

C64

MR . HELI

Im zweiten Level scheint dieser Code zu wirken:
CAFCAHDAAN JJJJDCKBX

AFTERBURNER

Wenn Ihr die Taste "Control" einige Zeit drückt, so "beamt" Ihr Euch pro Tastendruck einen Level weiter.

ROCK`N`ROLL

Um auch bei diesem Spiel die schwierigen Level einfach überspringen zu können, solltet Ihr einmal die Tasten "ä", "-", ".", "/" gleichzeitig gedrückt halten.

Sven Wendtlandt

TIPS & TRICKS

Einmalig!
48 Tips in einem Heft!

ATARI ST

AMIGA

GAMEBOY

NES

C64

LYNX

PC

KOMPLETTLÖSUNG:

"RISE OF THE DRAGON"

Diesen Monat haben wir uns etwas ganz Besonderes für Euch einfallen lassen: Das Heft am Heft! Ab heute entfällt das lästige Suchen nach heißen Tips und Tricks zu den verschiedensten Spielen im Heftinneren, denn der augenblicklich vor Dir liegende Sonderteil läßt sich sehr leicht herausnehmen. Außerdem bietet sich zum Beispiel die Möglichkeit, eine unabhängige und übersichtliche Sammlung anzulegen, die schnell durchsucht werden kann, ohne ein spannendes Spiel unterbrechen zu müssen. Wir hoffen natürlich, daß diese neue Form ganz nach Deinem Geschmack ist und großen Anklang finden wird.

Oliver Menne

Inhalt

Amiga	Seite 4
Konsolen	Seite 11
Verschiedenes	Seite 15
Komplettlösung:	
Rise Of The Dragon	Seite 22
C64	Seite 28

3D-BRILLEN

Daß diese wunderbaren 3D-Brillen nicht dazu gut sind, eine bekannte Fernsehshow in voller Pracht "genießen" zu können zeigt unser nächster Tip. Suche Dir ein beliebiges Ballerspiel aus, das mindestens in zwei Ebenen horizontal scrollt (z.B. Silkworm). Wenn Du jetzt Ihre 3D-Brille aufsetzen, so erlebst Du Ihr Actionspiel in einer ganz anderen Dimension.

Stephan Tyroller

SPEEDBALL II

Das Training: Um eine starke Mannschaft aufzubauen, solltest Du für das gesamte Team folgende Eigenschaft in dieser Reihenfolge kaufen: Attack, Power und Speed. Danach erwirbst Du: Defense, Stamina, Aggression und Intelligence. Kaufst Du für Einzelspieler, so solltest Du folgendes beachten: Verteidiger müssen in "Throwing" und "Attacking" gestärkt werden. Mittelfeldspieler benötigen außer diesen beiden Werten zusätzlich "Defense". Angreifer sind am Wirkungsvollsten, wenn sie viel "Defense", "Stamina", "Speed" und "Intelligence" besitzen.

Das Spiel: Hier solltest Du so schnell wie möglich den Punk-

RAINBOW ISLAND

temultiplikator benutzen. Er erhöht nicht nur die Punkte, die Du für ein Tor gut geschrieben bekommst, sondern auch die, die Du für das Verletzen von Spielern usw. erhältst.

Vorsicht! Mannschaften mit hoher "Intelligence" versuchen immer, den Punktemultiplikator für sich zu nutzen. Da Geld bei diesem Spiel eine große Rolle spielt (sehr realitätsnah), solltest Du es auch aufheben, solange es möglich ist. Steht ein Spiel kurz vor Schluß immer noch unentschieden, muß der Bouncer im Spielfeld angeworfen werden.

Der Pokal: Auch hier siegt die Mannschaft mit den größten Finanzmitteln. Mußt Du gegen ein Team aus der ersten Liga spielen, so kannst Du, gegen entsprechende Bezahlung, Deine Mannschaft der des Gegner anpassen.

Manager: Hier unterscheidet sich die Wahl der Eigenschaften zum normalen Spiel. "Intelligence" ist die beste Waffe eines Managers, gefolgt von "Attack" und "Power". Starspieler sind in der zweiten Liga nicht unbedingt notwendig. Du benötigst sie aber, um in der ersten Division an die Spitze zu gelangen.

Sven Sulzbach

BRAT

Level 2 MIHEMOTO
 Level 3 SASUTOZO
 Level 4 SUM ATZEE
 Level 5 NOKITAGO
 Level 6 ITSANONO
 Level 7 MOZIMATO
 Level 8 H OZIO MO
 Level 9 MOKITEMO
 Level 10 ZUMOHATO
 Level 11 CHANASTU
 Level 12 NAGAITSU

SUPER CARS II

Wenn man bei der Namenseingabe eine kleine Notlüge verwendet und sich als "Wonderland" (PLAYER 1) und "The Seer" (PLAYER 2) ausgibt, muß man sich um die nötigen Ausrüstungsgegenstände keine Kopfschmerzen bereiten.

Oliver Jovic

RAINBOW ISLAND

Diese Cheats müssen im Regenbogentitelbild eingegeben werden :

LBSJRLJL = mehr Continues
 BLRBJSBj = höhere Laufgeschwindigkeit
 RJSBJSBR = zwei Regenbogen
 SSSLLRRS = schnellere Regenbogen

BATTLE SQUADRON

Wenn Du im Titelbild "Custor" eingibst, wirst Du unverwundbar.

JAMES POND

Während des Spiels solltest Du das recht seltsame Wort "JUNKZARD" eingeben und mit "Return" bestätigen. Du bist jetzt unverwundbar und kannst mit der Taste "D" alle "Exits" öffnen. Mit der untersten Tastenreihe bist Du außerdem in der Lage, jeden Level einzeln anzuwählen.

Sven Katzwinkel

PREDATOR II

Nachdem Du alle Einstellungen (Englisch!) getroffen und das Spiel gestartet hast, solltest Du folgenden Satz eingeben: "You`re One Ugly Mutha"
Achte dabei auf die englische Tastatur: "y" entspricht "z" und "ä" dem Apostroph.

KLAX

Um in den nächsten Level zu gelangen, drückst Du einfach CAPS-Lock und die Taste "3".

C. Kirchesch

TANGRAM

Hier einige Levelcodes

10) 07274	20) 14278
30) 81093	40) 47672
50) 27277	60) 02675

70) 47274
90) 75232
110) 71511
121) 26824
123) 75267
125) 54485

80) 91281
100) 93996
120) 43330
122) 45888
124) 63651

Martin Häflinger

SWORD OF SODAN

In der Highscoreliste bewirkt die Eingabe des Namens "Warrior" wahre Wunder ...

Oliver Mersmann

THE POWER

Auch zu diesem Spiel einige Codes:

Level 10 SO LONG	Level 15 36F6FR
Level 20 FREEZE	Level 25 INDIGO
Level 30 KNIGHT	Level 35 ELTRIC

AMIGA

Level 40 CLOSET
Level 42 BISNEZ
Level 44 TARGET
Level 46 VOHDOH
Level 48 WOODYS
Level 50 XUQZOX

Level 41 SLOWLY
Level 43 124816
Level 45 AMZING
Level 47 Z97531
Level 49 Y2X3W5

Guido Paul

KONSOLEN

BUGS BUNNY (GAMEBOY)

Level 36 TSPW
Level 38 ZXEW
Level 40 TX9W
Level 42 PZFW
Level 44 Y2KW
Level 46 PXCW
Level 48 Y XOW
Level 50 2TWX
Level 52 TTPX

Level 37 2W34
Level 39 TW4W
Level 41 PSRW
Level 43 YSSW
Level 45 PWMW
Level 47 YWAW
Level 49 22SX
Level 51 TZZX
Level 53 2P3X

Peter Kozozielny

NEMESIS (GAMEBOY)

Sämtliche Extrawaffen kannst Du Dir beschaffen, indem Du das Spiel in den Pausenmodus versetzt und folgende Eingaben auf dem Joypad tätigst:

Oben, unten, rechts, links, "B" und "A".

Diese Tastenkombination ist der bekannteste Konami-Cheat. Leider funktioniert er nur einmal pro Level

Frank Truß

CHIP'S CHALLENGE (ATARI LYNX)

Alle 144 Levelcodes auf einem Blick:

1) BDHP	2) JXMJ	3) EXBQ
4) YMCJ	5) TQKB	6) WNLP
7) FXQO	8) NHAG	9) KCRE
10) VUWS	11) CNPE	12) WVHI
13) OCKS	14) BTDV	15) COZQ
16) SKKK	17) AJMG	18) HMJL
19) MRHR	20) KGFP	21) UGRW
22) WZIN	23) HUVE	24) UNIZ
25) POGV	26) YVYJ	27) IGGZ
28) UJDD	29) QGOL	30) BQZP
31) RYMS	32) PEFS	33) BOSN
34) NQFI	35) VDTM	36) NXIS
37) VQNK	38) BIFA	39) ICXY
40) YWFH	41) GKWD	42) LMFU
43) UJDP	44) TXH L	45) OVPZ
46) HDQJ	47) LXPP	49) JYSF
50) OBDH	51) IGGJ	52) PPHT
53) CGNX	54) ZMGC	55) SJES
56) FCJE	57) UBXU	58) YBLT
59) BLDM	60) ZYVI	70) GCCG
80) EVVG	90) OLLM	100) QJXR
110) XBAO	120) FLXP	130) XHIZ

131) FIRD	132) ZYFA	133) TIGG
134) XPPH	135) LYWO	136) LUZL
137) HPPX	138) JUJT	139) VLHH
140) SJUK	141) MCJE	142) UCRY
143) OK OR	144) GVVQ	

Jörg Proidl

GARGOYLES QUEST (GAMEBOY)

Level 1 QNYS - 45CC	Level 2 9H6B - PGWY
Level 3 GT8A - EHQL	Level 4 H8TL - XOAX
Level 5 IHAY - 7JAN	Level 6 4IS4 - SMYP
Level 7 GE5B - RYQ4	Level 8 AAW8 - NNDD
Level 9)CJA - 5LHB	

Urs Bühler

DOUBLE DRAGON II (NES)

Um an sieben lebensnotwendige Leben zu gelangen, wählst Du den 2-Spieler-Modus und schlägst solange auf Deinen nicht vorhandenen Mitspieler ein, bis er alle Leben an Dich abgegeben hat.

**TENNIS
(GAMEBOY)**

Den Ball beim Aufschlag so hoch wie möglich werfen und dann zuschlagen. Nachdem man den Ball verfehlt hat, nach rechts laufen und den Ball auf den Kopf fallen lassen.

Das Aufschlagspiel gilt damit als gewonnen.

David und Daniel Riemenschneider

**NINTENDO WORLD CUP
(NES)**

Der Code für das große Finale lautet: 12811

Klaus Storm

NIGHTSHIFT

Um nicht Nacht für Nacht eine Sonderschicht einlegen zu müssen, um dieses knifflige Spiel endlich zu lösen, sind hier die zehn Levelcodes.

Level 2 Kirsche Banane Banane Zitrone
 Level 3 Banane Kirsche Ananas Pflaume
 Level 4 Ananas Zitrone Ananas Ananas
 Level 5 Ananas Ananas Zitrone Kirsche
 Level 6 Kirsche Pflaume Pflaume Ananas
 Level 7 Kirsche Ananas Zitrone Banane
 Level 8 Ananas Banane Ananas Kirsche
 Level 9 Ananas Zitrone Zitrone Kirsche
 Level 10 Zitrone Banane Pflaume Pflaume

Michael Schramm

ROCKSTAR ATE MY HAMSTER

Es ist sinnvoll zunächst mit einer großen (billigen) Popgruppe anzufangen. Am besten eignen sich dazu:

- | | |
|--------------------|-------------------|
| 1) Rick Glastley | 2) Stiff Pichards |
| 3) Crispy Rind und | 4) String |

Danach sollte man etwa 30 Tage mit der neuen Band proben, um die erste Tour bestreiten zu können.

Tourverlauf: - Eine Tournee durch verschiedene Clubs für drei Nächte: Eintritt 5 \$. - Sieben Auftritte in Universitäten: Eintritt 10 \$. - Zwei Tourneen hintereinander auf großen Bühnen (Konzert hallen) für sieben Nächte: Eintritt 10 \$. - Danach sollte man etwa 30 Tage mit der Band üben, um dann frisch gestärkt drei Tourneen durch diverse Stadien zu überstehen (für sieben Nächte!): Eintritt 10 \$ (später 15 \$) - Anschließend sind wieder 15 Tage "Training" angesagt. - Erst jetzt wird man in der Lage sein, eine vernünftige Single und LP fertigzustellen, die vielleicht den alles entscheidenden Sprung in die Top Ten schafft.

Lars Marschallack

STORMLORD (ATARI ST)

Wenn die Schriftrolle erscheint, solltest Du drei- bis viermal "Dragonbridge" eingeben, das Spiel pausieren und "I" drücken. Du bist jetzt nicht nur unverwundbar, sondern befindest Dich zusätzlich im nächsten Level.

Andre Hartung

PIPE MANIA

Die Codes zu diesem Spiel lauten:

Level 1 HAHA	Level 2 GRIN
Level 3 REAP	Level 4 SEED
Level 5 GROW	Level 6 TALL
Level 7 YALI	

Gerald Backmeister

INVEST

Um das ständige Geldproblem etwas aufzulockern, solltest Du zunächst die Elektronikfirma R.A.T.E.L. für 1,6 Millionen kaufen. Anschließend verkaufst Du Ihre 35% Aktienanteile an der Börse und machst damit einen Reingewinn von saten 12 Millionen Dollar! Dieser Trick läßt sich beliebig oft wiederholen.

TV SPORTS FOOTBALL (ATARI ST)

Wenn Du Dich bei diesem Megaspield im Angriff befindest, solltest Du unbedingt den "Fake Punt" wählen, um das "Ei"

mit einem 15 Yards langen Paß nach links oben zu spielen. Dadurch erreichst Du meist schon beim ersten Versuch ein neues "1st Down".

Max Reimers

TV SPORTS BASKETBALL

Auch zu diesem Spiel der bisher hervorragenden TV SPORTS Reihe gibt es einiges zu sagen: Die ideale Mannschaftsaufstellung sieht folgendermaßen aus:

Position S P D R Q J Center 7 1 4 8 3 8 Guard 8 3 3 2 8 8 Forward 7 3 2 2 7 8

Die einfachste Methode einen Korb zu erzielen besteht darin, dem besten "Guard" nach dem Einwurf den Ball zu übergeben. Er kann nun wählen, ob er sich alleine durch die gegnerische Abwehr kämpfen möchte, oder ob er zum "Center" abspielt. Dieser ist aufgrund seines hohen "Jumping"-Wertes ohne weiteres in der Lage, einen Korb zu erzielen.

Kai Theueholz

AFTERBURNER

Um in den Cheatmodus zu gelangen, solltest Du während des Spiels "Together In Electric Dreams" eingeben:) = nächster Level G = Mehr Missiles N = Extraleben

DRAGON BREED

Im Pausenmodus solltest Du "IREM" eingeben. Achte aber darauf, diese vier Buchstaben groß zu schreiben.

NITRO

Gibt man als Pilotennamen "MAJ" an, so erhöht sich sowohl die Treibstoffmenge als auch der Inhalt der Geldbörse.

Michael Luftschtz

M.U.D.S.

Wenn man genug Geld besitzt, um die Stadt zu verlassen, meldet man sich für das nächste Spiel an und verprügelt in

der Kneipe die gegnerische Mannschaft mindestens dreimal, natürlich nur als reine Aufwärmübung. Dabei sollte man allerdings darauf achten, mehrere Runden auszugeben. Das Resultat ist, daß die Gegner gänzlich spielunfähig sind und in ihrem Zustand gar nicht erst antreten können. Den Schiedrichter zu kaufen ist auch sehr empfehlenswert, doch sollte man dafür schon 2000 Goldstücke locker machen.

Christof und Benjamin Lang

ATOMINO

Ein Spiel ohne Paßwörter hat anscheinend keine Überlebenschance im dichten Softwareschunzel. Atomino erfüllt also auch diese Bedingung:

Level 10 Idyll	Level 20 Taurus
Level 30 Neptune	Level 40 Photon
Level 50 Plankton	Level 60 Infernal
Level 70 Fossil	Level 80 Poison
Level 90 Soup	Level 100 Sulphate

Klaudia Rechkemmer

LEMMINGS

Hier sind die Codes für den 2-Spieler-Modus:

1) JAJHLDIBMO	2) IJHL DKJCMJ
3) NHLDKJADMW	4) HLDIJINEMN
5) LDIJAJLFMW	6) DIJIJLLGMP
7) IJANLLDHMM	8) JINLLDIIMV
9) JAJHMDIJMX	10) IJHMDIJKMJ
11) NHMDIJALMN	12) HMDIJINMMW
13) MDIJAJLNMP	14) DIJIJLMOMY
15) IJANLMOPMV	16) JINLMDIQMO
17) JAJHLFIBNR	18) IJHLFIBNR
19) NXLFIJADNX	20) HLFIJIN ENQ

Daniel Halama

RISE OF THE DRAGON

Gleich nach dem Aufwachen ist die Kleidung zusammenzusuchen und anzuziehen. Den Anrufbeantworter kann man anschließend abhören und das dabei übersandte Bild aus dem Fernkopierer nehmen. Vor dem Abschalten des Anrufbeantworters ist die ID-Karte zu entnehmen, die man später benötigt, um die Wohnung wieder zu betreten. Sollte diese jedoch später einmal vergessen werden, so kann man die Wohnung auch über das Drehrad auf dem Flur öffnen. Auf dem Weg in die City Hall kauft man Blumen (mit der ID-Karte zu bezahlen), die im Büro der Freundin übergeben werden, welche nun wieder versöhnt ist und gleich einen Termin verabredet, aber auch die vergessenen Schlüssel herausrückt.

Der nächste Weg führt zum Vergnügungs-Dome. In allen drei Räumen kann man auf interessante Gesprächspartner stoßen. Doch letztlich ist nur einer wichtig. Hinter dem ersten Raum sitzt am Ende des Tresens "The Jake", den man aufsucht und vorsichtig auf die Rauschgifttote anspricht. Wenn dieser nach einem Beweis verlangt, reicht man ihm das Bild aus dem Fernkopierer. Nun etwas zugänglicher verrät er die Kontakte zu Jonny Qwong und erweist sich auch weiterhin als guter Informant. An der Wohnung von Jonny Qwong angekommen trifft man noch auf einen Mann mit einer Augen-

klappe (The Snake) und sieht dann später den sterbenden Jonny. Der Anrufbeantworter verrät einige Zahlenkombinationen, eine gleich mehrfach und außerdem die Kontakte zu Chen Lu.

Nach dem Abhören der Mitteilung entnimmt man die ID-Karte und holt aus dem Bad das kleine weiße Päckchen, um dann schnell zu verschwinden, da die Polizei bereits im Anmarsch ist. Gleich darauf betritt man mit der ID-Karte erneut die Wohnung und drückt im Schlafzimmer auf das Auge des Drachens, der dann versinkt und einen Blick auf den Tresor frei gibt. Die Code-Nummer des Tresors ist die Zahl, die sich auf der ID-Karte des Toten mehrfach wiederholt. Aus dem geöffneten Tresor entnimmt man den Inhalt. Wieder geht es in die City-Hall und hier zeigt man Karyn die ID-Karte des Toten, das weiße Päckchen und den Zettel aus dem Tresor. Durch die ID-Karte erfährt man einige Neuigkeiten.

Am nächsten Tag erreicht Sie das Ergebnis des angeforderten Testes über das weiße Päckchen. Der Zettel sagt der Freundin auch nicht viel. So geht man an der Blumenfrau vorbei zur Fabrik und findet dort links einen Weg zu einem Chinesen, der einem viel erklärt und dann schließlich ein Buch, einen Stein, einen Keks und eine schußsichere Weste schenkt. Irgendwann ist die Zeit gekommen, Karyn zum abendlichen Treffen abzuholen. Diese Nacht ist dann gesichert und läuft in einigen Bildsequenzen automatisch ab. Mit dem Schlüssel von Karyn läßt sich der Schrank über dem

Waschbecken öffnen. Ihm sind alle Gegenstände zu entnehmen. Im Bad ist auch ein Schränkchen mit einigen Dingen, die auch mitgenommen werden können, auch wenn sie nicht unmittelbar benötigt werden.

Im Bett liegt die Waffe und neben dem Anrufbeantworter das Magazin dazu. Die Waffe kann man jedoch nicht mit in den Vergnügungsdome nehmen, es sei denn man gibt sie vor dem Betreten dort ab und sichert sich eine Quittung, um die Waffe durch das Verschenken der Schokolade zurückzuerhalten.

Nun geht es zu Chen Lu, vor dessen abgesichertem Haus eine Gulliklappe den Weg in die Unterwelt öffnet. Das Schloß am Schaltkasten ist leicht mit einer Mini-Bombe zu knacken, der Schaltplan zeigt die Schaltung, die dann nach dem Öffnen des Schrankes sichtbar wird. Die nachfolgenden Schritte sollten von ständigen Sicherungen begleitet werden:

Kabelklemme rot : links an die Batterie

Kabelklemme blau : rechts an die Batterie

Kabelklemme gelb : an den zweiten Kontakt an der unteren Klemmleiste

Die Anschlüsse funktionieren nur, wenn die Anzeigen im grünen Bereich sind. Das muß alles sehr zügig gehen, da sonst die Ratten das Spiel beenden. Dergestalt vorbereitet lassen sich die Telefonate abhören. Auf dem Weg in Blake's Apartment kann "The Jake" besucht werden, der wieder Neuigkeiten zu erzählen hat, wenn man vorsichtig fragt. Im

Apartment ist ein neues Gespräch auf dem Anrufbeantworter und erneut taucht Deng Hwang als Teil der Verbindung auf, die es zu bekämpfen gilt. "The Jake" kann zu diesem Thema auch wieder neue Informationen geben. Danach hält er sich aber recht verschlossen.

Inzwischen ist auch Karyn in der City Hall mit der Analyse des weißen Paketes fertig und übergibt ein Video-Band, welches die Analyse enthält. Auch sie hat Informationen über Deng Hwang, die jedoch wenig ergiebig sind. Den Stein zeigt man der Dame besser nicht, da sie ihn sogleich als Geschenk betrachtet. Das Videoband kann man dem Bürgermeister geben, der einen jedoch nur empfängt, wenn man hartnäckig bei der Vorzimmerdame bleibt.

Wenn der Spielablauf zu schnell war und noch nicht der 2.8. angebrochen ist, kann man beim Bürgermeister durch entsprechende Antworten eine Nacht im "Gefängnis buchen". Von der City Hall ist es nur ein Katzensprung zur Fabrik, die im Zaun einen Durchgang hat. Eine Minibombe, die an der Schaltanlage installiert wird, setzt die Kühleinrichtung der Fabrik so nachhaltig außer Kraft, daß die Fabrik in die Luft fliegt. Vorher kann man noch einen Blick durch das Fenster in der Tür werfen. Spätestens am 2.8. ist es nötig, diese Sprengung am Warehouse vorzunehmen, was dann recht bald zur Entführung von Karyn führt. Einen Tag später kann man durch einen Anruf von The Jake zum ersten Kampf gelangen, der leicht zu gewinnen ist. Der errettete Jake ist

glücklich und schenkt seinem Helden neben einem Gewehr auch gleich noch eine ID-Karte.

Im Anschluß kommt es am Reservoir zu einem Schußwechsel, bei dem fünf Gegner, die recht schlechte Schützen sind, ausgeschaltet werden müssen. Das Gewehr kann man jedoch auch bei dem Schußwechsel am Reservoir erhalten, wenn dieser vor dem Treffen mit Jake abgeschlossen ist. In diesem Fall kann man auch mit dem Flieger zum Rathaus fliegen und von dort zum Warehouse gehen, wo man The Jake dann trifft und von ihm dann lediglich die ID-Karte erhält. Nach dem Kampf bleibt es einem dann auch hier überlassen, ob man mit Bahn oder Flieger zum Hauptquartier gelangen will.

Nach dem kurzen Schußwechsel am Reservoir kann man nun mit einem Flugzeug auf dem Dach des Hauptquartiers landen oder aber auch mit der Bahn dort hinfahren. Die neue ID - Karte öffnet den Haupteingang. Der Dame an der Rezeption wird erklärt, daß das Sicherheitssystem eine Wartung notwendig hat und schon hat man - zumindest kurzfristig - ihr Vertrauen.

An der Konsole im Sicherheitsraum öffnet man alle Türen. Lediglich die Tür zum Wachraum ist zu versperren. Um das ganze System abzuschalten, sind die Farben entsprechend dem Wunschkeks des Chinesen einzugeben. Nachdem das System deaktiviert ist, kann auch die Laserschranke geöffnet werden. Auf dem hinteren Korridor des Hauptquartiers

befindet sich hinter der ersten Tür ein Elektroanschluß. Auch ein Schraubenzieher liegt bereit und wartet auf seinen Einsatz. Die vorhandenen Kabel sind dann einfach herauszureißen.

Im zweiten Raum liegt Karyn und wartet auf die Rettung, die mit den zuvor entfernten Kabeln aus dem Nebenraum erfolgen kann. Eine erneute Kampfsequenz stellt dann den Abschluß des ganzen Spiels dar, wobei der Hauptwidersacher bezwungen werden muß.

Heinrich Scheuermann

PIRATES

Habt Ihr euch schon immer nach einer unglaublich großen Mannschaft geseht? Dann nichts wie ab in den nächsten Hafen und Run/Stop gedrückt. Anschließend müßt Ihr lediglich "Run" eingeben und die nächste Kneipe aufsuchen. Mit diesem Trick ist das Gefängnis übrigens auch nicht mehr gegen jeden Ausbruch geschützt.

Daniel Schrader

SILKWORM

Nachdem Ihr das Spiel gestartet habt, zerstört Ihr jeweils einen Helikopter und einen Jeep. Danach unterbrecht Ihr mit einem "Reset" den Spielfluß und gebt "Poke 4527, 165" und "Sys 2 080" ein.

Sven Prochowski

OIL IMPERIUM

Wenn sich bei dieser Wirtschaftssimulation echte Geldschwierigkeiten anbahnen, hilft nur eines: Der Cheatmodus muß aktiviert werden. Dies geschieht, indem Ihr folgende Tasten gleichzeitig drückt:

Pfeil links, Control und Run/ Stop. Durch diesen Hilferuf alarmiert, meldet sich eine längst vergessene Tante und schenkt Euch schlappe 100.000.000 Dollar. Dieser Trick kann beliebig oft angewendet werden.

Thorsten Höning

GOLDEN AXE

Um bei diesem Spiel in den nächsten Level zu gelangen, müßt Ihr nur den Pausenmodus aktivieren und die rechte, eckige Klammer drücken.

LORDS OF CHAOS

Mit "Poke 40540, 1-3" (Modul) kann die Charakterklasse des Zauberers verändert werden.

MIDNIGHT RESISTANCE

Wenn Ihr normalerweise Euren Namen mit dem Joystick in die Hiscoreliste eintragt, so solltet Ihr einmal von dieser Gepflogenheit abweichen und über Tastatur "SIAMESE" eingeben.

SLY SPY

Als Agentnummer gibt ohnehin jeder Kenner die obligatorische Zahl 007 an. Wenn Ihr jetzt aber während eines Levels "Shaken Not Stirred" eingibt, so sind Euch unendlich viele Leben sicher.

TIME MACHINE

Im Titelbild sorgt die Eingabe von "Vivid Image" für unendlich viel Energie.

TURRICAN II

Hier einige Modulpokes für dieses brandheiße Actionspiel:

Poke 3085, 173 (unendlich Zeit)

Poke 19514, 165 (unendlich Energie)

Poke 19305, 173 (unendlich Leben)

Poke 19379, 189 (unendlich Energielinien)

Marcel Smuz

INDIANA JONES (ACTION)

Bei diesem Spiel verbirgt sich ein Continue-Modus. Aktivieren könnt Ihr ihn, wenn Ihr im Titelbild "H" und "I" gleichzeitig drückt. Nun kann das Spiel ab dem dritten Level fortgesetzt werden.

THUNDERBIRDS

Die ersten drei Codewörter lauten:
Recovery, Aloysius und Anderson.