

VORSCHAU TIPS & TRICKS 4/92

KOMPLETTLÖSUNG



POLICE QUEST



Ausgabe 3/92

TIPS & TRICKS

KOMPLETTLÖSUNG:



**THE ADVENTURE OF
WILLY BEAMISH**

AMIGA

C64

PC

NES

GAME BOY

LYNX

FUN & ACTION

GAME ON

**3 Powergames..
für nur DM 7,90!**

**Jetzt NEU im
Zeitschriftenhandel.**

INHALT

Amiga

Seite 4

Mega Lo Mania • Metal Masters • Line Of Fire • Rodland •
Lemmings 2 • Pegasus • Eye Of The Beholder • Armalyte •
Awesome • Elf • Windwalker • Leander • Winzer • Last Ninja 3 •
Bundesliga Manager Pro • The Simpsons • Navy Seals •

Konsolen

Seite 14

Choplifter 2 • Sonic The Hedgehog • The Amazing Spiderman
• Bad Dudes • Castlevania 2 • Deadalien Opus • Shinobi •
Ninja Gaiden • Scrapyard Dog • Psycho Fox • Super Mario
Bros. 3 • Shinobi •

C 64

Seite 23

Stack Up • Shoikan • Jumpin` Jack 64 • Turrican • Darkman •

PC

Seite 24

Golden Axe • Ballyhoo • Eye Of The Beholder • Gateway To
The Savage Frontier • Sim Earth

Komplettlösung

Seite 26

The adventures of Willy Beamish

MEGA LO MANIA

Level: Scarlet

1. Epoche: OVIAYASIWMC
2. Epoche: MAJAQCYIWMY
3. Epoche: SLIAUCYXXSK
4. Epoche: QQIAIFYXXSG
5. Epoche: WBIACDYYXSM
6. Epoche: UGIAQYFYXSI
7. Epoche: ASHAUYFJTAU
8. Epoche: YWHAMAMJTAU
9. Epoche: YIKAECMWMK
10. Epoche: WNKAWDYMWMG

Level: Oberon

1. Epoche: CTIAOCYIWMA
2. Epoche: AYIACYFIWMW
3. Epoche: GJIAGYFXXSI
4. Epoche: EOIAYZLXXSE
5. Epoche: KZHAOYFXXSK
6. Epoche: IEIAGAMYXSG
7. Epoche: OPHAKAMJTAS
8. Epoche: MUHACCSJTAO
9. Epoche: MGKAUDYMWMI
10. Epoche: KLKAIZFMWME

Level: Caesar

1. Epoche: UWIANCYIWMD
2. Epoche: SBJABYFIWMF
3. Epoche: YMIAFYFXXSL

4. Epoche: WRIAXZLXXSH
5. Epoche: CDIANYFYXSN
6. Epoche: AIIAFAMYXSJ
7. Epoche: GTHAJAMJTAV
8. Epoche: EYHABCSJTAR
9. Epoche: EKKATDYMWMI
10. Epoche: CPKAHZFMWMH

Level: Madcap

1. Epoche: IUIAZXFIWMB
2. Epoche: GZIARZLIWMX
3. Epoche: MKIAVZLXXSJ
4. Epoche: KPIANBSXXSF
5. Epoche: QAIADAMYXSL
6. Epoche: OFIAVBSYXSH
7. Epoche: UQHAZBSJTAT
8. Epoche: SVHARDYJTAP
9. Epoche: SHKAFZFMWMJ
10. Epoche: QMKAXAMMWMF

Frank Siebert

METAL MASTERS

Sobald die Kampfroboter die Arena betreten, drückt man schnell auf die Taste **F4**. Der Gegner kann sich jetzt nicht mehr bewegen, und man kann ihn gemütlich zu Schrott verarbeiten.

AMIGA

LINE OF FIRE

Schaltet man vor Beginn des Spiels mit **ESC** in den Steuerungsscreen und gibt dort "OPERATION FERRET" ein, so verfügt man über unendlich viel Energie. Die obere Zahlenreihe dient außerdem zur Anwahl des gewünschten Levels.

Pontus Henrikson

RODLAND

Um den Feen unendlich viele Leben zu spendieren, sollte man während des Spiels "**P**" drücken. Der Pausenmodus ist nun aktiviert und man sollte diesen Zustand ausnutzen, um fünfmal die **HELP**-Taste zu betätigen. Neben den Punkten erscheint jetzt ein weißes Herz ...

OH-NO MORE LEMMINGS - LEMMINGS 2

TAME

Level	Code
02	IHRDNDCCAD
03	LRTDLCADAO
04	RTDLCOLEAH
05	TDLCAHVFAQ
06	DLCKHVTGAL
07	LCALVTDHAG
08	CILVTDLIAP

CRAZY

Level	Code
01	TFLCAHVFB
02	FLCIHVTGBM
03	LCALWTFHBK
04	CKLVTFLIBE
05	CAHSUFLJBF
06	IHRUFLCKEN
07	LRUFLCALBK

AMIGA

09	CAHRVDLJAR
10	IHRVDLCKAK
11	LRVDLCALAH
12	RUDLCILMAQ
13	UDLCAHVNAS
14	DLCIITVOAR
15	LCALVUDPAP
16	CILVUDLQAI
17	CAHRTFLBBL
18	IHRTFLCCBE
19	LRTFLCADBR
20	RTFLCILEBK

WILD

Level	Code
01	CAISUDIJCS
02	KHRUDMCKCP
03	LRUEMCCLCN
04	QUEMCOLMCJ
05	UEMCCHWNCQ
06	DMCMHTUOCH
07	MCCLVUDPCE
08	CILVUDMQCL
09	CAHRTFMBDO
10	IHRTFMCCDH
11	LPTFMCCDDE
12	PTFMCKMEDO
13	TFMCAHTFDE
14	FMCIUTGDP
15	MCCLTTFHDM

08	RUFLCILMBD
09	UFLCCHTNBM
10	GLCIHVUOBG
11	NCCMTUFPBF
12	BMMTUGLQBO
13	CGHQTDMBCCQ
14	IHRTDMCCCE
15	MPTDMCADCQ
16	PTDMCKMECL
17	TEMCAHVFCE
18	DMCIHVTGCM
19	MCALUTDHCI
20	CKMTTDMIED

WICKED

Level	Code
01	UFMCCHVNDR
02	FMCIHUUODH
03	MCALVUGPDG
04	CILWUFMQDP
05	GAISTDHBEO
06	KHRTDLGCEL
07	MPVDHGEDEH
08	SVLHGKLEEI
09	TDLGAHVFEI
10	ELGIITTGER
11	LGAMTTEHEO
12	GIMWVLHIEP
13	GGHQUDLJEO
14	IIRWMLFKEN
15	MRWLLFALEJ

AMIGA

16 CKHVVNIIDO
17 CAHRUFMJDH
18 IHRUFMCKDQ
19 MPUFMCALDM
20 QUFMCOLMDL

16 RWLLGIMMED
17 ULHGEITNEI
18 LHGIITUOEN
19 LFELTWDPEK
20 GIMVWLLQEL

HAVAC

Level	Code
01	GAHRVFLBFF
02	IIRVNLFCFG
03	MPTNHGADFM
04	RVNLGIMEFN
05	VNLGEITFFI
06	FLGIHVTGFE
07	LGCMVVNHFO
08	GMMTVNLIFH
09	GAIRWNLJFH
10	IHRUFHFKFQ
11	MRWNLFALFM
12	RWNLFIMMFF
13	WNLFAIVNFO
14	NLFIIVWOFH
15	LGALVUFPPK
16	GIMVUNLQFM
17	GAIRVLMBGO
18	IIRVLMFCGG
19	LRVDMGADGL
20	RVLMFIMEGM

Two Player

Level	Code
01	JAHPTDIBKE
02	IHQTDIJCKO
03	LPTDIJADKK
04	PTDIJILEKD
05	TDIJAHTFKM
06	DIJIHTTGKF
07	IJALTTDHKS
08	JILTTDIIKL
09	JAHPUDIJKN
10	IHPUDIJKKG

Sandro Trovato

AMIGA

PEGASUS

Die Codewörter zu diesem Spiel lauten:

SCREECH
DRAGONFLY
BEEBOP
CELESTIAL

Werner Kolb

EYE OF THE BEHOLDER

Man nehme sich einen Diskmonitor und suche den Block 1017 (Track 46-Sector 5). Unschwer zu erkennen, sind hier die Namen der erschaffenen Charaktere, die in folgendem Format vorliegen (in Sector 6 sind die beiden anderen Chars):

NAME ST ST % % IN IN WE WE GE GE KO KO CH CH
HP HP

ST	Stärke
%	Prozentangabe für Kämpfer, Paladine ...
IN	Intelligenz
WE	Weisheit
GE	Gewandheit
KO	Konstitution
CH	Charisma
HP	Hitpoints (0-144)

Jens Neumann

ARMALYTE

Wenn Ihr während des Spiels den Pausenmodus aktiviert und anschließend "DELTA 3" eintippt, dürft Ihr Euch über unendlich viele Raumschiffe freuen.

Klaus Vill

AWESOME

Den folgenden Cheat solltet Ihr anwenden, sobald Ihr das Schiff betretet. Dort drückt Ihr den Feuerknopf und "+" auf dem Nummernblock gleichzeitig. Resultat:

F1 - Die Gegner können nicht mehr angreifen.

F5 - Man kann Euch nicht mehr zerstören.

F6 - Ihr erhaltet unendlich viel Energie.

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

Wolfram Sparka

ELF

Wenn man während des Spiels das Wort "CHOROPPOO" eingibt, erhält man unendlich viel Energie.

WINDWALKER

Level	Code		
02	RANGER	14	OWL
03	BOAR	15	HERON
04	WOLF	16	FALCON
05	LION	17	CONDOR
06	BEAR	18	PHOENIX
07	BARRACUDA	19	VIPER
08	MANJA	20	COBRA
09	OCIOPUS	21	CROCODILE
10	SHARK	22	PYPACN
11	DOLPHIN	23	HYDRA
12	WHALE	24	DRAGON
13	RAYEN	25	WINDWALKER

LEANDER

Der Code für Welt 2 lautet ZXSP. In die dritte Welt gelangt Ihr durch Eingabe von LVFT im Options-Menü.

Klaus Vill

WINZER

Im Werbebüro des Europäischen Fernsehens solltet Ihr die höchstmögliche Anzahl an Werbespots eingeben, um ca. DM 400 Millionen auf die Krallen zu bekommen.

Christoph Schlüter

LAST NINJA 3

In der Highscoreliste solltet Ihr den Namen "ILLBEBACK" eingeben. Jetzt stehen Euch unendlich viele Leben zur Verfügung, und Ihr könnt mit **F1** bis **F6** die einzelnen Level anwählen.

Level	Code
01	SUSS
02	IMED
03	URTI
04	BASD
05	NUOS
06	REOO

Max Bantleon

BUNDESLIGA MANAGER PROFESSIONAL

Es besteht bei diesem Spiel die Möglichkeit mit 14 Feldspielern zu agieren, indem man drei Stammspieler auf den Transfermarkt setzt. Jetzt stellt man drei neue Spieler, mit den Nummern der Kicker, die auf dem Transfermarkt stehen, auf. Man muß praktisch nur noch die drei zum Verkauf angebotenen Spieler zurückholen.

Gutes Training:

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

Claus Grether

THE SIMPSONS

Barts Mission zur Rettung der Menschheit wird dank unendlich vieler Leben erheblich vereinfacht, wenn während des Spiels "CO-WABUNGA" eingegeben wird. Durch "EAT MY SHORTS" an beliebiger Stelle springt man automatisch in den nächsten Level.

NAVY SEALS

Trägt man sich mit dem Namen "PS BOYS" in die Highscore-Liste ein, so erhält man unendlich viele Continues.

Pontus Henrikson

CHOPLIFTER 2

(Game Boy)

Level 1.2 - SKYHPPR	Level 3.3 - SPRYSKS
Level 1.3 - LKYBYSS	Level 4.1 - CMPTRWZ
Level 2.1 - CHPLFTR	Level 4.2 - CHPYBYS
Level 2.2 - BYMSFWR	Level 4.3 - URYHPPY
Level 2.3 - RGHTHND	Level 5.1 - GMBYAZD
Level 3.1 - GDGMPLY	Level 5.2 - BTPMWZR
Level 3.2 - TRYHRDR	Level 5.3 - LVLYQZD

Mit der Taste **B** lassen sich die Extrawaffen bedienen:

- R - Seil
- M - Missile
- B - Bombe
- F - Sonderwaffe zum Entfernen von Bäumen
- S - Der Choplifter wird kugelsicher

Matthias Quaschung

SONIC THE HEDGEHOG

(Mega Drive)

Der fiese Dr. Robotnik läßt sich so bezwingen:

In der FINAL ZONE läuft man zunächst ganz nach rechts. Wenn dann die Metallsäule erscheint, springt man diese an und landet auf diese Weise entscheidende Treffer (Dr. Robotnik blinkt!). Wenn die tödlichen, elektronischen Wolken auf den kleinen Igel zukommen, springt man zwischen die beiden wieder nach rechts (zuvor sollte

man sich aber in der Mitte aufgestellt haben). Hier kann Sonic nicht von den Metallsäulen zerquetscht werden. Diesen Vorgang wiederholt man so oft, bis es eine sagenhafte Explosion gibt, und Dr. Robotnik die Flucht antritt. Wenn man den Abspann einmal anders erleben möchte, muß man nur die Feuerknöpfe **A**, **B** und **C** gleichzeitig drücken.

Christoph Lechner

THE AMAZING SPIDERMAN

(Game Boy)

Alle Marvelfans aufgepaßt: Wenn Ihr das Hochhaus gefahrlos erklimmen möchtet, so drückt gleich zu Anfang des Levels auf dem Joypad nach oben. Manchmal wird es zwar ziemlich knapp, doch dürften Euch selbst die bewaffneten Bösewichte nicht erwischen.

Oliver Szlacheta

BAD DUDES

(NES)

Ein kleiner Tip: Am zweiten Joypad einfach "**oben, unten, oben, unten, B, A**" drücken, und Ihr könnt Euch über 64 Leben freuen.

CASTLEVANIA 2

(Game Boy)

Wenn Ihr Euch gerne mit dem Obermotz Dracula auseinandersetzen möchtet, solltet Ihr den Code "Kugel, Herz, Kerze, Herz" eingeben.

DEADALIAN OPUS

(Game Boy)

Level 2 - KING	Level 21 - OPEN
Level 3 - EASY	Level 22 - BEST
Level 4 - NICE	Level 23 - WILD
Level 5 - BORN	Level 24 - TIME
Level 6 - FREE	Level 25 - SHOW
Level 7 - STEP	Level 26 - MOON
Level 8 - LIVE	Level 27 - EAST
Level 9 - CITY	Level 28 - RAIN
Level 10 - MEGA	Level 29 - LONG
Level 11 - SONG	Level 30 - CLUB
Level 12 - LOVE	Level 31 - TOWN
Level 13 - JUMP	Level 32 - WOOD
Level 14 - CORE	Level 33 - BASS
Level 15 - BEAT	Level 34 - MIND
Level 16 - BURN	Level 35 - STAR
Level 17 - SING	Level 36 - FINE
Level 18 - TOUR	
Level 19 - LOOK	
Level 20 - SOUL	

Matthias Schrameyer

SHINOBI

(Game Gear)

Drückt man während die "Shinobis" am Anfang des Spiels herunterdonnern das Steuerkreuz nach oben (halten!) und anschließend die Starttaste, so erscheint ein verborgenes Soundmenü.

Martin Wieczorek

NINJA GAIDEN

(Lynx)

Einen sehr wirkungsvollen Schlag bringt man zustande, wenn man kurz vor dem Gegner einen Salto schlägt und in der Luft die Taste **B** drückt, um den unter sich befindenden Ninja ins Jenseits zu befördern.

SCRAPYARD DOG

(Lynx)

Level 1.1 Schrottplatz

Rote Geldsäcke findet Ihr in allen Bäumen, an denen Schilder befestigt sind. **Level 1.2** Direkt über dem Wegweiser am Anfang des Levels befindet sich ein Geldsack. Nach den zwei blauen, rollenden Fässern solltet Ihr Euch auf die Reifen stellen und das Joypad nach unten drücken. Beim folgenden Spiel gibt es nur drei oder vier Varianten, die Ihr Euch jedoch für das nächste Mal merken solltet. Gewinnt Ihr dieses Spiel, so verkleinert sich der Held, und Ihr seid einmal unverwundbar. Trotzdem solltet Ihr Euch bis zum nächsten Baum nicht treffen lassen, denn hier wartet ein Extraleben auf Euch (bei der Öffnung im Stamm nach oben drücken). Über den Fuchs mit dem Gewehr hinwegspringen und bei der Wäscheleine mit den Radkappen gegen die zweite Kappe von links oben springen. Nun seid Ihr wieder unverwundbar und könnt bis zum Office laufen. Soll-

tet Ihr Euch immer noch im Miniformat fortbewegen, so könnt Ihr einen Warp in den Level 3.1 nutzen, indem Ihr Euch auf die mit dem Pfeil gekennzeichnete Stelle postiert und Euer Gesicht nach links dreht. Jetzt duckt Ihr Euch für etwa ein bis zwei Sekunden, bis eine Tür erscheint ... **Level 1.3** Geldsäcke befinden sich hier hinter einigen Radkappen. Vorsicht vor den Katzen! Nach der großen Schlammputze (auf dem Endscreen) präsentiert sich Euch ein Schrottplatz mit zwei Türen. Wenn Ihr vor jeder Tür das Joypad einmal nach oben drückt, erhöht sich Euer Konto um fünf Dollar, und Ihr könnt ein Schutzschild in Empfang nehmen. **Level 1.4** Ihr solltet gleich in den ersten Müllcontainer eintauchen. Auf den langen Pfählen ist oben ein Schutzschild für Euch versteckt. Bei dem Baum mit der Radkappe findet Ihr in den Ästen einen roten Geldsack und das Verkleinerungsitem. Dies solltet Ihr unbedingt an Euch nehmen, denn direkt nach dem Schrottplatz (zügig nach rechts gehen und über den Fuchs springen) erscheint ein Baum, vor dem Ihr den Hut ziehen solltet (Joypad oben für ein bis zwei Sekunden). Wenn Ihr alles richtig gemacht und den Verkleinerungstrunk zu Euch genommen habt, steht Euch der Weg zu Level 4.1 offen.

Level 2.1 Stadt

Nehmt Euch vor herabfallenden Blumentöpfen in Acht und versucht am Anfang in die Eisbar hineinzugehen. Hier erscheint eine Warp-tür, die zu diesem Zeitpunkt jedoch nicht benutzt werden kann. Wer kann helfen? **Level 2.3** In die Wasserrohre solltet Ihr gehen, um Teile des Levels zu überspringen. **Level 2.4** Vorsicht ist bei den Wassertropfen geboten!

Level 3.1 Wald

Direkt über dem Schild befindet sich ein roter Geldsack. Beim ersten Baumstamm könnt Ihr in die Öffnung hineingehen (nur wenn Ihr klein seid!). Auf dem Stamm könnt Ihr auch die erste Öffnung benutzen, um klein zu werden. Nun springt Ihr über den Fluß und

das nächste Warpfeld ist erreicht. Als erstes laßt Ihr den Wurm verschwinden, indem Ihr ihn aus den Bildschirm herausbefördert. Dann durch die Tür rein und wieder raus. Der Wurm ist nun nicht mehr zu sehen, und Ihr könnt Euch in Seelenruhe auf den Baumstumpf stellen. Hier solltet Ihr Euer Gesicht wieder nach links wenden und auf dem Joypad nach unten drücken. Es erscheint wieder eine Tür, die in den Level 5.1 führt. Wer den Level trotzdem weiterspielt, sollte sich den Flammenwerfer aus dem dritten Loch des folgenden Baumstamms holen. **Level 3.2** Die Bienen solltet Ihr keinesfalls unterschätzen. In jedem Nest befindet sich ein Extra.

Level 3.3 Bei den fünf Häusern solltet Ihr das vierte und das fünfte betreten (im fünften erwartet Euch ein Extraleben). Im Fluß ist der dritte Stein fest, doch solltet Ihr Euch vor dem Vogel hüten. Wenn Ihr schließlich auf dem fünften Stein steht, solltet Ihr erst in letzter Sekunde abspringen, denn jetzt taucht der sechste Stein auf.

Level 4.1 Berge

Im ersten Schlauchboot werdet Ihr für kurze Zeit unverwundbar. Einzelne Hölzer der Brücke sinken nach etwa einer Sekunde ab, also sofort weiterspringen. **Level 4.2** Dieser Level ist eigentlich relativ einfach, doch solltet Ihr zum Schluß nicht leichtsinnig werden, auch wenn das Ziel schon greifbar nahe ist. Aus diesem Grund solltet Ihr erst auf die Plattform springen, wenn sie schon relativ weit unten ist, um dann sofort zum nächsten Sprung anzusetzen.

Level 4.3 Ihr solltet auf die Hänger springen, um höhergelegene Plattformen zu erreichen. **Level 4.4** Hier solltet Ihr nur ausweichen und die Vögel abschießen. Es empfiehlt sich, sehr weit oben zu fliegen.

Level 5.1 Eis

Über der letzten bewegbaren Plattform befindet sich ein Item, das für kurze Zeit Unverwundbarkeit hervorruft. **Level 5.2** Gleich zu Anfang erscheint auf der linken Seite ein Bär. Unter der langen Eisplatte befindet sich ein Extraleben. Wichtig! Auf dem Eis kann man

mit Hilfe eines Sprunges die Richtung wechseln. **Level 5.3** Direkt auf der ersten Insel erhaltet Ihr die theoretische Möglichkeit, unendlich viele Leben abzustauben. Der Verkäufer auf dieser Insel bietet Euch Extraleben für 35 Dollar pro Stück an. Auf der gleichen Insel befindet sich außerdem ein 5-Dollar-Geldsack. Diesen nehmt Ihr an Euch und geht zum Extralebenhändler. Ihr verlaßt diesen sofort wieder und siehe da, der Geldsack ist wieder da. Also wieder nehmen ...**Level 5.4** Viel Glück!

Level 6.1 Festung

Keine Angst vor Gespenstern! Vorsicht bei Fledermäusen!

Weiter bin ich noch nicht gekommen! Wer kann weiterhelfen?

Ralph Simm

PSYCHO FOX

(Game Boy)

Bei diesem Spiel gibt es am Ende des dritten Levels einen Geheimgang. Ihr solltet einfach mit der Sprungkissenkaskade nach oben hüpfen und auf dem rechten oberen Kissen nach rechts boxen (oder wahlweise die Eule loslassen). Es entsteht ein Loch im Himmel, in das Ihr hineinspringen könnt. Hier findet Ihr den Geheimgang, der zwei Ausgänge besitzt: Der linke Weg führt Euch nach Level 8, der rechte nach Level 4.

Stefan Hartmann

SUPER MARIO BROS. 3

(NES)

Um bei SMB3 in den Genuß der Warpzone zu kommen, gilt es diesmal, die sagenumwobene Zauberflöte zu erlangen. Ihr findet die erste im Level 1. Dazu geht Ihr im Minischloß bis zum Plateau, auf dem sich die Tür zu dem Raum befindet, in dem die Wände herunterfallen. Hier tötet Ihr die Knochenschildkröte und geht nach rechts. Ihr lauft nun nach links und fliegt anschließend nach oben (ihr müßt natürlich Flugmario sein). Nach einigen Sekunden steuert Ihr solange nach rechts, bis Ihr nicht mehr weiterkommt. Ihr landet nun in einem Geheimraum, in dem Euch die erste Flöte übergeben wird. Die zweite Flöte befindet sich logischerweise auch im zweiten Level. Ihr geht auf der Weltkarte zum Stein der rechts von der Ebene vier liegt. Zuvor müßt Ihr allerdings von einem Hammer-Bruder (!?) einen Hammer (!) erbeutet haben. Diesen solltet Ihr jetzt einsetzen, um den Stein zu zerstören und die Weltkarte um ein Stück zu vergrößern. Nun müssen nur noch die beiden Hammer-Brüder besiegt werden, und die zweite Flöte gehört Euch.

Christoph Lechner

SHINOBI

(Game Gear)

Die Level sollte man in dieser Reihenfolge anwählen:

- | | |
|------------|-------------|
| 1. Highway | 2. Harbour |
| 3. Valley | 4. Woodland |

In der letzten Runde (Neo City) sollte man die Türen in folgender Reihenfolge durchlaufen:

- | | |
|---------------|---------------|
| 1. Linke Tür | 11. Obere Tür |
| 2. Eine Tür | 12. Linke Tür |
| 3. Gegner 1 | 13. Gegner 3 |
| 4. Eine Tür | 14. Obere Tür |
| 5. Linke Tür | 15. Linke Tür |
| 6. Gegner | 16. Gegner 4 |
| 7. Eine Tür | 17. Obere Tür |
| 8. Eine Tür | 18. Obere Tür |
| 9. Rechte Tür | 19. Eine Tür |
| 10. Obere Tür | 20. Linke Tür |

Tobias Dreyschaltze

STACK UP

Das Spiel mit einem RESET unterbrechen und Folgendes eingeben:

Poke 37747, 173 - unendlich viele Leben

Poke 38850, 173 - Geschwindigkeit

For a = 1 to 22: Poke 37369+a: Next a - nur eine Linie pro Level

Neustart mit: **Sys 36864**

SHOIKAN

Während des Spiels einen RESET durchführen und anschließend **Poke 6922, 173: Sys 4096** eingeben.

Karsten Schmitz

JUMPIN` JACK 64

Das Spiel wie gewohnt einladen und sobald die Highscoreliste herunterscrollt den RESET-Taster betätigen. Jetzt **Sys 2076** eingeben.

Markus Semmler

TURRICAN

Beim Listing der vorletzten Ausgabe hat eine Zeile leider nicht gestimmt. Korrekt muß sie lauten:

40 IFB<>8499 THEN PRINT "Fehler in Datas!":END

DARKMAN (C 64)

Hier solltet Ihr "BABY AXE NAN" eingeben, um in den nächsten Level zu gelangen, sobald Ihr die Taste **SPACE** betätigt.

Andreas Ganter

GOLDEN AXE (PC)

Im Figuren-Auswahlmenü solltet Ihr die Tasten "1" bis "8" (nicht auf dem Ziffernblock!) drücken, um den Startlevel zu bestimmen.

BALLYHOO (PC)

Hier ein paar Lösungshinweise zu diesem schwierigen Infocom-Klassiker. Der fetten Frau solltet Ihr den Granola-Riegel geben, den Ihr findet, wenn Ihr Euch von Rinshaw hypnotisieren laßt. Zum Drehkreuz gehen, den Ballon losbinden, das Helium inhalieren, zu Harry "Hallo!" sagen, durchs Drehkreuz gehen, den rosafarbenen oder den blauen Knopf auf der Eintrittskarte drücken, beim Löwen dreimal mit der Peitsche knallen, das Gitter öffnen und die Löwenstufe hochheben. Um das Sperrholz zu verschieben, müßt Ihr die Clownsmaske tragen, an die Tür des Clownwagens klopfen und dann eintreten. Der Rest dürfte kein Problem sein ...

EYE OF THE BEHOLDER

Die beste Party besteht aus: Zwergkämpfer, Zwergpriester, Gnomdieb oder Priester und einem menschlichen Zauberer.

GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER

Wenn im Kampf eine durch den Computer gesteuerte Figur zuschlägt, solltet Ihr "**ALT+X**" drücken, um den Gegner verschwinden zu lassen.

SIM EARTH

Ihr könnt eine ganz neue Rasse erfinden, indem Ihr zuerst die Nanotechstadt errichtet und diese dann sofort wieder mit einem Atomnest zerstört. Es entwickeln sich Roboter, die schließlich die Städte bevölkern, während sich die anderen Rassen in die Wälder zurückziehen.

Stefan Hartmann

The adventures of Willy Beamish

Hallo Leute, ich bin Willy Beamish. In den letzten Sommerferien habe ich Sachen erlebt, das gäbe beim Standardaufsatz nach den Ferien "Mein schönstes Ferienerlebnis" eine glatte Eins. Angefangen hat alles bei der Abschiedsfeier der Carbuncle Elementary School.

Tag Eins:

Bei besagter Feier wurde es Horny, meinem Frosch, zu langweilig. Er sprang aus meinem Rucksack auf die Bühne, wo es den Direx vor Schreck umhaute und er sein Toupet verlor. Das brachte prompt ein Nachsitzen am letzten Schultag (Lehrer können so gemein sein). Natürlich bin ich sofort eingeschlafen und habe von meinem Titelkampf um die Nintari-Meisterschaft geträumt. Nachdem ich von der Lehrerin unsanft aus meinem Traum geweckt wurde, fragte Sie mich irgendetwas. Ich gab zu, nicht zugehört zu haben, was Sie am letzten Tag auch nicht mehr interessierte. Plötzlich meldete sich wieder Horny. Als ich wieder gefragt wurde, was das war, sagte ich, es sei mein Frosch. Horny hielt das wohl für sein Stichwort, er sprang auf das Lehrerpult, was mir einen Besuch beim Direx einbrachte. Nach der Standpauke wollte er seine Haarpracht wieder haben. Da ich wußte, daß er das Wort Eierkopf haßt, war ich brav und gab es ihm zurück. Wieder in der Klasse zurück, schrieb die Lehrerin das Aufsatzthema an die Tafel. Währenddessen nahm ich alles aus

meinem Pult, was nicht angeklebt war. Mit dem weißen Stift und dem Holzbrett machte ich mir einen Hall Paß. Nachdem die Lehrerin eingeschlafen war, schlich ich mich hinaus. Leider stand Coach Beltz im Flur. Ich wollte auf die Toilette, doch wurde prompt bemerkt. Nachdem ich dem Coach gesagt hatte was ich wollte, verlangte er noch meinen Hall Pass. Die Fälschung kam ihm etwas befremdlich vor, doch er akzeptierte sie. Nach einer sportlichen Einlage war ich endlich im Klo. Doch Spider, der schlimmste Rüpel der Schule, stand da und qualmte. Prompt wurde ich von ihm angemacht. Nachdem ich mich ahnungslos gestellt hatte (No Business) wollte er noch etwas aus meinem Rucksack. Ich gab ihm meinen Game-Buddy. Nichts wie raus. Als ich wieder im leeren Flur stand, dachte ich genau das und verdünnisierte mich aus der Schule. Schließlich waren schon Ferien. Endlich zu Hause. Daheim hörte ich den Anrufbeantworter ab und notierte mir alle Telefonnummern. (Ein paar Tips, wie man mit Eltern, Geschwistern und Haustieren umgehen sollte: Nicht zu frech werden, wenn die Eltern etwas verlangen, es sofort tun, den Hund füttern und mit ihm spazieren gehen, freundlich zu den Schwestern sein und beim Schaukeln im Garten nicht zu wild werden). Zuerst wollte unser Hund spazieren gehen. Also los. Wieder zurück, ging ich in mein Zimmer und spielte einmal Nintari. Danach, in der Küche, wollte meine kleine Schwester mit mir spielen. Eigentlich wollte ich nicht, aber was soll's. Hinterher half ich meiner Mutter, wobei ich mir in den Finger schnitt. Im Bad nahm ich das Jod und das Pflaster, spielte noch ein-

mal Nintari und ging dann zum Essen. Beim Essen wurde mir, nach dem Pa das Zeugnis sah, der Schlüssel für mein Tele-spiel weggenommen. Das ließ ich mir aber nicht gefallen. Später, als Tiffany im Bad war und etwas von mir wollte, hetzte ich Horny auf Sie und nahm mir den Schlüssel. Beim dritten Mal spielen fiel mir dann endlich der Trick ein, mit dem ich Meister werden konnte. Direkt nach dem Essen versuchte ich, Pa davon zu überzeugen, mir die 2500\$ Startgeld für den Wettbewerb zu geben, aber er wollte nur ein paar Mäuse für Rasenmähen und Autowaschen rausrücken. Besser als nichts. Später ging ich noch zum Baumhaus, das ich mir mit zwei Freunden gebaut hatte. Dana hatte auch einen Frosch dabei, mit dem wir dann in den Park zum trainieren gingen. Vorher nahm ich aber noch den Comic, den ich ihr geliehen hatte. Im Park kaufte ich eine Cola. Da sie angeblich alle Energien frei setzte und Horny nicht so recht wollte, gab' ich ihm einen Schluck und, er brach alle Rekorde. Wieder daheim, ging ich in Tif's Zimmer und nahm mir Ihr Tagebuch und verstellte die Waage. Ma rief und stellte mir den Babysitter vor. Es war eine selten blöde Kuh. Sie machte dann zwar Abendessen, aber das war ein ekelhaftes Zeug. Vampirfraß. Prompt verwandelte Sie sich auch in einen. Zuerst rannte ich in Brianna's Zimmer und holte Ihre Maus. Im Bad nahm ich noch das Haarspray mit. Dann ins Wohnzimmer, den Staubsauger an, die Maus auf den Tisch, das Haarspray auf den Vampir und dann das flügellahme Vieh aufgesaugt. Danach geht's dann ins Bett.

Tag Zwei:

Nach der üblichen Routine, aufstehen, essen, Schwester bedienen, Hund füttern, ging ich wieder nach oben in mein Zimmer und holte das Glas mit den Fliegen für Horny. Danach führte mich mein Weg ins Baumhaus, wo ich schon erwartet wurde. Perry hatte ein tolles Baseball-Sammelbild, das ich gegen Tif's Tagebuch tauschte. Dann machte Gigi den Vorschlag, eine Pizza zu essen. Nachdem ich das Glas mit den Ameisen eingesackt hatte, gingen wir los. Ein Fotograf kam und ich ließ ein Bild von uns machen. Spider war leider auch da und fiel unangenehm auf. Vor Dana spielte ich den Helden und es wirkte. Ich ging auf die Toilette und machte den Aufkleber ab und warf ihn in den Mülleimer. Da kam auch schon wieder Spider. Diesmal kam ich ihm weinerlich und gab ihm meinen Comic. Er ließ mich gehen und wir alle machten, daß wir weg kamen. Ich streunte noch ein wenig herum, ging nach Hause, spielte mit Pa's Eisenbahn, stellte die Weiche nicht um und war um acht wieder im Bett.

Tag Drei:

Diesmal ging ich in die Stadt, mich ein wenig umsehen. An der Bude ließ ich mir ein T-Shirt machen, klaute am Automaten ein Los und wollte dann mit der Fähre fahren. Der Seebär wollte aber eine Münze. Im Brunnen fand ich welche, und obwohl der Polizist böse schaute, nahm ich eine, die ich dem Seemann gab. Auf der Fähre traf ich ein paar sehr nette Leute. In West Frumpton ging ich zuerst bei der Fabrik eine Anmeldung holen. Danach ging ich zur Plumber Union. Rein kam ich zwar

nicht, dafür konnte ich aber den Gewerkschaftsboss hören. Später stand ich vor der Golden Bowl. Der Türsteher wollte mich partout nicht hinein lassen. Nach mehreren Versuchen kam dann eine Streetgang. Mit der Rauchbombe hielt ich die Bande auf Abstand, während ich mit dem Schraubenschlüssel den Hydranten öffnete. Ich rannte schnell zur Süßstoff-Fabrik, wo mir ein paar gute Bekannte nach meinem Hilferuf zur Seite standen. Zuhause angekommen ging es um acht ins Bett.

Tag Vier:

Im Baumhaus gab ich Dana das T-Shirt, das Sie veranlasste, Ihre Gigi doch beim Wettbewerb mitmachen zu lassen. Danach ging ich wieder in die Stadt, um zum Wettbewerb zu kommen. Nachdem ich dem Seemann das Baseball-Sammelbild gegeben hatte, kam ich beim Wettbewerb an. Nachdem ich das Glas mit den Fliegen neben Turbofrog stellte, fraß er sich voll. So gewann ich zwar nicht, aber für den zweiten Platz gab es genau 2500\$ und einen Jetski. Horny brannte durch in die Fabrik. Den Wachmann, der mich festnahm, hypnotisierte ich mit einem Pendel, das ich aus dem Nintari-schlüssel und der Halskette machte. Der richtige Spruch dazu und der Wachmann schlief wie ein Baby. Also, wieder schnellstens raus. Ich fuhr mit dem Jetski zum Humpford Mansion. Im Haus geriet ich an einen tierischen Vogel. Ich horchte ihn aus(1,2,1,2), was mir sehr weiterhalf. Als ich bei Leona und Louis im Esszimmer festsaß, stieß ich die Brüstung hinter. Bei den zerborstenen Teilen fand ich etwas, was mir

noch nützlich werden sollte, einen Helm. In der Küche fand ich unter den vielen Fröschen auch Horny. Ich lenkte den Koch ab, so daß die Frösche gerettet wurden. Ich beeilte mich, und nach dem ich die Gans gerettet hatte, verschwand ich schleunigst, denn auch Leona und Louis waren hinter mir her. Später ging ich noch mal zum Gewerkschaftshaus. Auch in Louis Büro beeilte ich mich mitzunehmen, was möglich war. Mit Hilfe meines Jetskiradios brachte ich Ray dazu, mich dann in die Golden Bowl einzulassen. Einen Pin-up Kalender bekam ich von Burt, indem ich ihm das Lotterielos gab. Das gab mir dann die Möglichkeit, endlich ins Wasserwerk zu kommen. Die Maschinen brachte ich in Gang, indem ich die vier Zahlen eingab. Das kleine Lämpchen wurde prompt grün. Als die Wachen über die Brücke kamen, legte ich den Hebel um. Die Wirkung war famos. Aber es war noch nicht ausgestanden. Nachdem ich die anderen Codes probiert hatte, war mir etwas wohler. Nachdem ich, zwar etwas verwirrt, in Petticoat Junction angekommen war, ging es noch ein Stück weiter (links). Ich mußte noch mein Jo-Jo benutzen, und dann war ich am Ziel meiner Träume. Das war also mein Abenteuer. Wenn Ihr aber neugierig seid, könnt Ihr noch manch andere Räume sehen. Seid aber vorsichtig und vergesst nie, zwischendurch den Spielstand zu save.

(mh)