG mit der Anweisung gestartet, die Datei SAVEGAME.SAV zu öffnen. Die nächsten Befehle werden per Kommandoebene eingegeben. Als erstes sollen an der Adresse 2E4A die Werte AA FF geschrieben werden. Sie haben richtig gelesen, die eigentliche Adresse lautet 2E4A. Bei DEBUG müssen alle Adressen um den hexadezimalen Wert 100 erhöht werden! Wollen Sie also eine DEBUG-Anweisung mit einem normalen Hex-Editor durchführen, müssen Sie bei der Adresse einen hexadezimalen Wert von 100 abziehen.

Aber auch bei den zu schreibenden Werten ist etwas durcheinander geraten! Hier muß nämlich die Reihenfolge verdreht werden, wobei die einzelnen Bytes („Pärchen“) zusammenbleiben. Da an der obigen Adresse eigentlich die Folge AA FF geschrieben werden soll, lautet die Angabe in der DEBUG-Anweisung: FF AA.

In den nächsten Zeilen wird DEBUG noch aufgefordert, die Änderungen zu speichern (w = write) und das Programm zu beenden (q = quit).

1869

Für ausreichenden Geldsegen müssen Sie einen Hex-Editor bemühen. Laden Sie die Spielstanddatei (*.PAC), und ändern Sie folgende Werte:

Spieler	Adresse	Wert
1	11FE	90 90 90
2	1850	90 90 90
3	1EA2	90 90 90
4	24F4	90 90 90



7 UP

Während des Spiels sind folgende Tasten mit Cheat-Funktionen belegt:

Taste	Auswirkung
O	Volle Energie
M	Volle Bewegungsfreiheit
+	Level überspringen
F4	Energie verkleinern

Im Pausenmodus (Taste **1** oder **Ende**) können die einzelnen Level auch direkt angewählt werden:

Taste	Level
A	01
B	02
C	03
D	04
E	05
F	06
G	07
H	08
I	09
J	10
K	11

A-Train

Wer hätte nicht gern 1 Million Dollar und das komplette Equipement. Kein Problem:  und  gedrückt halten und folgendes eingeben:

cheater-cheaterwimp

Ein weiterer Cheat-Code bewirkt, daß die Endsequenz etwas anders als gewohnt dargestellt wird. Dazu halten Sie die - und -Taste gedrückt und geben folgendes ein:

bellybutton

Um an die im Intro gezeigte Demo-Stadt zu kommen, muß das Spiel gestartet und sofort abgespeichert werden. Danach das Spiel beenden und neu starten. Nachdem der gespeicherte Spielstand geladen wurde, liegt Ihnen die Demo-Stadt zu Füßen.

Aces of the Pacific

Mittels Hex-Editor kann das Spiel auf vielfältige Art und Weise gepatcht werden. Laden Sie dazu die Datei ROSTER.DAT (vorher unbedingt eine Sicherheitskopie anlegen!). Nachfolgend sind alle wichtigen Hex-Adressen und deren Bedeutung aufgeführt:

Adresse	Bedeutung
00	Anzahl Piloten auf dem Roster
02-10	Pilotenname
12-20	Name der Datensicherung
23	Flugzeug-Abzeichen
	00: Japan
	01: US Navy & Marine Corps
	02: Royal Air Force
	03: Chinesische Air Force
	04: Russische Air Force
	05: Royal Netherlands Air Force
	06: US Army Air Force
	07: Royal Australian Air Force
24	Zugehörigkeit
	00: US Navy
	01: US Marine Corps
	02: US Army Air Force
	03: Japanische Navy
	04: Japanische Air Force
	05: Royal Air Force
	06: Fleet Air Force
	07: Royal Australian Air Force
	08: Chinesische Air Force
	09: Russische Air Force
	0A: Royal Netherlands Air Force

Adresse	Bedeutung
26	Status Wert 00 = Aktiv, Wert 01 = Gestorben
29-2A	Start-Datum
2D-2E	Aktuelles Datum
34-35	Erfüllte Missionen
36-37	Beendete Campaigns
3C	Squadron
3E	Campaign
40-41	Luftkampfsiege
43-4D	US Medallien
4E-55	Japanische Medallien
57-62	Realismus, 00 = nein, 01 = ja

Um gescheiterten Missionen vorzubeugen, kann die Datei ROSTER.DAT gesichert und anschließend über die gescheiterte Version kopiert werden. Alternativ kann nach einer gescheiterten Mission unverzüglich der Menüpunkt „Replay“ angewählt und dann die Tastenkombination **[Alt][Q]** gedrückt werden.

Aces over Europe

Sollte eine Mission scheitern, sofort den Menüpunkt „Replay“ anwählen und **[Alt][Q]** drücken. Zur Sicherheit kann auch ein Backup der Datei ROSTER.DAT ange-

fertigt werden. In dieser Datei werden Erfolg und Mißerfolg gespeichert.

Action Soccer

Um die Spielstärke einer Mannschaft zu verändern, laden Sie die Datei TEAM.CFG in einen Hex-Editor. Suchen Sie zunächst nach der ASCII-Zeichenfolge des Mannschaftsnamens. Kurz dahinter beginnt eine 6 Byte lange Information mit folgender Reihenfolge:

1. Geschwindigkeit
2. Stärke
3. Dribbelstärke
4. Zweikampfstärke
5. Schußkraft
6. Kopfballstärke

After the War

Für Unverwundbarkeit sind folgende Tastenkombinationen zu benutzen:

Level	Taste
1	Alt L B
2	Alt L M

Um gleich in den zweiten Level zu gelangen, brauchen Sie folgenden Code: 10106

Afterburner

Um den eingebauten Cheat-Modus zu aktivieren, geben Sie während des Spiels folgenden Satz ein:

TOGETHER IN ELECTRIC DREAMS

Anschließend stehen Ihnen mehrere Funktionen zur Verfügung:

Taste	Auswirkung
<	Ein Level zurück
>	Ein Level weiter
G	Mehr Raketen
T	Weniger Raketen
N	Extra Leben

Aladdin

Um Unverwundbarkeit zu erlangen, benötigen Sie lediglich einen Hex-Editor. Laden Sie die Datei ALADDIN.EXE, und suchen Sie nach folgender Zeichenfolge:

2E FF 0E B2 0B

Diese muß dann mit folgender Zeichenfolge überschrieben werden:

80 80 80 80 80

Neben der Unverwundbarkeit kann auch der Apfelvorrat enorm aufgestockt werden. Folgende Änderungen sind dazu nötig:

Suchen	Ersetzen durch
2E FF 0E DA 0B	80 80 80 80 80
2E A3 42 17 2E C7	80 80 80 80 2E C7

Um an die volle Ausrüstung zu gelangen, sind folgende Änderungen vorzunehmen:

Suchen	Ersetzen durch
2E 83 2E DC 0B 0A	88 88 88 88 88 88
2E A3 40 17 2E C7	88 88 88 88 2E C7
2E 83 2E DC 0B 05	88 88 88 88 88 88

Alien Breed

Level	Paßwort
2	AJlHGDDC
3	CGGHDGGDG
4	HDICICCII
5	IDHEHDGCC
6	IJIIDIHEC
7	CFDFEFEFJ
8	JIIJIIIC
9	AAAABAAAA
10	CCGDGBBBB
11	HHIAAJJIG
12	GGDDJJHFD
13	JIECBFGFF
14	HGGEDDCCB
15	HHHGFGDCC
16 - 18	IHDCHGHFF

Wenn Sie während des Spiels **TULEBY** eingeben, bringt Sie das einen Level weiter.

Für Unsterblichkeit geben Sie am Computerterminal in Level 2 folgende Buchstabenkombination ein:

ALIENSAREFAGGOTS

Es gibt noch weitere Cheats, die teilweise ganz lustige Auswirkungen haben, Sie im Spiel aber nicht weiterbringen. Probieren Sie mal:

CUT A DISK

KEY TO THE CITY

JUST CALL ME MOGGY

LEAVING MR CHRISTMAS

STEVIE WONDER

ST EMULATOR

PC EMULATOR

I WANT FISH

KNACKERED JOYSTICK

Alien Logic

Zur Vorbereitung des Cheat-Modus ist das Programm wie folgt zu starten:

ALIEN /j

Anschließend ist im Spiel die **[Pos1]**-Taste zu drücken. Nun stehen Ihnen in der Seitenansicht folgende Funktionen zur Verfügung:

Taste	Auswirkung
[B]	keine Kollisionsabfrage
[C]	Cheat-Menü mit verschiedenen Möglichkeiten

Taste	Auswirkung
E	Wechsel zwischen diversen Effekten
H	Tötet die eigene Spielfigur
I	Weltkarte
L	springen
O	God-Modus
R	volle Heilung
T	zur Fähre „beamen“

Alone in The Dark II



In den Spielstanddateien sind diverse Manipulationen möglich. Laden Sie eine Datei in einen Hex-Editor, und ändern Sie folgende Adressen:

Adresse	Inhalt
68B4	Munition Thomson
68C4	Punkte
68C6	Munition Revolver
68FC	Munition Derringer
6C1E	Munition Riot Gun

An sämtlichen Adressen kann ein maximaler Wert von FF FF eingetragen werden. Um im weiteren Verlauf des Spiels mögliche Abstürze zu vermeiden, sollten Sie etwas kleinere Werte (z.B. EE) eintragen.

Alone in The Dark III

Für eine Unverwundbarkeit muß die Datei AITD3.EXE mit einem Hex-Editor bearbeitet werden. Suchen Sie nach folgender Zeichenfolge:

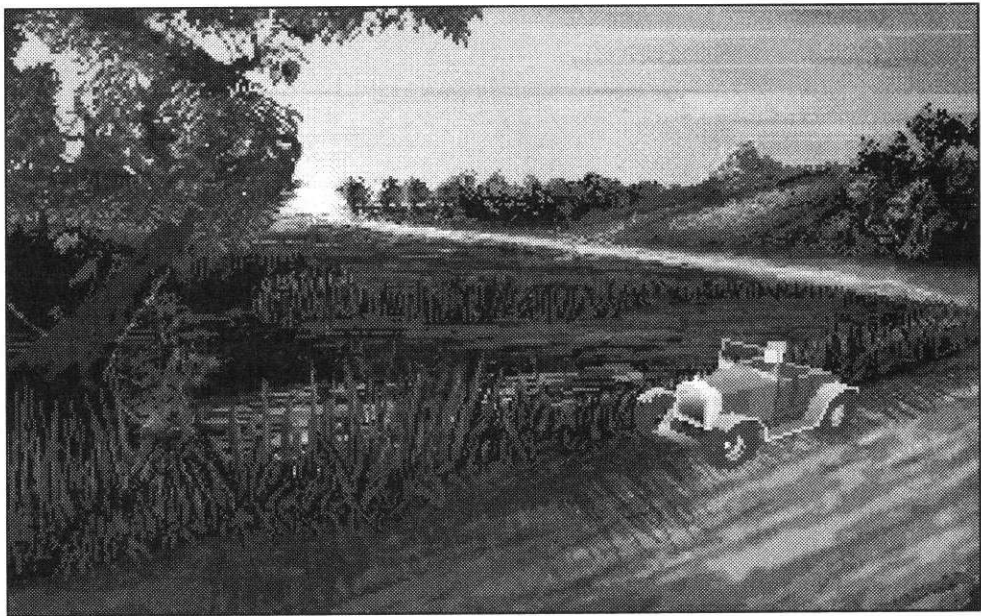
26 29 07 E9 3F 02 C4 1E

Diese ersetzen Sie durch nachfolgende Zeichenfolge:

88 88 88 E9 3F 02 C4 1E

Außerdem können Sie die Spielstanddateien patchen. Laden Sie diese in einen Hex-Editor, und ändern Sie folgende Adressen:

Adresse	Inhalt
44388	Punkte
45006	Munition 38er
45248	Munition Gatlin
44998	Munition Winchester



Ambermoon

Ort	Koordinaten
Burnville	530 - 594
Burnviller Anleger	522 - 541
Das rote Auge Tarbos	444 - 399
Dünners Mine	252 - 712
Gemstone	319 - 759

Ort	Koordinaten
Gnom-Mine	270 - 559
Haus der Banditen	627 - 412
Haus des Großvaters	625 - 462
Hexenhaus	291 - 519
Höhle der Bestie	222 - 541
Illien	376 - 277
Lebabs Turm	438 - 563
Lichtung	174 - 679
Luminors Turm	515 - 656
Newlake	348 - 352
Oase	523 - 159
Orkhöhle	539 - 438
Spannenberg	584 - 478
Spannenberger Anleger	562 - 483
Strudel	275 - 75
Sylphen-Höhle	538 - 466
Turm der Alchemisten	521 - 328
Windschrein	266 - 635

Amberstar

Taste	Auswirkung
[D]	Sprung ins letzte Rätsel
[G]	zusätzliches Gold
[J]	Sprung
[L]	Licht einschalten
[M]	Zeigt die Koordinaten des nächsten Monsters
[Q]	Statusfenster
[Alt][K]	Kompass
[Alt][M]	Landkarte
[Alt][O]	aktuelle Koordinaten
[Alt][U]	Uhr



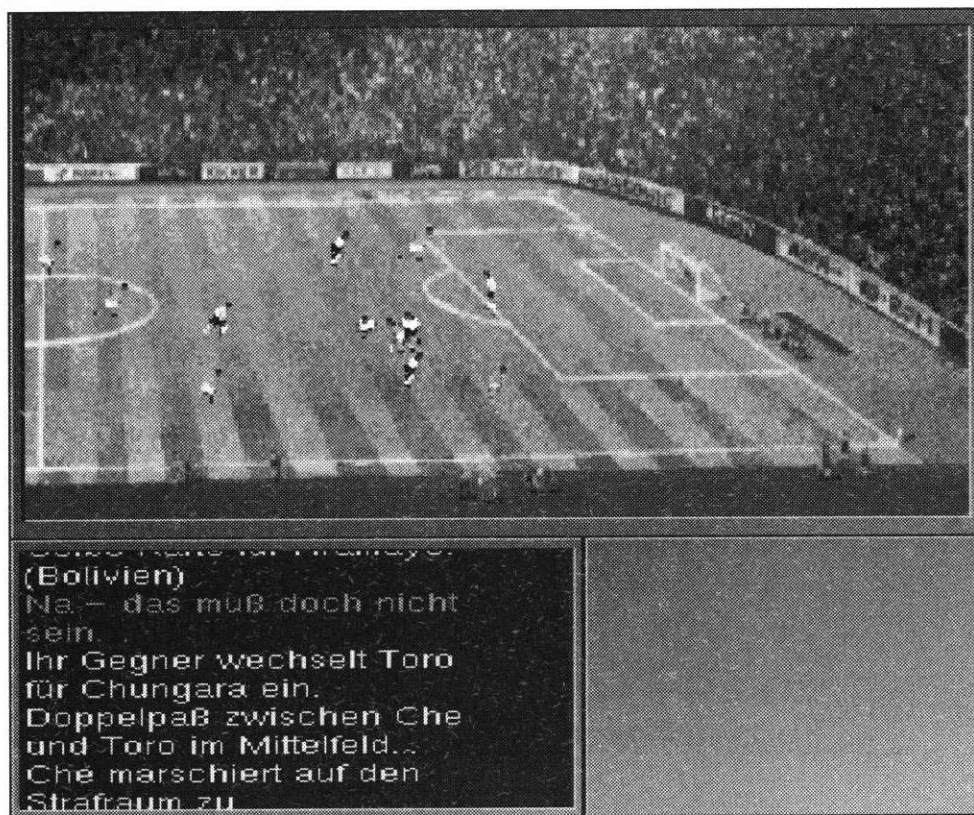
Another World

Hier sind sämtliche Level-Paßwörter:

Level 2	HTDC
Level 3	CLLD
Level 4	LBKG
Level 5	XDDJ
Level 6	FXLC
Level 7	KRFK
Level 8	KLFB
Level 9	BFLX
Level 10	BRTD
Level 11	TFBB
Level 12	TXHF
Level 13	CKJL
Level 14	LFCK

Anstoß

Hierbei können die Spielstanddateien (*.ANS) mit einem normalen ASCII-Editor (Überschreibmodus!) manipuliert werden.



Notieren Sie sich zunächst Ihre aktuelle Finanzlage aus dem entsprechenden Menüpunkt. Anschließend laden Sie die Spielstanddatei in den Editor und suchen nach diesen Zahlen. Die Zahlen können nach Belieben verändert werden. Achten Sie dabei auf den Punkt, der die rechte Begrenzung darstellt und nicht überschrieben werden darf.

Ganz ohne Hex-Editor können Sie auch zu Geld kommen: Erstellen Sie im Spieler-Editor einen Spieler der Stärke 0 mit dem Alter 1. Wenn Sie ihn verkaufen, erzielt er einen traumhaften Gewinn!

Arachnophobia

Der Startlevel ist in der Datei LEVELS.DAT hinterlegt. Da die Datei nur aus einem Byte besteht, sollte die Suche nicht all zu schwer sein. Die möglichen Werte entsprechen den Startleveln, also 01 bis 06.

Arkanoid

Während des Spiels kann der eingebaute Cheat-Modus folgendermaßen aktiviert werden:

Zunächst die -Taste (Pause) drücken. Danach folgende Buchstabenkombination ohne Return eingeben:

DSIMAGIC

Anschließend wieder die -Taste drücken, um den Pausenmodus zu beenden. Nun ist es wichtig, eine gelbe Kapsel mit der Aufschrift DS zu erwischen. Ist dies geschafft, stehen folgende Funktionen zur Verfügung:

Taste	Auswirkung
<input type="text"/>	Break
<input type="text"/>	Catch, der Ball wird gefangen
<input type="text"/>	Drei Bälle
<input type="text"/>	Vergrößert den Schläger
<input type="text"/>	Letzter Level

Taste	Auswirkung
[L]	Laser, mit der Maustaste auslösen
[S]	Verlangsamt den Ball

Zudem kann der jeweils aktuelle Level mit der **[Enter]**-Taste des Ziffernblocks übersprungen werden.

Für unendliche Leben kann das Programm mit einem Parameter aufgerufen werden:

ARKANOID runcheat

Arkanoid II: Revenge of Doh

Falls Ihr letztes Bildschirmleben vorbei ist, warten Sie bis zum Titelscreen und aktivieren die **[↓]**-Taste. Nun sind folgende Eingaben möglich:

Mit DALEY-88 können Sie an dem Punkt weitermachen, an dem das Spiel eigentlich zu Ende war.

Die Eingabe von MAGENTA bewirkt, daß Sie jeden Level beim anschließenden Weiterspielen durch Drücken von **[Strg]** übergehen können.

In der Highscore-Liste beschert Ihnen der Name DEBBIE S eine unbegrenzte Anzahl von Leben.

Unendliches Leben erhält man, indem die Datei REVOFDOH ein wenig gepatcht wird. Laden Sie die Datei in einen Hex-Editor, und suchen Sie folgende Byte-Folge:

80 3E 97 04 00 75 F3

Diese ersetzen Sie dann durch die nachfolgende Byte-Folge:

80 3E 97 04 00 EA F3

Astro Fire

Da von diesem Programm mehrere Versionen existieren, sei an dieser Stelle nochmals darauf hingewiesen, daß vor dem Patchen einer Datei unbedingt eine Sicherheitskopie angelegt werden sollte.

Wenn Sie die Datei ASTRO.EXE in einen Hex-Editor laden, können Sie folgende Manipulationen vornehmen:

Adresse	Wert	Beschreibung
AD44	1-10	Anzahl Leben
840F	90	
8410	90	
8411	90	unbegrenzte Leben
AD4D	08	
839C	08	
AD53	08	alle Waffen

Adresse	Wert	Beschreibung
82ED	FF	
A819	FF	
AD80	FF	volle Schilde
A96A	90	
A96B	90	
A96C	90	
A96D	90	volle Munition

B-Wing

Um bei diesem Spiel vielfältige Manipulationen durchführen zu können, laden Sie zunächst die Datei BLIGHT.OVL in einen Hex-Editor. Um für alle Flieger unbegrenzte Munition zu haben, gehen Sie nach Adresse 132A0 und ersetzen die Sequenz FE 8F 13 01 durch 88 88 88 88.

Um die Stärke der Schilde der Raumschiffe zu erhöhen, gehen Sie zu den nachfolgend aufgeführten Adressen und suchen die angegebene Byte-Folge. Diese ist dann durch die Byte-Folge 98 3A 98 3A 04 00 34 08 zu ersetzen.

Raumschiff	Adresse	Byte-Folge
A-WING	2C530	C4 09 C4 09 04 00 DC 05
B-WING	2D250	88 13 88 13 04 00 9C 18
X-WING	2C370	C4 09 C4 09 04 00 34 08
Y-WING	2C450	A6 0E A6 0E 04 00 68 10

Um Geschwindigkeit und Beschleunigung der Raumschiffe zu erhöhen, gehen Sie zu den nachfolgend aufgeführten Adressen und suchen die angegebene Byte-Folge. Diese ist dann durch eine neue Byte-Folge zu ersetzen.

Raumschiff	Adresse	Byte-Folge alt	Byte-Folge neu
X-WING	2C380	E1 00 0C	F4 01 63
Y-WING	2C460	B4 00 08	F4 01 63
A-WING	2C540	0E 01 10	F4 01 63
B-WING	2D260	CD 00 0C	F4 01 63

Wer zudem die Raumschiffe der Imperialen Kräfte etwas schwächen möchte, nimmt folgende Änderungen vor:

Raumschiff	Adresse	Byte-Folge alt	Byte-Folge neu
TIE/F	2C620	E1 00 0F	19 00 0A
TIE/I	2C700	FA 00 10	19 00 0A
TIE/B	2C7E0	B4 00 0A	19 00 0A
TIE/A	2D180	45 01 00	19 00 0A
ASS GUN	C8C0	C8 00 0C	19 00 0A

Bad Blood

Um an 255 Heilungspunkte zu gelangen, benötigen Sie keine Gesundheitskur. Laden Sie einfach die Spielstanddatei in einen Hex-Editor, und ändern Sie den Wert an der hexadezimalen Adresse 26C auf FF.

Barbarian

Während des Spiels kann der Cheat-Modus durch die Eingabe von „04-08-59“ aktiviert werden. Dies bringt unbegrenzte Leben und Munition.

Um den letzten Wizard zu töten, benötigen Sie einen Schild. Wenn er auf Sie schießt, benutzen Sie ihn. Der Schuß prallt ab und tötet den Wizard.

Batman: The Movie

Während des Titelscreens die Buchstabenfolge **JAMMMM** eingeben. Das bringt unbegrenzte Leben, zudem kann mit **F10** der aktuelle Level übersprungen werden.

Battle Isle

Zunächst die Paßwörter für den 1-Spieler-Modus:

Level	Paßwort
2	PHASE
3	EXOTY
4	MOUNT
5	FIGHT
6	RUSTY
7	FIFTH
8	VESUV
9	MAGIC
10	SPACE
11	VALEY
12	TASTY
13	TERRA

Level	Paßwort
14	SLAVE
15	NEVER
16	RIVER

Und hier die Paßwörter für den 2-Spieler-Modus

Level	Paßwort
2	GHOST
3	GAMMA
4	MARSS
5	EAGLE
6	METAN
7	FOTON
8	POLAR
9	TIGER
10	SNAKE
11	ZENIT
12	DONNA
13	VESTA
14	OXXID
15	DEMON
16	Giant

Battle Isle Data Disk

Hier die Level-Paßwörter für den 1-Spieler-Modus:

Level	Passwort
2	BLOCK
3	WATCH
4	LAGUN
5	BIRMA
6	SERPT
7	RAMBO
8	YUKON
9	POINT
10	FROGS
11	ITALY
12	LINES
13	VARUS
14	SOUND
15	TWEAK
16	NIPON
17	FLAIR
18	ARROW
19	KORSO
20	NORTH

Level	Passwort
21	FJORD
22	DONOR
23	LEYES
24	JUMPY
25	WERFT (Bonuslevel)

Und hier für den 2-Spieler-Modus:

Level	Passwort
2	CLOCK
3	LOSAG
4	BOMBS
5	COMET
6	PEARL
7	MIROR
8	ROMEL
9	MAGMA (Bonuslevel)

Battle Isle Data Disk 2

Hier sind sämtliche Levelcodes für den Ein-Spieler-Modus aufgeführt:

Level	Code
1	LUNAR
2	LUTOF
3	SONIX
4	SOWYN
5	SOSOO
6	SONAF
7	RACHE
8	RAMPE
9	RANGG
10	FILMO
11	FIEST
12	FINXT
13	EBENE
14	EBSYL
15	EBONY
16	EBTAR
17	KARST
18	KANTO
19	KAROT
20	KAISR
21	SYBIL
22	SFINX
23	SYNOM
32	DIONE (Geheimlevel)

Und hier die Codes für den Mehr-Spieler-Modus:

Level	Code
24	LUPOS
25	SONNE
26	SOTEX
27	RASEN
28	FISCH
29	EBTON
31	KABEL
31	SYTAX
33	NAIAD (Geheimlevel)

Battle Isle 2

Die Anwahl eines höheren Levels ist wegen des höheren Schwierigkeitsgrades nicht zu empfehlen. Wer aber dennoch hineinschnuppern möchte:

Level	Codewort
1	AMPORGE
2	JOGRWAI
3	GEGIDOS
4	WABODAE
5	BUFASWE



Level	Codewort
6	GEHAUWA
7	OLARIBU
8	FITORGE
9	DAFATWA
10	WABIKDO
11	GEEUSAT
12	KAIMAVA
13	SIETIBU
14	GEDEROM
15	ULUARGE
16	ABUNDWA
17	LANADGE

Level	Codewort
18	WAFEFAL
19	BUSALUG
20	GEKEFZU (Bonuslevel)

Spielstand patchen

Wem das nötige Sammeln von Aldinium zwecks Energieaufstockung zu lästig ist, kann sich mit einem geeigneten Hex-Editor einen beachtlichen Energieschub verschaffen.

Die zu patchende Datei trägt den Namen SAVE0000.DAT für den ersten gespeicherten Spielstand, SAVE0001.DAT für den zweiten und so fort. An der hexadezimalen Adresse 58 ist der aktuelle Energiewert hinterlegt, der mit dem Eintrag „FF“ auf 255 erhöht werden kann. Anschließend sollte einer massiven Produktion neuer Einheiten nichts mehr im Wege stehen.

Battle Isle II Scenery (Das Erbe des Titan)



Hier sind sämtliche Levelcodes für den Ein-Spieler-Modus aufgeführt:

Level	Code
1	HOLLEKO
2	BROCKEN
3	AMGEFIN
4	HASENOL
5	WORGINA
6	BRITIGI
7	GEGAGOL

Level	Code
8	ANTUROY
9	GRADOFE
10	DRONNOX
11	DURDERO
12	HOLININ
13	WALHAKI
14	SEFLUXA
15	INDUSOL
16	WEFOLIK

Und hier die Paßwörter für den Zwei-Spieler-Modus:

Level	Code
1	FURSTON
2	GALTRAX
3	ELGANIW
4	LOPIROT
5	AGRETIL
6	FELTONG
7	WILKORS
8	MEKLARA
9	HOLITUS
10	NERTING

Battle Isle 3

Allgemeine Tips

Eroberung

Versuchen Sie, möglichst viele, auch scheinbar unwichtige Städte einzunehmen. Mit den dort enthaltenen Energiequellen können Sie Ihre Einheiten auffrischen.

Wetter

Planen Sie mögliche Wetteränderungen in Ihre strategischen Überlegungen ein. Bei aufkommendem Frost können z. B. Einheiten steckenbleiben, aber auch Flüsse und Seen überquert werden. Auf zugefrorenen Seen sollten sich Ihre Einheiten niemals länger als unbedingt notwendig aufhalten. Setzt Tauwetter ein, bricht das Eis sehr schnell ein und die Einheiten sind verloren.

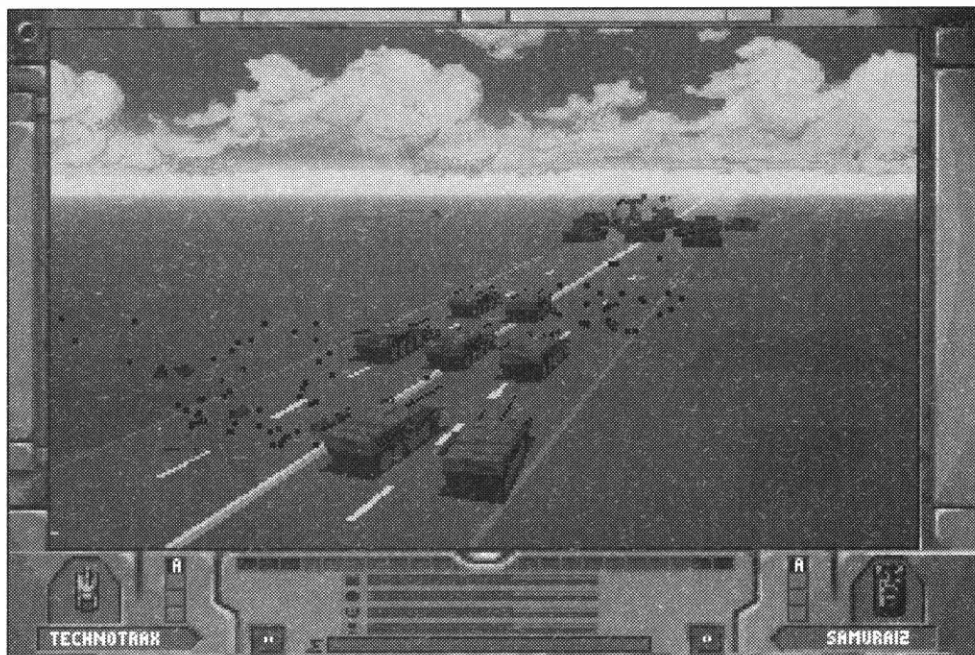


Nachschub

Alle Einheiten haben nur eine begrenzte Reichweite. Planen Sie daher bei jedem Vormarsch auch einen ausreichenden Nachschub ein. Hierbei hilft in einigen Fällen auch der Ausbau des Straßen- oder Schienennetzes.

Erfahrung

Mit jedem überstandenen Kampf wächst die Erfahrung und damit Schlagkraft der betreffenden Einheit. Derartige Einheiten sind besonders zu schützen und bei Schäden sofort instandzusetzen. Im Kampagnenmodus werden die „Erfahrungspunkte“ mit in die nachfolgende Mission genommen!



Kristalle

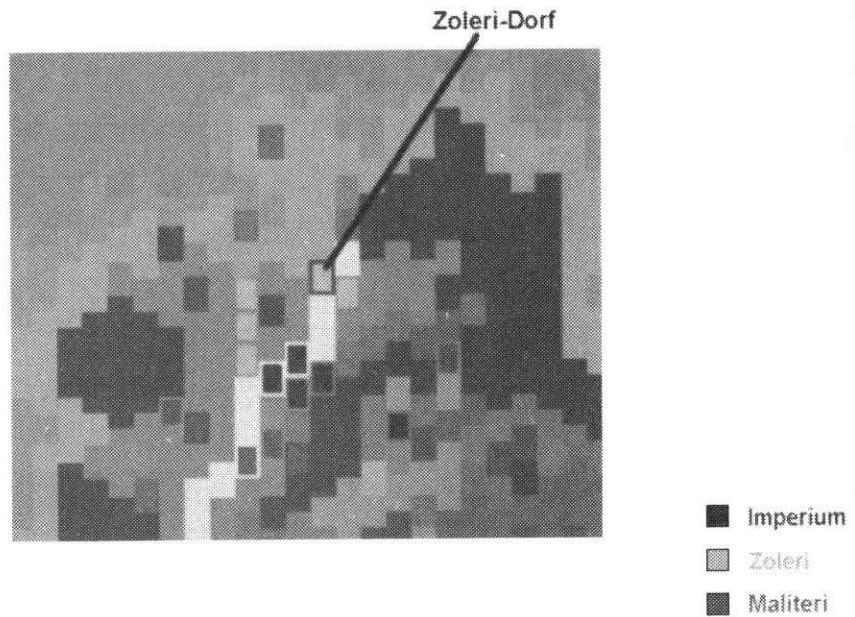
Kristalle liefern sowohl Energie als auch Material und sollten nicht übersehen werden. Sie können per Transporter, Hubschrauber oder Frachtflieger in einen Shop transportiert werden und dort zur Auffrischung oder Neuproduktion von Einheiten verwendet werden.

Komplettlösung

Mission I: Die Prätorianer

Ihre Aufgabe ist die Zerstörung aller feindlichen Maliteri-Einheiten.

Mission 1: Die Prätorianer

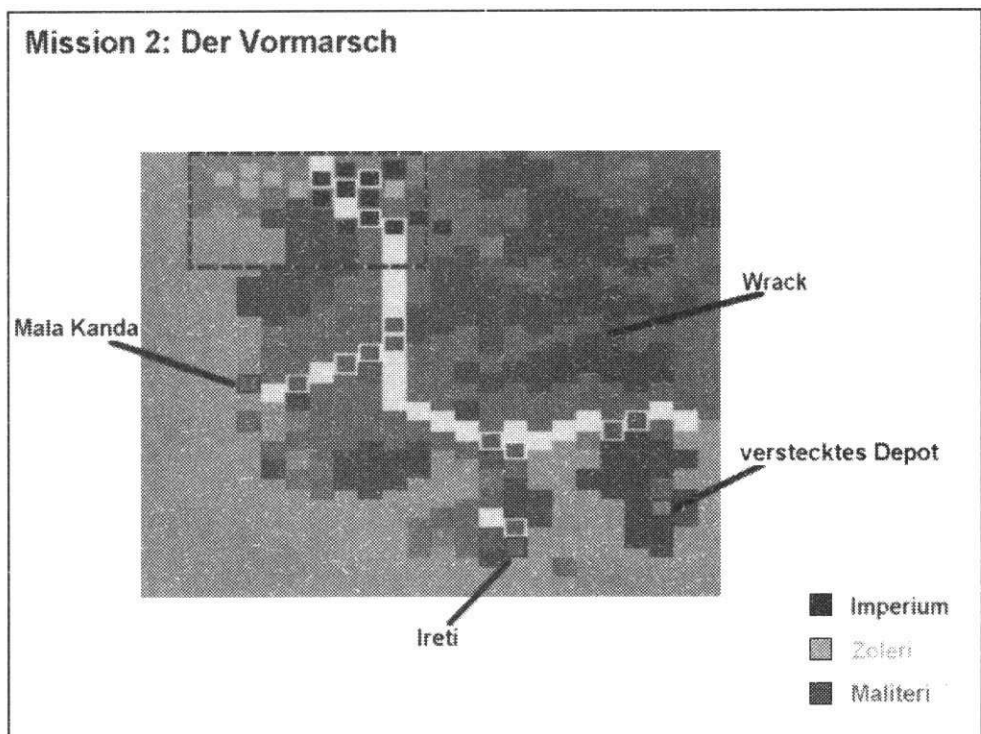


Dieser Level ist als Einstieg gedacht und nicht sonderlich schwierig. Sie sollten aber dennoch darauf achten, daß keine der eigenen Einheiten verlorenght. Besonders die kampferfahrenen Einheiten können in den nachfolgenden Leveln wichtig sein. Einige der höheren Level können im Kampagnenmodus nur dann bewältigt werden, wenn genügend erfahrene Einheiten aus vorherigen Leveln übernommen werden.

Halten Sie Ihre Einheiten möglichst zusammen, und gehen Sie nicht zu schnell gegen den Feind vor, da die verbündeten Einheiten der Zoleri unterstützend eingreifen.

Mission 2: Der Vormarsch

Um diese Mission zu bestehen, müssen vier Bedingungen erfüllt werden: Die Dörfer Mala Kanda und Ireti sind zu besetzen, ein Flugzeugwrack muß gefunden und sämtliche feindliche Einheiten vernichtet werden. Die Reihenfolge ist beliebig.



Zunächst sollte das Wrack gefunden werden. Es liegt am östlichen Rand des Gebietes, enthält brauchbares Material und wird nicht bewacht. Benutzen Sie am besten eine schnelle Ranger-Einheit.

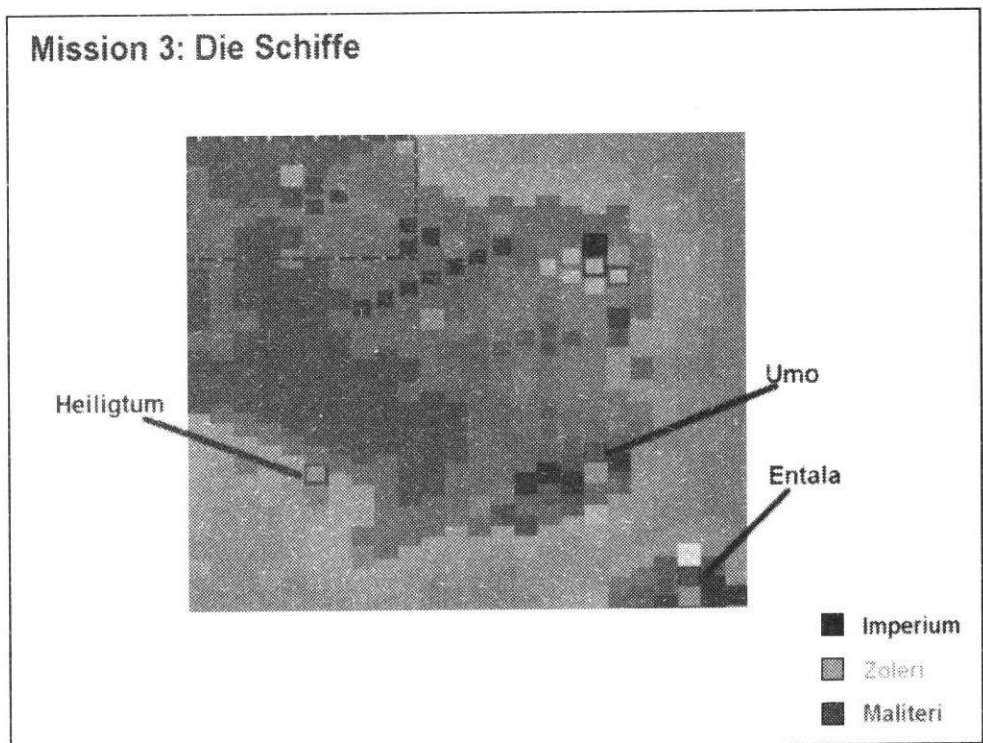
Die zwei Dörfer sollten nicht zu schnell eingenommen werden. Passen Sie sich der Geschwindigkeit der verbündeten Zoleri-Einheiten an. Kampfroboter können per Schützenpanzer an die Front transportiert werden. Sobald Sie ein Dorf besetzt haben, sollten Sie dort alle

Einheiten auffrischen. Östlich von Ireti befindet sich noch ein verstecktes Depot auf einer Landzunge, das ebenfalls zum Auffrischen genutzt werden kann.

Um den Feind in seiner Bewegungsfreiheit einzuschränken, kann das Radarfahrzeug zerstört werden. Dazu sind Infanteristen in einem Schützenpanzer hinter die feindlichen Linien zu bringen. Das eigene Radarfahrzeug ist unbedingt zu sichern, da der Gegner dasselbe versucht.

Mission 3: Die Schiffe

Ziel dieser Mission ist es, Umo, Entala und das Heiligtum zu besetzen. Zudem sind alle feindlichen Einheiten zu vernichten.



In dieser Mission erhalten Sie erstmals einen Python Raketenpanzer, den Sie auf keinen Fall verlieren dürfen. Wenn dieser Panzer Kampferfahrung gesammelt hat, entwickelt er sich zu einer sehr effektiven Waffe. Für die Kampferfahrung sollte mit diesem Panzer zu Beginn nur leichte Artillerie des Gegners angegriffen werden.

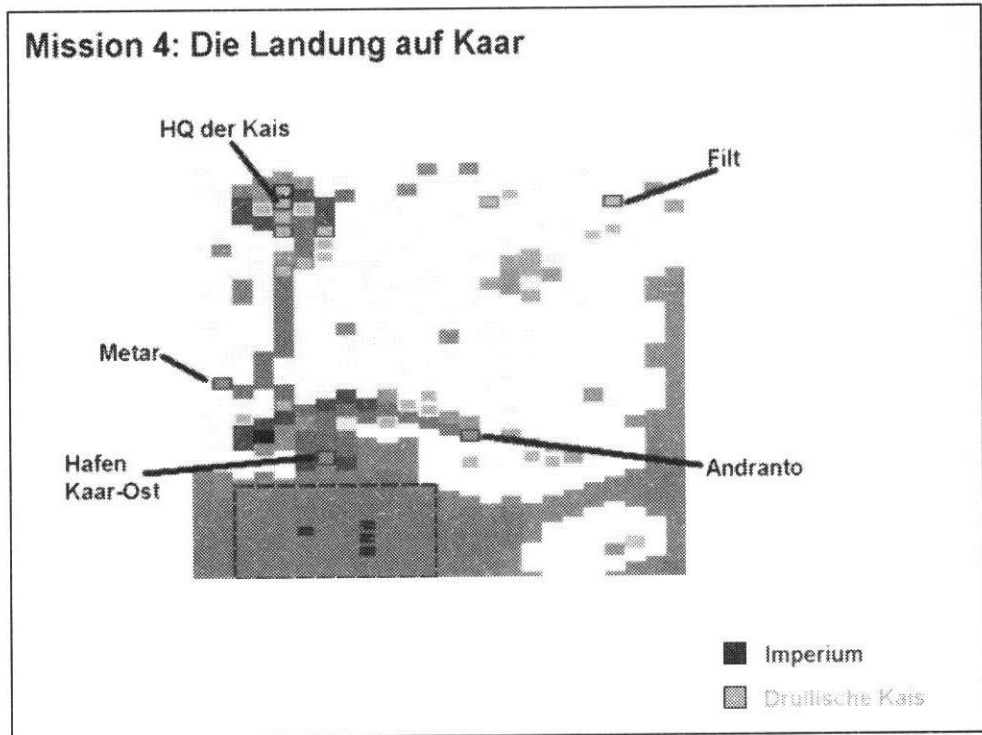
Zunächst sollte das Radarfahrzeug behutsam nach vorne bewegt werden, um das Gebiet besser einsehen zu können. Der Ranger sollte möglichst schnell Richtung Süd-West fahren. Dort befindet sich das leicht einzunehmende Heiligtum und ein Hafen mit mehreren Schiffen, die zur süd-östlichen Ecke des Einsatzgebietes gebracht werden sollten. Hier befinden sich die beiden einzunehmenden Dörfer.

Mission 4: Die Landung auf Kaar

Um diese Mission zu bestehen, ist das Hauptquartier der drullischen Kais einzunehmen.

Die Schiffseinheiten sind schnell Richtung Norden zum Hafen zu bewegen. In sicherem Abstand kann der Kreuzer den Bunker und die Radaranlage zerstören. Vorrangiges Ziel sollten zunächst die feindlichen Fernwaffen sein.

Nachdem der Hafen eingenommen ist, stellen die beiden Städte östlich und westlich des Hafens kein großes Problem mehr dar. Diese sollten unbedingt eingenommen werden, um die eigenen Einheiten aufzutanken und zu raparieren.

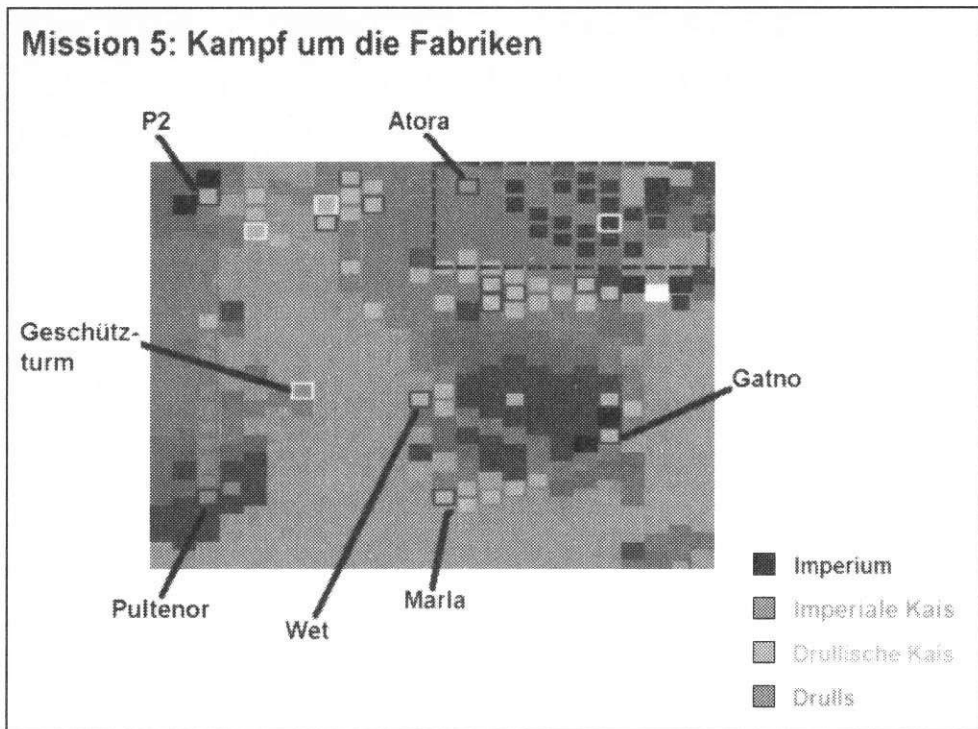


Anschließend geht es am westlichen Rand des Einsatzgebietes entlang zum feindlichen HQ. Die mittlerweile kampferfahrenen Einheiten sollten dieses ohne größere Schwierigkeiten einnehmen können.

Mission 5: Kampf um die Fabriken

Missionsziel ist die Besetzung von Gatno und P2. Sobald das eigene HQ in gegnerischen Besitz fällt, ist die Mission fehlgeschlagen.

In dieser Mission stoßen Sie erstmals auf Fabriken, in denen neue Kampfeinheiten hergestellt werden können. Die Eroberung dieser Fabriken sollte daher das primäre Ziel sein. Beachten Sie bei dieser Mission auch, daß Sie und der Gegner in Runde 9 oder 10 Verstärkung erhalten.



Besetzen Sie zunächst die Stadt Atora, und sichern Sie diese mit Sturmgeschützen. Zur Aufklärung des südlichen Gebietes sollte das Tragflächenboot eingesetzt werden. Richtung Westen darf nicht weiter vorgegangen werden.

Der Vorstoß Richtung Süden wird sehr verlustreich. Versuchen Sie unbedingt zu verhindern, daß sich angeschlagene feindliche Einheiten zur Auffrischung zurückziehen. Die eigenen Buggys und Raketenpanzer sollten ständig mittels Munitionstransporter aufgefrischt werden. Nach der großen feindlichen Offensive ist der Gegner sehr geschwächt, so daß eine Eroberung der Stadt Gatno möglich ist. Hier sollten Sie Ihre Einheiten auftanken und reparieren.

Als nächstes ist die Fahrzeugfabrik Gatno an der östlichen Küste einzunehmen. Anschließend können hier neue Einheiten produziert werden. So gestärkt stellen

die Städte Marla und Wet kein Problem mehr dar. Auf der westlichen Küstenstraße müssen Sie darauf achten, nicht in die Reichweite des feindlichen Geschützturms zu geraten.

Wenn im Süden alles bereinigt ist, geht es weiter in nördliche Richtung nach Atora. Hier muß zunächst die Brücke freigekämpft werden. Anschließend ist die zweite Fabrik schnell erobert.

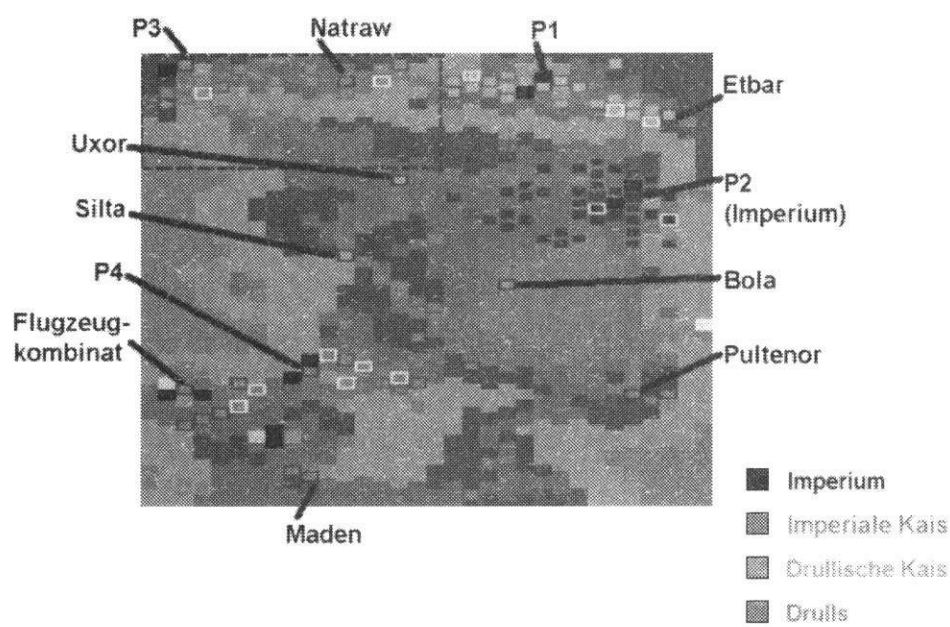
Mission 6: Das Flugzeugkombinat

Die Mission gilt als bestanden, wenn das feindliche Flugzeugkombinat erobert ist.

Gleich zu Beginn ist die Stadt Bola mittels Ranger zu besetzen und die „Fahrende Festung“ in der Nähe zu stationieren. Die Infanterie ist in Schützenpanzer zu verladen und zur Eroberung von Uxor und Silta einzusetzen. Ein großer Teil der eigenen Einheiten ist Richtung Bola zu bewegen, um eine diagonale Verteidigungslinie von dieser Stadt zur Südstraße aufzubauen.

Bevor einsetzende Schneefälle ein Weiterkommen verhindern, müssen die Baufahrzeuge eine Straße zwischen Bola und der Südstraße gebaut haben. Die Baufahrzeuge sind anschließend zum Abbau der zum Kaigebiet führenden Brücke einzusetzen. Dadurch wird die Bedrohung aus nördlicher Richtung bis auf einen Kampfhubschrauber unterbunden. Gegen den Hubschrauber schützt ein ELOKA-Störfahrzeug, ein mobiles Flugabwehrraketensystem und ein Flakpanzer. Auch Golem-Roboter können gegen Flugziele eingesetzt werden.

Mission 6: Das Flugzeugkombinat



In der Stadt Silta finden Sie ein Kampfluftkissenboot, das vor allem gegen Flugzeuge eingesetzt werden kann. Wenn die feindlichen Linien etwas gelichtet sind, kann mit dem Angriff auf die Stadt Pultenor begonnen werden. Nach deren Eroberung sollten die eigenen Einheiten dort aufgefrischt und für den Schlag gegen die drullische Panzerfabrik westlich des Sees zusammengezogen werden.

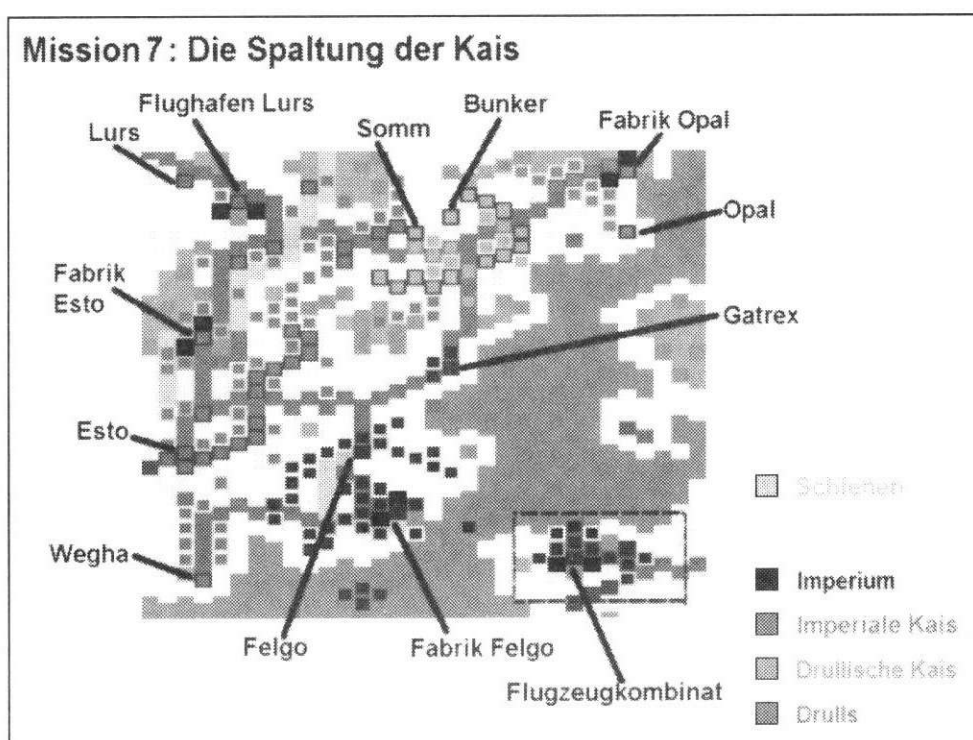
Zur Eroberung der Panzerfabrik muß vor allem der Geschützturm zerstört werden, am besten mittels Luftkissenboot. Ist die Fabrik erobert, sollten vor allem Raketenwerfer hergestellt werden, da diese auch in der nächsten Mission eine wichtige Rolle spielen. Die Eroberung des Flugzeugkombinats sollte nun kein Problem mehr darstellen.

Mission 7: Die Spaltung der Kais

Ziel dieser Mission ist die Besetzung von Lurs und Esto.

Der größte Teil der eigenen Einheiten sollte mit Hilfe der „Fliegenden Festung“ auf das Festland gebracht werden. Dort sollte zunächst die Stadt Wegha unter Zuhilfenahme von Schiffen und Jagdbombern erobert werden. Hilfreich ist der Ausbau des Schienennetzes, da der Instandsetzungszug dann mehr genutzt werden kann.

Nach der Eroberung von Wegha können die Schiffseinheiten zur Unterstützung der Alliierten nach Norden verlagert werden. Die anderen Einheiten sind aufzufrischen und mit Raketenwerfern zu verstärken.

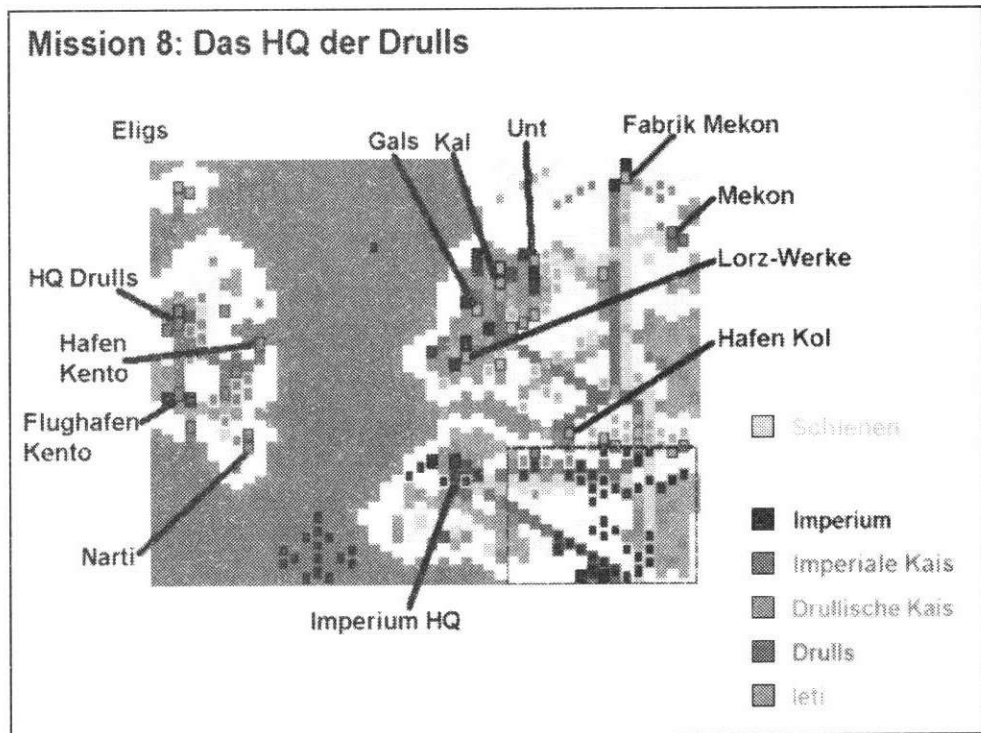


Nun sollte sich alles auf die Eroberung der Stadt Esto konzentrieren. Nach deren Eroberung und Auffrischung der eigenen Einheiten geht es weiter zur Fahrzeugfabrik Esto. Hier sind vor allem die Flugabwehrsysteme zu zerstören, damit die eigenen Flugzeuge gefahrlos hinter die Verteidigungslinien fliegen und dort die weitreichenden Geschütze ausschalten können. Nach der Eroberung der Fabrik ist diese mit einigen Einheiten zu sichern. Dann ist sofort in nördliche Richtung zu marschieren und der Flughafen zu besetzen.

Mission 8: Das HQ der Drulls

Ziel der Mission ist die Eroberung des drullischen Hauptquartiers. Falls das eigene HQ in gegnerische Hände fällt, ist die Mission fehlgeschlagen.

Die große Seeschlacht, die kurz nach dem Beginn der Mission tobt, ist von entscheidender Bedeutung. Daher sollte die komplette Flotte einschließlich der Flugzeuge in der Nähe des eigenen HQ gehalten werden. Dort können die beiden Flugabwehrsysteme in die Kämpfe eingreifen. Im Flughafen Lurs sollten so schnell wie möglich Wasserflugzeuge produziert werden. Diese sind in der Lage, Schiffe und aufgetauchte U-Boote aus größerer Entfernung anzugreifen.



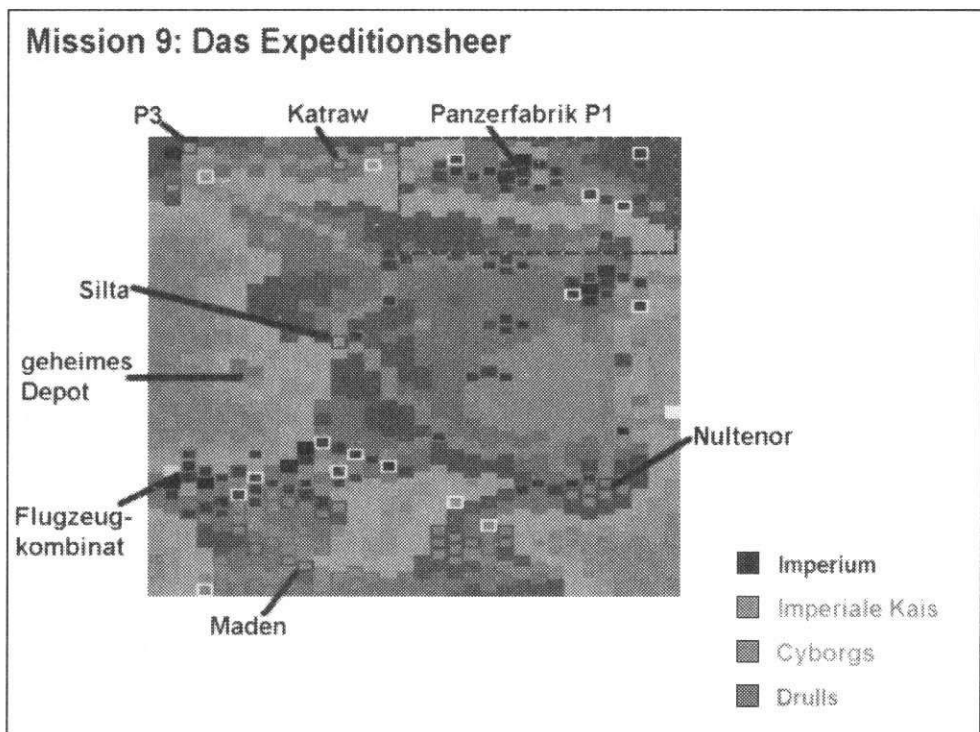
Da die feindlichen U-Boote eine große Gefahr darstellen, hilft folgender Trick: Ein sich in der Nähe befindliches Flugzeug oder Schiff wird zum Bewegen angeklickt. Die Felder, die für die Bewegung gesperrt sind, obwohl sie innerhalb der Reichweite liegen, verbergen ein U-Boot.

Für den Angriff auf das feindliche HQ werden alle übriggebliebenen Einheiten benötigt. Einen erheblichen Vorteil bringt die Produktion weiterer Schlachtschiffe und Zerstörer, die auch bei der nächsten Mission gebraucht werden können.

Mission 9: Das Expeditionsheer

Bei dieser Mission muß ein geheimes Depot gefunden und besetzt werden.

Das in Mission 6 eroberte Flugzeugkombinat muß jetzt gegen die massiv anrückenden Einheiten des drullischen Heeres verteidigt werden. Hierbei helfen vor allem die beiden „Fahrenden Bunker“. In der Panzerfabrik P4 können Raketenwerfer und Sturmgeschütze zur Stärkung der Verteidigungslinien gebaut werden.

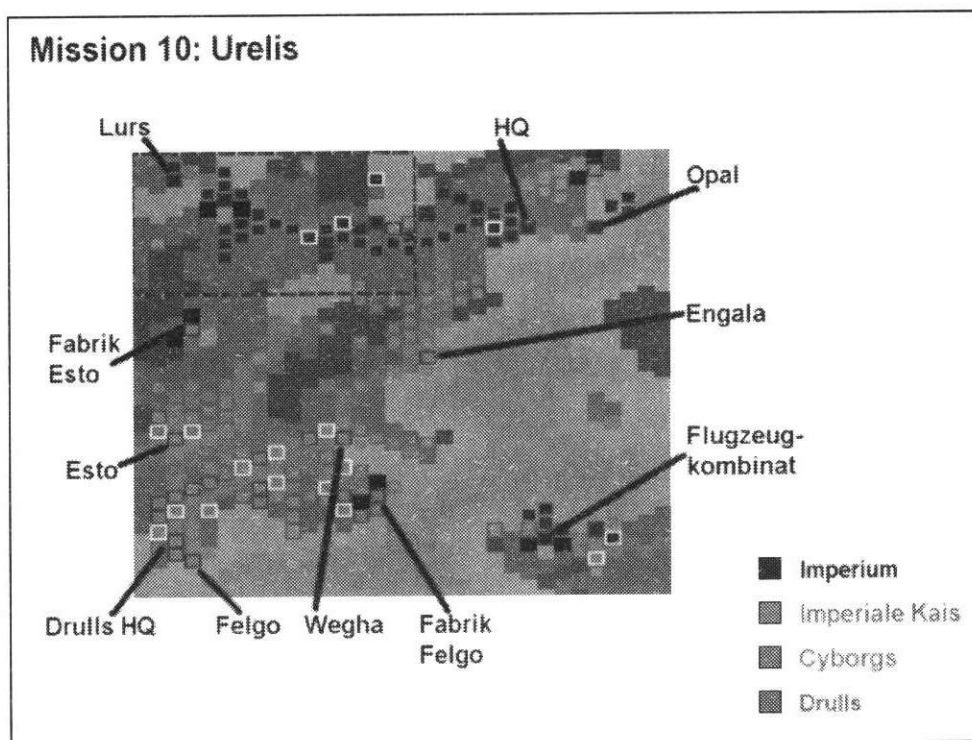


Die im Norden stationierten Einheiten müssen so schnell wie möglich zur Stadt Bola verlagert werden. Diese sollten dann nach Abwehr des ersten großen Ansturmes nach Südosten ziehen und die Stadt Pultenor besetzen. Wenn das im Südosten stehende Baufahrzeug die Straße an einer Stelle zerstört, kann der Vormarsch des Feindes erheblich behindert werden. Die so unterbrochene Verbindung kann später wieder hergestellt werden.

Irgendwann erlaubt uns der Imperator, das „Geheime Depot“ auf der westlich gelegenen Insel einzunehmen und dadurch die Mission zu beenden. Das Depot könnte eigentlich schon eher eingenommen werden, dies würde aber die Mission nicht beenden.

Mission 10: Urelis

Um diese Mission abzuschließen, muß das drullische HQ erobert werden.



Gleich zu Beginn der Mission sollte das Wasserflugzeug nach Norden fliegen und unterwegs das vor der kleinen Insel lauende U-Boot zerstören. Vorrangiges Ziel ist zunächst die Versenkung des Flugzeugträgers und des Schlachtschiffes der Drulls.

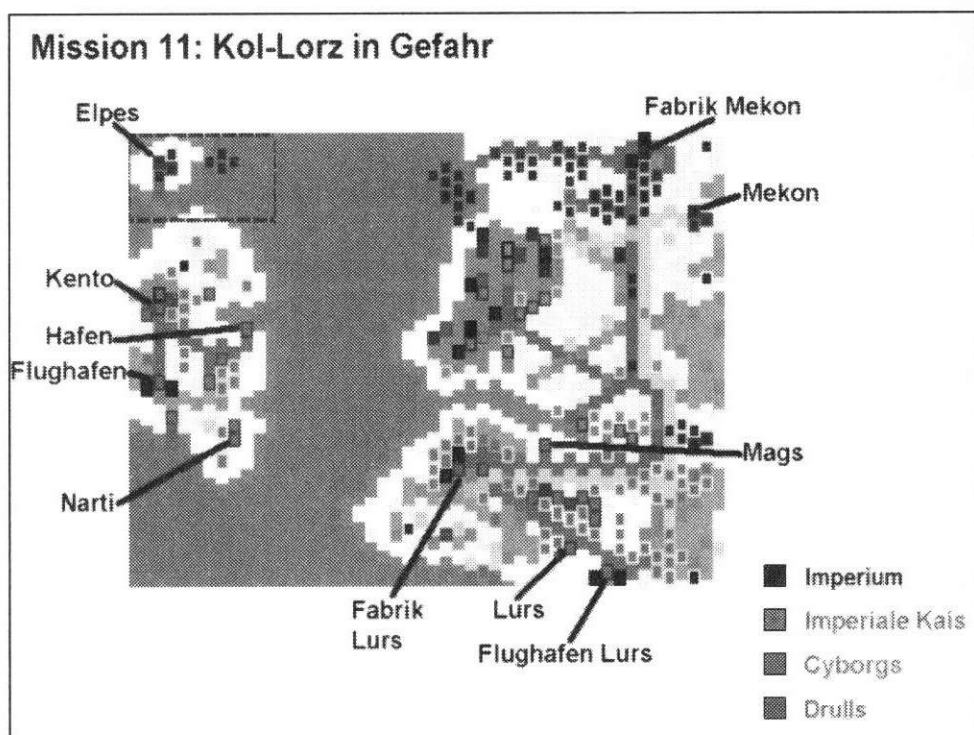
Die eigenen Schiffe können durch folgenden Trick aufgetankt werden: Bauen Sie eine Brücke von der Küste bis zum mitteltiefen Wasser. Hierauf kann ein normales Versorgungsfahrzeug vorfahren, um Schiffe aufzutanken.

Sobald die Verbündeten des Imperators entscheidend geschwächt sind, können ihre Städte ruhig besetzt werden. Wenn die Fabrik Esto und die Stadt Engala in Ihrer Hand sind, kann der große Angriff auf die Befestigungen der Drulls beginnen. Hierbei erweist sich vor allem ein Aufklärungsflugzeug als nützlich, weil so die gefährlichen Geschütze rechtzeitig erkannt werden.

Mission 11: Kol-Lorz in Gefahr

Das Ziel dieser Mission ist die Eroberung des süd-östlich gelegenen Flughafens Lurs. Die Mission gilt als gescheitert, wenn Kol-Lorz in die Hände des Feindes gerät.

Um diese schwierige Mission durchzustehen, muß vor allem die Seeschlacht gewonnen werden. Danach muß die Flotte die Verteidigungsanlagen der großen westlichen Insel ausschalten und dort alle Gebäude besetzen. Hier sollten möglichst viele Wasserflugzeuge produziert werden.

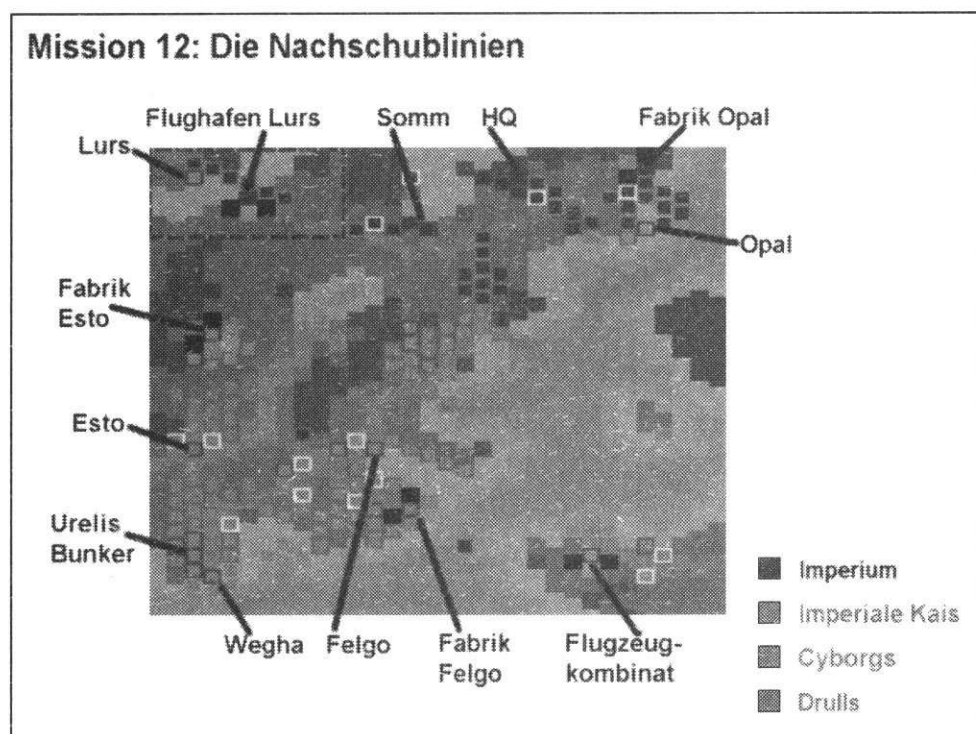


Sobald die Flotte gestärkt und vergrößert wurde, ist sie nach Südosten zur Küste zu verlagern. Der Angriff auf die Küste muß unbedingt durch mehrere Flugzeuge unterstützt werden. Die Flugzeuge müssen vor allem die Fernwaffen zerstören. Um die Flugzeuge nicht zu verlieren, sollte sich das Feuer zunächst auf die Flugabwehrsysteme richten.

Weit im Süden, auf der Landzunge, befindet sich eine Raketenstellung mit sehr hoher Reichweite. Diese sollte möglichst mit einem Flugzeug zerstört werden, da sie sonst die Straße zu den Kol-Lorz-Werken unter Beschuß nimmt.

Mission 12: Die Nachschublinien

Missionsziel ist die Eroberung von Urelis Bunker. Falls das eigene HQ in gegnerische Hände fällt, ist die Mission gescheitert.



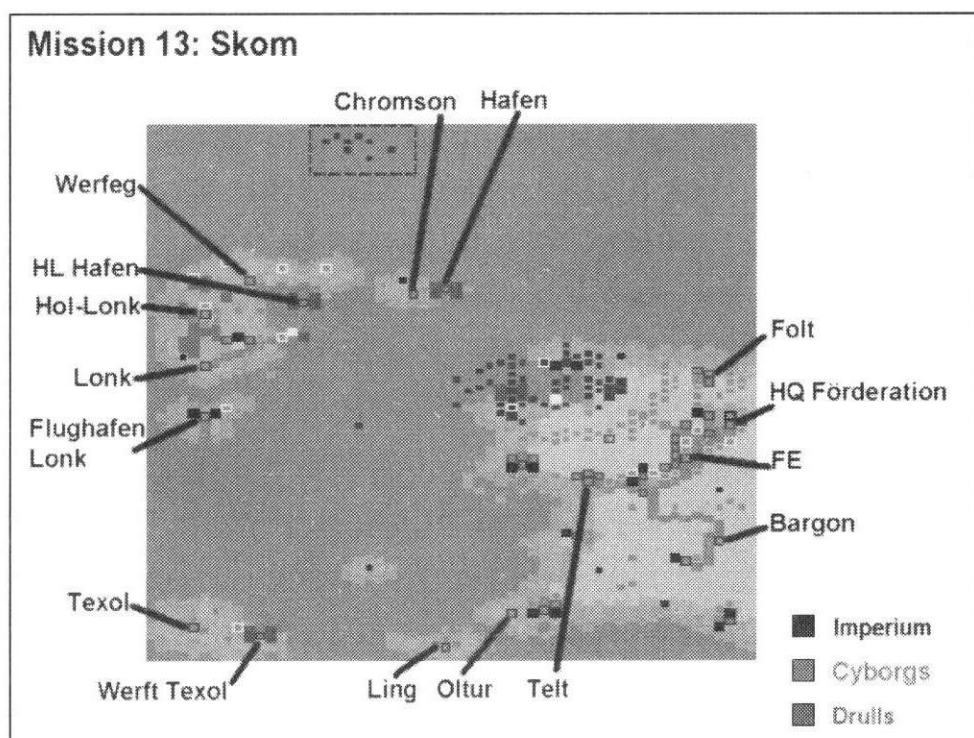
Da sich bereits zu Beginn ein drullisches Heer in der Nähe befindet, sollten die eigenen Verteidigungsstellungen mittels Golem-Roboter verstärkt werden. Die Roboter sollten dazu vor allem Schützengraben ausheben. Am gefährlichsten sind die feindlichen Raketenwerfer und Raketenpanzer.

Nachdem die Fahrzeugfabrik Esto besetzt wurde, kann von dort der Gegenangriff gestartet werden. Dazu ist es hilfreich, auch die Stadt Opal zu besetzen.

Um angeschlagene Fahrzeuge schnell reparieren und auftanken zu können, ist das Transportschiff am besten geeignet. Dazu bauen Sie einfach eine Anlegestelle unterhalb der Stadt Opal.

Mission 13: Skom

Ziel dieser Mission ist die Eroberung vom Hol-Lonk-Zentrum, Texol und dem HQ der Föderation.



Hier kommt es vor allem auf einen schnellen Sieg über die feindliche Flotte an. Die eigenen Transportschiffe müssen auf kürzestem Wege zum Pem-Pont-Hafen fahren. Wenn die Schiffe vor der Insel mit der Schiffswerft vernichtet sind, kann die Insel leicht mittels Transporthubschrauber eingenommen werden.

Wasserflugzeuge eignen sich hervorragend im Kampf gegen feindliche, untergetauchte U-Boote. Angeschlagene Schiffe sollten rechtzeitig vom Flugzeugträger aufgemöbelt werden.

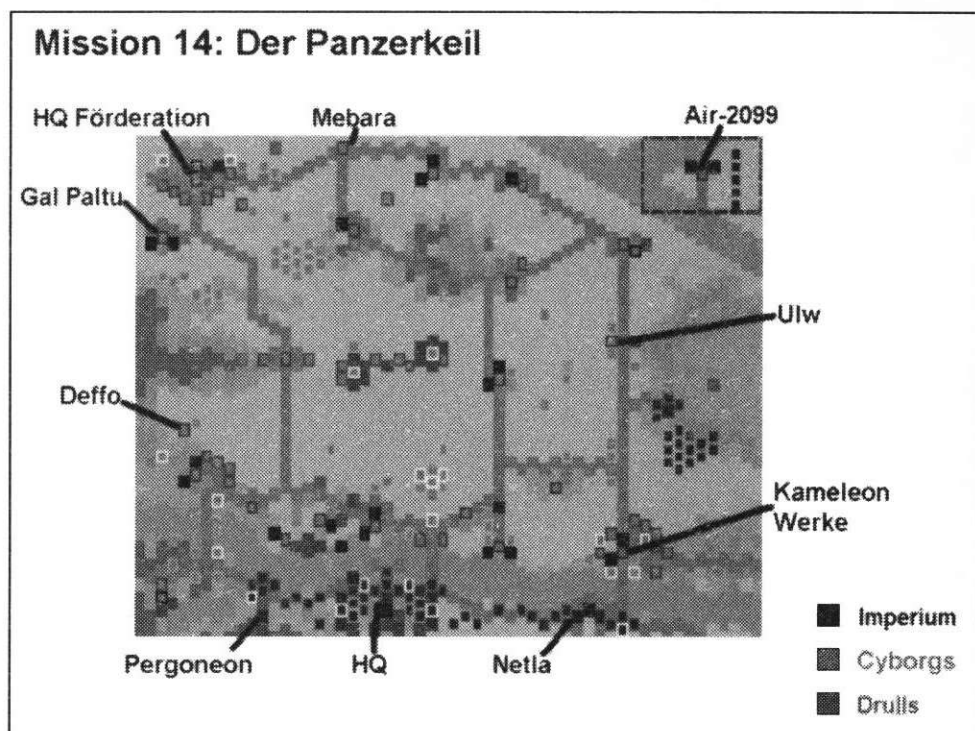
Wenn der Großangriff des drullischen Heeres erfolgreich zurückgeschlagen ist, kann ein Vorstoß in südwestlicher Richtung versucht werden. Ziel ist der Flughafen. Denken Sie dabei auch an Verstärkung durch Transportschiffe.

Anschließend geht es weiter zur nahegelegenen Panzerfabrik. Da hier keine gravierenden Probleme auftauchen, sollte nach einer kurzen Phase der Auffrischung der Weg Richtung HQ am Rande der Karte eingeschlagen werden. Nachdem das HQ eingenommen ist, sollten Sie sich auf einen feindlichen Schiffsverband einrichten, der vor der Küste der großen Hol-Lonk-Insel aufkreuzen wird.

Nach der Besetzung von Hol-Lonk sollte sich die eigene Flotte zum Flughafen der südlich gelegenen Insel aufmachen. Hier können noch ein paar Flugzeuge hergestellt werden, die in der nächsten Mission gebraucht werden.

Mission 14: Der Panzerkeil

Ziel dieser Mission ist die Besetzung des Hauptquartiers der Föderation. Falls das eigene HQ in Feindeshände fällt, ist die Mission gescheitert.



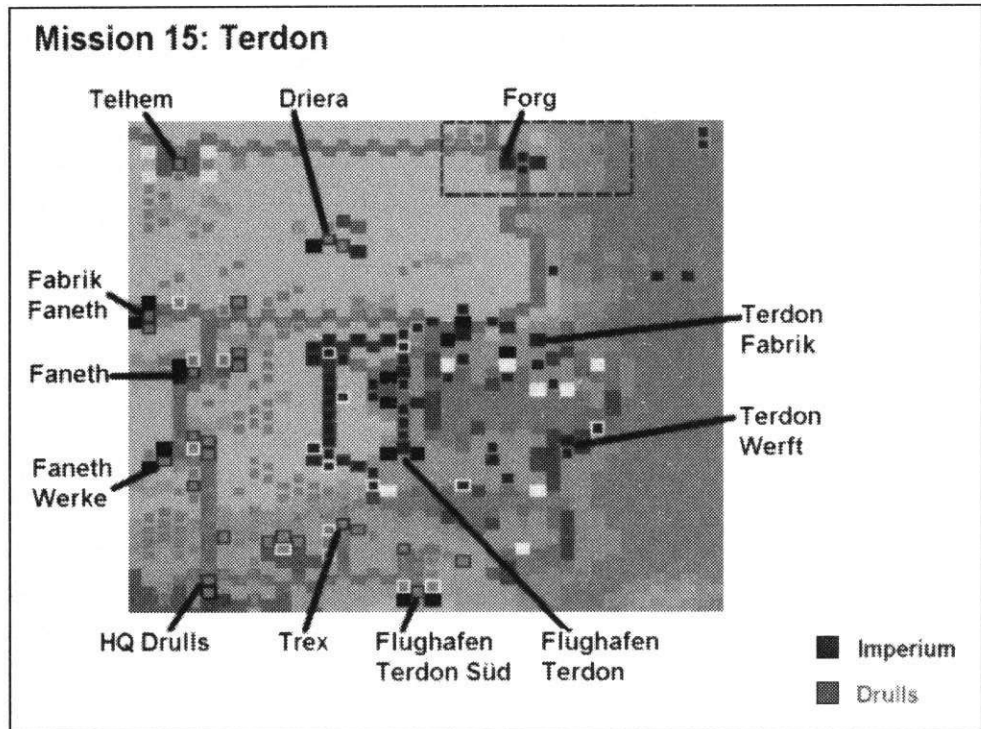
Der Vormarsch sollte sich zunächst nur auf die Freikämpfung der östlich gelegenen Brücke und die Eroberung der Panzerfabrik konzentrieren. Wenn diese beiden Objekte eingenommen sind, ist der weitere Vormarsch nicht mehr allzu problematisch. Beachten Sie vor allem, daß zunächst keine neuen Einheiten erstellt werden können. Angeschlagene Einheiten sind daher rechtzeitig zu reparieren.

Der „Fahrende Bunker“ und die schwere Artillerie sollten bald mit der Eroberung der Insel der Cyborgs beginnen. Auf einen Vorstoß über die mittlere Brücke kann man dabei verzichten.

Nach der Eroberung der süd-östlich gelegenen Panzerfabrik sollten Sie über die östliche Straße Richtung Norden vorrücken. Vor dem Angriff auf das HQ ist es empfehlenswert, mit der Infanterie den nord-östlich gelegenen Flughafen zu besetzen.

Mission 15: Terdon

Bei dieser Karte ist das drullische HQ zu besetzen. Beim Verlust des Stadtzentrums ist die Mission gescheitert.



Bei dieser Mission sind die ersten Runden von entscheidender Wichtigkeit. Die drei „Fahrenden Bunker“ müssen so schnell wie möglich die „Fahrenden Festungen“ und die Infanterie der Gegner per UX-2-Rakete zerstören. Anschließend fährt einer die Straße entlang in westliche und die beiden anderen in südliche Richtung.

Wenn die feindliche Luftabwehr ausgeschaltet ist, kann die „Fliegende Festung“ dem Feind ungestört großen Schaden zufügen.

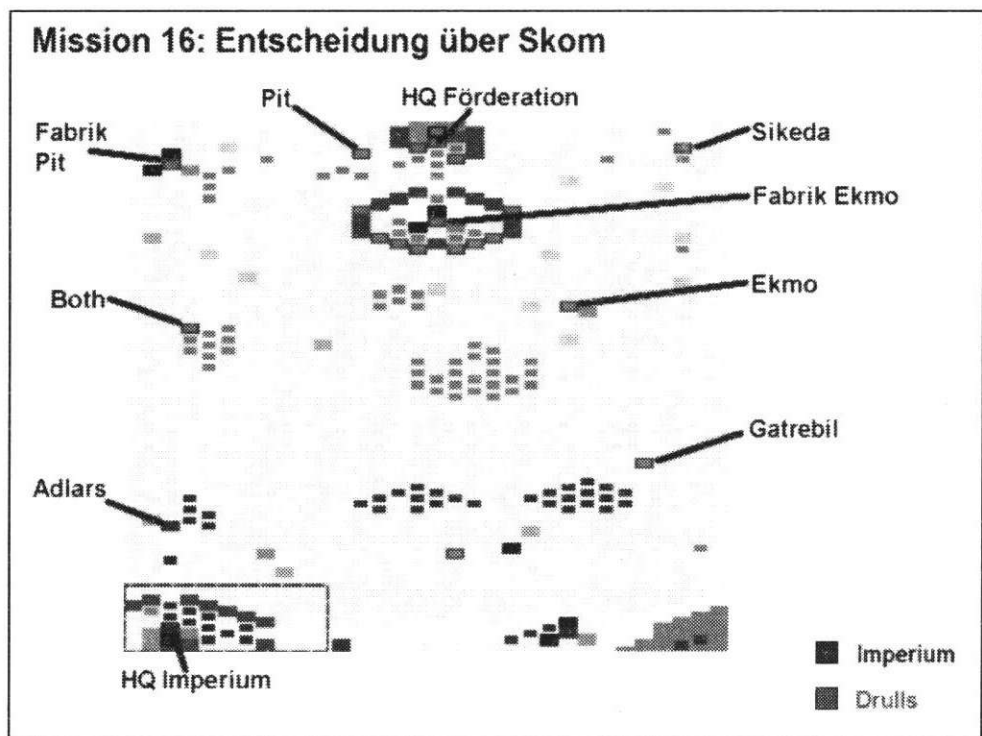
Der nördlich operierenden „Citadelle“ sollten mehrere Schützenpanzer hinterhergeschickt werden. Diese Truppe kann dann mehrere Städte im Norden ohne größere Probleme einnehmen.

Während der ganzen Mission sollten in der Fahrzeugfabrik neue Panzer hergestellt werden.

Mit Hilfe der „Fliegenden Festung“ sollte die Eroberung des drullischen HQs gelingen.

Mission 16: Entscheidung über Skom

Ziel dieser Mission ist das HQ der Föderation. Sollte das eigene HQ fallen, ist die Mission gescheitert.



Die Armee beim eigenen HQ und die davor an der Straße stationierte Armee müssen sich vereinen und sich auf der Straße in Richtung des feindlichen HQs aufmachen.

Die östlich stationierte Armee kann die Stadt Gatrebil am östlichen Rand der Karte besetzen und sollte anschließend weiter nördlich Stellung beziehen. Hier kön-

nen die Drulls problemlos vernichtet werden. Danach kann die Stadt Ultan besetzt werden. Achten Sie während dieser Zeit immer auf den östlichen Rand der Karte. Hier versucht sich ein feindlicher Roboter anzuschleichen.

Die vereinigte Hauptarmee wird bis zum Erreichen des Missionsziels auf keinen nennenswerten Widerstand stoßen. Ist das feindliche HQ in Reichweite, sollte der Angriff unverzüglich beginnen. Falls die drullischen UX-2-Raketen zu stark eingesetzt werden, können die Raketenbasen durch einen größeren Buggy-Verband unschädlich gemacht werden.

Mission 17: Der Hafen von Magalo

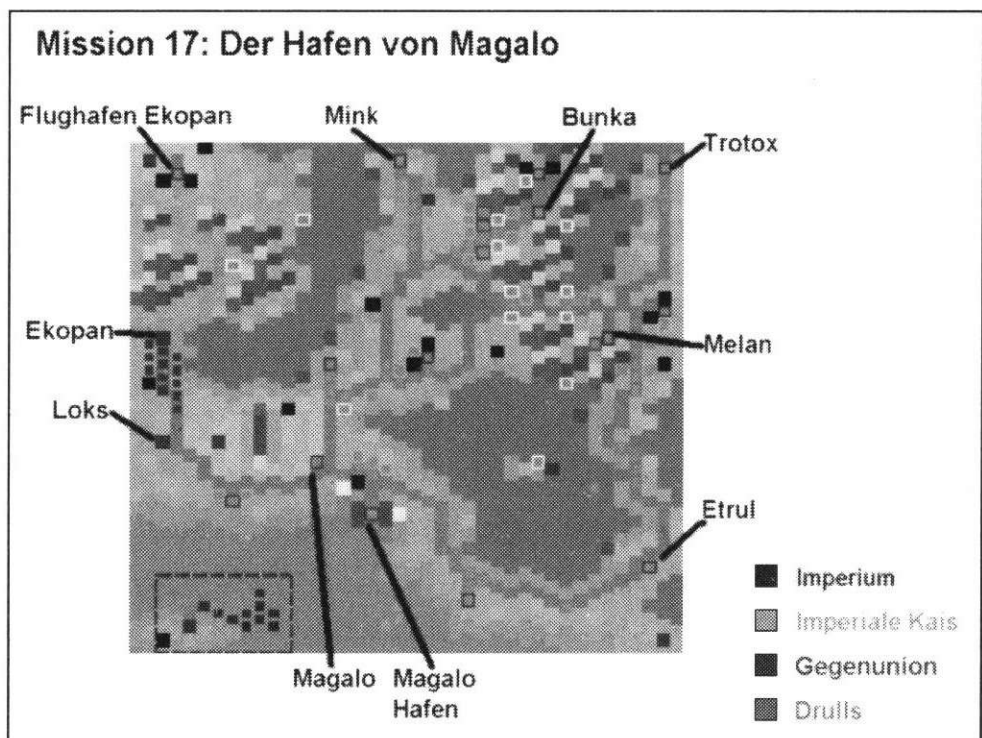
Ziel dieser Mission ist die Besetzung der drei Städte Magalo, Ekopan und Bunka.

Bei der zu Beginn aufflammenden Seeschlacht darf das feindliche U-Boot nicht davonkommen. Auf der eigenen Seite müssen das Transportschiff, der Träger und die großen Schiffe unbedingt überleben. Bevor der Hafen eingenommen wird, sollten die davor liegenden Minen zerstört werden. In der Werft sollten vorrangig Munitionstransporter und Flakpanzer produziert werden.

Die Städte Magalo und Wix können ohne Probleme erobert werden. Hier sollten aber einige Infanteristen zurückgelassen werden, um verlorene Städte sofort wieder zurückerobern zu können. Das Schlachtschiff und das U-Boot müssen dicht vor der Küste patrouillieren und alle in Reichweite liegenden feindlichen Ziele anvisieren.

Mehrere Infanteristen mit LKW, ein Flakpanzer und ein Munitionstransporter sollten der Straße die Küste entlang nach Osten folgen und die Städte Iltaran und Etrul besetzen. Flakpanzer sollten in der Mitte des Waldes und bei dem Gebirge die beiden Radarstationen zerstören. Eventuell auftauchende Artillerie-Einheiten müssen mit Flakpanzern und Schiffskanonen vernichtet werden.

Der westliche Teil der Karte ist unbedingt zu meiden. Hier befinden sich neutrale Truppen der Gegenunion, mit denen man nicht in Konflikt geraten sollte.



Die Besetzung der Fahrzeugfabrik und der Stadt nördlich des Hafens erfordert viele Einheiten. Also erst angreifen, wenn eine genügend große Armee zusammengestellt ist. Angeschlagene Einheiten müssen vorher repariert werden.

Die Stadt Mink kann ohne größere Probleme erobert werden. Die Stadt Edo darf nicht ohne Verteidigungsgürtel zurückgelassen werden, weil sie laufend von Infanterie angegriffen wird.

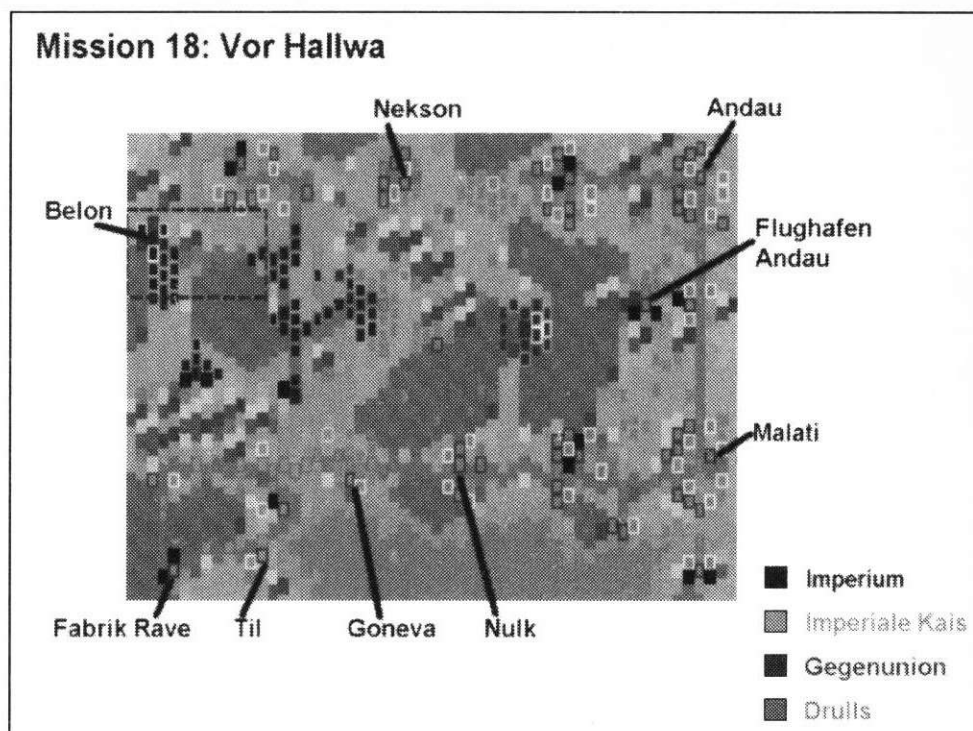
Achten Sie besonders auf den Gebirgspass, er wird von mehreren Geschütztürmen und Bunkern verteidigt. Deren Zerstörung ist leider mit eigenen Verlusten verbunden. Ist der Weg durch den Paß nach Osten frei, kann die Fahrzeugfabrik Melan und die Stadt Trotox erobert werden. Hinter Trotox befindet sich eine Raketenstellung. In der Fahrzeugfabrik können Buggys und Schwere Artillerie-Einheiten hergestellt werden. Mit deren Hilfe sind die beiden Flughäfen leichter zu besetzen.

Mission 18: Vor Hallwa

In dieser Mission müssen die Städte Andau und Malati besetzt werden.

Schlagen Sie sich zunächst zur Stadt Kalmant durch, und frischen Sie Ihre Einheiten auf. Anschließend geht es weiter durch den Gebirgspass Richtung Osten. Die beiden Missionsziele sind nur schwach gesichert.

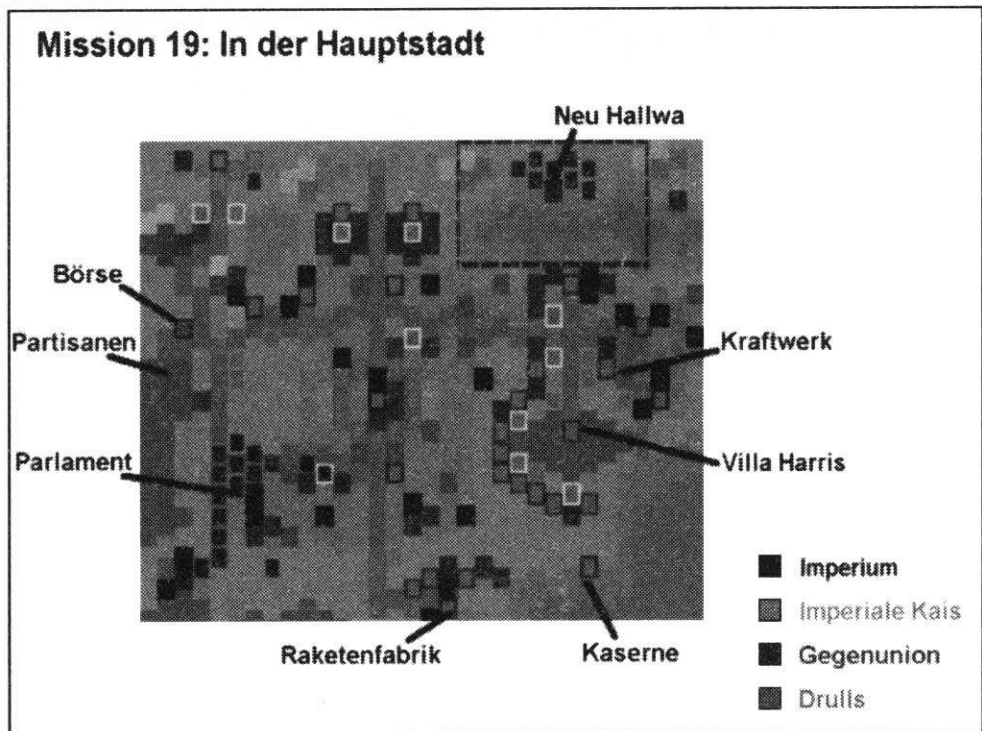
Die Berge in der Nähe des Flughafens Alkir sollten näher untersucht werden. Hier finden Sie eine verlassene Mine mit einer UX-2-Rakete.



Mission 19: In der Hauptstadt

Missionsziel ist die Besetzung der Villa Harris, der Börse, des Kraftwerks und der Kaserne. Sollte das Parlament in feindliche Hände fallen, ist die Mission gescheitert.

Trotz der hohen Missionsnummer gestaltet sich dieser Auftrag nicht sonderlich schwierig. Wem die Eroberung der Objekte zu einfach ist, der sollte zusätzlich die südlich gelegene Raketenfabrik „aufsuchen“. Hier lassen sich neben Raketen auch „Fahrende Festungen“ und Schützenpanzer herstellen.

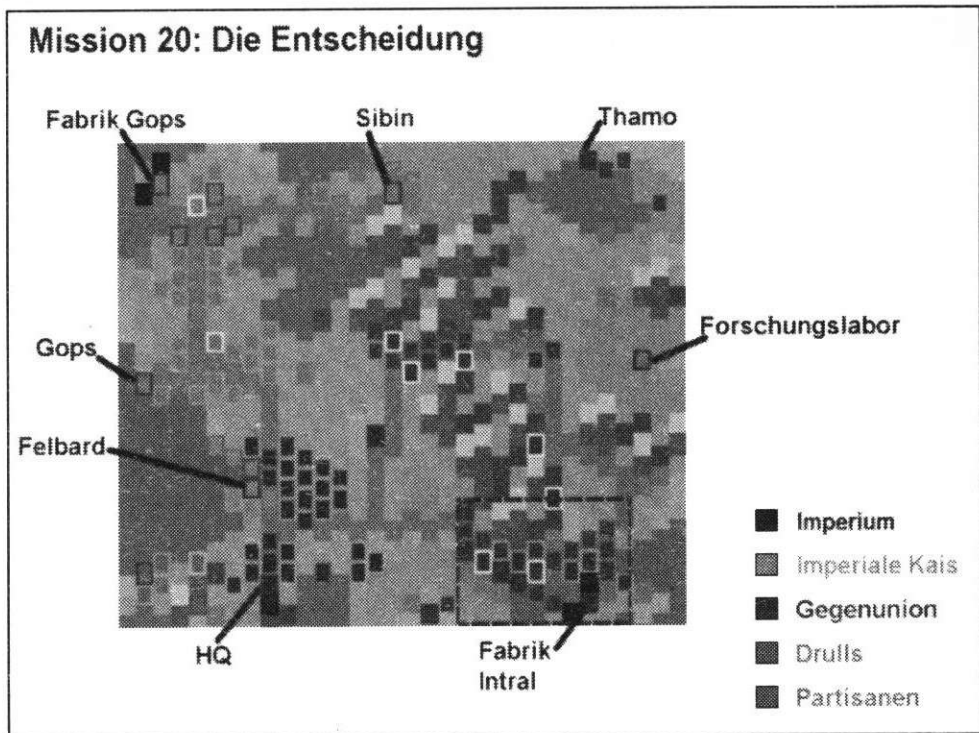


Mission 20: Die Entscheidung

In der letzten Mission muß das Forschungslabor besetzt werden. Sollte das eigene HQ fallen, ist die Mission gescheitert.

Zunächst müssen die drullischen Einheiten vernichtend geschlagen werden. Dabei müssen die eigenen Verluste so gering wie möglich gehalten werden. Als hilfreich erweisen sich Schützengräben, die von Golem-Robotern ausgehoben werden. Die kleine Partisaneneinheit in der süd-westlichen Ecke muß so schnell wie möglich ausgeschaltet werden.

Die Fernwaffen, Radar- und Störanlagen sowie die Reparaturfahrzeuge des Gegners müssen mit Buggys und Raketenpanzern ausgeschaltet werden. Achten Sie besonders auf die eigenen Luftkissenboote; ohne sie ist das Forschungslabor nicht zu erreichen!



Sobald der westliche Teil der Karte vollständig erobert ist, müssen die eigenen Einheiten gründlich aufgerüstet und kampfbereit an den beiden Übergängen platziert werden. Achten Sie auch auf die UX-2-Rakete in der nord-östlichen Ecke.

Als nächstes muß die Stadt Intral besetzt werden. Mit einigen Verlusten schaffen Sie es auch, die Fabrik Intral zu besetzen. Jetzt müssen vor allem die feindlichen Radaranlagen zerstört werden. Sobald für das Luftkissenboot keine Gefahr mehr besteht, kann das Forschungslaborum anvisiert werden.

Mit der Besetzung des Forschungslabors ist auch die letzte Mission geschafft, und Sie können sich zurücklehnen, um den Abspann zu bewundern.

Battledrome

Wenn Sie zu Beginn nach Ihrem Namen gefragt werden, beginnen Sie diesen mit einem Stern, z.B. *Joe. Dies beschert Ihnen eine enorm dicke Brieftasche.

Beach Volleyball

Das Spiel besitzt einen eingebauten Cheat-Modus. Geben Sie während des Spiels **DADDYBRACEY** ein, können Sie anschließend mit **F1** Level überspringen.

Beer

Um den eingebauten Cheat-Modus zu aktivieren, muß das Programm wie folgt gestartet werden:

BEER /007.x

Für x ist eine der folgenden Ziffern einzusetzen, wobei mehrere Ziffern addiert werden können (Alle Cheats: $1+2+4 = 7$):

Ziffer	Auswirkung
1	unbegrenzte Leben
2	unbegrenztes Geld
4	Unbesiegbarkeit

Betrayal at Krondor

Dieses Spiel verfügt über ein eingebautes, komfortables Cheat-Menü. Sie erreichen es, indem Sie die Overhead-Karte aufrufen und dort die -Taste drücken. Anschließend erscheint ein neuer Schirm, bei dem ein bestimmter Code eingegeben werden muß, der abhängig vom aktuellen Kapitel ist. Nach Eingabe des richtigen Codes erscheint ein Cheat-Menü mit vielfältigen Einstellmöglichkeiten. Nachfolgend sind die benötigten Codes aufgeführt:

Kapitel	Code
1	6478
2	9216
3	7702
4	2131
5	5052
6	0680
7	0194

Kapitel	Code
8	4743
9	9995

Beyond the Gates

Dieses Spiel besitzt einen kompletten Charakter-Editor, den Sie während des Spiels aufrufen können. Tippen Sie dazu folgenden Satz ein:

THE END OF TIME DRAWS NEAR

Biing

Hier können nur allgemeine Hinweise zur Benutzung eines Hex-Editors gegeben werden.

Sie finden in der Datei BIPRO.EXE die diversen Einrichtungsgegenstände in der Standard- und in der Luxusausführung sowie deren Preise. Um einen bestimmten Gegenstand zu finden, suchen Sie einfach nach den ersten drei oder vier Anfangsbuchstaben. Hinter der Bezeichnung befinden sich dann eine Menge \$-Zeichen und dahinter der Preis mit einer Länge von 2 Bytes. Diesen ändern Sie auf einen möglichst geringen Wert.

Es ist empfehlenswert, nur die Preise der Luxusgegenstände herunterzusetzen, da der Computer stets die Standardausführungen kauft.

Biomenace

Ein gespeicherter Spielstand (Dateiendung *.bm*) kann in einen Hex-Editor geladen und folgendermaßen gepatcht werden:

Hex-Position 4F

Ändern Sie den dortigen Wert auf 63. Anschließend haben Sie 99 Leben, allerdings werden nur 9 Leben angezeigt.

Hex-Position 51

Hier können Sie maximale Energie erhalten, indem Sie den Wert 09 eintragen.

Hex-Position 52

Hier läßt sich der Schwierigkeitsgrad auch nachträglich verändern:

Wert	Schwierigkeitsgrad
01	Einfach
02	Normal
03	Schwer

Hex-Position 50h

Hier ist die Anzahl der Gems in hexadezimaler Form hinterlegt. Die hübsche Zahl von 99 Gems erzielt man daher mit dem Eintrag 63.

Hex-Position 29, 2A und 2B

Möchten Sie es auf über 16 Millionen Punkte bringen, setzen Sie die Werte an allen Adressen auf FF.

Startparameter

Die einzelnen Episoden inklusive Schwierigkeitsgrad können auch per Startparameter übergeben werden. Hierzu starten Sie das Programm wie folgt:

BMENACEL tedlevel x y

Den Parameter x ersetzen Sie durch den gewünschten Startlevel, mögliche Werte sind 0 bis 24. Der Schwierigkeitsgrad wird als letzter Parameter angegeben, hier sind die Angaben EASY, NORMAL und HARD erlaubt.

Während des Spiels erhalten Sie durch Drücken der Tasten **C****A****T** das Maschinengewehr, Granaten und jede Menge Munition.

Blackhawk

Hier sind die begehrten Levelcodes:

Level	Code
2	FBWC
3	QP7R
4	WJTV
5	RRYB
6	ZS9P
7	XJSN
8	CGDM
9	TJIF
10	GSG3
11	BMHS
12	Y4DJ
13	HCKD
14	NRLF
15	J6BZ
16	MJXG
17	K3CH

Blake Stone V2.0

Um den eingebauten Cheat-Modus zu aktivieren, gibt es zwei Möglichkeiten. Entweder Sie geben während des Spiels die Buchstabenkombination POWERBALL ein oder Sie starten das Spiel von der DOS-Ebene mit entsprechendem Parameter:

BSTONE powerball

Aber damit nicht genug! Während des Startlogos müssen die rechte und die linke -Taste gleichzeitig gedrückt und so gehalten werden. Dabei ist die linke Taste etwas eher zu drücken. Als Bestätigung ertönt ein kurzer Sound. Eventuell sind hier mehrere Versuche nötig.

Im Spiel stehen Ihnen folgende Funktionen zur Verfügung:

Taste	Auswirkung
 A	neue Spieler für die AutoMap
 C	Statistik
 D	Unsichtbarkeit
 E	Level beenden
 F	zeigt die aktuellen Koordinaten
 G	God-Modus Ein/Aus
 O	zeigt versteckte Wände auf der Automap
 Q	schnelles Programmende zu DOS
 S	Zeitlupe Ein/Aus

Taste	Auswirkung
<:U	alle Zugänge frei
<:W	Sprung zu bestimmten Leveln

Blake Stone besitzt außerdem ein zuschaltbares Radar, das sehr hilfreich sein kann. Um das Radar zu sehen, müssen Sie das Programm wie folgt starten:

BSTONE radar

Eine Kombination mit dem Cheat-Parameter ist ebenfalls möglich. Um alle Funktionen zu aktivieren, starten Sie das Programm so:

BSTONE powerball radar

Bleifuss 2

Im Hauptmenü sind folgende Cheat-Codes möglich:

Cheat	Auswirkung
MRTRK	Alle Strecken verfügbar, inkl. Bonustrack
CHMPA	Alle Meisterschaften möglich
TACAR	Bonuswagen für Team Zeus
TBCAR	Bonuswagen für Team Wasp
TCCAR	Bonuswagen für Team Angels
TDCAR	Bonuswagen für Team Condor

Bluesbrothers

Bei diesem schon etwas in die Jahre gekommenen Klassiker können Sie während der Charakterwahl einen bestimmten Level anwählen. Geben Sie dazu folgendes ein:

HOULQ [Level] Leertaste

Bundesliga Manager Hattrick

An die beachtliche Summe von 8 Millionen gelangen Sie, indem Sie vor dem 1. Juli einen Kredit über eben diese Summe aufnehmen und die Frist einen Monat später auf einen Monat verkürzen.

Bundesliga Manager Pro

Mit einem kleinen Trick erhalten Sie Verträge mit einer Laufzeit von 255 Jahren, ohne einen Hex-Editor zu bemühen:

Geben Sie einem eingekauften Spieler zunächst einen Vertrag über 1 Jahr. Am Ende der Saison stehen neue Vertragsverhandlungen an, hierbei geben Sie 0 Jahre an und schon steht Ihnen der Spieler für 255 Jahre zur Verfügung!

Bundesliga Manager Professional 2.0

Sie können den eingebauten Cheat aktivieren, indem Sie das Menü **EINSTELLUNGEN** aufrufen und den Mauszeiger auf die Mitte des Pfeils plazieren, der sich rechts unten im Kasten mit der Bezeichnung **HAUPTMENÜ** befindet. Wenn Sie nun die Taste **[A]** betätigen, sind Sie Besitzer von knapp 100 Millionen Spielmärkern und einer Mannschaft mit einer Stärke von 99.

Sollte Ihnen dieser Cheat zu einfach sein, können Sie auch folgenden Trick anwenden:

Wählen Sie die Bank an, und klicken Sie auf das Schild neben dem Bankgebäude. Jeder Mausklick beschert Ihnen 10.000 Mark, die Sie jedoch erst beim erneuten Betreten der Bank zu Gesicht bekommen.

Cannon Fodder

Um einzelne Level zu überspringen, rufen Sie zunächst die Karte auf. Hier halten Sie die **[Strg]**-Taste gedrückt und tippen **[F][O][D][D][E][R]** ein. Anschließend die Karte verlassen und das Spiel fortsetzen.

Wird nun die Enter-Taste gedrückt, erscheint die Meldung, daß der Level erfolgreich beendet wurde, und Sie kommen zum nächsten Level.

Gespeicherte Spielstände können ebenfalls manipuliert werden. Hierzu benötigen Sie einen Hex-Editor. Nachfolgend sind die interessantesten Adressen und deren Inhalt angegeben:

Adresse	Wertebereich	Inhalt
00	00-47	Aktuelle Mission
48	00-FF	Treffer des Anführers
4C	00-0E	Rang des Anführers, 0E = General
58	00-0E	Rang des Zweiten
64	00-0E	Rang des Dritten
70	00-0E	Rang des Vierten
7C	00-0E	Rang des Fünften
12	00-FF	Anzahl der Rekruten
6F2	00-FF	Anzahl der Siege

Carmen Sandiego

Um den eingebauten Cheat-Modus zu aktivieren, starten Sie das Programm wie folgt:

CARMEN cheat

Anschließend steht Ihnen im Spiel ein zusätzliches Cheat-Menü mit verschiedenen Funktionen zur Verfügung.

Carrier Command

Für Unverwundbarkeit (außer bei Zusammenstößen) aktivieren Sie den Pausenmodus und geben folgendes ein:

THE BEST IS YET TO BE

Catacomb Abyss

Der eingebaute Cheat-Modus wird über die Taste **F10** aktiviert. Betätigen Sie zusätzlich eine der folgenden Tasten:

Taste	Auswirkung
W	Warp
Z	Monster sind bewegungsunfähig
I	Extra Items
G	God-Modus
E	Level beendet
O	Übersicht
M	Speicherstatus
1 bis 8	Scrollt den Bildschirm

CD-Man

Mit einem kleinen Patch bringen Sie es auf stattliche 255 Leben. Suchen Sie mittels Hex-Editor in der EXE-Datei die Adresse 624, und tragen Sie dort den Wert FF oder niedriger ein. Je höher der Wert ist, desto mehr wird die Grafik zerstört.

Chaos Control

Um die einzelnen Missionen direkt anwählen zu können, laden Sie die Datei CHAOS.SAV in einen Hex-Editor. An der hexadezimalen Adresse 4 ist die Startmission hinterlegt und kann entsprechend geändert werden. Mögliche Werte sind 01 bis 06, 07 startet die Endsequenz.

Wer das Chaos lieber mit unbegrenzter Energie durchleben will, ändert den Wert an der hexadezimalen Adresse 0 einfach auf FF.

Chaos Engine

Zum Patchen dieses Spiels laden Sie die EXE-Datei (vorher entpacken!) in einen Hex-Editor. Nehmen Sie folgende Änderungen vor:

großer Geldvorrat

suche nach: 66 A1 70 69 66 89 04

ersetze durch: 66 A1 70 69 90 90 90

unbegrenzte Leben

suche nach: 26 30 6C 4F 01 C4 36

ersetze durch: 26 30 6C 4F 00 C4 36

Levelcodes

Level	Name	Code
Welt 1	Thug - Preacher	HHGGFFDDCCBB
Welt 2	Navi - CPU	KXJBKHZRXB4L
Welt 2	Gentleman - CPU	MQNBK8X6SBIF
Welt 2	Brigader - CPU	NTJBKWC3SBZG
Welt 3	Thug - CPU	K95BKHZRXB4L
Welt 3	Preacher - CPU	MBIBK8X6SBIS
Welt 3	Mercenary - CPU	NYDBKWC3SB2G
Welt 4	Mercenary - CPU	N29BKWC3SB2G
Welt 4	Preacher - CPU	M2DBK8X6SBID
Welt 4	Preacher - Gentleman	RVDBK0Q7JWM6

Chewy

Komplettlösung

Die Flucht von F5

Das Spiel beginnt in der Zelle, in der Chewy auf dem Planeten F5 festgehalten wird. Vom Skelett nimmt er das Notizbuch und das Monokel, etwas Schleim kann auch nicht schaden. Das Notizbuch kann mit Hilfe des soeben ergatterten Monokels im Inventory gelesen werden.



Sobald an der Zellentür das Auge im Fenster auftaucht, wirft Chewy den grünen Schleim. Der daraufhin in die Zelle gehaltene Schlauch wird mit dem Kissen vom Bett erledigt. Kurze Zeit später tauchen zwei Wächter in der Zelle auf; dies ist der Moment für Chewy, den grünen Fieslingen zu entkommen. Nachdem er die Zellentür geschlossen hat, nimmt er das Kabel an sich und flüchtet links den Korridor entlang. Der nächste Wachposten wird mittels des Kabels, das mit dem Gitter und einer Pfütze verbunden wird, gegrillt.

Da Chewy nun nicht über das elektrisierte Gitter entkommen kann, kehrt er zum letzten Raum zurück, entnimmt die Key Card aus dem Schlitz an der Tür und greift sich noch eine Portion Spinat, die auf dem Boden liegt. Die Key Card benötigt Chewy im rechten Raum, in dem eine Sonde Wache schiebt. Hat man die Key Card in den Schlitz eingeführt, kann die Sonde kontrolliert werden. Mit Hilfe des Steuerpults läßt sich Chewy von der Sonde greifen und schwebt zurück zu dem Raum mit dem Elektro-Gitter. Bevor er jedoch dort ankommt, sollte er sich noch etwas Spinat an die Fußsohlen streichen. Direkt nach dem Betreten bzw. Beschweben des Raumes mit dem Gitter springt Chewy an das Lüftungsrohr, das sich an der Decke befindet. Dank des klebrigen Spinats an den Füßen, ist er in der Lage, kopfüber an dem Rohr entlangzuspazieren und so in den nächsten Raum zu gelangen.

Die nächste Tür wird mittels der Key Card und dem roten Knopf geöffnet. Dort befindet sich ein defekter Boca-Bola-Automat, der mit dem Out-Of-Order-Schild gekennzeichnet wird. Das Stahlseil packt Chewy in sein Inventory. Mit Hilfe der Key-Card wird die mittlere Tür

geöffnet und der Hebel in dem dahinterliegenden Raum betätigt. Auf dem Monitor kann Chewy eine furchterregende Folterszene betrachten, die er entsprechend kommentiert.

Weiter rechts befindet sich eine verschlossene Tür. Um diese passieren zu können, befestigt Chewy das Stahlseil an den beiden Haken und drückt auf die Klingel. Nachdem der Bork wieder hinter der Tür verschwunden ist, klingelt Chewy ein zweites Mal. Diesmal wird er mit einem Plot Dog beworfen, das er natürlich sofort einsteckt. Erst nach dem dritten Klingeln stolpert der Bork über das Stahlseil und wird so außer Gefecht gesetzt.



In der Folterkammer betätigt Chewy den roten Knopf, um die Maschine zu stoppen und sich dann mit dem Gefolterten zu unterhalten. Er erfährt von dem losen

Stein im Fußboden und hebt diesen mit der Zange auf und verläßt so die Folterkammer. Das Gitter am Ende des Gangs wird ebenfalls mit der Zange geknackt. Nach rechts laufend nimmt Chewy den Farbeimer mit und lockt im nächsten Bild das Surimy mit dem Plot Dog aus seinem Versteck.

Im nächsten Raum drückt Chewy natürlich nicht auf den Knopf, da er sonst mit erheblichen Kopfschmerzen rechnen muß. Mittels des Farbeimers wird das kleine Wörtchen „don´t“ an die Wand gepinselt, was den kurze Zeit später auftauchenden Bork dazu veranlaßt, den Knopf zu drücken. Auf diese Weise erhält Chewy einen wunderbaren „Abzieh-Bork“, den er in sein Inventory aufnimmt.

Weiter geht es nach rechts, wo Chewy die Keycard in den Schlitz des Terminals steckt und den Bork zur Identifizierung auf den Scanner legt. Nach ein wenig Small Talk mit dem Computer kann man die Priorität der Key Card ändern lassen und kommt so zu einer „Golden Master Card“, die einem alle Türen auf dem Planeten öffnet.

Er geht zuerst durch die rechte Tür und nimmt den neben dem Pult liegenden Talisman an sich. Diesen legt er in die rechte Röhre und wartet, bis der Bork zurückgekehrt ist. Sobald dieser seinen Talisman aus der Röhre nehmen will, rennt Chewy zum Schaltpult und startet den Umwandlungsprozeß, durch den er sich in einen Quasi-Bork verwandelt. Nach der Verwandlung verläßt er das Labor und trifft auf einen weiteren Bork, der ihn zum Müllmann degradiert.

Nachdem er mit dem dort anwesenden Bork geredet hat, verabschiedet sich dieser und Chewy kann durch mehrmaliges Drücken des Knopfes am Kontrollpult das Förderband zu seinem Raumschiff umlenken. Er springt also auf das Band und wird in ein Mülldepot befördert, in dem sich auch sein Gleiter befindet. In dem Depot durchsucht er den Schrott und findet eine originale Bork-Waffe und eine Sicherung. Mit Hilfe des Translators, den er aus seinem Raumschiff holt, kann Chewy mit dem Eremiten reden und - nachdem er die Feuerstelle mit der Waffe wieder angezündet hat - bekommt das heiß ersehnte Fluxo Flax, das er zusammen mit dem Translator wieder in seinen Gleiter einbaut. Nun drückt er noch den roten Startknopf und ab geht die Post, allerdings nur bis zu einem Gitter, das den Fluchtweg versperrt.



Durch das kleine Gitter in der Wand gelangt Chewy in ein Labyrinth, in dem er die Hebel (von oben nach unten) auf die Positionen Links-Rechts-Links stellt. Dadurch wird eine Laserschranke deaktiviert und man kann - nachdem man ein weiteres Gitter passiert hat -

in den Thronsaal der Borx schauen. Chewy nimmt das Surimy und wirft es durch das Gitter in den Thronsaal, woraufhin beide Borx ohnmächtig werden. Nun kehrt Chewy in das Labyrinth zurück und stellt die Schalter auf die Positionen Rechts-Links-Rechts. Dadurch wird ein weiterer Laser ausgeschaltet, so daß Chewy das Seil in dem unteren Raum an sich nehmen kann und das Labyrinth durch die untere Öffnung verläßt.

Im nächsten Raum wirft Chewy das Seil über das obere Geländer und läßt sich dann daran nach unten herab. Nun stellt er sich auf den linken Abtaster und gelangt in den Thronsaal, wo er dem Oberbork die Krone entwendet und so in´s Cyberspace gelangt. Dort betätigt er alle Hebel, bis die Borx-Wächter transformiert sind und sich die Tür öffnet. Daraufhin verläßt Chewy das Cyberspace, betätigt den Schalter am Kommandosessel und betrachtet den Monitor. Außerdem drückt er noch auf den roten Knopf auf dem Pult an der rechten Seite des Raumes, holt sich die Cartridge und speichert die Sternenkarte, indem er die Cartridge in die Öffnung am Pult schiebt.

Durch die Tür auf der linken Seite geht´s weiter zum Boca Bola Automaten, der gerade von einem Service-roboter repariert wird. Nachdem, der Roboter verschwunden ist, benutzt Chewy den Automaten und gelangt so in den Besitz eines Bechers. Diesen Becher füllt er nun im unteren Teil des Raums mit den Glasröhren mit der grünen Flüssigkeit und löst mit deren Hilfe den verklemmten Hebel am Pult auf der linken Seite. Zurück geht´s durch das Labyrinth zum Raumgleiter. Dort wird noch schnell die auf der Cartridge

gespeicherte Sternenkarte eingelegt und nach Drücken des Startknopfes gelingt endlich die Flucht vom Planeten der Borx.

In Howards Haus

Nach der Bruchlandung geht Chewy zuerst nach links und nimmt die Angel, den Schlauch und den Trichter an sich. Eine Etage höher besorgt er sich die Milchflasche und geht anschließend ins Wohnzimmer, wo er sich die Fernbedienung einsteckt. Als nächstes sucht Chewy die Küche auf, wo er den Kaffee, das Messer aus der Schublade und die Putenkeule aus dem Kühlschrank mitnimmt.



Mit diesen Sachen ausgerüstet geht´s weiter die Treppe ´rauf in den ersten Stock, wo er rechts das Schlafzimmer betritt und der Katze die Keule gibt. Den abgenagten Knochen nimmt Chewy natürlich wieder mit, genauso wie den Ghettoblaster neben dem Bett. Zu guter Letzt rennt der Außerirdische noch die Treppe zum Dachgeschoß hinauf und nimmt dort die trockene Pflanze aus dem Blumentopf an sich.

Als nächstes schaut sich Chewy außerhalb des Hauses um. Hier findet er einen alten Autositz, dem er mit Hilfe des Küchenmessers die Sprungfedern entnimmt. Den Schlauch aus dem Keller befestigt er an der Pumpe und legt ihn dann durch das geöffnete Kellerfenster. Mit Hilfe der Federn springt er über den Zaun auf das Nachbargrundstück. Dort sackt er einen Kürbis sowie das Hühnerfutter ein. Dann befestigt er den Knochen an der Angel und schnappt sich damit das Gebiß des Hundes, der sich daraufhin ängstlich in seiner Hütte verkriecht. Nun geht´s wieder zurück über den Zaun. Dazu streut Chewy das Futter auf das Sprungbrett und läßt sich von dem fetten Huhn über den Zaun katapultieren.

Im Keller benutzt Chewy den Schlauch, um den Gleiter zu löschen und nimmt dann den Translator an sich. Mit diesem kehrt man zum Hahn zurück und hält ein kleines Schwätzchen. Um dem Hahn zu helfen, gibt man ihm das Gebiß und erfreut sich am Duell mit dem Hofhund. Während sich die beiden streiten nimmt Chewy die Eier aus dem Hühnerhaus an sich und läßt sich auf die bewährte Weise zurück zu Howards Haus befördern. Um den verschlafenen Howard wachzurüt-

teln, begibt sich Chewy in die Küche. Dort pult er mit dem Messer etwas Fleisch aus dem Kürbis und gibt es in die Küchenmaschine; dazu kommen noch die Eier, die Milch und der Kaffee und fertig ist der Muntermacher.

Mit der Tasse geht Chewy nun zu Howard und flößt ihm mittels des Trichters das Gebräu ein. Howard wacht auf und begibt sich in's Wohnzimmer. Da es momentan nichts mehr im Haus zu tun gibt, kann sich Chewy nun auf den Weg in die City machen.

In der City

Um nicht erkannt zu werden, setzt sich Chewy vorsichtshalber die Kürbismaske auf. Unbehelligt kann sich Chewy nun in Ruhe in der Stadt umsehen. Dabei sollte er auf jeden Fall ein paar Worte mit den Frauen im Einkaufsladen und dem Drogisten wechseln und das Geld, das neben dem Bürgermeister auf der Straße liegt, mitnehmen, um es in den Auftritt von Mr. Pumpkin zu investieren.

Wieder zurück im Laden schwatzt er noch etwas mit Holly (links) und erfährt so, daß sich die Damen über die Reparatur Ihres Lola-Automaten sehr freuen würden. Kurzerhand wird der Automat also wieder in Schuß gebracht, was Chewy als Lohn für seine Mühen Schreibmaschinenpapier einbringt, mit dem er sich sofort zurück zu Howards Haus begibt. Er legt das Papier in die Schreibmaschine im Arbeitszimmer, verbindet den Cyberhelm dann mit der Maschine und produziert so ganz nebenbei einen Bestseller mit dem Titel „Escape von F5“. Das Manuskript bringt er zu Howard,



der dadurch endlich aus seiner Lethargie erwacht. Gemeinsam beschließt man, sich auf die Suche nach Chewys Freund Clint zu begeben.

Am nächsten Morgen sackt Chewy das Surimy und die Zeitung ein, die ihm Informationen über den nächtlichen Vorfall in der Stadt liefert. Im Keller füllt er nun Wasser in die Milchflasche, läuft damit hinauf zum Dachboden und pflanzt die Kürbiskerne in den Blumentopf. Das Ganze wird mit dem Wasser begossen und als Hyper-Dünger setzt Chewy die Ausdünstungen des Surimy ein. Nachdem er dann das Haus verlassen hat, erscheint der Mega-Kürbis.

Zusammen mit Howard geht's schnell zum Drogisten, der sich von Howard überzeugen läßt, mal vor Ort einen Blick auf den Kürbis zu werfen. Außerdem bekommt man von ihm noch eine Flasche Kürbisdünger, die später nützlich sein wird.

Da das Preisgeld leider nicht für eine Bahnfahrt reicht, muß man irgendwie anders an die Fahrkarte nach Big City gelangen. Als erstes wird der Bahnhof aufgesucht, wo Howard den Beamten ablenkt und Chewy in der Zwischenzeit den Postsack durchstöbert, eine Briefmarke findet, diese auf den Brief mit dem Manuskript klebt und das Schreiben an den Verlag dann zu den anderen Briefen in dem Sack legt. Zurück beim Haus wartet auch schon eine Absage des Verlegers auf die beiden enttäuschten Hauptfiguren.

Die einzige Möglichkeit, nun noch an Geld bzw. an eine Fahrkarte zu gelangen, ist die Ergreifung der Ghost Lady. Dazu geht Chewy zunächst einmal ins Wohnzimmer und schaltet mittels der Fernbedienung den Fernseher auf das Programm, auf dem gerade die Reklame für das „Snow-White“-Produkt läuft. Dann nimmt er die folgende Sendung mit Hilfe des Ghetto-blasters auf und kehrt mit Howard in die Stadt zurück.

Um den Polizisten loszuwerden, lenkt Howard diesen ab, während Chewy sich an dem Telefonkasten zu schaffen macht, in dem der Beamte sein Vorratsfläschchen versteckt hat. Durch Zugabe von etwas Dünger wird aus dem Drink ein höllisches Gebräu, was den Polizisten bis auf weiteres erledigt. Nun kann Chewy den Ghetto-blasters im Pumpkin-Automat verstecken. Als die Ghost Lady in der nächsten Nacht wieder erscheint, kann sie leicht eingefangen werden.



Die Flasche mit dem Mini-Geist übergibt man dem Bürgermeister und erhält zum Dank einen Hotel-Gutschein für Big City. Die noch fehlende Bahnfahrkarte bekommt man von den beiden Ladies im Laden, nachdem man ihnen den Riesenkürbis aus Howards Haus angeboten hat.

Big City

Als erstes kauft man von dem Zeitungsjungen rechts das Cut-Magazin, in dessen Innern sich ein Poster befindet, das nach genauem Betrachten in's Inventory wandert. Links in der dunklen Gasse öffnet Chewy dann das Zahlenschloß mit der Kombination 7 - 6 - 2 und entwendet anschließend einige Wertgegenstände aus dem Haus. Das gibt zwar Ärger, aber letztlich auch ein neues Äußeres ...

Der Taxi-Fahrer an der Straße bekommt den Siegelring. Das hat den positiven Effekt, daß er im folgenden nicht mehr bezahlt werden braucht und einen überall hinkutschiert. Zunächst geht es also mal zum Verlagsgebäude, wo man allerdings gleich wieder hinausgeworfen wird. Beim Hot-Dog-Verkäufer besorgt man sich daraufhin noch ein Hot-Dog und läßt sich von einer unendlich langen Geschichte langweilen. Dann fährt man mit dem Taxi ins Hotel, wo man dem Jungen vor der Tür das Poster aus der Zeitung in die Hand drückt, um das Gebäude betreten zu können.

Im Inneren des Hotels kommt man trotz Gutschein nicht weiter. Also greift man sich die Zigarre aus dem Aschenbecher und drückt sie dem Jungen vor der Tür in die Hand. Die Rauchware bekommt ihm ganz und gar nicht und so gelangt man in den Besitz eines Kaugummis, mit dem man das Leck im Wasserrohr über dem Portier stopft. Zum Dank erhält man endlich den ersehnten Zimmerschlüssel, den man im Obergeschoß benutzen kann.

Die richtige Tür ist hinten links. Nach dem Betreten des Zimmers entdecken die beiden eine Kakerlake und nach genauerem Hinsehen einen Spalt in der Wand, hinter dem noch mehr Kakerlaken lauern. Durch das Hot-Dog angelockt, fällt schließlich eine ganze Ungezieferarmee über das Zimmer her: Ein Fall für den Kammerjäger, der sich im Zimmer nebenan aufhält. Als er jedoch die Ausmaße der Plage sieht, ergreift er die Flucht und läßt seine Ausrüstung zurück. Mit deren Hilfe werden die Kakerlaken kurzerhand eingesammelt.

Als nächstes fährt man wieder zum Verlag, wo der Hebel vom Aufzug des Fensterputzers dreimal betätigt wird. Dann ist die Luft rein und Chewy kann mit dem Lift nach oben fahren und die Kakerlaken durch das geöffnete Fenster ins Sekretariat entlassen. Das hat zur Folge, daß die Sekretärin kreischend das Weite sucht und Chewy und Howard das Büro betreten können. Leider werden sie wieder hinausgeworfen, diesmal vom Chef höchstpersönlich.

Die nächste Station ist der Kostümverleiher, der sich neben dem Hotel befindet. Dort nimmt Chewy eine Visitenkarte von der Theke, die auf der Taxi-Karte einen neuen Ort - das Fernsehstudio - freigibt. Natürlich fahren Howard und sein außerirdischer Freund sofort dorthin. Dem Pförtner zeigt man das Cut-Magazin und erhält daraufhin einen Bestellschein für ein Kostüm. Mit diesem Schein besorgt sich Chewy das Lolita-Kostüm vom Verleiher, anschließend geht's wieder zum Verlag. In der Telefonzelle vor dem Gebäude verwandelt sich Chewy in Lolita und betritt anschließend das Büro des Verlegers, wo er (sie) einen Job als Sekretärin annimmt.

Chewy nimmt nun die Manuskripte, die zur Druckerei geschickt werden sollen und legt sie auf seinen Schreibtisch zu den Absagen. Dann zieht er das eigene Manuskript aus dem Inventory und legt es in das Ausgangskörbchen für die Druckerei. Nachdem er per Telefon die Druckerei informiert hat, nimmt die Erfolgsstory seinen Lauf. Das beschert den beiden Freunden einen Haufen Geld, eine Einladung ins Fernsehen und dem Verleger einen Schock für Leben.

Falls man es nicht schon getan hat, sollte man jetzt noch einmal zum Hotel zurückkehren und im Obergeschoß die Türen auf der rechten Seite öffnen. Hat man die mittlere Tür zweimal geöffnet, gelangt man in den Besitz einer Kapitänsmütze, deren Etikett den Hafen auf der Stadtübersicht erscheinen läßt.

Dort angekommen nimmt man den Kautabak des betrunkenen Matrosen an sich und unterhält sich mit dem Seemann. Um ihn zufriedenzustellen mischt man den Tabak mit der Pulle aus dem Hotelzimmer des Kapitäns und überreicht dann das Gebräu. Weiter geht's nun zum Studio, wo man dem Pförtner die Einladung überreicht. Während Howard sich mit Mrs. Letter unterhält, wartet Chewy im Regieraum, wo er einen Aschenbecher mitgehen läßt. Da er nicht an die Handtasche herankommt, verläßt Chewy den Regieraum und trifft links neben der Bühne von Mrs. Letter auf eine Szene aus dem legendären „Ghost Hunter“. Der Scream Queen händigt Chewy die Uhr aus und der Special-Effects-Mann bekommt die Maske, die Chewy in der Folterkammer auf F5 angefertigt hat.

Nun entleert er noch den Aschenbecher hinter den Dekorationen auf der Bühne und schon bricht eine Panik aus, in deren Verlauf der Regisseur sein Reich verläßt. Chewy klaubt daraufhin den Transformator aus der Handtasche und wendet ihn auf Ms. Letter an, die sich daraufhin in einen Bork verwandelt. Während der Verfolgungsjagd betätigt Chewy den Hebel, an dem der FX-Mann zuvor stand und wird auf diese Weise den Bork los. Nach einer weiteren Verfolgungsjagd landet das Dreigestirn am Hafen, wo sie in einer Kiste an Bord des Schiffes gelangen, das sie nach Amazonia bringt.

Amazonia

Nach der Ankunft in Amazonia greift sich Chewy das Video aus der Kiste auf der rechten Seite. Als nächstes geht es ins Reisebüro, wo man die Piranhas und das Artefakt aus dem Schrank mitnimmt. Außerdem sollte man sich die Post auf dem Schreibtisch durchlesen und sich die Schallplatte auf dem Plattenspieler anhören. Der Papagei wandert genauso ins Inventory wie das Kostüm aus der Schublade der Kommode.

Das Artefakt trägt ein Hinweisschild auf seine Herkunft, das man mittels der Zange beseitigt und das gute Stück dann an den Händler weitergibt, der einem dafür drei Schoko-Clints überläßt. In der Bar plaudert man etwas mit dem Barkeeper und setzt anschließend den Papagei vor die Bühne. Die Lady scheint dies zu stören und so beauftragt sie Chewy, einen Cocktail zu holen. Bevor man diesen jedoch bei der Auftraggeberin abgeliefert, schmeißt man den Piranha in das Glas. Diese Mischung vertreibt die Sängerin und schon kann die Scream Queen mit dem Galakleid ausgestattet werden und das Liedchen trällern, das der Papagei ihr vorsingt.

Durch den kleinsten der drei Schoko-Clints bestochen, rückt Indy nun mit einer Urwald-Karte heraus. So informiert macht sich das Trio auf in den Dschungel, bis es zu einer Raubkatze kommt, die den Weg versperrt. Mit einer Liane wird das Kätzchen festgebunden und mit vereinten Kräften in die Höhe gezogen.

Einige Augenblicke später finden sich die Drei in einer Kannibalenfalle und noch etwas später in einem Kochtopf wieder. Chewy redet mit dem Häuptling und der bietet ihm an, daß seine Freunde verschont würden,

wenn Chewy ein Kanurennen gewinnt. Da das Kanu jedoch ein Loch hat, geht es unter und Chewy verliert das Rennen. Auch der Schokoladen-Clint, den Chewy dem Häuptling anbietet, reicht nicht aus, den Appetit der Eingeborenen zu bremsen.

Auf einem Tischchen neben der Feuerstelle findet Chewy einen Korkenzieher, den er mitnimmt. Im Dschungel findet er daraufhin ein Skelett, das ihm eine Machete beschert. Mit dieser macht sich Chewy an dem Gummibaum zu schaffen und zapft etwas Kautschuk ab. Die klebrige Masse benutzt er dazu, den Einbaum, mit dem er das verlorene Rennen bestritten hatte, zu reparieren. Mit dem Korkenzieher bohrt er noch schnell ein Loch in das andere Kanu und fordert dann den Häuptling auf, das Rennen zu wiederholen. Der verliert natürlich und Chewy kehrt ins Dorf zurück. Dort angekommen, steckt er die Videokassette in den Recorder und so erfahren die Kannibalen endlich was es heißt, sich vernünftig zu ernähren. Zu guter Letzt sackt Chewy noch die komplette TV-Anlage ein und rudert samt seiner beiden Begleiter ins Lost Valley.

Lost Valley

Zuerst geht's zum Film. Dort redet Chewy mit dem Würstchenverkäufer und geht anschließend ins Zelt. Dort sackt man das Schlafmittel und den Gutsch ein, den man sofort einlöst und einen fabelhaften Surprise-Burger bekommt. Zusammen mit dem Schlafmittel ist dies ein prima Futter für die Piranhas in der Einsiedlerhütte. Dort findet man dann ein Tagebuch, das den Weg zum Tempel freigibt, den man nun auf der Übersichtskarte (s.o.) anwählen kann.

Am Set läßt man Nichelle ihren Schrei ausstoßen und klärt den Regisseur mittels der TV-Anlage darüber auf, daß es mittlerweile bereits Farbfilme gibt. Danach kann man sich getrost den King-Kong ausleihen, in den man mit einer Leiter gelangt. Mit diesem Monstrum geht's zum Tempel, wo die Wachen angesichts des Riesenaffen die Flucht ergreifen.

Im Tempel stellt man den größten Schoko-Clint auf den Altar und aktiviert so die Brücke über dem Abgrund. Im Raum auf der gegenüberliegenden Seite stellt Chewy die Steinstatuen links und rechts auf die Markierungen und sich selbst in die Mitte. Dadurch wird der steinerne Clint zerlegt und der echte Clint ist befreit. Auf der Flucht vor den heranstürmenden Borx wird Nichelle gekidnappt. Mit Hilfe des Riesen-King-Kongs kann Chewy einige Borx-Raumschiffe erwischen. Zurück beim Tempel erklimmen die Drei einen Gleiter. Im Inneren finden Sie im Schrank einen Blaster, und Chewy erhält von Clint ein Funkgerät. Nach Einschalten des Nav-Computers findet sich das Trio in Big City wieder, wo Clint Chewy und Howard in die Stadt beamt.

Wieder in Big City

Schnell stellen Chewy und Howard fest, daß die Stadt inzwischen von den Borx übernommen wurde. Kaum treten sie aus ihrem Versteck hinaus, liefern sie sich auch schon einen wilden Schußwechsel mit einigen der grünen Bösewichte. Im Verlauf dieses Gefechts landen die Beiden im Hotel. Während Chewy die Borx mit dem Blaster in Schach hält, öffnet Howard die vordere linke Tür und läßt die Borx buchstäblich ins Leere laufen.

Als nächstes gilt es, sich zu tarnen. Um nicht wieder entdeckt zu werden, besorgen sich die Beiden die Radkappen vom Taxi und setzen Sie als Quasi-Kontrollkappen auf. Kurz darauf erscheint ein Polizeiraumschiff, das mittels des Blasters abgeschossen wird. Über das Wrack läßt man anschließend das Surimy herfallen, das daran seinen unstillbaren Hunger nach Schrott stillen kann.

Weiter geht's zum Hafen, wo sich alle Borx in der Kneipe zu einem Rock-Konzert zusammengefunden haben. Das „aufgeladene“ Surimy wird kurzerhand in die Bar gesetzt, wo es seinen Verdauungsproblemen freien Lauf lassen kann, was auf einen Schlag sämtliche Borx aus dem Weg räumt. Nachdem die Stadt nun gerettet ist, wird Clint angefunkelt, der mittlerweile etwas über das Hauptquartier der Borx in Erfahrung gebracht hat. Mit dem geklauten Raumschiff geht's also weiter nach Ghost Town.

Ghost Town

In Ghost Town angekommen, unterhalten sich Chewy und Howard erst einmal mit dem Geistercowboy. Von ihm erfahren die Zwei, daß sich die Borx in einer verlassenen Goldmine versteckt halten. Nachdem man ihn mit der Pumpkin Ghost Lady bekannt gemacht hat, erhält man noch eine Kiste aufziehbare Chewy-Puppen, die später von Nutzen sein werden. Bevor man sich zur Mine aufmacht, sollte man noch die Räder der umgestürzten Lore auf der rechten Seite der Stadt abmontieren und mitnehmen.

Das Finale

Beim Eingang der Mine befestigt man die Räder an der Lore und begibt sich mit dieser auf den Weg ins Unge-
wisse. Nach einer rasanten Fahrt und einigen geplät-
teten Borx landen die beiden Helden direkt vor der
„Höhle des Löwen“.

Die Chewy-Puppen benutzt man, um die Wachen ab-
zulenken, indem man sie durch die Tür watscheln läßt.
So gelangt das Duo in das Innere des Hauptquartiers.
Ganz links betätigt Chewy nun die Klospülung, wo-
durch die Produktionsanlage für neue Borx gestoppt
wird. Den Schleim aus dem Scanner nimmt man mit
und stellt anschließend die letzte Clint-Figur in die Ap-
paratur. Nun werden statt Borx Clints produziert, was
eine Panik unter den anwesenden Spinatfressern aus-
löst. Nun aktiviert Chewy noch das Lasergitter mit dem
Schalter am Fließband und kann dann ungefährdet in
die Kommandozentrale laufen, dort mit dem Knopf
links die Tür öffnen und zur Zelle eilen, in der Nichelle
gefangengehalten wird. Die Sonde wird wie zu Beginn
des Spiels mit dem grünen Schleim aus dem Verkehr
gezogen, so daß der Rettung der holden Scream Queen
nichts mehr im Wege steht.

Die letzte Aktion ist das Drücken des roten Knopfes in
der Kommandozentrale, was zur Auswirkung hat, daß
der gesamte Borx-Unterschlupf zerstört wird. Glück-
lich an Bord des Raumgleiters vereint, feiern nun alle
ein Happy-End ...

Civilisation

Mit einem Hex-Editor lädt man einen Spielstand (*.sva). Abhängig vom Land kann hier das momentane Kapital auf z.B. „FF 0A“ aufgestockt werden, das sind rund 31000 und sollte fürs erste genügen. Nachfolgend die jeweiligen Adressen in hexadezimaler Form:

Landeskennung	Adresse
weiß	312
grün	316
blau	318
gelb	320
türkis	322
rosa	324
grau	326

Sollten sich die Adressen bei neueren Versionen geändert haben, hilft auch folgende Vorgehensweise:

Merken Sie sich den aktuellen Kontostand, und beenden Sie das Programm. Der Kontostand muß nun in eine hexadezimale Form umgewandelt werden, wobei die beiden Bytes vertauscht werden müssen. Z.B. ergibt ein Kontostand von 4000 eine hexadezimale Zahl 0F A0, getauscht demnach A0 0F. Diese Zahl suchen Sie in dem gespeicherten Spielstand und ersetzen sie mit einer entsprechend höheren Zahl.

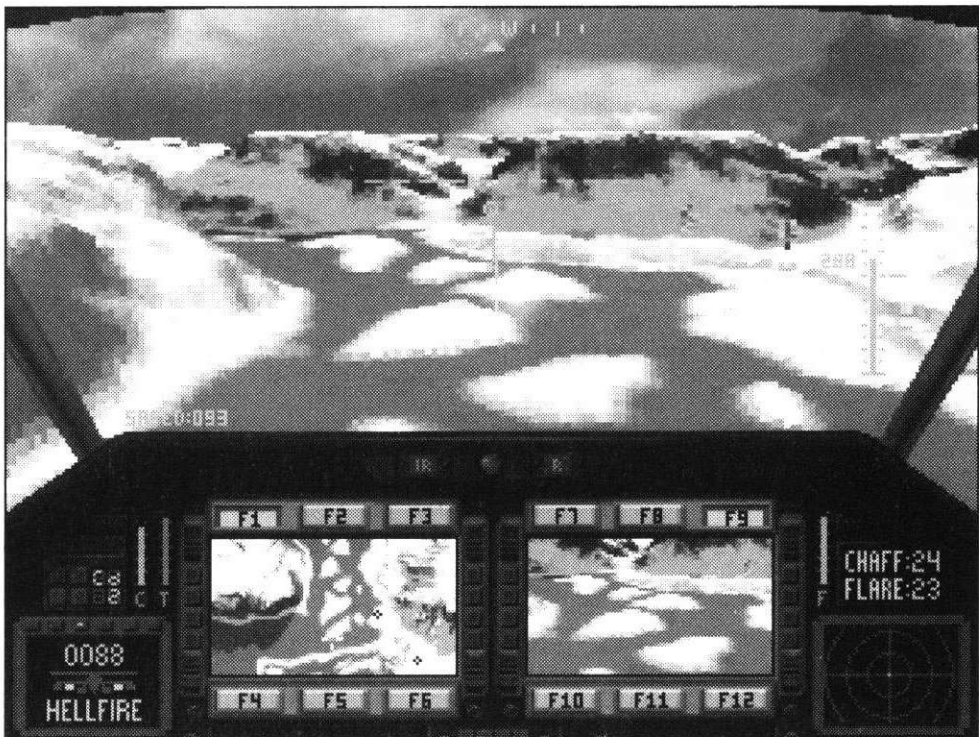
Colonization

Um das eingebaute Cheat-Menü aufzurufen, halten Sie die **[Alt]**-Taste gedrückt und tippen **[W][I][N]** ein.

Mittels Hex-Editor kann der Kontostand erheblich aufgestockt werden. Laden Sie dazu eine Spielstanddatei (*.SAV), und ändern Sie die Werte von der hexadezimalen Adresse 2928 bis 292B auf folgende Werte:

FF FF FF 7F

Comanche



Ein sehr nützlicher Cheat ist bereits im Spiel „eingebaut“, er muß jedoch erst per Hex-Editor aktiviert werden. Bevor Sie derartige Eingriffe vornehmen, sollten Sie sich unbedingt eine Kopie der zu manipulierenden Datei zur Seite legen!

Nach erfolgreichem „Patchen“ steht Ihnen im Spiel ein weiterer Menüpunkt CHEAT zur Verfügung. Nach dessen Aufruf können sämtliche Schäden am Hubschrauber behoben oder alle Waffen aufgefüllt werden.



Die zu ändernde Datei COMANCHE.EXE ist in der Regel komprimiert und muß daher zunächst mit einem entsprechenden Tool, z.B. LZEXE, entkomprimiert werden. Unkomprimiert ist die Datei über 400 KByte groß, komprimiert ist sie kleiner als 70 KByte.

Nachdem der Hex-Editor gestartet und die Datei COMANCHE.EXE geladen wurde, muß nach der Buchstabenkombination **HEAT** gesucht werden. Diese ist in **CHEAT** zu ändern. Das ist schon alles! Statt **CHEAT** kann auch ein anderes Wort eingesetzt werden, wichtig ist nur, daß der erste Buchstabe vorhanden ist. Anschließend kann die Datei wieder komprimiert werden.

```

File : COMANCHE.EXE                                     heXEdit - v1.0
00002AE90 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00  %ðð ðð ðð ðð
00002AEA0 a7 95 02 00 0E 96 02 00 6F 96 02 00 7F 97 02 00  ðÿð ðÿð ðÿð ðÿð
00002AEB0 26 98 02 00 38 98 02 00 38 98 02 00 38 98 02 00  ðÿð ðÿð ðÿð ðÿð
00002AEC0 7C 72 FE 47 61 6D 65 20 20 20 7C 62 FE 44 65 74  ðÿGame ðÿððð
00002AED0 61 69 6C 20 20 20 FE 43 6F 6E 74 72 6F 6C 20 20  ail ðControl
00002AEE0 20 FE 4F 70 74 69 6F 6E 73 20 20 20 FE 43 68 65  ðOptions ðChe
00002AEF0 61 74 20 20 20 FE FF 02 02 02 02 02 02 02 02 02  at ð ðððððððð
00002AF00 0A 0A 0A 0A 0A 0A 0A 41 62 6F 75 74 20 7C 79 40  ððððððððAbout lyC
00002AF10 6F 6D 61 6E 63 68 65 00 7C 67 52 65 74 75 72 6E  ðmanche ðÿReturn
00002AF20 20 74 6F 20 47 61 6D 65 20 22 45 73 63 22 00 53  to Game "ððð" S
00002AF30 61 76 65 20 4D 65 6E 75 20 53 65 74 74 69 6E 67  ave Menu Setting
00002AF40 73 00 41 62 6F 72 74 20 4D 69 73 73 69 6F 6E 20  s Abort Mission-
00002AF50 22 41 6C 74 2D 41 22 00 7C 72 45 78 69 74 20 74  "Alt-A" ðExit t
00002AF60 6F 20 44 4F 53 20 22 41 6C 74 2D 51 22 FF 20 20  o DOS "Alt-Q"
00002AF70 44 65 74 61 69 6C 20 48 69 67 68 00 68 20 44 65  Detail High De
00002AF80 74 61 69 6C 20 4D 65 64 69 75 6D 00 20 20 44 65  tail Medium De
00002AF90 74 61 69 6C 20 4C 6F 77 00 7C 62 7C F9 7C 67 00  tail Low ðÿðÿð
00002AFA0 7D 20 43 6C 6F 75 64 73 00 7B 20 53 6D 61 6C 6C  } Clouds { Small
00002AFB0 20 50 69 70 65 6C 73 00 7D 20 48 61 7A 65 00 7C  Pixels } Haze !
00002AFC0 64 7D 20 52 65 66 6C 65 63 74 69 6F 6E 73 FF 60  d} Reflections
00002AFD0 20 53 6F 75 6E 64 20 4C 6F 75 64 00 20 20 53 6F  Sound Loud So
00002AFE0 75 6E 64 20 53 6F 66 74 00 20 20 53 6F 75 6E 64  und Soft Sound

Search string 'heat' found 1 time(s).
Status : Edit                               F1-Help  hex 43%      2AEF2 Size: 404834
  
```

Welche der einzelnen Missionen erfolgreich abgeschlossen wurden, ist in der Datei COMANCHE.NAM hinterlegt. Da höhere Missionen z.T. nur dann geflogen werden können, wenn zuvor einfachere Missionen bestanden wurden, ist ein Hex-Editor sehr hilfreich:

Ab der hexadezimalen Adresse 23A sind für jeden Piloten 10 Bytes über den Erfolg der Trainingsmissionen und weitere 10 Bytes über den Erfolg der Overkillmissionen gespeichert. 00 bedeutet, daß die Mission nicht erfüllt wurde, 01 bedeutet, daß die Mission erfüllt wurde.

Command & Conquer

Allgemeiner Tip

Kommt man partout nicht an feindliche Stellungen heran, so gibt es eine nette Variante, sich dem Feind zu nähern. Bauen Sie einfach von Ihrer Basis bis zur Ansiedlung des Feindes eine Mauer und pflanzen ihm dann ein paar Geschütztürme vor die Haustür. Wenn nicht genug Geld zur Verfügung steht, kann man statt einer durchgehenden Mauer auch immer das letzte Teil der Kette wieder verkaufen, um vorn weiterbauen zu können.



GDI-MISSIONEN

Mission 1

Nach der Landung an der Küste werden zuerst die drei feindlichen Geschütztürme erledigt; das überläßt man am besten dem Raketenkreuzer. Als nächstes sollte man schnell eine kleine Basis errichten, von der aus dann die Umgebung erkundet wird und alle feindlichen Einheiten vernichtet werden.

Mission 2

Ziel ist es, die im Nord-Osten gelegene feindliche Basis zu vernichten. Als erstes muß allerdings die arg gebeutelte eigene Stellung aufgebaut werden, die bereits unter Beschuß liegt. Hat man die Basis einigermaßen wiederhergestellt, baut man Infanterieeinheiten und rückt mit diesen Richtung Norden dem Feind entgegen. Eventuell sollte man auch einige Ingenieure mitnehmen, die im Schlachtgetümmel um die NOD-Basis wichtige Gebäude besetzen können.

Mission 3

Über das Gelände verteilt befinden sich vier feindliche Flugabwehrstellungen, die vernichtet werden müssen. Drei der Stellungen liegen im Osten, eine im Nord-Westen. Zur Vernichtung dieser Einheiten bedient man sich am besten der Grenadiere, die in Gruppen eine enorme Feuerkraft entwickeln können. Hat man die Flak-Einheiten ausgeschaltet, erhält man Luftunter-

stützung, mit deren Hilfe man strategische Ziele der NOD-Basis ausschaltet, um dann mit Bodentruppen nachzurücken und dem Gegner den Rest zu geben.

Mission 4

Mit der kleinen Truppe, die einem zur Verfügung steht, muß man die im äußersten Nord-Westen gelegene NOD-Basis erreichen und die dort gelagerten Kisten in Besitz nehmen. Dies ist nur zu schaffen, wenn man so schnell wie möglich mit den gepanzerten Fahrzeugen vorprescht und sich bis zum Ziel in keinerlei Kämpfe verwickeln läßt. Die Infanterieeinheiten werden dazu in die Mannschaftstransporter verladen und - sofern sie die gegnerische Basis erreichen - dort ausgeladen, um die Chancen zu erhöhen, daß zumindest eine GDI-Einheit die alles entscheidende Kiste erreicht.



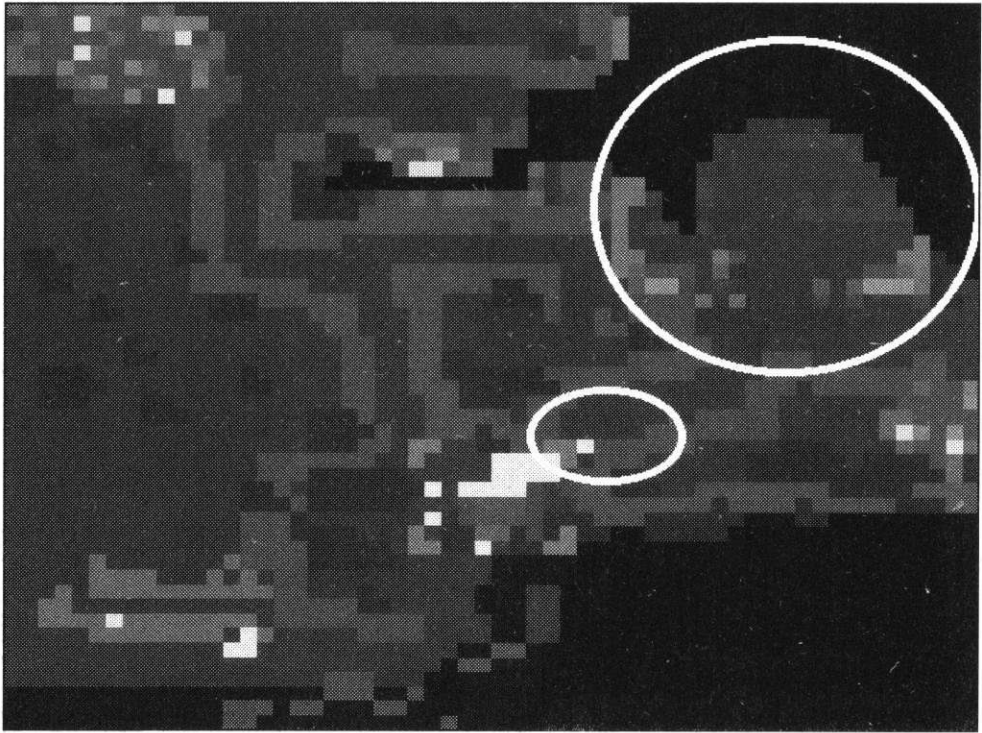
Mission 5

Sofort nach dem Start ist die eigene Basis zu besetzen, die sich im Osten befindet. Hat man diese erreicht, werden zuerst die angeschlagenen Gebäude repariert und einige Einheiten produziert. Mit diesen sichert man dann die Furt im Osten sowie die Brücke gleich westlich des Lagers, um die Basis vor NOD-Angriffen zu schützen.

Hat man eine halbwegs schlagkräftige Armee beisammen, macht man sich zunächst Richtung Osten auf, durchquert die Furt und schwenkt dann nach Norden, wo man nach einer Brücke auf die feindliche Basis trifft. Sind die dortigen Flak-Stellungen ausgeschaltet, bekommt man Luftunterstützung, mit deren Hilfe man dem Gegner auf den Pelz rückt.



Mission 6

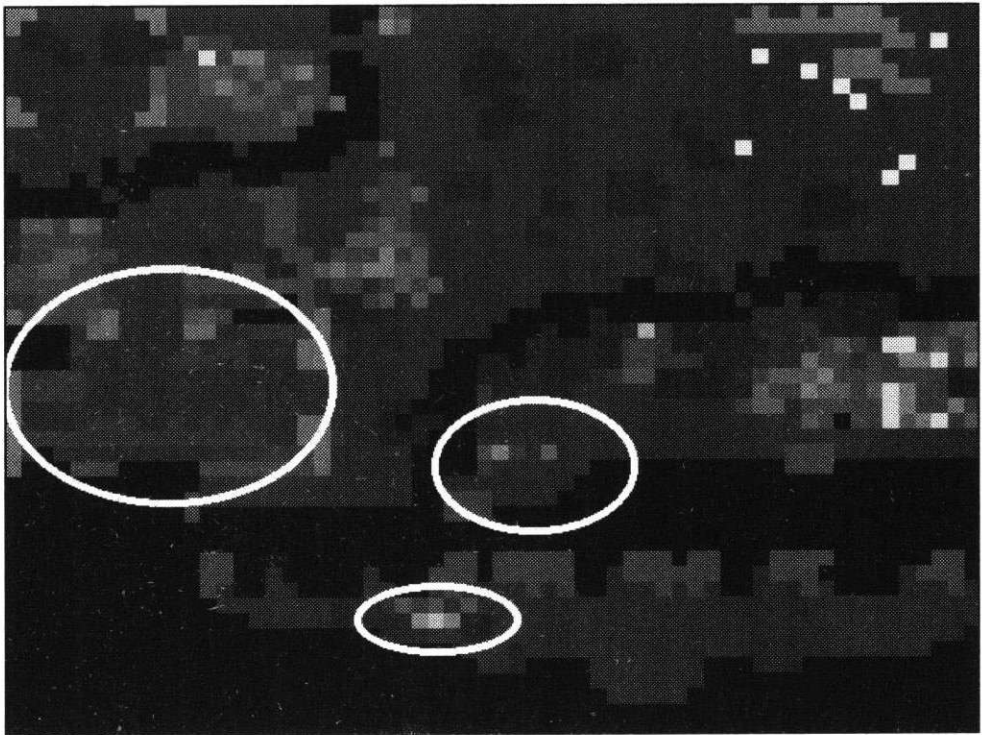


In dieser Mission steht einem nur ein einziger Mini-Rambo zur Verfügung. Mit diesem erledigt man dank großer Reichweite völlig ungefährdet die vereinzelt NOD-Infanteristen und sprengt dann die zwei Luftabwehrstellungen, die sich auf der Insel befinden. Hat man dies erledigt, erscheint ein Transporthubschrauber, der den Einzelkämpfer auf das gegenüberliegende Ufer des Flusses bringt.

Nun gilt es, die im Nord-Osten befindliche NOD-Basis zu erreichen und dort das Kraftwerk zu sprengen. Da es aber in der Gegend von feindlichen Einheiten wimmelt, ist absolute Vorsicht geboten. Infanteristen sind harmlos, vor feindlichen Panzern sollte man sich aber in acht nehmen und frühzeitig das Weite suchen. Man

kann die Basis auch mit dem Hubschrauber erreichen, dazu müssen allerdings erst alle Flugabwehrstellungen beseitigt werden.

Mission 7



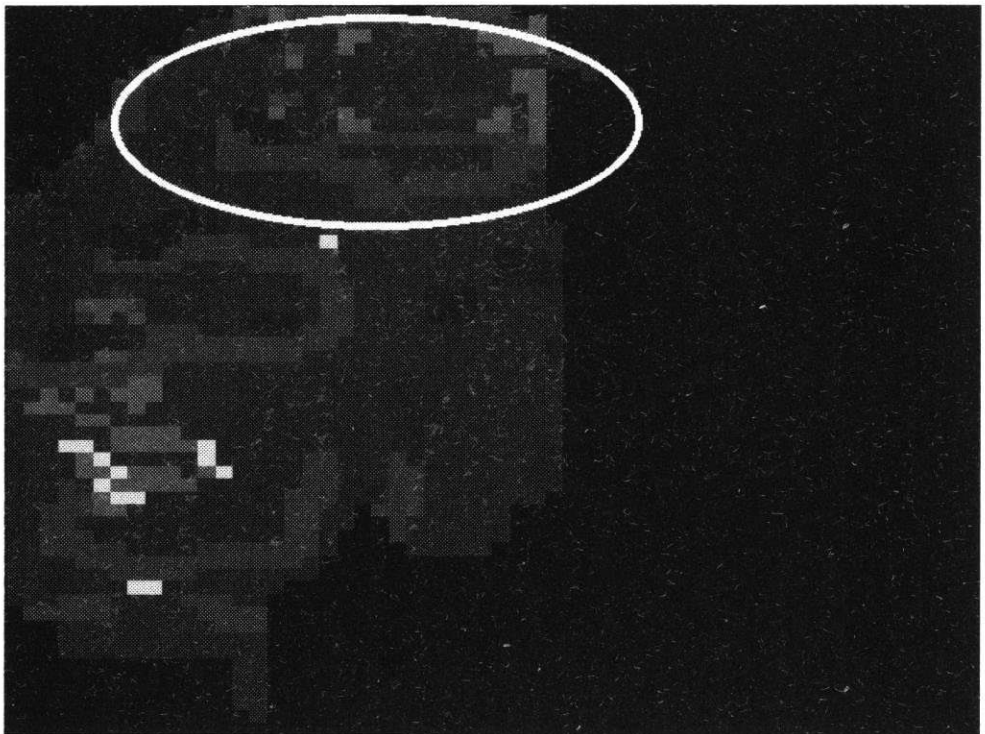
Die siebte Mission baut auf der sechsten auf. Sobald die eigenen Truppen auf der Hauptinsel gelandet sind, wird die Basis errichtet und das Dorf östlich davon gesichert. Hat man genug Einheiten produziert, geht es zuerst Richtung Norden und dann - fast am Ende der Karte - gen Osten, um die NOD-Basis zu zerstören.

Mission 8

Zu Beginn dieser Mission muß zuerst einmal die eigene Basis auf Vordermann gebracht werden. Um dies in

Ruhe tun zu können, sichert man vorsichtshalber die zwei Brücken, die sich im Norden der Basis befinden. Hat man dann alle Gebäude wieder repariert, stellt man eine schlagkräftige Truppe zusammen, mit der man Richtung Norden zieht und die dortige Basis der NOD-Truppen angreift.

Mission 9



In Zusammenarbeit mit dem Raketenkreuzer, der auf dem Fluß hin und her schippert, sollten möglichst schnell die gegnerischen Geschütztürme am Flußufer unschädlich gemacht werden. Daraufhin taucht ein Transporthubschrauber auf, der die restlichen GDI-Einheiten nach Nord-Osten zur Basis bringt. Die Stellungen müssen nun schleunigst repariert und ausge-

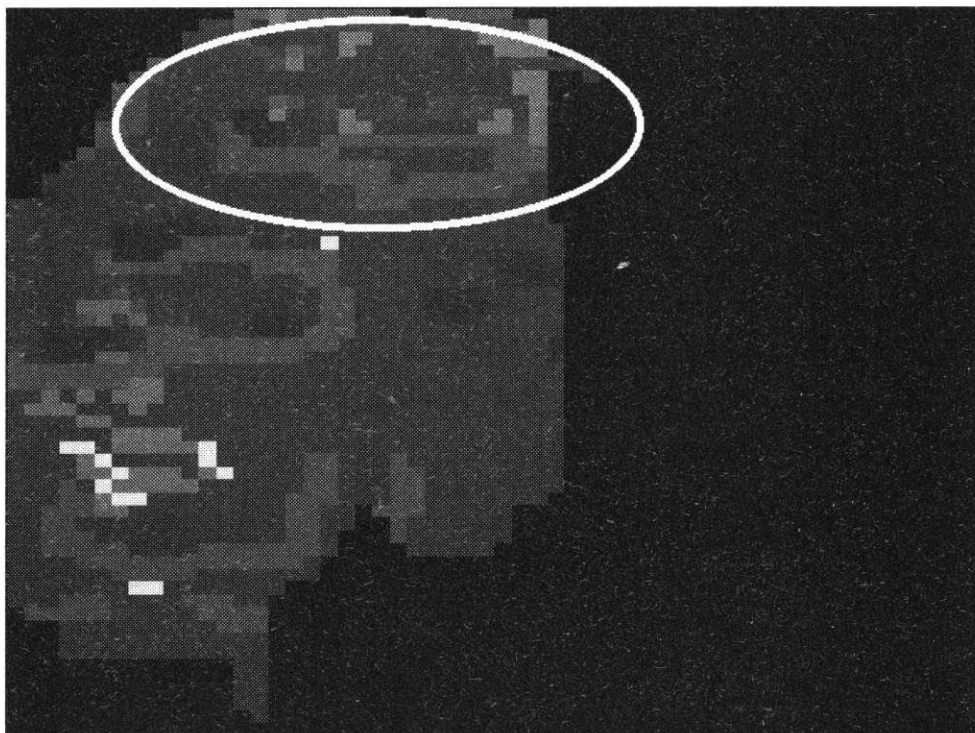
baut werden, da es seitens NOD immer wieder zu kleineren Angriffen kommt. Hat man eine Armee aufgebaut, geht es Richtung Westen bis zum Kartenrand und dann direkt nach Süden, wo sich am Flußufer die Stellung der Bruderschaft befindet. Hier sollte man zuerst den Laserturm und danach die Flugabwehrstellungen ausschalten, um Luftunterstützung zu erhalten.

Mission 10

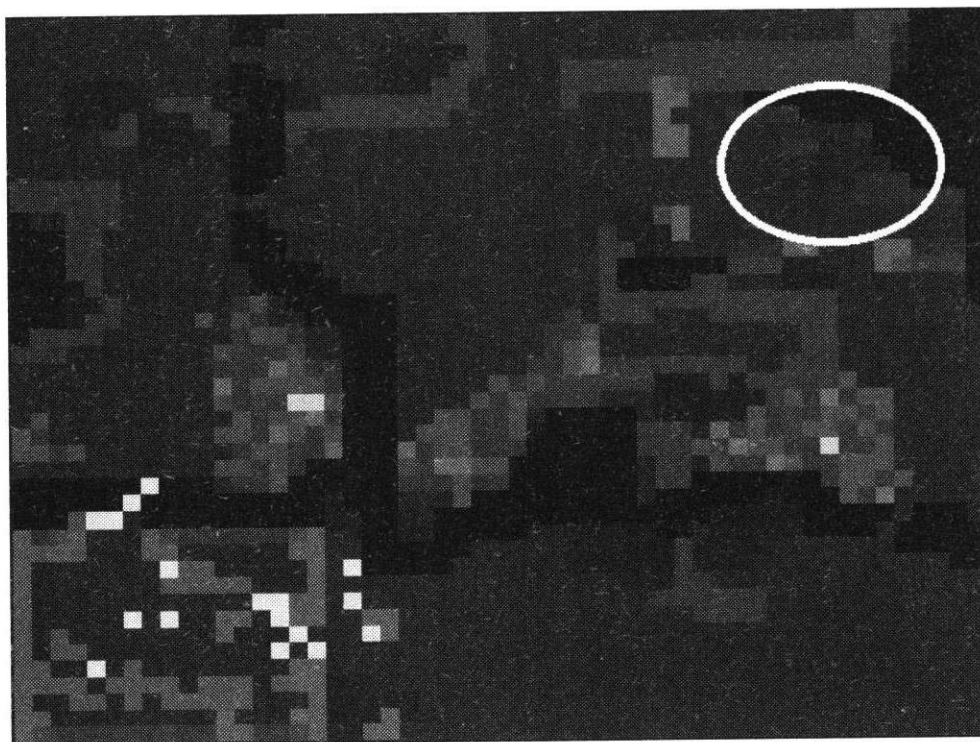
Wieder einmal ist die NOD-Basis zu zerstören, die sich diesmal im äußersten Süd-Osten der Karte versteckt. Durch das Gelände bedingt, läßt sich die eigene Basis in Ruhe ausbauen, da man mit einigen Panzern nur zwei oder drei Engpässe besetzen muß, um feindliche Angriffe abzuwehren. Sobald genug Tiberium gesammelt ist, bzw. sich genug Credits angehäuft haben, sollte man Hubschrauber-Ports und einzelne Hubschrauber bauen, mit denen man der feindlichen Basis zu Leibe rückt.

Mit dem oben beschriebenen Trick kann man sich natürlich auch bis zur gegnerischen Basis vorarbeiten und dann einige Geschütztürme direkt vor Ort platzieren.

Mission 11



Nach der Landung in Griechenland gilt es, den Ort Delphi zu erreichen und die NOD-Basis, die dabei im Wege steht, zu beseitigen. Wichtig ist hier, die Basis sehr schnell zu errichten und gut gegen Angreifer zu befestigen, da die Einheiten der Bruderschaft nicht lange auf sich warten lassen. Hat man die eigenen Stellungen ausgebaut, empfiehlt es sich, die nördlich gelegene NOD-Basis mit Fernwaffen wie zum Beispiel dem Raketenwerfer zu beschießen. Mit einer zweiten Streitmacht, die allerdings ruhig etwas größer ausfallen sollte, umgeht man die Basis der Bruderschaft im Süden und greift dann aus Richtung Westen an.

Mission 12

Bei dieser Mission gilt es, einen Forscher, der in einer halb zerstörten Basis auf uns wartet, zu evakuieren. Damit unser Professor nicht in die Hände der Bruderschaft gerät, stößt man so schnell wie möglich Richtung Westen vor, wo sich die GDI-Basis samt Zielperson befindet. Nachdem man die wichtigen Gebäude instandgesetzt hat, säubert man die Umgebung von NOD-Einheiten, bis schließlich ein Transporthubschrauber auftaucht, der den Professor in Sicherheit bringt.

Mission 13

Ziel dieser Mission ist es, das Forschungslabor der NOD-Truppen zu zerstören. Die Basis samt Labor befindet sich ganz im Norden, etwa in der Kartenmitte. Leider kann man das Labor nicht mit allen Truppen direkt angreifen, da es sich auf einem Hügel befindet, der keinerlei Zugangsstraße besitzt. Also muß man sich die Mühe machen, die umliegende NOD-Basis samt Personal aus dem Weg zu räumen, um dann mit einigen weitreichenden Waffen an den Hügel heranzufahren und das Labor beschießen zu können. Dabei ist auch die neueste GDI-Erfindung - der Killer-Satellit - sehr von Nutzen.

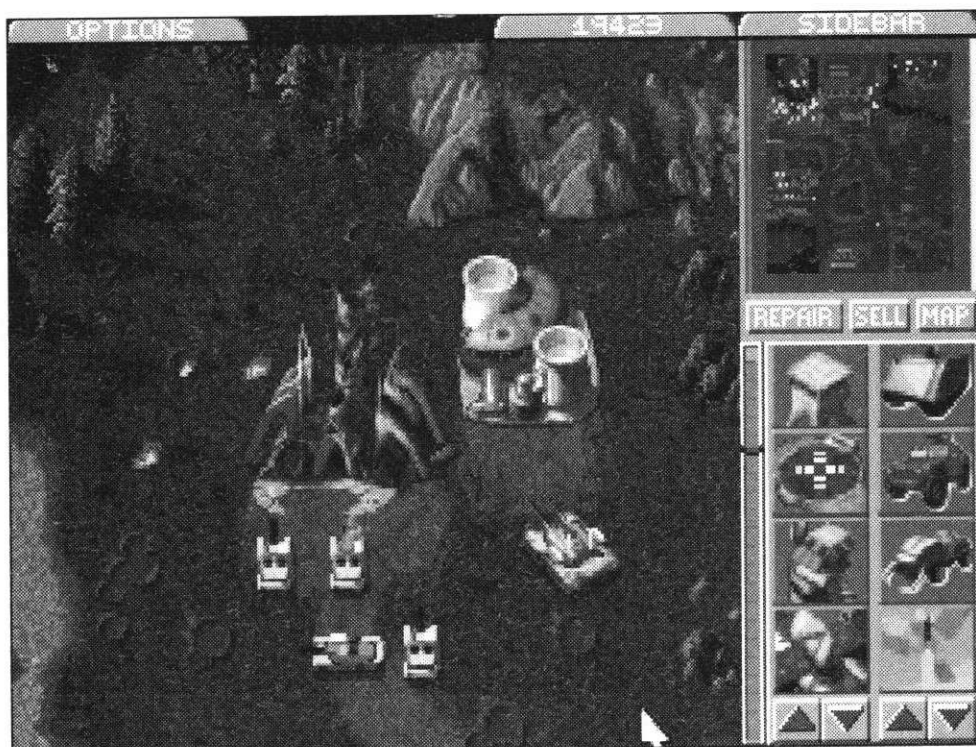
Mission 14



Die vorletzte Mission ist relativ einfach zu erfüllen. Dabei kommt es darauf an, dem Konvoi der NOD-Truppen an der richtigen Stelle aufzulauern. Hat man den Engpaß besetzt, können die Truppen der Bruderschaft auch bequem von den umliegenden Hügeln aus bekämpft werden. Ist der Konvoi vernichtet, sind nur noch einige versprengte NOD-Einheiten im Osten und Süd-Osten auszuschalten.

Mission 15

Das große Finale! Außer einigen hundert NOD-Einheiten steht dem Triumph der GDI-Truppen nichts mehr im Wege... Hier hilft nur klotzen, was das Zeug hält, Einheiten en masse produzieren und dann Richtung Norden, immer geradeaus bis zur gigantischen NOD-Stellung.



NOD-MISSIONEN

Mission I

Ein leichter Auftrag zu Beginn: Der abtrünnige Druide Nikumba soll ausgeschaltet werden. Mit der Truppe geht es Richtung Süd-Westen, dann weiter über eine Brücke nach Norden, bis man zu einem Dorf gelangt. Auf dem Hügel hinter dem Dorf wartet Nikumba auf seine „Bestrafung“. Diese Mission lässt sich auch mit einem einzigen Buggy erfüllen, wenn man darauf achtet, schnell zum Ziel zu gelangen und sich nicht lange mit kleineren Scharmützeln aufhält.



Mission 2

Ziel ist es, die unweit im Nord-Westen gelegene GDI-Basis zu besetzen. Sie kann sowohl von Süden als auch von Norden her erobert werden. Am besten stellt man zwei Einheiten zusammen und greift aus beiden Richtungen an. Während die Infanteristen die Gegner beschäftigen, können einige Ingenieure die Zielgebäude besetzen.

Mission 3



In dieser Mission geht es um die Befreiung einiger Gefangener aus der GDI-Basis. Nachdem die eigene Basis errichtet ist, klärt man mittels der schnellen Mot-Trikes die Umgebung auf und macht die im Nord-Westen gelegene GDI-Stellung aus. Nun stellt man einen größe-

ren Trupp Infanterie zusammen, der auch über einige Raketenwerfer verfügen sollte, um die Wachtürme der feindlichen Basis auszuschalten. Während die Gegner in Schach gehalten werden, rückt man mit einigen Ingenieuren in das Gefängnis ein und befreit die Mitglieder der Bruderschaft.

Mission 4

Den GDI-Truppen soll hier das Zerstören eines Dorfes in die Schuhe geschoben werden. Zuerst marschiert man mit seiner Truppe Richtung Süd-Westen, bis man über eine Brücke kommt. Weiter geht es in nord-westlicher Richtung, bis man zu dem Dorf gelangt, wo jedoch schon einige GDI-Einheiten warten. Hat man unterwegs gut auf seine Mannen aufgepaßt und wenig oder gar keine Einheiten verloren, sollte es ein leichtes sein, den Auftrag zufriedenstellend zu beenden.

Mission 5

Bei dieser Mission, bei der die feindliche GDI-Basis zerstört werden muß, ist es immens wichtig, größere Truppenansammlungen zu vermeiden und Gebäude möglichst weit auseinander zu positionieren. Die GDI verfügt nämlich über eine neue Waffe: den Luftangriff. Diese unangenehme Erscheinung tritt in regelmäßigen Abständen auf und macht den NOD-Truppen das Leben schwer, zumal sich die Flugzeuge zwar von Flak-Stellungen und Raketenwerfern beschießen lassen, aber beim nächsten Angriff wieder in voller Stärke antreten.

Nachdem man eine Basis errichtet hat, stellt man einige Raketenwerfer zusammen und marschiert in einem Rechtsbogen nach Norden bis zum Kartenrand und anschließend nach Westen, wo man von einem Hügel aus die GDI-Basis beschießen kann. Ist diese Seite der Basis beschäftigt, bricht man mit der Hauptstreitmacht Richtung Nord-Westen auf und marschiert geradewegs in die feindlichen Stellungen hinein. Im Getümmel sollten dann wieder einige Ingenieure zum Einsatz kommen, die die gegnerischen Gebäude besetzen, am besten zuerst die Kaserne, mit der man dann direkt vor Ort neue Einheiten erzeugen kann.

Mission 6

Auftrag dieser Mission ist es, den gegnerischen Truppen einen Atomsprengkopf zu entwenden, wahlweise in drei verschiedenen Ländern, wobei dies am einfachsten in Nigeria funktioniert. Richtung Norden geht es los, bis man einen Fluß überquert. Nun weiter Richtung Westen bis zur feindlichen Basis. Sobald man die Kiste mit dem Sprengkopf erreicht hat, Richtung Süden verschwinden, wo ein Hubschrauber darauf wartet, die Helden der Bruderschaft auszufliegen.

Mission 7



Während man die Basis errichtet, sollte man die Furt bzw. die Brücke im Süden sichern, um vor gegnerischen Angriffen sicher zu sein. Hat man die wichtigsten Gebäude errichtet, sollte man vor allem einige Flak-Stellungen gegen Luftangriffe in der Gegend platzieren. Ist die Basis auf diese Weise gesichert, produziert man so viele Mot-Trikes, wie man sich eben leisten kann, und schickt diese in kleineren Grüppchen Richtung Osten. Leider muß man die Basis der GDI-Truppen durchqueren, um an die Farmer zu gelangen, die zu zerstören sind. Dabei wird man mit Sicherheit einige Einheiten verlieren, was allerdings zu verschmerzen ist. Ist man jedoch einmal durch die feindlichen Stellungen hindurch, wird man bei der Erfüllung des Auftrags nur noch von wenigen versprengten GDI-Einheiten belästigt.

Mission 8

Ziemlich ratlos stehen die NOD-Infanteristen zu Beginn dieser Mission am Ufer eines Flusses umher. Da beide Brücken zerstört sind, kann man den ersten Teil des Auftrags - die Besetzung der gegenüberliegenden GDI-Basis nicht direkt ausführen. Also marschiert man Richtung Osten und stößt nach einigen Kämpfen auf eine verlassene NOD-Basis. Kurz darauf erscheint ein Transporthubschrauber, der den Trupp über den Fluß zur ersten GDI-Stellung befördert. Um dort überhaupt Gebäude besetzen zu können, verkaufen man die Kontruktionseinheit und investiert den Erlös in Ingenieure. Mit deren Hilfe wird dann die kleine GDI-Basis jenseits des Flusses eingenommen.

Nun gilt es, die soeben besetzte Basis aufzupäppeln und gegen feindliche Übergriffe zu befestigen. Ist dies geschehen, baut man am besten einige schnelle Spähfahrzeuge und erkundet erst einmal die Umgebung. Einen Buggy sollte man opfern, um damit die GDI-Basis zu erkunden. Wichtig dabei ist die äußerste nord-östliche Ecke, die man als Landeplatz für den Hubschrauber benötigt.

Während man im weiteren Verlauf mit der Hauptarmee vor den Toren der Basis auftaucht, landet man mit dem mit Ingenieuren gefüllten Hubschrauber an der eben beschriebenen Stelle und nimmt strategische Gebäude wie die Kaserne oder die Waffenfabrik ein, um an Ort und Stelle eigene Einheiten produzieren zu können.

Mission 9

Mit drei verstreuten Trupps gilt es, zuerst einmal die im Süd-Westen gelegene Basis zu erobern. Dies geschieht mit Hilfe der Ingenieure. Sobald man über eigene Mittel verfügt, postiert man ein Geschütz bzw. einen Laserturm am Ufer des Flusses, um das dort kreuzenden Raketenschiff zu erledigen. Mit der Gruppe der Infanteristen sollte man auf dem Weg zur Basis unbedingt mal bei der Kirche im Ort vorbeischaun, da dort nämlich ein großer Haufen Credits zu finden ist.

Hat man alle Mannen in der Basis versammelt, macht man sich daran, eine schlagkräftige Armee aufzubauen. Bevor man jedoch gegen die GDI-Stellungen zu Felde zieht, lohnt es sich, einige Credits in Tarnpanzer zu investieren, mit denen die im Nord-Osten gelegene Feind-Basis auskundschaftet werden sollte. Dabei sollte man sich möglichst weit von Wachtürmen und feindlichen Fahrzeugen fernhalten, da die Tarnung sonst aufzufliegen droht.

Hat man einen Überblick über die feindlichen Stellungen gewonnen, marschiert man mit seiner Streitmacht zuerst Richtung Norden, überquert den Fluß und rückt dann bis kurz vor die Mauern der GDI-Basis vor.

Nun schickt man den Hauptteil seiner Offensivkräfte südlich an der Basis vorbei, wobei man unbedingt darauf achten sollte, außerhalb der Reichweite der Geschütztürme zu bleiben. Während nun die am Eingang der Basis verbliebenen Truppen die GDI-Streitkräfte beschäftigen, bricht der andere Teil der NOD-Truppen in der äußersten süd-östlichen Ecke der Basis durch und rollt das Feld von hinten auf.

Mission 10

Unsere Truppen haben die Aufgabe, einen GDI-Wissenschaftler dauerhaft an der Ausübung seiner Tätigkeit zu hindern. Dies ist allerdings leichter gesagt als getan, da er sich inmitten eines Sees auf einer Insel befindet, die nicht direkt zu erreichen ist. Also führt man seine Truppen im Verbund Richtung Norden, wobei man immer schön auf seinen Mini-Rambo aufpassen sollte. Ist man am nördlichen Ufer angelangt, kann man südlich zur Insel vorrücken und den Wissenschaftler mit einem gezielten Schuß des Mini-Rambos ausschalten.

Mission 11

Die einfachere der beiden Missionen ist Mosambik. Man zieht mit seiner Streitmacht bis vor die Tore der feindlichen Basis, was einige GDI-Einheiten auf den Plan ruft, die mit Raketenwerfern erledigt werden. Dann nimmt man eine Hand voll Ingenieure und Raketenwerfer, begibt sich - immer außerhalb der Reichweite der Geschütztürme - an die nord-westliche Ecke der Basis. Dort wird ein Loch in die Mauer geschossen, so daß die Ingenieure in die Basis eindringen und wichtige Gebäude besetzen können. Diese werden alsdann verkauft, was den GDI-Truppen den Nachschubhahn zudreht. Ist dies geschafft, geht's Richtung Süd-Westen, um die eigene Basis aufzubauen. Dabei sollte zumindest ein Laserturm am Fluß platziert werden, um den Raketenkreuzer auszuschalten.

Mission 12

Sofort nach Beginn rückt man mit der gesamten Truppe Richtung Westen vor. Nachdem man einige feindliche Fahrzeuge aus dem Weg geräumt hat, errichtet man ganz im Westen die eigene Basis. Später rückt man mit einer geeigneten Armee Richtung Osten über eine Brücke vor. Eine zweite Streitmacht sollte den Fluß im Norden überqueren und das GDI-Lager von Westen her angreifen. Im Getümmel werden dann einige Ingenieure in die GDI-Stellung geschleust, die wichtige Gebäude besetzen.

Mission 13

Das Finale! Zuerst wird ein Laserturm am Ufer des Flusses gebaut, um den Raketenkreuzer zu versenken. Ist dies geschehen, baut man die Basis auf und befestigt sie, so gut es geht, gegen Angreifer.

Mit der zweiten Streitmacht jenseits des Flusses rückt man Richtung Süden vor und zerstört die Geschütztürme. Anschließend landet man mit dem Transporthubschrauber, setzt einige Ingenieure ab und erobert die Gebäude. Dann sollte man einige Tarnpanzer ins gegnerische Hauptlager im Westen schicken und den GDI-Truppen mit gezielten Schüssen den Saft abdrehen, sprich die Kraftwerke zerstören. Auch die Kommunikationszentrale, die den Killersatelliten steuert, sollte schnellstens ausgeschaltet werden. Der Rest läuft wie gewohnt: Alle Streitkräfte zusammenziehen und mit vereinten Kräften die GDI-Truppen vom Kontinent vertreiben.

Commander Keen 6

Taste	Auswirkung
F10 E	Level beenden
F10 G	Unverwundbarkeit
F10 I	99 Schüsse und alle Schlüssel
F10 J	Durch anschließendes Drücken von Strg + Cursor kann man fliegen
F10 N	Wände und verschlossene Türen können einfach durchschritten werden. An den Rändern des Levels kann es zu Programmabstürzen kommen oder man stirbt!
F10 W	freie Level-Auswahl
F10 Z	Geheimgänge werden sichtbar

Cool Croc Twins

Level	Code
2	BLOY
3	ZARP
4	MILP
5	CREG
6	SMAT

Level	Code
7	PLIM
8	TRUB
9	DRIT
10	HISP
11	FROS
12	QUOL
13	SPOM
14	CLIG

Cool Spot

Hier sind zunächst Funktionen aufgeführt, die während des Spiels per Tastendruck zu aktivieren sind:

Taste	Auswirkung
	Energie aufladen
	volle Bewegungsfreiheit, wird beim erneuten Drücken wieder aufgehoben
	Level überspringen
	Energie auf ein Minimum reduzieren
	Zeit um 10 Sekunden erhöhen

Um einen Level direkt anzuwählen, aktivieren Sie den Pausenmodus und drücken anschließend eine Taste von [A] bis [K].

Wer sich gerne per Hex-Editor an das Spiel heranwagen möchte, kommt auch auf seine Kosten. Laden Sie dazu die Datei ZX.BUM, folgende Adressen sind von Bedeutung:

Adresse	Inhalt
167B	Anzahl Bildschirmleben
171D	Anzahl Treffer, um getötet zu werden
AF34	90 90 90 90 90 für unbegrenzte Leben

An der hexadezimalen Adresse F14B können Sie Einfluß auf die Spielgeschwindigkeit nehmen. Hier sollten Sie folgende Byte-Folge vorfinden:

8B D8 81 C3 xx 00 2E A1 B6 02 3B C3 75 F8 EB

Für xx sind folgende Werte möglich:

Wert	Geschwindigkeit
00	so schnell, wie der PC es zuläßt!
01	extrem schnell
02	sehr schnell
...	usw.
05	normal

Corridor 7

Unverwundbarkeit und unbegrenzte Munition sind bei diesem Spektakel ganz nützlich. Laden Sie dazu die Datei CORR7.EXE in einen Hex-Editor, und nehmen Sie folgende Änderungen vor:

Suchen nach	Ersetzen durch
83 2E BA 48 02 83 3E BA	83 83 83 83 83 83 3E BA
FF 0E BC 48 9A D1 0A	90 90 90 90 9A D1 0A
29 36 BA 48 56 9A 37	90 90 90 90 56 9A 37

Wer den Hex-Editor meidet, kann während des Spiels die Tasten **[W]**, **[A]** und **[X]** drücken und kurz gedrückt halten. Das bringt volle Waffen und Munition.

Um mit zufällig erzeugten Leveln zu Spielen, muß das Spiel mit folgendem Parameter aufgerufen werden:

C7 PRESIDENT

Crash Course

Um noch größere Geschwindigkeiten zu erzielen, kann während des Beschleunigens in den Leerlauf geschaltet werden, wobei weiter Gas gegeben werden muß.

Creature Shock

Um jeden Level direkt anwählen zu können, müssen Sie die Datei CREATURE.SET mit einem Hex-Editor bearbeiten. An den hexadezimalen Adressen 0 und 7 ist der Wert 04 einzutragen.

Creepers

Level	Code	Level	Code
1	PLKNDZRTVK	2	TYNZXPRFSJ
3	KWFRTFTCSP	4	PYLN VXZSZH
5	KJHDSLWCBD	6	HGKNDCPBCX
7	PLMKNJJPMT	8	PSFWLKCNMW
9	SNCCGHWPGX	10	YYRQQMNVZK
11	PYRTHZDHS�	12	FMNRXTKSLH
13	FCBLGHPWRT	14	CBSTPHQFCZ
15	FDNDBSLZCX	16	LLLVLSTKCM
17	LRSYZQPYDN	18	CLCKNNMTTV
19	PCNSPZMDHM	20	NLQQBDNMGN
21	NNBCTCKGDY	22	CTBTCDPSMY
23	SSPQRNCXZZ	24	NQMND BGGLN
25	CSTQRSWLSF	26	MCDNSMBXRV

Level	Code	Level	Code
27	SRTDSCHPRG	28	QSWDRFTGYH
29	YBYCYQRKNS	30	BSGTPWHHWXW
31	DMGDDFZTMB	32	GPDLNSKYRP
33	PPRRSCCBNF	34	WTHYRCHGNS
35	JGLHXQKKNM	36	BHRTYYTRHB
37	HSKPLYQWR	38	NSLCNCPHWY
39	KNSTKDNNSY	40	BPLJKQTYXZ
41	GWGLDYGPKH	42	SSTS RFHTRV
43	BLNDKNPOSS	44	CRTHSTDQYS
45	GMFMLTPLSK	46	QPWRYTMCSF
47	NSDTFNCDSD	48	RLPZHTYYRF
49	FRNDLSSNTZ	50	FFHQWQFPSB
51	TPLKRCBQQS	52	MZVHQPSDPP
53	GJJLMQNWP	54	ZSNDFCZPKK
55	BMNZXPYTWI	56	SPTTNBVWRM
57	JDWVCXMTYL	58	CTSFTJBXN
59	RWRQWTTXBD	60	DPZLHGZVBD
61	ZTBGNTLKFP	62	MBNKHGCXHN
63	YRSFNCZPLS	64	PHJKNSZPSC
65	WLSNDRRNSC	66	TMSQLSTMBB
67	THNCGBVGBV	68	LMNKDNSFJG
69	LMLCSMLFKP	70	SPBDVZFGLM
71	FFVBSXZCPL	72	JFHKKGHXSJ

Crusader: No Remorse

Im Spiel sind folgende Cheat-Codes möglich:

Code	Auswirkung
J A S S I C A T 6	Cheat-Modus aktiviert
F10	Alle Waffen und volle Energie
Strg F10	Unverwundbarkeit
Strg L	Aktuelle Position

Crystal Caves I

Wenn Sie mit einem Hex-Editor eine Spielstanddatei (*.SAV) laden und den Wert an der hexadezimalen Adresse 04 auf FF ändern, erhalten Sie im Spiel 256 Schüsse.

Cybernoid 2

Für eine unbegrenzte Zahl von Leben tippen Sie während des Titelscreens folgende Buchstabenkombination ein:

NECRONOMICON

Um in den nächsten Level zu gelangen, aktivieren Sie die Pause und drücken die Taste **[N]**.

Cyclemania

Für eine Geldspende laden Sie die Datei CHAMP.DAT in einen Hex-Editor und nehmen folgende Änderung vor:

Adresse	Wert	Auswirkung
0 - 1	50 C3	\$50,000

D-Generation

Laden Sie die Datei SAVE.DAT in einen Hex-Editor. Folgende Adressen sind interessant:

Adresse	Inhalt
06	Anzahl Leben
09	Anzahl Granaten
15	Anzahl Bomben

Bei den einzelnen Werten sollte ein hexadezimaler Wert von 63 (=99 dezimal) nicht überschritten werden.

Daedalus Encounter

Um zu verschiedenen Stellen des Spiels zu springen, wählen Sie im Hauptmenü den Punkt GAME. Anschließend **[Alt]-[F5]** drücken und JUMP TO wählen. Sie sehen nun die verschiedenen Orte des Spiels als kleine Grafik. Ein Klick auf den gewünschten Ort bringt Sie sofort dorthin.

Puzzle können übersprungen werden, indem **[Alt][↑]** und der Anfangsbuchstabe des Puzzles gedrückt werden. Eine Ausnahme bildet das Orbit-Puzzle, hier benutzen Sie **[Alt][↑][I]**.

Dark Forces

Neben der „Macht“ sind mit den folgenden Hinweisen auch die Cheats mit Ihnen. Hiermit sollten die 14 Level kein ernstzunehmendes Hindernis mehr sein. Beachten Sie dabei, daß je nach Version die Tasten **[Y]** und **[Z]** vertauscht sein können.

Code	Auswirkung
LAPOSTAL	alle Waffen, volle Munition und Energie
LAMAXOUT	dto., für manche deutsche Versionen
LABRADY	volle Munition, alle Minen und Granaten
LARANDY	zeitlich begrenzte Supermunition
LAUNLOCK	alle Schlüssel des jeweiligen Levels

Code	Auswirkung
LAREDLITE	lähmt alle Gegner
LACDS	vervollständigt die Karte
LADATA	zeigt die aktuellen X- und Y-Koordinaten an
LABUG	läßt Sie durch Mauern gehen
LAPOGO	Etagenwechsel jederzeit möglich
LASKIP	den aktuellen Level erfolgreich abschließen

Neben diesen Cheats existieren weitere, mit deren Hilfe Sie bestimmte Level direkt anwählen können:

Sprung zu	mit Codewort
Level 1	LASECBASE
Level 2	LATALAY
Level 3	LASEWERS
Level 4	LATESTBASE
Level 5	LAGROMAS
Level 6	LADTENTION
Level 7	LARAMSHED
Level 8	LAROBOTICS
Level 9	LANARSHADA
Level 10	LAJABSHIP
Level 11	LAIMPCITY
Level 12	LAFUELSTAT

Sprung zu	mit Codewort
-----------	--------------

Level 13	LAEXECUTOR
----------	------------

Level 14	LAARC
----------	-------

Dark Sun 2

Auch dieses Spiel ist mit verschiedenen, eingebauten Cheats ausgestattet, die nur auf ihre Aktivierung warten. Beim Start sind bereits folgende Parameter möglich:

Start	Auswirkung
-------	------------

DSUN -k911 -a	Kein Intro
---------------	------------

DSUN -k911 -s	Alle Zaubersprüche
---------------	--------------------

DSUN -k911 -p	Alle Psionics
---------------	---------------

Während des Spiels sind weitere Funktionen per Tastatureingabe möglich, nachfolgend eine Auflistung:

Eingabe	Auswirkung
---------	------------

	Charakter während eines Kampfes um einen Level erhöhen
---	--

 	Erhöht den Level aller Partymitglieder
---	--

	Erneuerung der Zaubersprüche
---	------------------------------

Delta V

Um dieses Spiel zu patchen, laden Sie die Datei D.EXE (voher dekomprimieren!) in einen Hex-Editor und nehmen folgende Veränderungen vor:

unbegrenzte Energie

suche nach: 66 29 06 64 D5

ersetze durch: 90 90 90 90 90

unbegrenzte Schilde

suche nach: 66 29 06 5C D5

ersetze durch: 90 90 90 90 90

volle Phaserkraft

suche nach: 66 81 2E 64 D5 FA 00

ersetze durch: 66 81 2E 64 D5 00 00

Depth Dwellers

Speichern Sie den Spielstand kurz nach dem Start mit **[F1]** ab, und beenden Sie es wieder. Laden Sie anschließend die Datei SAVE11.DAT in einen Hex-Editor, und nehmen Sie folgende Änderungen vor:

Adresse	Wert	Auswirkung
1A07E	63	99 Leben
1A086	E7 03	999 Heilungspunkte
1A08A	E7 03	999 Munitionspunkte

Der Clou

Um an ausreichendes Spielkapital zu gelangen, laden Sie eine Spielstanddatei (TCMAINx.DAT) in einen Hex-Editor und tragen an der hexadezimalen Adresse 350 bis 352 folgende Werte ein:

FF FF CC

Der Patrizier

Welche Waren am besten wo gekauft und wo verkauft werden können, ist nur in langwierigen Versuchen zu ermitteln. Bis dahin kreist aber schnell der Pleitegeier.

Abgesehen von Handelskriegen sind folgende Kombinationen lohnend:

Güter	kaufen in	verkaufen in
Bier	Brügge, Lübeck	Nowogrod, Tönsberg
Eisen	Malmö, Nowogrod	Brügge, Lübeck
Fisch	Bergen, Malmö	Hamburg, Lübeck
Fleisch	Riga, Stetin	Brügge, Lübeck
Geschirr	Hamburg, Rostock	Visby
Getreide	Danzig, Stetin	Brügge, Hamburg, London
Hanf	Nowogrod, Riga	Bergen, Hamburg
Holz	Malmö, Nowogrod, Riga	Brügge, Lübeck
Leder	Danzig, Riga	Brügge, Lübeck
Pech	Nowogrod, Visby	Brügge, London
Pelze	Nowogrod, Riga	London, Lübeck
Pfeffer	Bremen, London	Brügge, Hamburg, London
Salz	Brügge, Hamburg	Danzig, Stettin
Tran	Bergen, Nowogrod	Stockholm, Visby
Tuch	Bremen, Hamburg	Brügge, London, Lübeck
Wein	Brügge, London	Stockholm, Visby
Wolle	Nowogrod, Riga	Bergen, Tönsberg

Geldbeschaffung

Bei chronischen Geldsorgen hilft folgendes Vorgehen: Das Weihwasser in der Kirche testen und alles Kapital dem Klerus spenden, bis die eigene Bilanz im Minus landet. Anschließend in das eigene Kontor und wieder zurück hasten. Nach der Weihwasserprozedur zweimal dem Bettler spenden und schon nennt man 450 Millionen Taler sein eigen.

Patch

Wer lieber einen Hex-Editor benutzt, kann die Spielstanddatei in selbigen laden und folgende Adressen verändern:

Spieler	Adresse	Maximalwert
1	213	FF FF FF
2	1EH	FF FF FF
3	1C1	FF FF FF
4	198	FF FF FF

Descent

Wer die 27 Level in- und auswendig kennt, kann sich auf die Suche nach drei versteckten Leveln machen. Die Zugänge zu diesen Leveln werden erst nach der Zerstörung des jeweiligen Reaktors aktiviert.

Erster Geheimlevel

Diesen finden Sie in Level 10, nachdem der Reaktor zerstört wurde. Verlassen Sie die Reaktorhalle durch die Schleuse gegenüber der Reaktortür. Nun durch den engen Lavagang und am Ende bei der Abzweigung links halten. Kurze Zeit später erreichen Sie eine rote Schleuse, die zu einem roterleuchteten Raum führt. Auf der rechten Seite ist die Schleuse zum Geheimlevel versteckt, die Sie durch gezielte Schüsse freilegen können.

Zweiter Geheimlevel

Ausgangspunkt ist der Level 21 nach der Zerstörung des Reaktors. Verlassen Sie den Reaktorraum durch die rote Schleuse, und fliegen Sie dann durch das Energiefeld. Beim nächsten Abzweig rechts halten und durch den grünen Gang fliegen. Sie fliegen nun auf eine Schleuse zu, hinter der Sie sich durch einen sehr verwinkelten Gang quälen müssen. Vor einer grauen Wand stoppen Sie und schießen in Gegenrichtung die Geheimtüre frei, die sich in etwas erhöhter Position befindet.

Dritter Geheimlevel

Nachdem Sie in Level 24 den Reaktorraum durch die rote Schleuse verlassen haben, gelangen Sie durch den blauen Gang in einen blauen Raum. Schießen Sie auf die linke Wand, hier befindet sich die Tür zum dritten Geheimlevel. Hinter dieser Tür müssen Sie noch eine

weitere Tür freischießen, was aber kein Problem darstellen sollte.

Cheat-Modus

Um den eingebauten Cheat-Modus zu aktivieren, geben Sie während des Spiels folgende Buchstabenkombination ein:

GABBAGABBAHEY (evtl. das **Y** mit **Z** vertauschen)

Anschließend stehen Ihnen durch die Eingabe von Codewörtern folgende Funktionen zur Verfügung:

Code	Auswirkung
MITZI	alle Schlüssel
RACERX	Unverwundbarkeit Ein/Aus
GUILE	Cloak Ein/Aus
TWILIGHT	Schild aufladen
FARMERJOE	Sprung zu bestimmten Leveln
Alt F	Alle Kartendetails

In der registrierten Version bringt der genannte Cheat noch weitere Funktionen:

Code	Auswirkung
BIGRED	Super WowieZowie Waffe
BUGGIN	Turbo Modus

Code	Auswirkung
BRUIN	Extra Leben
FLASH	Ausgang beleuchtet
AHIMSA	Autofeuer Ein/Aus

Folgende Funktion ist ab der Version 1.4 hinzugekommen:

Code	Auswirkung
ASTRAL	Ghosty Modus Ein/Aus

Desert Strike

Level	Code
2	CMMKBMMMj
3	CMN-BMMMZ
4	CMBRNMMM5
5	CMVBBMMMG

Cheat-Modus

Wer es schon mehrmals erlebt hat, daß kurz vor Ende einer Mission Treibstoff oder Munition zu Ende war, wird sich über den folgenden Cheat freuen. Während

des Spiels drücken Sie kurz die **[Esc]**-Taste und geben folgendes ein:

WATERFALL

Anschließend noch einmal die **[Esc]**-Taste drücken, und schon steht Ihnen alles in unbegrenzter Menge zur Verfügung! Außerdem sind folgende Tasten belegt:

Taste	Auswirkung
[T]	verdoppelt die Geschwindigkeit
[F12]	beendet den Cheat-Modus

Detroit

Wenn Sie bei diesem Spiel den Hex-Editor bemühen, können Sie es auf ein stattliches Guthaben von 16,7 Millionen Dollar bringen! Gehen Sie dazu folgendermaßen vor:

Kurz nach dem Start des Spiels speichern Sie den Spielstand im ersten Slot und verlassen anschließend das Spiel wieder. Laden Sie nun die Datei DETROITA.SAV und ändern Sie die Bytes ab der hexadezimalen Adresse 207 auf folgende Werte:

FF FF FF

Um Abstürzen bei einer weiteren Geldvermehrung vorzubeugen, können Sie auch einen etwas niedrigeren Wert eintragen, z.B. bringt der Eintrag EE EE EE hübsche 15 Millionen Dollar.

Devil Land

Um den eingebauten Cheat zu aktivieren, ist das Programm folgendermaßen zu starten:

DLAND URMEL

Anschließend stehen folgende Funktionen zur Verfügung:

Taste	Auswirkung
<:L	1 weiteres Leben
<:W	Sprung in den nächsten Level
<:K	vernichtet alle Gegner
<:E	deaktiviert die Gegner

Die Siedler

Level	Code	Level	Code
2	STATION	3	UNITY
4	WAVE	5	EXPORT
6	OPTION	7	RECORD
8	SCALE	9	SIGN
10	ACORN	11	CHOPPER

Level	Code	Level	Code
12	GATE	13	ISLAND
14	LEGION	15	PIECE
16	RIVAL	17	SAVAGE
18	XAVER	19	BLADE
20	BEACON	21	PASTURE
22	OMNUS	23	TRIBUTE
24	FOUNTAIN	25	CHUDE
26	TRAILER	27	CANYON
28	REPRESS	29	YOKI
30	PASSIVE		

Die unendliche Geschichte 2

Sprung nach	mit Codewort
Level 1	PZDBQZG
Level 2	PJABXIZ

Dimo's Quest

Level	Code	Ort
1	CGIBVESN	Candyland
2	XINSEAPC	
3	NBEXCOIR	
4	NXSBHEAJ	
5	XAPEIBDK	
6	FAJMCPDV	
7	ULBGXCCK	
8	KAFLGPCS	
9	PIDEFCLI	
10	DHCLBNQG	Checkboard Country
11	HKLBBTDO	
12	HVFSAOLD	
13	MVBEHXCO	
14	MXBCJAOM	
15	MBAREDXO	
16	QXBGNCHP	
17	IXBECJMG	
18	DQINDFGT	
19	VEQGILDR	Neverever Land
20	JFKCHSBT	
21	RFOAIDQL	

Level	Code	Ort
22	NOQHKBKDP	
23	XKRBLECP	
24	TFCRBOPH	
25	TDODIENH	
26	BGKCDJEJ	
27	UJMAICRR	
28	JMAHSDIK	
29	JKUAAGEX	
30	UJPALBUG	
31	ILMDDFHP	Blockbuster Town
32	PFOGCDLV	
33	ULBOGCEN	
34	MCNDLOBS	
35	MDEQBCLR	
36	SBBJCOAK	
37	RALBTKCC	
38	HVKEPCFM	
39	FRAIETCV	
40	KSFGAMFO	
41	NTDMICEQ	Psychodelic Area
42	MBGFJCEI	
43	GRBLIDJH	
44	BDKGQBUH	
45	HRCNEIBJ	

Level	Code	Ort
46	CGRBBFDH	
47	BCHSDXEQ	
48	OICPELAA	
49	LAIEPCIO	
50	TDGLPAEF	
51	KEHOCEPI	Schlußlevel

Doctor Who

Um unendliche Munition zu erhalten, geben Sie während des Spiels folgenden Satz ein:

JAMES BOND AND OLIVER REED WERE NEVER GOOD SINGERS

DOOM

Die folgenden Cheat-Codes können Sie jederzeit während des Spieles eingeben. Beachten Sie dabei, daß zwischen der Eingabe der einzelnen Buchstaben nicht mehr als 1 Sekunde vergehen darf.

Code	Auswirkung
iddqd	Unverletzlichkeit
idkfa	volle Munition, 200% Ammo und alle Waffen
idspispopd	Nun kann man durch Wände gehen
idcleve	gefolgt von Episoden- und Levelzahl, springt in selbige
idchoppers	Kettensäge
iddt	Automap Umschaltung zwischen „normal“, „voll“ und „mit allen Objekten“
idbehold	aktiviert eine Auswahl mit folgenden Möglichkeiten: Taste [S] für besondere Stärke. Taste [V] für die Infrarotbrille. Taste [I] macht Sie unsichtbar. Taste [A] ergänzt die Karte mit allen Gängen. Taste [L] aktiviert den Lichtverstärker.

Neben den Cheat-Codes kann Doom auch mit einem der folgenden Parameter gestartet werden:

Parameter	Bedeutung
-devparm	Bildschirmfoto als PCX-Datei
-wart X Y	Start in Episode X Level Y
-record NAME	Spiel wird als Film gespeichert
-playdemo NAME	spielt einen aufgenommenen Film ab

DOOM 2

Auch der zweite Teil glänzt mit einer Vielzahl von Cheat-Möglichkeiten. Beachten Sie dabei, daß zwischen der Eingabe der einzelnen Buchstaben nicht mehr als 1 Sekunde vergehen darf.

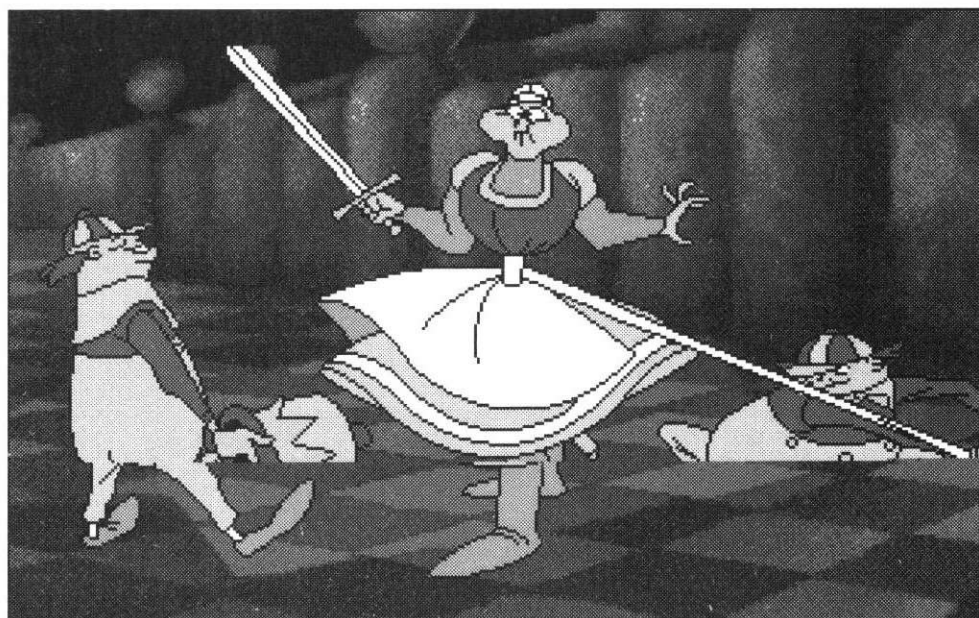
Code	Auswirkung
idclip	durch Wände und geschlossene Türen gehen
iddqd	Unverletzlichkeit
idkfa	alle Waffen und Munition
iddt	Karte wird vervollständigt
idebehold	und zusätzlich die Taste: ☐ S für Berserkermodus ☐ V für Unverletzlichkeit ☐ I für Unsichtbarkeit ☐ R für Schutz vor Gift ☐ A für vollständige Karte ☐ L für mehr Licht

Neben den Cheat-Codes kann Doom II auch mit einem der folgenden Parameter gestartet werden:

Parameter	Bedeutung
-wart X Y	Start in Episode X Level Y
-record NAME	Spiel wird als Film gespeichert
-playdemo NAME	spielt einen aufgenommenen Film ab

Dragon 's Lair 2

Das Spiel besitzt tatsächlich einen Cheat-Modus, bei dem das Spiel von selbst durchgespielt wird! Geben Sie während der Startsequenz die Buchstaben **D I R K** ein.



Dragon's Lair 3

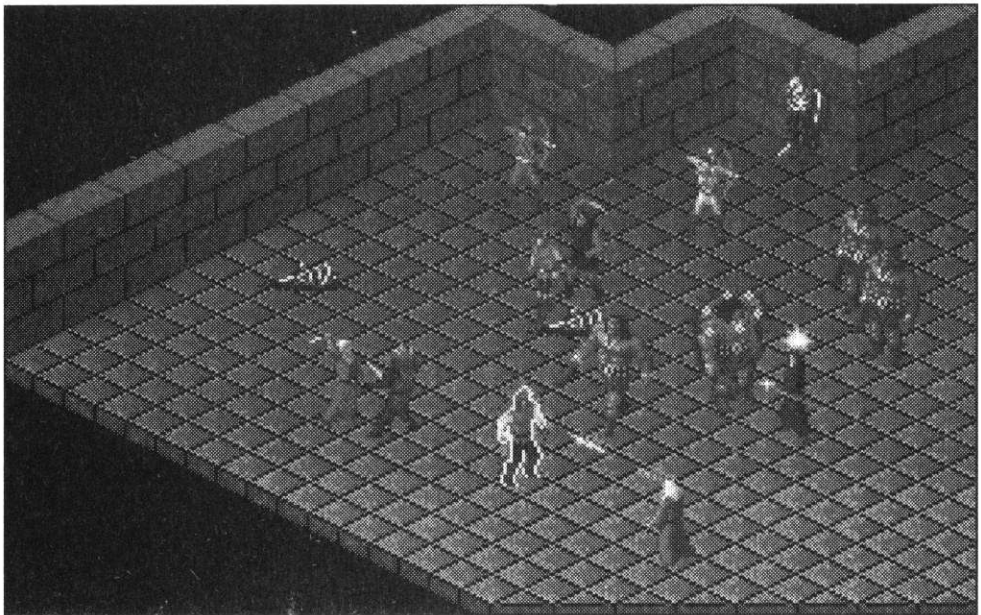
Die dritte Folge kann ebenfalls ohne eigenes Dazutun durchgespielt werden. Dazu muß während der Startsequenz **T I M E** eingegeben werden.

DSA I

Die nachfolgende Tabelle zeigt Ihnen die wichtigsten Inhalte und der SAVE-Datei und deren Adressen. Laden Sie die Spielstanddatei in einen Hex-Editor, und erhöhen Sie die betreffenden Stellen nach Ihren Wünschen.



Zeile	Inhalt
3	— —
4	— — — — — 02 02 — 03 03 — 04 04 — 05 05 — — — — — — — — — — — — — — — —
5	06 06 — 07 07 — 08 08 — 09 09 — 10 10 — 11 — — — — — — — — — — — — — — — —
6	11 — 12 12 — 13 13 — 14 14 — 15 15 — 16 — — — — — — — — — — — — — — — —
7	16 — 17 — 17 — 18 —



Zur Erklärung:

Kennung	Inhalt
—	Werte dürfen nicht geändert werden!
01	der Name des Spielers (2 mal)
02	Mut
03	Klugheit
04	Charisma
05	Fingerfertigkeit
06	Gewandheit
07	Intuition
08	Körperkraft
09	Lebenspunkte
10	Aberglaube
11	Höhenangst
12	Raumangst
13	Goldgier
14	Totenangst
15	Neugier
16	Jähzorn
17	Astralenergie
18	Magieresistenz

Dschump

Levelcodes

DUDEM	ACCOUNT
ISLAND	CRICKET
WYATT	FUSSBALL
SHARP	GOLDSTAR
COKECOLA	UNITED
TURBO	JOYSTICK
POWER	HAMBURG
STUDENT	SAMPO
FUNCTION	REGISTER

Duke Nukem I + II + III

Um alle Schlüssel und volle Feuerkraft zu erhalten, sind die Tasten  und  gleichzeitig zu drücken.

Dungeon Hack

Um den eingebauten Cheat-Modus zu aktivieren, ist vor den Start eine DOS-Umgebungsvariable zu setzen. Geben Sie dazu auf der DOS-Ebene folgendes ein:

SET aesop_diag= I

Anschließend das Spiel mit HACK starten, es stehen dann folgende Funktionen zur Verfügung:

Taste	Auswirkung
[A]	Zerstörung aller Monster
[T]	aktiviert Textmode
[I]	läßt Sie durch Wände, Türen und Fenster gehen
[O]	Zaubern von neuen Gegenständen
[X]	Erfahrungslevel wird erhöht

Dungeon Master 2

Hier sind die Sprüche:

YA IR	Party Shield	x-1-4
YA IR DAIN	Spell Shield Spell	x-1-4-3
OH EW KU	Aura of Strength	x-3-2-1
OH EW ROS	Aura of Dexterity	x-3-2-2
OH EW NETA	Aura of Vitality	x-3-2-4
OH EW DAIN	Increase Wisdom	x-3-2-3
FUL BRO NETA	Fire Shield	x-4-5-4
DES IR SAR	Darkness	x-5-4-6

Hier sind die Sprüche:

ZO EW ROS	Porter Minion	x-6-2-2
ZO BRO ROS	Reflector Spell	x-6-5-2
ZO EW NETA	Guard Minion	x-6-2-4

Und die Zaubergetränke:

YA	Stamina	x-1
YA BRO	Shield	x-1-5
YA BRO DAIN	Wisdom	x-1-5-3
YA BRO NETA	Vitality	x-1-5-4
VI	Health	x-2
VI BRO	Cure Poison	x-2-5
OH BRO ROS	Dexterity	x-3-5-2
FUL BRO KU	Strength	x-4-5-1
ZO BRO RA	Mana	x-6-5-5

Die Zaubersprüche:

YA EW	Magic Marker	x-1-2
OH VEN	Poison Cloud	x-3-1
OH EW SAR	Invisibility	x-3-2-6
OH KATH KU	Push	x-3-3-1
OH KATH ROS	Pull	x-3-3-2
OH KATH RA	Lightning Bolt	x-3-3-5
OH IR ROS	Accelerate Party	x-3-4-2
OH IR RA	Daylight	x-3-4-5

Die Zaubersprüche:

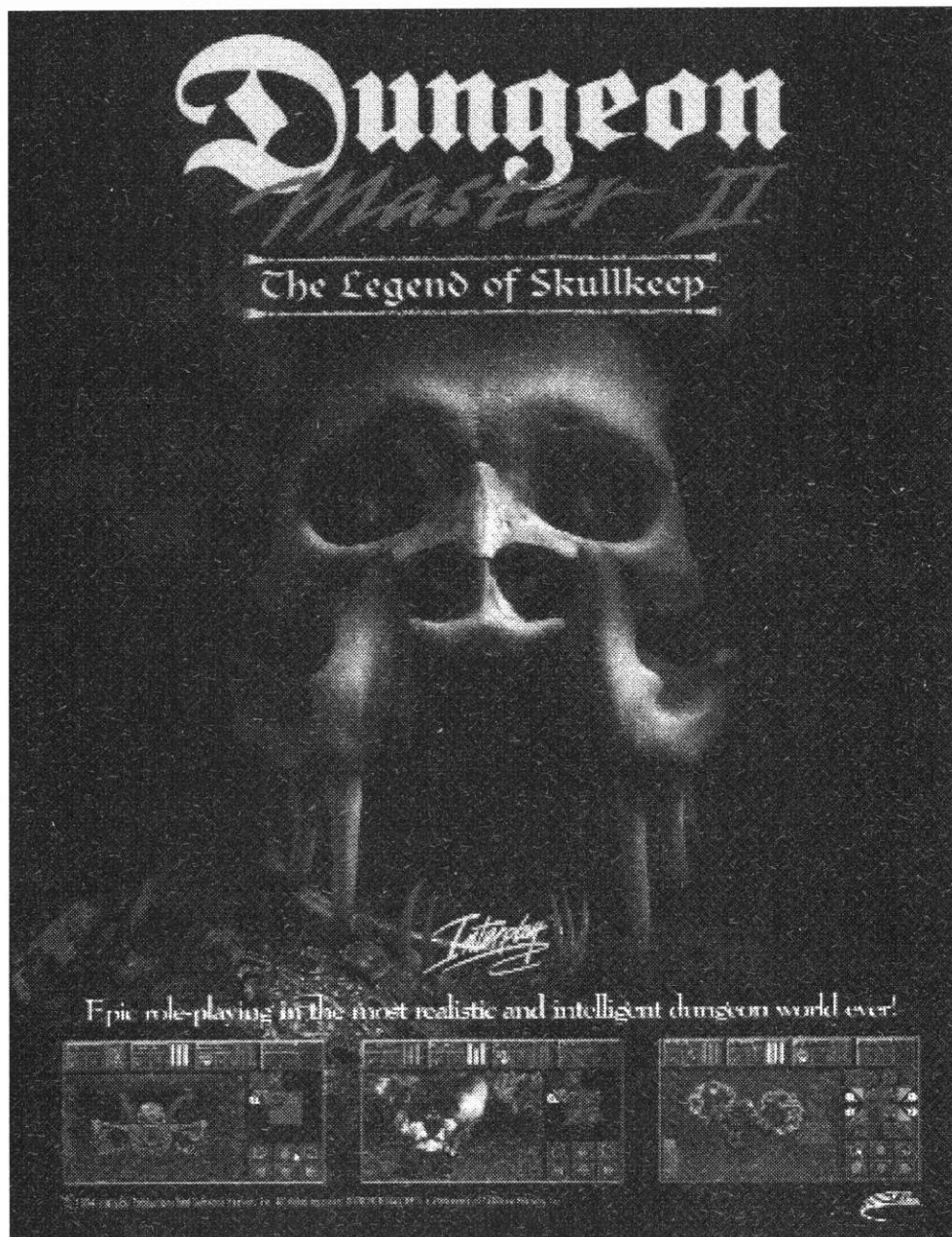
FUL	Firelight	x-4
FUL IR	Fireball	x-4-4
DES VEN	Poison Foe	x-5-1
DES EW	Harm Non Material	x-5-2
ZO	Open Door	x-6
ZO EW KU	Attack Minion	x-6-2-1

Hier der Aufbau eines Spruches:

1. Wort	x = Stärke des Spruches
2. Wort	YA, VI, OH, FUL, DES oder ZO
3. Wort	VEN, EW, KATH, IR oder BRO
4. Wort	KU, ROS, DAIN, NETA, RA oder SAR

Allgemeine Hinweise

Es ist ratsam, von Zeit zu Zeit die Spielstände abzuspeichern. Dies empfiehlt sich besonders dann, wenn ein neues Areal erforscht werden soll oder bevor irgendwelche Gegenstände aufgenommen werden.



Sie sollten auch zusehen, daß Sie genügend Nahrung und Wasser für Ihre Helden einpacken.

Geben Sie jedoch nicht zuviel Geld bei den Händlern für Nahrung aus, da Sie unterwegs auf genügend viele Monster stoßen, die Sie auch verzehren können, nachdem Sie sie in Scheiben geschnitten haben.

Merken Sie sich die Stellen, wo Sie Ihre Wasserbeutel (Botas) wieder auffüllen können.

Wundern Sie sich nicht, wenn ein Gebiet, das Sie zuvor von Monstern gereinigt haben, zu einem späteren Zeitpunkt wieder mit den gleichen Kreaturen gefüllt ist. Dies bringt jedoch den Vorteil, daß Sie häufiger Kampferfahrung sammeln können.

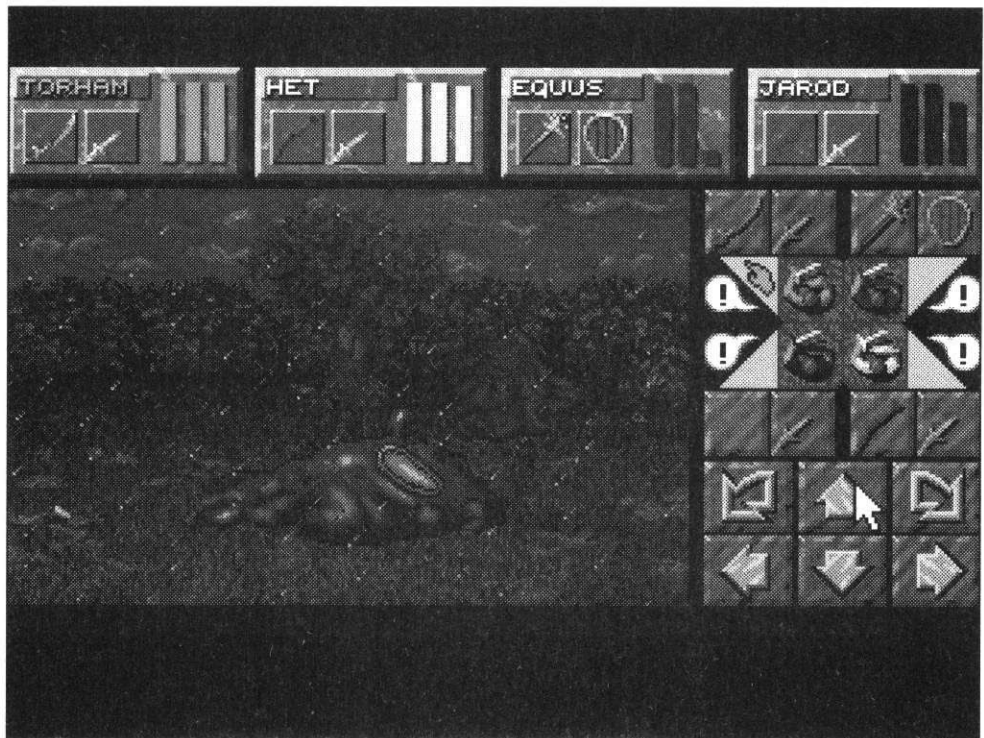
Wechseln Sie von Zeit zu Zeit die Kampfaufstellung Ihrer Helden. Die beiden vorderen sind diejenigen, die sich im Nahkampf beweisen müssen. Mit steigender Kampferfahrung wächst auch die Lebensenergie der Helden und somit deren Überlebenschance.

Das gleiche gilt auch für das Aussprechen von Zauberformeln. Auch hier gilt: Je mehr die einzelnen Helden Priester- und Magiersprüche üben, desto erfahrener werden sie, und umso wirkungsvoller wird die Anwendung der Sprüche. Sie können z. B. von Anfang an den FUL-Spruch zur Herstellung von Licht proben, um das lästige Herumschleppen von Fackeln zu vermeiden.

Die Lösung

Nachdem Sie Ihre vier Helden ausgewählt haben, steigen Sie die Leiter ins nächsthöhere Stockwerk. Untersuchen Sie den Raum genau, und packen Sie alle Gegenstände ein, die Sie finden können. Unter anderem finden Sie auch den Schlüssel, der die dort befindliche Tür nach draußen öffnet. Anschließend haben Sie die Möglichkeit, erste Kampfpunkte zu sammeln.

Nachdem Sie diese erste Kraftprobe erfolgreich absolviert haben, sollten Sie zunächst die Händler aufsuchen, um die Ausrüstungen Ihrer Helden zu verbessern. Beim Händler finden Sie zwei Tische. Am linken Tisch können Sie Gegenstände verkaufen, am rechten kaufen. Das Sortiment des Händlers ist auf der Tafel zwischen den Tischen zu sehen. Sie sollten es jedoch tunlichst vermeiden, die Wache anzugreifen, die in einer Nische steht. Selbst bei erfahrenen Abenteurern ist das nicht ratsam, da der Händler auf Nimmerwiedersehen verschwindet und Ihnen somit Kauf und Verkauf von Gegenständen nicht mehr möglich ist.



Bei einem Blick in Ihre Goldschatulle werden Sie schnell feststellen, daß dem Begehren, die beste Ausrüstung zu erwerben, eine finanzielle Grenze gesetzt ist. Grundsätzlich gilt: Je teurer ein Gegenstand ist, desto besser. Sie können bei Ihrem ersten Besuch beim

Händler ruhig bis auf die letzte Kupfermünze alles ausgeben, da Sie im folgenden ausreichend Gelegenheit haben, Monster zu besiegen und deren Waffen wieder zu verkaufen und somit Ihr Geldvolumen zu steigern.

Bei dem Lebensmittelhändler finden Sie auch den Schlüssel, der zum Öffnen des Tores zum Vorgarten von Skullkeep paßt. Bevor Sie den Vorgarten betreten, untersuchen Sie noch genau das Gelände um die Händler. Vergessen Sie nicht die Verstecke in Bäumen und Büschen.

Betreten Sie nun den Vorgarten. Die geschlachteten Erdwürmer können von den Helden auch verspeist werden. Sie kommen anschließend an eine Kreuzung. Links gelangen Sie zu weiteren Vorgärten, der Weg rechts wird durch ein Tor blockiert, durch das Sie zunächst noch nicht kommen, geradeaus führt der Weg ins Foyer des Schlosses. Im Foyer des Schlosses finden Sie hinter dem zweiten Leuchter auf der rechten Seite ein Geheimfach, das einen interessanten Ausrüstungsgegenstand verbirgt. Am Ende des Foyers befindet sich ein goldenes Tor, das nur durch die vier blauen Clan-Schlüssel geöffnet werden kann. Das Ziel Ihrer vier Helden ist es nun, diese Schlüssel zu finden.

Gehen Sie also zur Kreuzung zurück, und wenden Sie sich nun in die Gärten rechts von Ihnen. Nach mehreren Schlachten gegen Erdwürmer gelangen Sie am Ende in den Garten der Drachen.

Diese Kreaturen stellen sich als hartnäckige Gesellen dar, machen jedoch satt, nachdem sie zu Wurst verarbeitet wurden. Spätestens an dieser Stelle haben Ihre Helden ausreichend Gelegenheit, die Herstellung von Heiltränken (VI) zu üben. Suchen Sie zu Beginn Schutz

hinter dem dort befindlichen Baum, und wagen Sie sich anfänglich nicht zu weit in das Gebiet der Drachen.

Sie können auch aus dem Gebiet der Drachen entfliehen, indem Sie Ihre Helden in die Fledermauskatakomben hinabsteigen lassen. Diese sind zwar nicht so gefährlich, wegen ihrer giftigen Bisse jedoch sehr lästig. Das Gift kann durch einen VI-BRO-Trank neutralisiert werden.

Der Garten der Drachen hat zwei weitere Ausgänge. Einer der Ausgänge führt Sie in den Garten der Wirbelstürme. Die Wirbelstürme verteilen unangenehme Blitze, denen Sie am besten ausweichen. In diesem Garten finden Sie auch den ersten Clan-Schlüssel, der auf einem Altar liegt. Außerdem finden Sie dort auch den Blitzschlüssel, der Ihnen den Zugang zu dem Garten ermöglicht, der durch das Tor rechts vor dem Garten mit dem Drachen liegt.



Der zweite Ausgang aus dem Garten der Drachen führt Sie in das Gebiet der Wölfe. Die Wölfe sind sehr angriffslustig und versuchen Sie zu umzingeln. Nachdem sich Ihre Helden zum Altar durchgekämpft haben, finden Sie den zweiten Clan-Schlüssel sowie den Mondschlüssel und eine magische Karte.

Den kleinen diebischen Zwerg, der Ihnen dauernd die Gegenstände aus den Händen stiehlt, verfolgen Sie. Auf diese Weise finden Sie sein Versteck. Bezwingen Sie ihn, notfalls mit Schlägen und Tritten. Anschließend nehmen Sie die gestohlenen Gegenstände wieder auf.

Mit Hilfe des Mondschlüssels gelangen Sie nun in weitere Gärten, die Sie geradeaus durchqueren.

Am Ende erreichen Sie den Garten der Riesen. Die Riesen sind recht unangenehme Zeitgenossen, da sie nicht nur empfindlich zuschlagen können, sondern Ihre Helden im Kampf auch noch entwaffnen. Die beseitigten Riesen hinterlassen jedoch Äxte, die Sie selbst im Kampf gut verwenden können bzw. bei den Händlern zu beträchtlichen Erträgen verkaufen können. Im Garten der Riesen finden Sie auf einem Altar den dritten Clan-Schlüssel sowie den IR-Schlüssel.

Hinter dem Garten liegt der Zugang zu einem weiteren Garten, von dem aus Sie weitere Händler erreichen können. Das Angebot der Händler ist hier reichhaltiger, und Sie sollten die Gelegenheit nutzen, die Ausrüstungen Ihrer Helden zu verbessern.

Mit Hilfe des IR-Schlüssels gelangen Sie in weitere Gärten, die Sie geradeaus durchqueren, bis Sie den Friedhof erreichen. Das Eingangstor hinter Ihnen schließt sich automatisch. Einen Weg zurück gibt es hier nicht.

Aus einem der Grabsteine erscheint plötzlich ein Dämon, der nur mit dem Zauberspruch DES-EW zu bezwingen ist. Hinter dem Friedhof liegt das Gebiet der Waldschrate, die kein Problem darstellen.

Kurz darauf erreichen Sie das Friedhofsgebäude. Beim Untersuchen der rechten Wand entdecken Sie den FUL-Schlüssel und einige interessante Gegenstände. Um den Raum mit den Falлтüren gefahrlos durchqueren zu können, benutzen Sie die magische Karte. Aktivieren Sie das Auge, und setzen Sie es immer nur ein Feld vor Ihre Helden, und folgen Sie mit Ihren Helden sofort auf das Feld mit dem Auge. Die Falлтüren können nie dort sein, wo sich das magische Auge befindet.



Natürlich können Sie auch durch Schnelligkeit den Raum durchqueren. Lassen Sie dazu die magische Karte aufgeschlagen. So können Sie immer sehen, wo sich

die Falltüren befinden, und Sie können entsprechend ausweichen. Sollten Sie dennoch ins Untergeschoß fallen, ist das nicht sehr unangenehm, da sich dort verschiedene Ausrüstungsgegenstände befinden. Den Gespenstern laufen Sie davon und warten, bis sich die Gittertüre öffnen. Eine Treppe führt Ihre Helden wieder ins Erdgeschoß des Friedhofgebäudes.

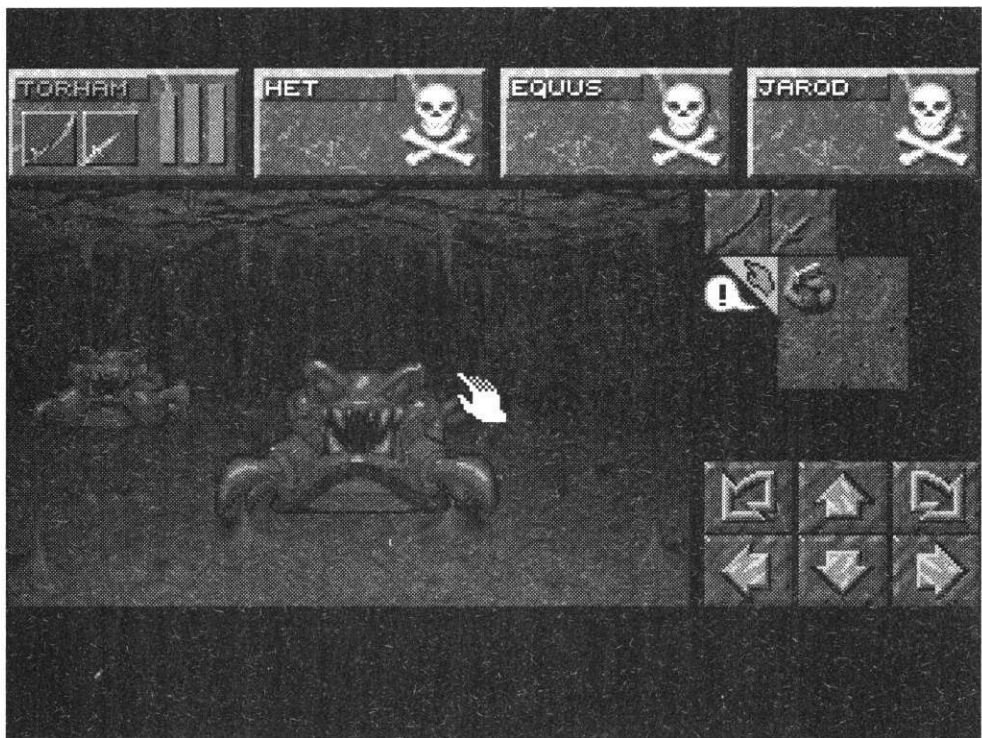
Am rechten Ende des Raumes mit den Falltüren befindet sich eine weitere Türe, die sich mit Hilfe des FUL-Schlüssels öffnen läßt. Nachdem Ihre Helden die dortigen Mumien besiegt haben, untersuchen Sie den Wandteppich. Dahinter befinden sich in einer Nische diverse Gegenstände, unter anderem auch der OH-Schlüssel. Bewegen Sie Ihre Helden nun zurück zu dem Raum mit den Falltüren.

Wiederum rechts befindet sich eine weitere Türe, die sich durch den OH-Schlüssel öffnen läßt. Auf dem Tisch inmitten des Raumes befindet sich der vierte Clan-Schlüssel. Der Tisch - wie beim Händler - dreht sich jedoch mit dem Schlüssel immer von Ihrer Heldentruppe ab. Wenn Sie nun eine Münze auf den Tisch legen, erscheint der Geist eines Händlers, und Sie können den vierten Clan-Schlüssel aufnehmen. Gehen Sie nun zum Raum mit den Falltüren zurück und verlassen diesen wiederum nach rechts.

Nachdem Sie einige Klapperskelette von ihrem Leiden befreit haben, können Sie in den Lavabrunnen unter anderem einige rote Edelsteine entdecken, für die Sie beim nahegelegenen Händler Ihr Inventar aufrüsten können. Wenn Sie den Garten nach links verlassen und sich rechts am Eingang zum Friedhof vorbeibewegen,

gelangen Sie schließlich an ein Tor, hinter dem Sie dann die Kreuzung mit dem Eingang zu Skullkeep wiederfinden.

Mit Hilfe der vier Clan-Schlüssel können Sie nun das goldene Portal zum Inneren des Schlosses öffnen. Sobald Ihre Helden die Bodenplatte vor dem Auge in der Wand betreten, kommt von links ein Feuerball auf die Helden zu, dem durch einfaches Zurücktreten ausgewichen werden kann. Links von dem Auge befinden sich drei heruntergelassene Falltore, rechts von dem Auge eine Bodenplatte mit drei grünen Schaltern an den drei dort befindlichen Wänden.



Nun kommt es auf Schnelligkeit an. Jeder dieser Schalter öffnet eines der Falltore, jedoch nur für kurze Zeit. Um durch alle drei zu kommen, müssen Sie schnell die drei Schalter in der Reihenfolge rechts, mitte, links

drücken und sofort loslaufen. Hierbei empfiehlt sich der gleichzeitige Einsatz von Maus und Tastatur. Erst wenn Sie die Bodenplatte hinter dem letzten Falltor erreicht haben, bleiben die Tore offen.

Sie dürfen jedoch die Bodenplatte bei den grünen Schaltern nicht wieder betreten, da sich dann die Tore wieder schließen. In dem anschließenden Raum finden Sie den Gold-Schlüssel, mit dem Sie das Schloß jederzeit wieder verlassen können, und eine weitere magische Karte, die später benötigt wird. Links neben der Treppe nach oben befindet sich ein weiterer Raum mit Falltüren. In einer Nische des Raumes können Sie ein kostbares Schwert entdecken.

Der Trick diesen Raum wieder zu verlassen, besteht darin, einen unwichtigen Gegenstand aus dem Inventar so auf den Boden vor die Helden zu legen, daß sich die Falltüren zum Ausgang des Raumes wieder schließen. In dem Gewölbe unter den Falltüren befinden sich giftige Monsterechsen, die aber kein Problem darstellen sollten.

Über die Treppe gelangen Sie nun in das erste Stockwerk. Untersuchen Sie zunächst den dortigen Raum nach weiteren Gegenständen, und wenden Sie sich dann dem Gittertor zu. Links an der Wand hängt ein Seil, mit dem Sie einen Gong auslösen, wenn Sie daran ziehen. Das Tor wird von einem der Magier, die sich in dem Raum dahinter befinden, geöffnet.

Die Magier lassen Ihre Helden zunächst eintreten, kurz darauf entbrennt jedoch ein harter Kampf. Die Magier können zwar nur wenig Schwerthiebe einstecken, sind dafür aber sehr beweglich und besonders durch ihre

Giftwolken und Feuerbälle äußerst unangenehm. Einer der Magier führt einen Numenstab mit sich, der die Helden ständig mit gefährlichen Feuerbällen traktiert. Dieser Magier holt sich zudem immer neue magische Energie aus dem Hexenkessel in der Mitte des Raumes. Bei diesem Kampf empfiehlt sich zum einen, einen Schutzzauber anzuwenden (FUL-BRO-NETA) und zum anderen, den Magier vom Kessel fernzuhalten.

Unweit des Hexenkessels befindet sich ein Ausgang mit einem kleinen Rundgang, in den Sie den Magier hindrängen sollten. Der Magier stellt sich Ihnen nicht im direkten Kampf, so daß Sie ihn in diesem Rundgang bezwingen können.

Sind alle Magier besiegt, widmen Sie sich den verschiedenen Nischen in dem großen Raum und nehmen die Gegenstände auf. Dem Numenstab können Sie übrigens die verbrauchte Feuerballkraft wieder verleihen, indem Sie ihn zusammen mit einem Schlangenstab und einer Manablüte in den Hexenkessel geben. Sie sollten in diesem großen Raum auch Ihre magische Karte anwenden. Auf diese Weise finden Sie eine weitere geheime Nische mit kostbaren Gegenständen.

Der Raum mit dem vorgenannten Rundgang hat am anderen Ende ein Tor, das nur dann kurzzeitig geöffnet wird, wenn ein Gegenstand auf die Bodenplatte des Ausganges zum großen Raum gelegt wird. Der Zeitraum ist jedoch so kurz, daß hier nur die zweite magische Karte helfen kann. Dazu stellen Sie Ihre Helden zunächst auf die Bodenplatte und markieren anschließend diese Stelle auf der magischen Karte mit einem roten X.

Bewegen Sie nun die Helden zur geschlossenen Tür, und legen Sie vor dieser einen unwichtigen Gegenstand aus dem Inventar ab. Benutzen Sie nun wieder die magische Karte. Ein fliegender Diener erscheint darauf hin, nimmt den abgelegten Gegenstand auf, bringt ihn zu dem mit dem X gekennzeichneten Ort und läßt ihn dort fallen. In diesem Moment öffnet sich die Tür, und Sie können weitergehen.

Die im folgenden Gang vorhandenen Technoaugen in den Wänden lassen Feuerbälle auf die Helden zu rasen. Um die vier Technoaugen auszuschalten, gehen Sie zunächst in den Rundgang zurück. Benutzen Sie die magische Karte, um dort einen Geheimgang zu finden. In dem Gang befindet sich an einer Wand eine Abdeckplatte mit dem Technoauge dahinter. Entfernen Sie das Technoauge.

Ein weiterer Knopf in der Wand läßt eine weitere Abdeckplatte erscheinen. Verfahren Sie wie zuvor. Zurück im Gang können Sie mit Hilfe der magischen Karte weitere Geheimgänge entdecken, die Sie zu den beiden anderen Technoaugen führen. Danach können Sie den Gang gefahrlos beschreiten.

Im Anschluß erreichen Sie einen Raum mit einem großen Zahnrad in einer Nische sowie eine verschlossene Tür. Stecken Sie das Zahnrad in die Maschinerie neben der Tür, und drücken Sie den grünen Knopf. Im folgenden müssen Sie wieder recht schnell sein. Nehmen Sie das Zahnrad wieder, huschen Sie schnell durch die Tür zur nächsten Türe, und wiederholen Sie das Einstecken des Zahnrades, das Öffnen der Tür, das Nehmen des Zahnrades und Weitereilen, bis Sie alle Türen geschafft haben. Wenn Sie nicht schnell genug

sind, öffnet sich eine Falltüre unter Ihnen, und Sie stürzen ein Stockwerk tiefer, wo Sie wieder Gespenster erwarten. Der Weg nach oben ist jedoch schnell erreicht.

Hinter den Türen mit den Zahnrädern gelangen Sie in einen Raum, der mit einem Boiler, einem Generator und diversen Monitoren ausgestattet ist. In einer Nische liegt der BRO-Schlüssel. Stecken Sie diesen in das entsprechende Schlüsselloch, und drücken Sie den Knopf daneben. Eine Falltüre öffnet sich, und der BRO-Schlüssel verschwindet ein Stockwerk tiefer. In der Mitte des Raumes befindet sich ein Kippschalter, der durch Betätigung die daneben liegende Leiter herunterläßt.

Steigen Sie auf diese Weise ins Erdgeschoß hinab. Da der Schlüssel hier nicht aufzufinden ist, nehmen Sie das nächste Bodenloch, um in die Katakomben darunter zu gelangen. Dort müssen sich Ihre Helden im Kampf gegen hartnäckige Monster beweisen. Sie finden dann auch den BRO-Schlüssel und einen Blutschlüssel. Der Gang mit der mit Pfählen gespickten Holzwand ist nur mit Vorsicht zu genießen, da es kein Entkommen gibt, wenn Ihre Helden erst die Bodenplatte betreten haben, bleibt nur die schnelle Flucht durch das vorher geöffnete Tor am Ende des Ganges.

Mit Hilfe des Blutschlüssels gelangen Sie in einen weiteren Raum, der einen Hebel an der Wand hat. Nach Betätigung des Hebels erscheint eine bläuliche Beam-Wand, durch die Sie zurück ins Erdgeschoß gelangen. Dann gehen Sie über die Leiter wieder ins erste Stockwerk.

Zurück im ersten Stockwerk können Sie mit dem BRO-Schlüssel nun die nächste Tür öffnen. Schon bald ent-

decken Sie eine weitere Leiter nach unten. Klettern Sie hinab.

In dem dortigen Labyrinth treibt ein bössartiger Kobold sein Unwesen. An den Wänden befinden sich grüne Knöpfe, die durch Betätigen Feuerbälle auslösen. Diese Feuerbälle werden durch die Beam-Wände auf die Helden reflektiert. Es bleibt nichts anderes übrig, als den Kobold zu verfolgen, wobei Treffer von den Feuerbällen unumgänglich sind.

Es gibt jedoch Positionen, wo die Helden von den Feuerbällen nicht getroffen werden können. Diese Stellen sollten Sie aufsuchen, um die Gruppe mittels Schutzzauber und Heiltränke wieder aufzufrischen. Nachdem Sie den Kobold erlegt haben, finden Sie bei ihm einige Gegenstände und eine Nische mit einem Knopf. Drücken Sie den Knopf, und verlassen Sie das Stockwerk wieder über die Leiter, die die Helden bereits hinabführte.

Im weiteren Verlauf erreichen Sie eine Bodenplatte, die, sobald Sie sie betreten, zwei Felder vor Ihnen eine Falltüre durch einen Energiestrahle dauernd öffnet und schließt. Benutzen Sie wiederum Ihre magische Karte mit dem Auge und leiten auf diese Weise den Energiestrahle nach unten ab, so daß die Falltüre geschlossen bleibt. Nun können Sie Ihren Weg gefahrlos fortsetzen und finden kurz dahinter die Leiter ins zweite Stockwerk.

Im zweiten Stockwerk werden Sie sofort von bogen-schießenden Monsterechsen angegriffen, die sich recht unangenehm auf die Gesundheit der Helden auswirken. Feuerbälle und Schwerthiebe sind hier die wir-

kungsvollsten Antworten. In diesem Raum befindet sich unter anderem noch eine fliegende Truhe, die, wie schon bei dem Obermagier im ersten Stockwerk, in die Enge getrieben werden muß und am besten mit Feuerbällen erledigt wird.

In der Kiste befindet sich der Meisterschlüssel, mit dem die Tür in der Mitte des Raumes geöffnet werden kann. Dem Gang folgend stoßen die Helden auf eine Tür links und eine Unmenge von Kippschaltern rechts. Zuerst schalten Sie alle Schalter nach unten, dann im einzelnen nach oben. Hinter der Tür erscheinen weitere Türen, die durch die Kippschalter alle geöffnet werden.

Nun erreichen Sie eine Tür, die mit dem Meisterschlüssel geöffnet werden kann. Nehmen Sie den Meisterschlüssel mit. Jetzt befinden Sie sich im Pumpenraum. Schalten Sie die beiden Kippschalter der Pumpen ein, und lassen Sie die Leiter zum ersten Stockwerk hinunter. Auf diese Weise machen Sie den direkten Weg zwischen den Stockwerken frei. Die fehlende Vakuumsicherung finden Sie in einem der Holzfässer ein paar Räume weiter, können diese aber auch wie die Zahnräder bei einem der Händler erwerben.

In dem Raum mit den pfeilschießenden Riesenechsen befindet sich eine weitere Tür, die nur durch Einsetzen einer Vakuumsicherung und eines Zahnrades in die entsprechenden Öffnungen entriegelt werden kann. Beides finden Sie in der Nähe. Hinter dieser Türe befindet sich die Leiter in das dritte Stockwerk.

Im dritten Stockwerk müssen sich die Helden zunächst durch ein paar Tische schlagen. Der Raum mit den Rammböcken ist wieder nur durch Schnelligkeit zu

schaffen. Hier suchen Sie den Weg, der nur einen Rammbock mit einem dahinter liegenden freien Feld hat.

Danach erreichen Sie einen Raum mit wandernden Beam-Wänden. Hier können Sie wiederum mit Schnelligkeit oder mit dem magischen Auge arbeiten. Links vom Eingang in den Raum befindet sich der Ausgang in den nächsten Raum. Benutzen Sie wieder den Meisterschlüssel (Hauptschlüssel), und öffnen Sie in dem dahinter liegenden Raum sämtliche Wasserleitungen und Feuerrohre. Anschließend lassen Sie die Leiter in das zweite Stockwerk herunter und begeben sich in den Raum mit den Reflektoren.

Um die Falltüren zu schließen, müssen die Reflektoren so aufgestellt sein, daß der Feuerball, der durch das Betreten der Bodenplatte ausgelöst wird, genau in den Kreis hinter dem Pfeiler gelenkt wird. Die Reflektoren können Sie in der Position durch Umlegen der Kippschalter an dem Pfeiler ändern.

Die Holztüre am Ende des Raumes kann durch die Helden leicht durchbrochen werden. Dahinter befinden sich weitere Ausrüstungsgegenstände. Auf der anderen Seite des Raumes mit den Reflektoren ist der Ausgang in das vierte Stockwerk.

Im vierten Stockwerk ist ein Durchgang mit Elektroden. Um hier durchzukommen, sollte zunächst die Gesundheit der Helden zu 100% in Ordnung gebracht und ein Schutzzauber angelegt werden. Mit einigermaßen gutem Timing werden die Elektroden dann überwunden. Dahinter befindet sich um die Ecke ein Schalter,

mit dem die teuflische Maschinerie ausgeschaltet werden kann.

In der Nische befinden sich zwei Schlüssel. Sie können aber nur einen Schlüssel mitnehmen, da anderenfalls ein Kraftfeld aktiviert wird, aus dem Sie sich nicht mehr befreien können. Nehmen Sie zunächst den Onyxschlüssel, und öffnen Sie damit die Tür bei den seltsamen Monitoren.

Anschließend lassen Sie die Leiter in das dritte Stockwerk hinunter und gehen wieder zu der Nische zurück. Legen Sie den Onyxschlüssel wieder ab, und nehmen Sie den Totenkopfschlüssel auf. Bewegen Sie nun die Helden wieder in das dritte Stockwerk, und benutzen Sie die gerade heruntergelassene Leiter, um wieder in das vierte Stockwerk zu gelangen.

In der großen Halle, die Ihre Helden erreichen, befindet sich eine Türe, die mit Hilfe des Totenkopfschlüssels geöffnet werden kann. Lassen Sie sich durch das Teleporterfeld in den kleinen Raum hinter dem Gittertor beamen.

Mit einem Feuerball auf die Reflektoren verschaffen sich die Helden Platz, indem der Tisch zerstört wird. Der Leuchter wird nun einfach beiseite geschoben, und die beiden Reflektoren werden auf die beiden Bodengitter in der großen Halle plazierte. Die Reflektoren richten Sie so aus, daß die aus den Wänden kommenden Feuerbälle - nach Einschalten der entsprechenden Schalter - auf die Maschine in der Mitte gelenkt werden. Jetzt legen Sie noch die restlichen Schalter in der großen Halle um und begeben sich ganz hinunter in die Katakomben mit dem Ofen. Dort werfen Sie einige

der Pyrosteine in den Ofen. Die herumeilenden Pyromonster sollten Sie nicht stören.

Nun steigen Sie wieder in das vierte Stockwerk hoch. Wenn Sie alle Maschinen eingeschaltet haben, ist nun das ZO-Tor zur anderen Dimension offen.

Bevor sich die Helden dem Endzeitmonster stellen, können sie auf dem Dach gegen weitere pfeilschießende Riesenechsen noch einmal ihre Kampfkraft erproben.

Der Weg in der anderen Dimension kann nur dann erfolgreich beschritten werden, wenn die Helden keine Verletzungen haben und schnell genug sind. Da das Endzeitmonster nun wirklich eine harte Nuß darstellt und dabei noch von lästigen Angriffsdienern unterstützt wird, sind mehrere Anläufe notwendig, um es zu besiegen.

Wenn die Helden aus der anderen Dimension abspringen wollen, da sich die Lebensenergie dem Ende neigt, sollten Sie planen, wo Sie dies tun. Je nachdem, wo Sie abspringen, landen Sie entweder auf dem Friedhof oder in der Halle mit den Magiern oder am ZO-Tor. Entsprechend weit ist auch wieder der Aufstieg zu der anderen Dimension. Sobald die Helden das Endzeitmonster vernichtet haben, können Sie sich zurücklehnen und die Schlußsequenz und den Abspann genießen.

Dynablaster

Nachfolgend finden Sie alle Levelcodes für dieses geniale Kultspiel. Die Codes beziehen sich alle auf den Ein-Spieler-Modus. Im Mehr-Spieler-Modus wird generell im ersten Level gespielt.

MAKEBTTN	UUNKHGEN	MAVEBVGT
UAYVIHPH	MEUCPEYN	MKAATJNK
UAOWIQEE	UYGKWWVK	UBRZOPVK
UBRHQQLK	UOFHMOPE	MXCCPSTY
UUVKMPTE	UBFLOJVG	MCYLBFTP
UOHZHGRA	UKRHNLLG	UBHHIHAT
UWWWVTAT	MWCESLNA	UOBZHTEN
UCCZVOEN	MBAAAHHZY	UCCHQIZN
UUKVMPTE	UXWWWQUV	UWKKILNV
MWKEHJAH	MAVEBMTP	MKAAOIEY
UWNVQSCG	UKZHHVAG	UWWKQLNG
UAKKINKA	UKFZHMVK	UKRZWBVK
MUCEOILC	UCFHQWSN	MXCCVGTK
MXCEMQPK	UBHZINNV	UKFZHTNG
MXCEEOK	UAVKOORA	UBFHQWHG
UAWDGTU	UWWKQLNG	MABEWWKN
UCBZOIEP	MAVEBBCZ	MUEEOELR
UKBHNEHL	MOANVNAE	UOZZNSKP
MKAAVPPL	MCFAGIVN	UXVFWEPK

UUOFWLUL

UXYFWMGY

MBCABEHR

UAEFVILR

MAHEBESL

UKBOWLGU

Cheat

Geben Sie während des Titelscreens **H****U****D****S****O****N****S****O****F****T** ein, bringt das Unverwundbarkeit und mehr Bomben mit größerer Reichweite.

E-Motion

Während des Titelbildes mit Albert Einstein geben Sie folgende Buchstabenkombination ein:

MOONUNIT

Anschließend stehen Ihnen im Spiel folgende Funktionen zur Verfügung:

Taste	Auswirkung
F1	1 Level weiter
F2	1 Level zurück
F3	10 Levels weiter
F4	10 Levels zurück

Elf

Aktivieren Sie im Spiel den Pausenmodus und geben HIGHLANDER ein, stehen Ihnen folgende Funktionen zur Verfügung:

Taste	Wirkung
I	unendliche Leben
E	Flugmaschine
M	Ende des Levels
S	Sprung zum nächsten Level

Elite plus

In den Spielstanddateien (*.CDR) ist der momentane Geldvorrat an der hexadezimalen Adresse 113 bis 114 hinterlegt. Also Hex-Editor anwerfen und z.B. EE EE eintragen. Den Maximalwert FF FF sollte man vermeiden, da es im weiteren Verlauf zu Programmabstürzen kommen kann.

Elvira 2



In den Spielstanddateien sind folgende hexadezimalen Adressen interessant:

Adresse	Bedeutung	Maximalwert
E3	Willenskraft	FF
E5	Giftresistenz	FF
E7	Magieresistenz	FF
E9	Intelligenz	FF
EF	Stufe	63
F0	Erfahrung	63
F3	Kraft	63
F5	Trefferpunkte	63
69DA	Anzahl Waffen	FF
69DC	Stärke	FF
69DE	Genauigkeit	FF

Elvira Arcade

Wenn Sie die Datei ELVMCGA.EXE in einen Hex-Editor laden, haben Sie folgende Patch-Möglichkeiten:

unbegrenzte Leben

suche nach: 2E FF 0E 01 1A

ersetze durch: 90 90 90 90 90

unbegrenzte Energie

suche nach: 2E FF 0E 10 72

ersetze durch: 90 90 90 90 90.

Epic

Level	Code
1	AURIGA
2	CEPHEUS
3	APUS
4	MUSCA
5	PYXIS

Level	Code
6	CETUS
7	FORNAX
8	CAELUM
9	CORVUS

Epic Pinball

Im Spiel die **[Esc]**-Taste und anschließend die Taste **[J]** drücken. Anschließend kann der Ball mit den Cursor-Tasten beliebig gesteuert werden. Nach dem Betätigen der **[Esc]**-Taste sind noch weitere Cheats möglich, nachfolgend eine Tabelle aller Möglichkeiten:

Eingabe	Wirkung
[Esc] [B] [N]	Ein zweiter Ball kommt ins Spiel
[Esc] [F10]	Der Bildschirm wird in SCREEN.PCX gespeichert
[Esc] [J]	Der Ball kann mit den Cursor-Tasten gesteuert werden

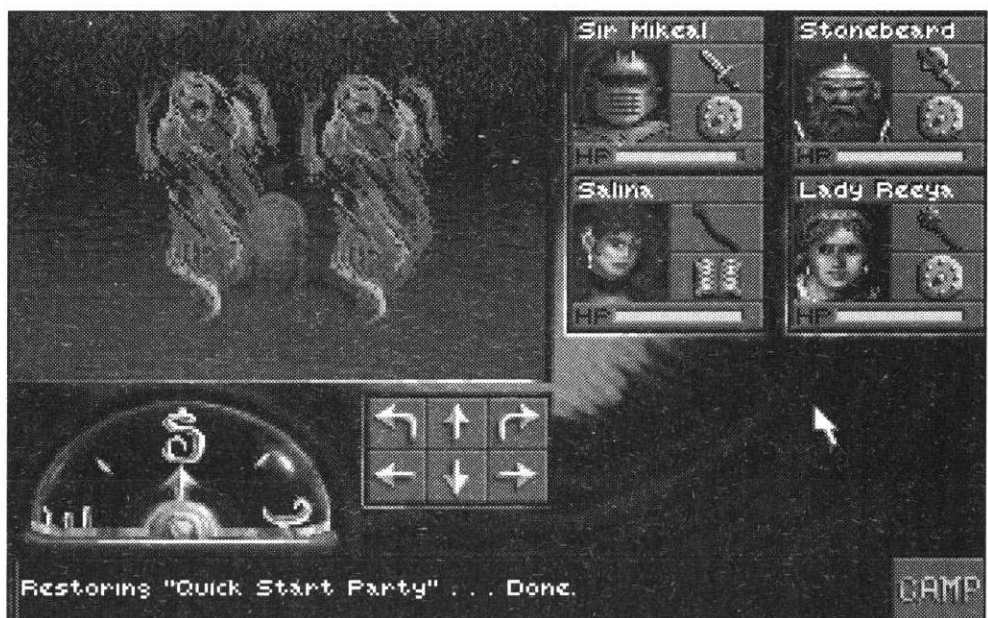
Erben der Erde

Wenn Sie im ersten Screen den Zauberhut nehmen, der sich in der Mitte oben befindet, können Sie anschließend mit dem Befehl „Benutze Zauberhut“ und einer der folgenden Zahlen zu den genannten Orten teleportieren:

Zahl	Ort
1	Übersichtskarte vom Dorf und der Umgebung
2	Eingang im Nordwesten der Frettchenstadt
3	vor dem Wildschweinschloß
4	beim Wildschwein König
5	Türwache bei den Ratten
7	vor der Sternwarte
8	vor dem Hundekönigpalast
9	Schlafzimmer des Hundekönigs
11	bei Sist
14	vor dem weißen Gebäude
15	vor Alammas Hütte
16	beim Katzensgras
17	beim Geldwechsler auf dem Jahrmarkt
21	Handwerkergilde der Frettchen
24	beim Dreiecksschlüssel
27	Eingang zum Heiligtum
30	Fähre zur Wolfsinsel

Zahl	Ort
31	Bienennest
49	Eingang zum Jahrmarkt
67	vor dem Wald zum Waldkönig
72	vor dem Tempel der Sturmkugel
73	Wahrsagerin auf dem Jahrmarkt
75	Wasserfall
228	Zelt im Wolfsdorf
250	Bootssteg auf der Wolfsinsel
251	Kerker beim Hundekönig
256	Eingang zum Katzendorf
259	Klippen
268	Keycard-Schloß

Eye of the Beholder III

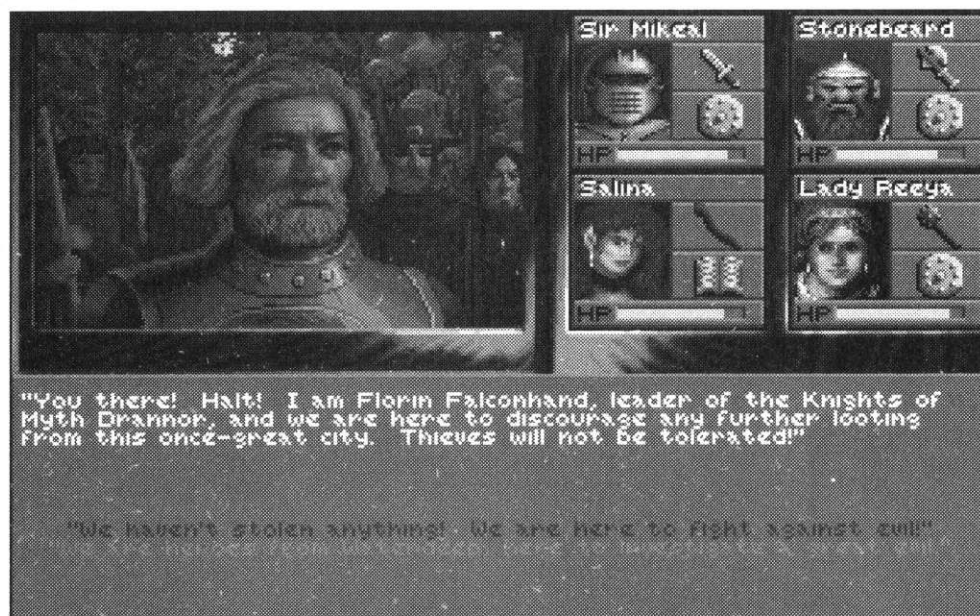


Um den eingebauten Cheat zu aktivieren, geben Sie vor dem Start des Spieles folgendes ein:

SET aesop_diag=1

Im anschließenden Spiel stehen Ihnen dann folgende Funktionen zur Verfügung:

Taste	Wirkung
A	alle Feinde werden beseitigt
G	Teleporter wird aktiviert
I	durch Wände und geschlossene Türen gehen
T	zeigt die aktuellen Koordinaten an
X X X X X	(mehrmals X) Sprung zum letzten Level



Wenn Sie statt des Intros die End-Sequenz betrachten möchten, geben Sie ein:

REN INTRO.GFF INTRO.BAK

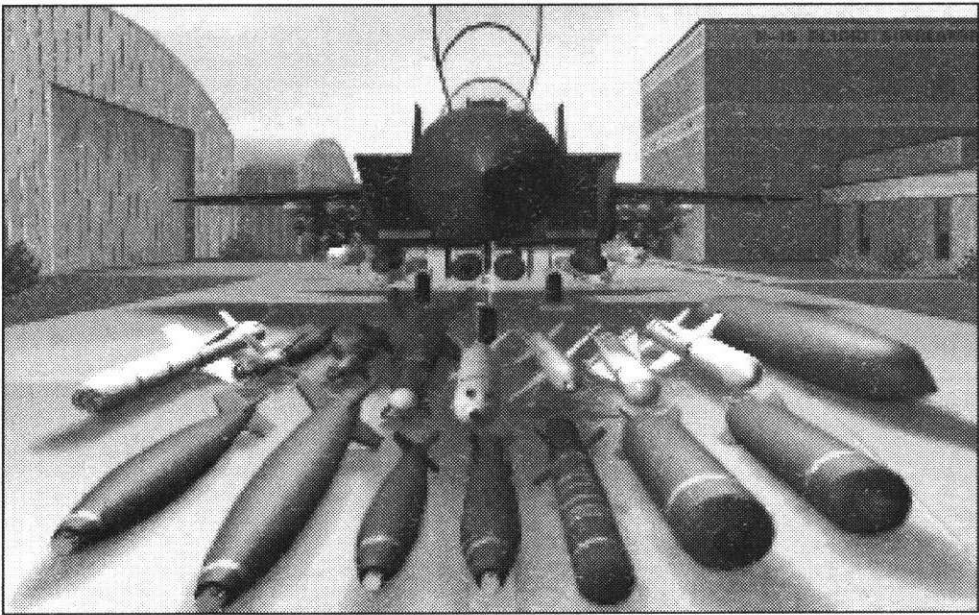
REN FINALE.GFF INTRO.GFF

Um dieses wieder rückgangig zu machen, lautet die Eingabe:

REN INTRO.GFF FINALE.GFF

REN INTRO.BAK INTRO.GFF

F 15



Laden Sie die Datei EGAME.EXE in einen Hex-Editor, und verändern Sie folgende Adressen:

suche nach	ändern in	Auswirkung
29 06 EE 4F	80 80 80 80	ausreichend Treibstoff
FF 8F F0 4F	80 80 80 80	jede Menge Feuerbälle

suche nach	ändern in	Auswirkung
FF 8F FA 4F	80 80 80 80	genügend Raketen
FF 06 00 95	90 90 90 90	genügend Leben

Falcon 3.0

Um während des Spiels den Cheat-Modus zu aktivieren, drücken Sie die Taste **[P]**, gefolgt von **[↩]** und zum Schluß wieder **[P]**. Anschließend stehen Ihnen folgende Funktionen zur Verfügung:

Taste	Auswirkung
[Bild ↑]	Flughöhe vergrößern
[Bild ↓]	Flughöhe verkleinern
[+]	Bewegungsfaktor vergrößern
[-]	Bewegungsfaktor verkleinern
[F3]	rechts rotieren
[F4]	links rotieren
[D]	Debug-Modus, zeigt Koordinaten und Frame-rate
[T]	Sprung zu bestimmten Koordinaten
[↑][T]	Änderung der Uhrzeit
[↑][U]	Blick nach unten

Fantastic Dizzy

Per Hex-Editor kann auch in diesem Spiel etwas nachgeholfen werden. Laden Sie die Datei PCDIZZY.EXE, und beachten Sie folgende hexadezimalen Adressen:

Adresse	Bemerkung
1923	Anzahl Leben, maximal FF (=255 dez)
1906+27EB	Anzahl Sterne, je maximal FF
170C bis F	90 90 90 90 für unbegrenzte Leben

Flashback

Wen hier verschlossene Türen und Wände zur Verzweiflung bringen, der ist es selber schuld. Mit einem einfachen Trick können selbige elegant durchschritten werden:

Zunächst ganz nah mit dem Gesicht an die betreffende Wand oder Türe stellen. Dann ein paar Meter in die entgegengesetzte Richtung rennen, schnell umdrehen und durch das Hindernis gehen (nicht rennen!).

Beachten Sie dabei, daß es eventuell zu Programmabstürzen kommen kann, wenn sich hinter einer Wand kein begehbarer Weg befindet.

Und hier die Levelcodes:

Level	Leicht	Normal	Profi
1	JAGUAR	BANTHA	TOHOLD
2	COMBEL	SHIVA	PICOLO
3	ANTIC	KASYK	FUGU
4	NOLAN	SARLAV	CAPSUL
5	ARTHUR	MAENOC	ZZZAP
6	SHIRYU	SULUST	MANIAC
7	RENDER	NEPTUN	NO WAY
Abspann	BEGUGA		

Patch

Stolze Besitzer eines Hex-Editors kommen ebenfalls auf ihre Kosten. Laden Sie die Spielstanddatei (*.PGE), und setzen Sie den Wert an der hexadezimalen Adresse 10A auf FF. Anschließend können Sie jeden Level mit 255 Leben beginnen.

Flight of the Amazone Queen

Der eingebaute Cheat-Modus kann jederzeit genutzt werden. Folgende Tastenkombinationen sind möglich:

Tastenkombination	Auswirkung
G R I M L E Y	allgemeine Infos
Z E R O X P A R K	jeder Raum wählbar
K O W A M O R I	größere Geschwindigkeit

Flying Tigers

Nachdem Sie mit der Tab-Taste in den Pause-Modus gegangen sind, stehen Ihnen folgende Cheats für Spieler 1 zur Verfügung:

Cheat	Auswirkung
ocellaris l q	Level, mit Pgup/down-Keys wählen
ocellaris l l	Extra Leben
ocellaris l h	Extra Heilung
ocellaris l f	Feuerball
ocellaris l z	Laserschüsse
ocellaris l n	Napalmschüsse
ocellaris l m	Raketen
ocellaris l sone	Schilde
ocellaris l c-one	C-Bomben

Für Spieler 2 lauten die Cheat-Codes wie folgt:

Cheat	Auswirkung
ocellaris2q	Level, mit Pgup/down-Keys wählen
ocellaris2l	Extra Leben
ocellaris2h	Extra Heilung
ocellaris2f	Feuerball
ocellaris2z	Laserschüsse
ocellaris2n	Napalmschüsse
ocellaris2m	Raketen
ocellaris2sone	Schilde
ocellaris2c-one	C-Bomben

Formula One Grand Prix

Obwohl bereits die Nachfolgeversion mit verbesserter Grafik auf dem Markt ist, hat diese Version nicht ihren Reiz verloren. Um hier zu gewinnen, muß die gesamte Fahrzeugabstimmung korrekt eingestellt werden. Wem das zu fummelig ist, der sollte die Werte der nachfolgenden Tabelle übernehmen (beim Nachfolger kann das vom Computer übernommen werden):

Kurs	Front-spoiler	Heck-spoiler	Bremse	Gänge 1-6
Adelaide	28	29	3	23 31 39 48 55 63
Barcelona	31	33	8	25 31 38 47 56 63
Estoril	24	26	6	25 31 38 46 55 64

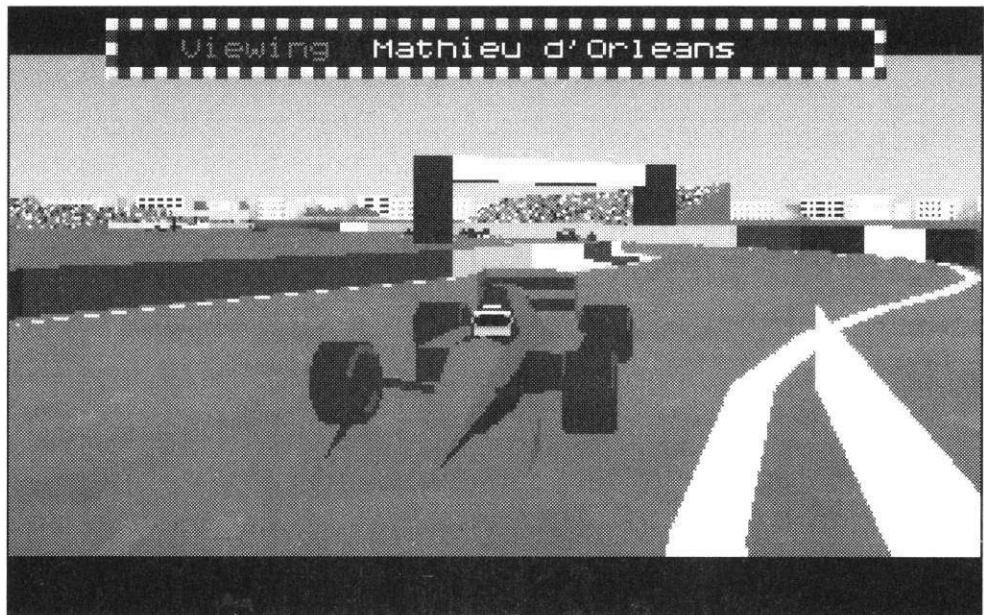
Kurs	Front- spoiler	Heck- spoiler	Bremse	Gänge 1-6
Hockenheim	3	3	17	30 37 44 51 57 62



Hungaroring	31	32	5	23 30 36 42 49 56
Imola	26	30	6	24 32 40 48 56 63
Interlagos	28	30	6	24 31 37 43 50 57
Magny	9	13	8	25 33 41 49 56 63
Mexico	40	40	6	25 33 40 47 55 62
Monaco	59	62	2	21 26 33 39 45 52
Montreal	19	22	7	25 32 39 47 55 63
Monza	9	11	11	27 34 42 50 58 66
Phoenix	48	52	7	24 31 37 43 50 57
Silverstone	17	19	7	27 36 42 49 56 63
Spa	26	29	8	25 34 42 48 56 65
Suzuka	18	20	9	24 33 40 46 56 64

Möchten Sie auf unfaire Art gewinnen, gibt es auch dafür eine Lösung. Wenn Sie die Meldung „Race won by ...“ sehen, drücken Sie die Eingabetaste und fahren so schnell wie möglich in die Boxengasse. Dort bleiben Sie so lange stehen, bis die Meldung „Race Over“ erscheint. Egal, wie schlecht Sie auch gefahren sind, der Sieg ist Ihrer!

Um die eigene PS-Zahl kräftig zu erhöhen, laden Sie die Datei GP.EXE in einen Hex-Editor und ändern den Wert an der Adresse 4D89 auf 7F. Da dies evtl. nicht mit allen Programmversionen funktioniert, sollte zuvor unbedingt eine Sicherheitskopie angefertigt werden!



Frontier - Elite II

Um das eigene Konto etwas aufzubessern, gibt es zwei Möglichkeiten, die beliebig oft wiederholbar sind:

Sie nehmen den Auftrag vom Schwarzen Brett an und gehen zur Schiffswerft. Hier kaufen Sie ein Schiff, das weniger kostet als das eigene. Der Computer verweigert zwar diesen Vorgang, jedoch wird der Differenzbetrag Ihrem Konto gutgeschrieben.

Die zweite Möglichkeit besteht darin, sich eine Passagierkabine zu kaufen und über die Zeitungsanzeige einen Passagier aufzunehmen. Anschließend versucht man das Raumschiff zu verkaufen. Dies wird der Händler zwar nicht wollen, da sich ein Passagier an Bord befindet, doch das Geld bekommt man trotzdem.

Full Throttle

Um sämtliche Actionsequenzen sicher zu gewinnen, kann folgende Tastenkombination zu Beginn der Sequenz mehrmals angewendet werden:

Strg V

FX Fighter

Wird während des Spiels die **[Pos1]**-Taste gedrückt, läßt sich der Blickwinkel mit den Cursor-Tasten verändern.

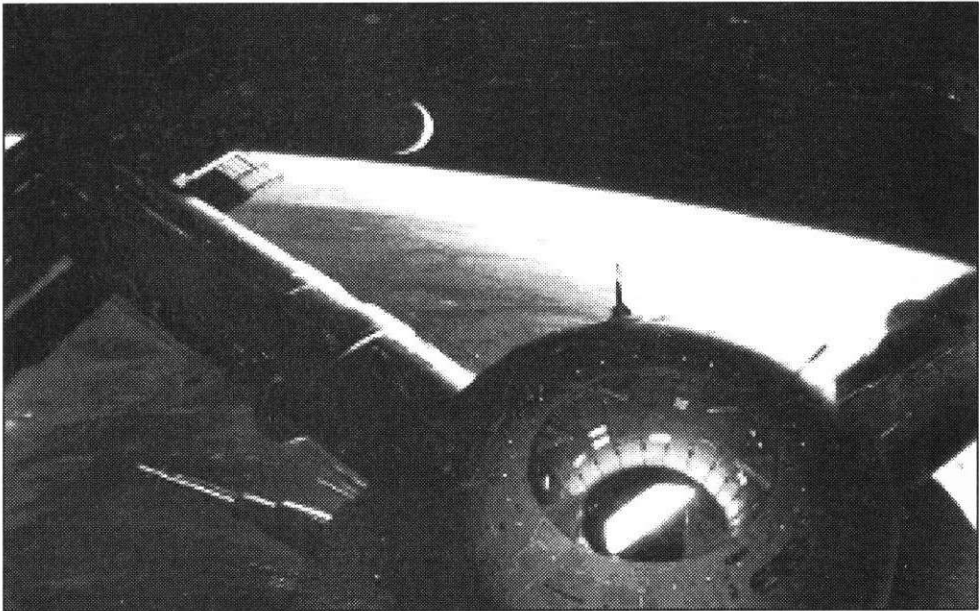
Gap the Dog

Da bei diesem Spiel keine Spielstandsicherung möglich ist, ist der nachfolgende Cheat um so wertvoller. Alle Anfangsparameter sind in der Datei GAP.OVL hinterlegt, die Sie mit einem Hex-Editor laden müssen. Folgende hexadezimalen Adressen sind von Bedeutung:

Adresse	Maximalwert	Bedeutung
2F7	FF	Anzahl Leben
2FA	63	Anzahl Würste
2FC	FF	Vitalität
32A	63	Anzahl Hundekuchen
32D	24	Anzahl Hundefänger
33A	24	Anzahl Gullydeckel
3A2	09	Startlevel

Gateway to the Savage Frontier

Wenn Sie den Kampfmodus auf AUTO stellen, verhilft Ihnen die Tastenkombination **[Alt][X]** bei Kämpfen zu einem sofortigen Sieg.



Gauntlet 2

Bei diesem Spiel kann es gewisse Vorteile bringen, nichts zu tun! Wie lange, zeigt folgende Tabelle:

Ruhezeit	Auswirkung
10 Sekunden	alle Türen öffnen sich
145 Sekunden	Wände können durchschritten werden

Global Effect

Mit einem Hex-Editor kann die Energie in den Spielstanddateien aufgefrischt werden. Hierzu muß lediglich die hexadezimale Adresse 49 auf FF gesetzt werden.

Great Courts II

Da diese geniale Tennissimulation nach wie vor ihre Freunde hat, sei hier verraten, wie man dem ersten Spieler satte 127 Talentpunkte verschafft:

Öffnen Sie die Datei STANDAR1.PLA mit einem Hex-Editor, und tragen Sie ab der hexadezimalen Adresse 93 folgende Werte ein:

7F 00 7F 00 7F 00 7F 00 7F

Guy Spy

Um mit   zum jeweils nächsten Level springen zu können, müssen Sie während des Spiels folgende Buchstabenkombination eingeben:

GETVONMAXGUY

Hanse

Millionär zu werden ist nicht schwer - vorausgesetzt, Sie können mit einem Hex-Editor umgehen. Laden Sie eine Spielstanddatei (HANS*.ZWI), und tragen Sie ab der Adresse B21 folgende Werte ein:

7F 7F 7F 7F

Heimdall

Falls es Ihnen einmal zu brenzlig wird, können Sie jederzeit mit der Tastenkombination **Strg****Q** zum Schiff teleportiert werden.

Nützliche Gegenstände können (auch mehrmals!) kopiert werden, wenn Sie folgendermaßen vorgehen:

Schritt	Vorgang
1	Gegenstand nehmen
2	Insel verlassen
3	Speichern
4	Laden
5	auf die Insel zurück
6	der Gegenstand ist wieder da!

Halloween Harry

Um den Energiepegel zu erhöhen, müssen die Tasten **B**, **I** und **G** gleichzeitig gedrückt werden. Zur Strafe sinkt allerdings die Punktezahl auf 0.

Heretic

Während des Spiels sind mehrere Cheats aufrufbar, nachfolgend finden Sie eine Übersicht:

Eingabe	Auswirkung
engage xx	Neue Episode und neuer Level
kitty	Kollisionsabfrage deaktiviert
masacre	Tötet alle Monster
ponce	Völlige Heilung
quicken	Unverwundbarkeit
rambo	Alle Waffen
ravmap	Vollständige Karten
ravmap (2x)	Zeigt auch die Positionen der Monster
skel	Alle Schlüssel

Zudem verschafft Ihnen die Eingabe von „gimme x x“ diverse Extras, wie die nachfolgende Tabelle zeigt. Dabei steht das erste x für das Extra und das zweite für die Anzahl.

Code	Extra
a	Unverwundbarkeitsring
b	Unsichtbarkeit
c	Heiltrunk
d	Lebensenergie
e	Waffenstärke
f	Fackel
g	Zeitbombe
h	Verwandelt den Feind in ein Huhn
i	Man kann Fliegen
j	Teleporter

Die Eingabe von COCKADOODLEDOO verwandelt die eigene Person für kurze Zeit in ein Huhn.

Beim Start von Heretic sind ebenfalls versteckte Funktionen aktivierbar, nachfolgend eine Zusammenstellung:

Programmstart	Auswirkung
HERETIC -ravpic	Fl erzeugt Screenshots
HERETIC -nomonster	Kein Monster
HERETIC -deathmatch	Lädt den ultimativen Level
HERETIC -nomusic	Schaltet die Musik ab

Hi Octane

Während des Spiels sind folgende Cheat-Funktionen zu aktivieren:

Taste	Auswirkung
 	Autopilot
 	Autopilot abschalten
 	Selbstzerstörung
 	Gegner eliminieren
 	Treibstoff auffüllen
 	Munition auffüllen
 	Schilde auffrischen
 	Rundenzahl erhöhen

Highway Hunter

Beim Aufruf von START.EXE sind folgende Parameter möglich:

Parameter	Auswirkung
BEER	Unendliche Energie
FREE	Unendliche Waffen
SKIP	Intro wird übergangen

Hired Guns

Hier benötigen Sie einen Hex-Editor, um unbegrenzte Munition und Leben zu bekommen. Laden Sie die Datei NHGGAME.EXE, und ändern Sie folgende Adressen:

Adresse	Wert	Auswirkung
9BBE	90 90 90 90	unendliche Munition
A87F	90 90 90 90	unendliche Leben

History Line 1914-1918

Hier sind die Level-Paßwörter:

Level	deutsche Seite	französische Seite
1	PULSE	BATTLE
2	CIVIL	GOOSE
3	MOUSE	SPORT
4	YENOM	BIMBO
5	NOISE	TEMPO
6	RIGHT	BARON
7	ORKAN	BUMM

Level	deutsche Seite	französische Seite
8	FRONT	LEVEL
9	RATIO	TOXIN
10	PARTS	PRINC



11	PLANE	CLEAN
12	FLAME	XENON
13	GOTHA	SIGNS
14	BALON	HOUSE
15	PAUSE	SIGMA
16	ELITE	SEVEN
17	INFRA	ZOMBI
18	HILLS	MOVES
19	COBRA	BLADE
20	ATALS	ZORRO

Level	deutsche Seite	französische Seite
21	AMPER	STONE
22	RHEIN	MOSEL
23	CANDL	ORDER
24	STERN	SODOM

Hocus Pocus

Hier zunächst ein Cheat für die Shareware Version 1.0, bei späteren Versionen kann es u.U. zu Änderungen kommen. Laden Sie die Spielstanddatei (HOCUS.SAV) in einen Hex-Editor, und ändern Sie die Datei wie folgt:

Adresse	Bemerkung
30	Level, mögliche Werte 0 (Level 1) bis 8
10884 - 5	90 90 bringt unendliche Energie

Die oben genannten Adressen sind für die registrierte Version von Hocus Pocus nicht anwendbar! Hierfür gibt es aber auch Cheats, die wir Ihnen nicht verschweigen wollen. Laden Sie die Datei HOCUS.EXE in den Hex-Editor, und begeben Sie sich zu folgenden Adressen:

Adresse	Bemerkung
108FA - B	90 90 für unendliche Energie

In der Datei HOCUS.SAV sind weitere Manipulationen möglich:

Adresse	Bemerkung
1E	Episode, 0 = 1. Episode
30	Level, 0 = 1. Level

Home Alone

Um fliegen zu können, müssen Sie lediglich die nachfolgend genannten Tasten gleichzeitig betätigen:

Einfg **F1** **F2** **F3**

Anschließend können Sie jederzeit durch mehrmaliges Betätigen der Taste **F** fliegen!

Humans

Level	Code	Level	Code
2	ANDIE PANDY	3	GET A LIFE
4	CARLOS	5	HOWIE
6	MOOBLE	7	CSL
8	THE HUMBLE ONE	9	PIXIE
10	MILESTONE	11	WAR WAR WAR
12	J MCKINNON	13	UNLUCKY
14	BLUE MONKEY	15	RED DWARF
16	BAD TASTE	17	THE KITCHEN
18	CJ	19	SORT IT OUT
20	SMART	32	YOU GO IT
33	SGNIMMEL	34	MINISTRY
35	MAD FREDDY	36	BIZARRE
37	FREE SCOTLAND	38	APPLE JUICE
39	PAYDAY	40	BANANNA MOON
21	VILLA3BORO2	22	EARLY MORNING
23	BORO4LEEDS1	24	EASY LIFE
25	JIMS TIES	26	PARKVIEW
27	NICEENEASY	28	GREEN CARD
29	COOKIE	30	MALCY MALC
31	RAVING BURK	41	BONUS
42	BOUCING	43	NO MONEY

Level	Code	Level	Code
44	A S F	45	VISION
46	SISTERS	47	FAST FASHION
48	CARGO	49	RAB C NESBITT
50	RANGERS	51	RAINBOW
52	DOODY	53	MIGHTY BAZ
54	TIRED	55	CONSOLIDATED
56	STAY HAPPY	57	AMERICA
58	ANOTHER HAPPY DAY	59	ISOLATION
60	PROMISED LAND	61	DAEMONS LATE
62	BIG RAB	63	MIAMI VICE
64	MARGARET	65	A34732473
66	HELP ME	67	THE EXILES
68	EIGHTLANDS	69	WINE AND DINE
70	NIN	71	TECHNOPHOBE
72	GETTING THERE	73	TIME IS
74	RUNNING OUT	75	LORDS OF CHAOS
76	NOW ITS DONE	77	IM OUT OF HERE
78	HERE TO A	79	BETTER LIFE
80	BYE BYE BYE		

Humans II (Insult to Injury)

Level	Code	Level	Code
2	SPYDER	3	BILLS
4	OUR SHELF	5	MR PARROT
6	BLIZARD	7	KEEF
8	ITS TOSH	9	O O CHILDREN
10	LEOPARD	11	DANNEEE
12	KATIEWOOH	13	IDONTLIKEBRAWN
14	HOW MUCH	15	MRS T
16	GALLOWS FIELD	17	CANDLESTICKS
18	BABBLE	19	TRADER
20	BOILED EGGS	21	TURBO NUTTER
22	RICK NINJA	23	TASH
24	WHINGEING	25	CRAMP
26	HASSLED	27	IMAGITEC
28	DRAKEEAR	29	LURCH
30	JUST TAKES	31	3 NEGATIVES
32	BLOAT ON	33	I LOVE ME
34	AAAAAARGH	35	NIKKI
36	MR FISTIE	37	ARIES
38	FATEANDFORTUNE	39	WHAT WE PUT
40	SEE YA	41	DOOM
42	480	43	BROKE AGAIN

Level	Code	Level	Code
44	NO SUPPORT	45	7 MILE WALK
46	MINI EGGS	47	WORLD OF FOUR- OWN
48	BESTEST BUDS	49	BLUE STUFF
50	UNCLE JOSEF	51	LOOWEEZ
52	RADCLIFFE	53	GILL N GEDS
54	THE SLOBS	55	ALMANBURIE
56	PLAGUE PIT	57	BROWN SUGAR
58	BLATHER	59	SCARY MAN
60	NEED MORE	61	PERFECT PETE
62	WAYNE	63	POUCH
64	SAD BOYS	65	GLUM
66	GOLD LABEL	67	ATARI CORP
68	SOURCEFACE	69	ENDOSCOPY
70	HAVE A BREAK	71	GIMME SHELTER
72	STAGGER HOME	73	WHO D YOU LOVE
74	SOS	75	PYTHON LEE
76	SISTER BLUE	77	TAURUS
78	DOES IT MATTER	79	THIS IS IT
80	FOREVER		

Hurra Deutschland

Wer hätte nicht gerne 16 Millionen DM Steuergelder! So schaffen Sie es: Laden Sie die Spielstanddatei in einen Hex-Editor, und tragen Sie ab Adresse 100 folgende Werte ein:

FF FF FF

Immortal

Level	Code
2	cddff10006f70
3	f47ef21000e10
4	b5fff31001eb0
5	563f743000eb0
6	cbdec53010a41
7	c250f63010ac1
8	e011f730178c1

In Extremis

Wer nur ein wenig durch die verschiedenen Level durchzappen möchte, kann dies mit den folgenden Codes tun:

Ebene	Code
C200	IJEKAH
B101	JBHGAD
A002	CJBAIK
B103	FIJGAD
C204	KADBEI
D305	JDKCHB
C207	CHIGAK
B108	HDGJAE
A009	BJFAFD
C210	AFBJDH
B111	JEAGHI
A012	ABFEKI
B113	AIDCJF
C214	EFGHJC
D315	IJHGBA
E416	EIABDC
D317	JFBADG
F518	AEDKGB

Ebene	Code
G620	KCFGIB
H721	HEAJDF
H719	KFGCJD
I822	GDEAJF
G623	HEFDKB
H724	JGCDIB
H725	CDAJKE
F526	EFIBAG
I827	BHAJKG
F528	HJKDCF
G629	FKIEJG

Patch

Öffnen Sie die Datei EXTREMIS.EXE mit einem Hex-Editor, zuvor ist evtl. eine Dekomprimierung erforderlich.

Um an Handgranaten, Bomben, Laser und 15000 Schuß Munition zu gelangen, suchen Sie bei der hexadezimalen Adresse 1D8E2 nach folgender Byte-Folge:

FF FF FF FF FF F4 01 00 00

Diese ändern Sie dann wie folgt:

01 00 01 00 01 00 FF 30 0F 00

Mit einem weiteren Patch erhalten Sie 5000 Heilungspunkte, volle Akkus und Sauerstoff. Suchen Sie bei der hexadezimalen Adresse 1D8EC nach der Byte-Folge:

E8 03 FF FF

Ändern Sie die Byte-Folge in:

FF 10 FF FF.

Inca

Geht die Lebensenergie dem Ende zu, hilft der folgende Cheat:

Strg Alt ↑

Indycar Racing

In der Datei DRIVERS.TXT finden Sie die Angaben aller Fahrer samt Fahrzeugen. Die Datei befindet sich im Unterverzeichnis \CARS und kann mit einem normalen Texteditor bearbeitet werden. Pro Fahrer finden Sie eine Zeile an Informationen, die z.B. so aussehen kann:

DINFO 4 3 3 890 925 E_Fittipaldi EMMO Sao_Paulo
Brazil BRZ

Die nachfolgende Tabelle gibt Auskunft über die einzelnen Einstellungen (in der richtigen Reihenfolge):

Eintrag	Bedeutung
1	DINFO, nicht ändern!
2	Fahrernummer
3	Chassistyp
4	Motorhersteller
5	maximale Motorleistung
6	minimale Motorleistung
7	Name
8	Spitzname
9	Heimatstadt
10	Heimatland
11	Landeskürzel

Inferno

Um den eingebauten Cheat-Modus zu aktivieren, halten Sie während des Fluges die rechte -Taste gedrückt und geben **L O L I F E** ein. Dies bringt Unverwundbarkeit und unbegrenzte Munition.

Iron Helix

Beim Einsammeln der DNA kommt es darauf an, in welcher Schwierigkeitsstufe man spielt. Hier die drei Möglichkeiten mit den jeweiligen Orten:

Schwierigkeitsgrad: leicht

Name	DNA-Typ	Etage	Ort
Parrish	A	1	Kapitänsunterkunft
Ingram	A	2	Mannschaftsquartier
Benedetti	A	5	Feuerleitstelle
Geist	A	2	Notantriebswerk
Geist	A	5	Maschinenraum
Semenovsky	B	4	Flur
Blatman	B	6	Müllschlucker
Hendryx	C	2	Aufzug
Hendryx	C	6	Steuerung
Hendryx	C	1	Brücke
Garett	C	2	Flur
Garett	C	3	Aufzug
Garett	C	4	Flur
Ichikawa	C	5	Aufzug
Ichikawa	C	2	Toilette
Zyzinski	C	1	Toilette



Schwierigkeitsgrad: mittel

Name	DNA-Typ	Etage	Ort
Parrish	A	2	Restricted Area
Ingram	A	5	Feuerleitstelle
Benedetti	A	2	Labor
Geist	A	1	Unterkunft des I. Offiziers
Semenovsky	B	5	Maschinenraum
Hendryx	C	1	Brücke / Toilette
Garett	C	3	Shuttle-Leitstelle
Garett	C	6	Müllschlucker
Ichikawa	C	2	Flur

Name	DNA-Typ	Etage	Ort
Zyzinski	C	2	Küche
Zyzinski	C	1	Kapitänsunterkunft

Schwierigkeitsgrad: schwer

Name	DNA-Typ	Etage	Ort
Parrish	A	5	Feuerleitstelle
Ingram	A	4	Restricted Area
Benedetti	A	1	Unterkunft des 1. Offiziers
Geist	A	4	Aufzug
Semenovsky	B	2	Leiter zur 3. Etage
Hendryx	C	6	Müllschlucker
Hendryx	C	2	Küche
Garett	C	1	Brücke
Garett	C	2	Küche
Ichikawa	C	1	Toilette
Ichikawa	C	6	Aufzug
Zyzinski	C	6	Müllschlucker

Ishar 3

Wenn Sie eine Spielstanddatei in Ihren Hex-Editor laden, können Sie folgende Adressen verändern:

Charakter	Adresse für Geldvorrat
1	331-332
2	333-334
3	335-336
4	337-338
5	339-33A

Charakter	Adresse für Zauberenergie
1	458
2	459
3	45A
4	45B
5	45C

Charakter	Adresse für Erfahrungswerte
1	30A
2	30C
3	30E
4	310
5	312

Charakter	Adresse für Entwicklungsstufe
1	43A
2	43B
3	43C
4	43D
5	43E

Jagged Alliance

Um Ihren Söldnern etwas auf die Sprünge zu helfen, bedarf es lediglich eines Hex-Editors. Laden Sie die Spielstanddatei (*.SAV), und suchen Sie nach den Namen der Söldner. Nun stehen Ihnen folgende Möglichkeiten zur Verfügung:

Der Gesundheitszustand besteht aus drei Bytes (oder „Zahlenpaaren“). Die ersten beiden finden Sie einen Sektor (oder eine „Zeile“) unter dem Namen, es sind die letzten zwei Bytes in diesem Sektor. Am Anfang des nächsten Sektor befindet sich das dritte Byte. Ändern Sie alle drei Werte auf 63, das entspricht einem dezimalen Wert von 99.

Nach weiteren 5 Bytes mit dem Wert 00 finden Sie 8 Bytes, die folgende Informationen beherbergen:

1. Beweglichkeit
2. Geschicklichkeit
3. Weisheit

4. Medizininventar
5. Sprengstoffinventar
6. Mechanik
7. Treffsicherheit
8. Erfahrung

Sämtliche Bytes dürfen höchstens den (hexadezimalen) Wert 63 erhalten, dies entspricht dem dezimalen Maximalwert von 99. Nach den 8 Status-Bytes folgt ein weiteres, das den Startlevel enthält.

Wer gerne über ausreichendes Kapital verfügt, sollte sich die hexadezimale Adresse 50F0 bis 50F2 näher ansehen. Folgender Eintrag bringt die stattliche Summe von 16,7 Millionen Spielmärker:

FF FF FF

Jagged Alliance 2

Die Save-Dateien (*.SAV) können mittels Hex-Editors manipuliert werden. An den aufgeführten Adressen ist ein maximaler Wert von 64 (dezimal 100) möglich. Zu den Adressen muß noch der Charakterwert (0 - 5), multipliziert mit 200 addiert werden.

Offset	Bedeutung
20	linke Hand A
23	linke Hand B
2D	rechte Hand
3A	Helm
47	Gesicht

Jammit Basketball

SLADE	CHILL	ROXY
MRKYMCY	TZMYNYN	DKRBNSN
HNSFJLD	THMSLNS	STPKRNR
DWGTSTN	DNWYGLL	SSNHYDN
DMDWYDZ	DLMRVNN	JNFRBCN
TRYBRNM	MRNLYNG	LRNCHLS
BRNMCMN	MKGLSCK	PLWRHDS
JSPHKSC	THMSCSY	STWSPKN
PHLSRGR	JRBRGHT	BBSKNNR

Jazz Jackrabbit

Geben Sie **[P]** und dann **[↩]** ein. Danach können Sie folgende Cheats aktivieren:

Cheat	Auswirkung
apogee	16 Farben und halbe Geschwindigkeit
lamer	Überspringt den aktuellen Level
bouf	Unverwundbarkeit
gunhead	100 Schuß pro Waffe und fünf Stangen TNT
bad	kleiner Vogel, der auf die Gegner schießt
cstrike	Airboard
hocus	beamt zu einer zufälligen Stelle im Level
hooker	man erhält einen Gem
mark	Selbstmord
doom	Gegner werden besser
ken	beendet das Programm

Unbegrenzte Munition erhält man durch Manipulation der Datei JAZZ.EXE. Laden Sie die Datei in einen Hex-Editor, und nehmen Sie folgende Änderung vor:

suchen nach	ersetzen durch
FF 8D E2 D6 A0 DC D8	90 90 90 90 A0 DC D8

Jordon in Flight

Die Spielstände können manipuliert werden, indem die Datei *.TNM in einen Hex.Editor geladen und an folgenden Adressen verändert wird:

Adresse	Inhalt
000C	Rundennummer minus 1
0050	1. Team, gewonnene Spiele
0052	1. Team, verlorene Spiele
0056	2. Team, gewonnene Spiele
0058	2. Team, verlorene Spiele
005C	3. Team, gewonnene Spiele
005E	3. Team, verlorene Spiele
0062	4. Team, gewonnene Spiele
0064	4. Team, verlorene Spiele
0068	5. Team, gewonnene Spiele
006A	5. Team, verlorene Spiele
006E	6. Team, gewonnene Spiele
0070	6. Team, verlorene Spiele
0074	7. Team, gewonnene Spiele
0076	7. Team, verlorene Spiele
007A	8. Team, gewonnene Spiele
007C	8. Team, verlorene Spiele

Jungle Strike

Level	Name	Code
1	Washington DC	None
2	Sub Attack	2NMGZMMMS
3	Training Ground	9BN27MMMD
4	Night Strike	9BBBCNMMV
5	Puloso City	YW2TNMMC
6	Snow Fortress	YVCTKVMMW
7	River Raid	MCXJMCMM7
8	Mountains	MCZNKXMM9
9	Return Home	MCLPPZMMP

Jurassic Park

Die Levelcodes unterscheiden sich von Computer zu Computer, es gibt aber eine Methode sie „zu berechnen“. Dazu nehmen Sie die letzten drei Zeichen des Codes vom ersten Level (dieser muß unbedingt durchgespielt werden), und setzen sie in der nachfolgenden Code-Tabelle anstatt xxx ein.

Level	Levelcode
Triceratops	B14A5xxx
Stegosaurus	3B5FBxxx
Callimus	0377Dxxx
Pterodom	0179Dxxx
Brachiosaurus	607AFxxx
Besucherzentrum	EB8FDxxx
Versorgungsbunker	8B8FFxxx
Höhlensystem 1	AB901xxx
Höhlensystem 2	4B903xxx

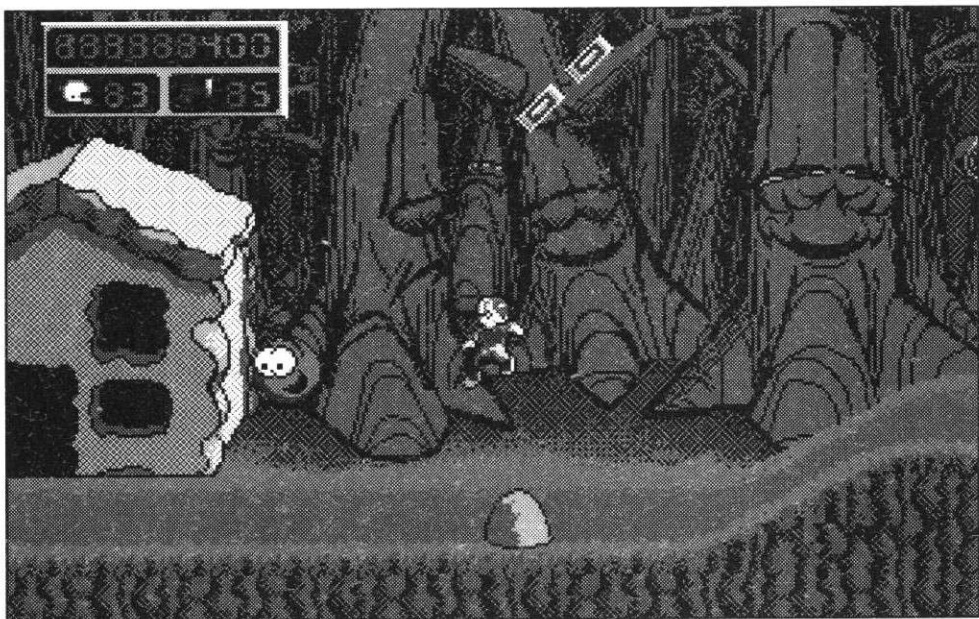
Jurassic Park CD

Level	Code
2	C37EF8D1
3	4D9458D1
4	15AC78D1
5	13AE78D1
6	72AF98D1
7	FDC478D1
8	9DC498D1
9	BDC4B8D1
10	5DC4D81

Keen Dreams

Mit einem Hex-Editor können Sie die Spielstanddateien (*.kdr) editieren. Um 255 Schuß und 255 Leben zu erhalten, wandeln Sie an den hexadezimalen Adressen 56 und 60 die vorhandenen Werte in FF um. Beachten Sie dabei, daß die Anzeige im Spiel nicht alle Leben und Schuß anzeigen kann, sie stehen Ihnen aber dennoch zur Verfügung!

Um den Vorrat an Bomben aufzufrischen, können Sie den Wert an der hexadezimalen Adresse 58 erhöhen. Dieser sollte aber 0C (= 12 dezimal) nicht überschreiten.



Knights of the Sky

Um allen Energieproblemen ein Ende zu setzen, laden Sie die Datei FLIGHT.EXE in einen Hex-Editor und nehmen folgende Änderung vor:

Byte-Folge suchen	ersetzen durch
FF 4F 6A	90 90 90

Knock Out 2

Speichern Sie den Spielstand kurz nach dem Start ab, und beenden Sie das Programm wieder. Laden Sie anschließend die Datei SLOT1.SAV in einen Hex-Editor, und nehmen Sie folgende Änderungen vor:

Adresse	Wert	Auswirkung
A049	xx	Start mit Episode xx (00 bis 06)
A1F2	xx	Start mit Level xx (00 bis 09)
A72E	63	99 Leben
A861	E7 03	999 Heilungspunkte
A8A1	E7 03	999 Munitionspunkte

Krusty's Super Fun House

Warten Sie, bis die Wörter HI KIDS erscheinen, und geben Sie dann folgende Tastenkombinationen ein:

Eingabe	Auswirkung
R A T S	Sprung zu Level 1
C A R U M B A	Sprung zu Level 2
N U C L E A R	Sprung zu Level 3
F R A M E D	Sprung zu Level 4
S N O T N E D	freie Level-Wahl

Patch

Laden Sie die EXE-Datei in einen Hex-Editor, und nehmen Sie folgende Änderung vor, um unbegrenzte Energie zu erhalten:

suchen nach	ersetzen durch
2C 0A 2E A2 A3 0E	90 90 2E A2 A3 0E

Für unbegrenzte Munition nehmen Sie folgende Änderung vor:

suchen nach	ersetzen durch
FE C8 2E A2 A5 0E	90 90 2E A2 A5 0E

Lamers

Level	Code
2	IRAQBAGDAD
3	AQUAFRESH
4	LUFTHANSA
5	OSLOTAXI
6	SUPERVGA
7	LEGO
8	MAZE
9	SCREWED
10	WARTIME

Lands of Lore

Um Kraft, Magie und Heilung zu erneuern, laden Sie einfach eine Spielstanddatei (*.SAV) in einen Hex-Editor und verändern folgende Adressen:

Adresse	Wert
07A	E7 03 E7 03 E7 03 E7 03
0FC	E7 03 E7 03 E7 03 E7 03
17E	E7 03 E7 03 E7 03 E7 03

Adresse	Wert
0A7	14 14 14
129	14 14 14
1AB	14 14 14

Heilungs- und Magiepunkte können auch dauerhaft verbessert werden. Dazu laden Sie die Datei MAIN.EXE in den Hex-Editor und nehmen folgende Eingriffe vor:

unbegrenzte Heilung

suche nach: 5E FC 26 89 7F 39 26 83
ersetze durch: 5E FC 90 90 90 90 26 83

unbegrenzte Magie

suche nach: 5E FC 26 89 7F 3D EB 12
ersetze durch: 5E FC 90 90 90 90 EB 12
suche nach: 5E FC 26 01 47 3D 26 83
ersetze durch: 5E FC 90 90 90 90 26 83

Last Of The Free

Um genügend Bomben und Leben zu erhalten, laden Sie die Datei GAME8.EXE in einen Hex-Editor und nehmen folgende Änderungen vor:

Adresse	Wert	Auswirkung
944E	90 90 90 90	unbegrenzte Bomben
41BA + 9978	90 90 90 90	unbegrenzte Leben

Lemmings

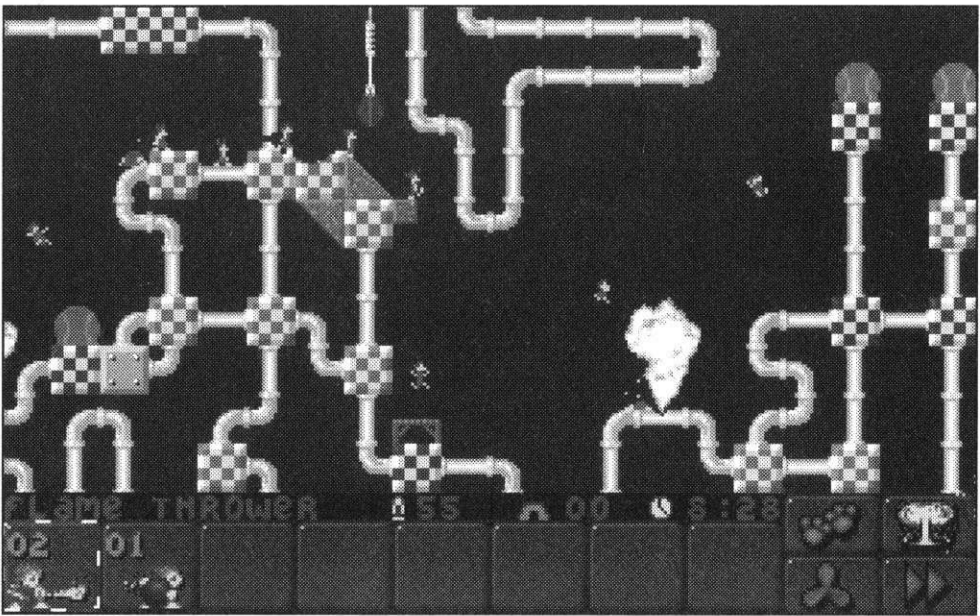
Hier sind die Levelcodes.

Level	Fun	Tricky
01	Start	HCENLMNPDS
02	IKHNLHCCCQ	CMNLMFLQDX
03	NJLDLCADCY	CAJJLDMBEV
04	JNLHCIOECY	MKJNLICCEJ
05	LDLCAJNFCK	NHLLICEDER
06	DLCIJNLGCT	HLDMCINEES
07	HCAONNLHCX	LLICAJLFEP
08	CINNLDLICJ	DMCMJLLGEY
09	CAKHMDLJCK	MCAOLLDHES
10	MKJOLHCKCP	CMNLLDMIEO
11	OJMDHCALCO	CEKJOLIJ EJ
12	JOLHCMOMCV	IKJOLICKEO
13	MDLCEJLNCV	NHMLICALEW
14	DLCIJNMOCM	HOLICMOMEW
15	LCANNMDPCJ	MDMCAJLNEU

Level	Fun	Tricky
16	CMONMLHQCL	LMBIJNOOEY
17	CEJJNNHBDP	ICANLMLPEU
18	IJHNFLBCON	CINLMDMQET
19	NJNFHCEDDN	CAKHMMIBFN
20	JNNHCINEDK	IJJLFMCCFR
21	NNHCAKNFDU	NHLFMCEDFQ
22	NHCMKLLGON	HLFMCIOEFW
23	LCENLLFHDV	NNICEJNFFK
24	CINLLNHIDO	NMBMJNNGFW
25	CAKJMNHJDT	MCENLLFHFY
26	IKHMNLBKDN	BINNNFIIFM
27	NJMFLCALDU	CAJJMFMJFR
28	HMNLBIOMDT	IKHONICKFP
29	ONHCAJNNDM	OHMFMCALFW
30	FLCMJLMODR	HMFMCIOMFP

Level	Taxing	Mayhem
01	ONICEKLNFS	NJMFLGALHM
02	FMCIKLMOFR	HONHGMOMHO
03	ICEOLONPFY	ONHGEKLNHX
04	CINNMFMQFY	FLGIJNMOHX
05	GAJJNLHBGQ	HGAOLONPHJ
06	IJHLLHGCGV	GIOLONHQHS
07	NHNDHGADGM	GAJJLDMBIN

Level	Taxing	Mayhem
08	HLDLGMNEGL	IKHNLIGCIL
09	LDLGAJNFGS	NHLDMGEDIV
10	DLGIJNLGGL	HLDMGIOEIL
11	LGANNLDHGY	NDIGAKNFIU
12	GINNLDLIGR	DMGIJNLGIO
13	GAJHMLHJGV	MGANNLDHIL
14	IKHMDLGKGL	GINNLDMIU
15	NHMDLGELGL	GAKHMDMJIV

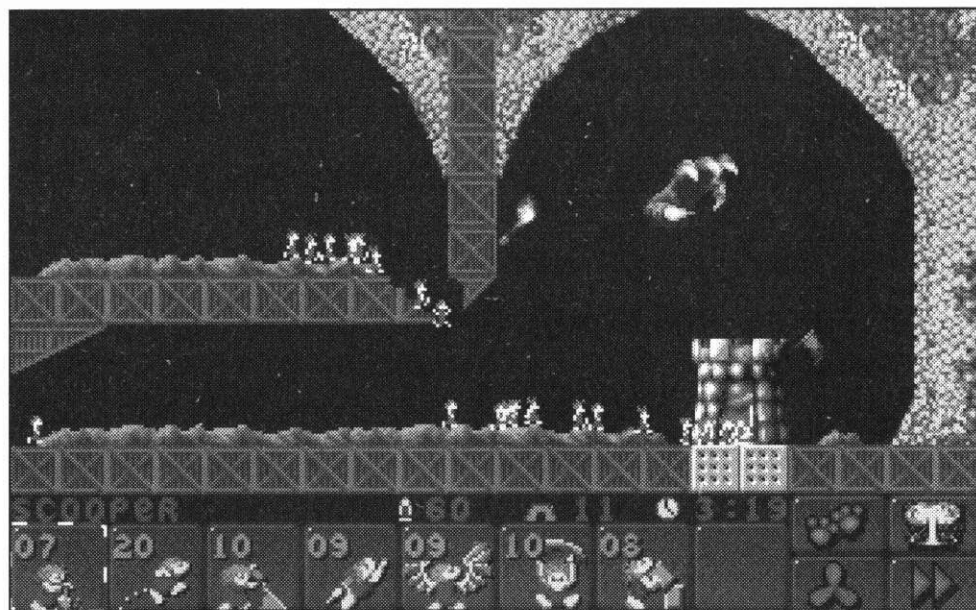


16	HMDLGMNMGU	IKHOLIGKIU
17	MDLGEJLNGN	NJMDMGALIM
18	LHGMJNOOGO	HMDMGIOMIU
19	HGENNOLPGL	OLIGAKLNIT
20	GMOLOLHQGT	LIGIJNOOIN

Level	Taxing	Mayhem
21	GAKHNNHBHS	MGANNMDPIU
22	IJJLFLGCHW	GINNMMDMQIN
23	OHLFLGADHS	GAJJNNIBJW
24	HLFLGINEHK	MJJNNIGCJT
25	LFLGAKLFHU	NJLFMGADJW
26	NHGMKNNGHJ	JNNIGMNEJJ
27	LGANNLFHHL	LNIGAKLFL
28	GMNNLNHIHM	FMGIJNLGJR
29	GAKJMFHJHT	MGANNLFHJO
30	IJHMFLGKHN	GMOLNNIIJQ

Lemmings II, The Tribes

Öffnen Sie die Datei L2.INI mit einem Editor, und tragen Sie dort `CHEAT = 1` ein. Anschließend das Programm starten und im Menü PREFS den neu hinzugekommenen Punkt CHEAT MODE wählen. Nun können alle Level direkt angewählt werden.



Lemmings III

Damit Ihnen die Zeit nicht mehr davonrennt, müssen per Hex-Editor Änderungen an zwei Dateien vorgenommen werden:

Datei	suchen nach	ersetzen durch
L3F.EXE	FE 06 C8 ID	90 90 90 90
L3FGUS.EXE	FE 06 C8 ID	90 90 90 90

Lethal Weapon



Level	Code
1	IRUREI
2	MYEBUE
3	TICELT
4	CTLYOA

Lion King

Um den Cheat-Modus zu aktivieren, müssen Sie während des Titel-Screens die Tasten **D**, **W**, **A**, **R** und **F** gleichzeitig drücken und eine kurze Zeit gedrückt halten. Im Spiel stehen Ihnen dann folgende Cheats zur Verfügung:

Taste	Auswirkung
[L]	Sprung zum nächsten Level
[H]	alle Lebenspunkte

Litil Divil

Dieses knifflige Spiel ist ohne die nachfolgenden Cheats nur mit sehr großem Nervenaufwand zu lösen. Starten Sie das Spiel mit folgenden Parametern (Groß-/Kleinschreibung beachten!):

Aufruf	Cheat
DIVIL Meaning	[Strg][H][I][F][T][T] bringt Energie
DIVIL Nicole	[Strg][H][I][F][T][P] schließt den Level erfolgreich ab
DIVIL Grumpy	Die Taste [K] bringt Extra-Schlüssel
DIVIL Donkey	Neue Schätze bringt die Taste [T]
DIVIL KmCiNpOckeT	Level-Wahl mit [↓][1]

Little Big Adventure

Fehlen Ihnen bestimmte Gegenstände? Dann brauchen Sie nicht zu verzweifeln! Laden Sie einfach Ihre Spiel-

standdatei in einen Hex-Editor. Nachfolgend sind alle interessanten Adressen aufgeführt:

Adresse	Beschreibung	ändern in
00000B	Holomap	01
00000C	Magischer Ball	01
00000D	Magischer Säbel	01
00000E	Gawley's Horn	01
00000F	Tunic	01
000010	Buch von Bü	01
000011	Sandell's Medallion	01
000012	Flasche klaren Wassers	01
000013	rote Magnetkarte	01
000014	Elves Club Blue Card	01
000015	Twinsen's ID Card	01
000016	Passierschein zum Teleport Center	01
000017	Proto-Pack	01
000018	Snowboard	01
000019	Meca-Penguin	01
00001A	Gas	99
00001B	Piratenflagge	01
00001C	Magische Flöte	01
00001D	Space Gitarre	01
00001E	Fön	01
00001F	Ancestral Key	01

Adresse	Beschreibung	ändern in
000020	Sirupflasche	01
000021	leere Flasche	01
000022	Ticket für die Fähre	01
000023	Keypad	01
000024	Kaffeetasse	01
000025	Bonus Liste	01
000026	Lucky Clover Leaf	01

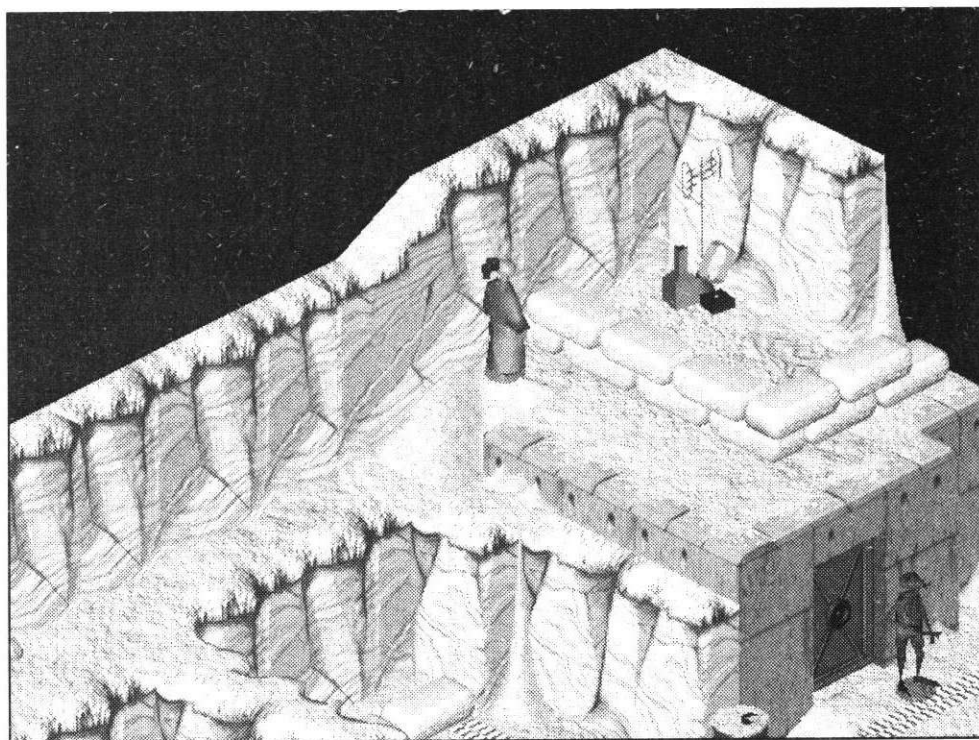
Falls Sie diese Änderungen gleich zu Beginn des Spiels vornehmen, werden Sie die Holomap und die ID Card nicht erhalten. Sie befinden sich aber gleich in der Nähe im Umkleideraum.

Der Status des kleinen Helden kann ebenfalls manipuliert werden, hier sind die nötigen Adressen:

Adresse	Beschreibung	Wert
107	Modus	00 = normal, 01 = sportlich 02 = aggressiv, 03 = unauffällig
108	Lebenspunkte	maximal 22
10A	Kashes (Geld)	maximal 09
10C	Zauberenergie	maximal 12
1CA	Anzahl Leben	maximal 04

Allgemeine Tips

Beachten Sie die Eigenheiten der automatischen Spielstandspeicherung. Eine Speicherung erfolgt immer dann, wenn Sie den momentanen Bereich verlassen und der Bildschirm kurz schwarz wird. Wenn Sie eine Kopie eines Spielstandes anfertigen, spielen Sie anschließend automatisch unter dem neuen Namen weiter!



Sprechen Sie mit jeder harmlos aussehenden Person. Manche Dialoge bauen aufeinander auf, so daß Sie wichtige Informationen oft erst im späteren Verlauf des Spiels erhalten.

Schauen Sie in jede Abfalltonne, jeden Blumenkübel, jeden Schrank und in jede Schublade. Oftmals finden Sie hier Lebensenergie, Geld oder magische Zusatz-

punkte. Verlassen Sie einen Ort, an dem Sie fündig geworden sind und kehren anschließend nochmals zurück, sind alle Verstecke wieder aufgefüllt! Dieser Vorgang ist beliebig oft wiederholbar.

Vermeiden Sie Nahkämpfe mit den bloßen Fäusten, hierbei ziehen Sie fast immer den Kürzeren. Benutzen Sie statt dessen die magische Kugel oder das im späteren Verlauf erhältliche Schwert. Unachtsame Wachen können manchmal auch kampflös im Schleichmodus passiert werden.

Werden Sie von einer Wache gefangengenommen und in ein Gefängnis gesteckt, gibt es immer einen Ausweg. Sie dürften ihn schnell finden.

Geraten Sie unter massiven Beschuß, ziehen Sie sich rückwärts aus der Affäre! Laufen Sie vorwärts, wirft Sie jeder Treffer ein Stück zurück.

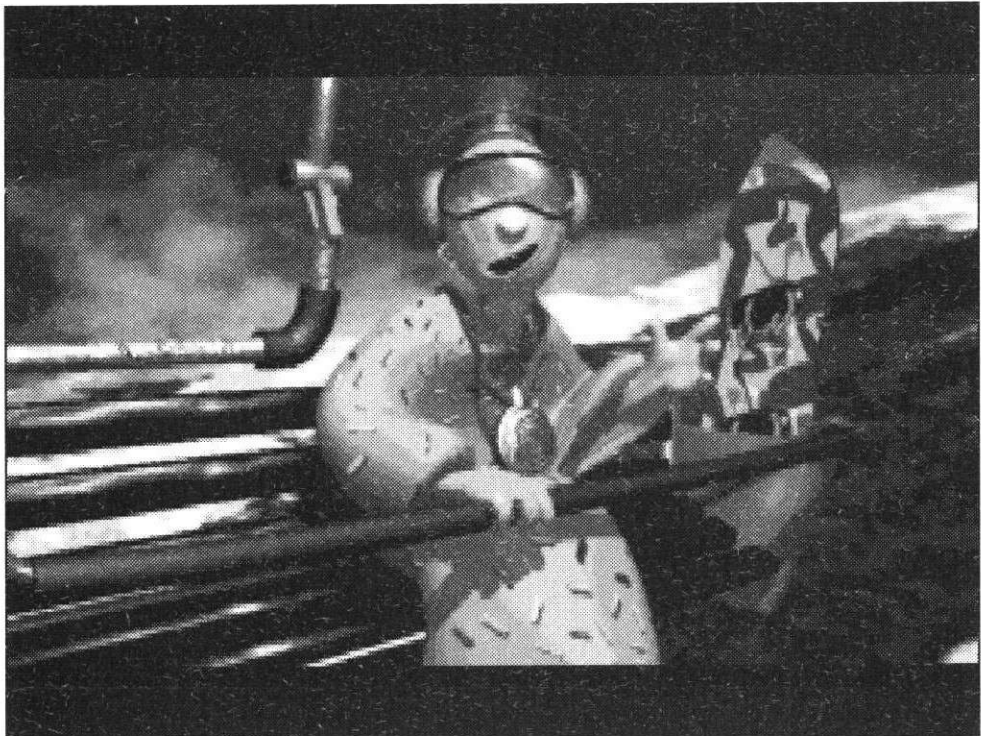
Die nachfolgende Lösung beschreibt nicht DIE richtige Lösung, es gibt mehrere Möglichkeiten, das Abenteuer zu bewältigen. Haben Sie z.B. einen wichtigen Gegenstand auf einer anderen Insel übersehen, können Sie auch zu einem späteren Zeitpunkt noch mal zurück. Manche Situationen können ohne einen benötigten Gegenstand auch auf andere Weise gemeistert werden.

Und vor allem: Benutzen Sie diese Lösung keinesfalls an einem Stück, es würde sonst zu viel der einmaligen Spielatmosphäre verloren gehen!

Komplettlösung

Flucht aus dem Gefängnis

Warten Sie, bis der Wärter auf einer Plattform herangeschwebt kommt. Um den Vorgang zu beschleunigen, sollten Sie die Einrichtung etwas demolieren. Sobald die Plattform auf dem Boden aufsetzt, strecken Sie ihn mit ein paar gezielten Hieben nieder und stellen sich sofort auf die Plattform. Die Plattform setzt sich in Bewegung, und am Ende der Fahrt erwarten Sie zwei weitere Wärter. Überwältigen Sie zuerst den linken, da dieser sonst Alarm auslöst. Der rechte Wärter sollte nun kein Problem darstellen, er vererbt Ihnen einen Schlüssel, den Sie zum Öffnen der Tür benötigen.



Kurz hinter der Tür macht ein weiterer Wärter seine Runden. Entweder man erledigt ihn sofort oder schleicht vorsichtig rechts um die Ecke in den Raum mit mehreren Schränken. Hier finden Sie die wichtige Holomap und eine ID-Karte. Hinter der Trennwand befindet sich ein Kittel, mit ihm können Sie sich etwas unauffälliger in der Gegend bewegen. In dem danebenliegenden Raum den Wärter zum Schweigen bringen und hoch zum Kontrollraum laufen. Hier zunächst den Mann am Alarmknopf und dann den anderen mit gezielten Fausthieben beruhigen.

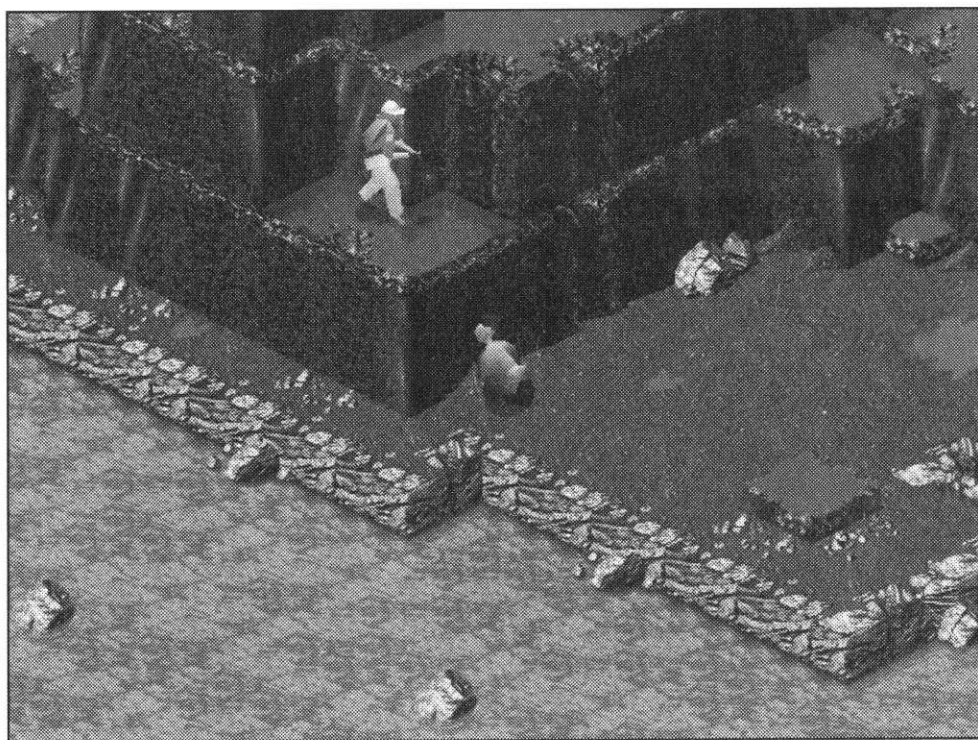
Die Zitadelleninsel

Nach dem Verlassen des Gefängnisses schnell in östliche und dann in nördliche Richtung zum Müllhaufen rennen. Hier stellen Sie sich mitten auf den Müllhaufen und wechseln den Modus auf „verbergen“. Nach kurzer Zeit nimmt Sie ein Müllwagen mit zur Müllhalde. Das erste Haus gründlich untersuchen. Im sportlichen Modus in südöstliche Richtung laufen. Einen Kanaldeckel suchen und draufspringen, unten im Abwasserkanal die Pilze aufsammeln. Weiter nach Süden bis zu Twinsens Haus laufen. Hier wird gerade seine Frau entführt, was aber nicht verhindert werden kann. Im Haus verstecken, bis alle feindlichen Wesen abgezogen sind.

Das Haus muß gründlich durchsucht werden. Hier finden Sie vor allem den magischen Ball, der Ihnen so manchen Gegner vom Leib hält. Durch den Kamin das Haus verlassen und die nördlich gelegene Apotheke

aufsuchen. Versuchen Sie unbedingt, an den roten Sirup zu kommen, er wird später noch benötigt.

In der nordöstlich gelegenen Kneipe die Treppe rauflaufen und dem Dicko einen Drink spendieren. Nun zum Hafen im Westen laufen und den Wächter erledigen. Mit dem Matrosen reden und die Kisten wie gewünscht verschieben. Als Belohnung erhalten Sie einen Fahrschein, mit dem Sie auf das Schiff gelangen, das zur Hauptinsel fährt.



Die Hauptinsel

Vom Schiff aus Richtung Osten gehen und die zwei Wachen mit dem magischen Ball außer Gefecht setzen. Weiter Richtung Westen zur Altstadt und dort mit dem hastig herumlaufenden Haasi reden. Wenn Sie sei-

ne Anweisungen befolgen, erlangen Sie schließlich einen Schlüssel, mit dem Sie das unbewachte Tor in der Altstadt öffnen. Im Krämerladen mindestens einen Benzinkanister kaufen. In der Bar mit den Leuten reden. Die Haasi-Frau kann den Dicko ablenken, der den Aufstieg über die Treppe versperrt.

Über eine Steinplatte kommen Sie zum Astronomen, der weitere Hinweise preisgibt. Durch den Keller verschwinden und in südöstliche Richtung laufen. In einem Haus mit der Haasi-Frau reden, dann weiter Richtung Westen laufen. Hier können Sie sich von einem Soldaten ein Motorrad „leihen“, das Sie zum Wasserturm bringt. Im Wasserturm den Sirup ins Wasser schütten (Den Hinweis dazu hätten Sie in der Bibliothek erhalten).

Anschließend zurück zur Stadt und die nordöstlich gelegene Bibliothek aufsuchen. Mit allen Wesen reden, außer mit dem Empfangs-Haasi. Er würde sofort Alarm schlagen. Sie erhalten von einem Haasi Einblick in das Buch über eine Legende.

Nach dem Verlassen der Bibliothek in den Festungsgraben springen, der Haasi hinter dem Gitterfenster hat weitere Informationen. Dann zügig durch das Soldatencamp zum Jeep laufen. Mit dem Jeep fahren Sie zu einem kleinen Hafen im Norden. Dort bringt Sie ein Fischer auf eine weitere Insel.

Die Insel des leeren Blattes

Vorsichtig zum Ufer springen. Am Zaun entlang laufen und dem Soldaten einen Schlüssel abnehmen. Nach dem Passieren des Tores treffen Sie in der Wüste auf einen Mann am Brunnen. Im Labyrinth schnell den Abgrund überspringen. Um die Tür zu öffnen, muß die am anderen Ende des Raumes stehende Statue auf die Bodenplatte vor der Tür geschoben werden. Alternativ können Sie auch einen kleinen Pinguin auf die Platte laufen lassen, sofern Sie zuvor einen gekauft haben.

Der Baumstamm

Im nächsten Raum müssen Sie vor einem Baumstamm fliehen, sobald Sie ein paar Schritte gegangen sind. Entweder rennen Sie soweit, bis Sie um die Ecke biegen können oder betätigen auf halbem Weg den Schalter. Im nächsten Raum muß der Schalter nach oben und dann nach unten bewegt werden. Anschließend den Raum durch die nun geöffnete Tür verlassen.

Von der linken Ecke auf die erste Plattform springen und etwas nach rechts gehen. Wenn Sie den Schalter für die zweite Plattform mit dem magischen Ball treffen, sofort auf die Plattform springen. Nach rechts über die Mauer und die Leiter runter. Dem herunterfallenden Stein ausweichen! Nach oben die Treppe rauflaufen und den rotierenden Stein mit dem magischen Ball zerstören.

Durch Betätigen des Schalters gelangen Sie in einen tiefer gelegenen Raum. Die Treppe runter und von den drei Schaltern erst den mittleren und dann den rechten betätigen. Hoch zur Statue laufen und diese auf die Bodenplatte schieben. Nachdem Sie durch die nun offene Türe gegangen sind, müssen Sie drei Skelette besiegen. Den Raum in südöstlicher Richtung verlassen und in den Lichtstrahl stellen.

Draußen erneut mit dem alten Mann reden und dann zurück zur Hauptinsel fahren. Hier nur eine Fahrkarte kaufen und damit zur Zitadelleninsel reisen. Zu Twinsens Haus laufen, dort am Wasser entlang zur Höhle und auf einer Steintafel eine Inschrift lesen. Die Anweisungen befolgen, also zur Hafenkneipe auf der Hauptinsel fahren und das verlorene Buch aufspüren.

Wenn Sie nun wieder zum nördlich gelegenen Hafen kommen, können Sie einen Katamaran für schlappe 200 Kashes ergattern. Eventuell müssen Sie sich das Geld vorher zusammensuchen. Mit dem Katamaran gelangen Sie zur Insel Proxima.

Die Insel Proxima

Rechts in das Haus gehen und die Wache überwältigen. Mit dem Dicko reden und das Gebäude wieder verlassen. Dann in westliche Richtung zurück am Hafen vorbei zu dem versiegelten Haus gehen. Den DickOKlon mit dem magischen Ball besiegen und im Haus mit dem Haasi reden. Dieser gibt Ihnen eine rote Zugangskarte. Falls Sie damals auf der Hauptinsel nicht

mit dem gefangenen Dicko gesprochen haben, bekommen Sie keine Karte und müssen dies erst nachholen!

Im Haus mit dem Sprengloch mit dem Dicko reden. Den verlangten Fön erhalten Sie von einem Vertreter, der in der Altstadt herumläuft. Er ist an der Aktentasche und der miesen Laune zu erkennen.

Jetpack testen

Nach der Übergabe des Föns erhalten Sie das Jetpack, das Sie am Ufer der Hauptinsel, in der Nähe der Klumpfußstraße, ausprobieren müssen. Fliegen Sie zu der kleinen Insel, und nehmen Sie das Kleeblattkästchen mit. Dann wieder zurück zur Insel Proxima.

Im Museum

Beim Museum die kleine Türe mit der Zugangskarte öffnen und mit dem Jetpack nach oben auf den Kanaldeckel schweben. In den Keller runter und durch den nächsten Deckel wieder nach oben. In diesem Raum zunächst den Polizisten erledigen und dann den Alarmknopf betätigen. Durch den Lüftungsschacht gelangen Sie zurück zum Museum.

Im Museum zunächst zur Totenkopfflagge schweben und diese einstecken. Berühren Sie unter keinen Umständen den normalen Fußboden! Im oberen Bereich finden Sie einen Schlüssel in einer Schatztruhe, dabei müssen Sie den Robotern ausweichen! Dann wieder zurückfliegen und das Museum verlassen.

Das Horn und die Siegel

Mit dem Schlüssel können Sie ein Tor in der Höhle auf der Zitadelleninsel öffnen. Sie erhalten dort ein Medaillon und ein Horn, mit dem Sie alle Siegel öffnen können. Nun müssen Sie zu allen Siegeln reisen und diese öffnen: Auf der Zitadelleninsel, bei den Ruinen der Hauptinsel und auf der Insel Proxima.

Auf Proxima müssen Sie allerdings erst mit dem Motorrad zum Stein der Finsternis fahren, um ein Lösungswort zu erhalten. Mit dem Lösungswort kommen Sie dann beim versiegelten Stein weiter. Hier erhalten Sie ein zweites Lösungswort, mit dem Sie sich anschließend beim Stein der Finsternis eine Flöte einheimsen.

Nun gehen Sie zum Hafen und bringen die Piratenflagge an Ihren Katamaran an. So ausgerüstet können Sie sich zur Insel der Rebellen wagen.

Die Insel der Rebellen

Sprechen Sie nach Ihrer Ankunft mit dem ranghöchsten Offizier, er wird Sie zum Hauptquartier fahren. Nun gilt es, den Hauptmann der Rebellen aus der Festung zu befreien. Vom Hafen aus finden Sie in südwestlicher Richtung in den Fels geschlagene Stufen. Über diese gelangen Sie zu einer nordöstlich auf einem Dach befindlichen Radaranlage, die Sie zerstören müssen. Nun geht es zusammen mit dem Haasi in nördliche Richtung weiter.

Benutzen Sie das Kettenfahrzeug, um durch den Kugelhagel zur nördlich gelegenen Festung vorzudringen. Nachdem Sie den Hauptmann in der Festung gefunden haben, verlassen Sie diese durch eine Lüftungs-
klappe, die sich am nördlichen Ende der Festung befindet. Dann geht's per Snowboard weiter.

Am Ende der Abfahrt können Sie das Bild in südöstlicher Richtung verlassen und gelangen zum Haasidorf. Beseitigen Sie die seltsamen Wesen, und kosten Sie von der Suppe aus dem riesigen Kochtopf. Nun der Haasifrau zum geheimen Eingang folgen.

Die Mutantenfabrik

Zunächst den Dicko unschädlich machen und anschließend den Kobold befreien. Nun geht's per Schienenfahrzeug in das Zentrum der Fabrik. Hier laufen Sie zunächst Richtung Nordosten und zerstören die grünen Kugeln in der Grube. Mit ein wenig Geschick finden Sie die richtige Abwurfposition.

Es geht in westlicher Richtung weiter, hier müssen Sie alle Wesen zerstören, die auf den Tischen liegen. Beseitigen Sie anschließend den „DOKtor“, und betätigen Sie alle Schalter. Jetzt nach unten gehen, an der Krabbe vorbei zum Buggy. Nachdem Sie mit dem Buggy ins Haasidorf zurückgekommen sind, wird Ihnen der Durchgang an der großen Karotte geöffnet.

Der See klaren Wassers

Gehen Sie in nordwestliche Richtung, und meistern Sie alle Zweikämpfe. Am See angekommen müssen Sie die Flöte benutzen, um an das klare Wasser zu gelangen. Mit einem Propellerboot gelangen Sie anschließend zur Insel Tippet.

Die Insel Tippet

Hier sollten Sie sich zunächst ausführlich mit dem Musiker unterhalten. Vom Angler erhalten Sie einen Schlüssel, mit dem Sie das zweite Tor von links öffnen müssen. In der Disco erhalten Sie weitere Hinweise, ohne Gitarre kommen Sie aber hier nicht weiter.

Mit dem Propellerboot geht's zurück zum Gebirge. Im Haasidorf den Geheimgang zur Mutantenfabrik benutzen und dort bis zur nördlichen Mauer laufen. Nachdem die Wachen beseitigt sind, können Sie die Fabrik über den Zaun verlassen. In westlicher Richtung befindet sich der Katamaran, mit dem Sie zur Wüste aufbrechen. Beim alten Mann tauschen Sie Ihre Flöte gegen eine E-Gitarre und reisen weiter zur Hauptinsel.

Funfrocks Festung

Hier gilt es nun, Funfrocks Festung zu stürmen, der magische Ball braucht volle Energie. In der Festung begegnen Sie kurz Funfrock, der aber sofort verschwindet. Vom gefangenen Dicko erhalten Sie einen Schlüssel, der Funfrocks Tresor öffnet. Hier finden Sie einen magischen Säbel und ein Schriftstück, das Sie lesen

sollten. Da es sich um Twinsens Nachbar von der Zitadelleninsel handelt, können Sie sich die Karte einfach besorgen. Über die rechte Zelle gelangen Sie aber erst einmal zum Ausgang der Festung. Nachdem Sie den Weg zur Mutantenfabrik erneut bewältigt haben, kommen Sie wieder zum Haasidorf.

Die Insel Brundel

Mit dem Propellerboot gelangen Sie nun zur Insel Brundel. Zeigen Sie den Ausweis, den Sie vom Nachbarn auf der Zitadelleninsel bekommen haben dem Wachposten, und klettern Sie dann links die Leiter rauf. Auf dem Dach benutzen Sie das Horn und kommen so in das Innere des Gebäudes.

Bearbeiten Sie zunächst den DickOKlon, er vererbt Ihnen einen Schlüssel. Nachdem Sie auch den geklonten Haasi überwältigt haben, bewegen Sie sich weiter auf der oberen Ebene und gehen nach links in einen weiteren Raum.

Hier muß sehr schnell reagiert werden. Die Treppe nach unten laufen und den geklonten Haasi per magischen Ball unschädlich machen. Die nächsten beiden Gegner erledigt man am besten mit dem Schwert. Anschließend muß sofort der Beam-Auslöser zerstört werden. Nun die Treppe herunter und dort Gegner und Computer zerstören. Durch die Explosion stürzt eine Wand ein, und eine Statue von Funfrock wird sichtbar. Über die Mauer verlassen Sie die Fabrik und machen sich wieder auf den Weg zur Insel Tippet.

Geben Sie die magische Gitarre dem verzweifelten Musiker in der Disco. Jetzt kommt Stimmung auf, aber Sie verlassen die Disco über einen Geheimgang, den der Barkeeper Ihnen zeigt. In der Kanalisation können Sie die Krabbe einfach überfliegen.

Der dritte Runenstein

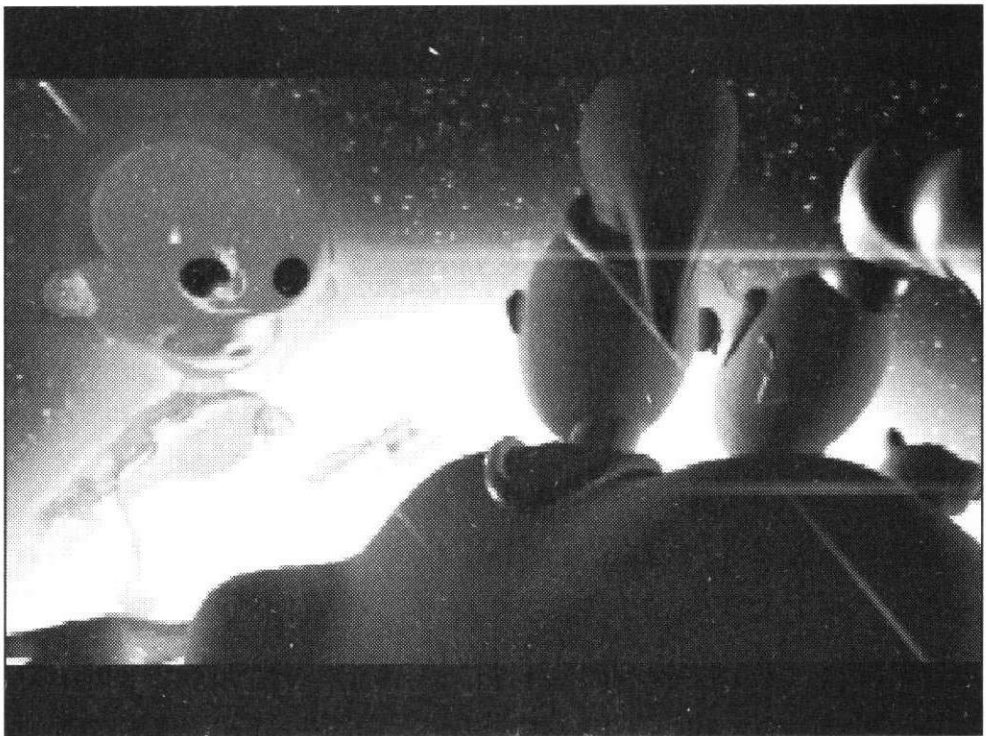
Nachdem Sie ein paar Worte mit dem Drachen gewechselt haben, bringt dieser Sie zu einer Festung, in der sich der dritte Runenstein befindet. Zerstören Sie zunächst Panzer und Wache, dann zeigt der Haasi Ihnen einen Zugang zur Festung.

In der Festung werden Sie trotz bestem Kampfeinsatz gefangengenommen, doch Sie können aus der Zelle ausbrechen. Kämpfen Sie sich weiter Richtung Norden vor, hier öffnen Sie einen Schrank mit wichtigem Inhalt. Anschließend stoßen Sie in westlicher Richtung auf ein Siegel, das Sie mit dem Horn öffnen. Durch das Siegel gelangen Sie zum Runenstein, hier kommt die Flasche klaren Wassers zum Einsatz. Die Festung wird zerstört, und Sie laufen in nördliche Richtung durch die Ruinen.

Die Baustelle

Sie erreichen eine Baustelle. Hier müssen Sie dem halbfertigen Weg folgen, er führt zu Sendells Brunnen. Einer der Dickos bittet Sie, einen Bagger wegzufahren, befolgen Sie seine Anweisung.

Weiter nördlich versperrt ein verschlossenes Tor den Weg, den Schlüssel hat ein in der Nähe arbeitender Bauarbeiter. Um zu ihm zu gelangen, müssen Sie den Weg hochlaufen. Hier erwarten Sie zwei sehr aggressive Bagger. Beim ersten Bagger auf den Holzhaufen springen, beim zweiten Bagger brauchen Sie mehr Geschick. Entweder Sie laufen im richtigen Moment an ihm vorbei, oder locken ihn in den Abgrund.



Der Endkampf

Nachdem Sie das Tor durchschritten haben, müssen die Bauarbeiter auf dem Kristallberg erledigt werden.

Nun den Berg hochklettern. Hier erwartet Sie Funfrock persönlich, drängen Sie ihn mit dem Schwert in den Abgrund. Benutzen Sie das Horn, um durch das Siegel

nach unten zu fallen. Wenn Sie sich der Tür nähern, erscheint Funfrock abermals und muß nun mit dem Schwert endgültig vernichtet werden. Anschließend gehen Sie durch das Tor und können die sehr aufwendige Endsequenz bewundern.

Lode Runner, DOS-Version

Um den „Mönchmodus“ zu aktivieren drücken Sie während des Spiels die Tastenkombination **Strg****F3**. Anschließend sind folgende Funktionen möglich:

Funktion	Taste
Mönch wechseln	
Mönch bewegen	T Y U , G H J oder B N M

Lode Runner, Windows-Version

Auch die Windows-Version besitzt einen „Mönchmodus“. Um diesen zu aktivieren, müssen Sie im Lode-Runner-Hauptmenü mit der Maus im oberen linken Bereich klicken und folgende Tastenkombination drücken:

Programmversion	Tastenkombination
I.1	A G E R S
I.2	C T H U L U
I.3	Y O G

Bei erfolgreicher Aktivierung ertönt ein Gong. Anschließend stehen Ihnen im Spiel folgende Cheats zur Verfügung:

Funktion	Taste
Mönch wechseln	↔
Mönch bewegen	T Y U, G H J oder B N M

Lollypop

Level	Code
Underground	A7IE7U
Rainy Forrest	BR3220
Spookville	OFUJ5F
The Mansion	QALXPH
Dreamland	QWAXJI
Frosty Land	QWVGJQQ
Candy Hill	ONKBTP

Lost in Underground

Level	Passwort	Ort
Level 1	BTFR AESQ	Jakarta
Level 2	BFVRDAEW	
Level 3	CFSRDAWL	
Level 4	NBVFSEDA	
Level 5	BZGTRADE	Menoim
Level 6	ZGRFEDAW	
Level 7	NBGVFAOK	
Level 8	BHZGTREW	
Level 9	MLNJVGVG	Zakum
Level 10	PQGARCXF	
Level 11	NVSFRWAQ	
Level 12	VGDFIKJH	

Patches

Zudem sind mittels Hex-Editor verschiedene Patches möglich. Laden Sie die Datei LIU.EXE, und ändern Sie diese wie folgt:

Suchen	Ändern in	Wirkung
E2 36 18 55	EE EE EE EE	Unverwundbar
2D 6A AA 19	EE EE EE EE	unbegrenzte Munition
77 F1 22 A2	AA 15 EE EE	alle Kartendetails
15 29 18 09	00 00 00 00	geschwächte Gegner

Magic Carpet

Beim Start von Magic Carpet sind mehrere Parameter möglich. Der Aufruf erfolgt in der Form:

CARPET -[Parameter]

Bei PARAMETER ist eine der folgenden Möglichkeiten zu wählen:

Parameter	Bedeutung
-LEVEL X	Start mit Level x (x = 1 - 49)
-DEBUG	startet das Spiel im Debug-Modus
-NETWORK	Netzwerkmodus für NETBIOS-fähige Netzwerke
-DEMO	Demo-Modus, nur im 1. Level

Um das Programm im Cheat-Modus zu starten, wechseln Sie ins DATA-Verzeichnis und starten das Programm wie folgt:

MAIN -cheat

Im Cheat-Modus stehen Ihnen folgende Tastenkombinationen zur Verfügung:

Taste	Auswirkung
Alt V	DEBUG Info
↑ C	nächster Level

Weitere Cheats können aktiviert werden, indem Sie während des Spiels den Teppich zum Stillstand bringen, die Taste **I** drücken und **R****A****T****T****Y** **↵** eingeben. Anschließend stehen Ihnen folgende Cheats zur Verfügung:

Taste	Cheat
Alt F1	alle Zaubersprüche
Alt F2	mehr Manna
Alt F3	zerstört alle Zauberer
Alt F4	zerstört alle feindlichen Burgen
Alt F5	zerstört alle feindlichen Ballone
Alt F6	Heilung
Alt F7	tötet alle Kreaturen
Alt X	Screenshot im RAW-Format
Alt F	permanente Screenshot-Erzeugung
↑ C	beendet den Level erfolgreich

Magic of Endoria

Um den Kontostand auf 9999 Goldstücke zu erhöhen, laden Sie die Spielstanddatei in einen Hex-Editor und verändern die Werte bei Adresse D0 - D1 auf 27 0F.

Magic Pockets

Level	Welt 1:	Welt 2:	Welt 3:	Welt 4:
2	1053	5284	0692	8498
3	3425	4757	1786	4170
4	8282	2818	9877	3541
5	4476	1960	7962	2823
6	7766	6331	4125	1286
7	1467	8712	2219	6067
8		3505	3223	5139
9				4400

Master of Orion

Wer keine Geduld bis zur Endsequenz aufbringt, kann sich diese auch mit nachfolgendem Cheat ansehen. Dabei ist das Programm wie folgt zu starten:

ORION ORION ORION [Name]

Statt [Name] setzten Sie Ihren Namen ein, der dann in der Endsequenz verwendet wird.

Master of Orion 2

Folgende Cheat-Codes sind im Spiel möglich, wobei die **[Alt]**-Taste gedrückt werden muß:

Code	Auswirkung
E I N S T E I N	Alle Technologien
I S E E A L L	Omniscence
M E N L O	Robo Miner
M O O L A	1000 bc
S C O R E	Zusätzliche Punkte

Mech Warrior

Nachdem das Spiel gespeichert wurde, laden Sie die Spielstanddatei in einen Hex-Editor. Folgende Änderung ist möglich:

Adresse	Wert	Auswirkung
49 - 4B	FF FF FF	Kontostand = 16,7 Millionen

Mech Warrior 2

Ziel und Vorbereitungen

Ziel des Kampfes gegen die Blechkameraden ist es, alle Missionen erfolgreich zu durchlaufen, um am Ende den höchsten Rang, den des Khan, zu erreichen.

Der Weg dorthin ist jedoch nicht immer ganz leicht, so daß im folgenden einige Tips und Tricks zu zweimal 16 Missionen genannt werden.

Bei jedem Spiel haben Sie die Auswahl, entweder dem Clan der Jadefalken oder dem Clan der Wölfe anzugehören. Zu jeder Gruppe gehören 16 Missionen, die erfolgreich beendet werden müssen, um sich am Ende Khan nennen zu dürfen.

Nachdem Sie sich für einen der beiden Clans entschieden haben, sollten Sie zunächst einmal die Kadettenausbildung antreten und dort alle Funktionen bezüglich der Steuerung Ihres MECHS kennenlernen. Die Ausbildung ist eine geeignete Einführung in den Umgang mit Ihrem MECH, die zudem durch die Sprüche des Ausbilders sehr kurzweilig und witzig gehalten ist.

Bei den Missionen selbst sind ein paar wichtige Regeln einzuhalten:

Alle Missionen sind in einer gewissen Zeit zu erledigen. Ihre verfügbare Zeit und die Missionsziele können Sie mit  abrufen.

Sie sollten grundsätzlich immer den Mech für eine Mission auswählen, der das höchste zulässige Gewicht mitbringt, da diese meistens auch die beste Panzerung haben.

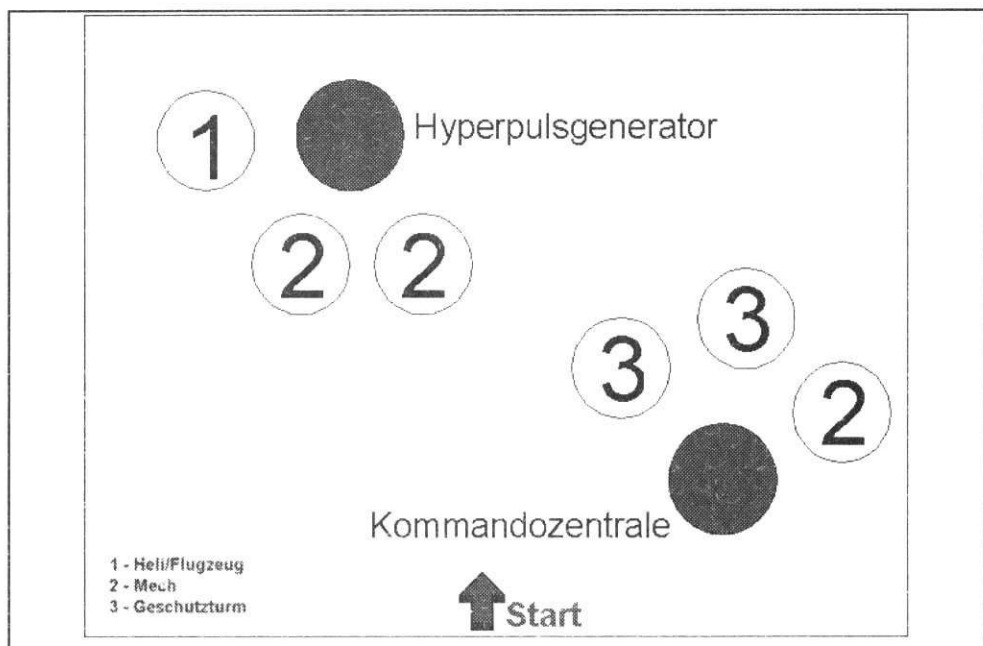
Statten Sie Ihren Mech mit LSR aus, da Sie hier auch schon auf große Distanzen Ihre Feinde angreifen können. Dabei kommt es nicht auf die Menge der LSR, sondern auch auf die mitgeführte Munition an.

Nehmen Sie immer Laserwaffen mit, da die Munition anderer Waffensysteme begrenzt ist.

Schießen Sie auf leichtere Ziele, z. B. Gebäude oder Konvoifahrzeuge, mit Lasern, um die Raketen für die gut gepanzerten feindlichen Mechs aufzuheben.

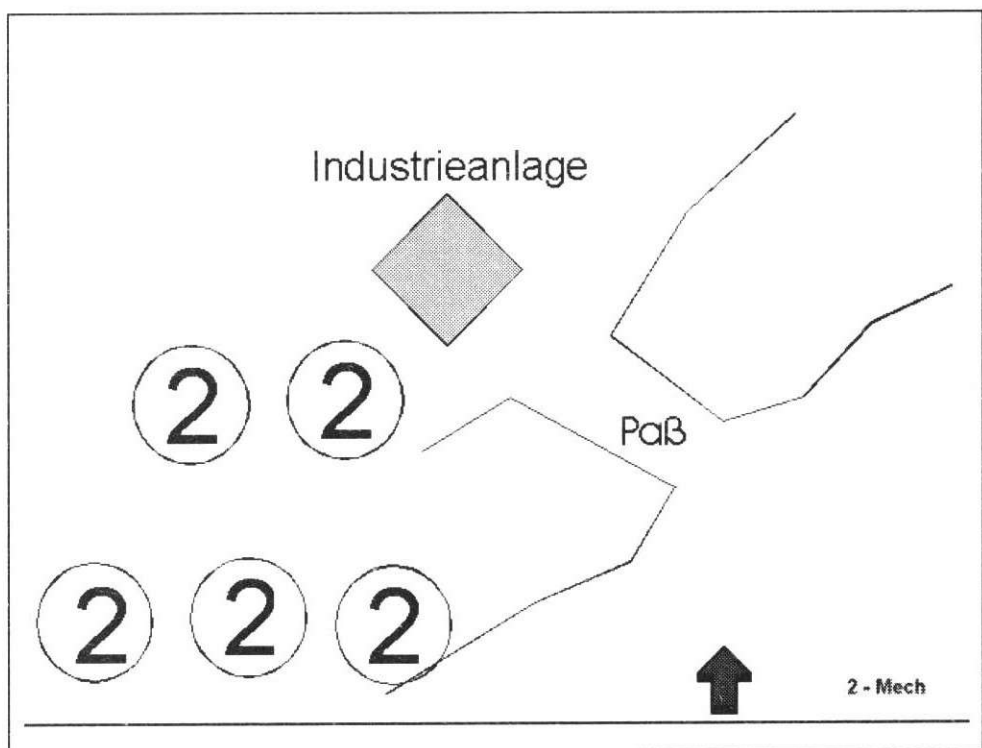
Die 16 Missionen der Jedefalken:

I. Stiller Donner



Teilweise sind hier die feindlichen Mechs sehr flink und können daher Ihren Raketensalven geschickt ausweichen. Daher empfiehlt sich auf jeden Fall die Mitnahme von Lasern. Nach der Eliminierung der störenden Mechs können der Hyperpulsgenerator bei NAV-Alpha und die Kommunikationszentrale bei NAV-Beta leicht beseitigt werden.

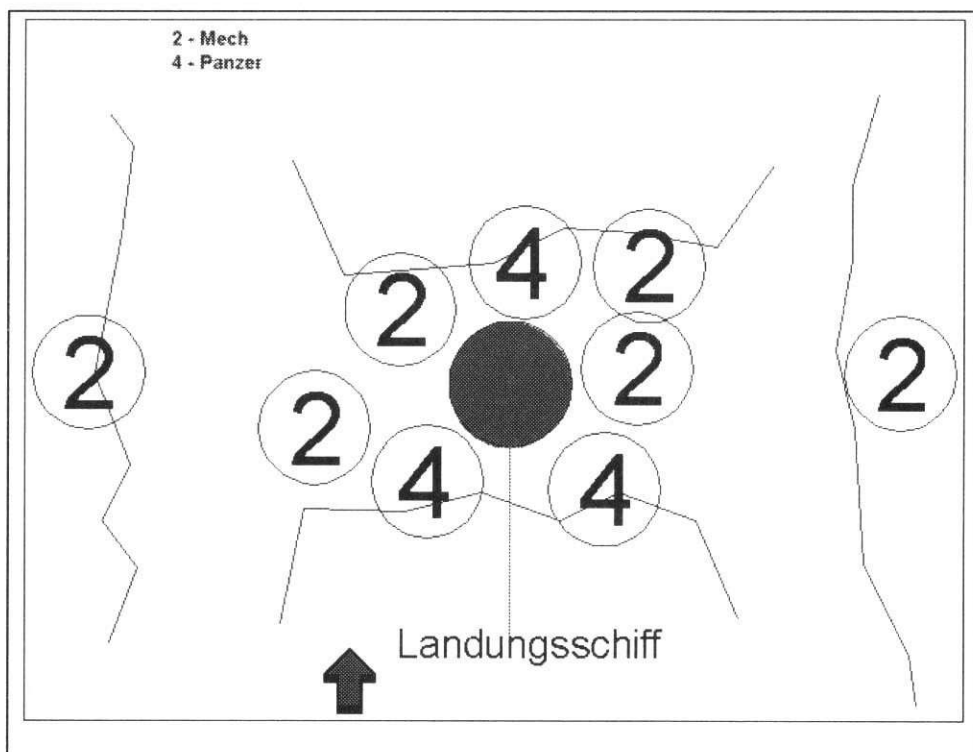
2. Arkham Brücke



Das Primärziel dieser Mission ist die Verteidigung einer Industrieanlage. Da die feindlichen Mechs sich schon dorthin aufgemacht haben, müssen Sie sich sehr beeilen. Mit höchster Geschwindigkeit geht es nach der Landung halb rechts von der Ausgangsposition auf das Gebirge zu und dann links über den Paß. Die feindlichen Mechs greifen Sie so früh wie möglich an. Lassen

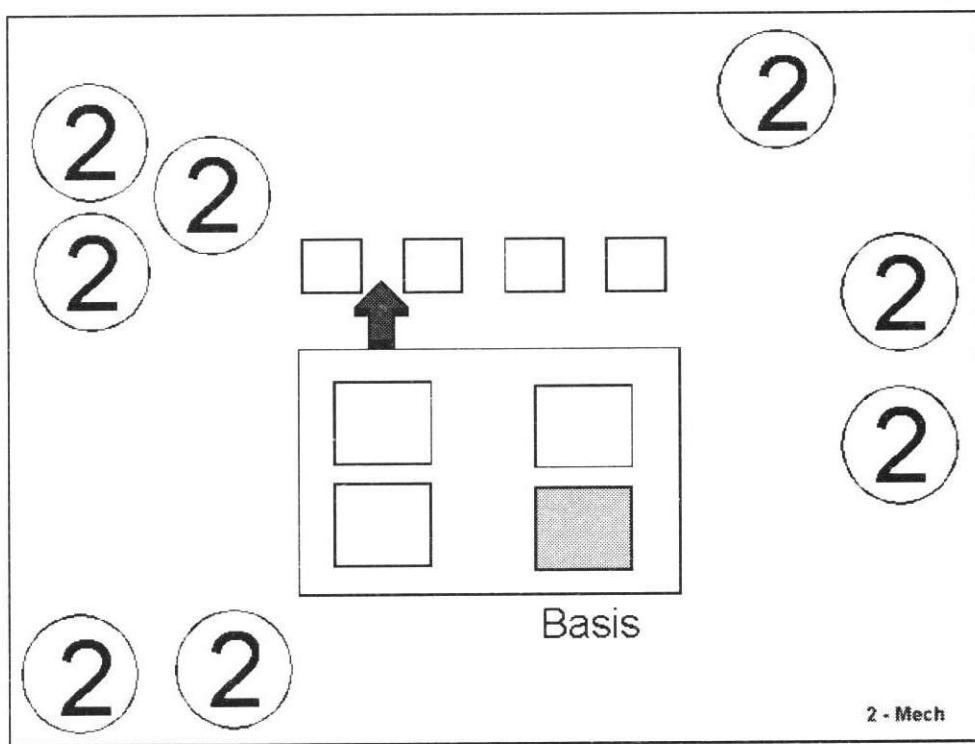
Sie keinen Mech zu nahe an die Industrieanlage herankommen.

3. Spiegelkäfig



Zunächst schalten Sie die lästigen Jenners aus. Gehen Sie nicht zu nahe an das feindliche Landungsschiff heran, da Sie sehr schnell von mehreren Mechs umzingelt werden und dann die Mission sehr schwer wird. Versuchen Sie, die feindlichen Mechs einzeln im Kampf zu stellen, indem Sie sich aus verschiedenen Richtungen an das Landungsschiff anpirschen.

4. Knochenwerk

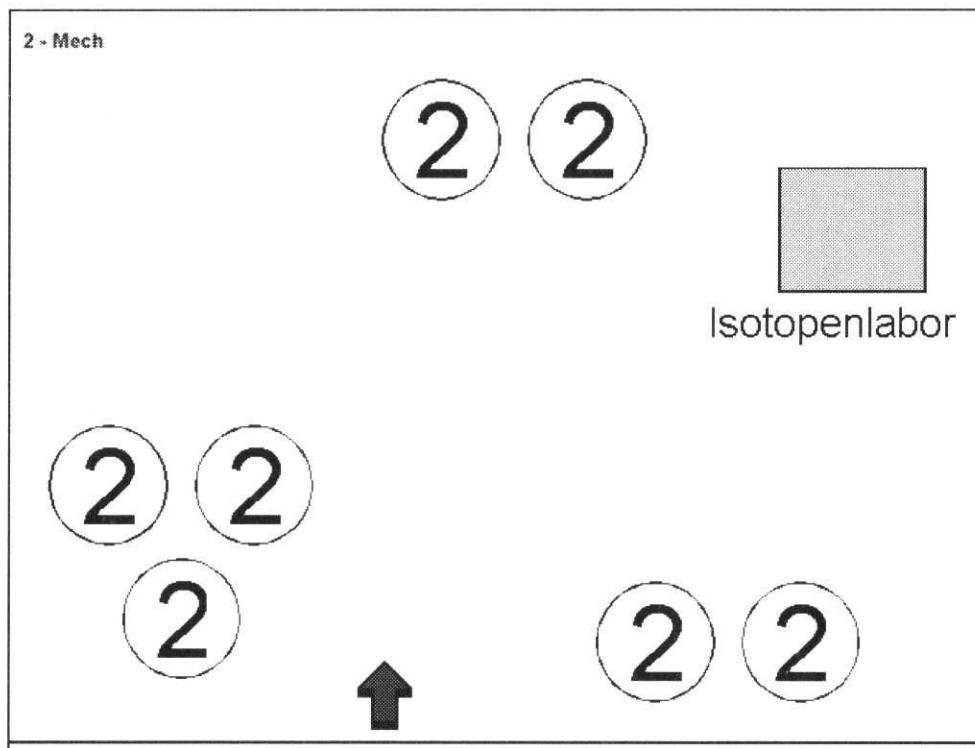


Zunächst den von vorne rechts ankommenden Mech erledigen. Die aus dem Flieger abspringenden Angreifer möglichst schnell zerstören, da eine weitere Angriffswelle die Basis von hinten angreift. Wichtig ist auch hier, die Mechs nicht zu nahe an die Basis herankommen zu lassen und auch den helfenden FREUND 1 mit Angriffszielen zu betrauen.

5. Positionstest I

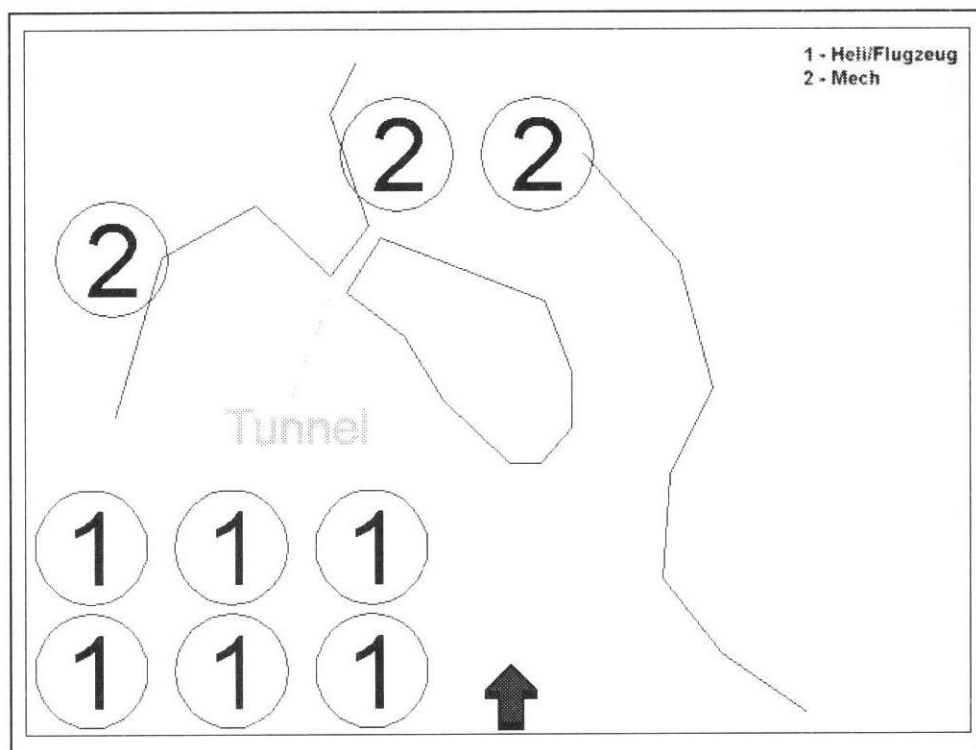
Den angreifenden Mechs haben Sie die Schnelligkeit voraus. Das sollten Sie ausnutzen.

6. Boukobelisk



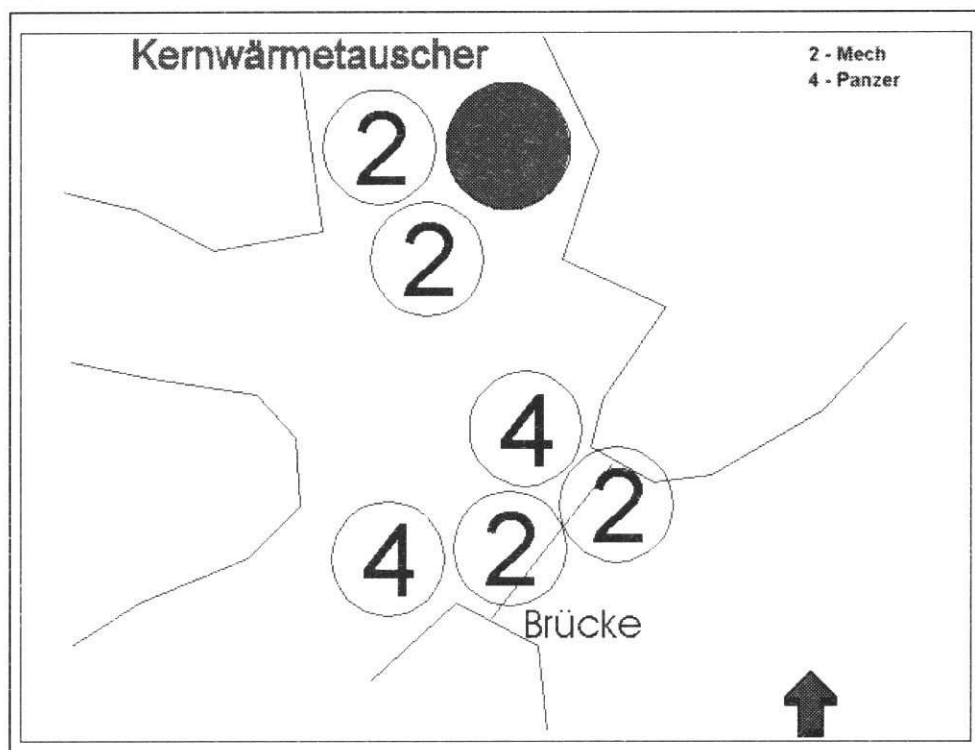
Zunächst per Autopilot der NAV-Sequenz folgen. Der Hilferuf entpuppt sich als Falle. Lassen Sie sich von den plötzlich auftauchenden Mechs nicht einkreisen. Versuchen Sie Deckung in Kratern zu finden. In keinem Fall sollten Sie zu NAV-Phi gehen, da dadurch die eigene Stellung den Feinden preisgegeben wird. Setzen Sie Ihren Mitkämpfer gegen die angreifenden Mechs ein.

7. Umbrawand



Gleich von Beginn an müssen Sie FREUND 1 den Auftrag erteilen, die Flugzeuge vom Himmel zu holen. Dadurch wird auch erreicht, daß Ihr Mitstreiter beim Zug bleibt. Sie selbst machen von der Ausgangsposition eine 90° Drehung nach rechts und rennen auf das Gebirgsmassiv zu. Vor Ihnen erscheint ein Tunnel, der durch das Massiv führt. Gehen Sie schnell rechts um den Berg herum und fertigen die zwei angreifenden Mechs ab. Schnell wieder zurück, da sich der Zug dem Tunnel nähert und links vom Tunnel ein weiterer angreifender Mech den Berg herunterstürzt. Der Rest ist Formsache.

8. Wilder Streitwagen

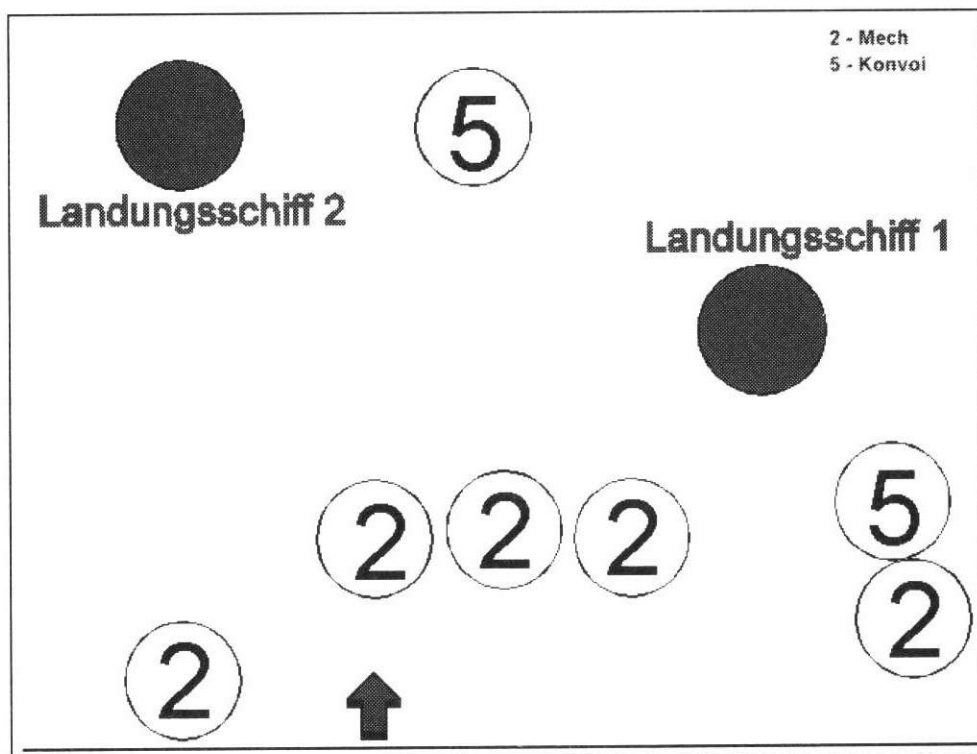


Die zwei Mechs auf der Brücke werden mit LSR ausgeschaltet. Die angreifenden Panzer und Mechs lassen sich ebenfalls aus der Entfernung gut zerstören. Nachdem Sie den Kernwärmetauscher zu Schutt und Asche geschossen haben, müssen Sie auf dem kürzesten Weg und mit voller Geschwindigkeit zurück zum Landungsschiff, da durch die Zerstörung eine Kernreaktion ausgelöst wird, die alles in einem bestimmten Radius zerstört. Aber Achtung: Beim Landungsschiff warten nochmal drei Panzer auf Ihre Ankunft.

9. Positionstest 2

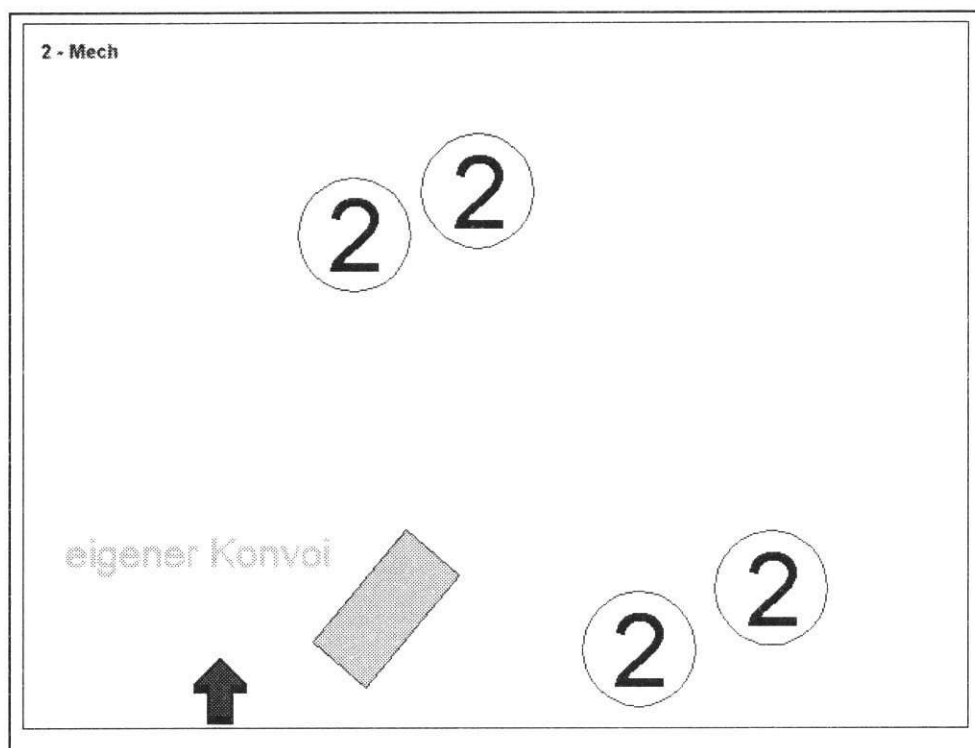
Der eigene Nova ist dem Gegner in puncto Waffen und Panzerung unterlegen. Ein Sieg ist hier nur durch die größere Beweglichkeit möglich. Setzen Sie auch die Sprungdüsen ein.

10. Pflaumenwein



Bei dieser Mission ist Geschwindigkeit alles. Es befinden sich gleichzeitig zwei feindliche Konvois auf dem Weg zu zwei Landungsschiffen. Die Konvois dürfen ihr Ziel nicht erreichen. Setzen Sie daher Ihren Mitstreiter zur Bekämpfung feindlicher Mechs ein. Sind die gegnerischen Stabsfahrzeuge erst einmal zerstört, können Sie in Ruhe die restlichen Mechs zerlegen und die Lagerhäuser nach Munition durchsuchen.

11. Rostiges Herz

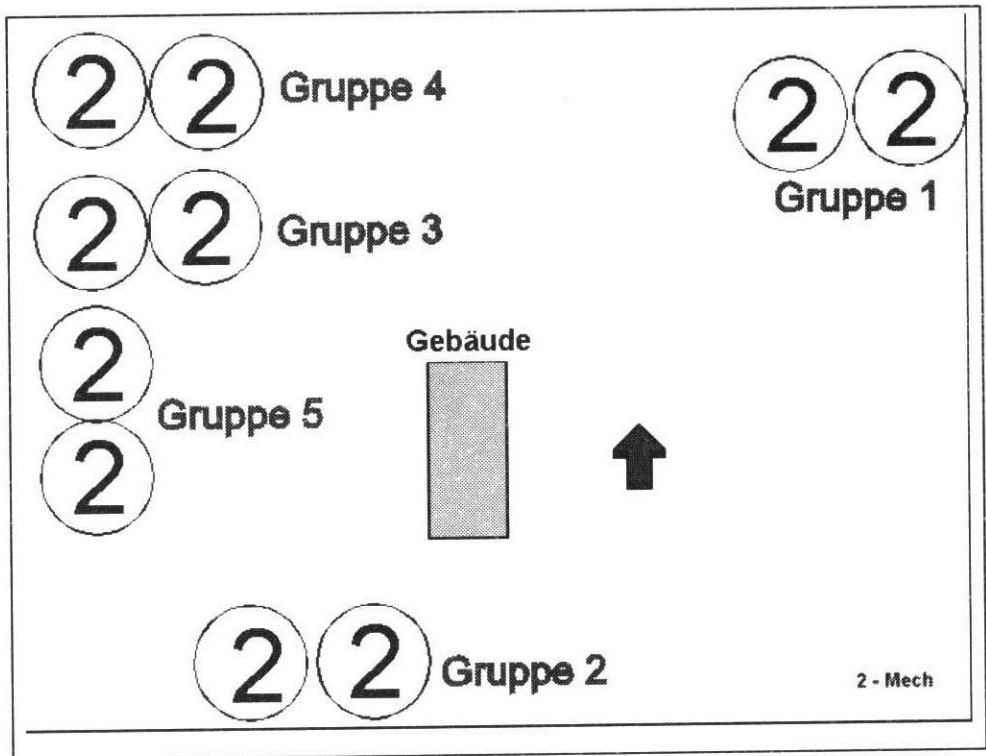


Wichtig ist bei dieser Mission, daß Sie immer in der Nähe Ihres Convois bleiben. Die gegnerischen Mechs beschießen den Konvoi auch aus der Entfernung. Versuchen Sie möglichst alle angreifenden Mechs in Schach zu halten. Dann ist Ihnen der Erfolg der Mission sicher.

12. Positionstest 3

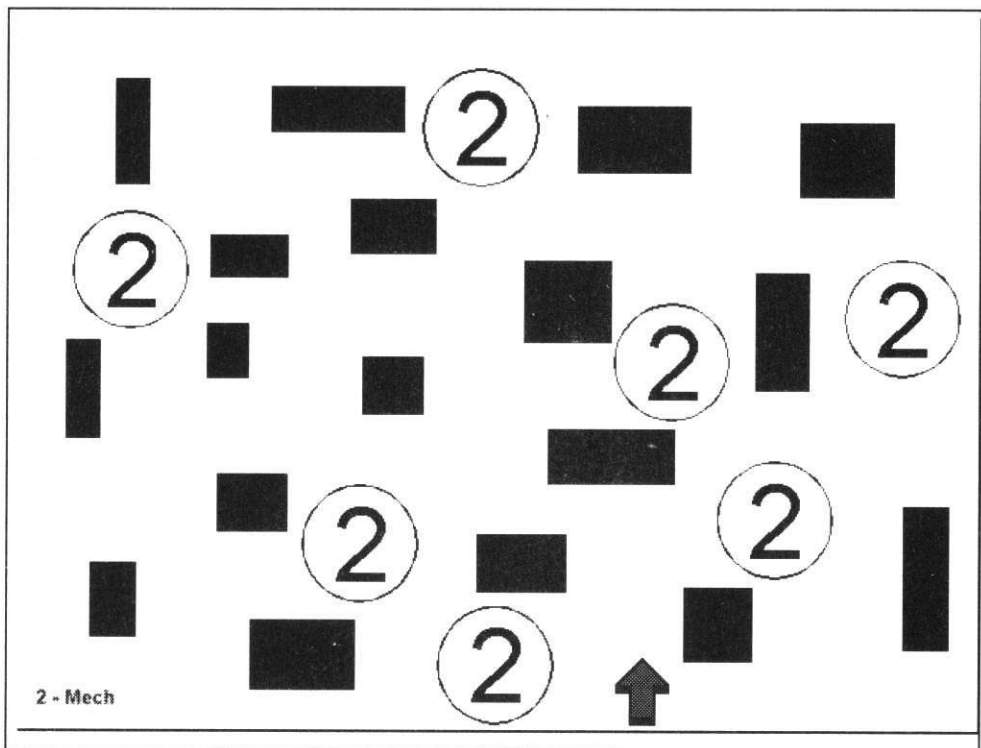
Der eigene Mech ist leider nur schwach mit Waffen ausgerüstet. Versuchen Sie die Gegner durch Schüsse auf die Beine unbeweglich zu machen. Bleiben Sie dabei selbst ständig in Bewegung.

13. Panzerschleier



Der eigene Flughafen wird kurz hintereinander von mehreren Seiten attackiert. Sie sollten daher Ihre zwei Freunde in die eine Richtung schicken, während Sie selbst sich die Mechs von der anderen Seite vornehmen. Laufen Sie den feindlichen Mechs entgegen, da diese bereits aus größerer Entfernung den Flughafenkontrollturm angreifen.

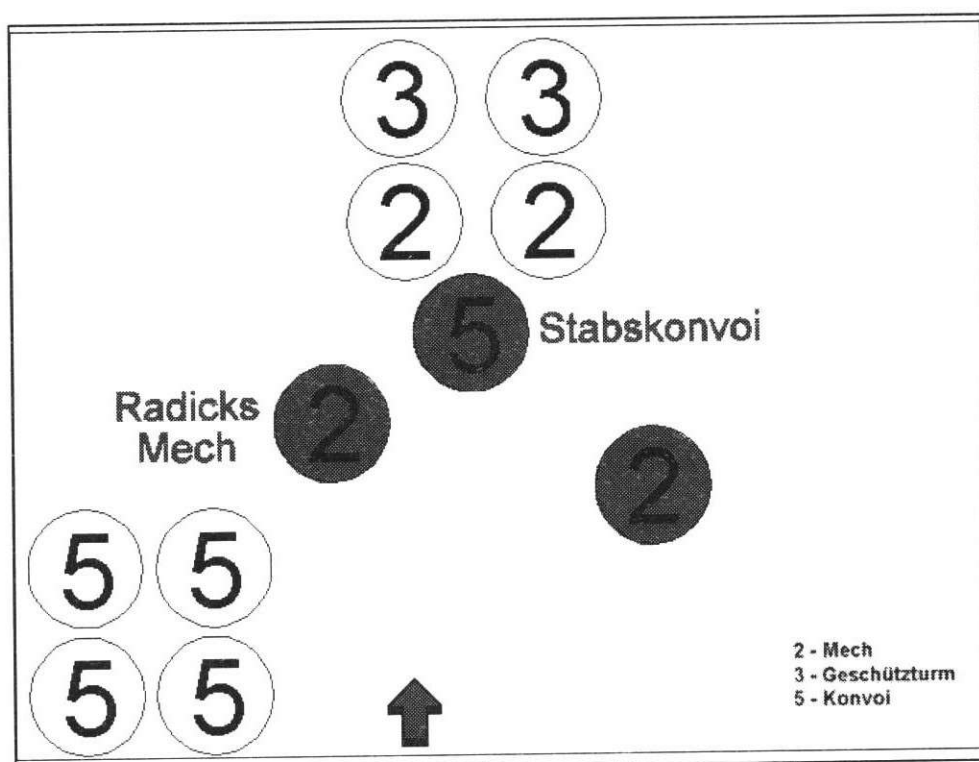
14. Eisenkolben



Bei dieser Mission kommt es darauf an, daß Ihr Mech mit einer guten Panzerung ausgestattet ist. Zusätzlich lassen sich die Häuser gut als Deckung gebrauchen. Achten Sie vor allem darauf, daß Sie nicht in die Zange genommen werden.

15. Bronzeamboss

Auch hier kommt es auf Geschwindigkeit an. Zunächst zerstören Sie die angreifenden Panzer. Dann identifizieren Sie den Waldwolf als den gegnerischen Chef und eliminieren auch diesen. Schnell hinter dem Konvoi her und die Stabsfahrzeuge ausschalten. Den Freunden gibt man den Auftrag, die feindlichen Flugzeuge, Fahrzeuge etc. aufs Korn zu nehmen.

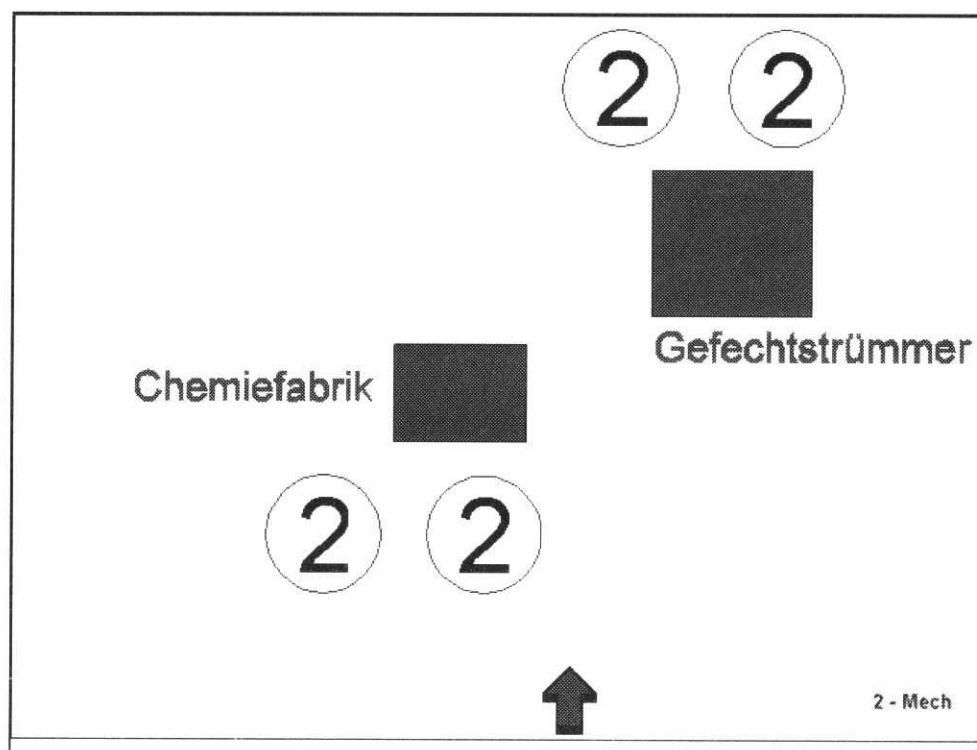


16. Positionstest 4

Der Sprung zum Khan ist recht schwierig. Versuchen Sie den Feind wieder durch Schüsse auf die Beine lahmzulegen. Bei diesem Test ist sehr viel Glück notwendig.

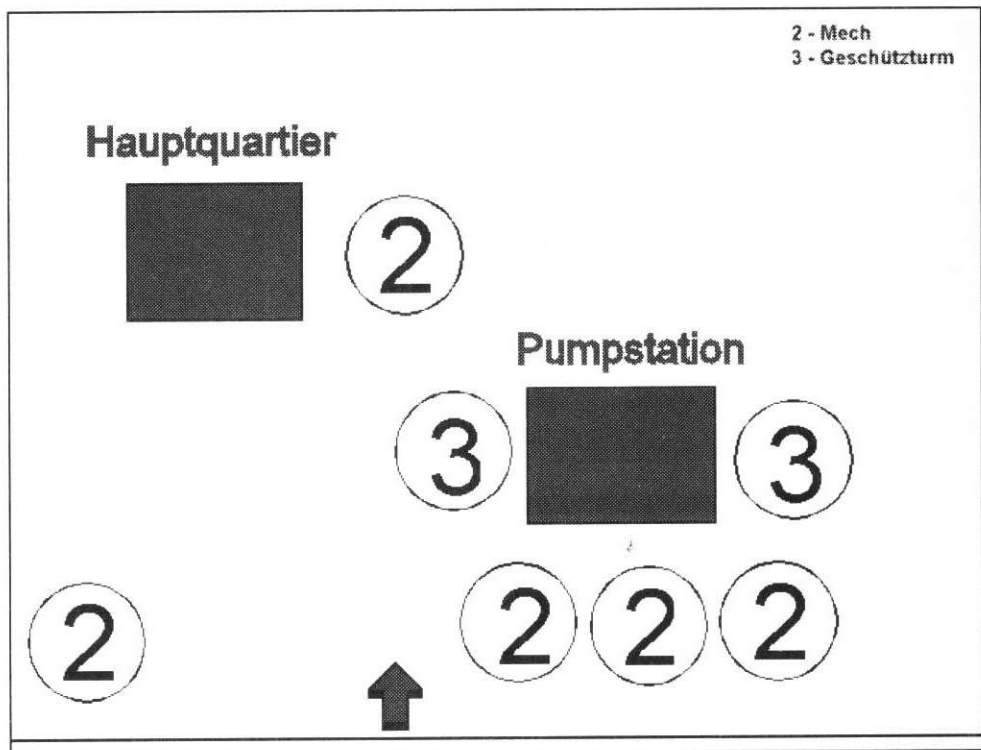
Die 16 Missionen des Wolfclanes

I. Scheiterhaufen



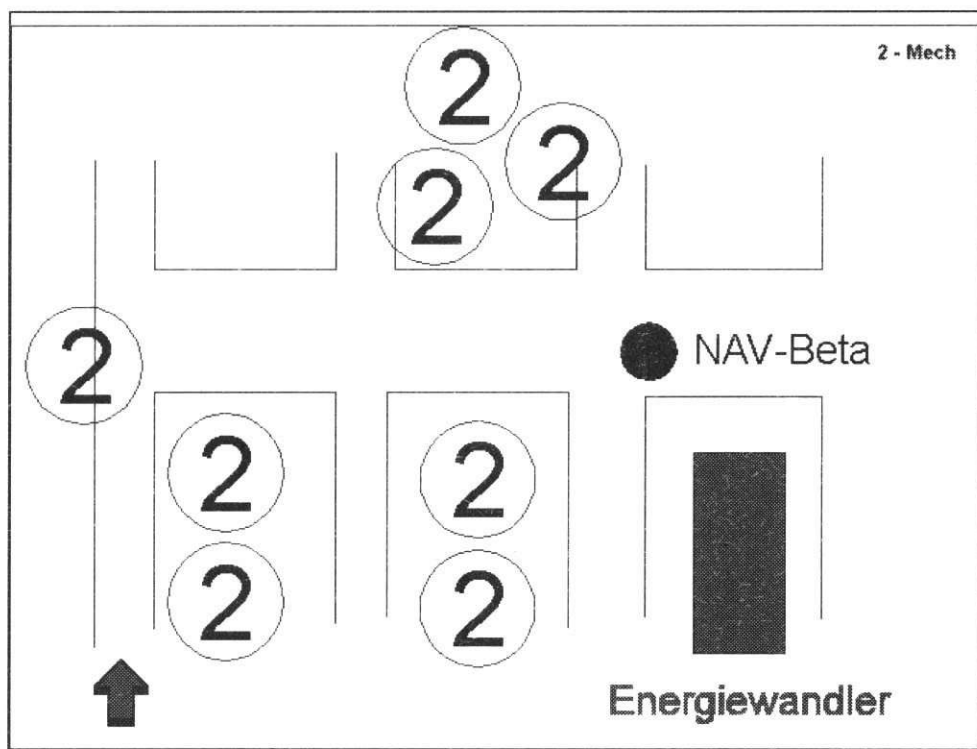
Zuerst schalten Sie die feindlichen Mechs aus. Dann zerstören Sie in Ruhe die Chemiefabrik und begeben sich anschließend zu den Gefechtstrümmern, um diese zu identifizieren.

2. Flammenzunge



Die Geschütztürme schalten Sie aus der Entfernung mit Raketen aus, ebenfalls die angreifenden Mechs. Nehmen Sie in jedem Fall Laserwaffen mit, da das gegnerische Hauptquartier einige Treffer einstecken kann.

3. Klingensplint



Den Energiekonverter finden Sie in der Nähe von NAV-Beta. Sie erkennen das Gebilde an einem blau-weißen Plasmafluß. Die drei herumlaufenden Nemesis sind ein harter Brocken, jedoch für die Erreichung des Primärzieles nicht unbedingt erforderlich und können daher auch umgangen werden.

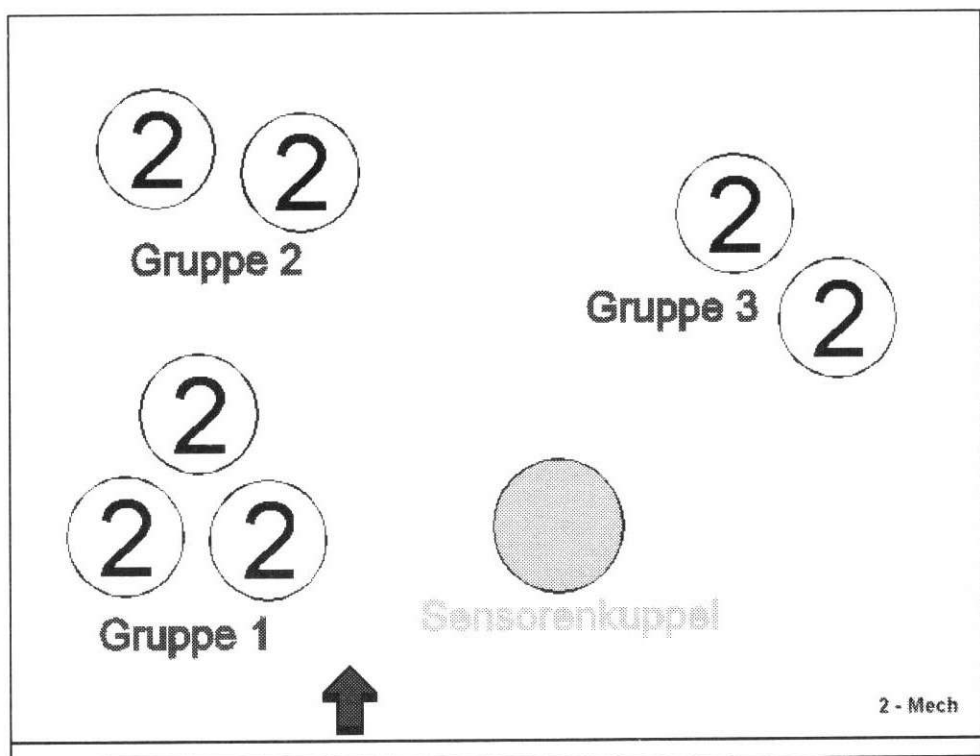
4. Gehärtete Schneide

Die angreifenden Mechs müssen schnell ausgeschaltet werden, da anderenfalls die Tarantula zerstört wird. Halten Sie sich dabei nicht zu lange an einzelnen Gegnern auf. Wenn die Reparatur erst einmal durchgeführt ist, ist die Begleitung nur noch Formsache.

5. Positionstest I

Beim ersten Test des Wolfclans haben Sie es mit zweimal zwei Gegnern zu tun. Sie haben ausreichende Waffen an Bord, so daß der Test zu keinem Problem werden dürfte. Lassen Sie sich jedoch nicht in die Zange nehmen.

6. Schwarzes Feuer

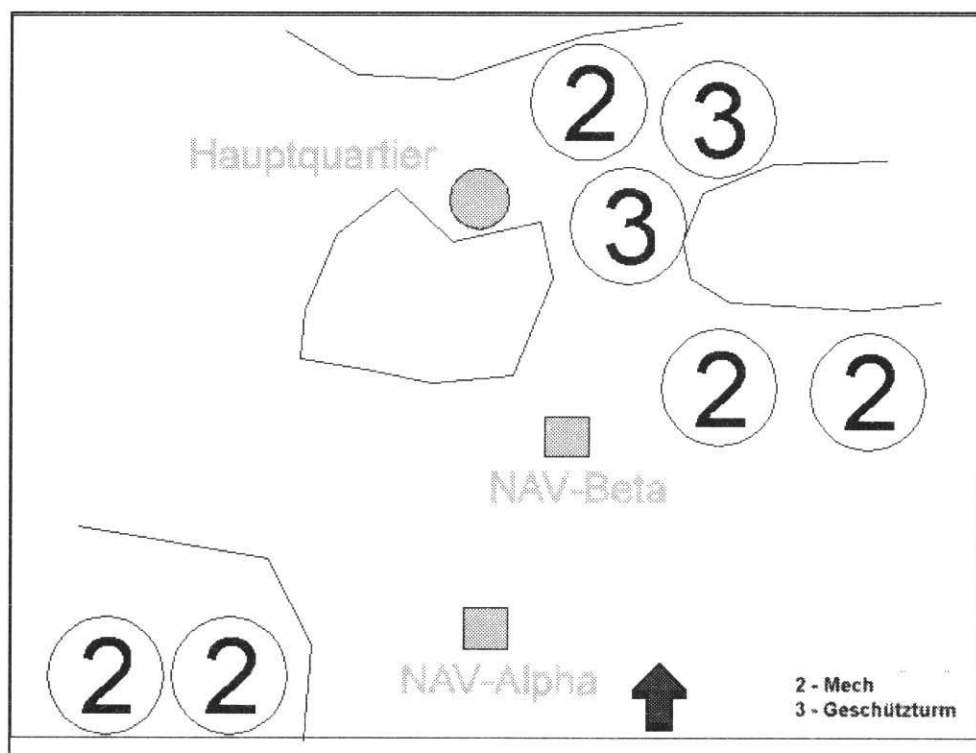


Achten Sie bei der Beseitigung der ersten Mechs darauf, daß die Kuppel nicht beschädigt wird, indem Sie die erste Angriffswelle frühzeitig angreifen. Dann laufen Sie mit Volldampf auf die andere Seite der Kuppel, da hier schon die zweite Angriffswelle anrollt.

7. Brennendes Chrom

Die Geschütztürme mit einer Salve LRM aus der Entfernung beseitigen, die zwischenzeitlich störenden Mechs haben Vorrang. Anschließend zerlegen Sie die Solarzellenbatterie. Halten Sie sich nicht mit der Zerstörung des feindlichen Landungsschiffes auf, da das sehr aufreibend ist.

8. Brennendheißer Sand



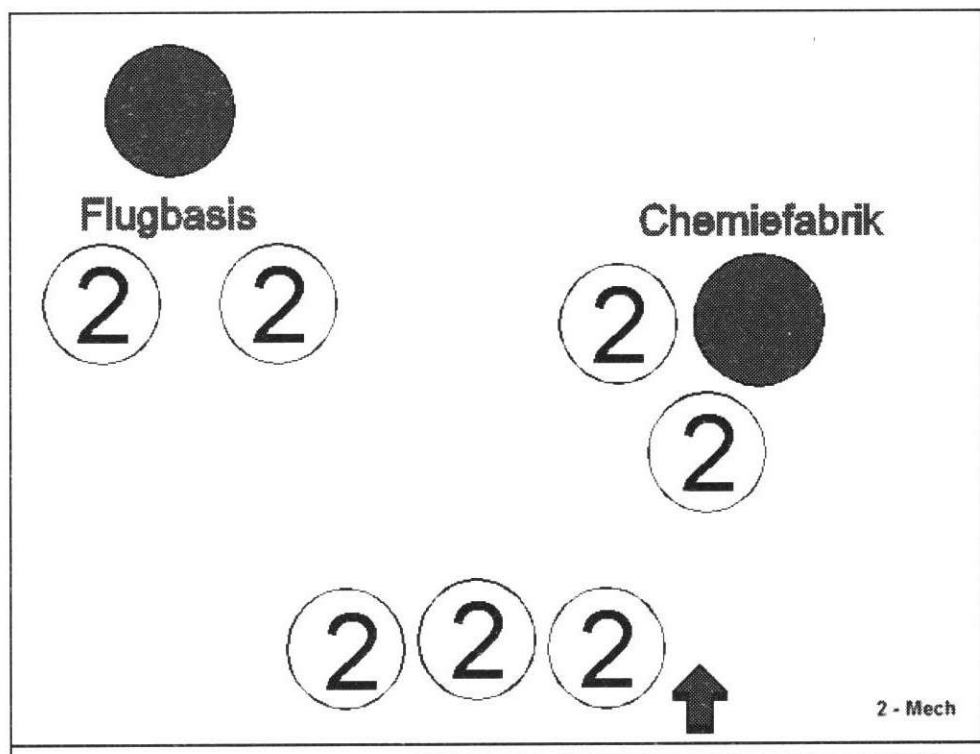
Die gleich zu Beginn vom Berg herunterstürmenden Mechs empfangen Sie mit ein paar Raketensalven. Dann eilen Sie zu NAV-Alpha und NAV-Beta. Dort schalten Sie weitere Mechs aus und laufen um den linken Berg herum. Dadurch erhalten Sie eine optimale Position, um aus dem Stand die Geschütztürme und

Angriffswagen zu beseitigen. Sobald Sie die Angriffswagen zerstört haben, kommt vom gegenüberliegenden Berg noch ein letzter Mech herangestürzt, der ein paar Raketen vertragen kann.

9. Positionstest 2

Heben Sie sich möglichst viele Raketen für den zweiten Teil des Tests auf. Für die harten Brocken sind diese unerlässlich.

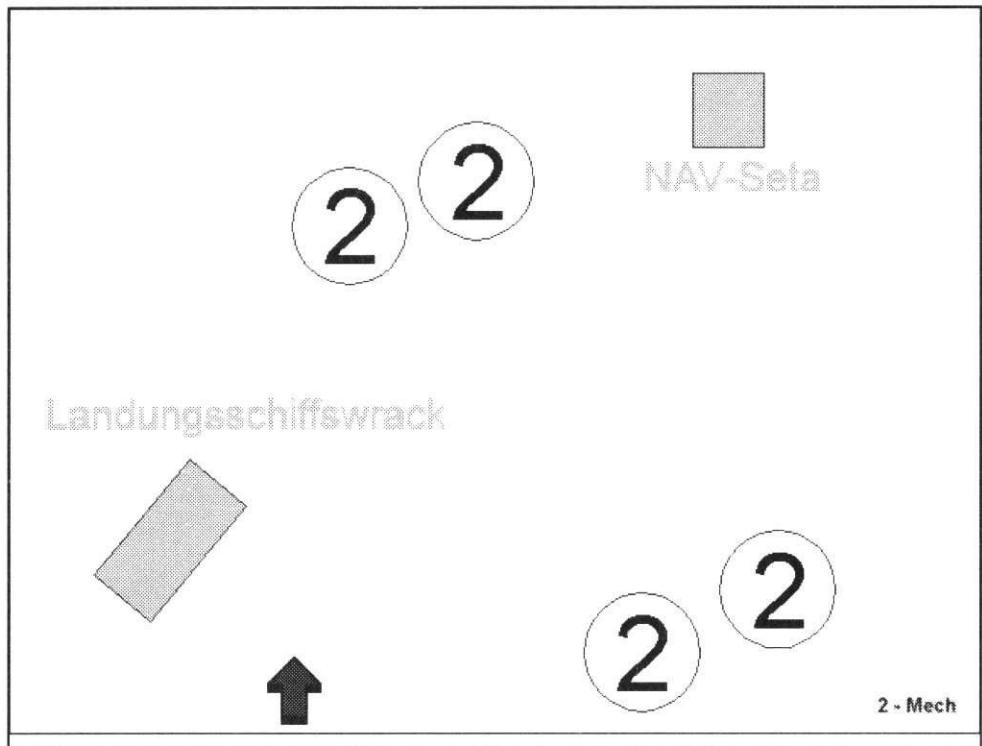
10. Silberstab



Die ersten drei Mechs sollten Sie möglichst schnell zerstören. Es empfiehlt sich bei dieser Mission, genügend viele LRM sowie Munition einzupacken, da die Gegner nicht von der leichtesten Sorte sind. Setzen Sie für die

Angriffe auch Ihre Sternkameraden ein. Erst nach der Zerstörung kümmern Sie sich um die Chemiefabrik und den Flughafen.

11. Feuerraal

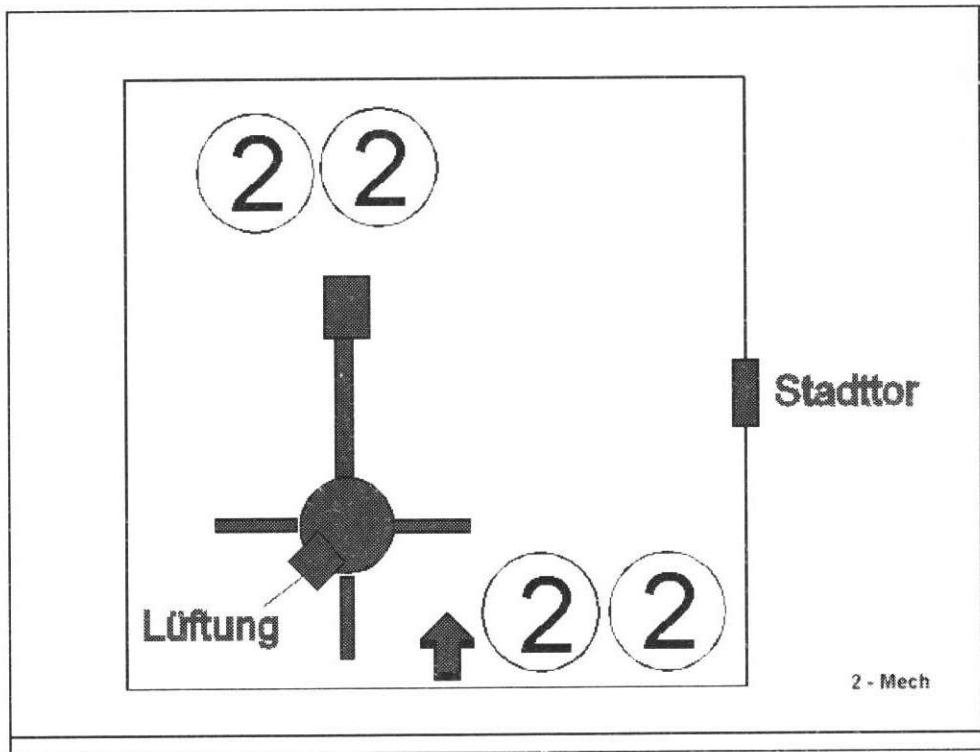


Das Problem dieser Mission liegt darin, das Landungsschiffswrack zu finden. Folgen Sie einfach der NAV-Sequenz. Das Wrack finden Sie kurz vor NAV-Seta, wo auch die letzten Mechs angreifen.

12. Positionstest 3

Die ersten zwei Mechs dürften kein Problem sein. Die zweiten Mechs machen echte Schwierigkeiten. Auch hier gilt es, zunächst auf die Beine zu schießen.

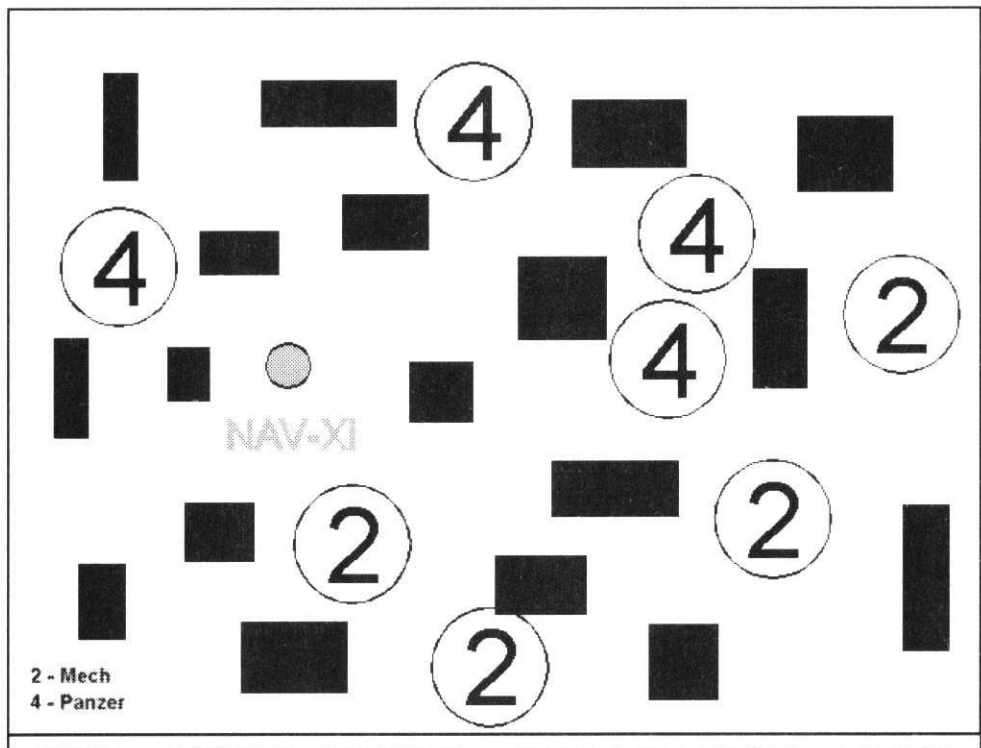
13. Kalter Halbmond



Zunächst erledigen Sie den feindlichen Waldwolf, damit der seine Kameraden nicht mehr warnen kann. Anschließend begeben Sie sich zu NAV-Nu und biegen dort links auf die Straße zum Stadttor ab. Greifen Sie die herumstehenden Gegner nicht an, dann kommen Sie ohne Zwischenfälle durch.

Das Stadttor öffnet sich von alleine. Dahinter schalten Sie die störenden Mechs aus und laufen zum Südwestteil des Terraformers. Dort identifizieren Sie die Lüftung und zerschießen diese, um den Weg ins Innere zu finden. Den Terraformerkern zerlegen Sie. Jetzt müssen Sie sich beeilen, um aus der Explosionszone des Kerns herauszukommen. Wieder durch das Stadttor, eilen Sie zum Rückkehrpunkt.

14. Samthammer

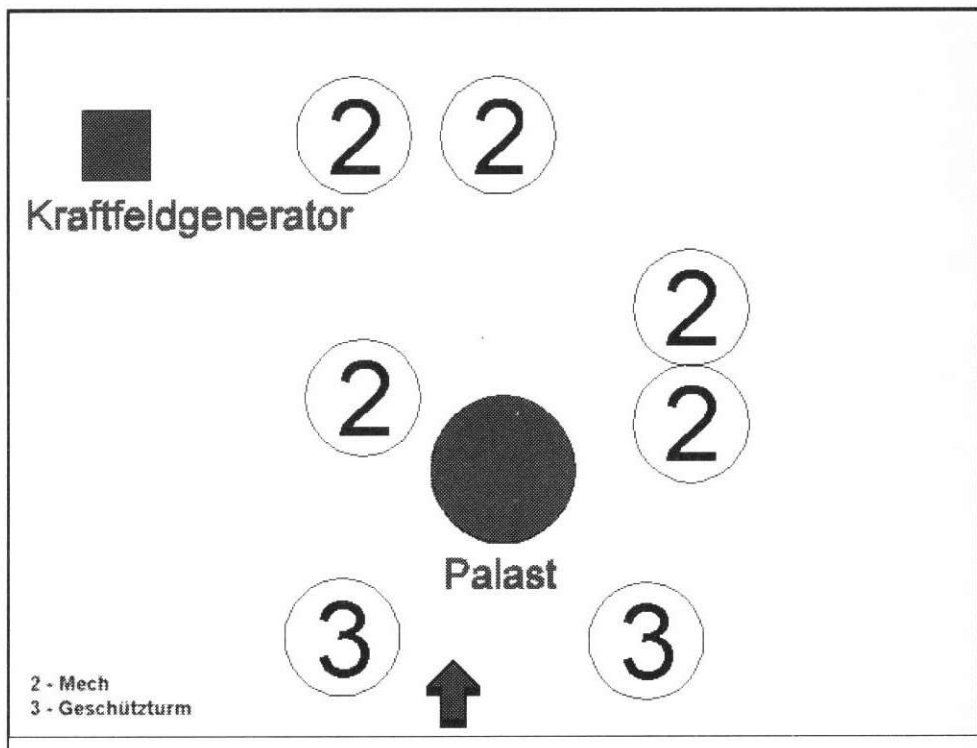


Schwer aufgerüstet und gepanzert erledigen Sie zunächst die Mechs, die in der Stadt ihr Unwesen treiben. Erst dann begeben Sie sich zu NAV-Xi. Selbst wenn zwischenzeitlich die Hoverlimousine vom Kurs abgewichen ist, brauchen Sie nicht unbedingt in deren Nähe zu sein. Achten Sie aber darauf, daß sich die Gegner von dem Fahrzeug fernhalten.

15. Goldblatt

Der Palast ist durch eine Energiewand geschützt, die Sie mit den Waffen nicht zerstören können. Es gibt jedoch im Nordwesten des Palastes einen Kraftgenerator, der im Boden eingelassen ist. Orientierung liefert auch das Brummen des Generators. Zerstören Sie den Ge-

erator, inspizieren Sie anschließend den Palast und zerstören Sie ihn. Für das Erreichen des Tertiärzieles ist die Zerstörung aller Gebäude nicht notwendig.



16. Positionstest 4

Legen Sie zuerst nur einen Mech lahm, da bei sofortiger Zerstörung gleich ein weiterer Mech aktiviert wird. Dann kümmern Sie sich um den zweiten Mech. Dies gilt auch für den zweiten Teil des Tests.

Mega Lo Mania

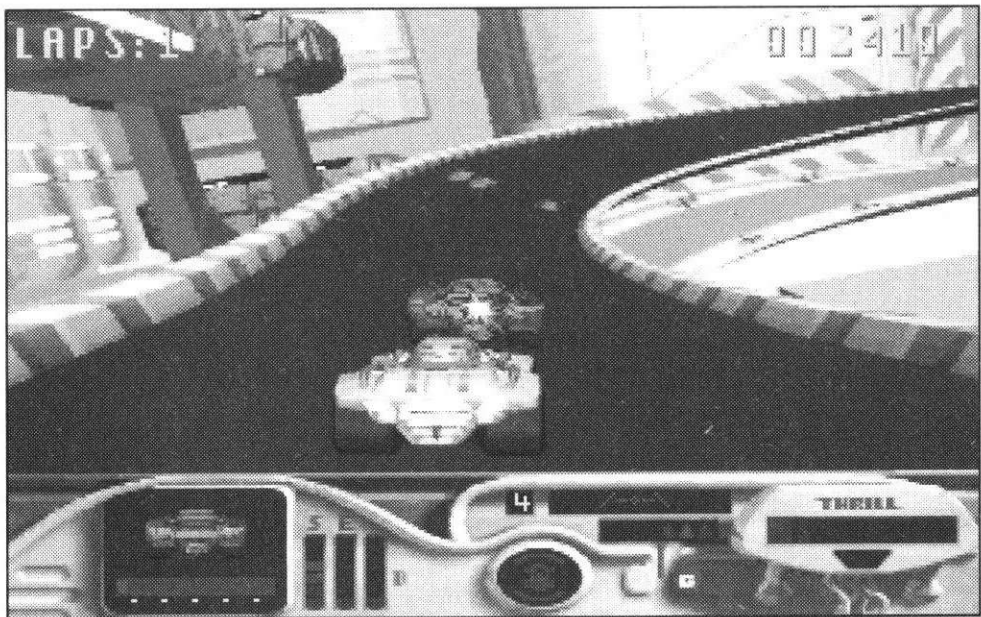
Level	Codes
1	IUIAZXFIWMB
2	XEABXIMHTZ
3	WSOCBFWJNT
4	YABDTQDHCOF
5	WYYCTOJAUIP
6	WVSDHOUGNJR
7	ATNDRHJNGKV
8	WJJDRFPYZKQ
9	POJABZCPQFC

Die letzte Insel ist Mega Lo Mania, der Code ist MKBAP WXOIV.

Mega Race

Wer dieses Spiel zufällig mal in die Hände bekommt und sich nur kurz die verschiedenen Strecken ansehen will, kann den gespeicherten Spielstand entsprechend patchen. Per Hex-Editor müssen Byte Nummer 9 und 11 gemäß folgender Tabelle geändert werden (Datei vorher sichern!):

Strecke	Name	9. Byte	11. Byte
2	Maeval	01	01
3	NewFac1	02	02
4	NGLoop	03	03
5	Suburb1	04	04
6	NewSan2	05	05
7	Maeva2	06	06
8	Particle	07	07
9	NewFac2	08	08
10	Yunkjard	09	09
11	Maeva3	0A	0A



12	NewFac3	0B	0B
13	NewSan3	0C	0C
14	Lastlevel	0D	0D
15	Skyholder (Bonus)	0E	0E
16	Tokyo (Bonus)	0F	0F

Metal Marines

Level	Name	Paßwort
2	COUGAR	HBBT
3	EAGLE	PCRC
4	BISON	NWTN
5	GRAMPUS	LSMD
6	ICEBERG	CLST
7	EUROSTORM I	JPTR
8	EUROSTORM II	NBLR
9	EUROSTORM III	PRSC
10	ARTEMIS	PHTN
11	POSEIDON	TRNS
12	KINGDOM	RNSN
13	SANDSTORM	ZDCP
14	ZIHARD	FKDV
15	KIWI	YSHM
16	SNARLFISH	CLPD
17	MARLION	LNWV
18	CHINGLONG	JFMR
19	SUKURA	JCRY
20	SUNRISE	KNLB

Might & Magic III

Um die Rätsel schneller lösen zu können, kann die Taste **[+]** betätigt werden. Hiermit erhält man alle Fragen und Antworten.



Mortal Kombat

Um das eingebaute Cheat-Menü zu aktivieren, öffnen Sie zunächst das Setup mittels der Taste **[F10]**. Während die **[↑]**-Taste gedrückt ist, geben Sie **[D][I][B]** ein. Dies öffnet ein weiteres Menü mit folgenden Einstellungsmöglichkeiten:

DIP-Schalter	Funktion
0	Brutalität der Gegner
1	Blood-Modus ein/aus

DIP-Schalter	Funktion
2	Sound ein/aus
3	Anzeige der Comic-Book-Seite
4	K.O. ein/aus
5	Free Play ein/aus
6 - 8	zum Ausprobieren

Für Unverwundbarkeit kann die Datei MK.EXE in einen Hex-Editor geladen werden. Folgende Änderung ist nötig:

suche nach	ersetze durch
A7 0C 03 FF FA 04	A7 0C 03 FF FA 0A

Mortal Kombat II

Der Cheat-Modus wird vorbereitet, indem während des Copyright-Screens folgende Buchstaben eingegeben werden:

AICULEDSSUL

Um den Cheat-Modus zu aktivieren, ist die Taste **[F9]** während des Demos zu betätigen.

Myst

Daß die Software-Schmiede Broderbund nicht nur actionreiche Spiele-Highlights à la *Prince of Persia* zu bieten hat, beweist sie mit der deutschen Version des CD-ROM-Titels *Myst*.

Myst - Der Beginn

Gleich im ersten Bild befindet sich eine Tür, hinter der sich ein Gang verbirgt, der zu einem Brunnen führt. Drückt man den Schalter am Brunnen, verschwindet das Wasser im Inneren. Nun dreht man sich um und betätigt den Knopf, der sich links oberhalb des an der Wand angebrachten Zettels befindet. Geben Sie die drei Zahlen von dem Zettel ein, um dem Brunnen geheime



Funktionen zu entlocken. Gibt man die Gesamtzahl der Kippschalter der Insel ein (7), erhält man eine versteckte Nachricht.

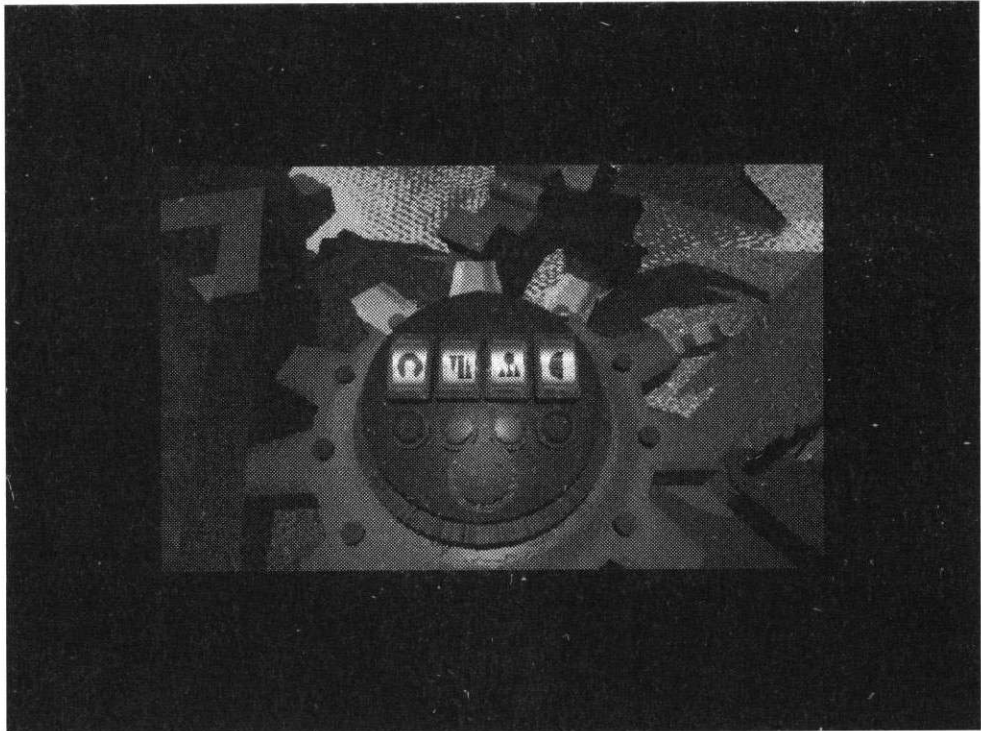
Als nächstes gilt es, die sieben Schalter, die auf der Insel verteilt sind, zu finden und zu betätigen. Erst dann taucht in der Bibliothek die Übersichtskarte mit den einzelnen Gebäuden auf.

Um an das erste Buch zu gelangen, begeben Sie sich in die Bibliothek und klicken auf eines der dort aufgehängten Bilder. Daraufhin öffnet sich ein Geheimgang, der Sie zu einem Aufzug bringt, mit dem Sie aufwärts fahren. Oben angekommen, schauen Sie durch den Spalt in der Wand und erfahren, wie Sie an das erste Buch herankommen.

Das Raumschiff

Der Schlüssel zum Raumschiff ist die Eingabe der richtigen Voltzahl bei den zehn Generatoren. Durch Kombination der einzelnen Schalter wird der Wert auf die notwendigen 59 Volt eingestellt. Sollte man daneben liegen, springt eine Sicherung heraus, die sich aber auf dem Turm, der neben dem Raumschiff steht, wieder einlegen läßt.

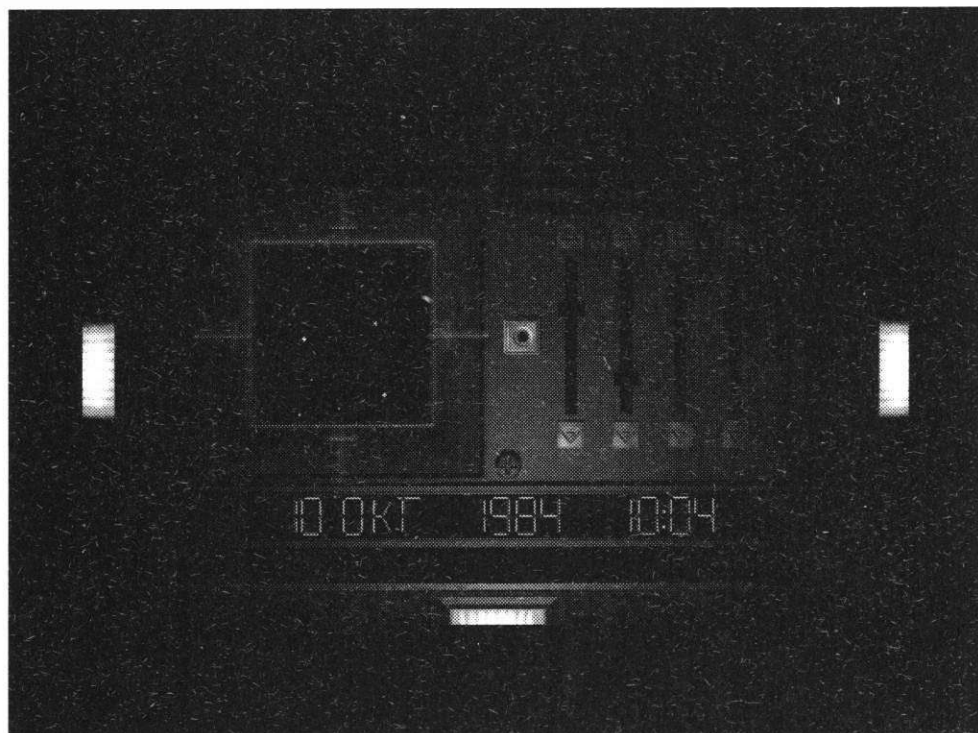
Das Schloß zur Linken wird mit einer Tonfolge geöffnet, die auf der Orgel eingegeben werden muß.



Die Dünen

Nachdem Sie die einzelnen Stationen mit den Buttons aktiviert haben, gehen Sie durch den Tunnel, den Sie beim Windkanal finden. Am Ende des Tunnels gelangen Sie zur Hauptantenne, an der die einzelnen Frequenzen der fünf Stationen eingestellt werden müssen. Diese lauten in der Reihenfolge von rechts nach links:

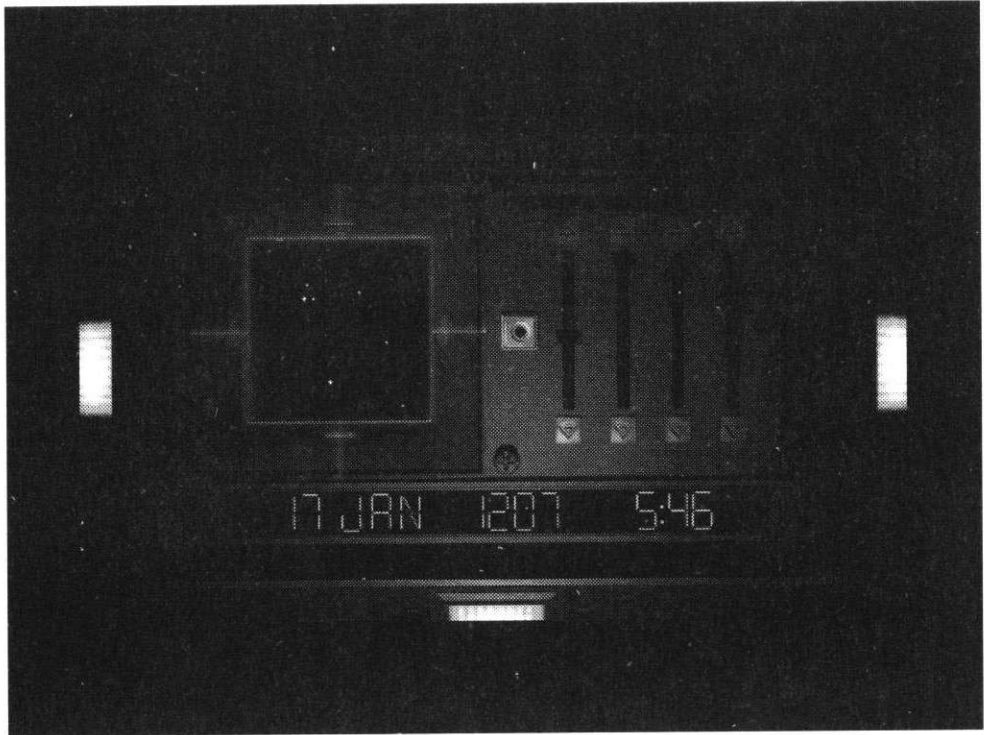
Oase	153,4
Schlucht	130,3
Turmuhr	55,6
Felsen	15,0
Wind	212,2



Um die Tür, die am Anfang der Insel zum Labyrinth führt, zu öffnen, müssen die Schieberegler in der Reihenfolge Felsen, Oase, Wind, Schlucht und Turmuhr angeordnet werden.

Laufen Sie dann zum Fahrzeug und navigieren es durch das Labyrinth. Die korrekten Richtungen lauten N-W-N-O-O-S-S-W-SW-W-NW-NO-N-SO.

Am Ende des Tunnels befindet sich ein Buch, das Sie wieder in die Myst-Bibliothek zurückbringt.



Die Zahnräder

An dem der Bibliothek gegenüberliegenden Ende der Insel finden Sie den Uhrenturm. Dort stellen Sie die Zeit mit den Zahnrädern auf 2:40 und den Mechanismus im Inneren des Turms auf 2-2-1 ein. Dies funktioniert, indem man den rechten Hebel zweimal schnell zieht und dann den linken gedrückt hält. Sobald die 2 in der Mitte erscheint, lässt man den rechten Hebel los.

In der Nähe der Docks öffnet sich nun das große Zahnrad. Dort finden Sie das zweite Buch. An der Konsole geben Sie die folgenden Symbole ein, um Eintritt zu dem Raum zu erhalten, der das Buch verbirgt, das Sie wieder zu Myst zurück bringt.



Das versunkene Schiff

Um an das dritte Buch zu gelangen, müssen die korrekten Datumsangaben im Planetarium eingegeben werden (Licht ausschalten):

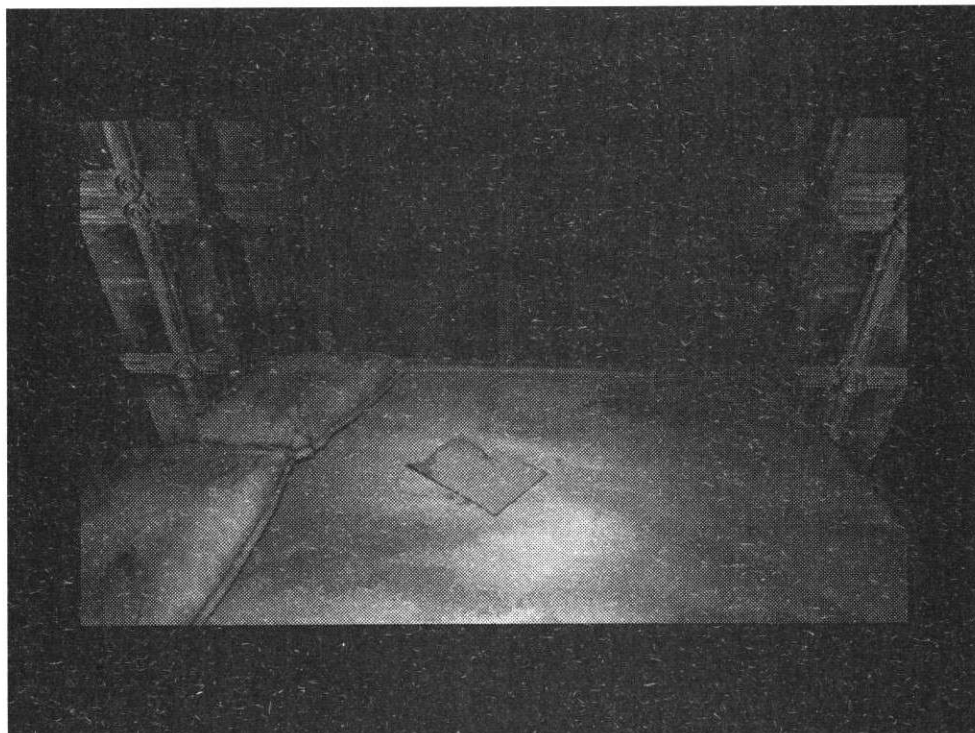
11. Okt. 1984 10:04

17. Jan. 1207 05:46

23. Nov. 9791 18:57

Die Symbole, deren Sternbilder nun im Planetarium erscheinen, müssen dann beim Brunnen vor der Bibliothek aktiviert werden (Blatt, Schlange, Käfer).

Im Schiff am Pier finden Sie jetzt ein Buch, das Sie in die Steinschiff-Welt befördert.



Dort finden Sie unter einem Schirm drei Schalter, die verschiedene Pumpen aktivieren. Betätigen Sie als erstes den rechten Schalter und gehen anschließend zum Leuchtturm. Im Untergeschoß finden Sie eine Truhe mit einem kleinen Hebel. Klicken Sie auf diesen Hebel, warten Sie bis das Geräusch des Wassers aufhört und klicken Sie dann erneut auf den Hebel.

Gehen Sie nun zurück zum Schirm, benutzen Sie den mittleren Hebel und gehen dann noch mal zum Leuchtturm. Die Kiste kann nun mit dem angeketteten Schlüssel geöffnet werden. In der Kiste finden Sie einen weiteren Schlüssel, mit dem Sie die Tür nach oben öffnen können. Dort benutzen Sie den Generator, um die Batterien zu laden.

Begeben Sie sich nun schnell zum Gewölbe, und durchsuchen Sie dort die Räume nach den Seiten des Buches. Die rote Seite liegt auf der Kommode in Sirrus Raum, die blaue befindet sich auf Achenars Bett.

Nachdem Sie die Seiten gefunden haben, betätigen Sie den linken der drei Schalter unter dem Schirm und finden dann im Heck des Schiffes das Buch, das Sie nach Myst zurückbringt.

Die Bäume

Begeben Sie sich zur Hütte im Wald und geben dort am Safe den Code 724 ein.

Nehmen Sie das Streichholz, und zünden Sie damit den Ofen an. Wenn Sie das Rad ganz herumdrehen, beginnt ein Geräusch, das vom Fahrstuhl hinter der Hütte kommt. Drehen Sie das Rad wieder zu, und laufen Sie zu dem Baum mit dem Aufzug, und fahren Sie mit diesem nach unten zum vierten Buch.

Im Inneren der Windmühle öffnen Sie die Wasserleitung. Nun leiten Sie das Wasser zum Fahrstuhl, indem Sie an der ersten Gabelung den Schalter so umlegen, daß das Wasser nach links fließen kann.

Die folgenden drei Schalter werden so geschaltet, daß das Wasser rechts weiterfließt. Benutzen Sie dann den Fahrstuhl und fahren in die zweite Etage. Ein roter Schalter (geradeaus, rechts, rechts, rechts, geradeaus) öffnet die Tür zum Treppenhaus.

Unten angekommen, öffnen Sie das Tor und schalten dem Wasser an der nächsten Gabelung den Weg frei. Steigen Sie nun die Treppe wieder hinauf, und fahren Sie mit dem Fahrstuhl in die dritte Etage. Im zweiten Raum finden Sie die blaue Seite, die rote Seite befindet sich in einer Schublade einer Kommode in Sirrus Raum.

Kehren Sie nun wieder zur ersten Gabelung nach der Windmühle in der unteren Ebene zurück. Dort wird das Wasser nach links, anschließend wieder nach links und dann nach rechts geleitet.

Betätigen Sie den Hebel am Ende des Weges und gehen anschließend zum Lift auf dem Weg, auf dem es am Ende nicht mehr weitergeht. Dort betätigen Sie die Mechanik und kehren zur ersten Gabelung zurück. Leiten Sie das Wasser nach links, dann nach rechts, nochmals nach rechts und schließlich nach links um. Mit dem letzten Lift fahren Sie nach oben zur dritten Etage, wo Sie das Buch finden, das Sie nach Myst zurückbringt.

Mystic Towers

Um den eingebauten Cheat-Modus zu aktivieren, müssen Sie folgendermaßen vorgehen:

Nach dem Spielstart zunächst **BALDRIC** eingeben. Der Cheat-Modus kann daraufhin mit **↑L** aktiviert werden, dabei sind folgende Funktionen vorhanden:

Eingabe	Funktion
 C	Sie erhalten 10 Münzen
 H	Volle Lebenspunkte und Nahrung
 W	Bringt diverse Waffen und Hilfsmittel

Patches

Die Datei TOWERS.EXE kann an mehreren Stellen mittels Hex-Editor gepatcht werden:

Adresse	Wert	Auswirkung
B2F3	88 88 88 88	unbegrenzte Leben
3AED	90 90 90 90 90	
3B92	90 90 90 90	
8635	00	
8658	00	
BE35	00	
8884	00	
8AB9	00	
8AEB	00	
B1F1	00	
BE1F	00	Unverwundbarkeit

Auch die Spielstanddateien können gepatcht werden. Speichern Sie dazu den Spielstand bei Slot 1, und beenden Sie das Spiel wieder. Anschließend laden Sie die

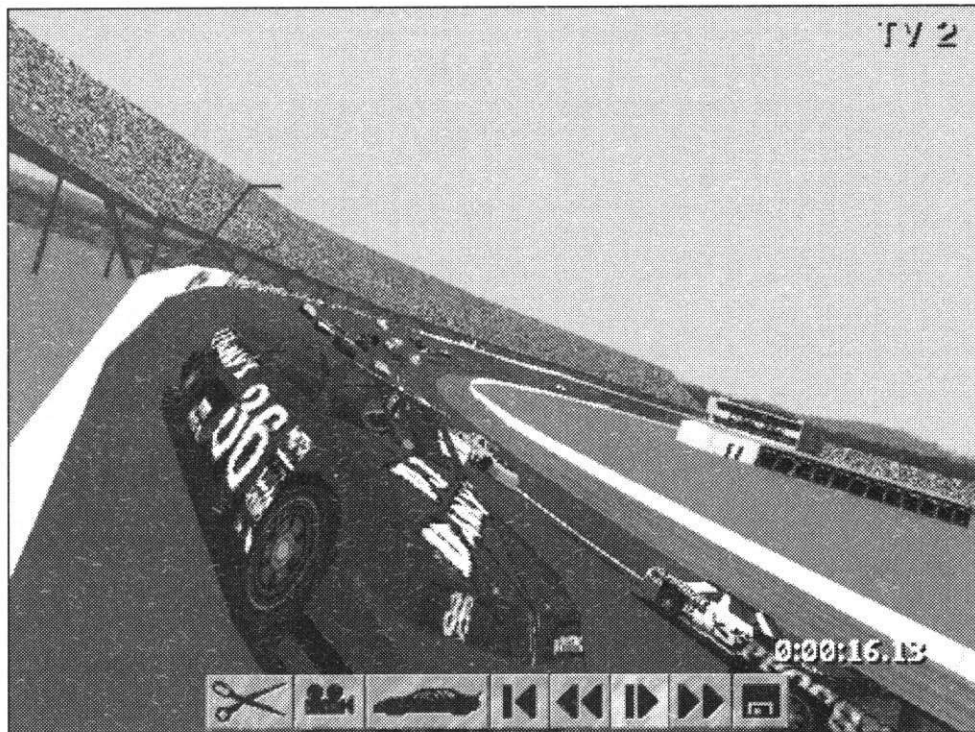
Datei TOWERS.SG1, hier sind folgende Adressen von Bedeutung:

Adresse	Inhalt
57	Leben + 1 (normal 0A)
78	Anzahl Goldstücke
8C + 92	Anzahl Sprüche
6F	Anzahl verbleibender Monster
AA	Anzahl Heilungssprüche
5B	Raumnummer, möglichst nicht ändern (Absturzgefahr!)
BC	Anzahl Bomben
A4	Anzahl Offenbarungssprüche
B0	Anzahl Teleportsprüche
98	Anzahl Feuerballsprüche
55	Heilungspunkte (0-100)

Außerdem sind in der Spielstanddatei noch besondere Spezialitäten zu aktivieren:

Adresse	Wert	Auswirkung
5D	01	Unsichtbarkeit
5E	14	Meta-Power
60	01	Schilde
61	FF	Dauer der Auswirkung (normal = 06)

Nascar Racing



Wer das Outfit seines Wagens selbst gestalten will, der kann das Programm

PAINTKIT.EXE

verwenden, das sich im Nascar-Verzeichnis befindet. Im Programm selbst lassen sich die Wagen dann mit der Option SWAP CARS übernehmen.

NBA-Live '95

Hier die stärksten Spieler, die man für sein persönliches Dream-Team einsetzen kann:

Power Forward	Shawn Kemp	Seattle
	Karl Malone	Utah
	Larry Johnson	Charlotte
	Derrick Coleman	New Jersey
	Dennis Rodman	San Antonio
Small Forward	Dominique Wilkins	Boston
	Scottie Pippin	Chikago
	Grant Hill	Detroit
	Chris Webber	Washington
	Clifford Robinson	Portland
Center	Hakeem Olajuwon	Houston
	Alonzo Morning	Charlotte
	Shaquille O ' Neal	Orlando
	Patrick Ewing	New York
	Rick Smitts	Indiana
Shooting Guard	Regie Miller	Indiana
	Latrell Sprewell	Golden State
	Isaiah Rider	Minnesota
	Mitch Richmond	Sacramento
	John Starks	New York
Point Guard	John Stockton	Utah
	Rod Strickland	Portland
	Kenny Anderson	New Jersey
	Anfernee Hardaway	Orlando
	Kevin Johnson	Phoenix

Noch ein Tip zum Drei-Punkte-Wurf: Steht man in der Mitte des Feldes in etwa auf dem Teamlogo, das auf dem Hallenboden abgebildet ist, scheint es so zu sein, daß - unabhängig vom Schwierigkeitsgrad und von der Fähigkeit des Spielers - der Drei-Punkte-Wurf sicher verwandelt wird.

Need for Speed



Gewinnt man zweimal die Meisterschaft, können folgende Cheats aktiviert werden.

Eingabe	Wirkung
EAC POWR	Bonus-Auto
EAC WARP	Schnellere Spielgeschwindigkeit
EAC RALY	Rusty Springs wird zur Wüstenstrecke

Ninja Spirit

Durch die Tasten **[F9]** und anschließend **[]** wird man unverwundbar.

Nomad

Drückt man die **[Alt]**-Taste, während eine Kugel fliegt, und gibt gleichzeitig FIGHTERBOOOH ein, erzeugt der Schuß doppelt soviel Schaden beim Gegner.

Nova 9



Startet man das Spiel mit

NOVA9 SANDMAN

kann man mit **[Alt]+[7]** die Energie der Schutzschilde wieder aufladen. Außerdem kann die Mission wiederholt werden, sollte man unglücklicherweise ins Jenseits befördert worden sein.

Novastorm

Gibt man während des Flugs

Tomatoes

ein, taucht ein witziger Zusatz-Level mit vielen Extras auf.

Offensive

	Alliierte	Deutsche
1	UHFNE	GNBQD
2	FBGBA	NUCWE
3	CHRJN	DABDD
4	JQHEX	GSCGE
5	NTIDC	GBBXD
6	MUKNN	HXAME

	Alliierte	Deutsche
7	UNGHP	GTAND
8	ADMKE	VIALC
9	OGOAB	GLBJD
10	IBWDE	LPCKD
11	BHADE	MAAHD
12	LOREI	GXCSE
13	SAGUE	FQACD
14	BCUJI	VWAAB
15	HCGKE	HPBSE
16	LDKIE	RIATE
17	BHSDE	GUBEE
18	NBGSR	ULCSE
19	DATJU	SJBED
20	IOGPD	PKBGC

Oh No More Lemmings

Gibt man statt eines normalen Levelcodes das Wort SLAMRACING ein, lässt sich per Taste **5** jedes Level erfolgreich beenden.

Rating TAME

Level	Name	Code
1	Down and out lemmings	
2	Rent-a-lemming	IHRTDLCCAR
3	Undercover lemming	LRTDLCADAO
4	Downwardly mobile lemming	PTDLCILEAF
5	Snuggle up to a lemming	VLHCAIVFAH
6	Intsy-Wintsy ... lemming ?	DLCIHVTGAJ
7	Who's that lemming	LCALVTDHAG
8	Dangerzone	CILVTDLIAP
9	And now this	CAHRUDLJAR
10	New lemmings on the block	IHRUDLCKAK
11	With compliments	LRUDLCALAH
12	Citizen lemming	RUDLCILMAQ
13	Thunder-lemmings are go !	UDLCAHVNAJ
14	Get a little extra help	DLCIHTUOAQ
15	Not just a pretty lemming	LCALVUDPAP
16	Gone with the lemming	CILVUDLQAI
17	Honey, I saved the lemming	CAHRTFLBBL
18	Lemmings for presidents !	IHRTFLCCBE
19	Lemming productions present ...	LRTFLCADBR
20	Custom built for lemmings	RTFLCILEBK

Rating CRAZY

Level	Name	Code
1	Quote: That's a good level	TFLCAHVFB
2	Dolly Dimple	FLCIHTTGBK
3	Many lemmings make level work	LCALVTFHBJ
4	Lemming Express	CILTTFLIBQ
5	24 Hour Lemathon	CAHRUFLJBE
6	The Stack	IHRUFLCKBN
7	And now, the end is near	LRUFLCALBK
8	Keep on trucking	RUFLCILMBD
9	On the antarctic coast	UFLCAHTNBK
10	Rocky VI	FLCIHVUOBF
11	No Problemming	LCAMTUFPBR
12	Lemming friendly	BILTUFLQBI
13	It's a trade off	CAIPTDMBCK
14	Time waits for no lemming	MIRVLICCCP
15	Worra load of old blocks	LPTDMCADCP
16	Across the gap	RVLICILECQ
17	Digging for victory	TDMCAHVFC
18	No problem	DMCIITTGCL
19	Don't panic	ICAMWLHCQ
20	Ice Ice Lemming	CIMTVLIICH

Rating WILD

Level	Name	Code
1	Pop yor top !	BAIPULMJCK
2	Lemming hotel	IHRUDMCKCN
3	Lemming Rythms	MRWLICELCF
4	Meeting adjourned	PUDMCMLMCF
5	Lemming head	UDMCAHVNCM
6	Just a quicky	LICIHVWOCL
7	You take the high road	MCALVUDPCS
8	It's a tight fit !	CILVUDMQCL
9	Ice station Lemming	CAHRTFMBDO
10	Higgledy Piggledy	IHRTFMCCDH
11	Muting on the bounty	MRTNICEDDN
12	Snow Joke	RTFMCILEDN
13	Onward and Upward	TNICAITFDJ
14	Ice spy	FMCIHTTGDN
15	The silence of the lemmings	ICEMVTNHDF
16	Take care, sweetie	CIMVTNIIDK
17	The chain with no name	CAHRUFMJDH
18	Dr. Lemminggood	IHRUFMCKDQ
19	Lemmingdelica	MPWNICALDS
20	Got anything Lemmingy ???	PUFMCILMDE

Rating WICKED

Level	Name	Code
1	Lemming tomato ketchup facility	UFMCAHTNDN
2	Introducing Superlemming	NICIHTWODM
3	This corrosion	MCALVUFPDF
4	Oh no ! It's the 4th dimension	CILVUFMQDO
5	Chill out !	GAHPVDHBEM
6	Pop till you drop !	IHRTDLGCEJ
7	Last lemming to Lemmingland	LRVDLFEDEL
8	A towering problem	RVLHGILEEF
9	How on earth	VLHGAHVFEQ
10	Temple of love	DLGIHTTGEP
11	Rocky road	LGALTTDHEM
12	Suicidal Tendencies	GILTDDLIEF
13	Almost nearly virtual reality	GEHPUDLJEL
14	The Lemming learning curve	MIPWLHGKEL
15	Spam, Spam, Spam, Egg and Lemming	MPUDLGALEO
16	Five Alive	RULGHIMMEN
17	Down the tube	ULHGEITNEI
18	Lots more where they come from	DLGIHTUOEI
19	Up, Down, or Round and Round	HGELVWLPER
20	The Lemming Funhouse	GILTWLHQEE

Rating HAVOC

Level	Name	Code
1	Tubular Lemmings	GAIPTFLBFS
2	Be more than just a number	IIPTFLGCFL
3	It's the price you have to pay	LPTFLGADFH
4	The race against cliches	RTFLGILEFS
5	There's madness in the method	TFLGAHVFFI
6	Now get out of that	FLGIHVTGFE
7	Creature Discomforts	LGALVTFHFR
8	Lemming about town	GILTTNHIFM
9	AAARRGGHHH !!!!!	GAHRUFLJFM
10	Flow Control	IHRUFLGKFF
11	Welcome to the party, pal !	MRUNHFELFK
12	It's all a matter of timing	RUFLGILMFL
13	Highland fling	UFLGAHVNFE
14	Synchronised Lemming	FLGMHTUOFP
15	Have an ice day	LGALVUFPFK
16	Scaling the heights	GILTUNHQFF
17	Where Lemmings dare	GAHRVLIBGJ
18	Lemmings in a situation	MHPTDMGCGO
19	Looks a bit nippy out there	MPTDMGADGI
20	Look before you lead	RTDMGILEGS

Oldtimer

Wer bei der Simulation von Max Design in Finanznöte gerät, der betätigt die Tastenkombinationen **Strg****S** bzw. **Strg****-**, während er sich auf dem Firmengelände befindet. Anschließend wächst das Konto um \$100.000 bzw. \$1.000.000.

One Must Fall 2097

Per folgender DEBUG-Befehle, läßt sich so ziemlich jeder Wert für die freundlichen Blechgesellen auf absolutes Maximum patchen:

DEBUG [savegame.chr]

E 128 FF FF FF 

E 11C C1 E8 C3 EA 

E 204 34 71 A2 

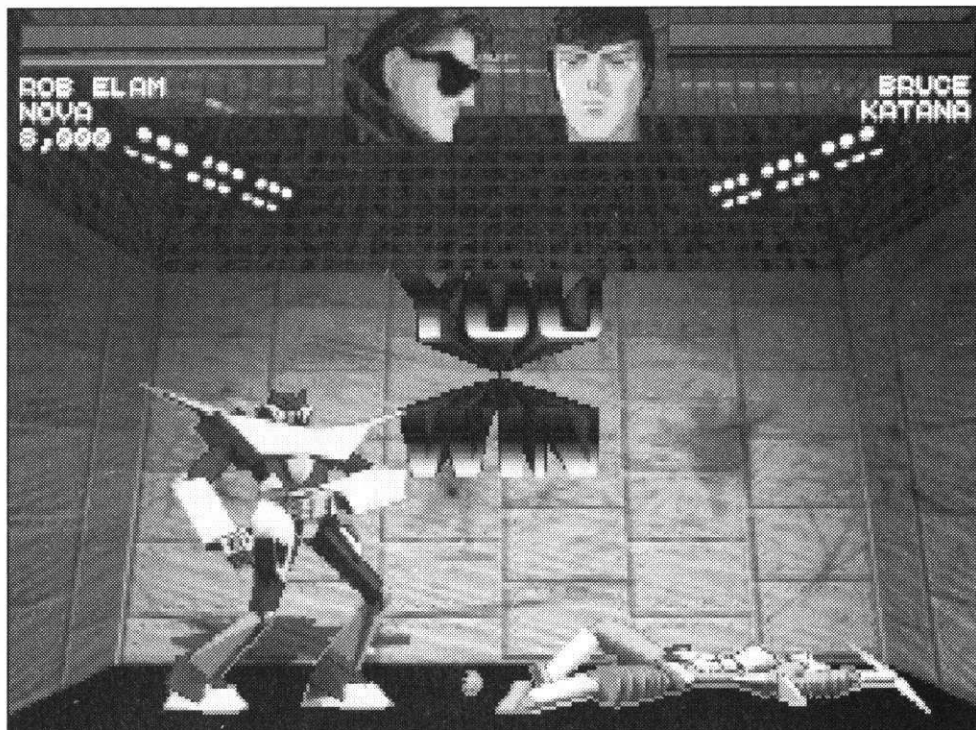
E 210 54 30 AC 

E 214 64 50 D0 

E 120 D4 C1 D6 

W 

Q 



Um den momentan aktiven Robotertypen zu ändern, lädt man die Savegame-Datei mit der Endung .CHR per Hex-Editor und verändert die Hex-Adresse 1B gemäß folgender Aufstellung ab:

C0	Flail
C1	Shredder
C2	Katana
C3	Electra
C4	Pyros
C5	Thorn
C6	Shadow
C7	Jaguar
CD	Nova
CE	Chronos
CF	Gargoyle

One Step Beyond

Zone 0	1	2	3	4
1 42048	11 56067	21 12762	31 45265	41 24549
2 43328	12 15622	22 17151	32 31134	42 57636
3 45376	13 46156	23 29657	33 10608	43 16394
4 48704	14 21776	24 46552	34 41486	44 48495
5 14080	15 27930	25 10418	35 52094	45 24889
6 22784	16 49706	26 56714	36 28045	46 33384
7 36864	17 12101	27 41341	37 14348	47 58473
8 59648	18 61807	28 58055	38 42393	48 25866
9 30977	19 48373	29 59140	39 56741	49 18604
10 25090	20 44389	30 51660	40 33343	50 44470

Zone 5	6	7	8	9
51 62818	61 22694	71 21385	81 35156	91 32788
52 41497	62 62763	72 45381	82 48773	92 16690
53 38780	63 19922	73 26766	83 43929	93 49478
54 14742	64 17150	74 32147	84 52702	94 40633
55 53266	65 36816	75 58657	85 30840	95 50111
56 42473	66 53710	76 25269	86 17751	96 50488
57 55739	67 24735	77 18391	87 48591	97 35064
58 57956	68 12654	78 43404	88 40551	98 19761

Zone 5	6	7	8	9
59 47904	69 37133	79 61539	89 49142	99 54569
60 40325	70 49787	80 39409	90 49437	
Zone 10				
100 48795				

Oscar

In der Datei OSCARVGA.PCN ist an den Offsets 9AD3, ED88 und EE77 die Byte-Folge 2E FF 0E 74 81 gespeichert. Wenn diese in 90 90 90 90 90 geändert wird, bekommt man unendlich viele Leben.

Outer Ridge

Startet man das Spiel mit dem Zusatz

-DEVPARM

und drückt im Hauptmenü die Tastenkombination

[Alt] + [↑] + [U], gelangt man in den Level-Editor.

Outpost



Folgende Tastenkombinationen können direkt im Spiel verwendet werden:

- [Strg] [F9]** Schießt Raketen auf die Rebellen-Kolonie
- [Strg] [F10]** Katastrophe aktivieren
- [Strg] [F11]** Keine Versorgungsprobleme mehr...
- [Strg] [F12]** Ändert die Intelligenz der Gegner

Outrun

Tippt man während des Spiels

RED BARCHETTA

ein, gelangt man in den Cheat-Modus, der folgende Tasten aktiviert:

Taste	Wirkung
T	Zehn Sekunden mehr Zeit
S	Level überspringen

Man kann auch auch die Datei

OUTCGA

bzw.

OUTEGA

editieren und die Byte-Folge

75 05 C6 06 85 3D 02

durch

75 05 C6 06 85 3D 00

ersetzen. Dadurch ist man nicht mehr von der ablaufenden Zeit abhängig.

Overdrive

Level	Code
001	92740299
002	71130395
003	55844618
004	16325701
005	05589573
006	47040470
007	46647583
008	82448377
009	76780503
010	50183856
011	15398539
012	27695170
013	05936927
014	40727503
015	62235984
016	92591498
017	60113172
018	23911921
019	83841032
020	39839396
021	74261145

Level	Code
022	46059783
023	45578345
024	38766362
025	92018902
026	34637093
027	66644283
028	86533501
029	35084554
030	29448524
031	53121710
032	75667650
033	48422211
034	66187485
035	62248758
036	53827626
037	83273872
038	76037281
039	48727717
040	79169901
041	00993589
042	18784224
043	61398804
044	08272097
045	98481533

Level	Code
046	27459256
047	39731832
048	21221729
049	23276661
050	97943401
051	66630365
052	55141584
053	88161492
054	22255069
055	98900430
056	64726379
057	18006679
058	66306575
059	68775601
060	28627191
061	58375674
062	99565955
063	22174772
064	11434787
065	06648030
066	84501122
067	29392462
068	17891076
069	07137436

Level	Code
070	87942776
071	50164628
072	48144693
073	81623767
074	86199011
075	73654930
076	84640314
077	13793250
078	10456436
079	45208158
080	97670713
081	27876646
082	03371016
083	22755548
084	91579434
085	43648350
086	92080492
087	62607774
088	35071935
089	06355151
090	59921110
091	68530576
092	72451624
093	62972337

Level	Code
094	18627618
095	31157468
096	65024949
097	11958445
098	82444845
099	98631638
100	16136595
101	93319927
102	94732938
103	12389125
104	89969581
105	24546262
106	39721354
107	24164402
108	02087673
109	17796656
110	28235074
111	26311689
112	04664004
113	90426996
114	75539079
115	35480542
116	29530022
117	87395214

Level	Code
118	38302236
119	22117622
120	04276651
121	12298457
122	80306605
123	64632845
124	63185368
125	89628556
126	48046889
127	22016792
128	45861000
129	99422129
130	89235138
131	14313013
132	93523387
133	80009407
134	57271039
135	68957961
136	98385890
137	64166302
138	00839327
139	21319591
140	01588452
141	67241671

Level	Code
142	55029641
143	02396283
144	34424322
145	77305090
146	35776008
147	98117772
148	88909173
149	92482209
150	42925501
151	13015150
152	63740137
153	55090379
154	90584865
155	97084762
156	31705117
157	86713224
158	32661193
159	44120917
160	48133896
161	82367071
162	83144408
163	29993077
164	99115045
165	30401994

Level	Code
166	24163453
167	48864986
168	10979303
169	17665192
170	84787347
171	06594405
172	57843953
173	30723624
174	11842948
175	58465605
176	39694261
177	85817998
178	28231818
179	15325028
180	15506994
181	50259075
182	89118127
183	29576213
184	29610879
185	30007991
186	03951622
187	01332127
188	82148478
189	40215967

Level	Code
190	81317491
191	57871926
192	47514178
193	40354993
194	63111620
195	99342427
196	28080461
197	74209037
198	86900833
199	86016268
200	71088981

Oxyd

Level	Code
02	18780766
03	10232399
04	32882199
05	13794470
06	28197802
07	17087807
08	51761122

Level	Code
09	83882268
10	60761220

Oxyd Magnum

Level	Code	Levelname
01	12315524	PRIMITIVE LAND
02	98242163	OUT THE DOOR
03	89693796	HOVER ROOM
04	12343596	CRACKS
05	93255867	SWAMP OF BALLS
06	07659199	TRY IT AGAIN
07	96549204	JAM
08	31222519	LAND OF THE DOORS
09	63343665	WHAT'S THAT
10	40222617	TRAUMSEQUENZ
11	44598444	MARBLES&MOUNTAINS
12	35787325	LASER ROOM
13	68099940	MOVING PUZZLES
14	88815926	BLACK OR WHITE
15	13236967	WHERE IS IT ?
16	24629215	PULL ME!

Level	Code	Levelname
17	49344163	SLIDE
18	11076228	WHO'S THAT BALL
19	65670965	FLIPPER
20	27763196	TRAUMSEQUENZ
21	30124217	LASER ROOM II
22	70220598	SWAMPLAND
23	65870799	BLACK HOLES
24	20527223	SNOWLAND
25	06002006	BEACONS ON ICE
26	94254906	ONEWAY
27	86510660	HOVERDOOR
28	86993842	LAND OF IMPULSE
29	98493601	YIN-YANG
30	04496947	TRAUMSEQUENZ
31	62087948	HOOPERBALLS
32	64526776	BODYGUARD
33	58468944	FOLLOW THE LIGHT
34	14213476	PLUS & MINUS
35	76231232	CURLING
36	27333386	LIGHT PASSENGER
37	18604278	TILT
38	03298891	THE HIDDEN HOLE
39	99454196	TENNIS
40	41961156	TRAUMSEQUENZ

Level	Code	Levelname
41	76588783	LIGHT PASSENGERS II
42	85245124	BELT DRIVEN DOORS
43	52876649	AMMUNITION DEPOT
44	50310209	ONLY BLACK
45	57899374	LAND OF THE FALLING STONES
46	13834195	CATCH THE KEY!
47	96169827	WATERSKI
48	89062821	TRAP
49	99490654	THE MAGNETIC LAND
50	39284938	TRAUMSEQUENZ
51	17129395	BIG LABYRINTH
52	70370609	DEFECTIVE DOORS
53	23326211	WOODEN PONTOON
54	95626932	GOLF
55	68165303	PULLER PATH
56	86729336	BILLIARD
57	64194675	FLY BY LIGHT
58	86223230	LIGHT & DOORS
59	64811274	WORK OR THINK!
60	80411666	TRAUMSEQUENZ
61	07993986	WATER WHEELS
62	91069662	KILLING DOORS
63	90262957	THE HUNT

Level	Code	Levelname
64	83333677	THE RED ROOM
65	89882818	SEED MAILING
66	75562082	DEMOLITION PARTY
67	36485136	LAND OF THE BOMS
68	56988310	NO MONEY - NO FUN
69	15352071	LAND OF THE RED NOSES
70	88079866	TRAUMSEQUENZ
71	42447856	LAND OF THE RIVER MOUTH
72	27623703	TINMAN
73	67214017	SWAMP & HILLS
74	63838940	THE LONG JUMP
75	59147171	BLACKLAND
76	47682221	LAND OF THE BROKEN PIECES
77	26093418	POST OFFICE
78	11676607	SENSOR FIELDS
79	69421493	INVISIBLE DEATH
80	58632123	TRAUMSEQUENZ
81	17189650	PUSH IT!
82	53113536	PULLER MAILING
83	47640135	GRANARY
84	06979920	TURNSTILES
85	65914917	THE MALL

Level	Code	Levelname
86	10514120	SWAMP ISLAND
87	96204636	STEEPLE
88	16550005	WOODLAND
89	17561760	MIRROR HOUSE
90	34493724	TRAUMSEQUENZ
91	99898913	CLAUSTROPHOBIA
92	57587967	ISOLATION
93	08110454	SHOGUN ISLAND
94	45289502	SMITHY
95	48529617	FREE ME!
96	78059932	HALL OF MIRRORS
97	43134777	COIN IT!
98	20061737	FIVE MINUTES
99	79231045	TWIN ISLANDS
100	82705689	THE END

Pacific Strike

Wenn man mit ausgefahrenem Fahrwerk auf einem gegnerischen Flugzeugträger landet, das Flugzeug zweidreimal auf der Landebahn aufspringen läßt und sich dann wieder aus dem Staub macht, säuft der feindliche Kahn ab, ohne daß man Munition verschwendet hat.

Fliegt man einen der Torpedo-Bomber, stellt man die Option für unendlich viel Munition an, feuert haufenweise Torpedos ab und stellt dann diese Option schnell wieder ab, bevor die Torpedos ihr Ziel erreichen.

Pang

Befindet man sich in der Kartenansicht, kann man durch das Eingeben von

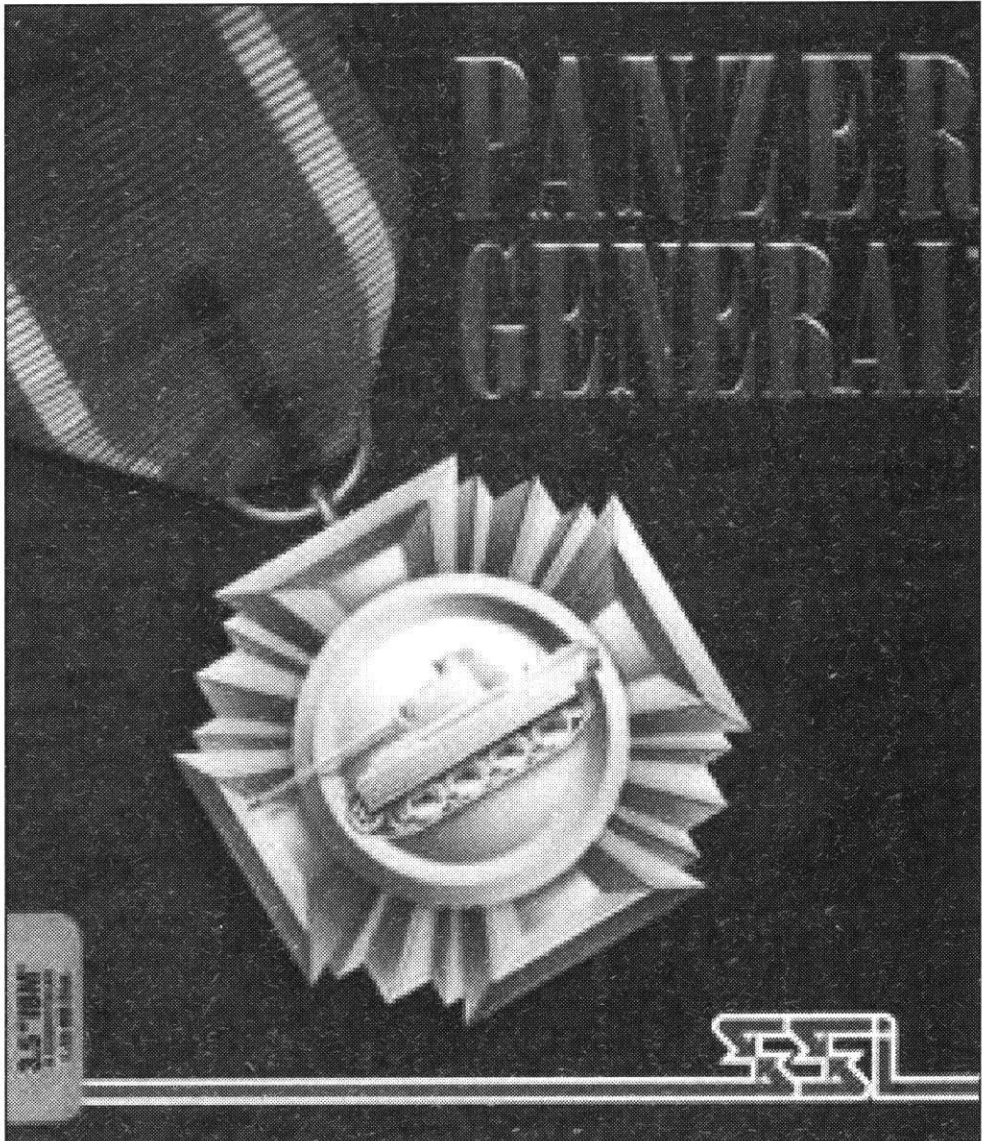
WHAT A NICE CHEAT

an jeden beliebigen Ort gelangen.

Panza Kickboxing

Wird man von einem Gegner niedergestreckt, drückt man schnell die **[Esc]**-Taste und wird auf diese Art unverwundbar.

Panzer General



Ist Ihr Ansehen nicht hoch genug? Kein Problem, einfach die eine der Savegame-Dateien editieren und die Stelle

E4 00

durch

FF FF

ersetzen, und schon klappt´s wieder mit den Nachbarn.

Penthouse Hot Numbers

Wer nicht so lange auf die „Entblätterung“ warten möchte, der kann die einzelnen Level vertauschen. Die Level sind in den Dateien LEVELxx.PPT gespeichert, wobei „xx“ für die Nummer des Levels steht. Will man also Level 1 und 5 vertauschen, muß man die Dateien nur entsprechend umbenennen:

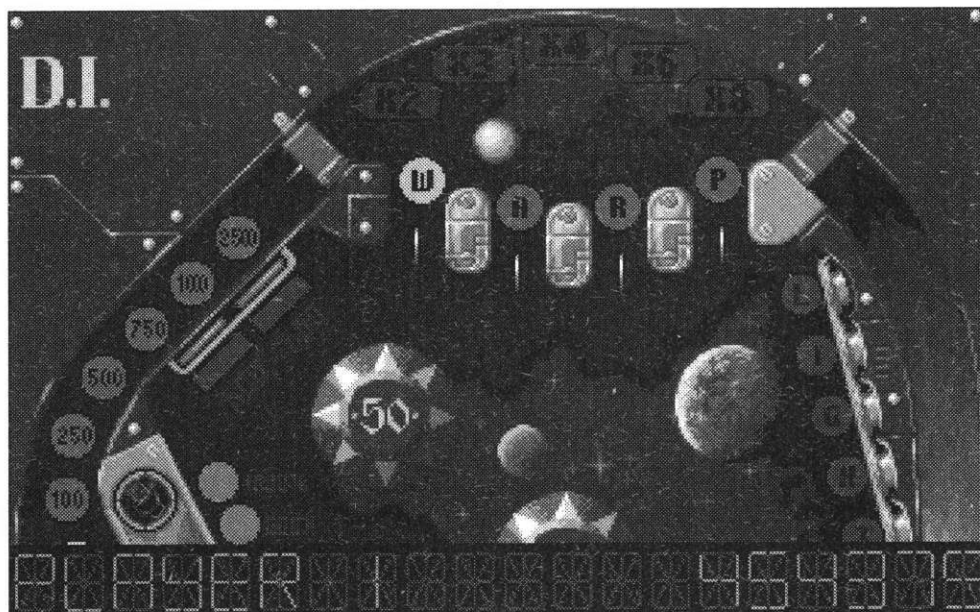
COPY LEVEL01.PPT LEVEL01.OLD (zur Sicherung Level 1)

REN LEVEL05.PPT LEVEL01.PPT (Umbenennen Level 1 in Level 5)

PGA Tour Golf

Drücken Sie die Tasten **[F7]** und **[F8]**, wenn der Rechner am Schlag ist. Das hat zur Folge, daß der Ball nur 40 Fuß weit fliegt und Sie mit Leichtigkeit an Ihrem virtuellen Golfpartner vorbeiziehen.

Pinball Dreams



Schießt man bei „Nightmare“ vier- bis fünfmal in die mittlere „Trap“ rechts neben der linken Rampe, kassiert man 50 Millionen Credits.

Pinball Fantasies

Tippt man bei markiertem Flipper, allerdings vor ,
EXTRA BALLS

ein, so erhält man 7 Bälle, und mit

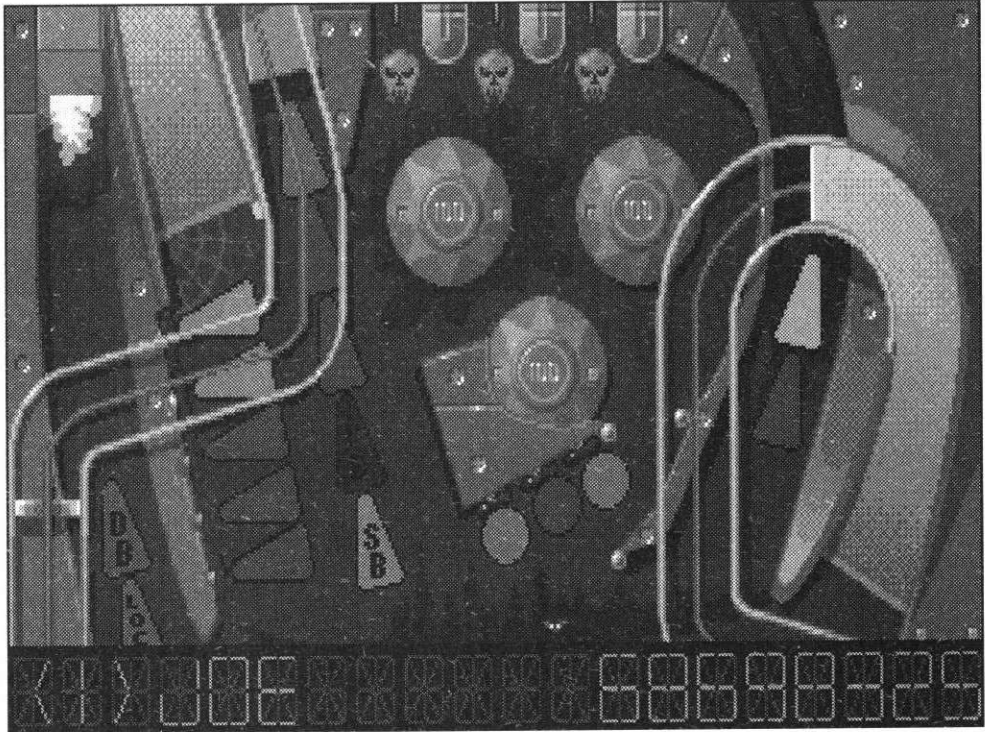
EARTHQUAKE

bleibt Tilt ausgeschaltet.

Durch

FAIR PLAY

werden die Cheats wieder deaktiviert.



Folgende Eingaben bewirken verschiedene mehr oder weniger komische Events:

SNAIL

JOHAN

TECH

TSP

DANIEL

GABRIEL

ROBBAN

STEIN

GREET

Pipe Dream

Hier einige Levelcodes:

Level	Code
5	PLAM
9	ZAMI
13	POOM
17	DINK
21	SPOO
25	BORK
29	TARR
33	FOOZ

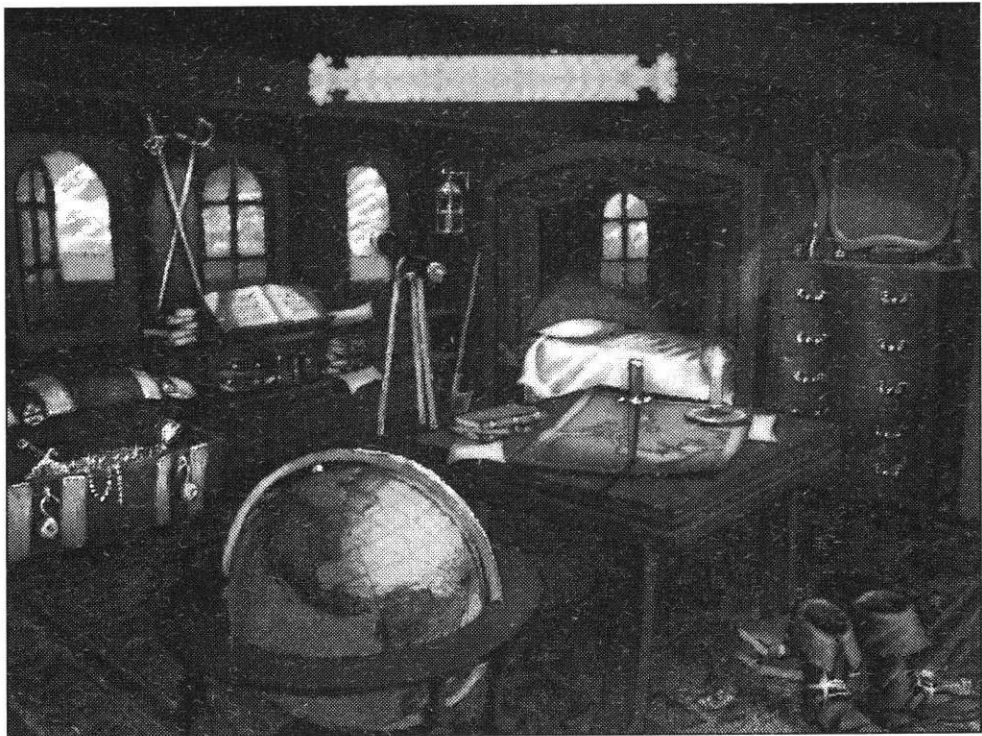
Pipe Line

Hier die Levelcodes:

Level	Code
1	FOLD
2	EYES
3	EGGS
4	TEAR
5	PEAS

Level	Code
6	DUCT
7	PODS

Pirates Gold

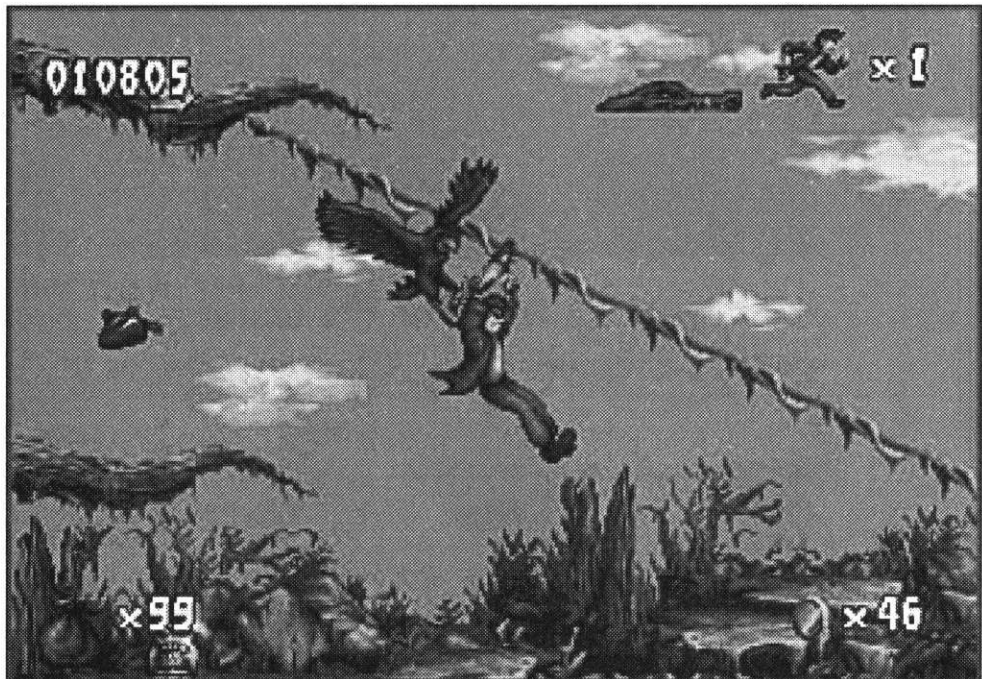


Die Savegame-Datei mit der Endung *.SV kann zu eigenen Gunsten per Hex-Editor etwas verändert werden:

Offset	Wert	Wirkung
0425	FF	
0426	FF	
0427	FF	
0428	FF	16,7 Mio. Cash

Offset	Wert	Wirkung
0390	FF	
0391	FF	65000 Männer
0398	DD	
0399	99	3900 Waren
0430	FF	
0431	02	767 Tonnen Nahrung
0396	99	153 Kanonen
0392	10	10 Schiffe

Pitfall – The Mayan Adventure



Durch die Eingabe des Wortes

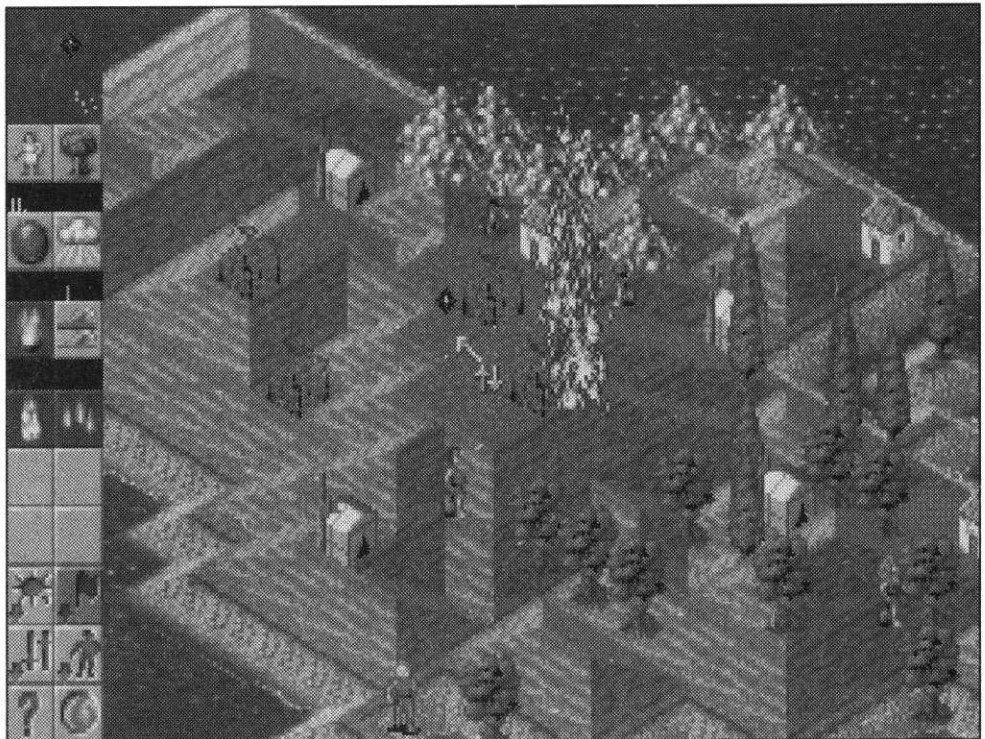
MIOWMIOWLIKEMIOWMAN

während des Spiels erhält man neun zusätzliche Leben.

Pizza Connection

Geld regiert die Welt und wer keins hat, der überweist einfach einem Computerspieler einen negativen Betrag. Die Kontonummer des Computerspielers richtet sich nach dessen Nummer. So gehört zum Beispiel das Konto 333 333 dem Spieler Nr. 3.

Populous II



Werden die Bytes 02, 03, 04, 05, 06 und 07 der Datei PLAYER.GOD mit dem Wert FF gefüllt, hat man von Beginn an die volle Erfahrungspunktzahl.

Das gleiche Ergebnis erzielt man, wenn

DKNLJAEEMEJMNMFADFDD

als Paßwort eingegeben wird.

A propos Paßwort: hier sind die 1000 Paßwörter für Populous II:

0 DOEGAC	500 EGGHAC
1 AAWOAK	501 CCPEAF
2 LONEAG	502 IIHOAT
3 ACMEAB	503 MNCCAB
4 OMJIAD	504 PIATAK
5 AKSUAF	505 NEISAG
6 OOAC	506 ISUP
7 AGIIAC	507 LYTHAC
8 OPOPAK	508 INERAF
9 AMLYAG	509 LLOMAT
10 UMHEAB	510 JIMNAB
11 EMDOAD	511 THAMAK
12 UBTUAF	512 DOINAG
13 HEAK	513 AAUH
14 UGSIAC	514 LOAAD
15 LEUMAK	515 ACEGAF

16 QUDDAG	516 OMOOAT
17 ETLEAB	517 AKNEAB
18 TUMOAD	518 OOEMAK
19 NENGAF	519 AGJIAG
20 NGAF	520 OPQU
21 ITTIAC	521 AMACAD
22 MMUNAK	522 UMITAF
23 SIGHAG	523 EMOPAT
24 VEPEAB	524 UBUXAB
25 TIHOAD	525 HEHEAK
26 UXCCAF	526 UGSOAG
27 IMAT	527 LETU
28 DDISAC	528 QUADAD
29 WIUPAK	529 ETSIAF
30 GHTHAG	530 TUUXAT
31 SOERAB	531 NEDDAB
32 LDOMAD	532 NGFEAK
33 MOMNAF	533 ITMOAG
34 ABAL	534 MMTT
35 HOINAC	535 SIAFAD
36 ADUHAK	536 VEPIAF
37 OWAAAT	537 TIUNAT
38 AFEGAB	538 UXLLAB
39 WOOOAD	539 IMPEAK
40 ATNEAF	540 DDLOAG

41 UXEM	541 WICC
42 ALJIAC	542 GHAGAD
43 UNQUAK	543 SOISAF
44 MEACAT	544 LDUBAT
45 UPITAB	545 MOTHAB
46 FEOPAD	546 ABERAK
47 UHUXAF	547 HOOMAG
48 PEHE	548 ADMN
49 SUSOAC	549 OWAMAD
50 ERTUAK	550 AFINAF
51 TTADAT	551 WOUGAT
52 EGSiab	552 ATAAAC
53 CCUXAD	553 UXNEAK
54 IIDDAF	554 ALOOAG
55 MNFE	555 UNVE
56 PIMOAC	556 MEEMAD
57 NETTAK	557 UPWIAF
58 ISAFAT	558 FEQUAT
59 LYPIAB	559 UHABAC
60 INUNAD	560 PEITAK
61 LLLLAF	561 SUWOAG
62 JIPE	562 ERUX
63 THLOAC	563 TTMEAD
64 DOCCAK	564 EGSOAF
65 AAATAT	565 CCSUAT

66 LOISAB	566 IIADAC
67 ACUPAD	567 MNIIAK
68 OMTHAF	568 PIUXAG
69 AKER	569 NELY
70 OOOMAC	570 ISFEAD
71 AGMNAK	571 LYDOAF
72 OPAMAT	572 INTTAT
73 AMINAB	573 LLAKAC
74 UMUGAD	574 JIPIAK
75 EMAAAG	575 THUMAG
76 UBNE	576 DOLL
77 HEOOAC	577 AAPEAD
78 UGVEAK	578 LOLOAF
79 LEEMAT	579 ACCCAT
80 QUWIAB	580 OMAGAC
81 ETQUAD	581 AKISAK
82 TUABAG	582 OOU BAG
83 NEIT	583 AGTH
84 NGWOAC	584 OPETAD
85 ITUXAK	585 AMOMAF
86 MMMEAT	586 UMMMAT
87 SISOAB	587 EMAMAC
88 VESUAD	588 UBIMAK
89 TIADAG	589 HEUGAG
90 UXII	590 UGLD

91 IMUXAC	591 LENEAD
92 DDLYAK	592 QUOWAF
93 WIFEAT	593 ETVEAT
94 GHDOAB	594 TUALAC
95 SOTTAD	595 NEWIAK
96 LDAKAG	596 NGUHAG
97 MOPI	597 ITABAB
98 ABUNAC	598 MMEGAD
99 HOLLAK	599 SIWOAF
100 ADPEAT	600 VENEAT
101 OWLOAB	601 TIMEAC
102 AFCCAD	602 UXJIAK
103 WOAGAG	603 IMSUAG
104 ATIS	604 DDACAB
105 UXUBAC	605 WIIIIAD
106 ALTHAK	606 GHOPAF
107 UNETAT	607 SOLYAT
108 MEOMAB	608 LDHEAC
109 UPM MAD	609 MODOAK
110 FEAMAG	610 ABTTAG
111 UHIM	611 HOAKAB
112 PEUGAC	612 ADPIAD
113 SULDAK	613 OWUMAF
114 ERNEAT	614 AFLLAT
115 TTOWAB	615 WOLEAC

116 EGVEAD	616 ATLOAK
117 CCALAG	617 UXNGAG
118 IIWI	618 ALAGAB
119 MNUHAC	619 UNTIAD
120 PIABAF	620 MEUBAF
121 NEEGAT	621 UPGHAT
122 ISWOAB	622 FEETAC
123 LYNEAD	623 UHHOAK
124 INMEAG	624 PEMMAG
125 LLJI	625 SUATAB
126 JISUAC	626 ERIMAD
127 THACAF	627 TTUPAF
128 DOIIAT	628 EGLDAT
129 AAUXAB	629 CCERAC
130 LOLYAD	630 IIOWAK
131 ACFEAG	631 MNMNAG
132 OMDO	632 PIALAB
133 AKTTAC	633 NEINAD
134 OOAKAF	634 ISUHAF
135 AGPIAT	635 LY
136 OPUMAB	636 INEGAC
137 AMLLAD	637 LLOOAK
138 UMLEAG	638 JINEAG
139 EMLO	639 THEMAB
140 UBNGAC	640 DOJIAD

141 HEAGAF	641 AASUAF
142 UGTIAT	642 LOAC
143 LEUBAB	643 ACIIAC
144 QUGHAD	644 OMOPAK
145 ETETAG	645 AKLYAG
146 TUHO	646 OOHEAB
147 NEMMAC	647 AGDOAD
148 NGATAF	648 OPTUAF
149 ITIMAT	649 AMAK
150 MMUPAB	650 UMSIAC
151 SILDAD	651 EMUMAK
152 VEERAG	652 UBDDAG
153 TIOW	653 HELEAB
154 UXMNAC	654 UGMOAD
155 IMALAF	655 LENGAF
156 DDINAT	656 QUAF
157 WIUHAB	657 ETTIAC
158 GHAAAK	658 TUUNAK
159 SOEGAG	659 NEGHAG
160 LDOO	660 NGPEAB
161 MONEAC	661 ITHOAD
162 ABMEAF	662 MMCCAF
163 HOJIAT	663 SIAT
164 ADSUAB	664 VEISAC
165 OWACAK	665 TIUPAK

166 AFIIAG	666 UXTHAG
167 WOOP	667 IMERAB
168 ATLYAC	668 DDOMAD
169 UXHEAF	669 WIMNAF
170 ALDOAT	670 GHAM
171 UNTUAB	671 SOINAC
172 MEAKAK	672 LDUGAK
173 UPSIAG	673 MOAAAT
174 FEUM	674 ABEGAB
175 UHDDAC	675 HOOOAO
176 PELEAF	676 ADNEAF
177 SUMOAT	677 OWEM
178 ERNGAB	678 AFJIAC
179 TTAFAK	679 WOQUAK
180 EGTIAG	680 ATACAT
181 CCUN	681 UXITAB
182 IIGHAC	682 ALOPAD
183 MNPEAF	683 UNUXAF
184 PIHOAT	684 MEHE
185 NECCAB	685 UPSOAC
186 ISATAK	686 FETUAK
187 LYISAG	687 UHADAT
188 INUP	688 PESIAB
189 LLTHAC	689 SUUXAD
190 JIERAF	690 ERDDAF

191 THOMAT	691 TTFE
192 DOMNAB	692 EGMOAC
193 AAALAK	693 CCTTAK
194 LOINAG	694 IIAFAT
195 ACUH	695 MNPIAB
196 OMAAAD	696 PIUNAD
197 AKEGAF	697 NELLAF
198 OOOOAT	698 ISPE
199 AGNEAB	699 LYLOAC
200 OPEMAK	700 INCCAK
201 AMJIAJ	701 LLAGAT
202 UMQU	702 JIISAB
203 EMACAD	703 THUBAD
204 UBITAF	704 DOTRAF
205 HEOPAT	705 AAER
206 UGUXAB	706 LOOMAC
207 LEHEAK	707 ACMNAK
208 QUSOAG	708 OMAMAT
209 ETTU	709 AKINAB
210 TUADAD	710 OOUGAD
211 NESIAF	711 AGAAAG
212 NGUXAT	712 OPNE
213 ITDDAB	713 AMOOAC
214 MMFEAK	714 UMVEAK
215 SIMOAG	715 EMEMAT

216 VETT	716 UBWIAB
217 TIAFAD	717 HEQUAD
218 UXPIAF	718 UGABAG
219 IMUNAT	719 LEIT
220 DDLLAB	720 QUWOAC
221 WIPEAK	721 ETUXAK
222 GHLOAG	722 TUMEAT
223 SOCC	723 NESOAB
224 LDAGAD	724 NGSUAD
225 MOISAF	725 ITADAG
226 ABUPAT	726 MMII
227 HOTHAB	727 SIUXAC
228 ADERAK	728 VELYAK
229 OWOMAG	729 TIFEAT
230 AFMN	730 UXDOAB
231 WOAMAD	731 IMTTAD
232 ATINAF	732 DDAKAG
233 UXUGAT	733 WIPI
234 ALAAAC	734 GHUMAC
235 UNNEAK	735 SOLLAK
236 MEOOAG	736 LDLEAT
237 UPVE	737 MOLOAB
238 FEEMAD	738 ABCCAD
239 UHWIAF	739 HOAGAG
240 PEQUAT	740 ADIS

241 SUABAC	741 OWUBAC
242 ERITAK	742 AFTHAK
243 TTWOAG	743 WOETAT
244 EGUX	744 ATOMAB
245 CCMEAD	745 UXMMAD
246 IISOAF	746 ALAMAG
247 MNSUAT	747 UNIM
248 PIADAC	748 MEUGAC
249 NEIIAK	749 UPLDAK
250 ISUXAG	750 FENEAT
251 LYLY	751 UHOWAB
252 INFEAD	752 PEVEAD
253 LLDOAF	753 SUALAG
254 JITTAT	754 ERWI
255 THAKAC	755 TTUHAC
256 DOPIAK	756 EGABAF
257 AAUNAG	757 CCEGAT
258 LOLL	758 IIWOAB
259 ACPEAD	759 MNNEAD
260 OMLOAF	760 PIMEAG
261 AKCCAT	761 NEJI
262 OOAGAC	762 ISSUAC
263 AGISAK	763 LYACAF
264 OPUBAG	764 INIIAT
265 AMTH	765 LLOPAB

266 UMETAD	766 JILYAD
267 EMOMAF	767 THHEAG
268 UBMMAT	768 DODO
269 HEAMAC	769 AATTAC
270 UGIMAK	770 LOAKAF
271 LEUGAG	771 ACPIAT
272 QULD	772 OMUMAB
273 ETNEAD	773 AKLLAD
274 TUOWAF	774 OOLEAG
275 NEVEAT	775 AGLO
276 NGALAC	776 OPNGAC
277 ITWIAK	777 AMAGAF
278 MMUHAG	778 UMTIAT
279 SIABAB	779 EMUBAB
280 VEEGAD	780 UBGHAD
281 TIWOAF	781 HEETAG
282 UXNEAT	782 UGHO
283 IMMEAC	783 LEMMAC
284 DDJIAK	784 QUATAF
285 WISUAG	785 ETIMAT
286 GHACAB	786 TUUPAB
287 SOIIAD	787 NELDAD
288 LDOPAF	788 NGERAG
289 MOLYAT	789 ITOW
290 ABFEAC	790 MMMNAC

291 HODOAK	791 SIALAF
292 ADTTAG	792 VEINAT
293 OWAKAB	793 TIUHAB
294 AFPIAD	794 UXAAAK
295 WOUMAF	795 IMEGAG
296 ATLLAT	796 DDOO
297 UXLEAC	797 WINEAC
298 ALLOAK	798 GHEMAF
299 UNNGAG	799 SOJIAT
300 MEAGAB	800 LDQUAB
301 UPTIAD	801 MOACAK
302 FEUBAF	802 ABIAG
303 UHGhat	803 HOOP
304 PEETAC	804 ADLYAC
305 SUHOAK	805 OWHEAF
306 ERMMAG	806 AFDOAT
307 TTATAB	807 WOTUAB
308 EGIMAD	808 ATAKAK
309 CCUPAF	809 UXSIAG
310 IILDAT	810 ALUM
311 MNERAC	811 UNDDAC
312 PIOWAK	812 MELEAF
313 NEMNAG	813 UPMOAT
314 ISALAB	814 FENGAB
315 LYINAD	815 UHAFK

316 INUHAF	816 PETIAG
317 LL	817 SUUN
318 JIEGAC	818 ERGHAC
319 THOOAK	819 TTPEAF
320 DONEAG	820 EGHOAT
321 AAMEAB	821 CCCAB
322 LOJIAD	822 IIATAK
323 ACSUAF	823 MNISAG
324 OMAC	824 PIUP
325 AKIIAC	825 NETHAC
326 OOOPAK	826 ISERAF
327 AGLYAG	827 LYOMAT
328 OPHEAB	828 INMNAB
329 AMDOAD	829 LLAMAK
330 UMTUAF	830 JIINAG
331 EMAK	831 THUG
332 UBSIAC	832 DOAAAD
333 HEUMAK	833 AAEGAF
334 UGDDAG	834 LOOOAT
335 LELEAB	835 ACNEAB
336 QUMOAD	836 OMEMAK
337 ETNGAF	837 AKJIAG
338 TUAF	838 OOQU
339 NETIAC	839 AGACAD
340 NGUNAK	840 OPITAF

341 ITGHAG	841 AMOPAT
342 MMPEAB	842 UMUXAB
343 SIHOAD	843 EMHEAK
344 VECCAF	844 UBSOAG
345 TIAT	845 HETU
346 UXISAC	846 UGADAD
347 IMUPAK	847 LESIAF
348 DDTHAG	848 QUUXAT
349 WIERAB	849 ETDDAB
350 GHOMAD	850 TUFEAK
351 SOMNAF	851 NEMOAG
352 LDAM	852 NGTT
353 MOINAC	853 ITAFAD
354 ABUHAK	854 MMPIAF
355 HOAAAT	855 SIUNAT
356 ADEGAB	856 VELLAB
357 OWOOAD	857 TIPEAK
358 AFNEAF	858 UXLOAG
359 WOEM	859 IMCC
360 ATJIAC	860 DDAGAD
361 UXQUAK	861 WIISAF
362 ALACAT	862 GHUBAT
363 UNITAB	863 SOTHAB
364 MEOPAD	864 LDETAK
365 UPUXAF	865 MOOMAG

366 FEHE	866 ABMN
367 UHSOAC	867 HOAMAD
368 PETUAK	868 ADINAF
369 SUADAT	869 OWUGAT
370 ERSIAB	870 AFAAAC
371 TTUXAD	871 WONEAK
372 EGDDAF	872 ATOOAG
373 CCFE	873 UXVE
374 IIMOAC	874 ALEMAD
375 MNTTAK	875 UNWIAF
376 PIAFAT	876 MEQUAT
377 NEPIAB	877 UPABAC
378 ISUNAD	878 FEITAK
379 LYLLAF	879 UHWOAG
380 INPE	880 PEUX
381 LLLOAC	881 SUMEAD
382 JICCAK	882 ERSOAF
383 THAGAT	883 TTSUAT
384 DOISAB	884 EGADAC
385 AAUPAD	885 CCIIAK
386 LOTHAF	886 IIUXAG
387 ACER	887 MNLY
388 OMOMAC	888 PIFEAD
389 AKMNAK	889 NEDOAF
390 OOAMAT	890 ISTTAT

391 AGINAB	891 LYAKAC
392 OPUGAD	892 INPIAK
393 AMAAAG	893 LLUMAG
394 UMNE	894 JILL
395 EMOOAC	895 THLEAD
396 UBVEAK	896 DOLOAF
397 HEEMAT	897 AACCAT
398 UGWIAB	898 LOAGAC
399 LEQUAD	899 ACISAK
400 QUABAG	900 OMUBAG
401 ETIT	901 AKTH
402 TUWOAC	902 OOETAD
403 NEUXAK	903 AGOMAF
404 NGMEAT	904 OPMMAT
405 ITSOAB	905 AMAMAC
406 MMSUAD	906 UMIMAK
407 SIADAG	907 EMUGAG
408 VEII	908 UBLD
409 TIUXAC	909 HENEAD
410 UXLYAK	910 UGOWAF
411 IMFEAT	911 LEVEAT
412 DDDOAB	912 QUALAC
413 WITTAD	913 ETWIAK
414 GHAKAG	914 TUUHAG
415 SOPI	915 NEABAB

416 LDUMAC	916 NGEAD
417 MOLLAK	917 ITWOAF
418 ABPEAT	918 MMNEAT
419 HOLOAB	919 SIMEAC
420 ADCCAD	920 VEJIAK
421 OWAGAG	921 TISUAG
422 AFIS	922 UXACAB
423 WOUBAC	923 IMIAD
424 ATTHAK	924 DDOPAF
425 UXETAT	925 WILYAT
426 ALOMAB	926 GHHEAC
427 UNMMAD	927 SODOAK
428 MEAMAG	928 LDTUAG
429 UPIM	929 MOAKAB
430 FEUGAC	930 ABPIAD
431 UHLDAK	931 HOUMAF
432 PENEAT	932 ADLLAT
433 SUOWAB	933 OWLEAC
434 ERVEAD	934 AFLOAK
435 TTALAG	935 WONGAG
436 EGWI	936 ATAGAB
437 CCUHAC	937 UXTIAD
438 IIABAF	938 ALUBAF
439 MNEGAT	939 UNGHAT
440 PIWOAB	940 MEETAC

441 NENEAD	941 UPHOAK
442 ISMEAG	942 FEMMAG
443 LYJI	943 UHATAB
444 INSUAC	944 PEIMAD
445 LLACAF	945 SUUPAF
446 JIIIAT	946 ERLDAT
447 THOPAB	947 TTERAC
448 DOLYAD	948 EGOWAK
449 AAFEAG	949 CCMNAG
450 LODO	950 IIALAB
451 ACTTAC	951 MNINAD
452 OMAKAF	952 PIUHAF
453 AKPIAT	953 NE
454 OOU MAB	954 ISEGAC
455 AGLLAD	955 LYOOAK
456 OPLEAG	956 INNEAG
457 AMLO	957 LLEMAB
458 UMNGAC	958 JJIAD
459 EMAGAF	959 THQUAF
460 UBTIAT	960 DOAC
461 HEUBAB	961 AAIAC
462 UGGHAD	962 LOOPAK
463 LEETAG	963 ACLYAG
464 QUHO	964 OMHEAB
465 ETMMAC	965 AKDOAD

466 TUATAF	966 OOTUAF
467 NEIMAT	967 AGAK
468 NGUPAB	968 OPSIAC
469 ITLDAD	969 AMUMAK
470 MMERAG	970 UMDDAG
471 SIOW	971 EMLEAB
472 VEMNAC	972 UBMOAD
473 TIALAF	973 HENGAF
474 UXINAT	974 UGAF
475 IMUHAB	975 LETIAC
476 DDAAAK	976 QUUNAK
477 WIEGAG	977 ETGHAG
478 GHOO	978 TUPEAB
479 SONEAC	979 NEHOAD
480 LDEMAF	980 NGCCAF
481 MOJIAT	981 ITAT
482 ABSUAB	982 MMISAC
483 HOACAK	983 SIUPAK
484 ADIIAG	984 VETHAG
485 OWOP	985 TIERAB
486 AFLYAC	986 UXOMAD
487 WOHEAF	987 IMMNAF
488 ATDOAT	988 DDAM
489 UXTUAB	989 WIINAC
490 ALAKAK	990 GHUGAK

491 UNSIAG	991 SOAAAT
492 MEUM	992 LDNEAB
493 UPDDAC	993 MOOOAD
494 FELEAF	994 ABNEAF
495 UHMOAT	995 HOEM
496 PENGAB	996 ADJIAC
497 SUAFAK	997 OWQUAK
498 ERTIAG	998 AFACAT
499 TTUN	999 WOITAB

Power Drive

Hier die Codes für die einzelnen Rennstrecken:

Australien	R9V96L;Z7Z-2780PG
Finnland	RJV9K3FX2X-ZK25KC
Großbritannien	G2V9P8K07ZAVZXFP I
Kenia	T4V9KTH2BKP;ZC05J
Korsika	8JV2;3C04;PS6CDYT
Monte Carlo	TIV2K60D8SSHQNR YQ
Schweden	PVW2K;C0CRK9V8N37
USA	2W9K6=GSP6XV=YY I

Power Slave



Auch hier gibt's Cheats:

Eingabe	Wirkung
[Alt] + [W]	Alle Waffen
[Alt] + [G]	God-Mode

Prehistorik

In der Datei

PREHISTO.EXE

sucht man nach der Hex-Zeichenfolge

9A 98 0A

und ändert diese dann in

9A 98 FF

um. Man bekommt so unendlich viel Energie.

Hier die ersten 5 Levelcodes:

Level	Code
1	4FAA
2	F372
3	973B
4	CO8B
5	6450

Premier Manager 2

Wählen Sie das Team Halifax Town, speichern den Spielstand und laden die Savegame-Datei dann in einen Hex-Editor.

Die Offsets 00D94F, 00D950 und 00D951 werden mit jeweils mit FF gefüllt, das Offset 00D952 erhält den Wert 3F. Schon ist man alle Sorgen los...

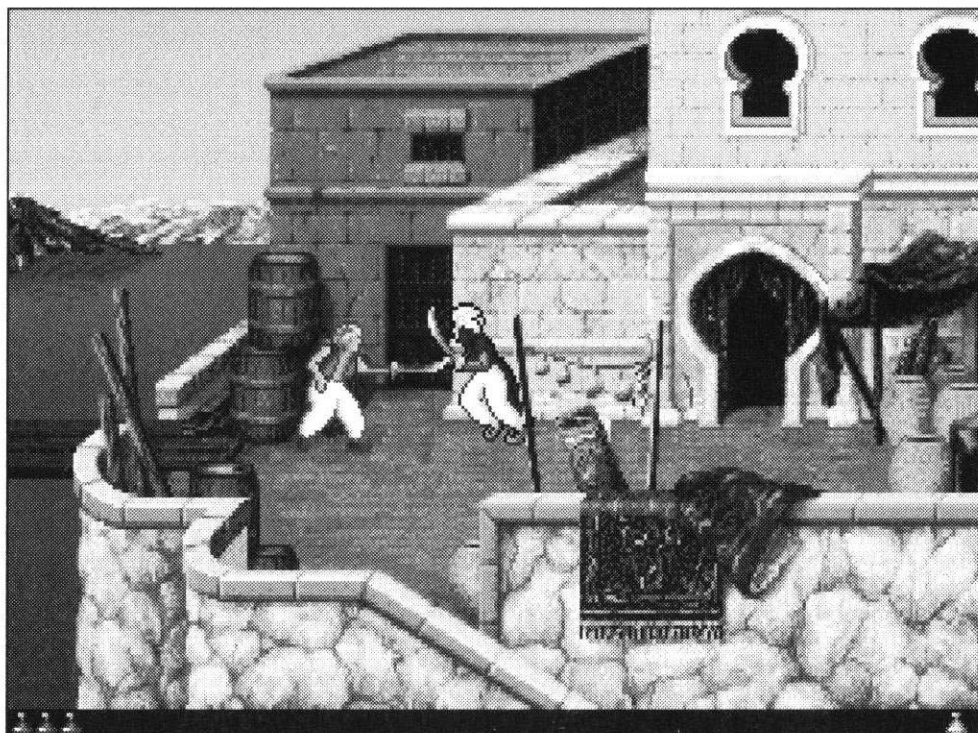
Premier Manager 3

Gibt man am Telefon folgende Nummern ein, hat dies bestimmte Auswirkungen auf Ihren Club.

Eingabe	Wirkung
945475	Mehr Geld
010870	Volle Fitness für alle Spieler. Außerdem sind sie ab sofort in der Lage, beidfüßig zu schießen.

Eingabe	Wirkung
607420	Befördert einen der Spieler auf den Wert 99, allerdings nicht immer.

Prince of Persia II



Startet man das Spiel mit

PRINCE YIPPEEYAHOO

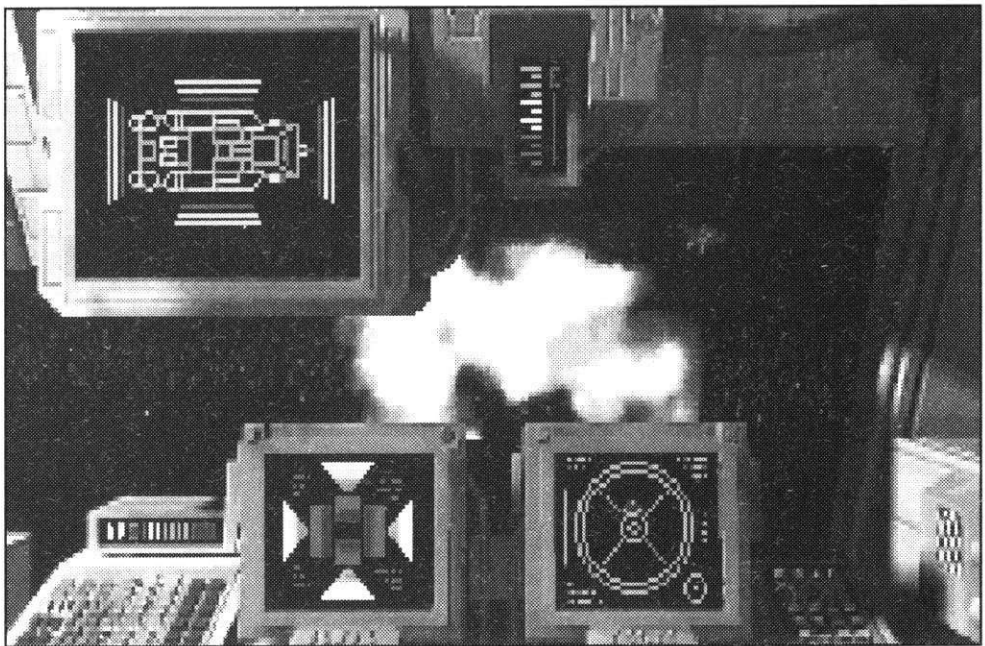
stehen folgende Cheatcodes zur Verfügung:

Eingabe	Wirkung
Alt W	Schweben
Alt N	Nächster Level
↑ R	Momentane Position
↑ I	Schatten aktivieren
↑ T	Maximale Leben (12)

Eingabe	Wirkung
[K]	Sichtbare Gegner töten
[+]	Zeitverzögerung
[F1]-[F10]	Diverse Entwickler-Tools

Privateer

Wem das gerade zu Beginn des Spiels doch recht knapp bemessene Geld nicht ausreicht, der kann sich mit einem kleinen Patch schnell zum Multimillionär machen.



Laden Sie mit einem Disketteneditor eine beliebige Speicherdatei mit der Endung SAV. Lassen Sie den Editor nach der ASCII-Zeichenkette

CCRG I

bzw. hexadezimal

43 43 52 47 49

suchen.

Nach diesem String kommen vier Bytes in der hexadezimalen Form

00 00 00 08

Hinter 08h ist in den nächsten 3 Bytes das Kapital des jeweiligen Spielstandes gespeichert. Um nie wieder in finanzielle Notlagen zu geraten, ändern Sie die drei Bytes in die Hexadezimal-Werte

FF FF FF

Beim nächsten Laden des so manipulierten Spielstandes können Sie in jedem Shop nach Herzenslust einkaufen.

Hint

Den Programmierern von Origin war es bei der Entwicklung von *Privateer* offensichtlich langweilig. In den Dateien, die zum Spiel gehören, sind noch zwei komplette Textadventures versteckt. Um an die Adventures heranzukommen, gehen Sie wie folgt vor:

Benennen Sie die Datei

TABTNE.VDA

in

ADVENT.BAT

um, und rufen Sie diese anschließend auf.

Ebenso verfahren Sie mit der Datei

TABTXE.NDA

die Sie in

ADNEXT.BAT

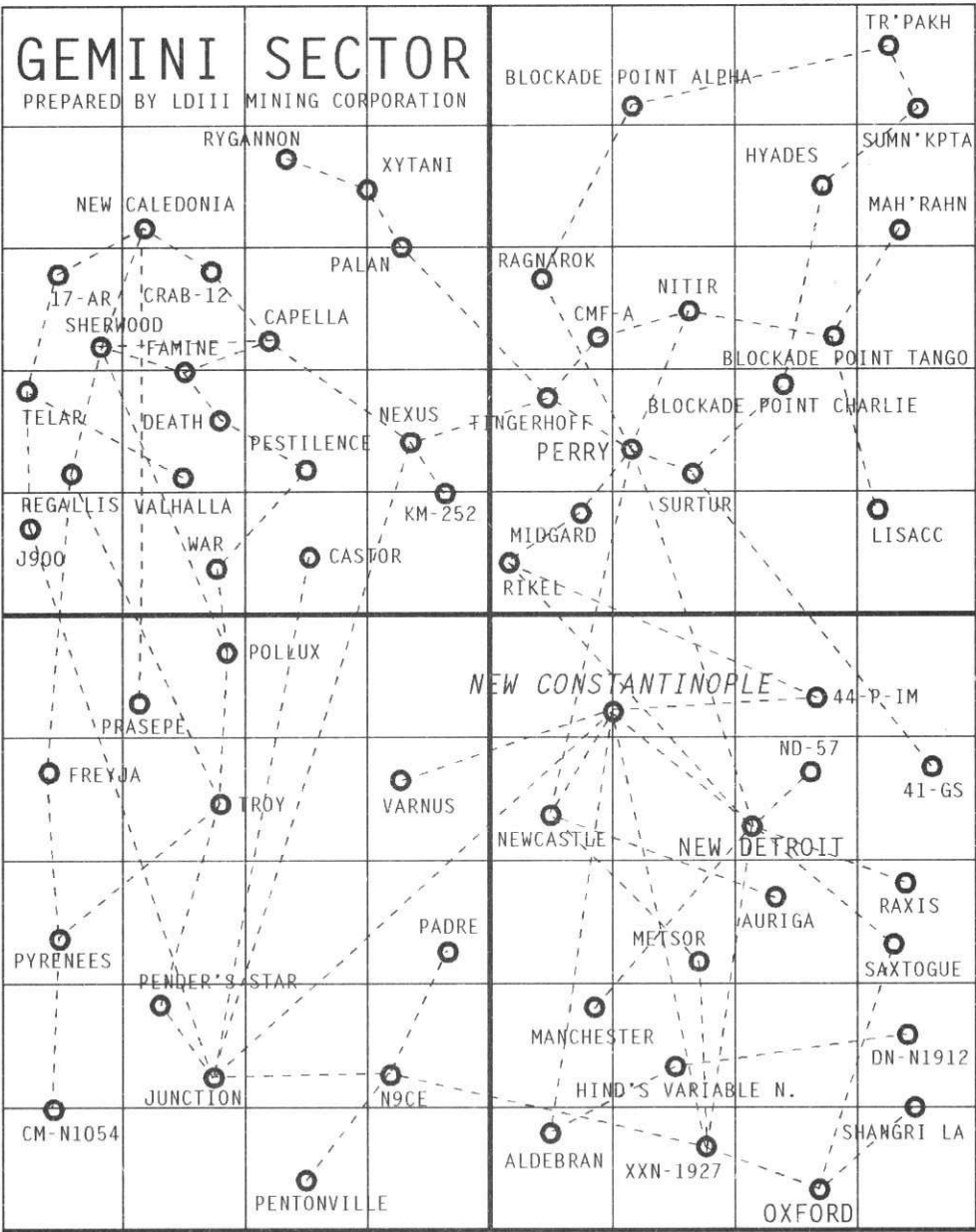
umbenennen. Die dazu notwendigen DOS-Befehle lauten:

REN TABTNE.VDA ADVENT.BAT ↵

REN TABTXE.NDA ADNEXT.BAT ↵

Karte

Zur besseren Übersicht, hier eine Karte des kompletten Gemini-Sektors



Project X

Um unendlich viele Leben zu erhalten, ändert man in der Datei

X.EXE

den Sektor 122, Offset 452-455 von

FF 0E 5E B3

in

90 90 90 90

um.

Unsterblichkeit erlangt man, wenn man Sektor 72, Offset 428-429 von

74 2E

in

EB 04

ändert.

Quake



Drückt man während des Spiels die Taste , fördert dies eine Konsole zu Tage, in der man folgende Cheats eingeben kann („#“ steht dabei für eine Zahl):

Cheat	Wirkung
God	Godmode
Impulse 9	Munition und Waffen
Impulse 255	Quad Power!
Fly	Flugmodus
Give #	Waffe #
Give s #	# Shells
Give n #	# Nails
Give m #	# Raketen/Granaten
Give h #	# Gesundheit

In der Demoversion lädt man die Kartenansicht und gibt

1234567890

ein, um alle Waffen und volle Munition zu bekommen.

Quarantine

Hier einige Levelcodes:

Level	Code
1-2	OMNICORP IS ALL KNOWING
2-3	KEEP THE OPRESSOR OPRESSING
3-4	THE MEEK SHALL INHERIT ZILCH
4-5	HAVE YOU HAD YOUR HYPERGENE TODAY
5-6	KEMO CITY A NICE PLACE TO VISIT

Und noch ein paar Hex-Spielereien:

Offset	Wert	Wirkung
001997	AB	
001998	61	Mehr Geld
00002B	FF	

Offset	Wert	Wirkung
00002C	7F	Volle Rüstung
00006D	7F	
000071	FF	Maximale Gesundheit

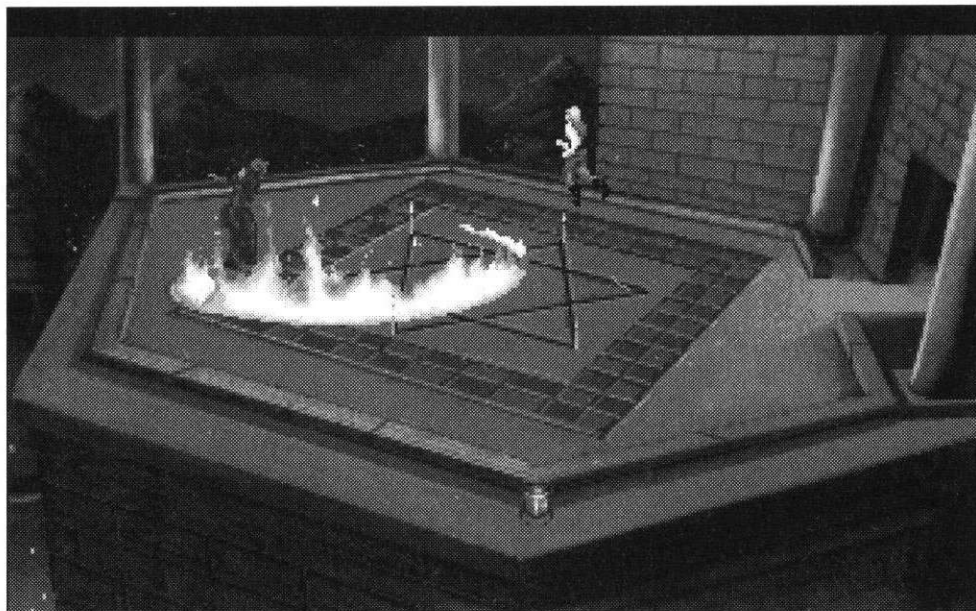
Auch beim Start von Quarantine lassen sich ein paar nützliche Command-Line-Parameter mit auf den Weg geben, die nach dem .EXE-File eingegeben werden müssen:

-cheater -infinite -nocar -invince

Sobald man sich im Spiel befindet, drückt man **[Alt][Strg][F7]** und man wird unsichtbar, bekommt unendlich viele Waffen, und außerdem stört einen kein anderes Auto mehr in den Straßen.

Level	Code
Kemo Park	98645782
Alt-Kemo	89962254
Projektgebiet	54185654
Hafen	92146125
Ausgang	33289642

Quest for Glory



Nach der Eingabe von

RAZZLE DAZZLE ROOT BEER

stehen folgende Cheats zur Verfügung:

Tasten	Wirkung
[Alt] [B]	Silber ändern
[Alt] [I]	Gegenstände herstellen
[Alt] [K]	Sprüche, Geld und Fähigkeiten verändern
[Alt] [P]	Videomodus ändern
[Alt] [T]	Teleportieren

R-Type

Gibt man in der Highscore-Tabelle den Namen

SUMITA

ein, erhält man unendlich viele Leben.

Raiden

Die Datei

RAIDEN.EXE

kann an zwei Stellen gepatcht werden. Die erste Veränderung verheißt unendliche Leben, die zweite unendlich viele Bomben.

FE 8C 7A 0D

ändern in

90 90 90 90

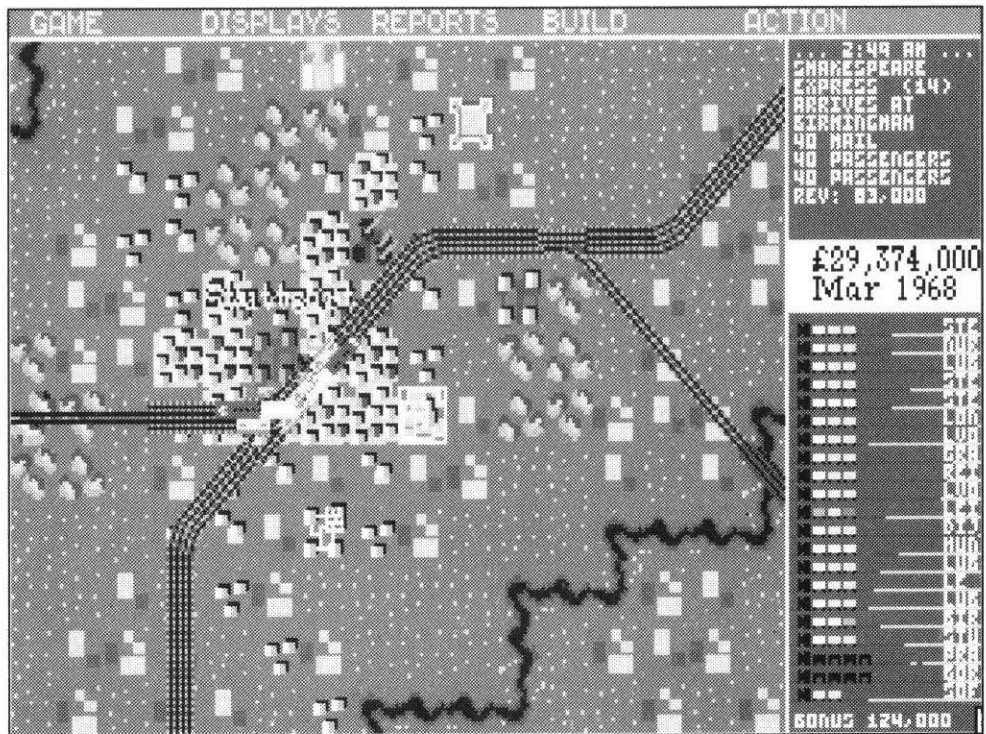
und

FE 8C 7B 0D

ändern in

90 90 90 90

Railroad Tycoon



Wenn man mit **[F1]** die Hauptansicht aktiviert und dann die Tastenkombination **[↑][4]** betätigt, kann man sein Konto um jeweils 500000 Credits aufbessern.

Rampart



Hämmert man in der End-Sequenz unnachgiebig auf der **Enter**-Taste herum, gibt es noch eine kleine Bonus-Sequenz...

ran-Trainer

Im Unterverzeichnis \DATA befinden sich Dateien, in denen die Spieler- und Torwartnamen sowie Informationen zu den einzelnen Teams enthalten sind. Da es sich um ASCII-Dateien handelt, können diese mit einem Editor beliebig geändert werden.

Torleute sind in der Datei

KPNAMES.DAT

gespeichert, während Spielernamen in der Datei

PLNAMES.DAT

zu finden sind.

Die Datei

TEAMS.DAT

enthält Infos über das jeweilige Team. Die Datei ist wie folgt aufgebaut:

A B A B X X X X X X X X X Y Z

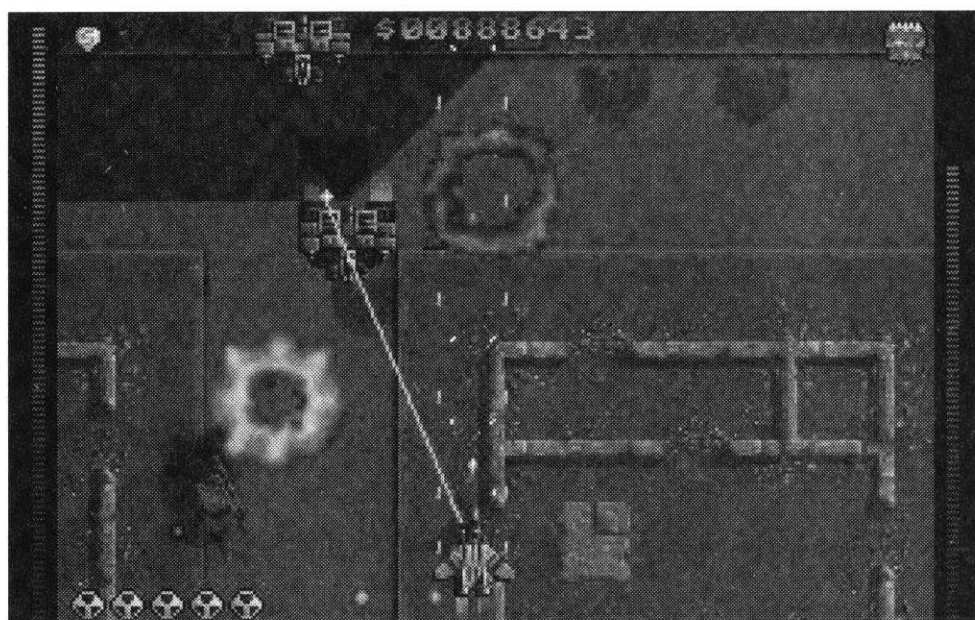
wobei die Buchstaben für die folgenden Werte und deren Bedeutung stehen:

Wert	Bedeutung
A	Farbe des Trikots
B	Farbe der Hose
A	Farbe des Trikots (Auswärts)
B	Farbe der Hose (Auswärts)
X	Stärke des Teams
YZ	Größe des Stadions (z.B. 26 = 26.000)

Die Farben der Trikots und der Hosen werden über Ziffern festgelegt:

Ziffer	Farbe
0	Weiß
1	Rot
2	Grün
3	Gelb
4	Blau
5	Türkis
6	Schwarz
7	Braun
8	Rosa
9	Lila

Raptor



Der eingebaute Debug-Modus von *Raptor* kann durch das Setzen einer Umgebungsvariablen aktiviert werden. Dazu dient der folgende Befehl, der im Raptor-Verzeichnis eingegeben wird:

SET S_HOST=CASTLE

Nun ist man unverwundbar und ist zudem auch noch mit allen Waffen ausgestattet.

Sobald der Debug-Modus aktiv ist, können die verschiedenen Level direkt angewählt werden. Dazu gibt man hintereinander zwei Buchstaben im Level-Auswahl-Screen ein:

Eingabe	Episode	Level
ZQ	1	1
ZW	1	2
ZE	1	3
ZR	1	4
ZT	1	5
ZZ	1	6
ZU	1	7
ZI	1	8
ZO	1	9
XQ	2	1
XW	2	2
XE	2	3
XR	2	4

Eingabe	Episode	Level
X T	2	5
X Z	2	6
X U	2	7
X I	2	8
X O	2	9
Y Q	3	1
Y W	3	2
Y E	3	3
Y R	3	4
Y T	3	5
Y Z	3	6
Y U	3	7
Y I	3	8
Y O	3	9

Um an mehr Geld zu gelangen, geht man wie folgt vor: Zuerst wird alles verkauft, was nicht unbedingt von Nöten ist. Anschließend startet man die Mission und drückt während des Fluges die Taste . Das hat zur Folge, daß der Kontostand auf Null sinkt, man aber dafür einige Deathray-Raketen erhält. Diese kann man dann am Ende der Mission beim „Kaufmann“ für den stattlichen Betrag von 475.000 Credits verkaufen.

Ach ja, starten Sie das Spiel doch mal am 12.03., 16.5., 28.8. oder 02.10., und lassen Sie sich überraschen...

Rebel Assault

Level	EASY	NORMAL	HARD
1	FALCON	BIGGS	ACKBAR
2	ANOAT	KAIBURR	FORNAX
3	YUZZEM	MYNOCK	BESPIN
4	BRIGIA	DAGOBAAH	KESSEL
5	GREEDO	MIMBAN	ORGANA

Wenn beim Programmstart nach der Joystick-Kalibrierung das LucasArts-Logo angeflogen kommt, aktivieren folgende Joystick-Manöver den Cheat-Modus:

Hoch + Feuer

Runter + Feuer

Links + Feuer

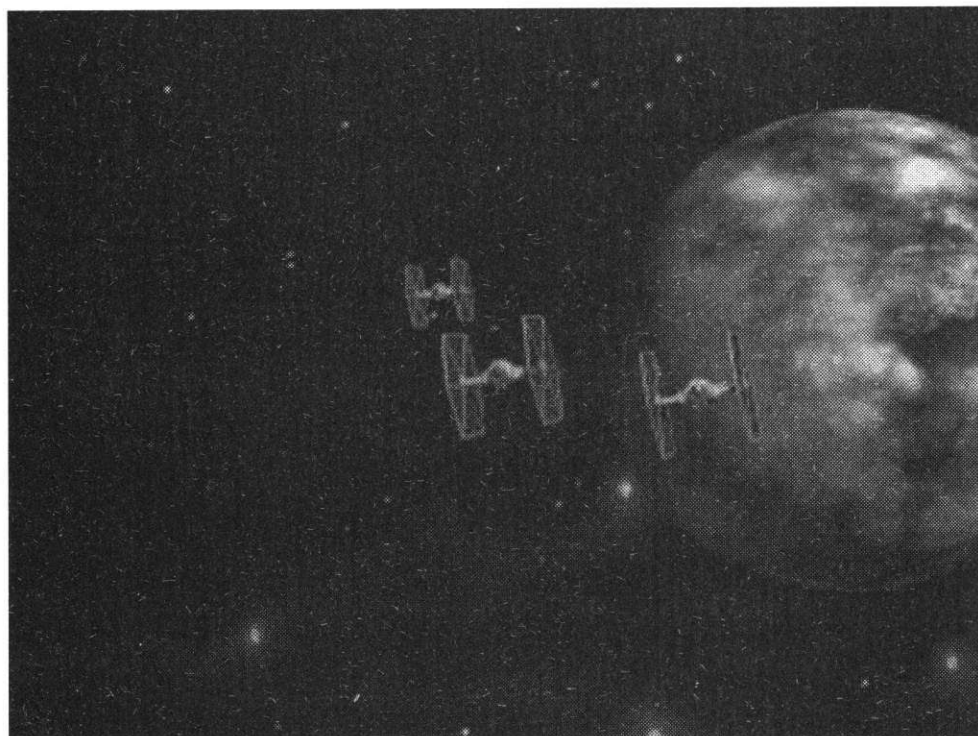
Rechts + Feuer

Wurde alles korrekt gemacht, ertönt „Luuukas Aaaarts“. Nach der Aktivierung sind während des Spielverlaufs folgende Tasten mit zusätzlichen Funktionen belegt:

Taste	Funktion
1 - 9	Direktanwahl der Kapitel 1-9
A - F	Direktanwahl der Kapitel 10-15
+	Beschädigungen beheben

Taste	Funktion
-	Beschädigungen erzeugen
E	Sprung zum nächsten Kapitel
Z	Spiel beenden

Rebel Assault 2



Level	Beginner	Custom	Novice	Standard
2	JABBA	WOOKIEE	EWOKS	BANTHA
3	ENDOR	DROID	CHEWIE	KATANA
4	LACHTON	RODIAN	DANKIN	DENGAR
5	BORSK	BPFASSH	NOGHRI	PELLAEON
6	KROYIES	KSHYY	CHAMMA	ITHULL

Level	Beginner	Custom	Novice	Standard
7	AURIL	TORVE	BOGGA	MYRKR
8	KAMPL	SLUISSI	INCOM	STENNES
9	FERRIER	PALANHI	KOTHLIS	CHURBA
10	GALIA	DROKKO	KRATH	ARTOO
11	DENARII	NATTH	SIOSK	SATAL
12	SADOW	SABACC	ADEGAN	LOBUE
13	ONDERON	ANDUR	AMANOA	DENEBA
14	ALEEMA	ARKANIA	AMBRIA	STURM
15	CATHAR	DIATH	SYLVAR	CRADO
16	DOMINIS	DREEBO	MIRALUKA	CARRACK

Return Fire



Geht einem das Benzin aus, so kann man mit den Tasten **Q** oder **E** schräg weiterfahren. Das verbraucht keinen Sprit und schont das Fahrzeug.

Return of Medusa

Die Tastenkombination **Alt** + **C** ruft ein Cheat-Menü mit vielfältigen Optionen auf.

Return of the Jedi

Trägt man in der Highscore-Liste den Namen

DARTH VAIDER

ein, kann man im Spiel durch das Drücken der **F2**-Taste in den nächsten Level springen.

Reunion

Wechseln Sie in das Verzeichnis, in dem die Spielstände gespeichert sind. Sofern ein Spielstand im Slot Nr. 1 gespeichert wurde, kann dieser per Debug-Befehl gepatcht werden. Das Endergebnis ist ein volles Bankkonto

DEBUG NSPIDYSAV.I



L



E 398C FF FF FF 0F	
E 3990 FF FF FF	
E 3994 FF FF FF	
E 3998 FF FF FF	
E 399C FF FF FF	
E 39A0 FF FF FF	
E 39A4 FF FF FF	
W	
Q	

Rex Nebular

Die verschiedenen Endsequenzen von Rex Nebular kann man sich auch direkt betrachten. Dies geschieht über folgende Eingaben am DOS-Prompt:

MAINMENU -W:1

MAINMENU -W:2

MAINMENU -W:3

MAINMENU -W:4

Auch ein Cheat-Mode ist in das Spiel integriert. Aktiviert wird dieser, indem man ein Spiel neu startet oder ein gespeichertes Spiel lädt, dann die **[Strg]**-Taste gedrückt hält und das Wort

WIDEPIPE

eintippt. Anschließend erscheint als Bestätigung eine graue Box mit der Meldung CHEATING ENABLED.

Sobald der Cheat-Modus aktiviert ist, kann man sich mit **Strg** **T** zu jedem beliebigen Ort teleportieren lassen. Nach Eingabe dieser Tastenkombination erscheint eine Box, in die die entsprechende Nummer des Ortes eingegeben werden muß. Die Nummern der Orte sind in folgender Tabelle zusammengefaßt:

Section	Name	Nummer
1	Slippery Pig	101-103
1	Unterwasser	104-109
1	Höhle	100-111
2	Südliche Insel	212
2	Östliche Insel	203, 208, 209
2	Westliche Insel	205, 207, 210, 211
2	Nördliche Insel	201, 202
2	Hexendoktor	214
2	Twinkles	215
3	Entführung	301
3	Tod	304
3	Luftauslaß	313
3	Untersuchungsraum	318
3	Zelle (ohne Schaden)	307
3	Zelle (nach Schaden)	357
3	Wache (vorher)	311

Section	Name	Nummer
3	Wache (nachher)	361
3	„Gender Bender“	316
3	Kreuzung	354
3	Tresorraum	352
3	Teleporterraum	351
4	Scanner Korridor	401, 407
4	Sonstige Korridore	405, 406
4	Wandas Bar	402
4	Waffenkammer	408
4	Lager	410
4	Labor	411
4	Teleporter	413
5	Ankunft	501, 551
5	Security	503
5	Software Shop	506-508
5	Restaurant	511, 512
5	Aufzug	513
6	Bruce	601-603
6	Seefenster	604
6	Abduls Auto	607, 608
6	Video	609, 610
6	Einsiedler	611
6	William	612
7	Stadt (vorher)	751, 752

Section	Name	Nummer
7	Stadt (nachher)	701, 702
7	Seemonster	703
7	Flasche	704
7	Penthouse (außen)	705
7	Penthouse (innen)	706
8	Kontrollstation	801
8	Landeplatz 1	802
8	Landeplatz 2	803
8	Raumschiff (innen)	804

Um die Nummer des Raumes herauszufinden, in dem man sich gerade befindet, gibt man **Strg****P** ein.

Mit **Strg****O** kann man Dinge bewegen, das heißt, an einen anderen Raum befördern. Sämtliche Gegenstände sind numeriert (0-54) und können mit der Eingabe von **2** in eigenen Besitz gebracht werden; die Eingabe von **0** nach der Auswahl eines Gegenstands bewirkt, daß dieser Gegenstand aus dem Besitz von Rex entfernt wird.

Drückt man die Leertaste, während Rex durch die Gegend läuft, wird die Geschwindigkeit erhöht. Sollte sich Rex irgendwo eingeklemmt haben, drückt man **Strg****Z**.

Die Tastenkombination **Strg****F** schaltet den Frame-by-Frame-Modus ein, das heißt, daß der Bildschirm an der aktuellen Position eingefroren wird, drückt man wieder **Strg****F**, geht's weiter.

Robocod

Laden Sie die Datei ROBOCOD.EXE in den Hex-Editor und ändern folgende Werte:

Offset	Wert	Wirkung
49FA	90 90 90 90	Maximale Gesundheit
4A68	90 90 90 90	Maximale Gesundheit
2560	90 90 90 90	Maximales Geld
DE7B	90 90 90 90	Immunität

Roboman

Im Falle eines Absturzes wartet man, bis die Spielfigur verschwunden ist, und drückt dann **Strg****E**, um 99 Leben zu erhalten.

Ripper



Wem die Action-Sequenzen zu heftig sind, der gibt die Worte

ARCADE

ZZTOP

oder

CAFFEINE

ein.

Rings of Medusa Gold

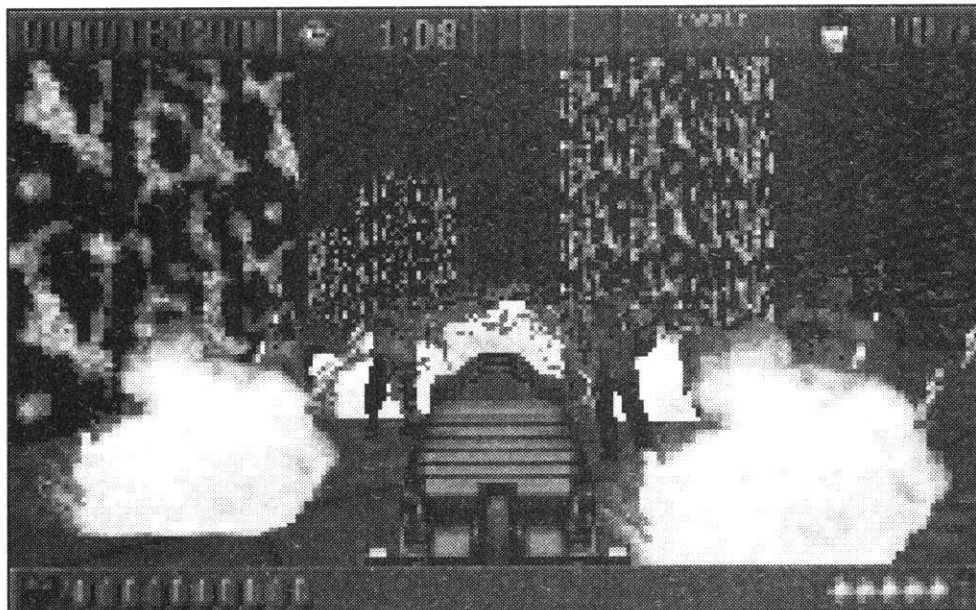
Die Adressen 1480, 1481, 1482 und 1483 der Savegame-Datei enthalten den gespeicherten Geldbestand. Setzt man dort die Werte FF, FF, FF, FF ein, erhält man über 16 Millionen Credits.

Rise of the Robots

Durch bestimmte Cursor-Tasten-Bewegungen im Options-Menü, werden einige zusätzliche Features aktiviert (die Ziffern entsprechen den Richtungstasten des Nummernblocks auf der Tastatur und müssen teilweise mehrfach gedrückt werden):

Eingabe	Wirkung
4 4 6 6	Train-Mode
2 4 8 6	Insect-Move
6 6 8 4	Pain-Move

Rise of the Triad



Nach der Eingabe von

DIPSTICK

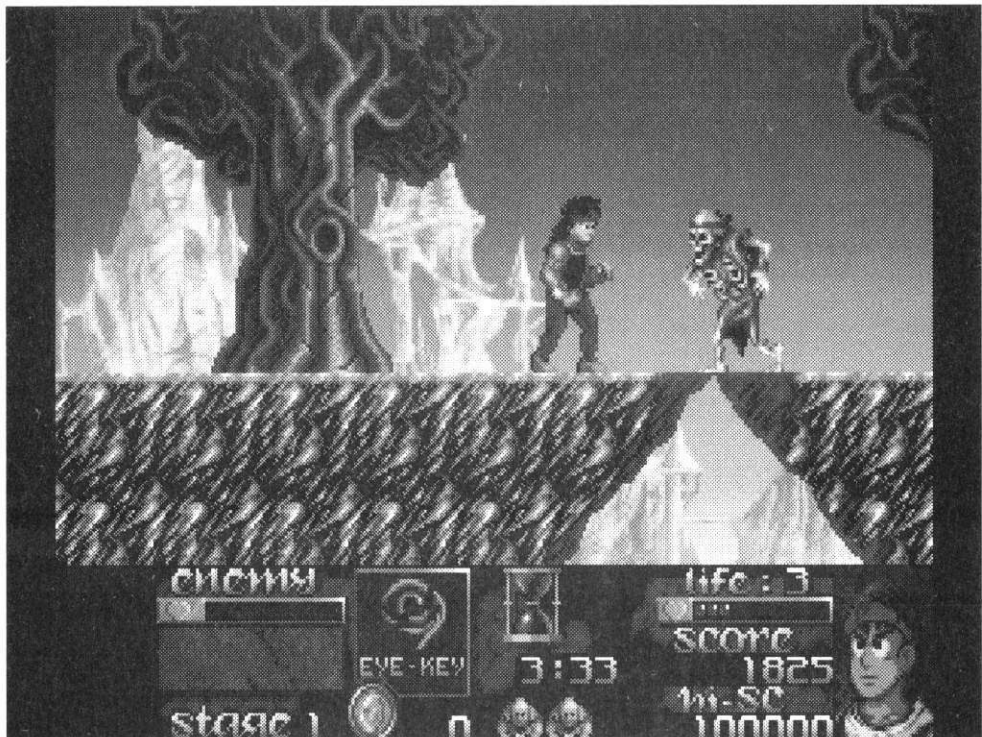
können folgende Cheats aktiviert werden

Eingabe	Wirkung
86ME	Erfolgreicher Selbstmord
BADTRIP	Leichte Müdigkeit und Lustlosigkeit
BOING	Damit sollte man mal vor die Wand laufen...
BONES	Flammenwand
BOOZE	Raketenwerfer
BURNME	Schutz vor Feuer
CHOJIN	Alle Waffen & unverwundbar
DIMOFF	Licht aus

Eingabe	Wirkung
DIMON	Licht an
FIREBOMB	Feuerbombe
FLYBOY	Zum abheben...
GOARCH	Ende des Levels
GOBBERS	Restart im ersten Level
GOGATLS	Abbruch
GOTA386	Boden und Wände aus
GOTA486	Boden und Wände an
GOTO	Level direkt anwählbar
HOTTIMES	Flammenwerfer
HUNTPACK	Flammenwerfer und Extras
JOHNWOO	2fach-Schießeisen
LONDON	Nebel an
LUNGDUNG	Gasmaske
NODNOL	Nebel aus
PANIC	Alle Extras futsch
PLAY	Spielt das mit RECORD aufgenommene Demo ab
PLUGEM	Maschinenpistole
RECORD	Nimmt Spielhandlung auf
REEN	Effekte ein und aus
RIDE	Rakentensicht
SEEYA	wie TOOSAD ohne Zeitbegrenzung
SHINEOFF	Lichter aus

Eingabe	Wirkung
SHINEON	Lichter an
SHOOTME	Maximale Munition
SIXTOYS	Komplette Munition, alle Schlüssel, maximale Energie und 100.000 Punkte
SPEED	Beschleunigt die Spielfigur
STOP	Stoppt die Aufnahme von RECORD
TOOSAD	Einfach alles!
VANILLA	Bazooka
WHACK	Selbstmordversuch
WHERE	Momentane Koordinaten

Risky Woods



Gibt man in dem Screen, in dem die Message **PRESS START BUTTON** erscheint,

Q W E R T Y U I O P

ein, stehen folgende Cheat-Tasten zur Verfügung:

Taste	Funktion
F1	Mehr Energie
F2	Mehr Credits
F3	Mehr Zeit
F4	Level-Ende

Robin Hood

Folgende Cheats (über den Nummernblock eingegeben) stehen zur Verfügung:

Taste	Funktion
Alt + 1 6 7	Unverwundbarkeit
Alt + 1 0 3	Marian findet Sie unwiderstehlich
Alt + 6 5 9	Unterstützung naht
Alt + 2 1 4	Verwandlung in einen Magier
Alt + 4 4 1	Wechsel der Jahreszeit

Roller Blade Racer

Die Datei

PCBLADE.EXE

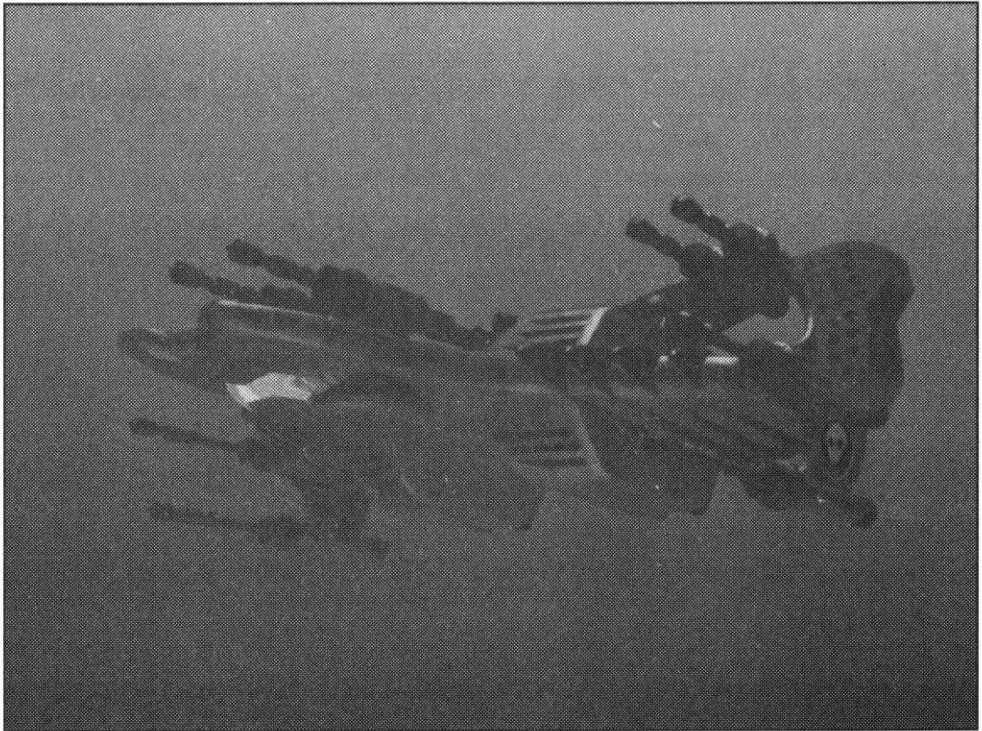
enthält zwei Stellen, die für unendliche Leben bzw. unendlich viel Zeit gepatcht werden können.

Original	Ändern in	Wirkung
FE 0E 44 40	90 90 90 90	Leben
FF 0E 3E 40	90 90 90 90	Zeit

Rüsselsheim

Manager von Auto-Konzernen haben es nicht ganz so schwer, wenn Sie eine Savegame-Datei (z.B. DETROITA, DETROITB usw.) in den Hex-Editor laden und die Adressen 207, 208, 209 und 20A jeweils mit dem Wert FF auffüllen.

Schleichfahrt



Da es sich bei den gespeicherten Spielständen um reine ASCII-Dateien handelt, kann man wunderbar patchen. Die Dateien befinden sich im Verzeichnis

\SF\DAT\SAVES

und heißen

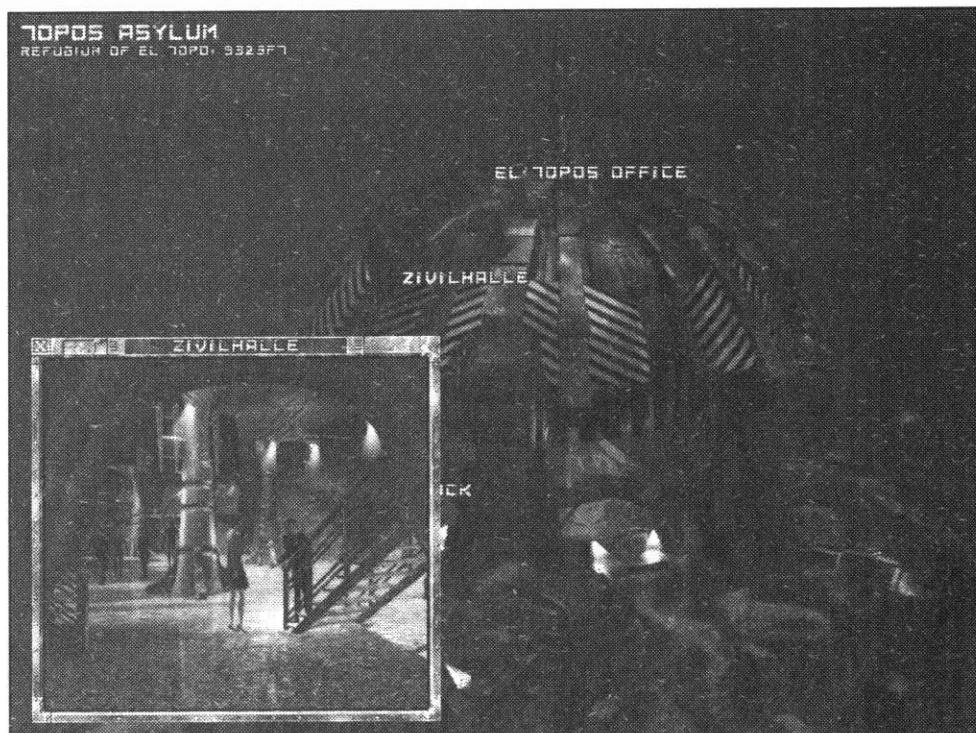
SAVE*.DES

Gleich zu Beginn der Datei ist das Guthaben an Geld zu finden. Die entsprechende Stelle in der Datei sieht wie folgt aus

[Global]

Name = Intto the deep

Credit = 34522



Als nächstes wird der Schiffstyp aufgelistet, den man momentan sein eigen nennt.

[Ship]

type = 2049

Die Nummer steht dabei für einen Typ, der sich aus der nachfolgenden Aufstellung ergibt.

Schiff	Nummer
HIOB	2049
GATOR	2050
ZORN	2051
SUCCUBUS	2052

Die Ausrüstung des Schiffs wird unter dem Eintrag

[Shipmounting]

gespeichert. Hier gibt es eine Vielzahl von Werten, die man verändern kann. Auch hier werden die Ausrüstungsgegenstände als Zahlenkombinationen hinterlegt, deren Bedeutung sich aus der folgenden Tabelle ableiten lässt.

Gegenstand	Nummer
TORPEDOS	
STA1	1
STA2	2
THR1	3
THR2	4
BUL1	5
BUL2	6
TIG1	7
TIG2	8
MAN1	9
MAN2	10
HAMM	11
FLA1	12
FLA2	13
FLA3	14
BIG1	15
BIG2	16

Gegenstand	Nummer
SUB1	17
SUB2	18
LEE1	20
LEE2	21
CLUS	19
TORC	22
MAGAZINE	
MAG1	1025
MAG2	1026
MAG3	1027
MAG4	1028
REV1	1029
REV2	1030
REV3	1031
REV4	1032
GESCHÜTZE	
VEN1	3081
VEN2	3082
VEN3	3083
MAX1	3079
MAX2	3080
PLG1	3073
PLG2	3074
PLD1	3075

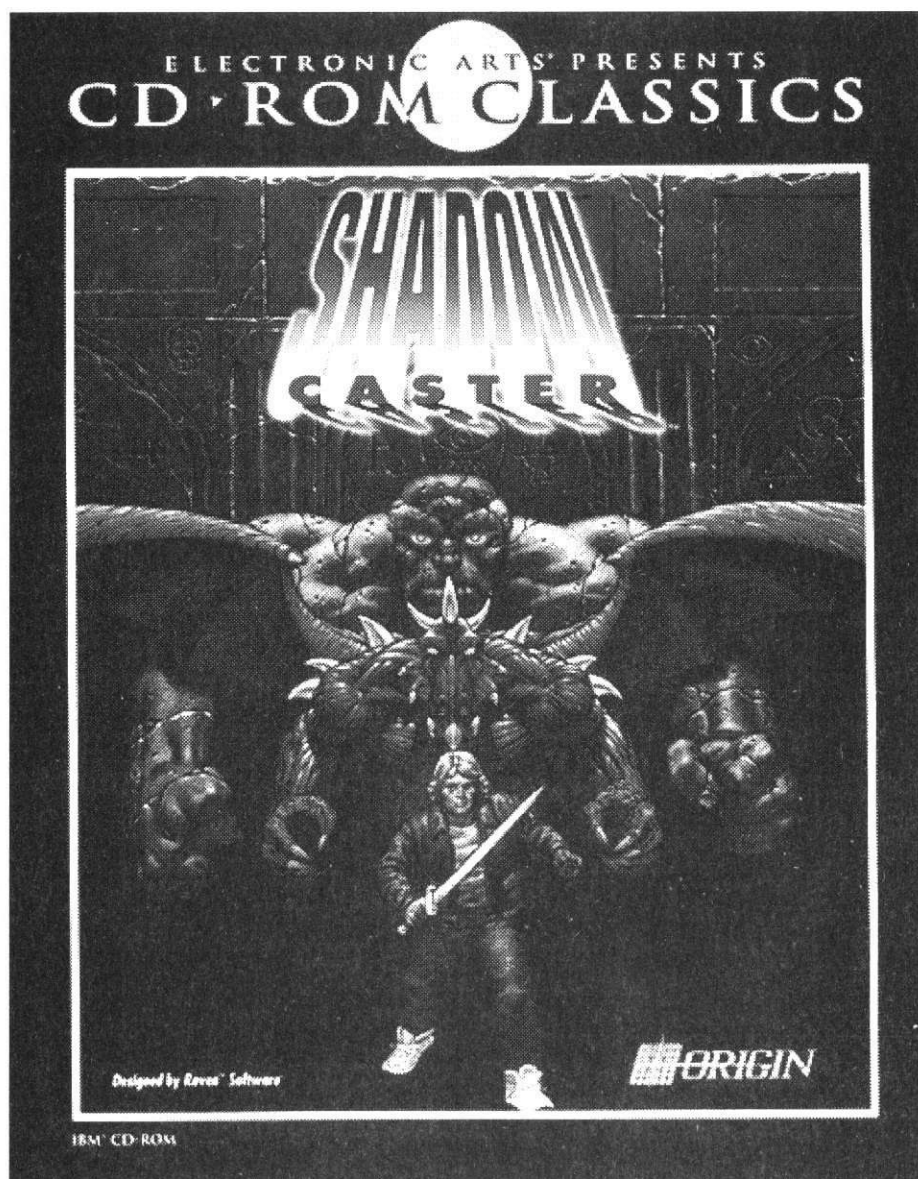
Gegenstand	Nummer
PLD2	3076
PLD3	3077
DOOM	3078
SOFTWARE	
TC16	7169
TC21	7170
TC36	7171
PU10	7172
PU14	7173
PU22	7174
ER08	7175
ER10	7176
ER14	7177
SENSOREN	
SPY1	6145
SPY2	6146
SPY3	6147
SPY4	6148
DEFENSIVSYSTEME	
STEE	5121
CERA	5122
CARB	5123
TITA	5124

Gegenstand	Nummer
------------	--------

GENERATOREN

SMAL	4097
MEDI	4098
BIGB	4099

Shadow Caster



Wer die nette End-Sequenz direkt betrachten möchte, gibt folgenden Befehl im entsprechenden Spiele-Verzeichnis ein:

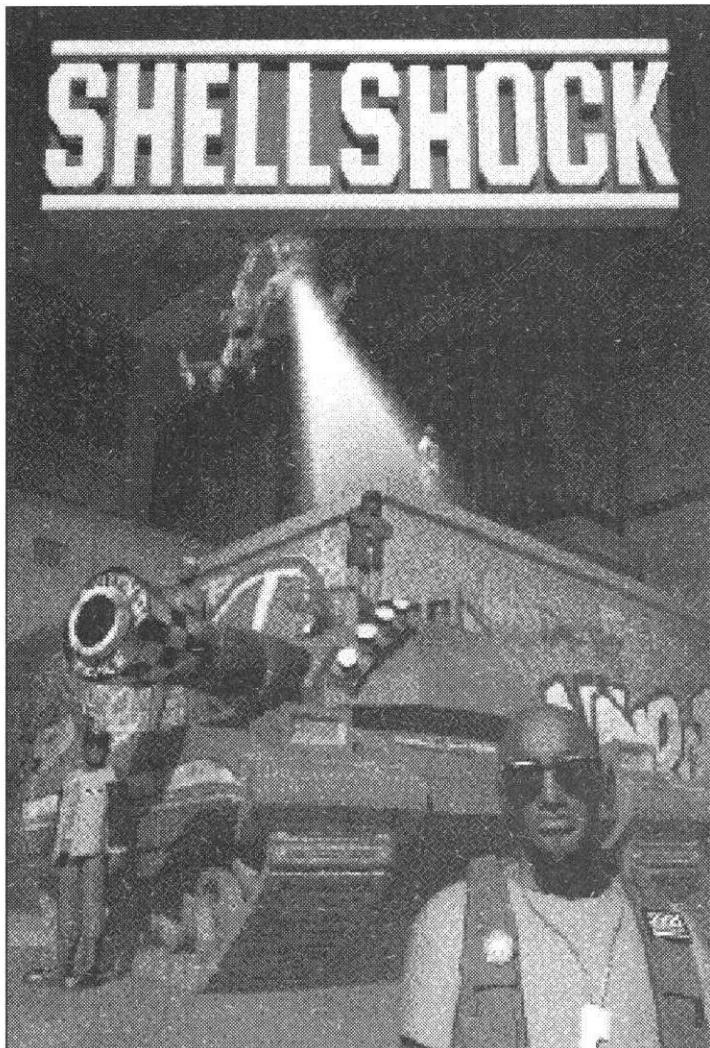
DOS4GW ADPLAY END.DAT SQRVWU

Auch Intro und Titel lassen sich direkt ausführen:

DOS4GW ADPLAY INTRO.DAT

DOS4GW ADPLAY TITLE.DAT

Shellshock



Für Unverwundbarkeit drückt man die **[Esc]**-Taste und gibt dann folgendes ein

RATTY RAT RATTY

und drückt anschließend nochmal die Taste **[Esc]**.

Silverball

Drückt man während des Spiels nacheinander die Tasten **[Esc]**, **[H]** und **[N]**, erhält man einen Extraball. Durch Eingabe von **[Esc]** und **[J]** läßt sich die Kugel mit den Cursor-Tasten steuern.

Silver Seed

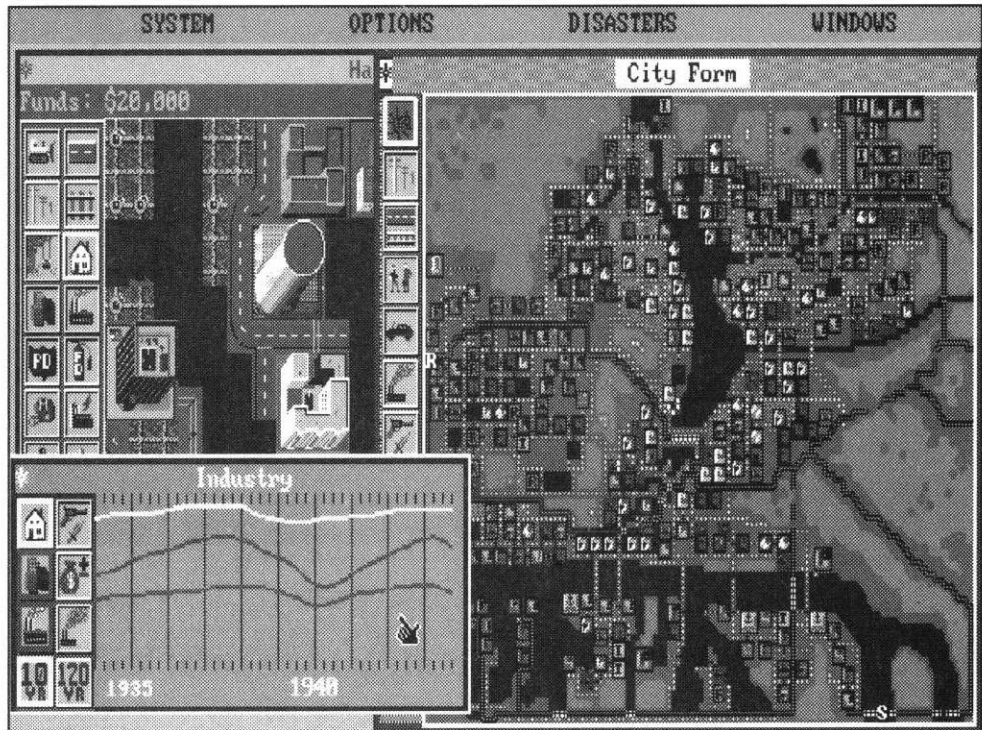
Startet man das Spiel mit

SERPENT *manimal*

kann man sich mittels eines Cheat-Menüs auf die Insel Claw befördern. Dort gibt es eine Höhle, in der alle Ausrüstungsgegenstände, die das Herz begehrt, zu finden sind. Sollte man dabei auf eine verschlossene Tür stoßen, wird diese mit der Tastenkombination **[Alt][F4]** geöffnet.

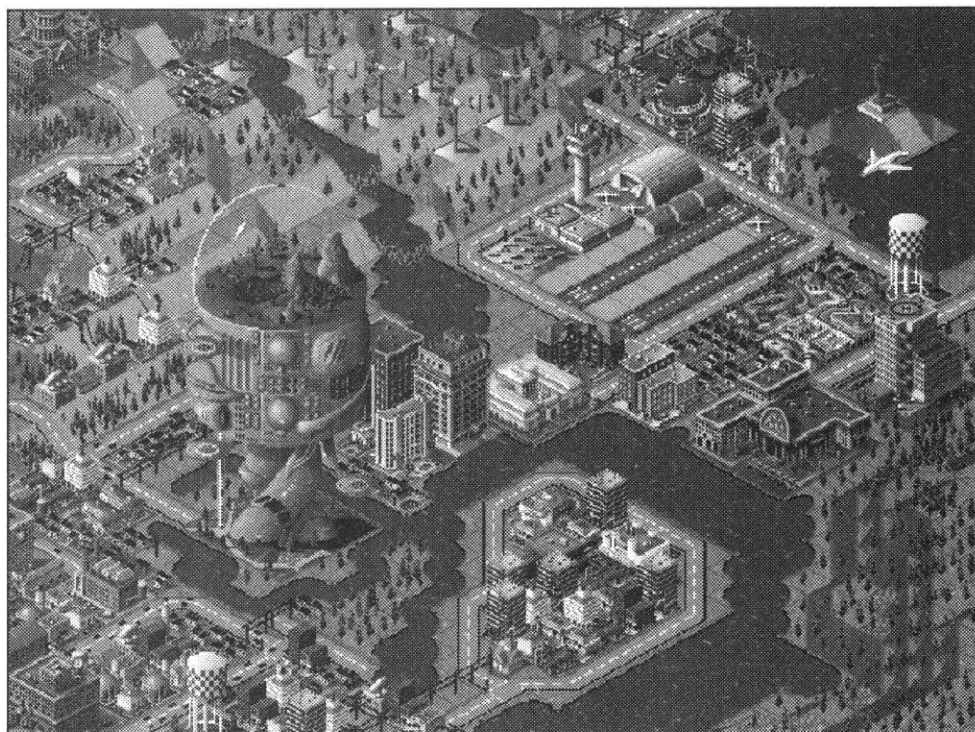
Sim City

Betätigt man die Tastenkombination **Strg****P**, werden alle möglichen witzigen Videosequenzen angezeigt.



Ändert man den Inhalt der Adressen 0D25, 0D26 und 0D27 jeweils in FF um, erhält man 16,7 Mio. Credits.

Sim City 2000



Die Adresse 27h sollte den Wert 01 enthalten, damit Ihr Bankkonto nicht an Magersucht leiden muß.

Außerdem kann man folgende Cheat-Codes eingeben:

Windows 95

Eingabe	Wirkung
IMACHEAT	500000 \$ und volle Kapazität
PRISCILLA	Debug Menü
GILMARTIN	Militärbasis
NOAH	Sturmflut

Windows 3.x

Eingabe	Wirkung
OIVAIZMIR	Debug Modus
GOMORRAH	Nuklearkatastrophe
BUDDAMUS	500000\$ und volle Kapazität
GILMARTIN	Militärbasis
NOAH	Erzeugt eine Flutwelle
MOSES	Stoppt die Flutwelle
MRSOLEARY	Feuer

DOS

Eingabe	Wirkung
DARN	„Church Virus“
HECK	„Church Virus“
MEMY	Speichertest
TEST	Speichertest
VERS	Versionsnummer

Sim Copter

Nach der Eingabe von

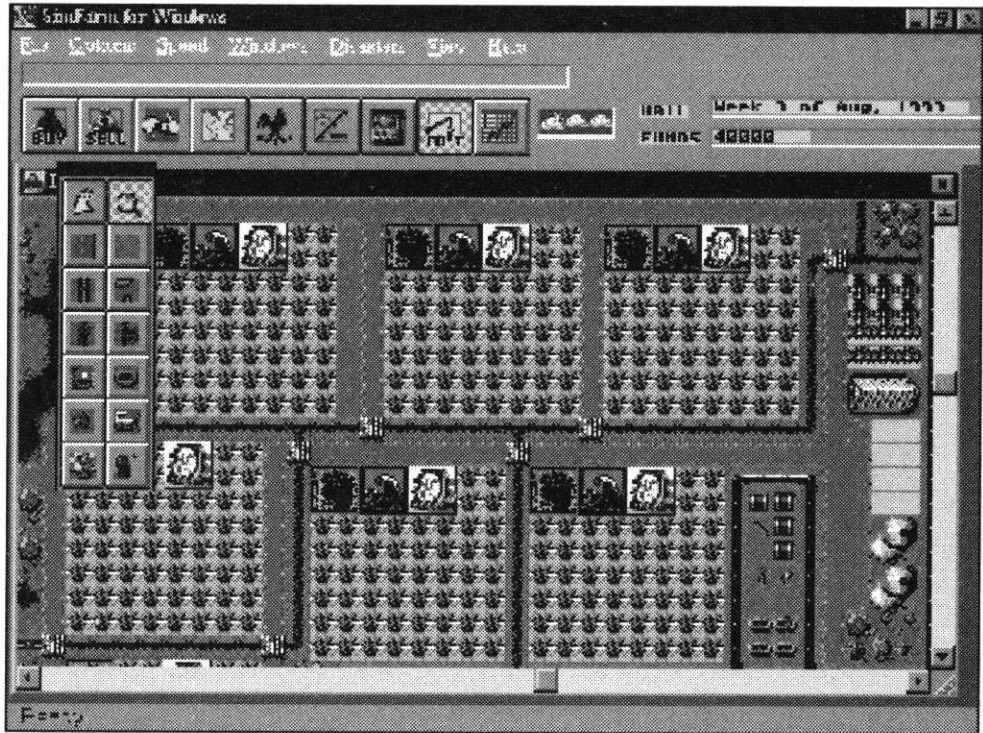
Strg + **Alt** + **X**

während des Flugs, stehen folgende Cheats zur Verfügung.

Eingabe	Wirkung
superpowermultiply	Schneller fliegen und Laufen durch Drücken der  -Taste
Been there, done that	Nächster Level
Shields up	Unverwundbarkeit
I'm the CEO of McDonnell Douglas	Durch Drücken der Tasten  -  im Katalog des Hangars werden die entsprechenden Helikopter bereitgestellt
I love my helicopter	Zurück ins Cockpit

Sim Farm

Kauft und verkauft man ständig Land, so wächst die Steuerlast in astronomische Höhen und wird komischerweise irgendwann negativ. Und was bedeutet eine negative Steuerschuld? Natürlich eine fette Rückerstattung von Ihrem freundlichen Finanzamt.



Man kann aber auch die Savegame-Dateien (*.SFM) patchen. Am Sektor 267 ändert man die Offsets 228 bis 231 in FF, und schon ist man alle finanziellen Sorgen los.

Sim Isle



Wenn man beim Speichern der Spielstände bestimmte Namen vergibt, hat dies Cheat-Wirkungen

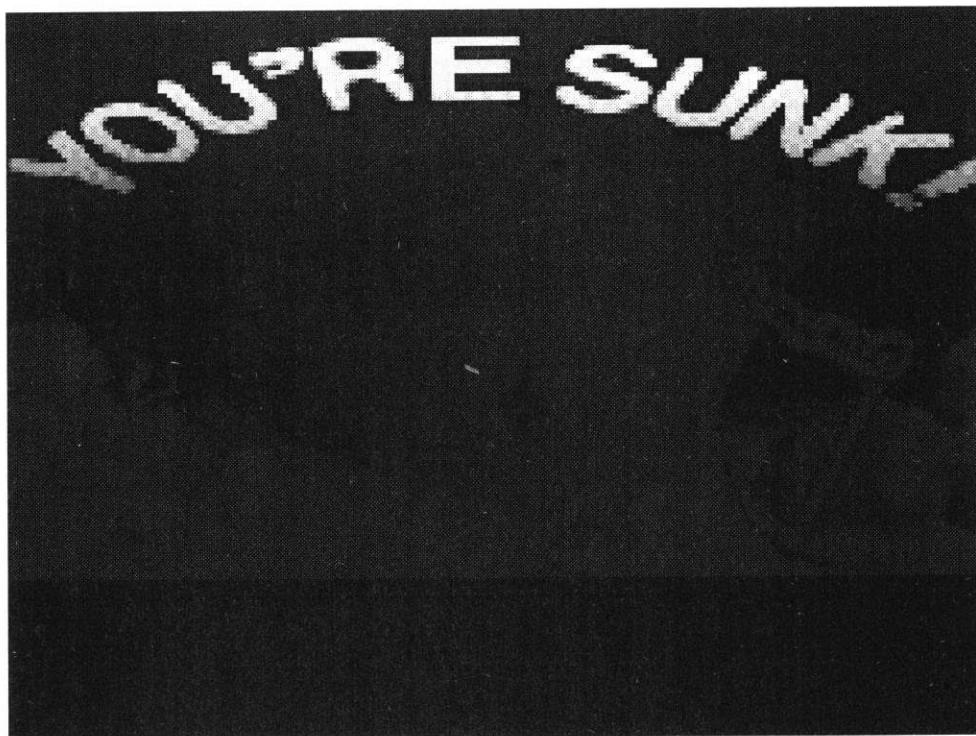
Name	Wirkung
IAINTESTEDITCO	10000 Geldeinheiten
DEESEXTRAPIXEL	1000 Baustoffe
RAGSCHOCOLATESTACH	5000 Nahrungseinheiten
MARKSANCHOVYPIZZA	Agenten arbeiten kostenlos
SIMONCHICKENB	Baustoffe + 100, Labore + 10
3527490	+ 10 Laboratorien

Sim Tower



Die Speicherdatei mit der Endung *.TDT enthält an den Offsets 0003, 0004, 0005 und 0006 den Geldbetrag des jeweiligen Bauherren. Ändert man diese Speicherstellen auf den Wert FF, hat man erst einmal ausreichenden finanziellen Spielraum.

Sink or Swim



Level	Code
01	DONTPANIC
02	TURINGSJOKE
03	BERTIERUSSELL
04	SPAMSPAMSPAM
05	MARYMUNGO
06	SPACEPIRATES#
07	ILIKEBANANAS
08	THHUXLEY
09	ANDYSSOUP TINS
10	DRACONUS
11	MRMICACAWBER

Level	Code
12	ITSFROTHYMAN
13	APRILSHOWER
14	FEEDTHETREE
15	THERAINBOW
16	PRBROTHERHOOD
17	WHATSNEXT
18	THERIGHTSTUFF
19	CASTROVALVA
20	RAHHUMBUG
21	GOODOMENS
22	BUTNOTMIDGE
23	FJORDFIESTA
24	GRACELAND
25	TATLINTOWER
26	ITSFINGERBOBS
27	BOSSTAK
28	GUNLAW
29	ANNIEBESSANT
30	NOTTHEEND
31	THETHIRDCHIMP
32	SCOPESVBRYAN
33	SPLATKERPOW
34	TOXTETHOGRADY
35	MRNATURAL

Level	Code
36	BEALERT
37	STTRINIANS
38	ZELIG
39	SMALLBLUTHING
40	SOUNDCARD
41	ORIONSSWORD
42	SIDISFAB
43	NICKELSDIMES
44	DEFECTORVAN
45	ASPACEODDITY
46	WOTACARRYON
47	TURNONTUNEIN
48	IAMNOTANUMBER
49	ZAPCOMIX
50	NEWSPAPERTAXI
51	TENPENCEPIECE
52	SATRESTHEORY
53	LITTLE ROCK
54	COGITOERGOSUM
55	SOMALTHUSIAN
56	ANDROIDDREAMS
57	GREERSBOOK
58	REVELATIONS
59	PERCYSTREET

Level	Code
60	CLEANUPTIME
61	XENOSPARADOX

Skynet

Nach der Eingabe von

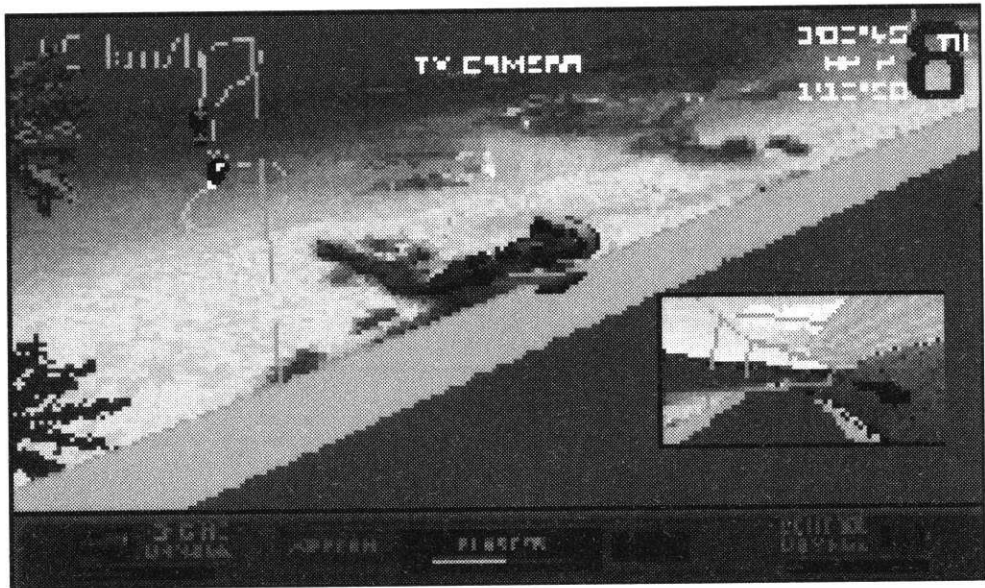
[Alt]+

stehen folgende Cheats zur Verfügung.

Eingabe	Wirkung
ARNOLD	Alle Waffen
COUNTERS	Anzeige der Position
GARBLE:	Cheats deaktivieren
HELLO	Ausgabe von HELLO
ICANTSEE	Anzeige des „View“-Bildschirms
ILLBEBACK	Nächster Level
SUPERUZI	Super-Uzi
VERSION	Versionsnummer
WHOAMI	Namen anzeigen

Slipstream 5000

Fliegt man über die Rennstrecke in Arizona, stößt man auf einen Geheimraum, wenn man nach der Brücke nach links abbiegt und direkt durch die Mauer düst. Dort findet man allerlei hilfreiche Extras.



Gibt man im Hauptmenü das Wort

REFINERY

ein, kann man jede Strecke anwählen. Außerdem erhält man ordentlich Bares.

Soccer Kid

Hier ein kleiner Überblick über die wichtigsten Speicherstellen der Datei KID.EXE, die sich bequem per Hex-Editor patchen lassen:

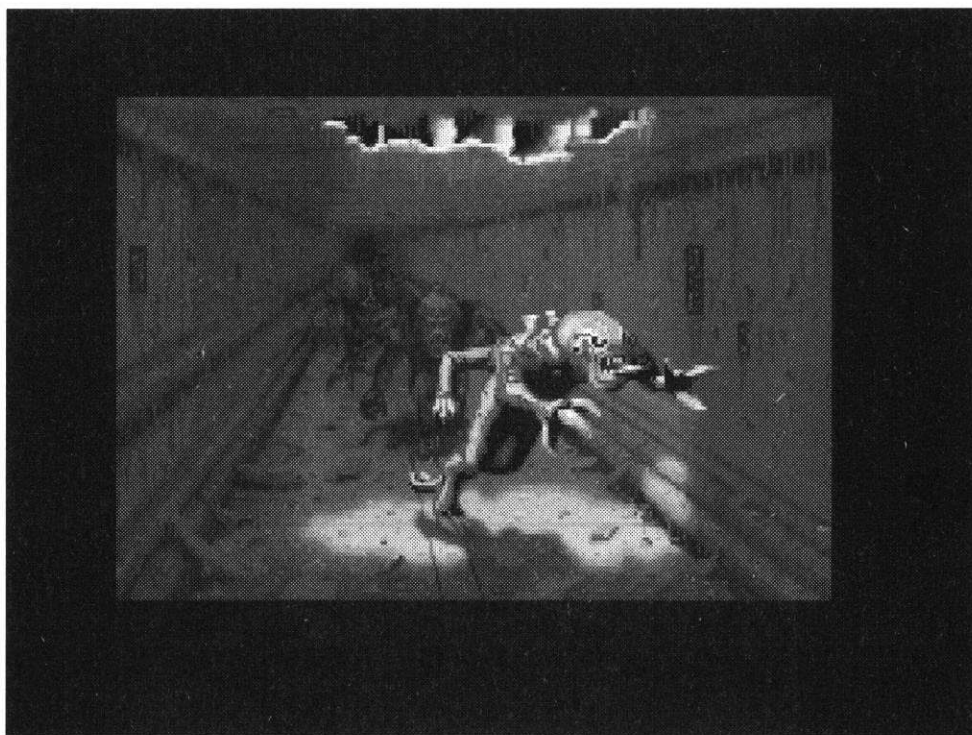
Adresse	Inhalt	Wirkung
938	Anzahl der Leben	
932	Health Points	
1261	90 90 90	Unendliches Leben
19A4	90 90 90 90	Unendliche Energie
1997	EB	Unverwundbarkeit

Sony Game

Level	Code
2	QUICKIES
3	DIENSTAG
4	MITTWOCH
5	NOVEMBER
6	DEZEMBER
7	ALPHABET
8	AFFODILL

Level	Code
9	ALCHEMIE
10	BAGUETTE

Space Hulk



Um eine beliebige Mission spielen zu können, muß die Datei

SQUADINF.DAT

gepatcht werden.

Dazu gibt man bei Offset 54h den Wert 13h ein. Wer dies nicht mit einem Disketteneditor tun möchte, für den folgt eine kurze Anleitung, wie dieser Vorgang mit DEBUG zu bewerkstelligen ist:

Starten Sie den DOS-Debugger im Verzeichnis von *Space Hulk* mit

DEBUG SQUADINF.DAT 

Dann geben Sie folgende Befehle, jeweils gefolgt von einem Return, ein:

e 154 13 

w 

q 

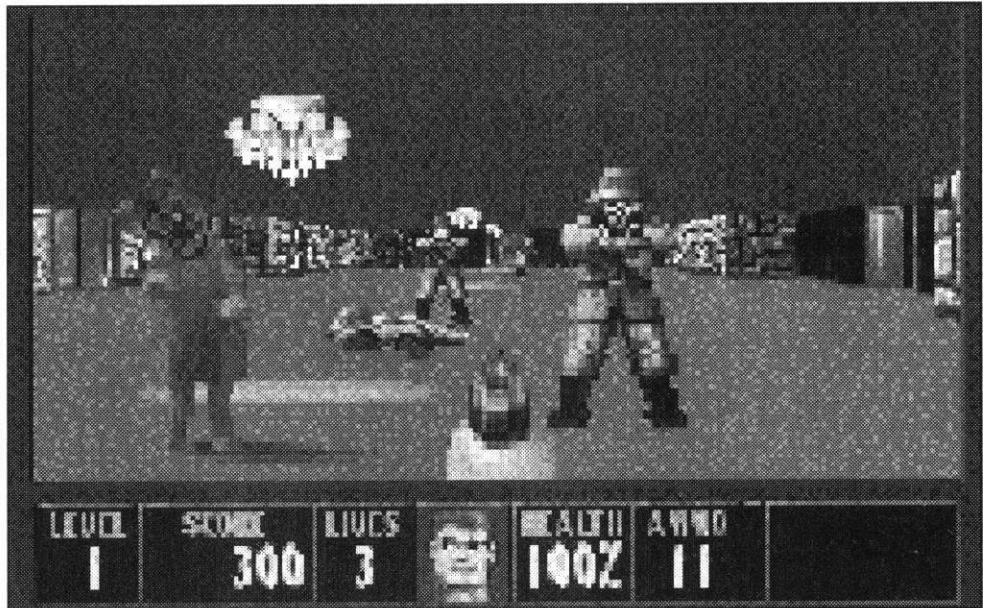
Space Hulk 2

Gibt man im Vigil-Bildschirm

INEEDHELP

ein, landet man in einem Cheat-Menü.

Spear of Destiny



Startet man das Spiel mit

SPEAR DEBUGMODE

kann mit der Tastenkombination    der Cheat-Modus aktiviert werden. Anschließend stehen folgende Tastenkombinationen zur Verfügung:

Tasten	Wirkung
  G	Unverwundbarkeit
  W	Level wählen
  S	Spiel wird langsamer
  T	Alle Objekte werden sichtbar
  I	Mehr Punkte und Waffen

In der Shareware-Version sind noch folgende Kombinationen möglich:

Tasten	Wirkung
  O	Level-Karte
  N	Man kann durch Türen und Wände gehen

Special Forces

Wird einer der Kämpfer verletzt, schnell die Taste  drücken, um ihn wieder zu heilen.

Stellar 7

Startet man das Spiel mit dem Commandline-Parameter

STEL7CHT

erhält man unendliche Lebensenergie.

Stone Keep



Lädt man die Datei

GAMEINFO.SAV

in einen Hex-Editor und ersetzt die Offsets 155-159 jeweils mit

E7 03

erhält man 999 Hitpoints und wird damit praktisch unsterblich.

Storm Master

Drückt man im „Menü des Müllermeisters“ die Tasten **[Strg]** und **[Alt]** gleichzeitig und klickt dabei auf das Symbol für Wind, so erhält man Informationen zu den jeweiligen Winden.

Hält man im Hautmenü die Tasten **Strg** und **Alt** gedrückt und klickt auf den Hofnarr, werden die Level schneller gewonnen.

Street Fighter 2

Gibt man bei der Auswahl der Spieler

LIVE FOREVER

ein, wird man unverwundbar.

Strife



Folgende Cheats sind anwendbar (einfach über die Tastatur eingeben):

Vollversion	Shareware	Effekt
omnipotent	ibgod	Unverwundbarkeit
donnytrump	money	Geld
boombstix	guns	Alle Waffen
jimmy	open	Alle Schlüssell
topo	iddt	Vollständige Karte
stonecold	killem	Gegner töten
gps	idmypos	Koordinaten
rift##	goto##	Level ## starten
spi##	idmus##	Soundtrack ## spielen

Stronghold

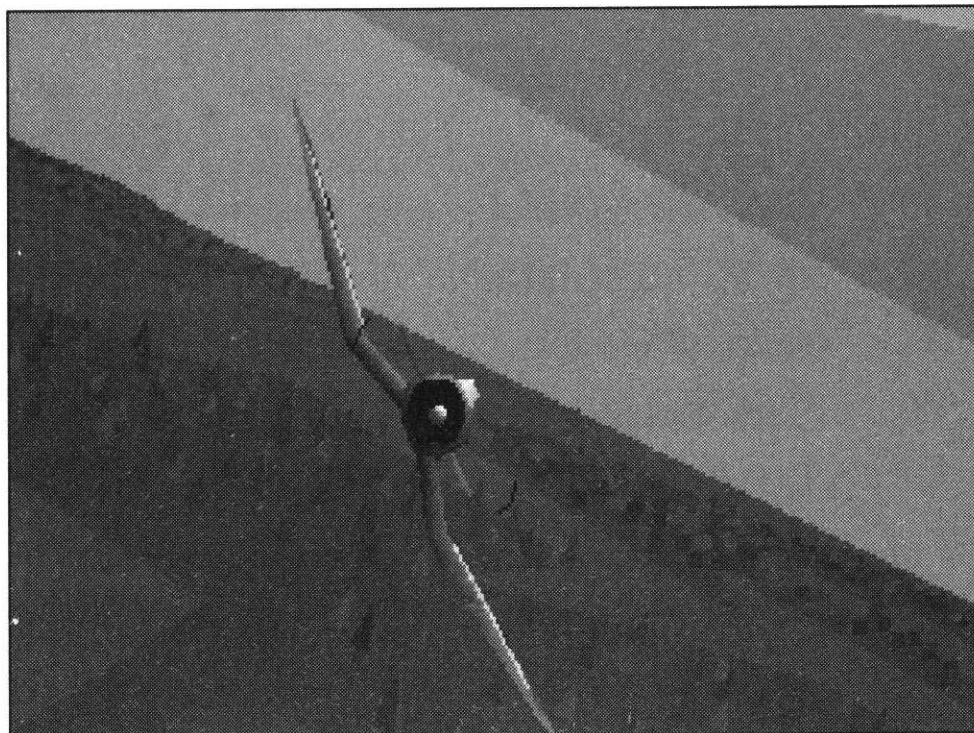
Probleme mit dem Spiel von SSI? Dann geben Sie doch mal zum Starten

STRONG DEBUG

ein, und schon stehen einige Cheats zur Verfügung die das Leben als Burgherr sichtlich erleichtern.

Tasten	Wirkung
Alt K	Zerstört feindliche Burg
Alt Z	Zerstört feindliche Einheit
Alt P	Verbessert den eigenen Spieler
Alt Y	Gleiche Wirkung wie Alt Z

Stunt Island



Hier die Daten der einzelnen Flugzeuge:

Modell	T/O-SPEED	STALL-SPEED	MAX SPEED	MAX ALT
A10 Thunderbolt	138	115	439	45000
A-6E Intruder	136	113	644	42000
B2 Stealth Bomber	140	117	627	50290
Beechcraft Bonanza V35	90	75	209	17858
Boeing 727	150	125	599	45000
Boeing 737	145	125	532	45000
Boeing 747	160	145	602	50000

Modell	T/O-SPEED	STALL-SPEED	MAX SPEED	MAX ALT
Bristol Bulldog Mk IIA	65	55	135	25000
Cessna 172 Skyhawk	55	45	138	12000
Curtiss JN Jenny	54	30	75	14000
Curtiss June Bug	48	25	65	14000
Douglas DC-10	155	130	564	50000
E3 AWACS	168	140	530	30000
F-4E Phantom	168	140	1484	62250
F4U Corsair	95	77	550	40000
F-15C Eagle	168	130	1868	60000
F-16C Falcon	168	130	1500	60000
F/A-18A Hornet	168	130	1345	50000
F-86 Sabre	122	110	617	50800
F-117A Stealth Fighter	190	158	673	60000
Fokker Dr. I Triplane	60	50	103	20000
Hawk	145	122	621	50000
Junkers Ju 87D Stuka	90	75	255	24000
Junkers Ju 88A	114	95	295	25000
Learjet 60	146	122	548	51000
Lockheed TR-1	168	140	428	80000
Lockheed U-2 Spy Plane	168	140	428	80000
Messerschmitt Bf 109G	96	80	428	35000
Messerschmitt Bf 110	105	85	340	35000

Modell	T/O-SPEED	STALL-SPEED	MAX SPEED	MAX ALT
Mig-15 UTI Midget	123	112	668	51000
Mig-25 FoxBat	162	135	668	75450
Mig-29 Fulcrum	168	140	1530	60700
Mirage 2000	138	114	1645	59000
Mitsubishi A6M Zero-Sen	90	75	340	24000
P-51D Mustang	90	75	445	40000
P-38 Lightning	90	75	350	40000
Piper Cherokee	60	47	144	12000
Pitts Special	65	55	160	14500
SR-71A Blackbird	190	160	2000	85000
Sopwith Camel	60	50	115	19000
Sopwith triplane	60	50	113	20500
Spitfire	96	80	416	44000
Space Shuttle	160	145	602	50000
Tupolev TU-142 Bear	150	125	575	45900

Sub-Marine Riptide

Damit kein Sauerstoff mehr verbraucht wird, lädt man die Datei

RIPTIDE.EXE

in einen Hex-Editor und ändert die Offsets 173-176 in

01 06 C0 2A to 90 90 90 90

Subwar 2050

Per Hex-Editor füllt man die Speicherstellen 1A, 1B und 1C einer Savegame-Datei jeweils mit dem Wert FF und bekommt so Unmengen an Credits. Die Speicherstelle 20 birgt das entsprechende Einsatzgebiet und kann gemäß folgender Aufstellung verändert werden.

Wert von 20h	Einsatzort
00	Übung
01	Nord-Atlantik
02	Antarktis
03	Südchinesisches Meer
04	Japanisches Meer

Superkarts

Im Spiel kann man folgende Worte eingeben, um Cheats zu aktivieren:

Eingabe	Wo	Wirkung
ORIEL	GO KARTING-Menü	Statt der Option EXIT wird die Option SELECT TRACK angezeigt
BRASENOSE	Shop	10.000 Credits mehr auf dem Konto
MANICMARTIN	Rennen	Unendlich viele Turbos

Super Frog

Level	Code
1-2	234667
1-3	447467
1-4	747822
2-1	392822
2-2	446364
2-3	984448
2-4	477444
3-1	343522
3-2	882311
3-3	992334
3-4	091332
4-1	467464
4-2	818234

Level	Code
4-3	182394
4-4	298383
5-1	452234
5-2	984841
5-3	383772
5-4	093152
6-1	387211
6-2	981122
6-3	017632
6-4	398112

Super Space Invaders

Gibt man im OPTIONS-Menü das Wort

KRIS

ein, kann man per **[F1]**-Taste den Level auswählen.

Super Street Fighter II Turbo



Angeblich soll auch der Kämpfer namens Akuma, der im Intro des Prügelspiels zu sehen ist, für Kämpfe aktiviert werden können. Dazu bewegt man den Cursor per Joystick der Reihe nach auf folgende Spielfiguren

Ryu

T. Hawk

Guile

Cammy

und verweilt jeweils ca. 3 Sekunden über den Figuren. Wenn man dann den Cursor wieder auf Ryu setzt, einen Augenblick wartet und dann alle drei Buttons gleichzeitig betätigt, soll Akuma anwählbar sein.

Surf Ninjas

Für Unsterblichkeit lädt man die Datei

SURF.SAV

in einen Hex-Editor und ändert den Offset 84 in 03.

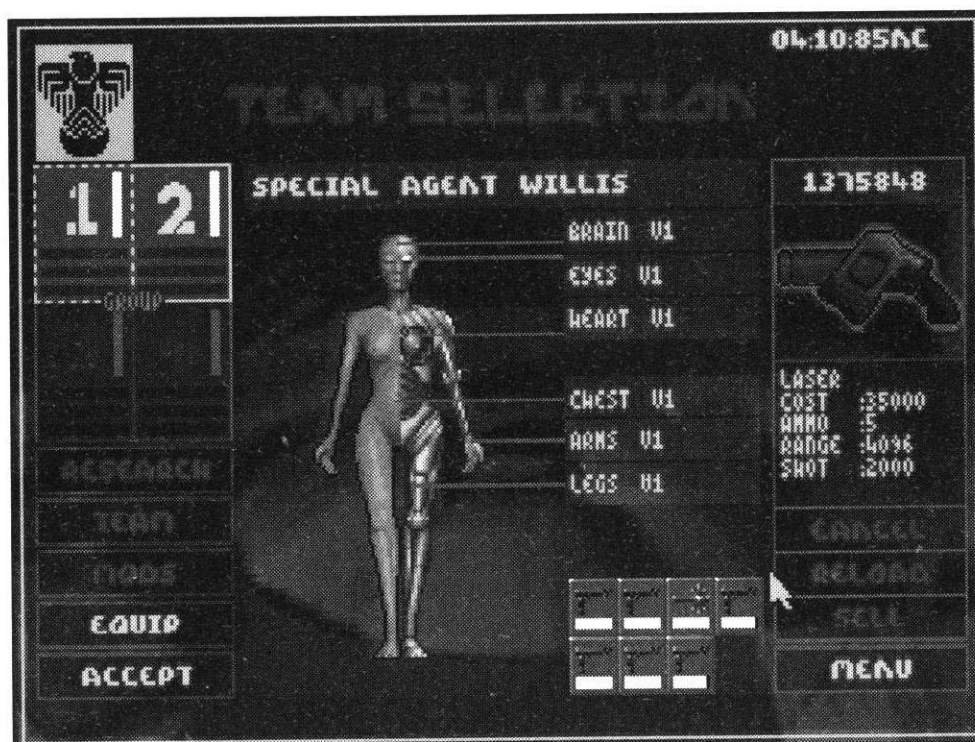
Switch

Hier einige Levelcodes:

Level	Code
2	TWOTWO
3	THREE
4	YAHOO
5	IMPER
6	BART
7	MBMBMB
8	PRINST
9	EVERST
10	TRONIC
11	DJAYBE
12	JAILE
13	GRIZZO
14	MOBYDK

Level	Code
15	LOOPZ
16	TEEACE
17	ZOZOR
18	PSNPSN
19	SILVER
20	KIKISF
21	WOOPER

Syndicate



Neben den Cheats, die auch für Syndicate Plus gelten (s.u.), gibt es bei der ersten Version des Bullfrog-Actiongames noch einen Bug, den man sich zu Nutze

machen kann. Legt man nämlich Waffen, denen die Munition ausgegangen ist, zu Boden und nimmt sie wieder auf, so sind diese wieder voll aufmunitioniert.

Syndicate Plus

Im Spiel selbst ist netterweise ein Cheat bereits eingebaut, da die Programmierer beim Testen wohl auch nicht immer von vorne anfangen wollten. Wenn man eine neue Firma eröffnet und dabei die folgenden Namen verwendet, hat das einige Auswirkungen:

Firmenname	Effekt
Rob a Bank	Geld ohne Ende
Watch the Clock	Die Zeit läuft schneller ab, dies hat Vorteile für die Entwicklung neuer Waffen und anderer Ausrüstungsgegenstände
Do it Again	Eine bereits beendete Mission kann noch einmal gespielt werden
Nuk Them	Es kann jede beliebige Mission gespielt werden
Cooper Team	Der mächtigste Cheat; alles, was das Spiel an Ausrüstung zu bieten hat, steht Ihnen zur Verfügung

Syndicate Wars



Lädt man die Datei

MAIN.EXE

in einen Hex-Editor und ändert alle Stellen

50 C3 00

in

FF FF FF

um, hat man beim nächsten Start 16000 Credits auf seinem Konto.

Außerdem kann man durch das Eingeben des Namens

POOSLICE

beim Login bestimmte Cheat-Optionen aktivieren. Dazu muß man, kurz nachdem man sich unter o.g. Namen eingeloggt hat, (nach dem Sound-Effekt) das so

begonnene Spiel wieder löschen und ein beliebiges neues starten. Anschließend stehen folgende Cheats zur Verfügung:

Taste	Wirkung	Einschränkung
-	+ 10.000 \$	Nicht im Kampf
0	Neue Waffen	Forschungsbildschirm
U	+ 1 Tag Forschung	Forschungsbildschirm
Alt + C	Level beenden	Kampfbildschirm
Alt + T	Teleporter	Kampfbildschirm
↑ + Q	Wiederbelebung	Kampfbildschirm

System Shock



Wird der Gleiter nach dem Einschalten aller Systeme zwei- oder dreimal benutzt, wird keinerlei Energie mehr verbraucht.

T.F.X.

Per Tastenkombination **Strg****D** wird das Fluggerät wieder aufgerüstet.

Wer ein Photo seines Einsatzes haben möchte, der drücke **Strg****4**. Es wird dann ein Screenshot angefertigt und im TFX-Verzeichnis als LBM-Datei gespeichert.

Geht einem unterwegs der Treibstoff aus, drückt man einfach **Alt****L** für Auto-Landing, und schon landet man unbeschadet auf seiner Basis, wo Waffen und Treibstoff wieder aufgefüllt werden.

Gibt man während des Fluges

PLOB

ein, wird man unsterblich.

T2

Lädt man die Datei T2.EXE in einen Hex-Editor, kann man sich durch das Verändern zweier Speicherstellen unendlich viele Bomben und Energie verschaffen.

Speicherstelle	Neu	Wirkung
89 44 10 60 E8 7F	90 90 90 60 E8 7F	Energie
89 45 68 60	90 90 90 60	Bomben

Tank Commander

Im Verzeichnis, in dem das Spiel installiert ist, befindet sich die Datei

CMNDR.0

in der die entsprechende Mission gespeichert ist.

Das folgende Beispiel geht davon aus, daß nur ein Commander mit dem Namen RAIDER eingesetzt wird. Der Hex-Auszug der Datei an entsprechender Stelle sieht wie folgt aus

```
00000000 52 41 49 44 45 52 00 00 00 00 00 00 00 00 RAIDER.....  
  
00000010 00 00 00 00 31 47 32 41 33 41 35 41 36 41 37 41 ....!G2A3A5A6A7A  
  
00000020 38 41 2A 41 2A 41 00 02 00 04 00 06 00 09 00 8A*A*A.....
```

Die Zeile „1G2A3A5A6A7A“ und „8A“ in der nächsten Zeile stellen die Missionen dar.

Um die Missionen zu ändern, ändert man die Zeilen wie folgt ab:

Mission 1 - 1A in 1G

Mission 2 - 2A in 2H

Mission 3 - 3A in 3E

Mission 4 - Nicht vorhanden

Mission 5 - 5A in 5F

Mission 6 - 6A in 6E

Mission 7 - 7A in 7F

Mission 8 - 8A in 8E

Teenage Mutant Hero Turtels

Durch das gleichzeitige Drücken der Tasten

A S D F G

kann man über Flüsse und durch Häuser gehen.

Terminal Velocity



Cheats, die sich direkt über die Tastatur während des Spiels eingeben lassen

Eingabe	Wirkung
3DREALM	Rauchspur
MANIACS	Nachbrenner
TRFRAME	Anzeigen der Framerate
TRIBURN	Maximale Geschwindigkeit
TRIFIR0	Unverwundbar
TRIFIR1	PAC-Weapon
TRIFIR2	ION-Weapon
TRIFIR3	RTL-Weapon

Eingabe	Wirkung
TRIFIR4	MAM-Weapon
TRIFIR5	SAD-Weapon
TRIFIR6	SWT-Weapon
TRIFIR7	DAM-Weapon
TRIFIR8	Nachbrenner
TRIFIR9	Unsichtbar
TRIGODS	Unverwundbar
TRIHQVR	Hoverpad
TRINEXT	Nächstes Level
TRISHLD	Maximale Schutzschildleistung
TRSCOPE	Oszilloskop

Terminator: Future Shock



Drückt man die Tastenkombination **[Alt]+[#]**, kann man folgende Cheats eingeben

Cheat	Wirkung
bandaid	Neue Panzerung und Lebensenergie
superuzi	Heftige Feuerwaffe
turbo	Mehr Geschwindigkeit
firepower	Alle Waffen
nextmission	Nächste Mission
icantsee	Zusatzbildschirm

Terminator Rampage

Durch ein paar kleine Veränderungen in der Datei

GAME*.SAV

bekommt man massenhaft Gesundheit und Rüstung

Offset	Hex-Adresse	Wert
40	28	FF
42	2A	FF
44	2C	FF
46	2E	FF
48	30	FF
50	32	FF

Offset	Hex-Adresse	Wert
52	34	FF
54	36	FF

Time Commando

Hier die Codewörter für die verschiedenen Welten, geordnet nach den Schwierigkeitsgraden:

Römisches Reich

UDELWYHA

SYMBDABU

UTSCFNEQ

WYJMYLLW

Japan Mittelalter

OUJAHCHU

MPSQNDAM

QPPBJPKQ

OKYRPQDI

Europa Mittelalter

QTRRQOKS

OOAIXPDM

UPEKZCHS

SKNAGEAM

Piraten

EPYIGENJ

EPYIGENJ

ILLBPSJI

GGURVTCA

Wilder Westen

IPNRWRJK

GKWHDTCE

KKTSYENH

IFCJFGGC

Moderne Kriege

CGTGHVIE

ABCXNWBX

EBZHJIMB

CWHYPJFT

Zukunft

RBRKGCJX

CAKOXIFX

IBOQZUIC

GWWGGXBU

Jenseits der Zeit

CWFLWYHC

AROBDA BX

ERLMYLLZ

CMUCFNET

Cheats gibt es natürlich auch noch:

Eingabe	Wirkung
DOLTEB	Ein Extraleben
VONLUX	Maximale Energie
HUIBON	Alle Waffen
DIXOBO	Eine Epoche wird übersprungen
TIXOBO	Sprung zum nächsten Level

The 7th Guest



Gibt man im Startbildschirm den Namen

Zaphod Beeblebrox

ein, kann man durch das Anklicken einer der Ecken des „Sphinx Ouija Board“ an jeden beliebigen Ort gelangen.

The even more Incredible Machine

Hier die Levelcodes:

02. DYNAMIX

04. DISK

06. SATURN

03. MACHINE

05. SHUTTLE

07. KING

- | | |
|------------------|------------------|
| 08. DRAGON | 09. ANTS |
| 10. BASEBALL | 11. BEAR |
| 12. FISH | 13. DALE |
| 14. CHESTERTON | 15. SIZE |
| 16. IRELAND | 17. WORD |
| 18. BRIEF | 19. HOT DOG |
| 20. COUNTDOWN | 21. PSALMS |
| 22. TANK | 23. NIGHT |
| 24. GAMES | 25. WESTERN |
| 26. LOG HOME | 27. GRAPHICS |
| 28. KNUTH | 29. DONALD |
| 30. COMPACT DISK | 31. SHAVER LAKE |
| 32. RHEUMATISM | 33. HARPSICHORD |
| 34. MARKET | 35. DESK |
| 36. MYRTLE | 37. QUATERNION |
| 38. AQARIUM | 39. KELLY |
| 40. SHOE | 41. STORE |
| 42. CLARE | 43. KERRY |
| 44. FLANCE | 45. SEASON |
| 46. TRIBOLOGY | 47. ABRASIVE |
| 48. DEFORMATION | 49. ELASTIC |
| 50. ADHESION | 51. SPECTRA |
| 52. INDUCTION | 53. POLARIZATION |
| 54. OVERJOY | 55. DISCURSIVE |
| 56. CROSS | 57. CHOCOLATE |

- | | |
|------------------|------------------|
| 58. PLATO | 59. WELLSRING |
| 60. HYDROPLANE | 61. PALM |
| 62. SOMBRERO | 63. JOIST |
| 64. ASTRONAUT | 65. MARIONETTE |
| 66. OSMIUM | 67. ASSURANCE |
| 68. CALCULATOR | 69. SUPERIOR |
| 70. PHILHARMONIC | 71. ANGULAR |
| 72. ZIPPER | 73. UMPIRE |
| 74. RECOVER | 75. SHADOW |
| 76. IONIZE | 77. QUAKE |
| 78. OCTOBER | 79. BILATERAL |
| 80. LYRIC | 81. NEEDLE |
| 82. THEORY | 83. LOBSTER |
| 84. SAMURAI | 85. SPLICE |
| 86. GULF | 87. RHOMBUS |
| 88. OLIVE | 89. POLYNOMIALS |
| 90. PARAMETRIC | 91. SOLAR SYSTEM |
| 92. MARBLE | 93. HEAVY |
| 94. REPUBLIC | 95. QUATRAIN |
| 96. TYRANNOSAUR | 97. SULFURIC |
| 98. DOPA | 99. MINARET |
| 100. DOVETAIL | 101. JASMINE |
| 102. WRANGLE | 103. KUDOS |
| 104. CULDESAC | 105. YODEL |
| 106. XYLOPHONE | 107. MONKEY |

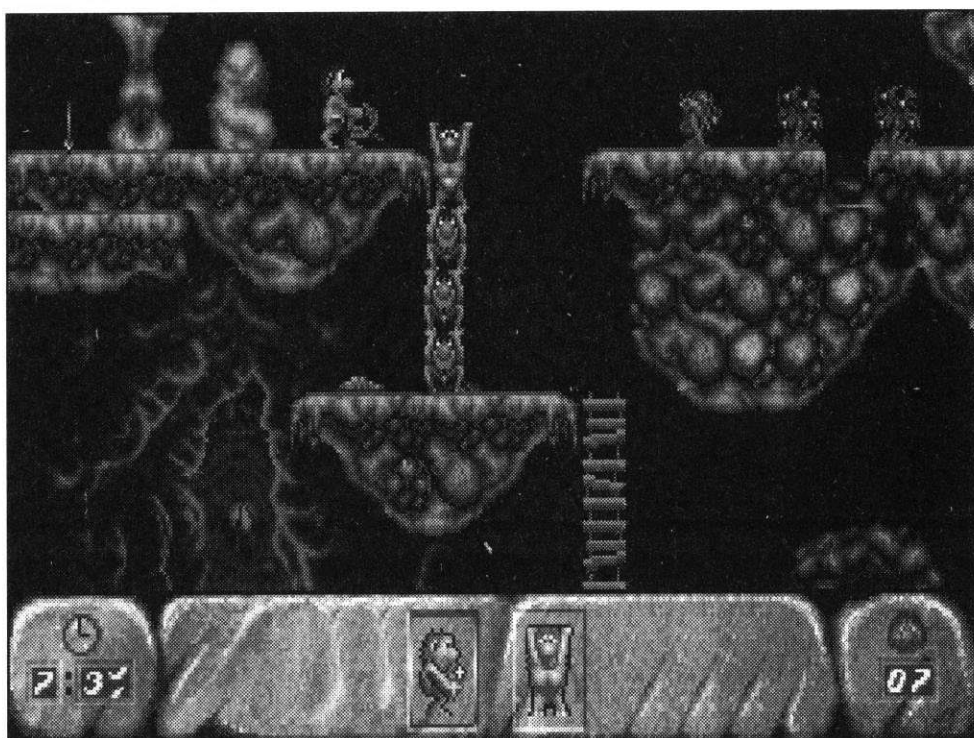
- | | |
|---------------|------------------|
| 108. HEIST | 109. CAPTURE |
| 110. PURSE | 111. HOBBY |
| 112. DEIFY | 113. MERGANSER |
| 114. SEAL | 115. CONTRAPTION |
| 116. FLAX | 117. PRIMORDIAL |
| 118. RAVE | 119. HYACINTH |
| 120. SPIDER | 121. YAMMER |
| 122. NERVE | 123. GRATE |
| 124. EMULSION | 125. INPUT |
| 126. PARADISE | 127. SAMURAI |
| 128. CHAOS | 129. BRAWL |
| 130. ASIDE | 131. AXIS |
| 132. OFFBEAT | 133. QUIP |
| 134. NEWMAN | 135. SLOPE |
| 136. TENON | 137. CROSSCUT |
| 138. NORM | 139. HOUSE |
| 140. MACARONI | 141. TALCON |
| 142. BEAK | 143. BIRETTA |
| 144. FREQUENT | 145. STREAM |
| 146. UMIK | 147. HIATUS |
| 148. CREEK | 149. CROQUET |
| 150. ACID | 151. BABY |
| 152. SEAN | 153. QUALM |
| 154. THIAMINE | 155. TURN |
| 156. KANGAROO | 157. CONTENT |
| 158. BELLOC | 159. PASSWORD |

Gibt man als Paßwort

RHOMBUS

ein, kann man jeden Level anwählen.

The Humans



Level**Code**

01	DARWIN
02	ANDIE PANDY
03	GET A LIFE
04	CARLOS
05	HOWIE
06	MOOBLE

Level	Code
07	CSL
08	THE HUMBLE ONE
09	PIXIE
10	MILESTONE
11	WAR WAR WAR
12	J MCKINNON
13	UNLUCKY
14	BLUE MONKEY
15	RED DWARF
16	BAD TASTE
17	THE KITCHEN
18	CJ
19	SORT IT OUT
20	SMART
21	VILLA3BORO2
22	EARLY MORNING
23	BORO4LEEDS1
24	EASY LIFE
25	JIMS TIES
26	PARKVIEW
27	NICENEASY
28	GREEN CARD
29	COOKIE
30	MALCY MALC

Level	Code
31	RAVING BURX
32	YOU GOT IT
33	SGNIMMEL
34	MINISTRY
35	MAD FREDDIE
36	BIZARRE
37	FREE SCOTLAND
38	APPLE JUICE
39	PAY DAY
40	BANANA MOON
41	BONUS
42	BOUNCING
43	NO MONEY
44	A S F
45	VISION
46	SISTERS
47	FAST FASHION
48	CARGO
49	RAB C NESBITT
50	RANGERS
51	RAINBOW
52	DOODY
53	MIGHTY BAZ
54	TIRED

Level	Code
55	CONSOLIDATED
56	STAY HAPPY
57	AMERICA
58	ANOTHER DAY
59	ISOLATION
60	PROMISED LAND
61	DAEMONSLATE
62	BIG RAB
63	MIAMI VICE
64	MARGARET M
65	A34732473
66	HELP ME
67	THE EXILES
68	EIGHTLANDS
69	WINE AND DINE
70	NIN
71	TECHNOPHOBE
72	GETTING THERE
73	TIME IS
74	RUNNING OUT
75	LORDS OF CHAOS
76	NOW IST DONE
77	IM OUT OF HERE
78	HERES TO A

Level	Code
79	BETTER LIFE
80	BYE BYE BYE

The Incredible Machine

Gibt man als Paßwort

RHOMBUS

ein, kann mit der Taste ☐ in den jeweils nächsten Level gesprungen werden.

Sofern die Data-Disk von „The Incredible Machine“ benutzt wird, lautet der entsprechende Code sinnigerweise

PASSWORD

Und hier die Codes für die 160 Level:

Level	Code
001	
002	SIERRA
003	DYNAMIX
004	MACHINE
005	DISK
006	SHUTTLE
007	SATURN

Level	Code
008	KING
009	DRAGON
010	ANTS
011	BASEBALL
012	BEAR
013	FISH
014	DALE
015	CHESTERTON
016	SIZE
017	IRELAND
018	WORD
019	BRIEF
020	HOT DOG
021	COUNTDOWN
022	PSALMS
023	TANK
024	NIGHT
025	GAMES
026	WESTERN
027	LOG HOME
028	GRAPHICS
029	KNUTH
030	DONALD
031	COMPACT DISK

Level	Code
032	SHAVER LAKE
033	RHEUMATISM
034	HARPSICHORD
035	MARKET
036	DESK
037	MYRTLE
038	QUARTERNION
039	AQUARIUM
040	SHOE
041	FLOWER
042	STORE
043	CLAIR
044	KERRY
045	FLANGE
046	SEASON
047	TRIBOLOGY
048	ABRASIVE
049	DEFORMATION
050	ELASTIC
051	ADHESION
052	SPECTRA
053	INDUCTION
054	POLARIZATION
055	OVERJOY

Level	Code
056	DISCURSIVE
057	CROSS
058	CHOCOLATE
059	PLATO
060	WELLSPRING
061	HYDROPLANE
062	PALM
063	SOMBRERO
064	JOIST
065	ASTRONAUT
066	MARIONETTE
067	OSMIUM
068	ASSURANCE
069	CALCULATOR
070	SUPERIOR
071	PHILHARMONIC
072	ANGULAR
073	ZIPPER
074	UMPIRE
075	RECOVER
076	SHADOW
077	IONIZE
078	QUAKE
079	OCTOBER

Level	Code
080	BILATERAL
081	LYRIC
082	NEEDLE
083	THEORY
084	LOBSTER
085	SAMURAI
086	SPLICE
087	GULF
088	RHOMBUS
089	OLIVE
090	POLYNOMIALS
091	PARAMETRIC
092	SOLAR SYSTEM
093	MARBLE
094	HEAVY
095	REPUBLIC
096	QUATRAIN
097	TYRANNOSAUR
098	SULFURIC
099	DOPA
100	MINARET
101	DOVETAIL
102	JASMINE
103	WRANGLE

Level	Code
104	KUDOS
105	CULDESAC
106	YODEL
107	XYLOPHONE
108	MONKEY
109	HEIST
110	CAPTURE
111	PURSE
112	HOBBY
113	DEIFY
114	MERGANSE
115	SEAL
116	CONTRAPTION
117	FLAX
118	PRIMORDIAL
119	RAVE
120	HYACINTH
121	SPIDER
122	YAMMER
123	NERVE
124	GRATE
125	EMULSION
126	INPUT
127	PARADISE

Level	Code
128	SAMURAI
129	CHAOS
130	BRAWL
131	ASIDE
132	AXIS
133	OFFBEAT
134	QUIP
135	NEWMAN
136	SLOPE
137	TENON
138	CROSSCUT
139	NORM
140	HOUSE
141	MACARONI
142	TALON
143	BREAK
144	BIRETTA
145	FREQUENT
146	STREAM
147	UMIAK
148	HIATUS
149	CREEK
150	CROQUET
151	ACID

Level	Code
152	BABY
153	SEAN
154	QUALM
155	THIAMINE
156	TURN
157	KANGAROO
158	CONTENT
159	BELLOC
160	PASSWORD

The Lost Files of Sherlock Holmes

Um sich auf das Dartspiel im Pub vorzubereiten, wird das Spiel mit der Eingabe

GAME /D#

gestartet. „#“ steht dabei für die Spieleranzahl (1-4).
Gibt man

GAME /D5

ein, spielt der PC alleine, und

GAME /D6

aktiviert den Zwei-Spieler-Modus.

The Lost Vikings

Level	Code
01	STRT
02	GRBT
03	TLPT
04	GRND
05	LLMO
06	FLOT
07	TRSS
08	PRHS
09	CVRN
10	BBLS
11	VLCN
12	QCKS
13	PHRO
14	CIRO
15	SPKS
16	JMNN
17	TTRS
18	JLLY
19	PLNG
20	BTRY
21	JNKR

Level	Code
22	CBLT
23	HOPP
24	SMRT
25	V8TR
26	NFL8
27	WKYY
28	CMBO
29	8BLL
30	TRDR
31	FNTM
32	WRLR
33	TRPD
34	TFFF
35	FRGT
36	4RN4
37	MSTR

The Rocketeer

Hier die Paßwörter:

Level	Code
1	PILOT
2	SHOOTOUT

Level	Code
3	CHASE
4	RESCUE
5	BANSHEES

The Simpsons

Gibt man im Vorspann

COWABUNGA

ein, erhält man unendlich viele Leben.

Theme Park

Gibt man als Rufname HORZA ein und betätigt während des Spiels **Strg**+**C**, erhält man mehr Geld, **Alt**+**Z** beschert einem alle restlichen Fahrmöglichkeiten, **Strg**+**Z** alle Shops und **↑**+**Z** alle sonstigen Einrichtungen. Mit dem Rufnamen DEMO steht einem ein voll ausgestatteter Theme Park zur Verfügung. Wenn als Parkname DISNEYLAND vergeben wird, kommt man ganz ohne Schulden aus.

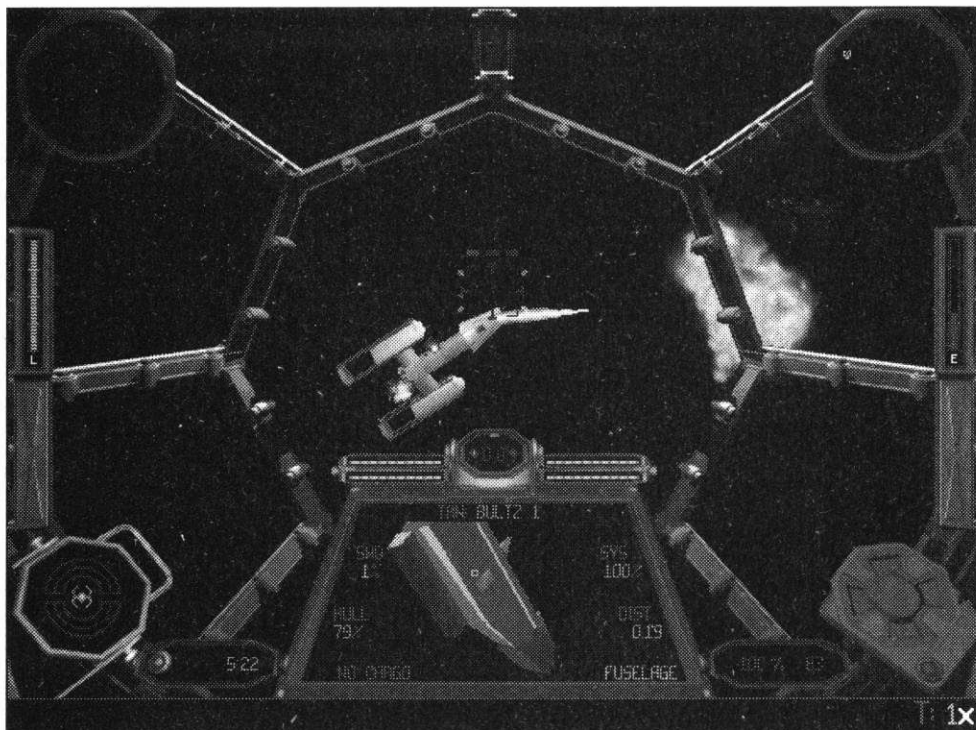


Wer etwas knapp bei Kasse ist und über einen Hex-Editor verfügt, kann sich mit einem kleinen Trick sein Konto ordentlich aufbessern.

Dazu lädt man eine Savegame-Datei (Spitzname + Endung G1, G2, usw., also zum Beispiel KALLE.G1) in den Hex-Editor und überschreibt die Adressen 0A, 0B und 0C mit dem Wert FF.

Tie Fighter

Bei Problemen mit gegnerischen Schiffen, die mit Hyperspace ausgestattet sind, bearbeitet man die Datei FLIGHT.OVL per Hex-Editor und ändert Offset 36234 in 01. Dadurch wird das Hyperspace-Modul der feindlichen Flieger deaktiviert.



Um alle eigenen Schiffe mit Hyperspace auszurüsten, ändert man Offset 36230 der Datei FLIGHT.OVL in 01.

Die Datei FLIGHT.OVL enthält auch noch einige andere wichtige Daten, die sich zu eigenen Gunsten ändern lassen.

Schutzschilde

Schiff	Adresse	Alter Wert	Neuer Wert
Tie Fighter	36231	00	01
Interceptor	36310	00	01
Tie Bomber	46509	00	01

Verbesserte Schilde

Schiff	Adresse	Alter Wert	Neuer Wert
Tie Fighter	36232	—	98 3A
Interceptor	3631E	—	98 3A
Tie Bomber	36409	—	98 3A
Tie Advanced	364F6	—	98 3A
Gun Boat	36C56	—	98 3A

Raketen

Schiff	Adresse	Alter Wert	Neuer Wert
Tie Fighter	36237	02	09
Interceptor	36280	02	09
Tie Bomber	36288	02	09
Tie Advanced	3652B	04	09
	36544	04	09
	3654C	04	09

Tomb Raider



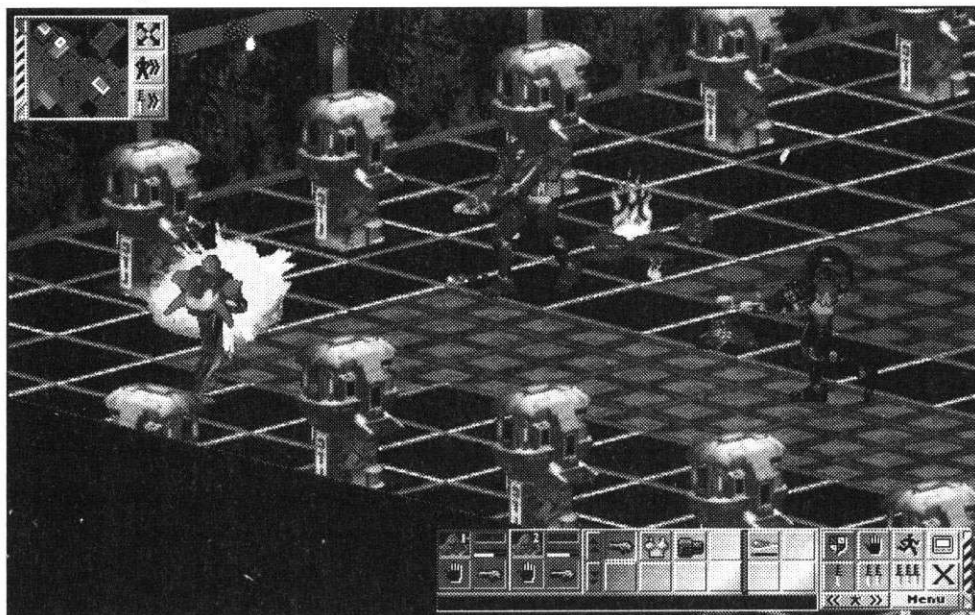
Setzt man die Speicherstellen 0192 und 0193 jeweils auf FF, so hat man keine Gesundheitsprobleme, da an diesen Stellen die Anzahl der kleinen bzw. großen Medipacks gespeichert ist.

Tony & Friends

Hier einige Cheat-Codes, die während des Spiels eingegeben werden müssen:

Eingabe	Wirkung
ILOVEKELLOGGS	Musik-Menü
SMACKSAREGREAT	3 zusätzliche Leben
PCENGINEBYNEON	Cheat-Modus mit folgenden Funktionen:
	<ol style="list-style-type: none"> ① Alle Herzen gefüllt ② End-Level wird gewonnen ③ Alle Schlüssel ④ Warp-Menü

Total Mania



Drückt man die Tasten **Strg** und **↑** gleichzeitig und gibt dazu noch das Wort

CHEAT

ein, können in der Basis folgende Tastenkombinationen zum cheaten verwendet werden:

Eingabe	Wirkung
Strg + C	Mehr Credits
Strg + A	Alle Items
Strg + N	Nächste Mission
Strg + R	Neue Lebensenergie
Strg + P	Ausgewählte Person an die Position des Mauszeigers setzen
Strg + I	Unverwundbarkeit

Tower Assault

Level	Code
1	AJJIHGDDC
2	CGGHDGGDG
3	HDICICCI
4	IDHEHDGCC
5	IJIIDIHEC
6	CFDFEFEFJ

Level	Code
7	JIIJIIIC
8	AAAABAAAA
9	CCGDGBBBB
10	HHIAAJJIG
11	GGDDJJHFD
12	JIDCBFGFF
13	HGGEDDCCB
14	HHHGFGDCC
15	IHDCHGHFF

Tradewars 2002

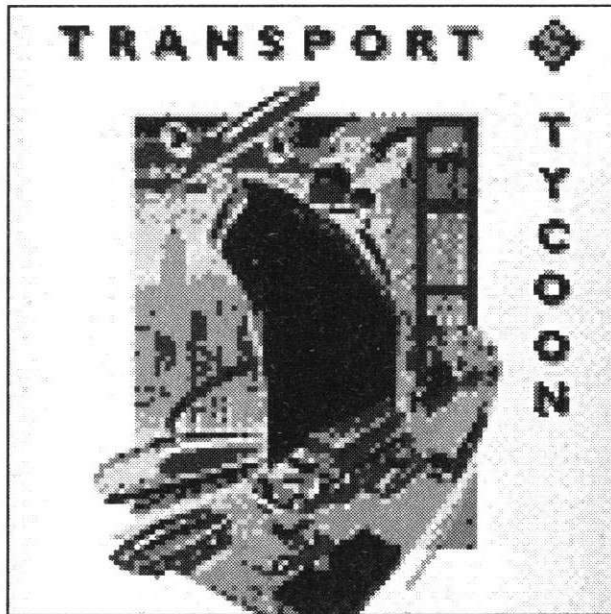
Eine versteckte Sternenkarte erhält man durch die Eingabe der ASCII Zeichen 201-205. Dazu drückt man jeweils die **[Alt]**-Taste und gibt die entsprechende Nummer auf dem Ziffernblock der Tastatur ein.

Transarctica



Drückt man **Strg** und **Alt** gleichzeitig und klickt dann mit der Maus in die obere linke Bildschirmecke, bekommt man einen Mega-Spielzug. Klickt man dabei in die linke untere Ecke, steht dem Sieg (fast) nichts mehr im Weg.

Transport Tycoon



Um wieder mehr Geld in die Kassen zu bekommen, baut man einen Tunnel, der mehr als sieben Milliarden kostet, quer durch das gesamte Gebiet und bekommt anschließend eine entsprechende Kontogutschrift.

Tricky Quiky

Folgende Cheats müssen im Menü des Werbespiels eingegeben werden:

Eingabe	Wirkung
QUIKYSUPERHERO	① = Volle Energie
	② = Level-Ende

Eingabe	Wirkung
	[3] = 99 Cornflakes
	[4] = Level direkt wählen
THROWQUIKYDOIT	Erhöht Anzahl der geworfenen Cornflakes
RUNQUIKYRUNRUN	Schneller laufen, besser springen
GOQUIKYGOQUIKY	Unverwundbarkeit
NESQUIKISGREAT	Unendliche Cornflakes
QUIKYISTHEBEST	Neun zusätzliche Leben

Troddlers

Solo-Modus	Team-Modus
PREMIERE	BEGINNERS
BUILDIT	ROOKIES
NOSWEAT	HOPALONG
PYRAMID	BRACKETS
CLEAROUT	SPARKLES
SPHINX	DOUBLEPLUS
QUARTET	LONGJUMP
CENTERIN	RIGHTWAY
REDGEMS	TRIDENT
CROSSED	GUIDERIGHT

Solo-Modus	Team-Modus
SKIPAROUND	JUSTDOIT
PACKEDUP	ZOMBIEGO
PILLARS	BADLAX
BZZZZZ	TIMEAROUND
FIVEROWS	TOOMUCH
TIGHTTIME	SPLITTED
EASYONE	RUSHIIT
TWOTRIBES	MIXUP
DONTMIX	NOPANIC
HELPMEOOUT	THEMACHINE
MEANONES	TEAMWORK
NOPROBLEMS	DIVIDED
TREASURES	ROCKITOUT
STOREROOM	CLEARAWAY
UPANDDOWN	LOOKUP
TECHNO	ONEOFTHREE
ONEONONE	QUICKBRICK
SIXROOMS	FROSTY
THETOWER	SURROUNDED
GOFORHEART	BOOMER
NEWTHING	SPLITUP
BOULERO	TARGETS
CRUELWORLD	SLOWSQUARE
CRUELCUBES	FLAKPASS

Solo-Modus	Team-Modus
SLIPNSLIDE	THEWALL
KEYX	ROCKBOX
COLDCROSS	TWINGUNS
STONEM	GETHIMDOWN
HARDROUND	DROPTURN
FIRSTGUNS	TUFFJOB
CROSSFIRE	NOFALLDOWN
RUNFORIT	ICEICEBABY
NORULES	SWIFTLY
NOFARFALL	TAKETURNS
RUNAROUND	DELAYNPLAY
BADBIRD	FULLHOUSE
COVERTHEM	TWORANKS
SAVEBLOCKS	TRAPANSZAP
GLAMOUR	STAGEDOWN
HACKBACK	GRINDSLIP
ALOTODO	QUICKCUBES
UPSIDEOUT	WORKOUT
DROPEMIN	TRAXMIX
POSSIBLE	HELLTRACK
CLOSEUP	GETDABLUES
FOOLSRUN	SHOOTNBLOW
JEWELPUSH	SLOWFLOW
GUIDETRY	COOPERATE

Solo-Modus

Team-Modus

WOTANS GO

DENNIS FAV

LOOSEM

FINALE

YOURSOR

SACRIFICE

BOOMPARADE

WAITFORIT

ROCKBLAST

NOWASTEALL

FROMABOVE

SMASHHITS

CRUSHRUSH

FIRSTFIRE

BURNOUT

RUMBLEHOT

COCKTAIL

BUGGINHARD

MOREFUN

SPINAROUND

LETITOUT

ALLABOUT

BOUNCEIT

RAINDROPS

FIREANDICE

SLOWBURN

Solo-Modus

Team-Modus

STALLEM

BADBOMBS

SOLOMAN

HELLSDITCH

FIRSTFIRST

GOODLUCK

TIMEHUNTER

NODELAY

NOPULLPLUG

GUNZONE

BELTZENRUN

BRIDGEMIN

FALLOUT

COLORRUN

AUTOFIRE

SWEETHEAT

HEAVYDUTY

TWEAKY

Trolls

Unendliche Lebensenergie erhält man durch Patchen der Offsets 5BB6, A2BA und A382 mit dem Wert 90 in der Datei TROLLVGA.PCN.

Tube

Die Level von Bullforgs Action-Knaller lassen sich in beliebiger Reihenfolge spielen. Dazu müssen einfach nur die entsprechenden Datendateien aus dem Unterverzeichnis \DATA umbenannt werden.

Will man zum Beispiel das letzte Level spielen, benutzt man den folgenden Befehl

COPY LEV00000.DAT LEV00000.OLD  (zum Sichern)

REN LEV00003.DAT LEV00000.DAT 

Tyrian

Drückt man die Funktionstasten **F2**, **F3** und **F6** gleichzeitig, wird man unsterblich. Drückt man **F2**, **F6** und **F7**, gelangt man ins nächste Level.

UFO - Enemy Unknown

Im Verzeichnis

\GAME_X

befindet sich die Datei **LIGLOB.DAT**.

Die ersten vier Byte dieser Datei enthalten das Barvermögen der Einsatztruppe. Per Hex-Editor lassen sich

diese vier Byte bequem mit den Werten FF FF FF 7F ausfüllen. Anschließend kann man schon mal die Spenderhosen anziehen...

Ugh!

Level	Code
1	CAVITY
10	RESSURECTION
20	ANDDROGYNOUSNOISE
30	LAMENTOVERTHESHADOWS
40	THEABSOLUTE
50	STRANGEFORTUNE
60	ARINGINGINTHEIREARS
69	THISISHERESY

Ultima VII - Serpent Isle

Startet man das Spiel mit

serpent pass

kann die **[F2]**-Taste benutzt werden, um ein Cheat-Menü aufzurufen.



Mit **[F3]** wird eine Karte aktiviert, mit deren Hilfe man sich an jeden beliebigen Ort teleportieren lassen kann.

Ultima VIII

Der eingebaute, aber gut versteckte Cheat-Modus beinhaltet eine Fülle von Funktionen, die sogar per Menü anwählbar sind. Um diesen Modus zum Leben zu erwecken, müssen Sie in das Ultima-Unterverzeichnis

\GAMEDAT

wechseln.

Die zu patchende Datei heißt

AVATAR.DAT

und sollte vor einem Eingriff unbedingt gesichert werden. Zum Patchen eignet sich das zu MS-DOS gehörende Programm DEBUG, es ist wie folgt zu bedienen:

debug avatar.dat 

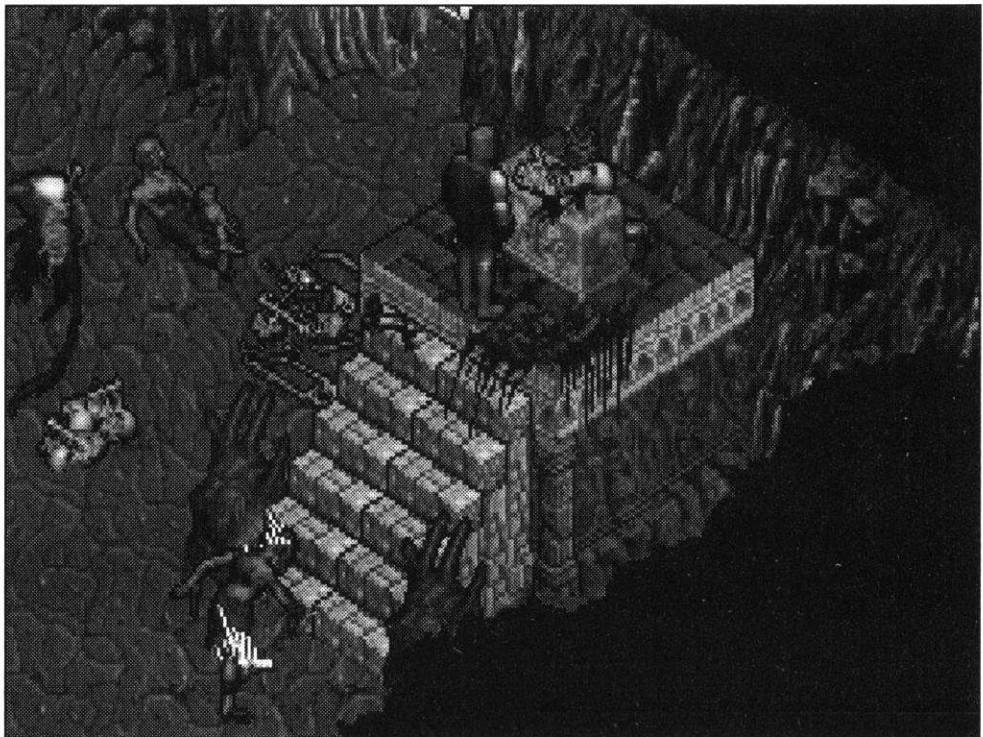
E 12A 

01 01 

W 

Q 

Nach dem anschließenden Start von Ultima 8 muß der aktuelle Spielstand sofort gespeichert werden. Nun kann mit **(F7)** ein Menü im Textmodus aufgerufen werden, das mit der Maus zu bedienen ist. Hier kann Avatar z.B. an einen gewünschten Ort teleportiert werden.



Ein weiterer Zusatz kann mit **[Strg][F1]** aufgerufen werden. Hierbei werden eine Reihe von Hotkeys angezeigt, die während des Spielablaufs genutzt werden können.

Eine 100%ige Funktionsgarantie kann allerdings nicht gegeben werden, es sind schließlich alles undokumentierte Funktionen!

Ultima Soccer Manager

Gibt man als Namen

MAKE BELIEVE

ein, können die nachstehenden Cheat-Tasten benutzt werden.

Eingabe	Wirkung
[+]	Geld + 100000
[E]	Elfmeterschießen
[F]	Foul
[G]	Letzter Paß gilt als Tor
[1]	Endresultat 1-0
[2]	2-0
[3]	3-0
[4]	0-1
[5]	0-2
[6]	0-3

Ultima Underworld

Drückt man während des Spiels gleichzeitig die folgenden Tasten, hat dies einige Auswirkungen.

Eingabe	Wirkung
F10 + G	Unendliche Stärke
F10 + I	Licht wird heller
F10 + W	Nächster Level
F10 + Z	Stoppt die Zeit

Ultima Underworld II

Der Zauberspruch

VAS ORT YLEM

macht alle Waffen und Rüstungen magisch.



Wenn man eine *Potion* so lange gegen die Wand wirft, bis diese kaputtgeht, kann sie anschließend beliebig oft verwendet werden.

Vigilante

Gibt man im Score-Menü

GREEN CRYSTAL

ein, stehen folgende Cheat-Tasten zur Verfügung.

Eingabe	Wirkung
F1	Extra-Leben
F8	Nächster Level

Viking Child

Level	Code
Forest	NUGGETS
Landbridge	BOUNCING
Labyrinth	BUSTFOOT
Pyramid	REDDWARF

Viking Kids

Level	Code
1	STRT
2	GR8T
3	TLPT
4	GRND
5	LLM0
6	FL0T
7	TRSS
8	PRHS
9	CVRN
10	BBLS
11	VLCN
12	QCKS
13	PHR0
14	CIR0
15	SPKS
16	JMNN
17	TTRS
18	JLLY
19	PLNG
20	BTRY
21	JNKR

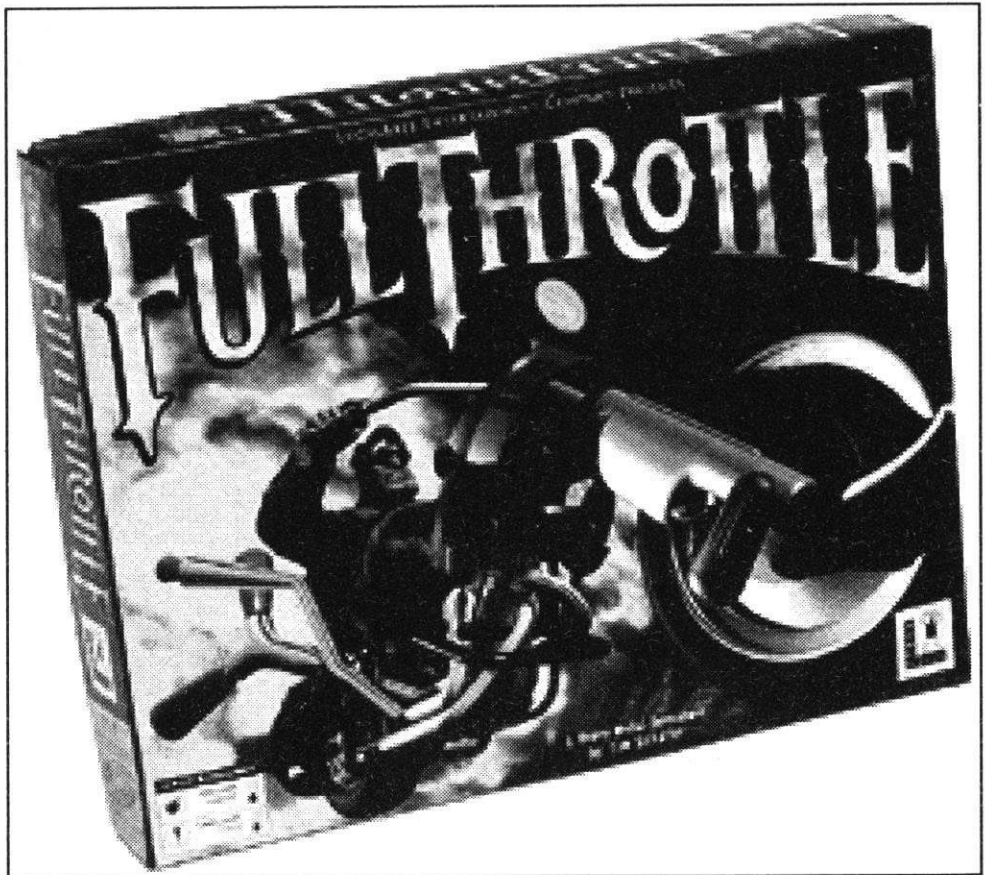
Level	Code
22	CBLT
23	HOPP
24	SMRT
25	V8TR
26	NFL8
27	WKYY
28	CMB0
29	8BLL
30	TRDR
31	FNTM
32	WRLR
33	TRPD
34	TFFF
35	FRGT
36	4RN4
37	MSTR

Virtua Fighter

Möchte man ohne Umschweife gegen den Endgegner spielen, bewegt man in der Spielerauswahl den Joystick nach unten, oben, rechts und dann nach links und drückt gleichzeitig die „Block“-Taste.

Vollgas

Und hier zur Abwechslung wieder einmal eine Komplettlösung:



Oh Mann, was hab ich für einen Schädel. Irgendwie fehlt mir ein Stück vom Film. Ich weiß nur noch, daß mich dieser schmierige Ripburger von Corley Motors überreden wollte, mit meinen Jungs an der Aktionärsversammlung teilzunehmen, und dann wurde es irgendwann ganz plötzlich dunkel. A propos dunkel, warum ist es hier eigentlich so finster, ich seh' überhaupt nichts. Scheint 'ne Art Container zu sein, in dem ich hier 'rumliege. Na, ich mach mir erst mal ein bißchen Luft und hau den Deckel von diesem Blechsarg beiseite.

So, jetzt 'mal sehen, ob meine Maschine noch vor der Bar steht....uffff, wenigstens die ist noch da. Aber wo sind bloß meine Schlüssel? Vielleicht weiß Quohog, der Wirt, etwas. Da die Tür zur Kneipe zugesperrt ist, muß ich sie leider auf meine Weise „reparieren“.

Nach ein paar Worten mit dem Wirt wird mir schnell klar, daß er irgendwie mehr weiß, als er zugibt. Also muß ich leider etwas handgreiflich werden, und schon rückt er mit den Schlüsseln und einer ziemlich miesen Story über einen Hinterhalt heraus.

Den Hinterhalt muß ich natürlich verhindern, also schnell auf die Maschine und los.

Unterwegs will mir einer an die Karre fahren. Aber der weiß wohl nicht, daß man sich mit dem Boß der Polecats besser nicht anlegen sollte, und so erteile ich ihm eine kurze und schmerzhaftes Lektion. Aber was ist das? Dummerweise hat wohl die Gabel bei der kleinen Rauferei etwas abbekommen. Das Vorderrad macht sich selbständig und ich einen hundsmaßigen Abflug.

Maureen

Als ich wieder zu mir komme, schaue ich in die Augen dieses Mädels. Anscheinend hat Sie mich wieder zusammengeflickt und scheint wohl auch von Bikes eine ganze Menge zu verstehen, jedenfalls ist sie gerade dabei, auch meine Maschine wieder aufzubauen. Nach ein wenig Smalltalk (1, 3, 3, 1, 1, 1, 2, 1, 1, 1, 3, 2, 2, 1, 2) bin ich etwas schlauer und mache mich auf die Suche nach den noch fehlenden Teilen für die Maschi-

ne. Bevor ich die Werkstatt verlasse, nehme ich noch schnell den Benzinkanister und den Schlauch mit. Man kann ja nie wissen, wozu es gut ist.

Vor der Hütte treffe ich diese Reporterin, die mir weismachen will, daß sie mich und mein Bike gefunden und hierher gebracht hat. Ich spreche mit ihr über den Hinterhalt (1, 1, 1, 2, 1) aber leider hat sie keinen fahrbaren Untersatz. Kurz darauf haut sie dann aber doch mit ihrem Wagen ab, so ein Luder. Ich denke, wir sehen uns noch mal wieder...

Todds Wohnwagen

Okay, ich wandere erst mal rüber zu Todds Wohnwagen, mal sehen, ob er vielleicht ´n Schweißgerät hat. Da er irgendwie mein dringendes Anliegen nicht zu verstehen scheint, muß ich auch seine Tür auf meine Weise „reparieren“, und zwar genau in dem Augenblick, in dem er dahinter steht und durch den Spion guckt. Nachdem Todd erst einmal ein Schläfchen hält, nehme ich aus dem kleinen Schränkchen den Dietrich und aus dem Kühlschrank das Stück Fleisch mit. Anschließend fahre ich runter in seine Werkstatt, schnappe mir das Schweißgerät und bringe es rüber zu Maureen.

Benzin & Schrottplatz

Als nächstes zum Benzinturm, wo ich das Torschloß mit dem Dietrich knacke und es einstecke. Sobald ich aber versuche, die Leiter hinaufzuklettern, geht der Alarm los, und die Bullen tauchen auf. Also verstecke

ich mich erst einmal und kehre dann zum Autofriedhof zurück. Dort verriegele ich das Tor mit dem Schloß vom Benzindepot und klettere an der Kette über die Mauer.

Ich erkenne sofort die Gabeln, von denen ich eine für mein Bike brauche. Aber sobald ich in dem Haufen wühle, taucht diese Bestie von Wachhund auf, und ich muß die Beine in die Hand nehmen. Um den Hund loszuwerden, gehe ich nach rechts zum Kran mit dem Magneten. Dort werfe ich den Fleischbrocken in den vorderen linken Wagen und besteige dann das Führerhaus des Krans. Sobald der Hund in dem Wrack nach dem Fleisch sucht, aktiviere ich mit dem Knopf den Magneten und steuere den Ausleger über das Auto. Der linke Hebel ist dabei für die Auf- und Abwärtsbewegung, der rechte für links/rechts und vor/zurück da. Wenn ich den Wagen samt Köter am Haken habe, verlasse ich den Kran und kehre zu dem Schrotthaufen mit den Gabeln zurück, von denen ich eine zu Maureen bringe.

Nun muß ich nur noch das Benzin besorgen. Also noch mal zum Turm. Dort angekommen, bemerke ich, daß das Polizeifahrzeug noch immer dort geparkt ist, während die Insassen auf dem Turm herumklettern. Schnell öffne ich die Tankklappe des Hoovers, stelle den Kanister auf und stecke den Schlauch in den Tank. Nun noch kurz an dem Schlauch gesaugt, und schon fließt der Sprit in den Kanister. Kurz bevor die Ordnungshüter zurückkommen, verschwinde ich wieder.

Meine Maschine ist nun wieder o.k., aber ich komme nicht aus der Stadt heraus, da die Polizei die Straße gesperrt hat. Um sie abzulenken, fahre ich noch ein-

mal zum Benzinturm und berühre die Leiter. Sobald der Alarm losgeht, rasen alle Straßenwächter zum Depot, und für mich ist der Weg frei.

Am Rastplatz erfahre ich schreckliches über den alten Corley und noch andere nette Neuigkeiten. Schnell düse ich zurück zu Maureen, die aber ausgeflogen zu sein scheint. In den Trümmern vor ihrer Werkstatt finde ich ein Bild, das ich mitnehme. Weiter geht's in nordwestlicher Richtung, bis ich an die Taverne komme. In der Kneipe verfolge ich einige Berichte im Fernsehen, die mich überhaupt nicht glücklich machen.

Straßensperre

Ich brauche unbedingt eine Mitfahrgelegenheit durch die Straßensperre. Emmet, der sture LKW-Fahrer, ist nicht interessiert, und aus dem fetten Quohog ist auch nichts rauszubekommen. Ich verlasse die Bar wieder und finde hinter dem Gebäude im Müllcontainer die Reporterin Miranda versteckt. Sie gibt mir einen gefälschten FBI-Ausweis, den ich Emmet zeige. Daraufhin erklärt er sich bereit, mich und meine Maschine in seinem Truck zu verstecken und durch die Straßensperre zu schmuggeln, was auch tadellos klappt.

Bei der Farm angekommen, betrete ich die vordere Hütte und finde unter dem Kopfkissen einen Schraubenschlüssel, mit dem ich die Truhe öffnen kann, in der ich einen Schlauch finde.

Emmets Truck

Nach einer turbulenten Verfolgungsjagd lande ich schließlich bei Emmets Truck. Mit dem Schraubenschlüssel löse ich die Radmuttern und stoße dann den Hänger um. Etwas von dem Dünger, der aus dem Anhänger läuft, nehme ich vorsichtshalber auch mal mit.

Old Miners Road

Weiter geht's „on the road“. Beim nächsten Abzweig biege ich in die berühmte Old Miners Road ab, wo ich auf den „Father“ treffe, den ehemaligen Anführer der Polecats, der mir einige wichtige Tips zum Kampf auf der Straße gibt. Im weiteren Verlauf gibt es einige Raufereien mit verschiedenen Mitgliedern anderer Gangs. Nachdem ich die ersten paar von der Straße gefegt habe, benutze ich die erbeuteten Waffen, von denen mir die Motorsäge am besten gefällt. Die kriege ich übrigens nur, wenn ich der Ex-Besitzerin während des Kampfes etwas von dem mitgebrachten Dünger verabreiche. Am schwierigsten gestaltet sich die Auseinandersetzung mit dem Grünling, der - sobald ich ihm zu nahe komme - Öl verspritzt, was dem Fahrverhalten meiner Corley gar nicht gut bekommt. Ihn erledige ich mit dem Kantholz, und zwar in dem Augenblick, in dem er den Kopf hochnimmt.

Ausgestattet mit seiner Brille mache ich mich wieder auf den Weg zum Highway No.9, auf dem ich dann den Eingang der Höhle der Miners finde. Nachdem ich einmal rechts und einmal links gefahren bin, finde ich

ein Sprungbrett, an das ich zweimal Hand anlegen muß, um es an meine Maschine anzuhängen.

Nachdem ich nach rechts gefahren bin, stelle ich die Schanze auf; meine Verfolger hätte ich damit abgehängt. Weiter geht's zur alten Nerzfarm, aber dort werde ich bereits von Ripburgers Leuten erwartet. Es entbrennt eine wilde Verfolgungsjagd, die für die Burschen in der gelben Brühe von Petes umgestürzten LKW endet. An der Unfallstelle (1. Stop-Schild) knacke ich die Luke am hinteren Teil des Wagens mit dem Schraubenschlüssel und nehme den Propeller an mich, den ich dann an Ort und Stelle in meine Karre einbaue. Mit der so frisierten Maschine wage ich den Sprung über die zerstörte Brücke.

Nach dem waghalsigen Manöver finde ich mich vor der Corley-Fabrik wieder. Als erstes begeben sich mich unten rechts zum Souvenir-Verkäufer und quatsche ein wenig mit ihm. Das Spielzeugauto sieht nett aus, mit dem Joystick lasse ich es einige Runden drehen, bis schließlich die Batterien ihren Geist aufgeben. Also kehre ich zum Ausgangspunkt zurück und gehe dann weiter zum Eingang der Fabrik, wo ich allerdings auch nicht weiterkomme; ähnlich ergeht es mir auf der Rückseite der Fabrik. Ich steige wieder auf meine Maschine und schaue mich in der Gegend um. Dabei finde ich das Minenfeld, das ich aber vorerst besser nicht betrete.

Häschen hopp!

Wieder zurück beim Souvenir-Shop warte ich, bis sich der Alte umgedreht hat. Dann nehme ich schnell das Elektro-Häschen mit und fahre zurück zum Minenfeld. Ich setze das Hasi auf den Boden und sehe zu, wie es in das Minenfeld hineinhoppelt. Nach der ersten Detonation finde ich zwar das Häschen nicht mehr, dafür aber eine Batterie. Mit dieser kehre ich wieder zum Shop zurück und stecke sie in das Modellauto. Sobald ich das Auto nach hinten aus dem Sichtfeld des Verkäufers gesteuert habe, rennt er mir hinterher. Um ihn loszuwerden, lasse ich das Auto durch die Drehtür fahren. Da diese geschlossen ist, muß der arme um die halbe Fabrik rennen. Ich gehe wieder zum Souvenir-Laden und sackle mir den Karton mit den Häschen ein. Mit diesen „Pionieren“ ausgerüstet, fahre ich noch mal zum Minenfeld. Ich stelle den Karton auf den Boden und sammele schnell alle Hasen ein. Dann setze ich einen zu Boden und lasse ihn die ersten paar Meter „freiräumen“. Nach und nach gelange ich so durch das Feld auf die andere Seite. Dort angekommen erlebe ich eine böse Überraschung. In der Unterhaltung mit Maureen kann sich aber alles klären (1, 4, 3, 2 und wir hecken einen Plan aus, der uns den Mördern des alten Corley näherbringen soll).

Das Rennen

Zuerst muß das braune Auto mehrmals gerammt werden. Anschließend fahre ich mit Full-Speed über die linke Schanze und lande auf dem Dach des braunen Wagens, der nun nicht mehr weiterfahren kann. Mit gezielten Rammstößen treibe ich den Wagen nun über die Schanze, die sich unten rechts befindet.

Endlich kommt die geplante Karambolage zustande, und ich flüchte dank meines feuerfesten Anzugs in Richtung Tribüne. Die Tribüne geht daraufhin in Flammen auf, und im Stadion bricht Panik aus. Irgendwie muß ich nun noch den blauen Wagen loswerden. Ich renne deshalb rüber zum braunen Auto und klettere auf dessen Dach. Im richtigen Moment springe ich dann auf den heranrasenden blauen Wagen und lasse mich zum Feuer rechts unten bringen. Dort springe ich ab und laufe direkt in das Feuer hinein. Der Wagen folgt mir und wird so ausgeschaltet.

In der Fabrik

Später, in der Höhle der Geier, untersuche ich die Teile von Corleys alter Maschine. Eine Seriennummer erscheint mir ganz interessant zu sein, also notiere ich sie mir (154492). Von Mo erfahre ich nun noch etwas über einen Geheimeingang in die Fabrik. Ich begeben mich unverzüglich zur Rückseite des Gebäudes und trete im richtigen Moment (alle Meßgeräte auf Null) vor die Wand. Die richtige Stelle finde ich erst nach ein paar Versuchen heraus. Ein Riß mit einem kleinen Steinchen weist mir den Weg.

Im Inneren der Fabrik finde ich den im Boden eingelassenen Safe. Ich gebe den sechststelligen Code ein (154492) und gelange so nach Drücken der großen Taste an das Tonband und die ID-Karte. Die mittlere Tür bringt mich zu einem Raum, von dem aus ich die Aktionärsversammlung beobachten kann. Leider werde ich zwischendurch von einer Angestellten gestört, so daß ich wieder in den Flur zurückkehren muß. Dort öffne ich mit der ID-Karte die rechte Tür und komme in den Steuerraum. Beide Hebel des Kontrollpults drücke ich nach unten und beobachte, wie Ripburger in seiner verlogenen Rede gestört wird. Um Ripburger ganz aus dem Konzept zu bringen, drücke ich beim nächsten Versuch beide Hebel nach unten und schiebe dann den rechten wieder ganz nach oben. Anschließend verlasse ich den Raum und gehe dann durch die mittlere Tür, hinter der ich ein großes Tonbandgerät finde. Um den versammelten Aktionären die ganze Wahrheit zu zeigen, lege ich das Band ein, auf dem der Mord am alten Corley zu sehen ist.

Finale

Aber noch ist Ripburger nicht am Ende. Im Laufe der anschließenden Verfolgungsjagd nimmt mich der Fiesling auf die Hörner seines Trucks. Um das Ding anzuhalten, klappe ich die Motorhaube vor die Windschutzscheibe und greife mir dann schnell den Stock, mit dem Ripburger versucht, die Haube wieder zu schließen. Den Stock schiebe ich dann in den Propeller im Motorraum und klettere hinter das Führerhaus,

wo ich den rechten Schlauch mit dem Schraubenschlüssel löse, was die Karre endlich zum Stehen bringt.

Später, im Cockpit des Flugzeugs, betätige ich den Knopf in der Mitte, um den Monitor anzuschalten. Im Hauptmenü wähle ich die Punkte TAKE OFF, VOR TAKE OFF, FAHRWERK und schließlich FAHRWERK EINFAHREN, damit die alte Kiste vor der Schlucht abhebt.

Mit dem Abheben war es aber leider nichts, und so kommen wir gerade noch rechtzeitig vor dem Abgrund zum Stehen. Um den fetten Rip endgültig loszuwerden, klettere ich nach vorne in das Cockpit des LKW. Dort aktiviere ich den Monitor und wähle im Hauptmenü nacheinander die Punkte VERTEIDIGUNG, KONTROLLE DER WAFFEN und SYSTEM AUS. Das wär's für den alten Rip...

Kurz bevor die ganze Chose dann den Bach runter geht, werfe ich im Flugzeug meine Maschine an und komme so gerade noch im letzten Augenblick davon.

Voyager

Gibt man im Options-Menü

WHEN THE SWEET SHOWERS OF APRIL FALL

ein, gelangt man in ein Cheat-Menü.

Wacky Wheels



Mit folgenden Commandline-Parametern lassen sich im Spiel einige nützliche Funktionen aktivieren.

Parameter	Aktivierung	Wirkung
VWTURBO	Bremsen + Schießen	Turbomodus
JUMP	Bremsen + Joystick hoch	Auto springt
HOG	-	99 Igel-Schüsse
ICE	-	99 Eis-Schüsse
FIRE	-	99 Feuer-Schüsse

War in the Gulf

Gibt man im Menü, in dem die Spielstände angezeigt werden, den Satz

LET ME CHEAT

ein und betätigt anschließend per Maus den mit RESET gekennzeichneten Button, steht einem anschließend das gesamte Gebiet als Einsatzort zur Verfügung.

Außerdem kann jede Mission mit der Tastenkombination **[Alt][W]** sofort gewonnen werden.

Warcraft

Bevor Sie die folgenden Cheats verwenden können, muß die **[↵]**-Taste gedrückt werden, dann wird der Code eingegeben und schließlich wieder durch die **[↵]**-Taste bestätigt.

Eingabe	Wirkung
CRUSHING DEFEAT	Level-Ende mit Niederlage
EYE OF NEWT	Alle Zauberspüche
HUMAN I	Auswahl des Levels, wobei x für eine Zahl von 1-12 steht
HURRY UP GUYS	Kürzere Bauzeiten
IDES OF MARCH	Abspielen des Sieg-Videos

Eingabe	Wirkung
IRON FORGE	Alle Technologien
ORCx	Auswahl des Levels, wobei x für eine Zahl von 1-12 steht
POT OF GOLD	Zuwachs von Gold und Holz
SALLY SHEARS	Komplette Kartensicht
THERE CAN BE ONLY ONE	Höhere Trefferpunkte und nahezu Unverwundbarkeit
YOURS TRULY	Level-Ende mit Sieg

Warcraft 2

Nachdem man die Taste  gedrückt hat, kann man folgende Cheats eingeben:

Eingabe	Wirkung
VALDEZ	5000 Öl-Einheiten
GLITTERING PRIZES	11000 Gold-Einheiten, 6000 Holz-Einheiten, 6500 Öl-Einheiten
SHOWPATH	Zeigt die gesamte Karte
ON SCREEN	Zeigt die gesamte Karte ohne den Kampfnebel
HATCHET	Bäume werden schneller gefällt
THERE CAN BE ONLY ONE	Zeigt den Abspann

Eingabe	Wirkung
MAKE IT SO	Beschleunigt das Bauen und Aufwerten
IT IS A GOOD DAY TO DIE	Krieger werden unbesiegbar
NOGLUES	Der Runen-Zauberspruch der Orcs wird wirkungslos

Und hier die Lösung zum Strategie-Knaller von SSI.

Orc-Missionen

Mission I

Ziel: Bau von drei Farmen und einer Kaserne



Entgegen dem Titel des ersten Aktes ist diese Mission recht friedlich. Man kann ganz in Ruhe die Goldmine anzapfen und im Verlauf der Mission dann völlig unproblematisch die drei geforderten Farmen und die Kaserne bauen.

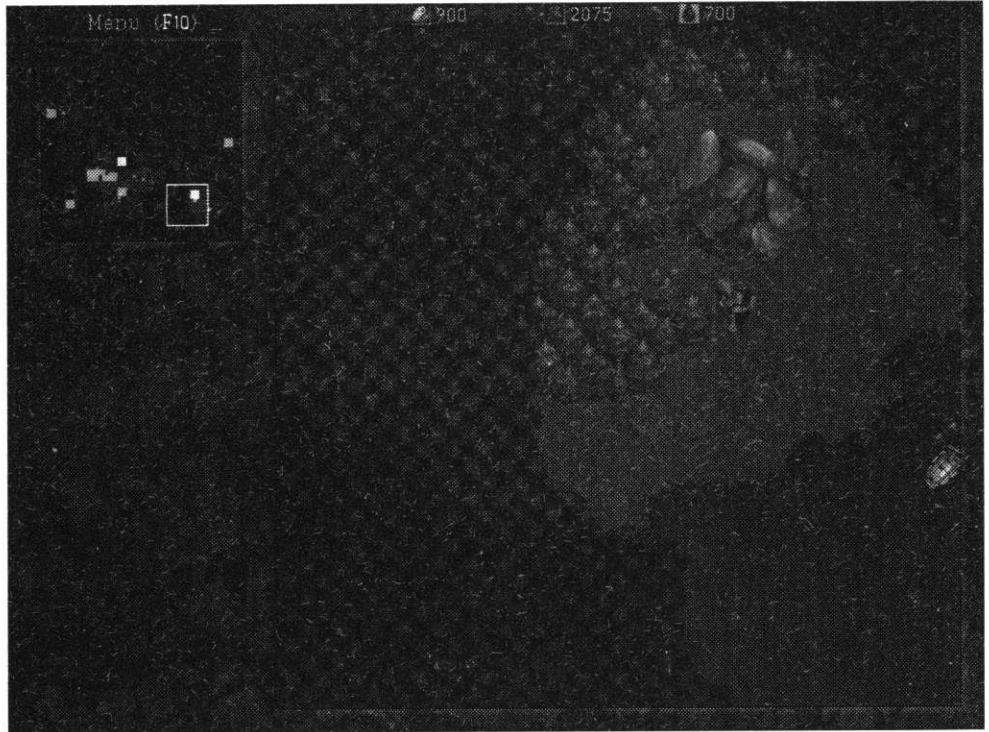
Mission 2



Ziel: Zylin retten und ihn zum Circle of Power bringen

Der Magier Zylin befindet sich in einem Gefängnis im Norden der Karte. Mit einer ordentlichen Truppe sollte es kein Problem sein, die Wachen auszuschalten und Zylin zu befreien. Um in das Gefängnis selbst zu kommen, müssen dessen Mauern zerstört werden.

Mission 3



Ziel: Einen Hafen und vier Ölplattformen bauen

Bei dieser Mission wird man in die Nautik eingeführt. Erstmals stehen einem Schiffe und Hafenanlagen zur Verfügung. Auch diese Mission ist noch recht unblutig. Sobald man einen Kreuzer fertiggestellt hat, umrundet man die Insel und entdeckt die dunklen Stellen im Meer, an denen eine Ölplattform errichtet werden kann.

Mission 4



Ziel: Hillsbrad zerstören und alle menschlichen Gegner vernichten

Hier geht es zum ersten Mal richtig zur Sache. Die Orcs starten auf einer Insel, die sich im Süd-Osten der Karte befindet. Bevor man sich aufmacht, den Gegner anzugreifen und auszulöschen, sollte man aber eine äußerst schlagkräftige Armee beisammen haben. Bevor man mit seinen Transportschiffen übersetzt, ist es ratsam, mit einer Armada von mindestens 3-4 Kampfschiffen die Seeherrschaft zu erzwingen und die äußeren Verteidigungsanlagen der Gegner, die sich ganz im Nord-Westen versteckt halten, zu beschießen.

Mission 5



Ziel: Dum Modr zurückerobern und Tol Barad zerstören

Der Anfang dieser Mission ist sehr schwierig. Etwas südlich vom Ausgangspunkt liegt die Stadt Dum Modr, die man zurückerobern soll. Da sie aber bestens bewacht ist, muß man all sein taktisches Geschick aufbringen, um eine Chance zu haben. Beim Angriff schickt man die Grunts in die erste Reihe und postiert dahinter die Axlthrowers und das Katapult. Hat man die Stadt - unter großen Verlusten - erobert, sollte man sofort eine Kaserne bauen, um möglichst schnell Krieger zu produzieren, da man aus südlicher Richtung permanent angegriffen wird. Hat man die ersten Angriffe überstanden, kann man in Ruhe eine Armee aufbauen und sich dann Richtung Süd-Westen aufmachen, um Tol Barad zu zerstören.

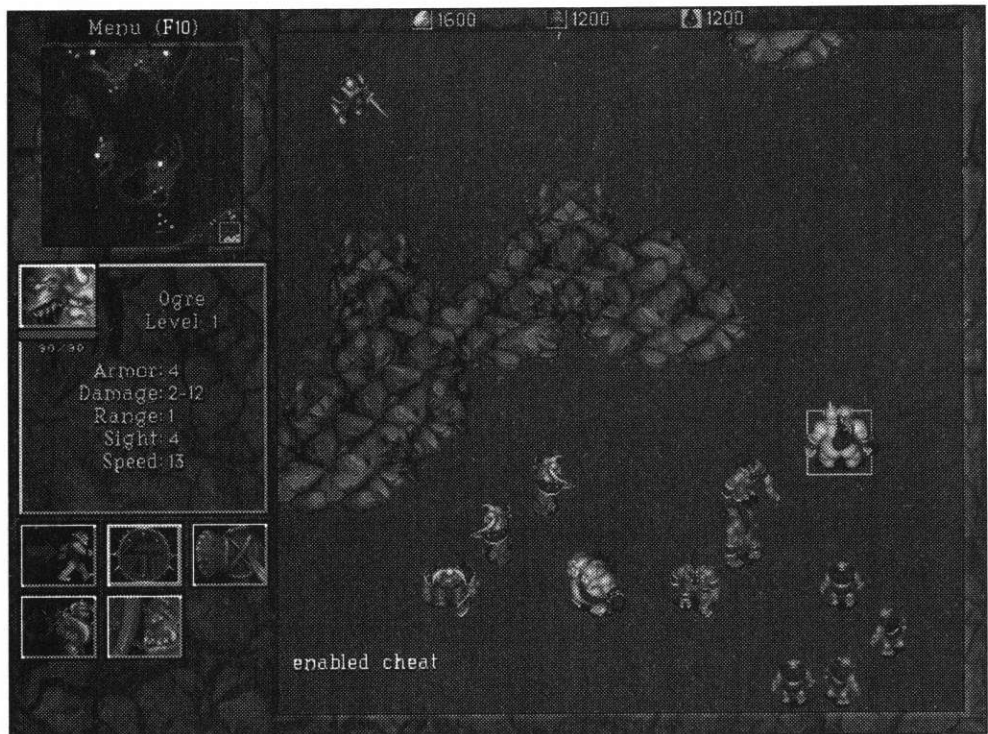
Mission 6



Ziel: Cho'gall zum Circle of Power in Grim Batol geleiten

Diese Mission ist nicht allzu schwierig, wenn man darauf achtet, seine Leute immer zusammenzuhalten und - wo möglich - Hindernisse durch die Katapulte aus größerer Entfernung aus dem Weg zu räumen. Der Circle of Power befindet sich im äußersten Süd-Osten der Karte.

Mission 7



Ziel: Orc-Transporter zurückerobern und Stromgarde zerstören

Als erstes aktiviert man seine Flotte und segelt Richtung Westen, wo man auf zwei Transportschiffe trifft, die beim Erreichen in den Besitz der Orcs fallen. Natürlich werden die Transporter von feindlichen Kampfschiffen bewacht. Da diese aber in der Unterzahl sind, sollten sie bald als Fischfutter dienen. Weil auf der Startinsel nichts zu errichten ist, müssen nun als nächstes alle Orcs in den Transportern zur Insel, die sich etwa in der Mitte der Karte befindet, übersetzen.

Zwar versuchen einige wackere Ritter, die Orcs am Verlassen der Insel zu hindern, aber im großen und ganzen stellen diese vereinzelt auftauchenden Gegner kein Problem dar. Auf der mittleren Insel gelandet, wird

zunächst die Goldmine von der Fremdherrschaft befreit und dann ein eigenes Lager errichtet. Nun geht es weiter wie gehabt: Armee und Flotte zusammenstellen, Richtung Norden und dann immer geradeaus...

Mission 8



Ziel: Festung der Menschen zerstören und den Runestone erreichen und verteidigen

In dieser Mission können erstmals U-Boote gebaut werden. Natürlich verfügt auch der Feind über solche nahezu unsichtbaren Schiffe, und so sollte immer ein Zeppelin bei der eigenen Flotte sein, da er die U-Boote ausmachen kann. Sind sie erst einmal geortet, können sie leicht versenkt werden.

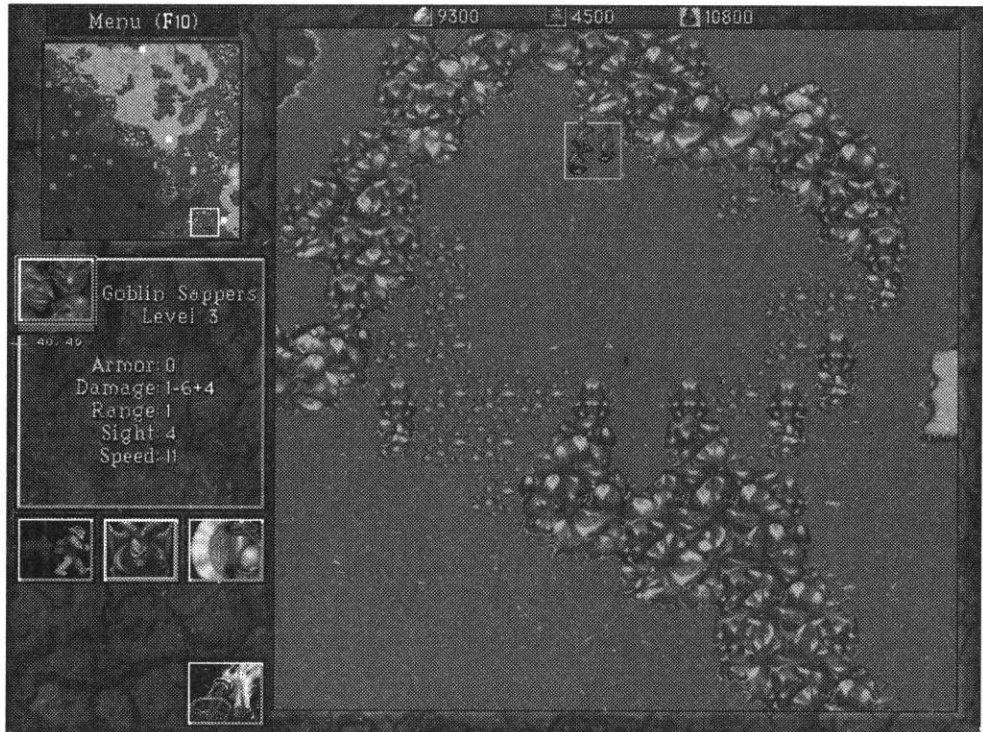
Mission 9



Ziel: Errichtung einer Festung und eines Hafens auf der Insel vor Tyr's Bay

Eine der schwierigsten Missionen. Hier hilft nur klotzen statt kleckern. Zuerst stellt man eine große, schlagkräftige Flotte zusammen, um im Zielgebiet, das sich nördlich der Startinsel befindet, für ruhige See zu sorgen und soweit möglich die gegnerischen Befestigungsanlagen zu zerstören. Dann setzt man mit einer schnellen Truppe über, vertreibt die letzten Verteidiger und errichtet die vorgegebenen Gebäude. Vorsicht: Zu Beginn des Spiels lauern einige Feinde im Westen der Orc-Insel.

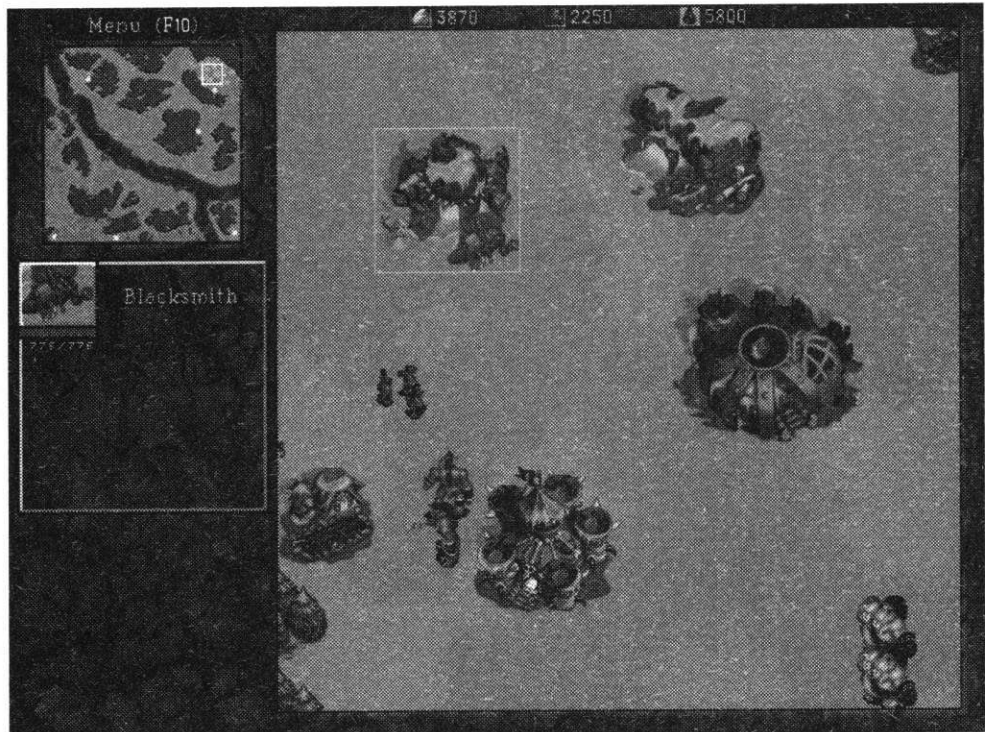
Mission 10



Ziel: Alle Ölplattformen, alle Raffinerien und Schloß Stratholme zerstören

Um aus dem Startgebiet herauszukommen, müssen die Felsen, die die Orcs umgeben, mittels der verfügbaren Goblin Sappers gesprengt werden. Danach wendet sich der Trupp gen Norden, wo eine Ansiedlung samt Hafen etc. aufgebaut wird.

Mission II



Ziel: Festung der menschlichen Gegner zerstören

In dieser Mission kann ein neues Gebäude errichtet werden, der Temple of the Damned. Dort kann dann der sogenannte Death Knight trainiert werden, der so etliche wüste Zaubersprüche auf Lager hat.

Mission 12



Ziel: Beide Orc-Clans, Stormreaver und Twilights Hammer, vernichten

Die letzten Opfer der feindlichen Orcs sind von einem massiven Steinwall umgeben, der zu Fuß nicht überquert werden kann, auch Zaubersprüche helfen hier nichts. Die einzige Möglichkeit ist die Sprengung mit Hilfe der Goblin Sappers. Drei der kleinen Feuerteufel sollten genügen...

Mission 13



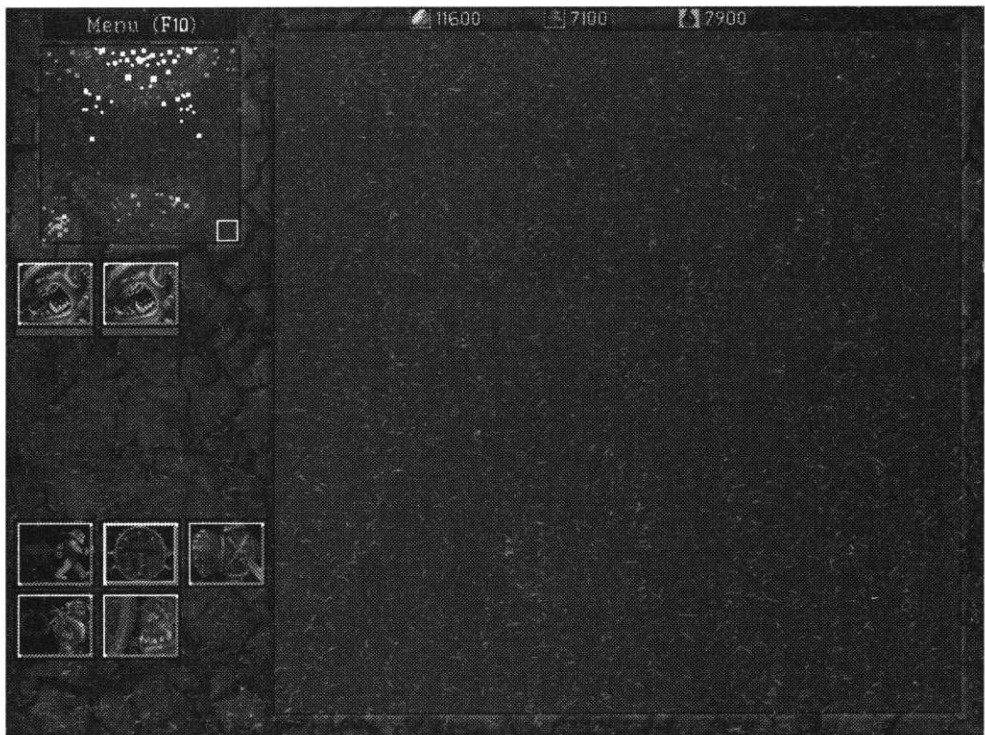
Ziel: Dalaran zerstören und alle menschlichen Gegner vernichten

Das Ziel hört sich leichter an, als es zu erreichen ist. Man startet mit einer kleinen Truppe in der nord-westlichen Ecke der Karte. Da man dort absolut nichts bauen kann, wandert man südlich, wobei man immer wieder auf feindliche Truppen stößt. Am südlichen Rand der Karte stößt man endlich auf eine Goldmine und genug freies Land, um mit dem Bau eines Lagers zu beginnen.

Das feindliche Zielgebiet ist eine Art Halbinsel in Form eines Kreuzes, das nur von Süden her erreicht werden kann. Da aber hier die Befestigungsanlagen dermaßen stark sind, ist es besser, einige Landungsboote zu bauen und mit diesen an der westlichen Seite der Insel zu

landen, die Sperren zu durchbrechen und von innen nach außen zu kämpfen.

Mission 14

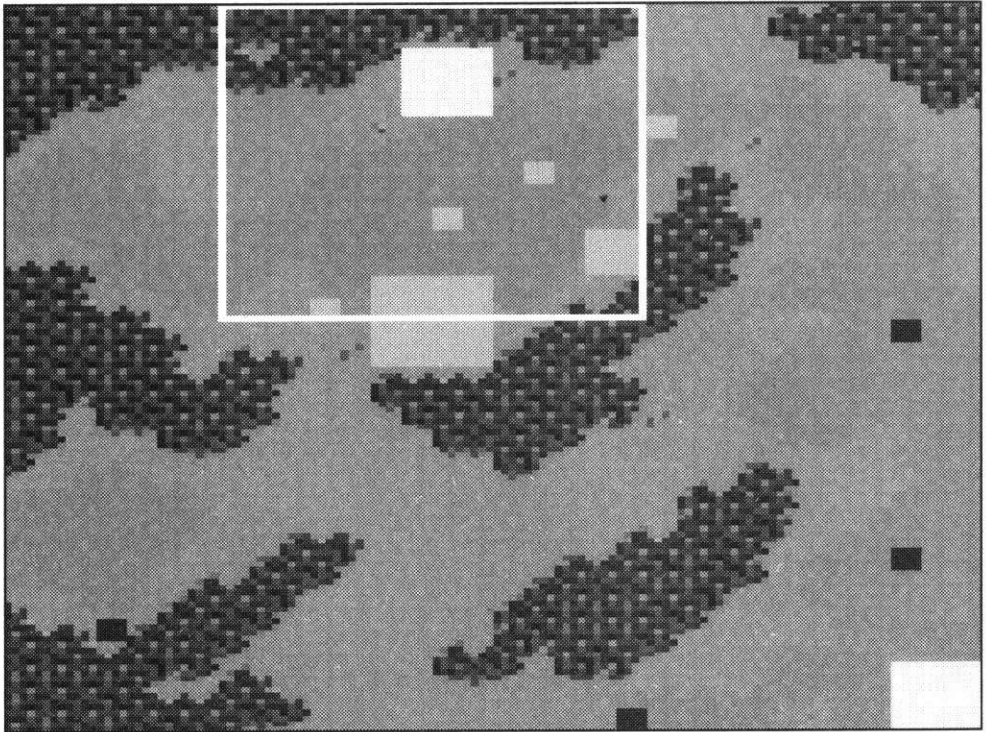


Ziel: Alles und jeden vernichten !!!

Tja, was soll man hier raten...Im Finale geht es gleich gegen drei feindliche Clans, die allesamt vernichtet werden müssen, eine fast unlösbare Aufgabe. Auf jeden Fall sollte man sobald wie möglich Flugsaurier züchten, da die Lufthoheit über Wohl und Wehe dieser Mission entscheidet.

Human-Missionen

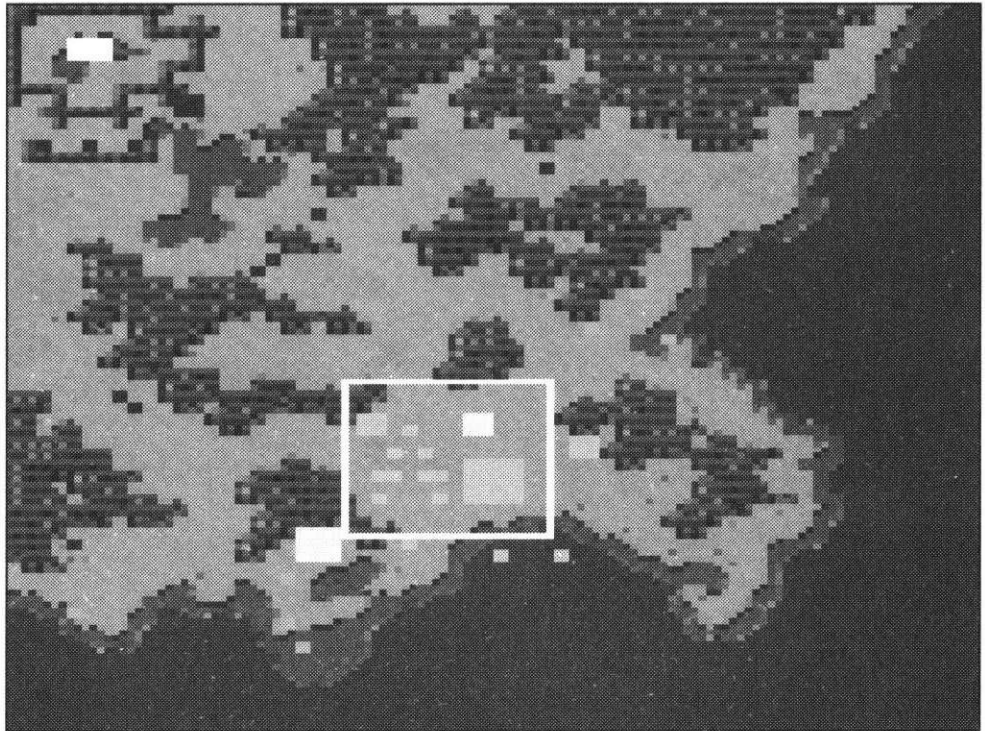
Mission I



Ziel dieser Mission ist der Bau einer Kaserne (Baracke) und von vier Farmen.

Schulen Sie neue Arbeiter, und zapfen Sie die Goldmine an. Das Gold reicht zum Bau einer Kaserne und der Schulung eines Ritters. Ziehen Sie mit allen vier Rittern in die süd-östliche Ecke, und vernichten Sie auftauchende Gegner. In der äußersten Ecke befindet sich eine weitere Mine, deren Gold zum Bau weiterer Farmen ausreicht.

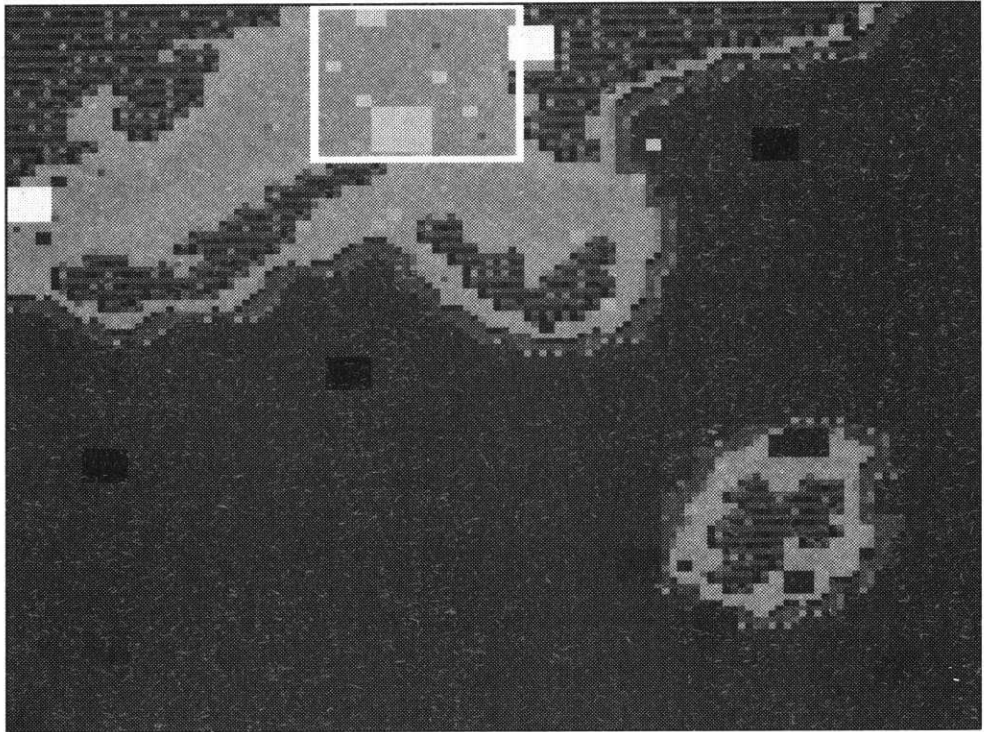
Mission 2



Zunächst empfiehlt es sich, mit den beiden Kriegsschiffen gen Westen zu ziehen und das dort patrouillierende gegnerische Schiff zu versenken. Anschließend geht es in östliche Richtung, wo sich ein weiteres Schiff befindet.

Mit der kompletten Armee ziehen Sie in westliche und dann in östliche Richtung. Sämtliche Gegner müssen vernichtet werden, da sie sich sonst über das Dorf hermachen. Der Geschützturm im Nord-Westen ist so schnell wie möglich zu zerstören, anschließend können Sie sich um das Fußvolk kümmern. In der Mitte des Mauerrings befinden sich die zu befreienden Elfen. Die Mauer ist an einer Stelle zu zerstören. Anschließend müssen eigene Männer in die Mitte des Rings laufen, um die Elfen zum Mitkommen zu bewegen. Sobald alle den magischen Kreis im Dorf erreichen, ist der Level beendet.

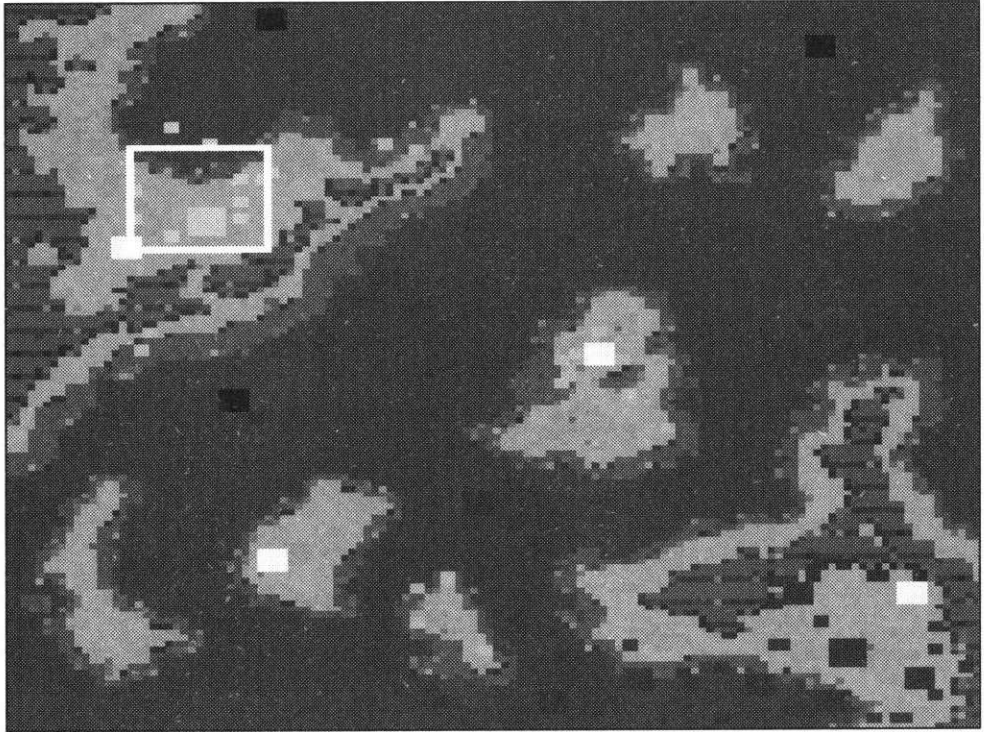
Mission 3



Ziel dieser Mission ist der Bau eines Hafens und von vier Ölplattformen.

Bauen Sie zu Beginn eine Holzfabrik, da für den Schiffsbau viel Holz benötigt wird. Zudem müssen möglichst viele Arbeiter zum Goldschürfen und Bäumefällen ausgebildet werden. Die Ausbildung einer Armee können Sie sich sparen, wenn Sie sich nicht weiter Richtung Süd-Westen vorarbeiten. Die Schiffswerft sollte möglichst weit nördlich gebaut werden. Zunächst sollte nur die Ölquelle in unmittelbarer Nachbarschaft angezapft werden.

Mit mindestens vier Kampfschiffen können Sie sich aufmachen und das Meer von feindlichen Schiffen säubern. Zwei der feindlichen Ölplattformen müssen zerstört werden. Der Bau weiterer Ölplattformen ist dann kein Problem mehr.

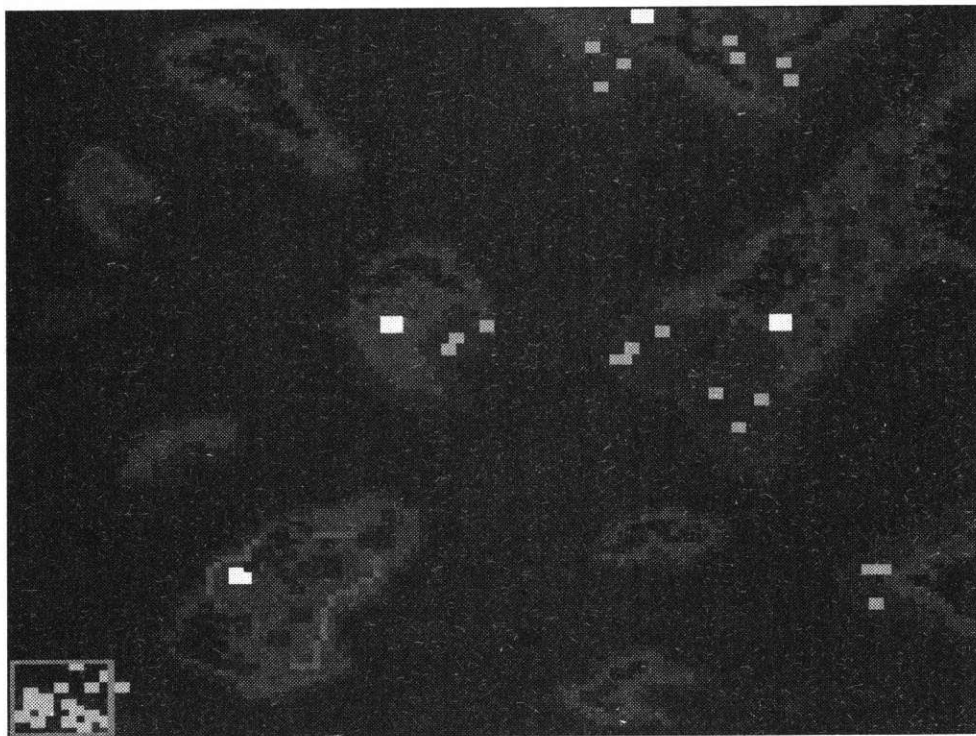
Mission 4

Ziel dieser Mission ist die Zerstörung der Orc-Basis.

Zu Beginn müssen möglichst viele Arbeiter zum Holzfällen und Goldschürfen ausgebildet werden. Die Insel ist unbedingt mit einem Turm Richtung Süden zu sichern, da hier mehrere Angriffe erfolgen werden. Der Turm ist so bald wie möglich als Geschützturm aufzurüsten. Nach Angriffen muß der Turm sofort repariert werden.

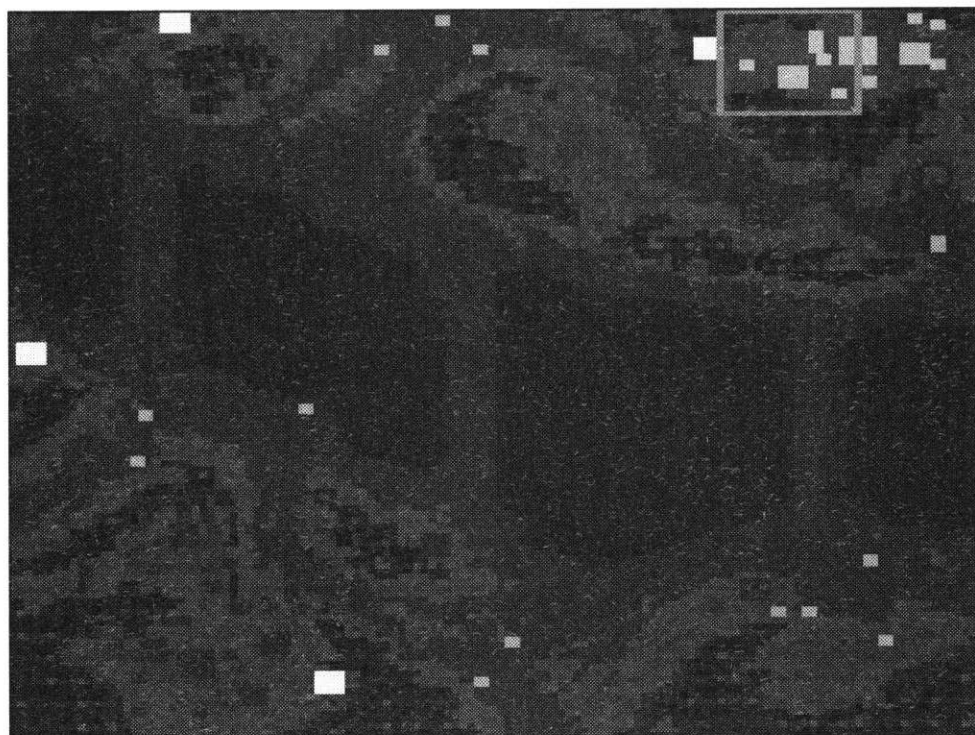
Als nächstes ist eine Schiffswerft, ein Öltanker und eine Ölplattform im Nord-Westen wichtig. Mit mindestens fünf Kampfschiffen können Sie das Meer säubern. Für den großen Überfall auf die Orc-Basis benötigen Sie vier Transportschiffe mit je sechs Kriegeren. Hiermit schippern Sie Richtung Süd-Osten und zerstören die Basis.

Mission 5



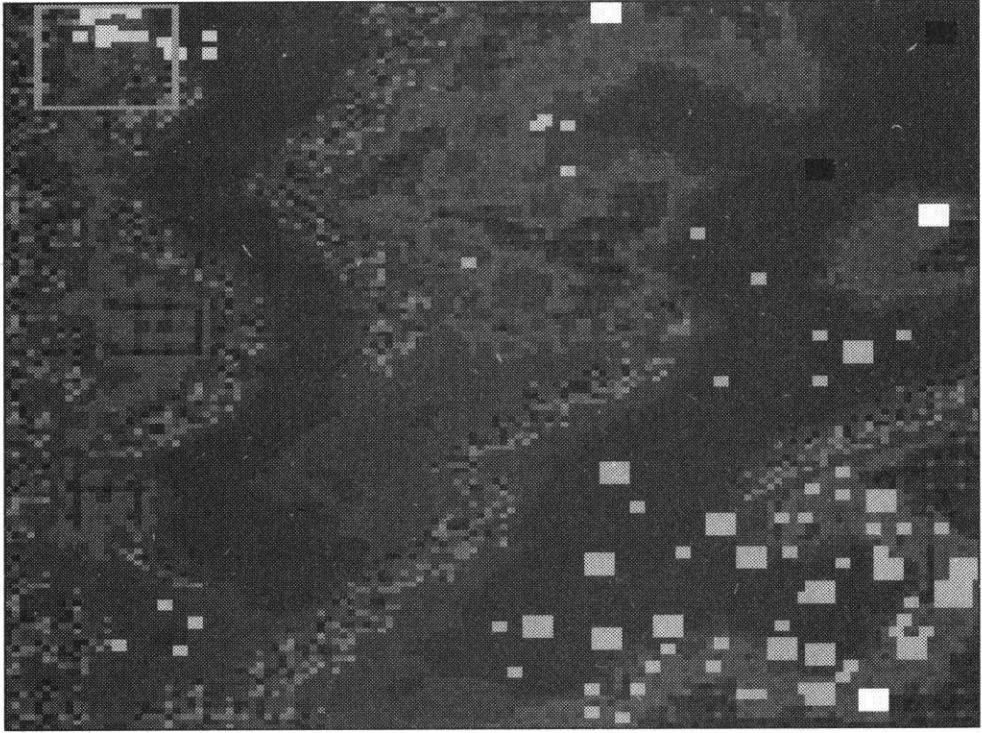
Hier müssen Sie zu Beginn schnell reagieren. Ziehen Sie mit Ihren Kriegern sofort in nord-östliche Richtung, und wehren Sie den Überfall auf das Dorf ab. Alles, was vom Dorf übrig bleibt, fällt in Ihre Hände. Für die weitere Verteidigung sollten Türme im Norden und Nord-Osten gebaut werden.

Nun müssen Sie mit dem Bau von Kriegsschiffen und einem Öltanker beginnen. Die Ölplattform kann im Nord-Westen gebaut werden. Der Feind befindet sich im Nord-Osten. Um ihn besiegen zu können, benötigen Sie sechs Kampfschiffe und drei vollbesetzte Transportschiffe.

Mission 6

Zunächst müssen die Durchgänge in westlicher und östlicher Richtung mit Türmen gesichert werden. Da das Gold nicht ausreicht, muß die Goldmine in der nord-westlichen Ecke angezapft und der Weg mit Türmen gesichert werden. Wenn Sie genügend Krieger beisammen haben, können Sie die große Offensive über den östlichen Übergang starten. Anschließend in westliche Richtung durchkämpfen und dabei eine Baracke bauen, die den Nachschub an Kriegern sichert. Hilfreich ist vor allem der Bau von Katapulten.

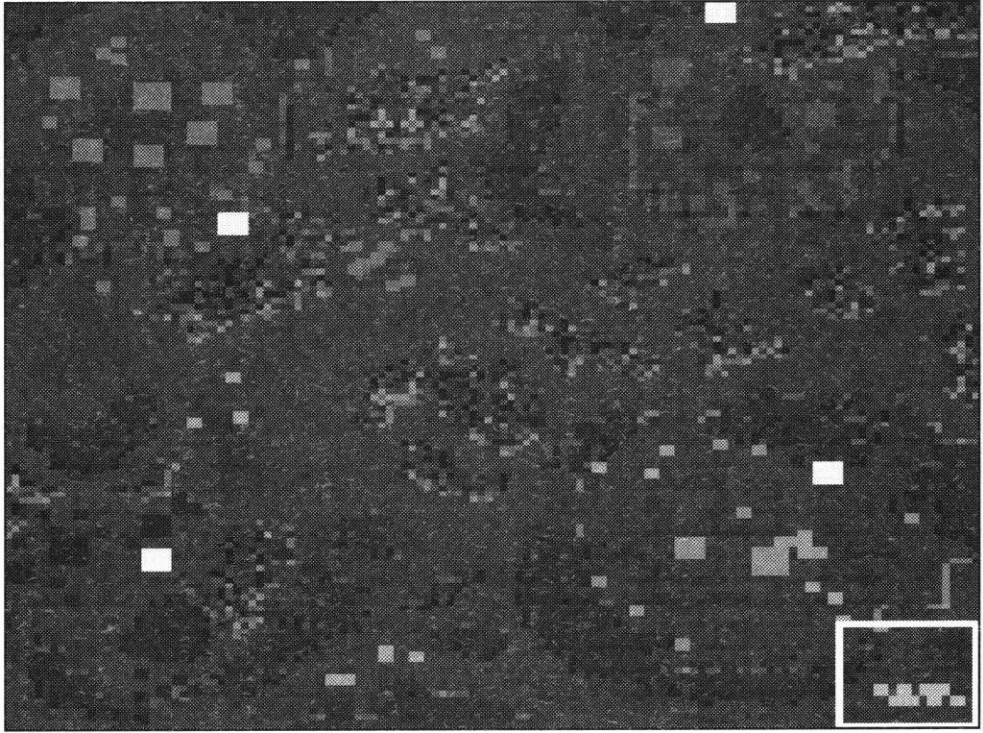
Mission 7



Mit der kompletten Mannschaft geht es zunächst in südliche Richtung. Hier dürfen nur die Orcs getötet werden; dadurch fallen die Flammwerfer in Ihre Hände.

Die komplette Armee zieht weiter Richtung Süden, wo eine Orc-Siedlung zu überfallen ist. Der Kampf ist mit hohen Verlusten verbunden. Anschließend ist ein eigenes Dorf im Norden bei der Goldmine zu bauen.

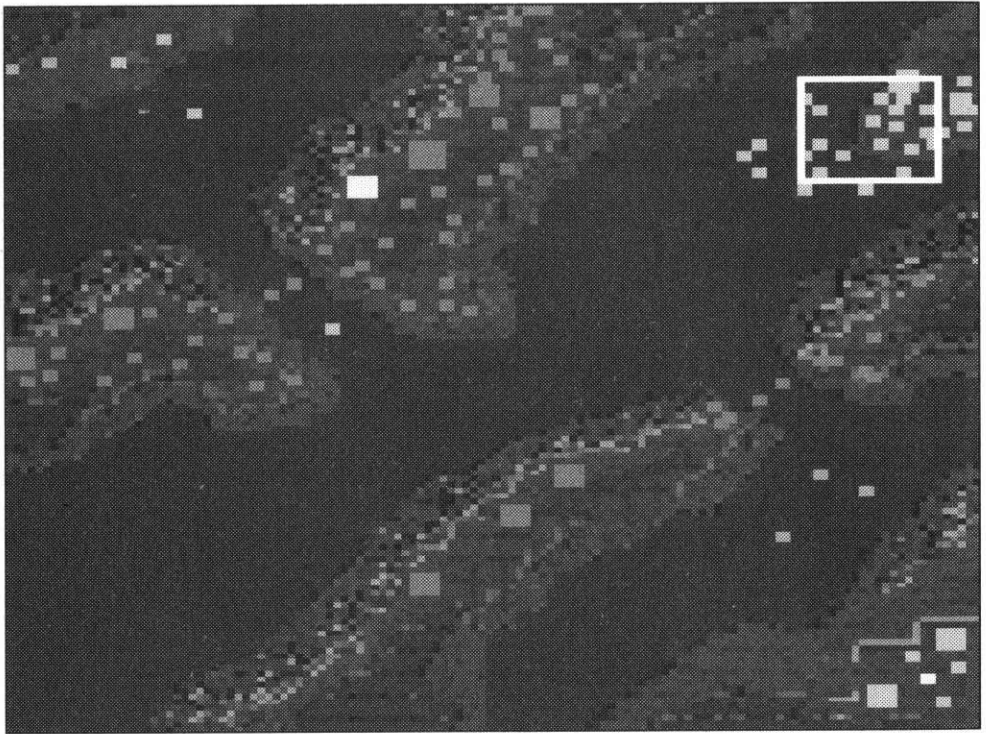
Die Bucht eignet sich hervorragend zum Bau einer Schiffswerft. Auf der östlich gelegenen Insel kann ebenfalls Gold geschürft werden. Mit dem Gold kann eine ausreichende Menge an Kriegsschiffen gebaut werden, die die fünf Ölplattformen zerstören.

Mission 8

Das Dorf im Nord-Westen muß eingenommen werden. Dabei sollten die Arbeiter in Ruhe gelassen werden, sie fallen in Ihre Hände. Anschließend das Dorf ausbauen und nach Norden und Westen mit Türmen sichern. Das feindliche Dorf im Süd-Westen muß so schnell wie möglich überfallen werden, da die dortige Goldmine ungedingt benötigt wird. Zum schnelleren Goldabbau kann eine neue Stadthalle direkt neben die Mine gebaut werden.

Für die letzten beiden Schlachten ist eine große Armee erforderlich. Hilfreich ist auch der Bau einer Kirche, die den Kriegen besondere Fähigkeiten verleihen kann. Zunächst muß das Dorf im Nord-Westen überfallen werden. Das Dorf sichern, die Krieger auffrischen und weiter in östliche Richtung zum letzten Dorf.

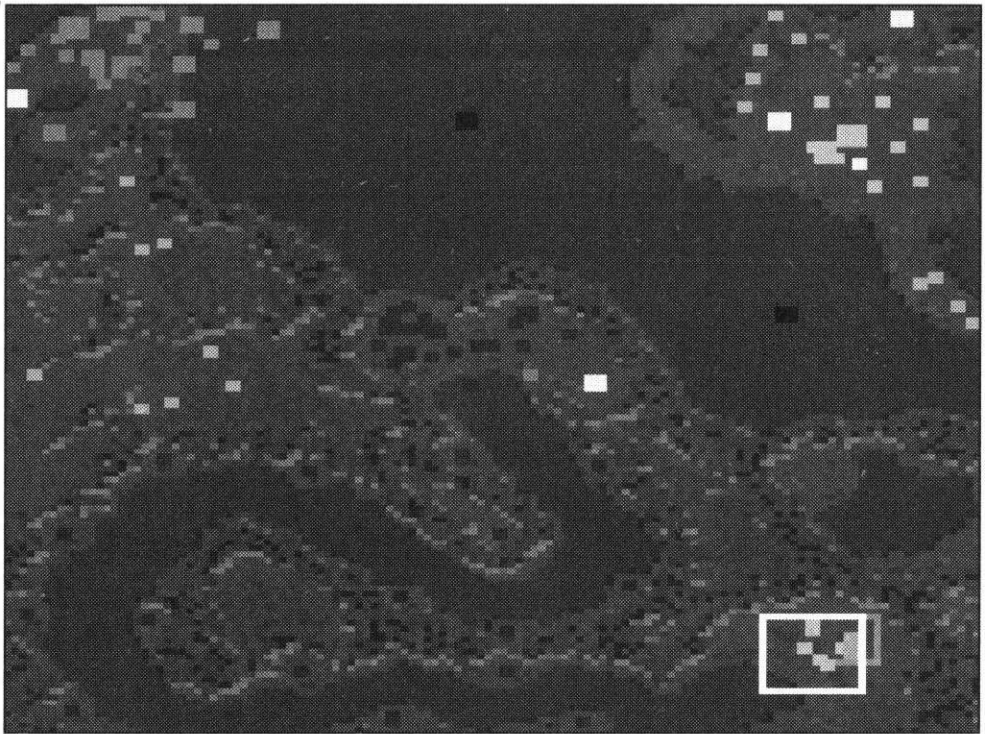
Mission 9



Mit der kompletten Mannschaft nach Westen übersetzen und soviel Schaden wie möglich anrichten. Dann mit der Kampfflotte alle feindlichen Schiffe versenken. Nun mit allen Transportschiffen zu den eigenen Leuten im Nord-Westen schippern. Die Leute nur in das am besten erhaltene Schiff verladen.

Dann mit allen Schiffen zum Ziel in der süd-östlichen Ecke fahren, wobei das voll besetzte Schiff als letztes fährt.

Mission 10



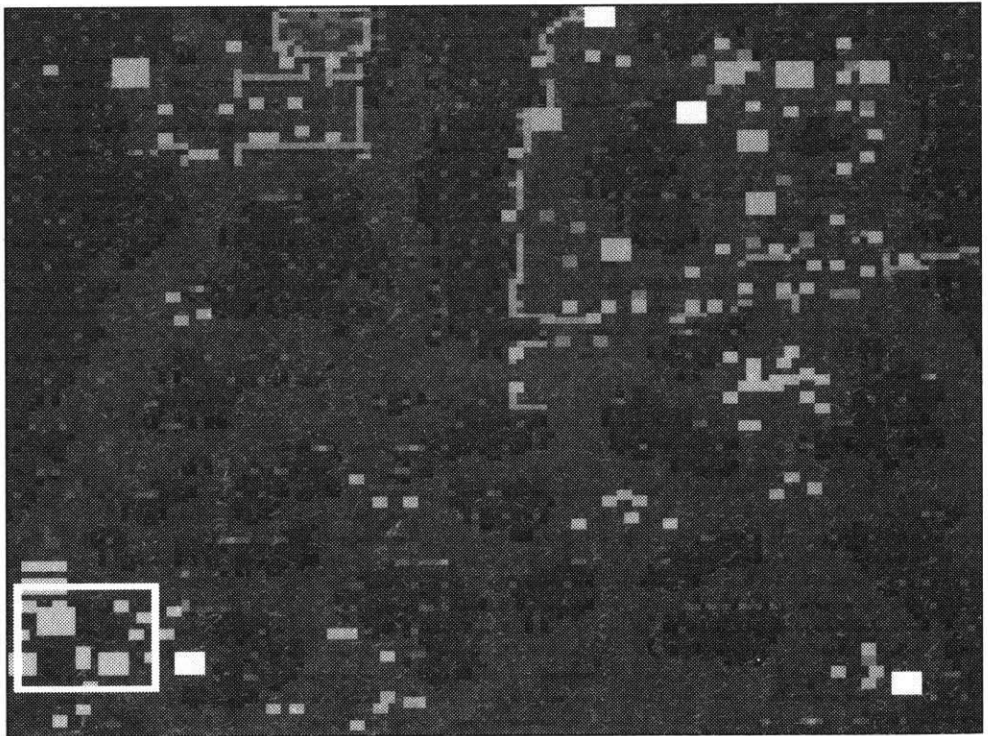
Zu Beginn sollte gleich in beiden Goldminen geschürft werden. Die Insel muß so schnell wie möglich mit Geschütztürmen gesichert werden, da immer wieder Angriffe erfolgen.

Dann einen Hafen bauen und zunächst nicht weiter Richtung Westen vorarbeiten, da Sie hier nur in aufreibende Kämpfe verwickelt werden. Die Ölquelle südlich der Insel sollte genutzt werden, um mindestens acht Kampfschiffe bauen zu können.

Mit den Schiffen geht es dann in süd-westliche Richtung, um dort die Küstenbefestigungen zu beschießen. Anschließend müssen die eigenen Truppen per Transportschiffe übergesetzt werden. Nun auf der anderen Seite einen weiteren Hafen, fünf Kampfschiffe und drei Transporter bauen.

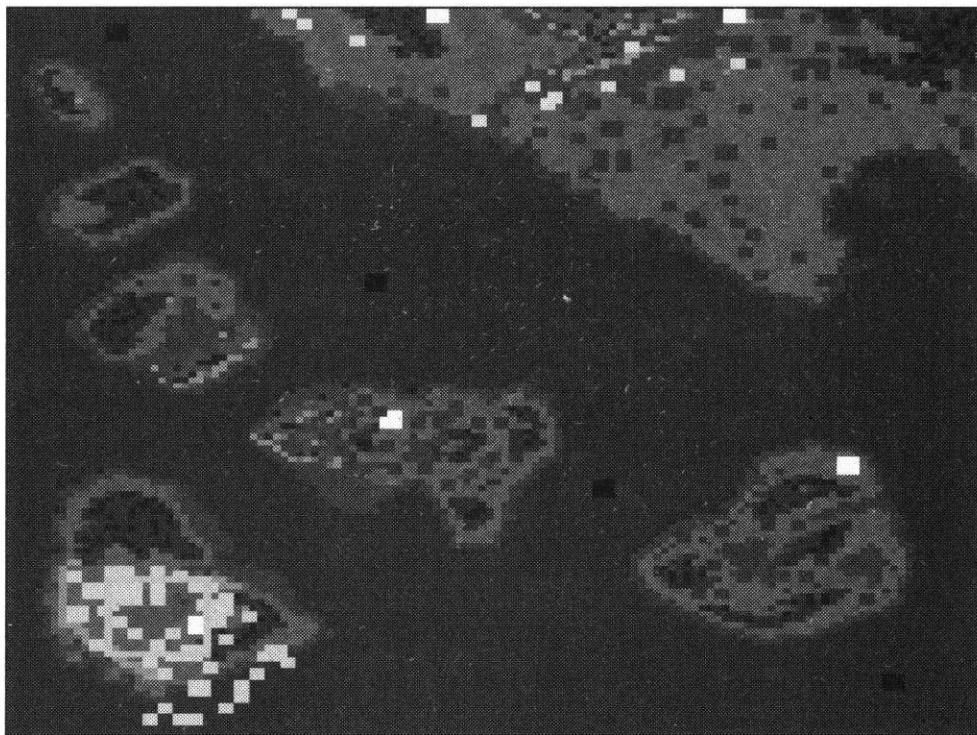
Mit den Kampfschiffen so viele feindliche Türme wie möglich zerstören. Dann mit allen Transportern den Fluß bis zum Ende befahren. Die zu transportierenden Gestalten müssen in das am besten erhaltene Schiff verfrachtet und zum Ausgangspunkt zurückgebracht werden.

Mission II



Sofort mit einem großen Teil der Truppen nach Norden ziehen und die Arbeiter und Magier befreien. Dann mit allen Leuten zurück und das Lager ausbauen.

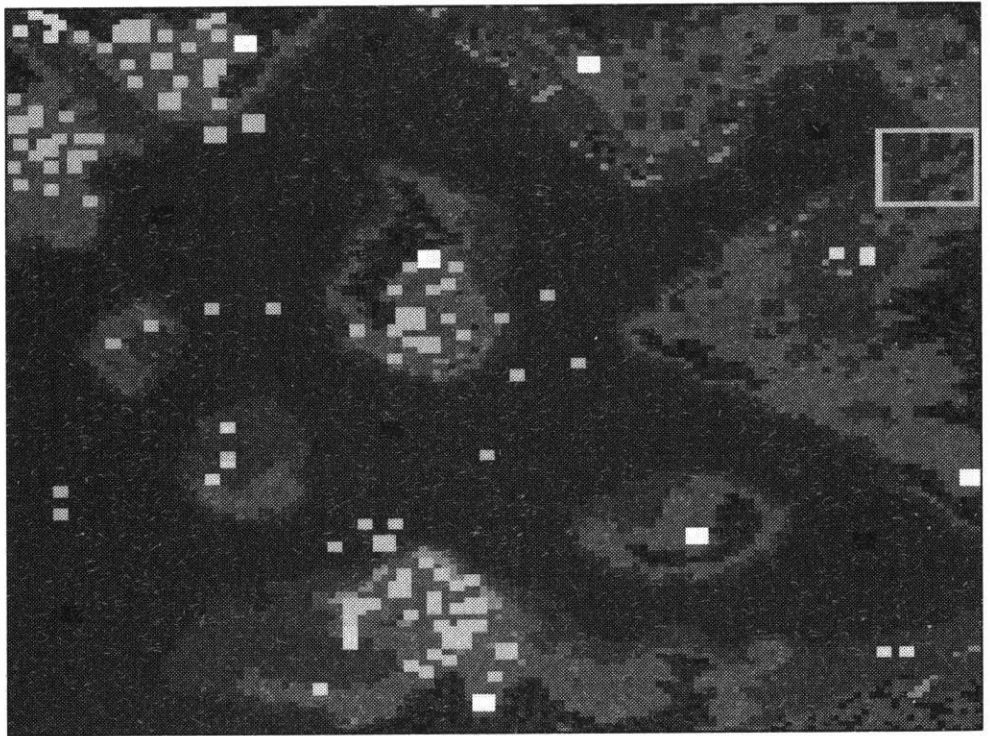
Einen weiteren Trupp in östliche Richtung schicken und die Goldmine sichern. Soviel Gold wie möglich schürfen, um eine große Armee auf die Beine stellen zu können. Mit der kompletten Armee geht es dann weiter in nördliche Richtung, um dort den Feind zu besiegen.

Mission 12

Um eine ausreichende Zahl an Schiffen bauen zu können, muß die Ölquelle im Süd-Osten angezapft werden. Das Dorf muß möglichst schnell ausgebaut werden, um U-Boote bauen zu können.

Sollte das Gold nicht ausreichen, kann die Insel im Nord-Osten eingenommen werden. Mit den U-Booten können feindlichen Schiffe und Häfen ohne Probleme zerstört werden.

Mission 13



Gleich zu Beginn müssen viele Arbeiter zum Goldschürfen ausgebildet werden, um das Dorf stark ausbauen zu können. Die östlich gelegene Insel besitzt ebenfalls eine Goldmine und wird nicht bewacht.

Zwischen dieser Insel und dem östlich gelegenen Festland befindet sich eine Ölquelle, die genutzt werden muß. Sobald wie möglich U-Boote bauen, um das Meer von feindlichen Schiffen säubern zu können. Haben Sie eine genügend große Armee beisammen, sollte zunächst die Insel in der Mitte der Karte besetzt werden. Sobald die Truppen aufgefrischt sind, kann das nordwestlich gelegene Festland eingenommen werden.

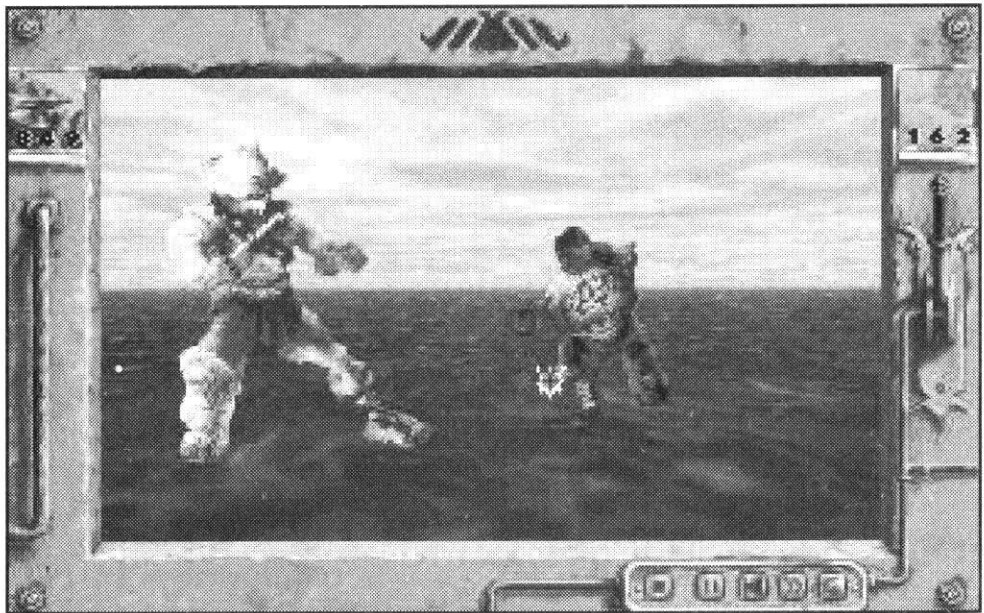
Mission 14

Bei diesem Level muß gleich zu Beginn sehr schnell gehandelt werden. Mit der kompletten Mannschaft geht es in westliche Richtung, wobei die Kampfschiffe die Vorhut bilden. Nach der Landeinnahme zunächst nicht weiter vorarbeiten, da die eigenen Truppen noch nicht stark genug sind. Falls eigene Kampfschiffe den Angriff überlebt haben, sollten diese weiter nördlich die Küste beschießen.

Im westlichen Bereich befinden sich drei Goldminen, die zum Ausbau der Armee zu nutzen sind. Das Gold dieser Minen wird jedoch nicht ausreichen, so daß auch eine ganz im Osten liegende Mine erobert werden muß. In diese Richtung sollten Sie sich jedoch nur ganz langsam vortasten.

Bilden Sie so viele Bogenschützen wie möglich heran, da nur diese die immer wieder auftauchenden Drachen abwehren können. Für den Großangriff auf das nördlich gelegene Portal sind auch Magier hinzuzunehmen, die mittels Blizzards einigen Schaden anrichten können.

Warriors



Wer bei der Prügelei immer nur einsteckt, sollte folgende Codes ausprobieren, die aktiviert werden, indem man

CHEAT

eingibt.

Code	Wirkung
ELEVENTH	Master
GARDENER	Tom Teck
DUNK	Scott
PAM	Pamela
NUMBERONE	Captain Warrior
CIRCUS	Kampf in der Arena
NOPAIN	Kampf ohne Waffen
TYSON	Kampf ohne Special-Moves
NOGAIN	Waffe kann nicht verloren werden
WOO	Energie für Special-Moves bleibt erhalten
NBK	Nach einer Runde wird der Kampf beendet
FINALFIVE	Kampf geht über fünf Runden
SNOWWHITE	Kämpfer werden verkleinert
EVILDEATH	Nichts für Zartbesaitete...
FORQA	Direkte Level-Auswahl
EASYSPECIALMOVES	Vereinfachte Special-Moves

Whiplash

Folgende Cheats müssen als Spielernamen im Konfigurations-Menü eingegeben werden.

Eingabe	Wirkung
	Schwarz/Weiß-Modus
CINEMA	Breiterer Bildschirmausschnitt
LOVEBUN	Special-Car
MAYTE	Extra-lautes Auto
TINKLE	Extra-lautes Auto
SUICYCO	Extra-lautes Auto
2X4B523P	Extra-lautes Auto
FORMULA I	Extra-lautes Auto
SUPERMAN	Unsichtbare Autos
DR DEATH	Destruction-Modus
GOLDBOY	Rennstrecken aus dem „Premier-Cup“ sind aktivierbar
MREPRISE	Rennstrecken aus dem „Gold Cup“ sind aktivierbar
CUP WON	Endsequenz
I WON	Rennen gewinnen
ROLL EM	Anzeige der Credits
DUEL	Starke Gegner
TOPTUNES	Andere Geräuschkulisse
REMOVE	Cheats deaktivieren

Whizz

Startet man das Spiel mit dem Zusatz

GO PULP FICTION

wird der Cheat-Modus aktiviert, bei dem man mit der Taste **4** in den nächsten Level gelangt.

Wild West

Folgende Eingaben haben Cheat-Charakter:

Eingabe	Wirkung
OHYEAH	Unendlich viele Leben
WATER	Unendlich viel Munition
BURGER	Unendlich viel Energie

Windows Minesweeper

Tippt man

X **Y** **Z** **Z** **Y** **Enter** **↵**

ein, erhält man eine kleine Hilfe, die einem angibt, ob der ausgewählte Stein sicher ist.

Wing Commander II



Ein eingebauter Cheat führt mit seinen nützlichen Funktionen zu einem weiteren Motivationsschub. Um diesen Cheat zu aktivieren, muß das Spiel mit einem Parameter aufgerufen werden:

WC2 Origin

Achten Sie dabei auf die korrekte Schreibweise (großes „O“ und kleines „rigin“). Anschließend sind folgende Tastenkombinationen belegt:

Tasten	Auswirkung
Alt Entf	zerstört das anvisierte Schiff
Alt Einf	zerstört alle Schiffe im Umkreis
Strg I	verringert die Intelligenz der Gegner

Tasten	Auswirkung
[Alt] [I]	erhöht die Intelligenz der Gegner
[Alt] [O]	Explosion im Cockpit
[Alt] [Z]	Selbstzerstörung

Wing Commander III

Kurz vor dem Abheben drückt man **[Alt]** **[↩]** und wählt dann den Button für das DOS-Prompt aus. Dort existiert nun ein Swap-File, das man nach Belieben durchforsten und verändern kann (klappt nur mit riesigem Arbeitsspeicher).



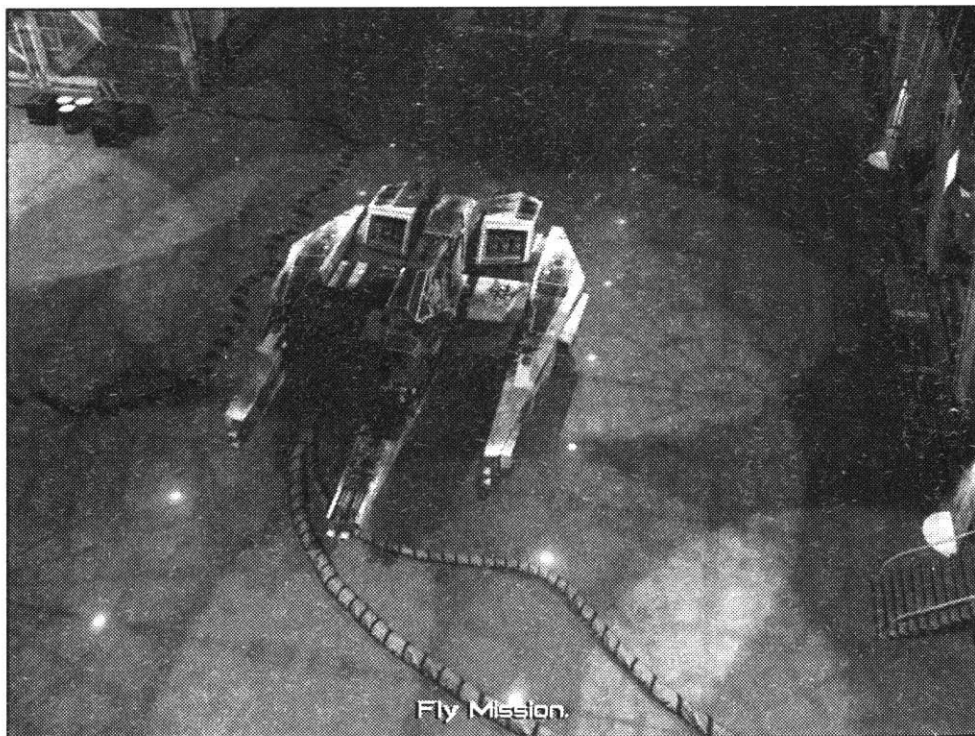
Startet man Wing Commander III mit

WC3 -mitchell

lassen sich anvisierte Ziele mit **[Alt][Entf]** oder **[Strg][W]** ins Jenseits befördern. Mit **[Strg][A][W]** wird allen sichtbaren feindlichen Fluggeräten der Garaus gemacht.

Drückt man während des Fluges **[Alt][O]**, erscheint ein Cheat-Menü, **[Alt][D]** zeigt Debug-Routinen der Entwickler an.

Wing Commander IV



Startet man das Spiel mit

WC4 -chicken

stehen folgende Cheats zur Verfügung

Eingabe	Wirkung
Strg + W	Anvisierter Gegner wird zerstört
Strg + Alt + W	Alle Gegner werden zerstört

Wing Commander Academy



Startet man das Spiel mit

WCA ERTS

werden feindliche Schiffe per **Alt** **Entf** beseitigt.

Witchheaven

Gibt man die Codes

PMFJI

und

RSVP

ein, erhält man alle Waffen, vollständige Energie, volle Rüstung und maximale Magie.

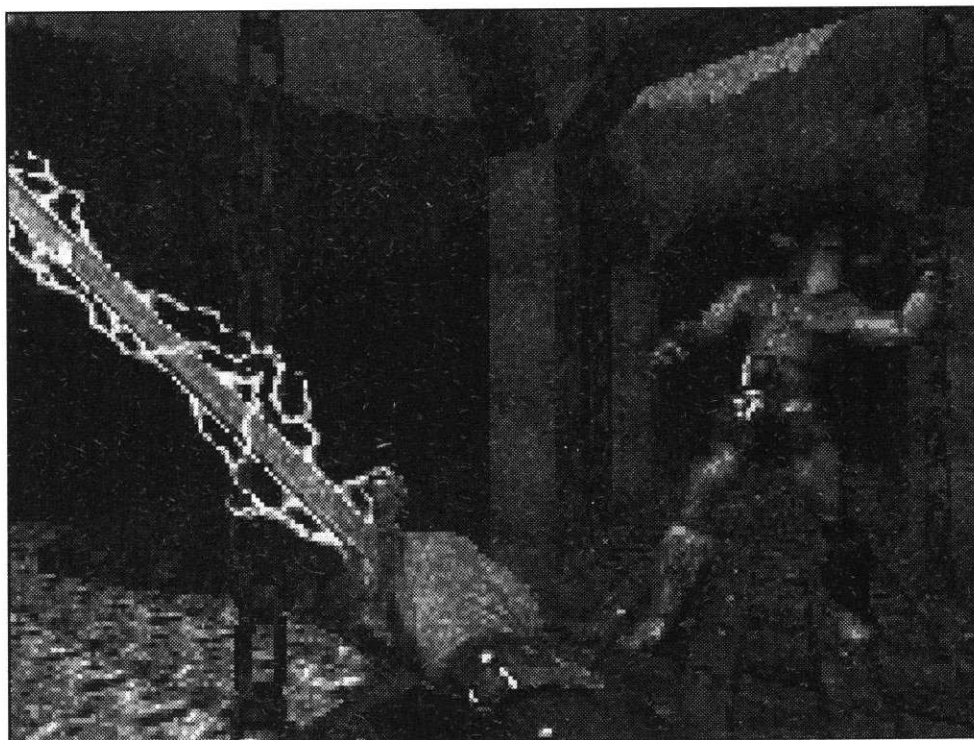
Witchaven



Um die folgenden Cheats zu aktivieren, muß vor der Eingabe die -Taste gedrückt werden.

Eingabe	Wirkung
MOMMY	9 Einheiten Gift
SCOOTER	Alle Waffen
WANGO	7. Stufe, Stärke 200, Rüstung 150

Witchaven 2



Vor der Eingabe der folgenden Cheats muß die -Taste gedrückt werden, anschließend .

Eingabe	Wirkung
MARKETING	Alle Waffen, Zaubersprüche und Potions
KEYS	Alle Schlüssel
EXPERIENCE	10000 Erfahrungspunkte
ARMOR	150 Rüstungspunkte
WEAPONS	Alle Waffen
ENCHANT	Magische Waffen
SHIELD	Midian Schild
SHIELD2	Ciraen Schild
MAGICARROW	Magische Pfeile
FREEZE	Vereisung
FIREBALL	Feuerball
NIGHTVISION	Nachtsicht
OPENDOOR	Alle Türen sind offen
POTIONS	Alle Tränke
HEALTH	Lebensenergie
STRENGTH	Kraft
CUREPOISON	Gegengift
RESISTFIRE	Feuerfest
INVIS	Unsichtbar
SHOWMAP	Levelkarte

Wonderland

Hier die Paßwörter der jeweils hundert Level in den fünf verschiedenen Welten des Ballerspiels von Fake-Productions:

World I

Level	Code
001	884036
002	346265
003	686706
004	830106
005	905673
006	283239
007	486923
008	622775
009	545811
010	510471
011	344191
012	125866
013	746555
014	919309
015	372437
016	488867

Level	Code
017	938018
018	930325
019	088557
020	814263
021	499400
022	508532
023	433082
024	707792
025	982435
026	260541
027	264235
028	031367
029	217475
030	968741
031	313894
032	816730
033	623420
034	497038
035	477883
036	057353
037	636681
038	099524
039	059351
040	244562

Level	Code
041	933310
042	872490
043	651732
044	514962
045	473812
046	418518
047	316588
048	044813
049	682296
050	962781
051	405534
052	414540
053	442644
054	689465
055	916961
056	549609
057	034043
058	081236
059	122581
060	386917
061	188084
062	516137
063	594268
064	949128

Level	Code
065	476605
066	148994
067	732811
068	661595
069	164082
070	135419
071	386205
072	884856
073	365306
074	199690
075	164137
076	614902
077	630119
078	592548
079	917562
080	535761
081	166411
082	782604
083	022866
084	765178
085	480863
086	298062
087	320037
088	140730

Level	Code
089	775067
090	942222
091	260231
092	438046
093	792305
094	994968
095	038569
096	055170
097	048350
098	287632
099	528671
100	265382

World 2

Level	Code
101	836580
102	508464
103	004307
104	947031
105	978489
106	783094
107	372016

Level	Code
108	471964
109	541927
110	811865
111	422014
112	844844
113	111866
114	344150
115	746577
116	914829
117	957713
118	542994
119	448155
120	325755
121	945944
122	156373
123	367574
124	543851
125	256220
126	174223
127	716828
128	917677
129	216343
130	505652
131	163048

Level	Code
132	526214
133	539285
134	124257
135	271348
136	916817
137	279066
138	529485
139	790176
140	885203
141	337203
142	686195
143	533599
144	451311
145	648838
146	341354
147	797183
148	432093
149	172612
150	502287
151	843325
152	552859
153	107661
154	780358
155	086607

Level	Code
156	017908
157	615702
158	948926
159	021662
160	113920
161	387222
162	212114
163	910498
164	799175
165	030403
166	537809
167	552217
168	174864
169	996025
170	490763
171	124558
172	336617
173	830173
174	191897
175	629873
176	608942
177	150840
178	664794
179	227314

Level	Code
180	140822
181	006306
182	486997
183	408337
184	895346
185	137327
186	855608
187	700198
188	949953
189	138961
190	107314
191	754291
192	382094
193	587839
194	155929
195	780363
196	890802
197	175204
198	886260
199	613448
200	821240

World 3

Level	Code
201	936423
202	921976
203	918207
204	083261
205	648088
206	364366
207	278908
208	638435
209	330254
210	640782
211	849041
212	473336
213	917449
214	741646
215	711081
216	984777
217	172566
218	419098
219	389085
220	817959
221	098728
222	261367

Level	Code
223	169438
224	971791
225	092532
226	529058
227	435426
228	372999
229	319129
230	646992
231	850569
232	470995
233	077513
234	933293
235	542890
236	224960
237	250078
238	066392
239	769662
240	829606
241	621894
242	883862
243	745206
244	379853
245	823762
246	823909

Level	Code
247	553468
248	178224
249	280620
250	439474
251	246841
252	975872
253	876363
254	800190
255	393706
256	916931
257	259720
258	218516
259	906731
260	308390
261	157529
262	204454
263	867426
264	886535
265	666294
266	288713
267	804814
268	577191
269	495506
270	846888

Level	Code
271	639307
272	748847
273	638584
274	608026
275	311719
276	360462
277	194904
278	092759
279	818235
280	406843
281	388677
282	991669
283	517644
284	063569
285	642384
286	201449
287	388554
288	341226
289	498944
290	561988
291	168145
292	532833
293	426262
294	205704

Level	Code
295	254251
296	786177
297	511412
298	945759
299	871575
300	743678

World 4

Level	Code
301	162054
302	097745
303	305965
304	247337
305	884130
306	224078
307	062317
308	536692
309	246037
310	954896
311	367350
312	237975
313	067409

Level	Code
314	494436
315	152661
316	248543
317	988498
318	644820
319	574426
320	665142
321	905351
322	355432
323	391421
324	805741
325	835006
326	822179
327	876551
328	242202
329	058246
330	821388
331	074087
332	119729
333	550342
334	747005
335	756800
336	031213
337	774750

Level	Code
338	151366
339	902448
340	467538
341	588052
342	549881
343	891899
344	988869
345	724140
346	459374
347	606481
348	345932
349	945335
350	280596
351	362394
352	007754
353	361450
354	510859
355	218745
356	619286
357	216313
358	172692
359	575192
360	462821
361	423302

Level	Code
362	800755
363	701822
364	460695
365	993509
366	358597
367	270252
368	544553
369	027017
370	057816
371	074417
372	116980
373	980135
374	089988
375	898470
376	268984
377	923130
378	741443
379	245243
380	914269
381	472427
382	574612
383	890476
384	277027
385	491097

Level	Code
386	498145
387	271081
388	255479
389	625094
390	205622
391	889827
392	234465
393	640059
394	173855
395	987777
396	729842
397	495827
398	242469
399	956118
400	136315

World 5

Level	Code
401	750323
402	678397
403	957588
404	955274

Level	Code
405	625063
406	056757
407	299546
408	909794
409	382008
410	547518
411	366392
412	286036
413	977505
414	280396
415	118325
416	779952
417	501636
418	458130
419	868674
420	576078
421	406717
422	337867
423	388568
424	036063
425	465719
426	384712
427	959187
428	335073

Level	Code
429	915398
430	319693
431	672448
432	449085
433	954408
434	842760
435	421101
436	171796
437	018426
438	355138
439	939939
440	903954
441	286498
442	826909
443	891418
444	228865
445	133084
446	562460
447	955437
448	625165
449	210408
450	091437
451	043975
452	255863

Level	Code
453	564102
454	998712
455	694918
456	747427
457	991705
458	702248
459	414774
460	444375
461	257737
462	495168
463	181171
464	454431
465	685495
466	680936
467	833161
468	026944
469	068813
470	900301
471	807931
472	674025
473	596524
474	976416
475	870661
476	880426

Level	Code
477	397380
478	161204
479	431214
480	853703
481	219697
482	996132
483	386497
484	827734
485	820448
486	029489
487	925956
488	165331
489	069438
490	200474
491	752570
492	741324
493	554478
494	873673
495	881037
496	263381
497	801655
498	310517
499	868964
500	325390

World Cup USA '94

Wählen Sie Argentinien als Ihr Team, und wechseln Sie direkt nach dem Anstoß D. Armando ein; er ist doppelt so schnell wie alle anderen.

Worms: Reinforcements

Hier die Levelcodes:

Level	Code
1.	VERYEASY
2.	OHSGOEASY
3.	UNCHAINS
4.	BJORNPOP
5.	DODGEMAX
6.	STARTURN
7.	HEYGEOFF
8.	REZDOGGY
9.	HIGHKICK
10.	LONG AGO
11.	HEY JOHN
12.	SATANICS
13.	NEARDEAD

Level	Code
14.	SCUMBAGZ
15.	GOOD BYE
16.	TRUTHOUT
17.	I7THKIND
18.	GOGOGOGO
19.	PIGSPACE
20.	TRUMPTON
21.	PARANOID
22.	MIXTURES
23.	VERY MAD
24.	INSANITY
25.	GREATGIG

Gibt man bei den Optionen für die Waffen das Wort

BOBJOB

ein, kann man frei über Banana-Bombs, Sheep und Minigun verfügen.

Wrath of the Demon

Wer nicht immer im ersten Level starten will, der kann dies in der Datei

WRATH.EXE

ändern. Dazu suche man die Byte-Folge

C6 06 61 0C 01

und ändere die Stelle „01“ in den entsprechenden Level-Wert.

WWF European Rampage

Drückt man im Ring zehnmal die Taste **F10**, werden alle Gegner zu Salzsäulen.

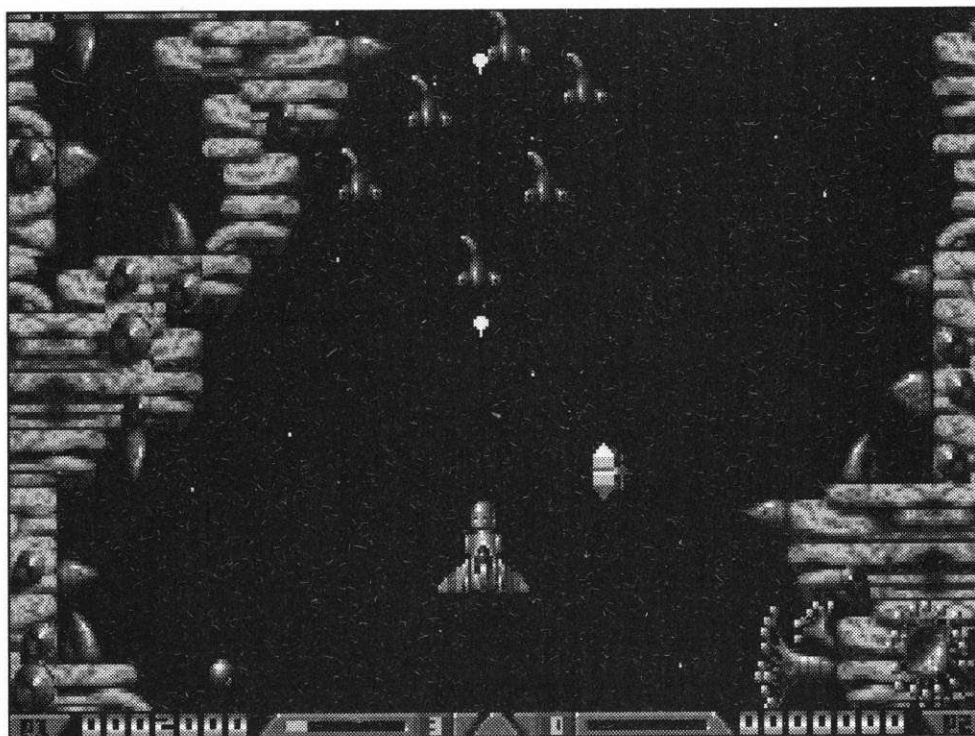
WWF Wrestlemania

Gibt man im pausierten Spiel das Wort

HULKHOGANYELLOWKNICKERS

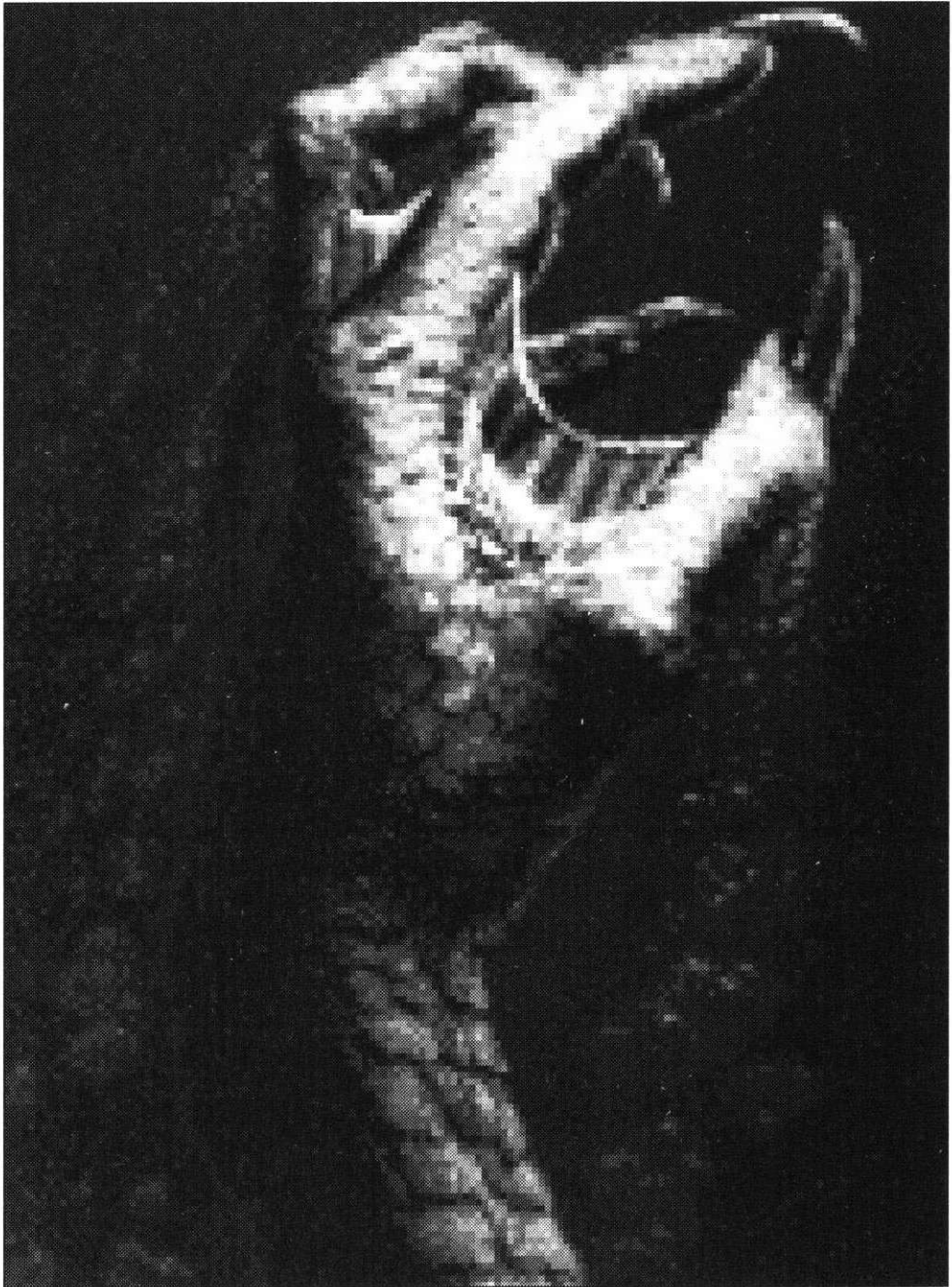
ein, wird der Kampf erfolgreich beendet.

Xenon 2



Drückt man im Grafikmenü [F7], kann im Spiel mit der Taste [I] Unverwundbarkeit eingeschaltet werden.

X-Com: Terror from the Deep



Um das Konto ein wenig aufzubessern, editiert man die Datei

LIGLOB.DAT

die sich im jeweiligen Savegame-Verzeichnis befindet. Die ersten vier Byte beinhalten die Werte, aus denen die Barschaft der Truppe errechnet wird.

Wie immer kann man sich durch Ausfüllen dieser vier Bytes mit dem Wert „FF“ jeglichen finanziellen Nöten entziehen.

Auch die Datei

BASE.DAT

kann gepatcht werden. Hier eine kleine Auflistung der Speicherstellen und der jeweiligen Inhalte (US-Version

Adresse	Inhalt
10	Ajax launcher (Anzahl
12	D.U.P. Head Launcher
14	Craft Gas Cannon
16	P.W.T. Cannon
18	Gauss Cannon
1A	Sonic Oscillator
1C	Ajax Torpedoes
1E	D.U.P. Head Torpedoes
20	Gas Rounds (x50
22	P.W.T. Ammo
24	Coelacanth/Gas Cannon
26	Coelacanth/Aqua Jet
28	Coelacanth/Gauss

Adresse	Inhalt
2A	Displacer/Sonic
2C	Displacer/P.W.T.
2E	Dart Gun
30	Dart Clip
32	Jet Harpoon
34	Jet Harpoon Clip
36	Gas Cannon
38	GC-AP Bolts
3A	GC-HE Bolts
3C	GC-Phosphor Bolts
3E	Hydro-Jet Cannon
40	HJ-AP Ammo
42	HJ-HE Ammo
44	HJ-P Ammo
46	Torpedo Launcher
48	Small Torpedo
4A	Large Torpedo
4C	Phosphor Torpedo
4E	Gauss Pistol
50	Gauss Rifle
52	Heavy Gauss
54	Magna-Blast Grenade
56	Dye Grenade
58	Particle Disturbance Grenade

Adresse	Inhalt
5A	Magna-Pack Explosive
5C	Particle Disturbance Sensor
5E	Medi-kit
60	M.C. Disruptor
62	Thermal Tazer
64	Chemical Flare
66	Vibro Blade
68	Thermic Lance
6A	Heavy Thermic Lance
72	Sonic Cannon
74	Sonic Cannon Power Clip
76	Sonic-Blasta Rifle
78	Sonic-Blasta Rifle Clip
7A	Sonic Pistol
7C	Sonic Pistol Clip
7E	Disruptor Pulse Launcher
80	Disruptor Ammo
82	Thermal Shok Launcher
84	Thermal Shok Bomb
86	Sonic Pulser
88	Zrbite
8A	M.C. Reader
8C	Gauss Pistol Clip
8E	Gauss Rifle Clip

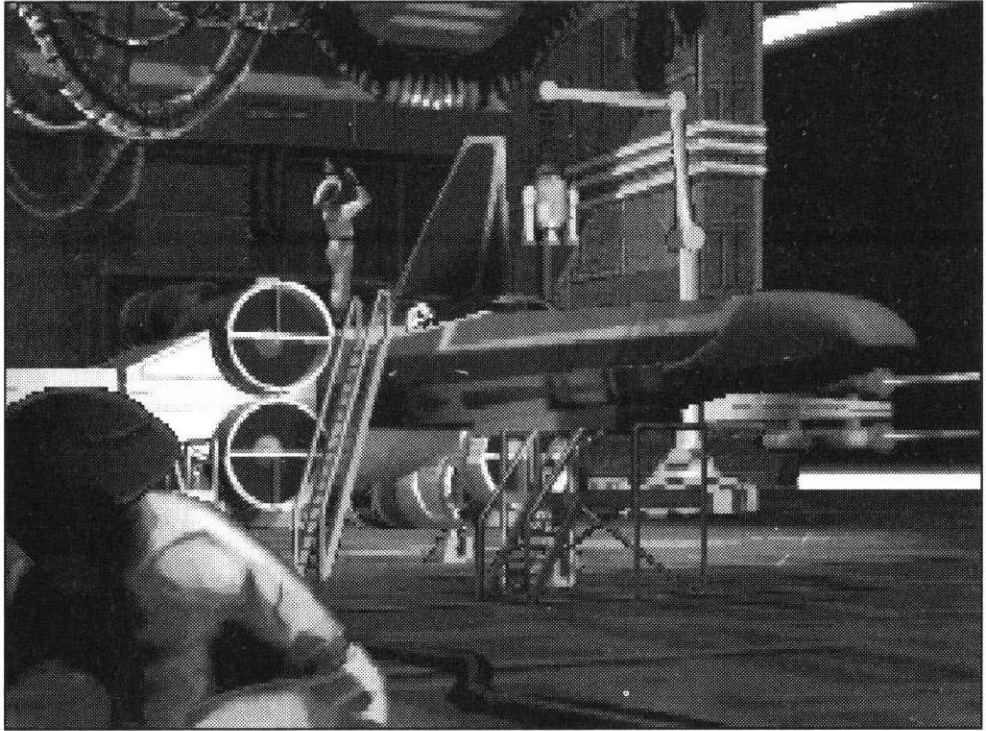
Adresse	Inhalt
90	Heavy Gauss Clip
92	Aquatoid Corpse
94	Gill Man Corpse
96	Lobster Man Corpse
98	Tasoth Corpse
9A	Calcinite Corpse
9C	Deep One Corpse
9E	Bio-Drone Corpse
A0	Tentaculat Corpse
A2	Triscene Corpse
A4	Hallucinoid Corpse
A6	Xarquid Corpse
B0	Ion-Beam Accelerator
B2	Magnetic Navigation
B4	Alien Sub Construction
B6	Alien Cryogenics
B8	Alien Cloning
BA	Alien Learning Arrays
BC	Alien Implanter
BE	Examination Room
C0	Aqua Plastics
C2	Alien Re-Animation Zone
C4	Plastic-Aqua Armor
C6	Ion Armor

Adresse	Inhalt
C8	Magnetic Ion Armor
CA	Solid Harpoon Bolts
CC	Aqua Jet Missiles
CE	P.W. Torpedo (for Displacer/P.W.T.
D0	Coelacanth/Gauss Ammo
D2	Craft Gauss Cannon Ammo

X-Wing

Mit einem kleinen Trick läßt sich die Flug-Prüfung im Nu bestehen.

Nach dem Durchqueren des ersten Tores reißt man den Steuerknüppel herum und fliegt über das eben passierte Tor zurück. Das nächste Tor, das man zu sehen bekommt, ist das letzte der eigentlichen Reihenfolge. Dieses muß man nun nur noch in richtiger Richtung (auf Tor 1 zu) durchfliegen, und schon hat man in absoluter Rekordzeit die Prüfung bestanden.



Die Eingabe von

Win

während des Fluges führt dazu, daß die Schutzschilde nicht geschwächt werden und man unendliche Energie und Torpedos erhält.

Gleiches gilt auch für die Eingabe von **[Strg][Esc]**, die ein kleines Cheat-Menü mit ähnlichen Optionen aktiviert.

Yo! Joe

Gibt man während des Spiels das Wort

WELTRAUMKAKALAKEN

ein, stehen folgende Tasten zur Verfügung:

Eingabe	Wirkung
<input type="button" value="L"/>	Level vor
<input type="button" value="+"/>	Zusätzliche Leben

Z



In der Datei

OPTIONS.CFG

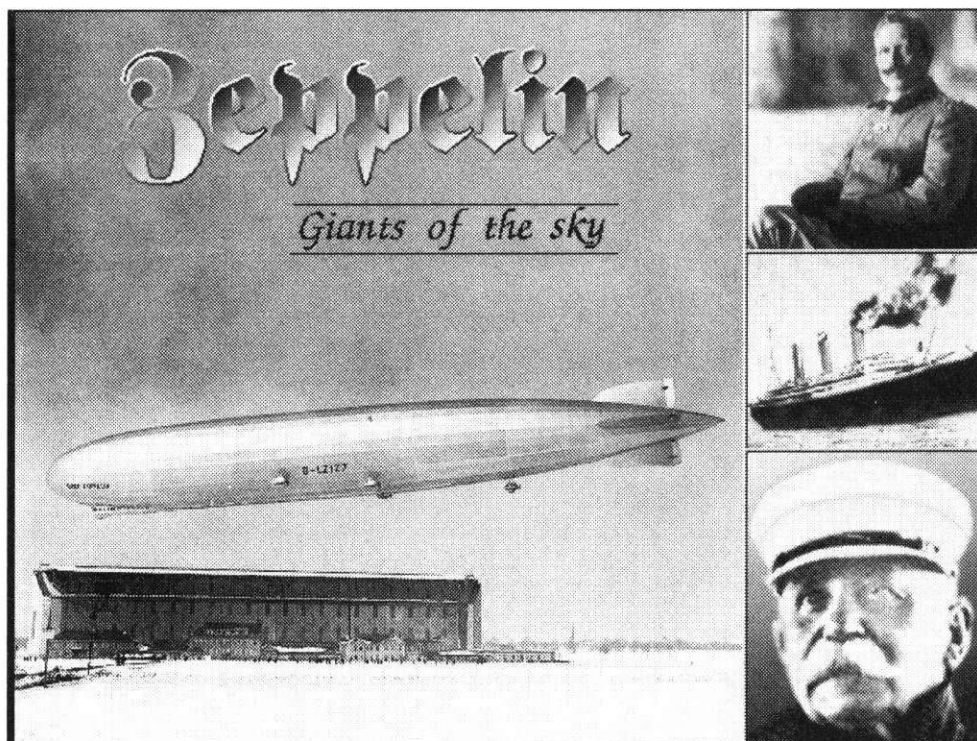
kann man die Offsets 03H - 15H auf 00 setzen, um jede Mission spielen zu können.

Zany Golf

Im letzten Level gibt es ein Mauseloch, in dem ab und an ein paar Augen in der Dunkelheit aufleuchten. Wird der Ball in das Loch geschossen, wenn die Augen rot sind, gelangt man zu einem Bonuslevel.

Zeppelin

Bei *Zeppelin* haben sich die Programmierer keine große Mühe gemacht, den aktuellen Kontostand zu verschlüsseln. Beendet man ein Spiel und merkt sich die entsprechende Zahl, so lässt sich diese leicht mit einem Hex-Editor in den Savegame-Dateien wiederfinden und entsprechend ändern.



Wenn man sich „vorsätzlich“ finanziell zu Grunde richtet, indem man zum Beispiel haufenweise Aktien kauft, wird das Spiel aufgrund der miesen Ertragssituation vorzeitig beendet. Beim Start des nächsten Spieles werden dann die vorherigen Schulden als Guthaben übernommen.

Zone 66

Um schneller ins Spiel zu gelangen, ohne jedesmal das Intro betrachten zu müssen, startet man das Spiel mit

GAME TransEvil

Zool

Im Hauptmenü wählt man die Musikoption an und gibt dort das Wort

STREETLAMPE

ein.

Nun können durch folgende Tasten einige Cheats aktiviert werden:

Eingabe	Wirkung
☐ +	Ein Level vor
☐ -	Ein Level zurück

Eingabe	Wirkung
①	Unverwundbarkeit
②	Die Zeit läuft ab

Zool 2

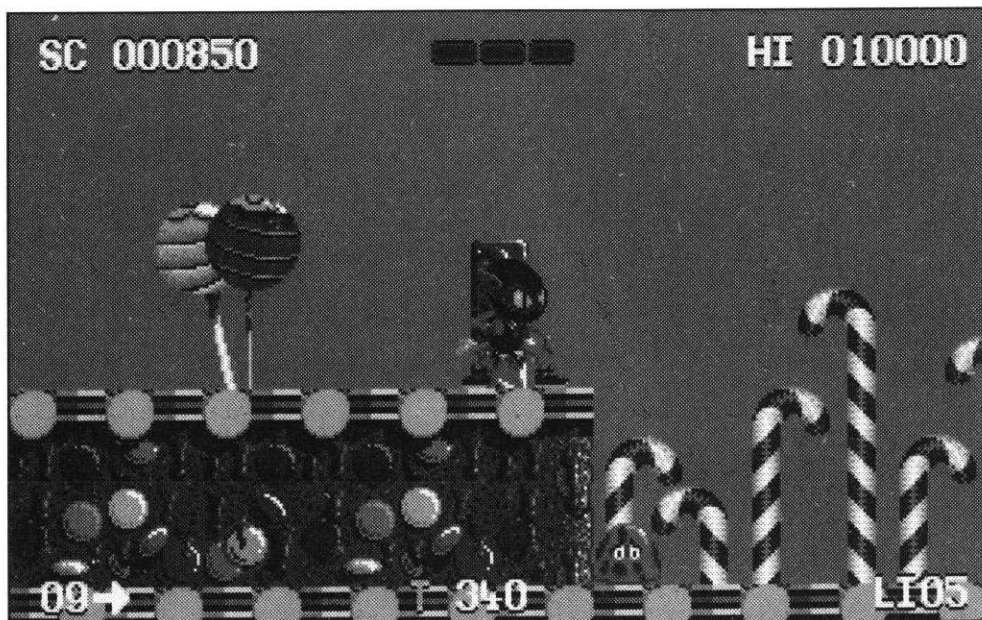
Wenn man sich im Options-Menü befindet, drückt man **[Esc]** und gelangt dadurch ins Konfigurations-Menü.

Hier tippt man das Wort

PHONEBOOK

ein und drückt erneut die **[Esc]**-Taste.

Zurück im Spiel kann man sich mit der Taste **[0]** in den nächsten Level beamen oder mit **[3]** einen Bonus-Level durchspielen. Außerdem wird die Sprungkraft mit der **[Strg]**-Taste wesentlich verbessert.



Im Musik-Optionsmenü kann man das Wort

STREETLAMPE

eintippen, damit folgende Tasten während des Spiels zur Verfügung stehen:

Eingabe	Wirkung
	Level vor
	Level zurück
	Unverwundbarkeit
	Zeitraffer

Direkt im Titelbild kann man durch das Eintippen bestimmter Worte auch einiges erreichen:

Eingabe	Wirkung
CREMOLA	10 Leben
VISION	20 Leben
TOUGH GUY	Unbesiegbarkeit
OLDENEMY	Keine Zeitbegrenzung
ALCENTO	99 Extras
KICKASS	Endlos viele Smartbombs
BUMBLEBEE	Im Spiel mit  ins nächste Level

Zoom!

Wird man nach dem Startlevel gefragt, drückt man die Taste **F10**, um jede beliebigen Level anwählen zu können.

Anhang:

Adressen & Links

Adressen & Links

Sollte „Ihr“ Hersteller nicht in der folgenden Aufstellung enthalten sein, besuchen Sie doch einfach eine der weiter unten genannten Web-Seiten. Von dort aus gelangen Sie bestimmt per Hyperlink auf die entsprechende Homepage oder finden sonstige Informationen, die Ihnen weiterhelfen können.

Name	7th Level
Straße	Prälat-Zistl-Str. 6
Ort	80331 München
Telefon	089-2366200
Fax	089-23662099
Hotline	-
Web	www.7thlevel.com

Name	Acclaim
Straße	Fürstenfeldstr. 9
Ort	80331 München
Telefon	089-2366240
Fax	089-23662430
Hotline	0211-5233222
Web	www.acclaimnation.com

Name	Activision
Web	www.activision.com

Name	Ascon
Hotline	05241-930100

Name	Attic
Straße	Sigmaringer Str. 64
Ort	72458 Albstadt
Telefon	07431-54305
Fax	07431-54104
Hotline	07431-54323
Web	www.attic.de

Name	Avalon
Straße	Magnolienweg 12
Ort	63741 Aschaffenburg
Telefon	06021-840681
Fax	06021-840692
Hotline	-
Web	www.avalonhill.com

Name	Bethesda
Web	www.bethsoft.com

Name	Blizzard
Web	www.blizzard.com

Name	Blue Byte
Straße	Eppinghofer Str. 150
Ort	45468 Mülheim
Telefon	0208 - 450880
Fax	0208 - 4508899
Hotline	0208-4508888
Web	www.bluebyte.de

Name	BMG Interactive
Straße	Kastenbauer Str. 2
Ort	81677 München
Telefon	089-41360
Fax	089-4136700
Hotline	01805-304525

Name	Bomico
Straße	Am Südpark 12
Ort	65451 Kelsterbach
Telefon	06107-930100
Fax	06107-930159
Hotline	06107-945145
Web	www.bomico.de

Name **Broderbund**
Web www.broderbund.com

Name **Bullfrog**
Web www.ea.com/bullfrog

Name **Capcom**
Straße Heltorferstr. 18
Ort 40472 Düsseldorf
Telefon 0211-418610
Fax 0211-4186122

Name **Disney Interactive**
Straße Kranstadter Str. 9
Ort 81677 München
Telefon 089-99340258
Fax 089-99340249
Hotline 069-66568555

Name **Domark**
Web www.internex.net/domark

Name	Eidos Interactive
Straße	Leverkusenstr. 54
Ort	22761 Hamburg
Telefon	040-8517150
Fax	040-85171570
Web	www.eidosinteractive.com

Name	Electronic Arts
Straße	Pascalstr. 6
Ort	52076 Aachen
Telefon	02408-9400
Fax	02408-940111
Hotline	02408-940555
Web	www.ea.com

Name	Epic Megagames
Web	www.epicgames.com

Name	Gametek
Straße	Steinmetzstr. 20
Ort	41061 Mönchengladbach
Telefon	02161-189702
Fax	02161-189722
Web	www.gametek.com

Name	Greenwood Entertainment
Straße	Glockengarten 1
Ort	44803 Bochum
Telefon	0234-93200
Fax	0234-9320538
Hotline	0234-9645050

Name	Hasbro Interactive
Straße	Borselstr. 16c
Ort	22765 Hamburg
Telefon	040-3992930
Fax	040-39929395

Name	Ikarion
Straße	Bahnhofstr. 18-20
Ort	52064 Aachen
Telefon	0241-470150
Fax	0241-4701525
Hotline	0241-4701520
Web	www.ikarion.com

Name	Infogrames
Straße	Im Mediapark 5
Ort	50670 Köln
Telefon	0221-4543100
Fax	0221-4543110
Hotline	0221-4543106
Web	www.infogrames.fr

Name	Interactive Magic
Straße	Dieselstr. 66
Ort	33334 Gütersloh
Telefon	05241-96820
Fax	05241-688990
Web	www.imagicgames.com

Name	Interplay
Web	www.interplay.de

Name	Konami
Straße	Berner Str. 109
Ort	60437 Frankfurt
Telefon	069-9508120
Fax	069-95081277
Hotline	0221-612352
Web	www.konami.com

Name **Lucas Arts**
Web www.lucasarts.com

Name **Maxis**
Web www.maxis.com

Name **Microsoft**
Straße Edisonstr. 1
Ort 85713 Unterschleißheim
Telefon 089-31760
Fax 089-31765500
Web www.microsoft.de

Name **Mindscape**
Straße Zeppelinstr. 32 I
Ort 45470 Mülheim
Telefon 0208-9924100
Fax 0208-9924129
Hotline 0208-89924124
Web www.mindscape.com

Name	Microprose
Straße	Batholomäusweg 31
Ort	33334 Gütersloh
Telefon	05241-946420
Fax	05241-946494
Hotline	05241-946480
Web	www.microprose.com

Name	Nintendo
Straße	Nintendo Center
Ort	63760 Großostheim
Telefon	06026-9500
Fax	06026-950301
Hotline	0130-5806
Web	www.nintendo.com

Name	Novalogic
Web	www.novalogic.com

Name	Origin
Web	www.ea.ccom/osi

Name	Papyrus
Web	www.papy.com

Name **Psygnosis**
Straße Eurohaus / Lyoner Str. 26
Ort 60528 Frankfurt
Telefon 069-66543109
Fax 069-6664077
Hotline 069-66543400
Web www.psygnosis.com

Name **Sanctuary Woods**
Web www.sanctuary.com

Name **Sega**
Straße H.-H.-Jahnn-Weg 49-53
Ort 22085 Hamburg
Telefon 040-229380
Fax 040-22938100
Hotline 040-2270961
Web www.sega.com

Name **Sierra / Coktel Vision**
Straße Robert Bosch Str. 32
Ort 63303 Dreieich
Telefon 06103-99400
Fax 06103-994035
Hotline 06103-994040
Web www.sierra.com

Name	Software 2000
Straße	Postfach 10
Ort	23691 Eutin
Telefon	04521-80040
Fax	04521-800488
Hotline	04521-988010
Web	www.software2000.de

Name	Sony Entertainment
Straße	Eurohaus / Lyoner Str. 26
Ort	60528 Frankfurt
Telefon	069-665430
Fax	069-6665004
Hotline	069-66543400
Web	www.sepc.sony.com

Name	SSI
Web	www.ssionline.com

Name	Starbyte
Web	www.starbyte.com

Name	Trilobyte
Web	www.tbyte.com

Name	Ubi Soft
Straße	Zimmerstr. 19
Ort	40215 Düsseldorf
Telefon	0211-338000
Fax	0211-3380051
Hotline	0211-3380033
Web	www.ubisoft.com

Name	Virgin
Straße	Borselstr. 16b
Ort	22765 Hamburg
Telefon	040-3910060
Fax	040-391517
Hotline	040-391113
Web	www.vie.com

Name	Warner Interactive
Straße	Lachnerstr. 2
Ort	22083 Hamburg
Telefon	040-2785509
Fax	040-27855300
Hotline	040-27855306
Web	www.warnerinteractive.com

Name	Westwood Studios
Web	www.westwood.com

Sonstige Links

Auf den nachstehenden Web-Seiten findet man allerdhand nützliches, wie etwa Updates, Patches, Reviews, Demoverationen und natürlich viele weitere Links.

<http://www.iinet.net.au/~quandary/links.html>

<http://www.spieleforum.de/>

<http://www.highway-to-hell.de/>

<http://www.gamesdomain.co.uk/>

<http://linux.rz.fhhannover.de/%7Eeggert/game.html>

<http://www.gamepen.com/>

<http://happypuppy.com/>

<http://www.pcgame.com/finder/>

POWER- Taschenbücher im Überblick

Excel 97 Power

Kowalski, Susanne

ca. 700 Seiten

ISBN 3-8155-**0246-2**

DM 19,95/öS 146,-/sFr 18,-

Windows 95 Power

Danhäuser, Daniel

ca. 700 Seiten

ISBN 3-8155-**0244-6**

DM 19,95/öS 146,-/sFr 18,-

Office 97 Power

Möller, André

ca. 700 Seiten

ISBN 3-8155-**0254-3**

DM 19,95/öS 146,-/sFr 18,-

Windows NT Power

Nolden, Mathias

ca. 600 Seiten

ISBN 3-8155-**0273-X**

DM 19,95/öS 146,-/sFr 18,-

PC-Spiele Power

MED

ca. 700 Seiten

ISBN 3-8155-**0259-4**

DM 19,95/öS 146,-/sFr 18,-

Word 97 Power

Tel-A-Vision

Networking GmbH

ca. 700 Seiten

ISBN 3-8155-**0245-4**

DM 19,95/öS 146,-/sFr 18,-

**Bücher und Software vom SYBEX-Verlag erhalten Sie im
Buchhandel, Fachhandel und im Warenhaus.
Bestellen können Sie auch in T-Online und im Internet!**

SYBEX-Verlag GmbH, Erkrather Str. 345-349, 40231 Düsseldorf
Tel.: 0211/9739-0, Fax: 0211/9739-199, T-Online: sybex#, Internet: www.sybex.de



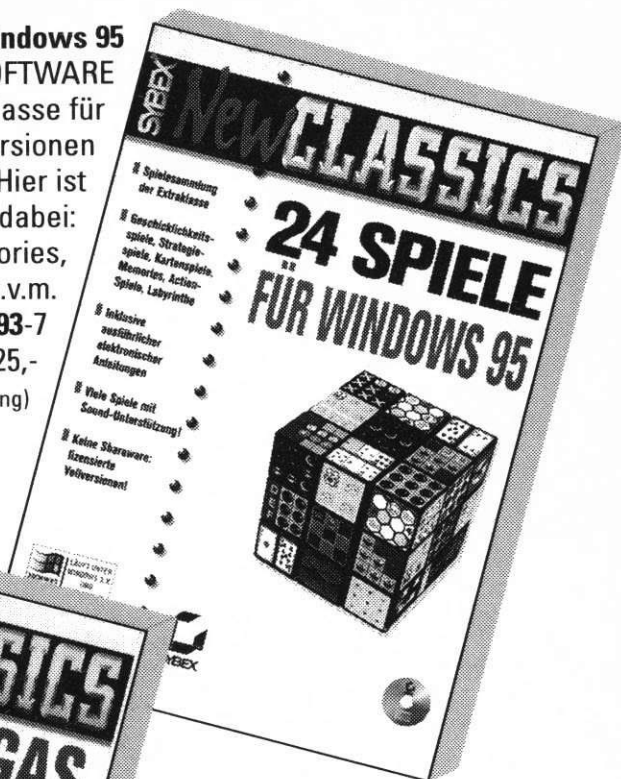
SYBEX

New CLASSICS®

24 Spiele für Windows 95 EXPERT SOFTWARE

Eine Spielesammlung der Extraklasse für Windows 95. Alle Spiele als Vollversionen inkl. ausführlicher Spielanleitung. Hier ist für jeden Geschmack etwas dabei: Geschicklichkeit, Strategie, Memories, Kartenspiele, Action, Labyrinth u.v.m.

CD-ROM + 8 Seiten, ISBN 3-8155-9193-7
DM 29,95/ öS 228,-/ sFr 25,-
(unverbindl. Preisempfehlung)



Las Vegas Casino-Games EXPERT SOFTWARE

Sammlung der klassischen Casino-Spiele: Roulette, Baccara, Blackjack (17+4), Slot Machines, Video Poker. Mit realistischer Soundunterstützung.

CD-ROM + 8 Seiten
ISBN 3-8155-9252-6
DM 29,95/ öS 228,-/ sFr 25,-
(unverbindl. Preisempfehlung)

Software aus der Reihe New CLASSICS® erhalten Sie im Buchhandel, Fachhandel und im Warenhaus.
Bestellen können Sie auch in T-Online und im Internet!

SYBEX-Verlag GmbH, Erkrather Str. 345-349, 40231 Düsseldorf, Tel.: 0211/9739-0,
Fax: 0211/9739-199, T-Online: sybex#, Internet: www.sybex.de



SYBEX

New CLASSICS®

Musik-Info

Gladis, Ralf

Die ultimative Musikdatenbank, die Ordnung in Ihre CD-Sammlung bringt, mit fast 80.000 Jazz-/Pop-CDs, 30.000 Klassik-CDs und über 7.000 Videos.

CD-ROM + 24 Seiten

ISBN 3-8155-9264-X

DM 29,95/öS 228,-/sFr 25,-

(unverbindl. Preisempfehlung)

**SYBEX Routenplaner Deutschland**

CAS Software GmbH

Die Routenplanung wird jetzt zum Kinderspiel: Über 10.000 Ortseinträge, variable Kostensätze und Routen-Optimierungskriterien machen es mit dieser Software möglich.

CD-ROM + 8 Seiten, ISBN 3-8155-9268-2

DM 29,95/öS 228,-/sFr 25,-

(unverbindl. Preisempfehlung)

Software aus der Reihe New CLASSICS® erhalten Sie im Buchhandel, Fachhandel und im Warenhaus. Bestellen können Sie auch in T-Online und im Internet!

SYBEX-Verlag GmbH, Erkrather Str. 345-349, 40231 Düsseldorf, Tel.: 0211/9739-0,

Fax: 0211/9739-199, T-Online: sybex#, Internet: www.sybex.de



**Fordern Sie ein Gesamtverzeichnis
unserer Verlagsproduktion an:**

**SYBEX-Verlag GmbH
Erkrather Str. 345-349
D-40231 Düsseldorf
Tel.: (02 11) 97 39-0
Fax: (02 11) 97 39-199**

So erreichen Sie uns Online

**T-Online / BTX: sybex#
CompuServe: go sybex
Internet: www.sybex.de**



PC-SPIELE

POWER!

Die ultimative Sammlung von Tips, Tricks und Cheats

Damit ist jetzt endgültig Schluß: Da sitzt man tagelang an einem interessanten PC-Spiel, und irgendwann kommt man an eine Stelle, an der es einfach nicht mehr weitergeht. Die Verzweiflung naht. Doch: **STOP!**

Diese Ausgabe der SYBEX-POWER-Taschenbücher hilft beim PC-Spielen weiter. Sie liefert Tips, Tricks und Cheats zu Hunderten von PC-Spielen wie:

- Schleichfahrt,
- Die Siedler,
- Z,
- Tomb Raider,
- Warcraft,
- Command & Conquer u.v.a.

Dazu gibt's einen Extra-Kurs zum ganz gemeinen Cheaten per Hex-Editor!
Für PC-Spieler, die mit allen Wassern gewaschen sind.

Die neuen POWER!-Taschenbücher von SYBEX: Qualitätsprodukte eines internationalen Computerfachbuchverlags mit mehr als 20jähriger Erfahrung!

- Umfassendes Wissen zum kleinen Preis
- Von Experten entwickeltes Konzept – mit POWER-Tips und einem hilfreichen POWER-Index!
- SYBEX-Originalausgaben: von erfahrenen Computerbuchautoren geschrieben

Best.-Nr. 0259

ISBN 3-8155-0259-4

DM 19,95

öS 146,-

sFr 18,-



9 783815 502594

Sie erreichen uns online:

T-Online / BTX: sybex#
Internet: www.sybex.de

SYBEX-Verlag GmbH
Erkrather Str. 345-349
40231 Düsseldorf

