



DM **9,80**

COMPUTEC
VERLAG



GAME GEAR

MEGA CD II

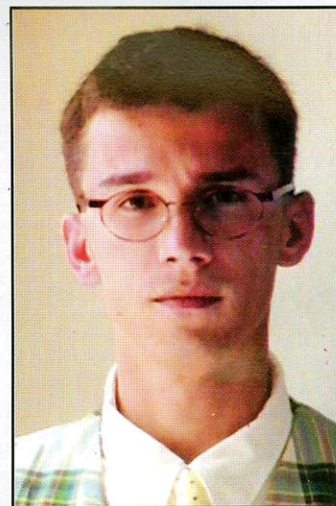
MEGA DRIVE

MASTER SYSTEM

über **300** **CODES & FREEZERS**
KOMPLETTLÖSUNGEN
...für Sonic 3, Sonic Chaos, Virtual Racing, Ecco the Dolphin, NBA Jam,
FIFA Soccer, Aladdin, Castlevania, Eternal Champions, The Ottifants,
Prince of Persia, Zombies, Lemmings, Donald Duck, Alien 3, Zool,
Rocket Knight Adventures, Cool Spot, Castle of Illusion, Populous,
Turtles, Jurassic Park, Jungle Book
und viele mehr!

Willkommen zum zweiten SEGA MAGAZIN Tips&Tricks-Sonderheft!

8 Komplettlösungen und über 300 Cheats und Codes findest du auf den folgenden 116 Seiten. Zu diesem umfangreichen Tips&Tricks-Sammelwerk gibt es natürlich auch den passenden Sammelordner. Und damit von den nächsten Tips&Tricks-Seiten keine in deiner Sammlung fehlen, kannst du das Miniabo von SEGA MAGAZIN inklusive Tips&Tricks-Ordner für nur DM 15.- bestellen (siehe vorletzte Seite).



Wenn du bereits Leser von SEGA MAGAZIN bist, hast du mit diesem Sonderheft die Gelegenheit, deine Tips&Tricks-Sammlung zu vervollständigen - für den Fall, daß du eine der letzten drei Ausgaben verpaßt hast. Zusätzlich haben wir nochmals 16 neue Seiten draufgepackt, mit Komplettlösungen, unzähligen Cheats und Codes. Viel Spaß wünscht euch,

Hans Ippisch
Leitender Redakteur SEGA MAGAZIN

INHALT

Komplettlösungen:

Aladdin	Seiten 119 - 122
Castlevania	Seiten 192.3 - 192.12
Eternal Champions	Seiten 179 - 187
Ottifants	Teil 1 ... Seiten 97 - 107
	Teil 2 ... Seiten 146 - 150
	Teil 3 ... Seiten 188 - 191
Prince of Persia	Seiten 172 - 178
Sonic Chaos	Teil 1 ... Seiten 108 - 118
	Teil 2 ... Seiten 151 - 157
	Teil 3 ... Seiten 161 - 171
Sonic 3	Seiten 129 - 145
Zombies	Seiten 192.1 - 192.2

Kurztips:

Cheats & Codes	Teil 1 ... Seiten 123 - 128
	Teil 2 ... Seiten 158 - 160
	Teil 3 ... Seiten 192.13 - 192.16

Impressum SEGA MAGAZIN Sonderheft

CompuTec Verlag GmbH&Co.KG
Innere Cramer-Klett-Str.6
90403 Nürnberg

Geschäftsführer: Adolf Silbermann

Chefredakteur:

Christian Geltenpoth

stellv. Chefredakteur:

Christian Müller

Ltd. Redakteur: Hans Ippisch

Konzeption und Gestaltung der

Eigenanzeigen: Stefanie Geltenpoth

Layout:

Mechthild Faatz, Hansgeorg

Hafner, Patrick Hodge,

Simon Schmid, Sylvia Stenglein,

Gisela Tröger

Bildredaktion: Roland Gerhardt

Textkorrektur: Herbert Aichinger

Vertrieb: Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

Druck: Cooper Clegg Ltd.,

Tewkesbury

Hotline:

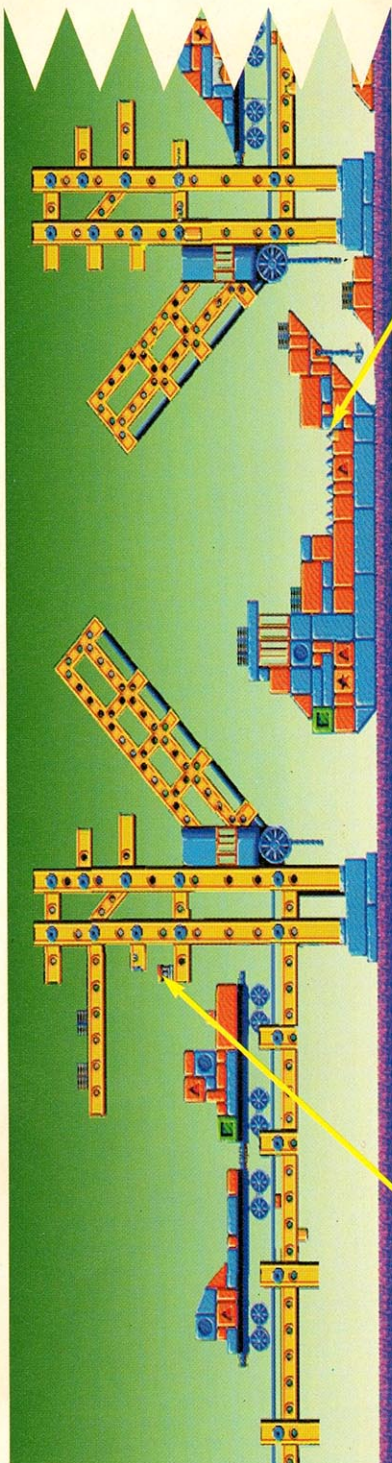
Mo.-Fr., 13-16 Uhr,

Telefon: 0911-6 42 77 62

OTTIFANTS

Willkommen zu der Auflösung des aerodynamischen Ottifanten, der Süßigkeiten über alles liebt. Es gibt über 20 Level in diesem epischen Spiel, welche in 2 Folgen des Sega-Magazins gelöst werden.

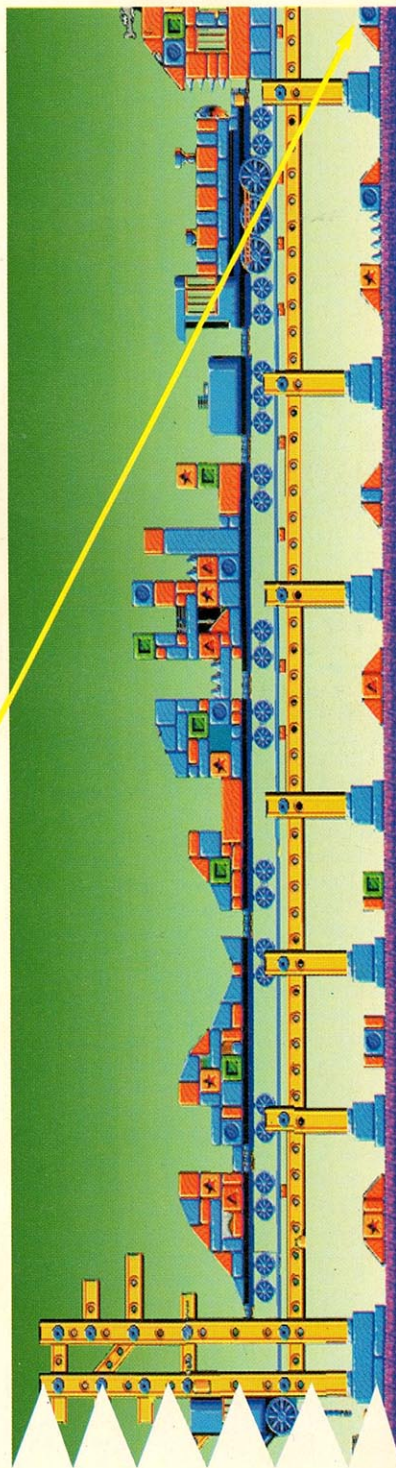
Das Haus - Level 1



Knöpfe wie diesen findest du im ganzen Spiel. Jeder von ihnen aktiviert einen Block. Dies wiederum kann dich auf höhere Level bringen, um Feinde zu bewerfen oder in andere Teile des Levels, um Zugang auf normalerweise unerreichte Vorsprünge zu bekommen.

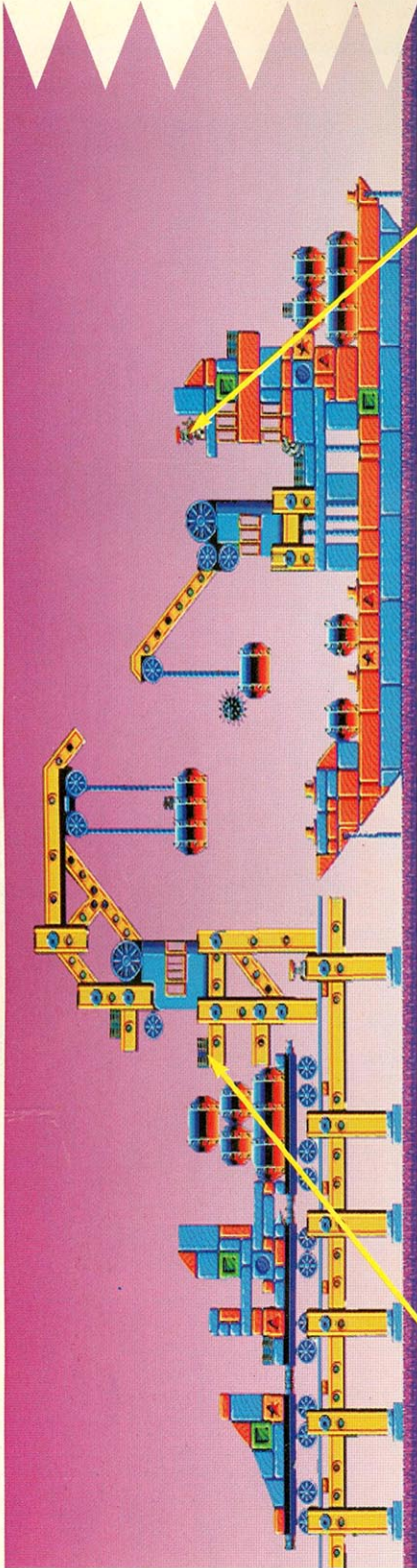
Im unteren Teil des Levels gibt es noch mehr Gummibärchen. Wenn du es bis hierhin schaffst, erscheint auch ein Geheim-Bonuslevel. Im Bonuslevel wird von dir erwartet, daß du alle Gummibären innerhalb einer bestimmten Zeit aufsammelst. Das Ende des Ottifantenlevels liegt direkt über diesem Punkt.

In diesem Spiel sind einige Spikes verborgen. Viele davon heben und senken sich, um dich zu täuschen. Nimm dir beim Durchqueren des Levels Zeit und versichere dich, daß keine fliegenden Feinde darauf warten, dich anzugreifen, wenn du springst.



OTTIFANTS

Das Haus - Level 2

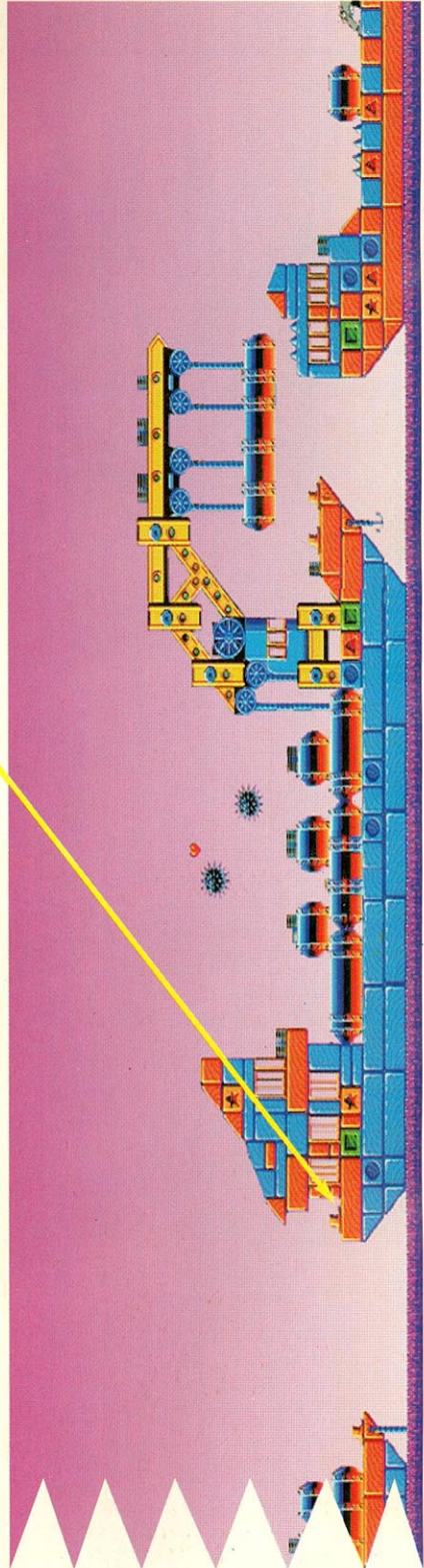


Es gibt viele Objekte im Spiel, die dir auf deinen Reisen behilflich sein werden. Sprungfedern können benutzt werden, um Power-Ups, höhere Vorsprünge oder Sprünge über Klüften zu erreichen. Nur dein Timing muß stimmen, wenn du die Sprungfedern effektiv nutzen möchtest.

Hier findest du den Bonusraum dieses Levels. Benutze den beweglichen Vorsprung, um zu diesem Punkt zu gelangen. Sammle alle Süßigkeiten im Bonuslevel ein, um einen 1000-Punkte-Bonus zu erzielen.

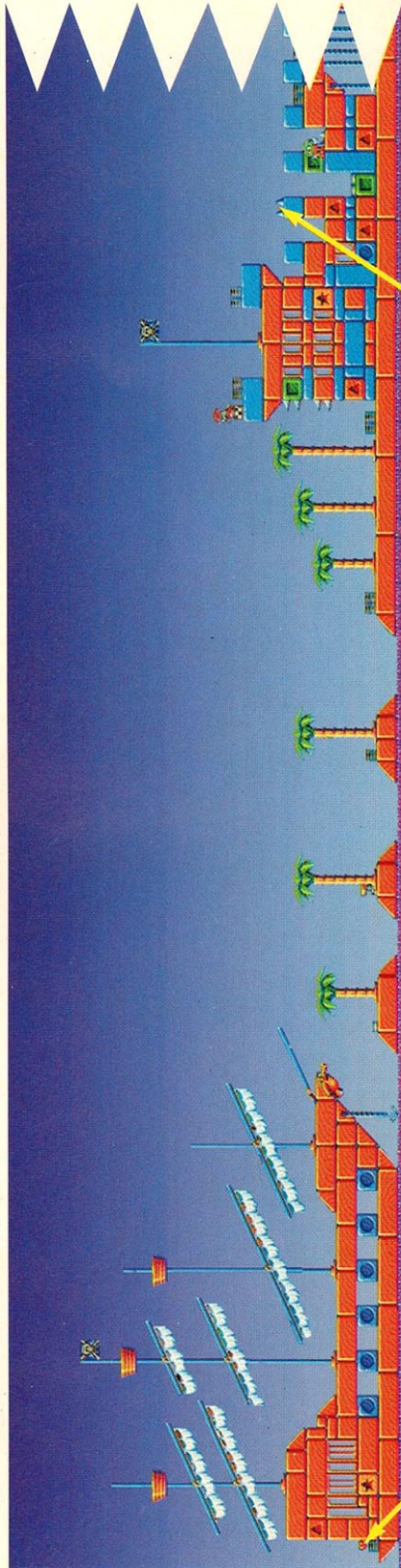
Etwas entfernt von hier liegen 2 Spikebälle. Es ist sehr schwierig, sie zu passieren, ohne daß du beschädigt wirst. Der beste Weg ist, die Sprungfeder vor den Bällen zu benutzen, hoch und über sie hinwegzuspringen.

Neustartboxen gibt es in allen Levels und erlauben dir, an diesem Punkt wieder zu starten, wenn du auf deinem weiteren Weg stirbst. Wenn du sie siehst, solltest du sie benutzen, denn es könnten schwer überwindliche Hindernisse vor dir liegen.



OTTIFANTS

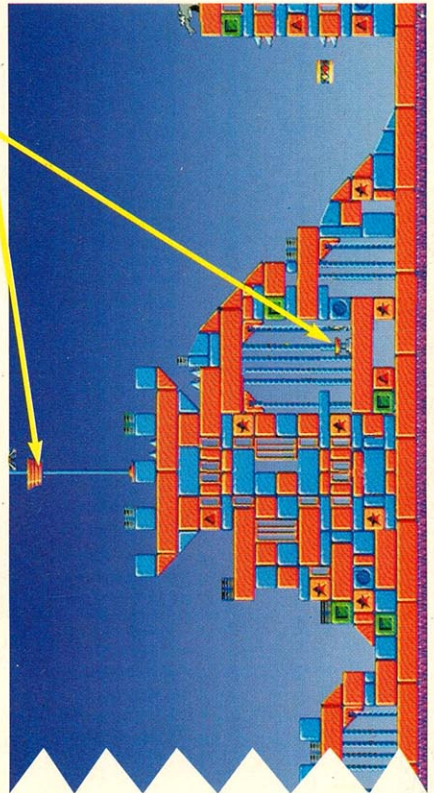
Das Haus - Level 3



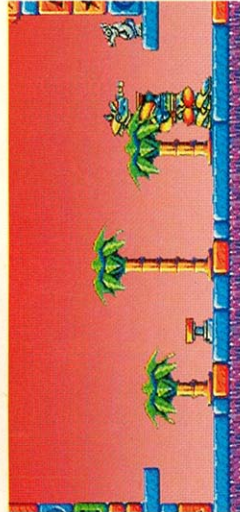
Im Spiel gibt es versteckte extra Leben, meistens an den Orten, an denen du sie nicht vermutest. Vergiß dieses hier unten nicht! Darüber gibt es eine Menge Gummibärchen, die du aus den Segeln des Spielzeugschiffes einsammeln kannst.

Nicht alle Schalter im Spiel werden zur Aktivierung von Blöcken benutzt. Einige müssen gedrückt werden, damit Plattformen weiter vorne erscheinen. Dies ist einer, der gedrückt werden muß, um das Ende des Otifantenniveaus zu erreichen. Der Bonusraum befindet sich im Krähenneest am oberen Ende des Mastes. Benutze die Sprungfeder, um dorthin zu kommen.

Nachdem du an der Restartbox vorbei bist, mußt du diese teuflischen Spikes passieren. Sie heben und senken sich. Nimm dir genug Zeit, um herauszufinden, welche von den Vorsprüngen stachelfrei sind. Kille die grünen Feinde, bevor sie dich umlegen.



Wächter des Hauses...



Der Roboter ist von Natur aus eher bosartig, denn er versucht, dich mit den härtesten Mitteln loszuwerden. Steige auf die Vorsprünge an einem beliebigen Ende des Levels, um auf den Roboter zu feuern. Er wird von einer Seite zur anderen springen und mit Raketen auf dich zielen. Springe über diese hinweg oder gehe in Deckung. Wenn du zulange auf einem Vorsprung stehen bleibst, wird der Roboter auf dich springen. Bewege dich von einer Seite zur anderen, damit er dich nicht treffen kann.



OTTIFANTS

Der Keller - Level 1

Folge diesem Durchgang runter zum Boden. Wenn du alle Gummibären auf diesem Level einsammelst und den Bonus gewinnen möchtest, mußt du aufpassen, wenn du an dem letzten Stück des Ottifantenniveaus vorbeikommst. Danach kannst du die letzten Süßigkeiten aufsammeln.

Dieser hier ist ein böser Ottifant. Er ist unzerstörbar und feuert mit Pfeilen in regelmäßigen Abständen. Am besten gehst du diesen Typen aus dem Weg, da sie wirklich eklig werden können.



Wenn du diesen Knopf drückst, erscheint auf der rechten Seite ein Vorsprung. Dieser bringt dich nach oben und ermöglicht dir einen Sprung nach rechts über die schwingende Klinge, um die Ladung Gummibären über dir zu bekommen.

Drücke diesen Schalter, damit ein Block runterfällt und du den Vorsprung darüber erreichen kannst. Vorsicht! Wenn du auf den Vorsprung springst, löst sich ein Feisen, der genau dann runterfällt, sobald du landest.

Wenn du auf diesem Vorsprung bist, mußt du den Vorsprung auf der rechten Seite auf dich zuziehen. Springe auf ihn drauf, damit er dich auf die andere Seite transportieren kann.



OTTIFANTS

Der Keller - Level 2



Um in den zweiten Teil des Untergeschosses zu gelangen, beginnst du im unteren linken Teil des Levels. Schieße die herankommende Fledermaus ab und springe auf den sich bewegenden Vorsprung, sei aber vorsichtig, damit du nicht in die Lavagrube darunter hineinfallst. Wenn du auf der anderen Seite sicher an Land gekommen bist, benutze einen anderen beweglichen Vorsprung, der dich nach oben und damit in höhere Gefilde bringt. Bewege dich nach rechts und hoch, bis du eine schwingende Klinge siehst. Vorher aber, wird am Rand der Plattform eine Hand in regelmäßigen Abständen aus dem Boden schießen, um nach dir zu greifen. Gehe an dieser Hand vorbei und runter, dann nach links und vermeide die tropfende Säure. Aktiviere den Restart-Punkt, den Ottifanten-in-einer-Kiste. Drehe um und wieder nach rechts, hoch und über die Bögen, springe wieder über die schwingende Klinge und gehe die Bogen runter zur anderen Seite. Springe nach rechts auf die 1. Säule und über die 2 mit Spikes gefüllten Gruben. Du stößt auf einen Schalter, springe rüber und drücke ihn, damit ein Vorsprung erscheint. Springe wieder zurück über die beiden Gruben und hoch auf den neuen Vorsprung. Springe von hier nach rechts auf den größeren Vorsprung und wieder nach rechts auf die obigen Rohre. Gehe auf den Rohren entlang nach links, töte dabei die 2 Ratten, aktiviere den Restart-Punkt am Ende des Rohrs und springe auf den Sockel. Springe nicht zuviel auf dem Sockel herum, da du durchfallen und auf den Spikes da unten landen könntest. Wenn du vorbei bist, gehe weiter nach links und über die Kluff. Erschieße den Maulwurf und springe auf den Laifvorsprung.

Von hier aus kannst du eine Anzahl von Gummibären und einen gelben Lolly in einer Passage unter dir sehen. Um sie zu ergattern, stelle dich nach links von den Spikes und über der Passage hin, und springe hoch und runter. Der Boden wird nachgeben und dir erlauben, nach unten zu gehen und alle Süßigkeiten einzusammeln (i). Springe wieder hoch auf den aufsteigenden Vorsprung. Wenn der Vorsprung auf seinem Höhepunkt angelangt ist, springe auf den rechten Vorsprung. Du mußt nun ein paar korrekte Sprünge machen, da es hier noch eine schwingende Klinge gibt,

die dich aufhalten will. Springe über sie und nach rechts auf die höhere Plattform. Gehe nach rechts, über die Spikes und springe über den getarnten Kochtopf, weiter nach rechts und mache einen Sprung auf den Schalter, auf den du triffst. Genau über dem Schalter gibt es ein extra Leben, sammle es ein und gehe weiter nach rechts, springe auf dem neuen Vorsprung über die Kluff und auf den Schalter am Ende zu. Drücke ihn und gehe nach links den gleichen Weg zurück, springe über die Kluff zum Ende und über die Klinge auf den neuen Vorsprung. Dies bringt dich nach oben und an einem anderen Schalter vorbei. Dieser befindet sich am Angelpunkt der schwingenden Klinge (1). Drücke ihn, um Zugang zum Bonusraum zu bekommen.

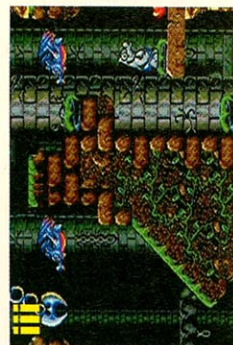
Du mußt nun zum Anfang der tiefergelegenen Rohre zurück. Am Ende dieser Rohre befindet sich ein kleiner Vorsprung. Springe auf diesen Vorsprung, um in einen vorher noch unerreichbaren Teil des Levels zu kommen. Springe hoch zum neuen Level und weiche noch einer anderen Klinge aus. Sammle die Gummibären ein, während du weiter aufsteigst und gehe nach rechts in die Wand hinein, um den Bonusraum zu betreten (ii). Gehe dann den Weg zurück zu dem Knopf am Angelpunkt der schwingenden Klinge etwas weiter in dem Level (1). Von hier aus solltest du auf den hochsteigenden Vorsprung springen. Oben angekommen, springe nach rechts und auf die höchste Plattform. Bewege dich nach rechts und an der Restart-Box vorbei und springe vorsichtig über die obige Spikereihe hinweg. Gehe weiter nach rechts und passiere vorsichtig den pfeilwerfenden Teufel, gehe über den Hexenkessel und über die letzten 3 Spikes, um dem Ottifanten des Endlevels zu begegnen (iii).

Action Replay Codes...

Gebe den folgenden Code ein, um unendliche Leben zu erzielen:
FF87990003



Der Keller - Level 3 / Der Garten - Level 1

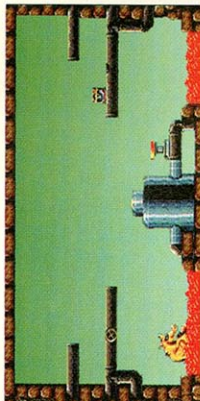


An Anfang mußt du nach rechts gehen und vom Vorsprung runterhüpfen. Paß auf die schwingende Klinge auf und töte den mit der Axt werfenden Maulwurf. Drücke den Schalter auf der rechten äußeren Seite herunter und gehe den Weg zurück über die Klinge und den Vorsprung hoch. Halte dich rechts und springe zum höheren Vorsprung, rüber zum kleinen Vorsprung und zum 2. Schalter. Drücke ihn, damit ein aufsteigender Vorsprung erscheint. Du mußt zum Start zurück, um ihn zu finden. Steige hinauf und springe runter, gehe den Durchgang hoch und nach rechts und auf den Vorsprung über den Spikes. Springe hinunter und nach links, und gehe den Hang in der Passage hoch. Oben angelangt, ziehe einen Vorsprung von rechts herbei. Sobald er auf dich zu schwebt, springe hinauf und laß dich von ihm über die Kluft tragen. Springe über die Klinge und hoch auf die Plattform, gehe auf der rechten Seite von der Plattform runter und in die Kluft hinein, wo sich ein Schalter befindet. Drücke ihn und benutze den hüpfenden Felsbrocken als Trampolin, um dich aus der Kluft und auf die Plattform darüber zu bringen. Laß

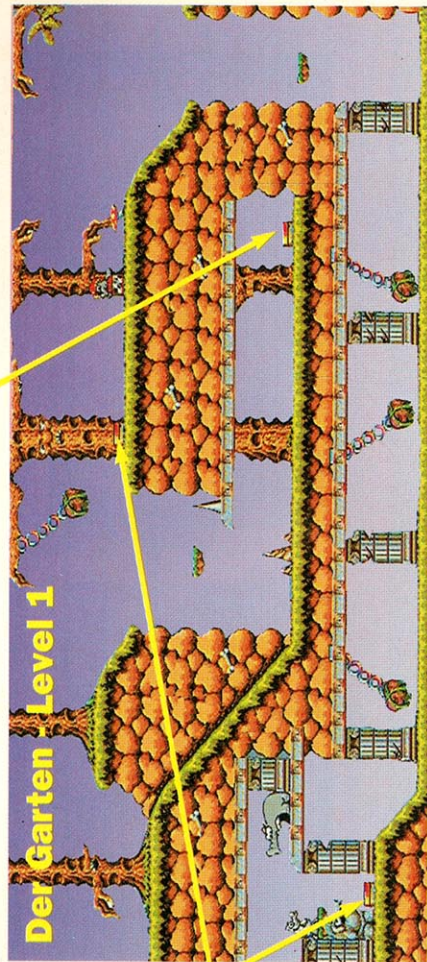
dich vom Trampolin hoch und nach rechts bringen, gehe den Hang hinauf und auf den schwebenden Vorsprung und springe oben angelangt nach links. Folge dem Weg immer links entlang bis zum Ende der Wand. Benutze das Trampolin hier, um hochzutreiben und auf die Plattform oben zu gelangen. Auf der rechten Seite der Plattform befindet sich noch ein Trampolin. Springe hinauf, um die Plattform darüber zu erreichen. Gehe an der Restart-Box vorbei und springe rüber für ein extra Leben. Gehe den ganzen Weg über nach rechts und benutze das Trampolin, um über die Kluft und zum Hang auf der gegenüberliegenden Seite zu kommen. Folge dem Weg nach rechts und gehe am Rand hinunter. Wandere auf den Rohren entlang und vernichte dabei die Maulwürfe. Wenn du das Ende des 1. Rohres erreicht hast, wirst du einen Vorsprung sehen. Springe hinauf und über das verstopfte Rohr. Wenn du fällst, wirst du zum Bonuslevel hingewirbelt. Vervollständige dieses und gehe an den Rohren runter zu einem Rohrvorsprung, springe nach links und zu dem letzten Schalter. Er aktiviert eine Plattform, die dir Zugang zum letzten Gummibärchen verschafft.

Gehe nach rechts außen dieses Levels und runter auf den Boden, um noch ein extra Leben zu bekommen. Gehe letztendlich nach ganz unten im Level und wandere nach links und springe über die Lavagruben ans Ende des Ottifantenlevels.

Kellerwächter...



Um diesen hitzigen Teufel zu besiegen, mußt du dich auf die oberen Vorsprünge hinstellen und von hier aus auf den Wächter schießen. Wenn du in der Ecke des obigen Vorsprungs stehenbleibst, kannst du den Wächter aus relativer Sicherheit abknallen. Du mußt nur von Zeit zu Zeit über das feindliche Feuer springen, wenn es erforderlich ist.



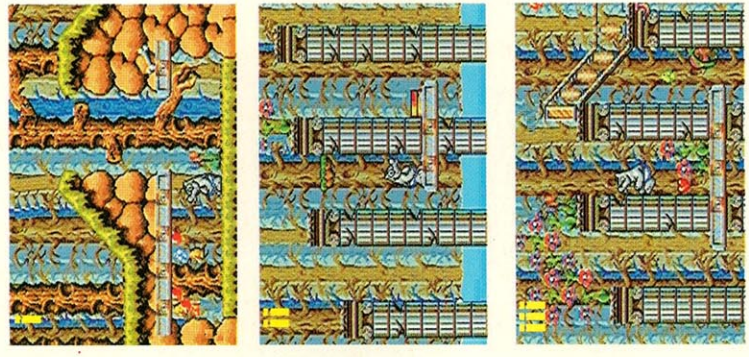
Dies ist der 1. Schalter, den du betätigen mußt. Eine Plattform erscheint, die dir den weiteren Weg in diesem Level ermöglicht. Sei sehr vorsichtig, daß du nicht runterfällst, denn dort unten befinden sich sehr viele Spikes.

Der unterste dieser 2 Schalter wird den oberen Schalter erscheinen lassen. Wenn du diesen drückst, wird eine Plattform aktiviert, mit der du das Ende des Ottifantenlevels erreichen kannst.

OTTIFANTS

Der Garten - Levels 2 & 3

Level 2...

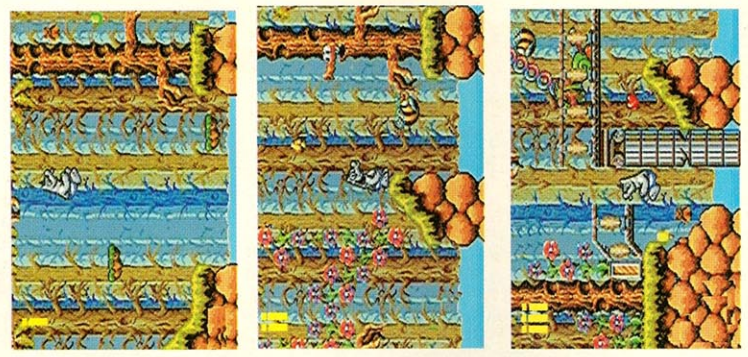


Am Anfang vom 2. Gartenlevel siehst du einen Baumstamm, der zu der Höhle unten führt. Gehe diese Höhle hinunter (i) und sammle die 3 roten Lollys ein, die sich dort zwischen den Süßigkeiten befinden. Kehre zum Baumstamm zurück und gehe nach rechts den Hang hinunter, bis daß du auf eine Spikegrube stößt. Dort gibt es einen Tausendfüßler, der eine Bombe auf seinem Rücken trägt. Schieße nicht auf ihn - er würde dann in die Luft fliegen. Springe stattdessen auf seinen Rücken und komm darauf an, wieviele Gummibärchen du einsammeln muß, aber es wäre besser, wenn du dich auf dem Boden des Gartens bewegest, anstatt auf die Bäume zu klettern. Es gibt viele verborgene Spikes, die im Garten herumliegen und jeden ahnungslosen Ottifanten töten werden. Nachdem die Spikegrube hinter dir liegt, springe über die 2 schwingenden Felsblöcke und die kleine Spikegrube, die folgt.

Du kommst nun zu Wasserstellen, die auch einen sicheren Tod bedeuten, wenn du hineinfällst. Springe über den ersten kleinen Wasserteich und vernichte jede lästige Biene, auf die du stößt, und hüpfle unter die kaputte Brücke auf der rechten Seite. Hinter der Brücke befindet sich noch ein schwingender Felsblock, über den du springen mußt. Lande auf der Brücke. An dessen Ende befindet sich eine Reihe von Säulen. Diese kannst du zum Überqueren des Wassers als Trittsteine benutzen. Unter der 4. Säule befindet sich ein Schalter (ii). Wenn dieser gedrückt wird, erscheint eine schwebende Plattform, die dich zu 2 anderen Plattformen und einer Anhäufung von Gummibären bringt. Überlege, ob du sie wirklich brauchst und mit hohem Einsatz spielen willst!

Am Ende der Säulen ist eine andere Brücke - am Fuße befindet sich ein extra Leben (iii). Sammle es nur ein, wenn du dich einem gewagten Sprung danach stellen willst, denn es gibt einen umständlichen Fels zu überwinden, wenn du springst. Wenn du nach rechts springst, kommst du ans Ende des Ottifantenlevels. Wenn wie auch immer, du dich entschieden hast, auf der Brücke zu bleiben, überquere sie langsam und warte, bis daß die 4 Objekte über dir runterfallen. Am Ende der Brücke liegt auch das Levelende.

Level 3...



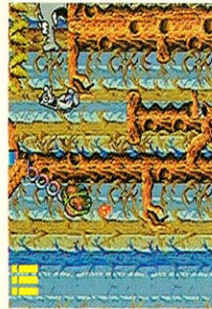
Du startest nochmal im linken Bereich des Gartens und schlägst dich in die rechte Richtung durch. Springe über die Spikegrube und auf die schwebende Plattform. Springe hinunter, wenn sie ihre Höhe erreicht hat und auf den unteren Ast drauf. Gehe weiter nach rechts und klettere bis zum äußersten Ende des Astes, wo er übers Wasser hängt. Erschieße die Biene und springe ans Land auf der anderen Seite. Gehe an der Restart-Box vorbei und den Hang hinunter. Springe am Ende hinunter und über das Wasser auf den überhängenden Ast. Wandere den Ast entlang und springe über das Wasser am Ende zu einem abfallenden Vorsprung hinauf. Du brauchst an dieser Stelle eine gute Kontrolle über deinen Ottifanten, denn du könntest ausrutschen und ins Wasser purzeln. Vernichte die Bienen, wenn sie auf dich zufliegen und zerstöre den schießenden Baum, gehe auf den höchsten Ast und runter an Land auf der anderen Seite. Wandere über die Brücke und über die aufgebrochene Kluft und zurück auf die Brücke. Springe über die 2 schwingenden Felsblöcke und kille die Bienen, die dich daran hindern wollen. Hüpfle vom Ende der Brücke runter zur Restart-Box und über die schwebende Plattform und von hier aus auf eine andere kaputte Brücke. Drücke den Knopf auf dieser Brücke - es erscheint noch einer daneben. Wenn du diesen drückst, erscheinen einige Plattformen. Die wichtigste ist die Plattform im Wasser rechts von dir. Mit dieser kommst du an Land und an das Ende des Ottifantenlevels.



OTTIFANTS

Der Garten - Levels 4 & 5

Level 4...



Dies ist wahrscheinlich eines der einfacheren Level in Ottifants. Du beginnst das 4. Level des Gartens am Ende der Gruppe. Zu deiner Rechten befindet sich ein Gewässer, welches du aber aufgrund der großen Kluft nicht überqueren kannst. Du mußt zuerst auf den Baum bis in die Spitz hinainklettern. Benutze dabei die Äste und Stümpfe als Stufen. Dort gibt es viele Schnecken und Bienen, die dein Klettern behindern werden, schalte

diese bei deinem Aufstieg aus. Es gibt auch eine Anzahl von schwingenden Felsen, die sich an umständlichen Stellen befinden, um dein Klettern so schwer wie möglich zu machen. In der Baumkrone findest du einen Schalter (i), drücke diesen, um eine schwebende Plattform über den Wasserstreifen am Fuße des Baumes zu aktivieren. In der Nähe des Schalters befindet sich ein extra Leben, hole es dir und gehe runter an den Fuß des Baumes. Unten angekommen, siehst du eine schwebende Plattform über dem Wasser (ii). Springe hinauf und reise auf die andere Seite. Wenn du an Land bist, mußt du wieder in die Baumkrone klettern. Du wirst vom Ende des Ottifantenlevels (iii) begrüßt.

Level 5...

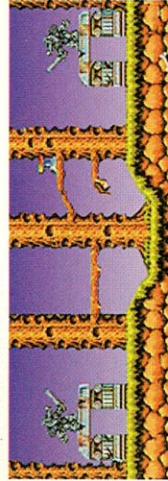


Der letzte Level der Gartenwelt ist ein wenig komplizierter als die vorherigen, denn du mußt länger nach den Gummibärchen suchen. Anfänglich mußt du auf dem höheren Boden dieses Levels bleiben und deinen Weg über den Screen fortsetzen. Es gibt viele Hindernisse hier, angefangen bei den Bienenschwärmen über Schnecken bis hin zu schießenden Bäumen und fallenden Objekten. Paß auf, wenn du durch das Baumwirrwarr gehst - hier ist bestimmt etwas im Gebusch versteckt, feiere die ganze Zeit über vom Baumstamm aus mit Süßigkeiten.

Wenn du am Boden bleibst und nach rechts gehst, anstatt auf die Bäume und Felsen zu klettern, stößt du sehr bald auf ein extra Leben und eine Restart-Box (i). Wandere weiter nach rechts am Fuße des Waldes entlang, und du wirst eine Plattform (ii) entdecken, springe drauf, um in einen unterirdischen Gang gebracht zu werden. Springe am Boden entlang, runter, gehe nach links und schließe dabei die Frösche und Schnecken ab. Auf deiner Reise entdeckst du einen Schalter auf einer Plattform über dir, benutze den Baum, um hoch an diesen Schalter zu springen, drücke ihn und eine schwebende Plattform erscheint etwas entfernt über dem Wasser. Gehe vom Schalter runter, dann nach links zum Wasser und benutze die neue Plattform, um dich zu einem kleinen Stückchen Land auf der anderen Seite zu bringen.

Klettere den Stumpf, der auf dem Baum an Land wächst hoch zu dem extra Leben über dir und dann zum Bonusraum gegenüber vom Herzen (iii). Klettere runter und gehe nach links über das Wasser und springe über den schwingenden Felsbrocken. Am äußeren linken Ende vom Durchgang steigt das Land an, klettere dort hoch, um das Ende des Ottifantenlevels (iv) zu finden. Dies ist der letzte Teil des Gartens, nun kommt der Wächter dran!

Gartenwächter...



Hier gibt es 2 Wächter, die in diesem Teil des Spiels geschlagen werden müssen. Sie sind an beiden Levelenden stuiert. Am Anfang sind beide noch Statuen. Die Statue rechts erwacht als erste zum Leben und attackiert dich mit ihrem Schwert. Du mußt jeden Feind 50-mal schlagen, um ihn zu besiegen. Du hast die Möglichkeit, 10 von diesen Schlägen einzusparen, wenn du den Schalter in der Mitte des Levels drückst und den Feind aususchalten, wenn du entweder auf oder unter der Plattform am Ende stehst. Du kannst entweder deine Kugeln hoch oder runter feuern, je nachdem, ob der Feind sich über oder unter dir befindet. Von hier aus kannst du in Deckung gehen oder über die Geschosse, die dir entgegenschleudern, springen, bis er besiegt ist. Wiederhole das gleiche mit dem Feind links oben. Wandere nach deinem Erfolg zum Baugelände.



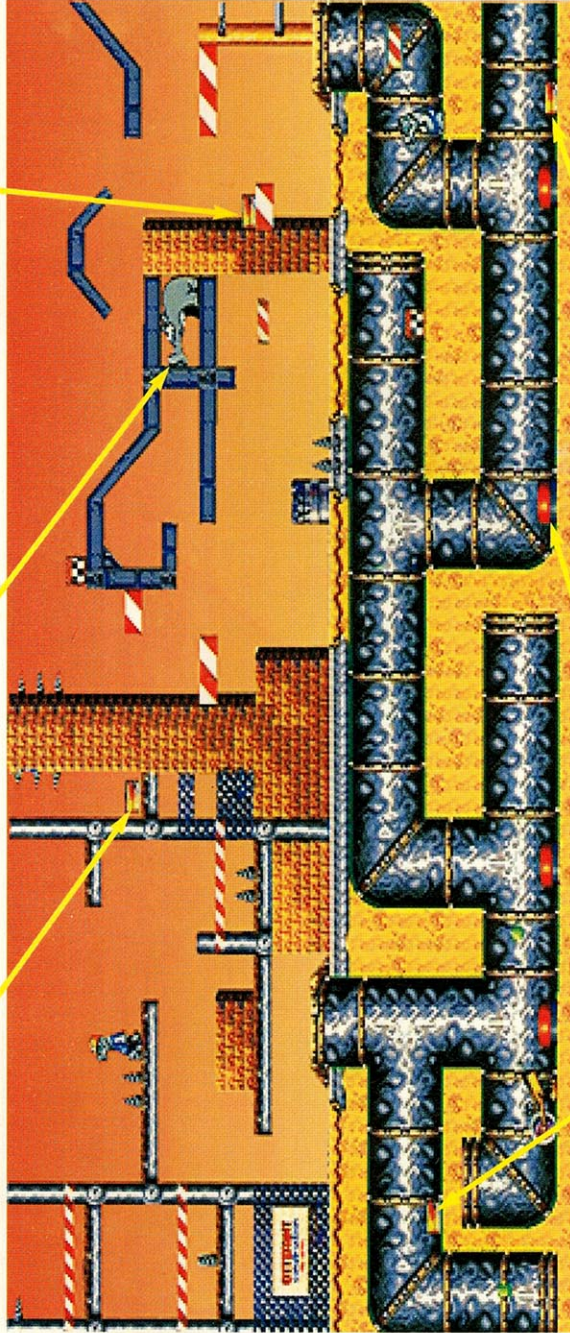
OTTIFANTS

Die Baustelle - Level 1

Hier in Nähe des Starts befindet sich der letzte Schalter. Er legt eine kleine, aber wichtige Plattform frei, mit der du das Ende des Ottifantenlevels erreichen kannst.

Wenn du hier Schwierigkeiten hast, das Levelende zu erreichen, benutze die Restart-Boxen als Hilfe, um etwas weiter im Level zu beginnen, wenn du sterben solltest.

Hier ist der 3. Schalter. Er läßt den 4. Schalter und eine schwebende Plattform erscheinen, die du benutzen mußt, um an den Schalter zu kommen.



Dies ist der 2. Schalter, der eine andere Plattform zum Vorschein bringt. Sie wird dir helfen, den Weg aus den Rohren hinaus und den 3. Schalter zu finden.

Benutze dieses rote Polster als Trampolin, um an Höhe zu gewinnen und die höheren Rohre zu erreichen.

Dies ist zwar eines der kleineren Levels, aber du mußt ein bißchen länger überlegen, um es zu vervollständigen. Hier gibt es 4 Schalter, die betätigt werden müssen. Dies hier ist der erste. Er gibt einen Vorsprung, der sich etwas weiter weg befindet, frei. Über ihn kannst du den 2. Schalter erreichen.

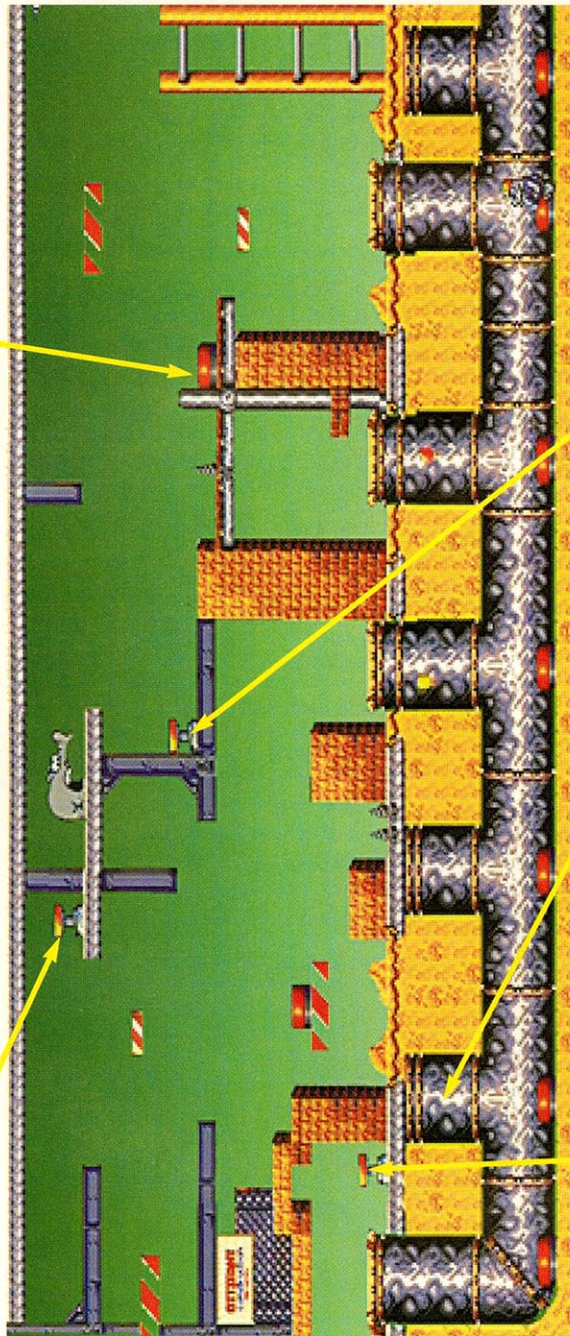


OTTIFANTS

Die Baustelle - Level 2

Dies ist der letzte Schalter, den du drücken mußt. Ziele deinen Sprung sehr genau, da sich dort unten Spikes befinden - für den Fall, wenn es daneben geht!

Es gibt viele von diesen "Trampolines" in diesem Level. Du bekommst also genug Übung, wie du sie richtig zu benutzen hast. Sie ermöglichen dir, schwindelnde Höhen zu erreichen, in denen du Gummibären, Lollys und auch Plattformen vorfindest.



Dies ist der erste von 3 Schaltern, die du der Reihe nach betätigen mußt, um das Level abzuschließen. Eine Plattform auf der rechten Seite des Levels wird aktiviert.

Springe hier hoch, um Zugang zu einem anderen versteckten Level des Spiels zu bekommen.

Nachdem du den ersten Schalter gedrückt hast, mache dich auf den Weg zu diesem hier. Wenn du ihn betätigst, erscheint noch eine Plattform, die du benutzen kannst. Mit ihr erreichst du den dritten und damit letzten Schalter.

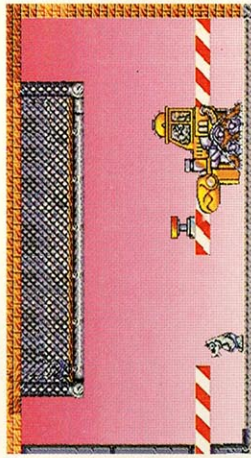


OTTIFANTS

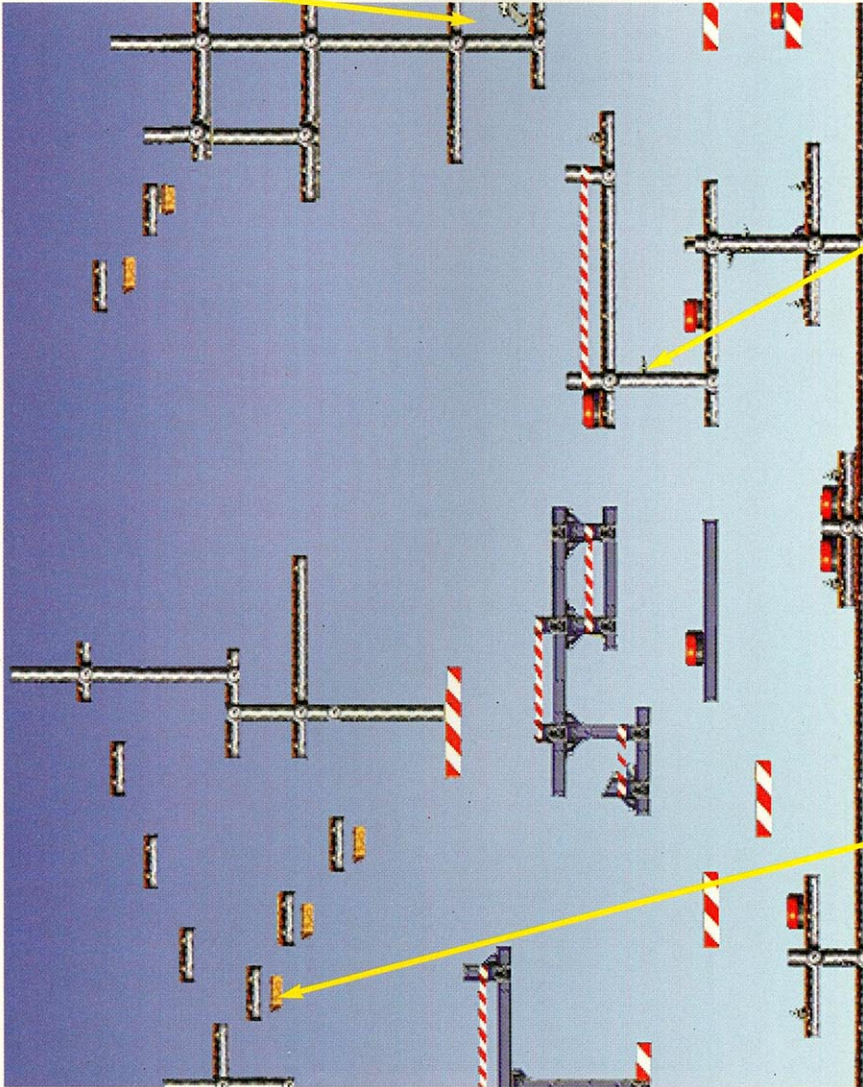
Die Baustelle - Level 3

Hier auf der äußeren rechten Seite des Levels versteckt sich der Levelendeottifant. An ihn heranzukommen ist kein Problem, aber das Sammeln von genügend Gummibären könnte eins sein. Herunterfallendes Mauerwerk und die fliegenden Krähen hoch am Himmel behindern deinen Fortgang. Der beste Rat ist, genug Süßigkeiten einzusammeln und das Level zu beenden.

Baustellenwächter...



Ein bössartiger Ottifant hat einen Bulldozer eingenommen, und er versucht nun, dich zu töten. In der Mitte des Raumes befindet sich ein Schalter, der eine Dose mit Farbe auftauchen läßt. Werfe diese auf den Bulldozer, um 10 Treffpunkte zu erzielen. Es gibt im ganzen 80 Treffpunkte. Am Anfang findest du dich in der oberen Spitze. Aber springe noch nicht runter, sondern stelle dich so auf, daß deine Schüsse von oben auf den Bulldozer treffen. Eventuell fliegt die Waffe darauf in die Luft. Wenn diese zerstört ist, gehe runter auf die rot-weiß-gestreiften Vorsprünge. Feuere von hier aus auf die Maschine und springe über sie hinweg, wenn sie dreht und auf dich zukommt. Hüpfе von einem Vorsprung auf den anderen, bis der Wächter besiegt ist.



Dieses Level ist mit Spikes zugespflastert. Alle befinden sich an den biödesten Stellen für deinen Ottifanten. Paß auf, wenn du irgendwohin springst, denn es muß einfach ein Spike in der Nähe sein.

Wenn du nicht gerade die schwierige Option gewählt hast, brauchst du nicht nach hier oben zu gehen. Du kannst diese Höhen nur erreichen, wenn du ein Superfant wirst und nach hier oben fliegen kannst.

Fortsetzung folgt...



SONIC CHAOS

Die Rückkehr von Sonic and Tails zum Master-System ist eine willkommene Abwechslung - ein Topspiel, das natürlich eine qualitative Lösung verlangt. In dieser Ausgabe des Sega Magazins findet ihr die erste Hälfte des Spiels, im nächsten Monat dann die zweite - jedes Level ist ausführlich in Bildern dargelegt!

Turquoise Hill

Sonic ist, wie du sicher schon weißt, auch auf dem Master-System ein Riesenspiel. Die Bilder zeigen dir alle möglichen Routen und alle Power-Ups. Hier befinden sich die Raketenschuhe. Leider kann nur Sonic sie zu seinem Vorteil nutzen, da Tails sowieso schon fliegen kann. Er bekommt dafür einen Superring (10 Ringe).

Hier gibt es wieder Raketenschuhe, wenn Sonic die gestuften Vorsprünge benutzt, um hierhin zu kommen. Mit den Schuhen kann er die sonst unerreichten Ringe einsammeln. Sammle 100 von ihnen ein, um Zugang zur Bonusstufe zu erhalten, und versuche, auch die Edelsteine zu bekommen.



Diese Unbesiegbarkheit könnte schon bald dir gehören. Du mußt nur durch diesen versteckten Durchgang gehen, um sie zu holen - aber beeile dich, da dort eine Sprungfeder versteckt ist, die darauf wartet, dich aus dem Geheimraum hinauszubefördern.

Hier gibt es noch eine Unbesiegbarkheit zu ergattern, wenn du es bis hierhin schaffst. Darunter befindet sich ein versteckter Durchgang, der dich vor den gefährlichen Spikes bewahrt.

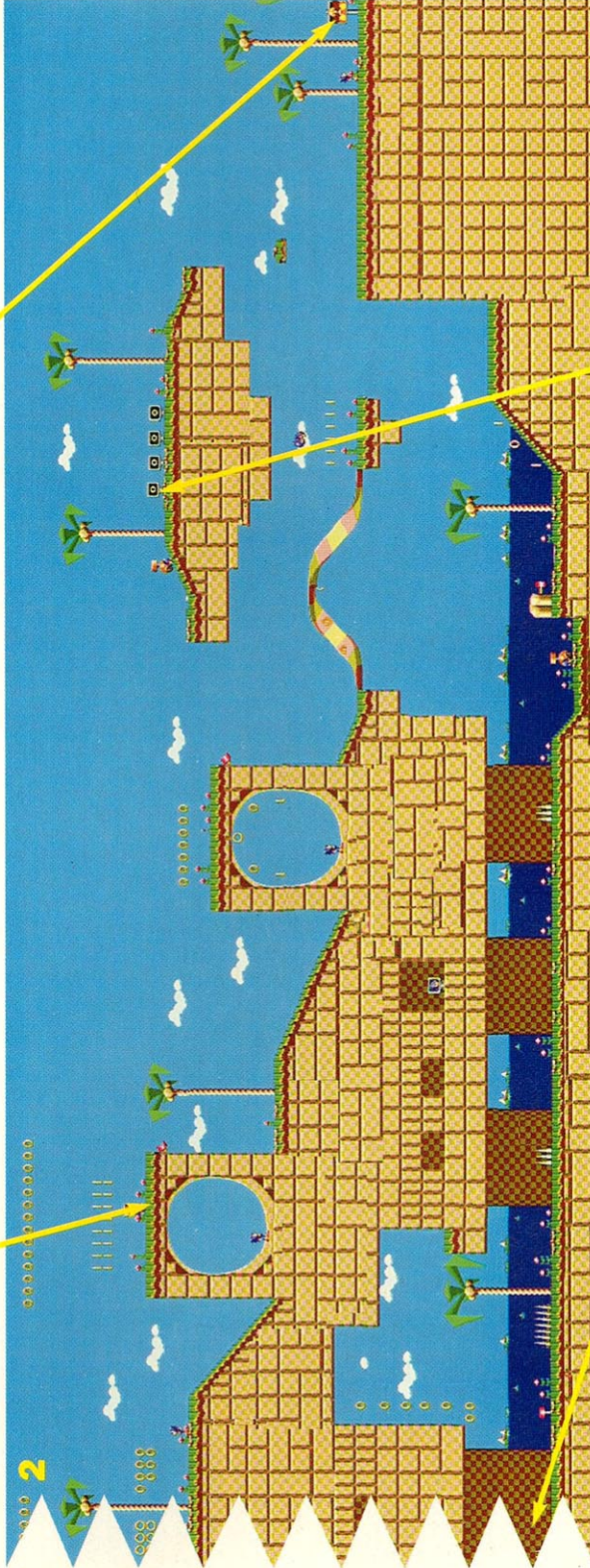


SONIC CHAOS

Turquoise Hill

Wenn du keine Lust hast, durch den Looping zu kreisen, springe einfach auf ihn drauf, und sammle diese Anhäufung von Ringen ein. Dies bringt dich einen Schritt näher zu dem Smaregden.

Am Ende der meisten Level befindet sich eine Bonustafel. Laufe daran vorbei, damit sie anfängt, sich zu drehen. Sie wird irgendwann stehenbleiben und eins von vier Bildern anzeigen. Für ein Bild mit Flicky, dem Vogel, erhältst du gar nichts. Für einen Ring bekommst du 10 Ringe. Wenn ein Bild mit Sonic erscheint, bekommst du ein extra Leben und Tails erhält einen Continue. Für ein Bild mit Tails bekommst Sonic einen extra Continue und Tails noch ein Leben.



Um das extra Leben auf der rechten Seite zu bekommen, müßt du von links anfangen loszulaufen. Eine erste versteckte Sprungfeder wird dich hoch über eine Spikerelle hinwegtreiben und auf eine andere Sprungfeder schleudern. Diese bringt dich auf einen Vorsprung auf der rechten Seite. Gehe nach rechts durch den Durchgang hindurch und springe auf das extra Leben zu. Wenn du dich ihm näherst, taucht ein Loch auf, in das du hineinfallst, wenn du das extra Leben nicht erreichst.

Benutze die Sprungfeder vom letzten Looping, um dich hierhin zu schleudern. Auf diesem lukrativen Vorsprung gibt es 4 Superringe einzuheimsen.



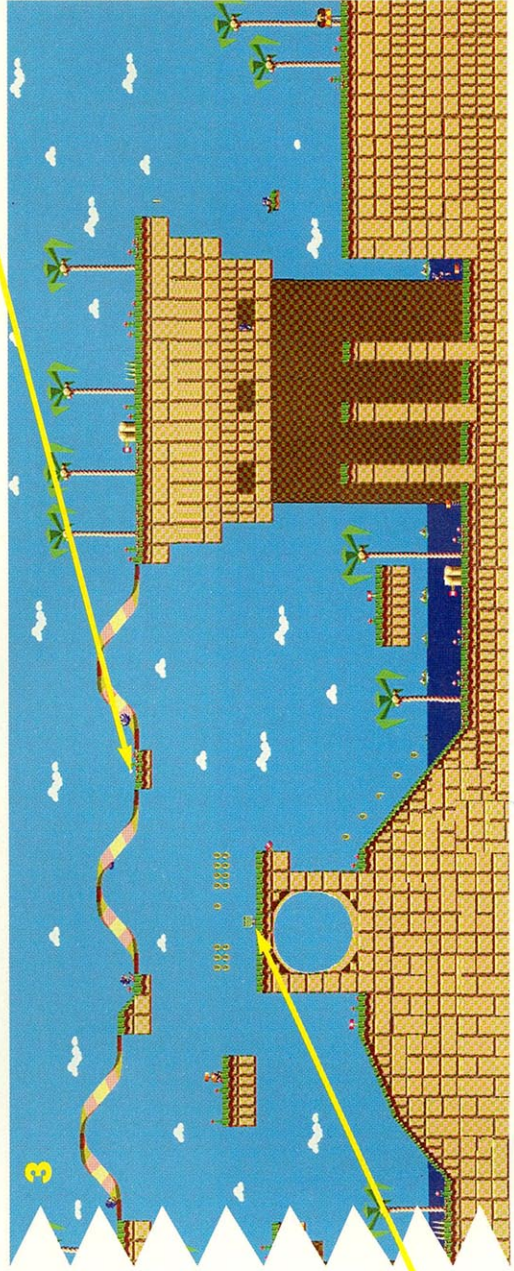
SONIC CHAOS

Turquoise Hill



Versuche, diese Unbeständigkeit zu erlangen und fürchte dich vor keinem - zumindest nicht für eine kurze Weile! Springe von dem Hang auf der linken Seite, um die Plattform auf dem Looping zu erreichen.

Um einen extra, Fast-Finish zu erreichen, mußt du zuerst die Speedschuhe einsammeln. Renne schnell in einem Bogen hin und her, um die Triebkraft beizubehalten und das Ende der Fahrt zu erreichen.



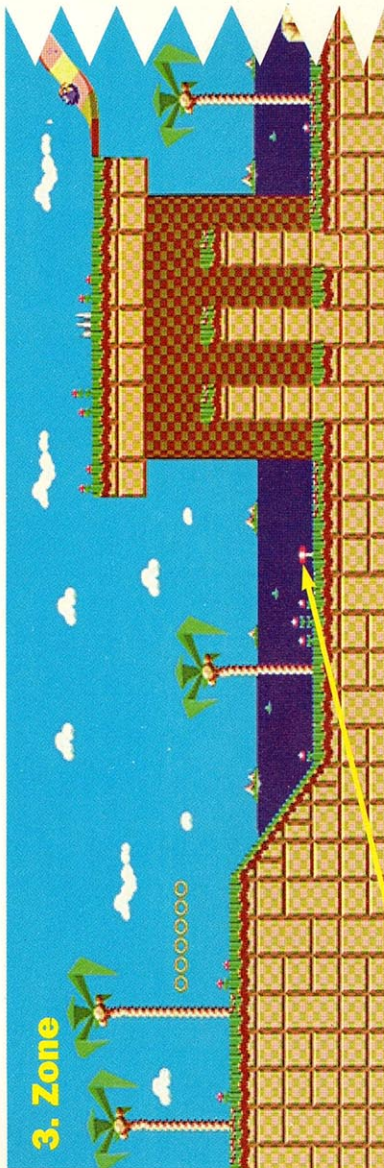
Es ist gar nicht schlecht, das Level mit einem extra Leben zu starten! Du mußt eine Super-Schleuder-Attacke ausführen, um durch die Wand zu brechen und das extra Leben zu bekommen.

Versuche mit diesen Raketenboots den Himmel des Levels zu erreichen. Gehe mit ihnen in die rechte Richtung auf Reise. Du wirst durch einen geheimen Gang und zum Ende des Levels kommen.



SONIC CHAOS

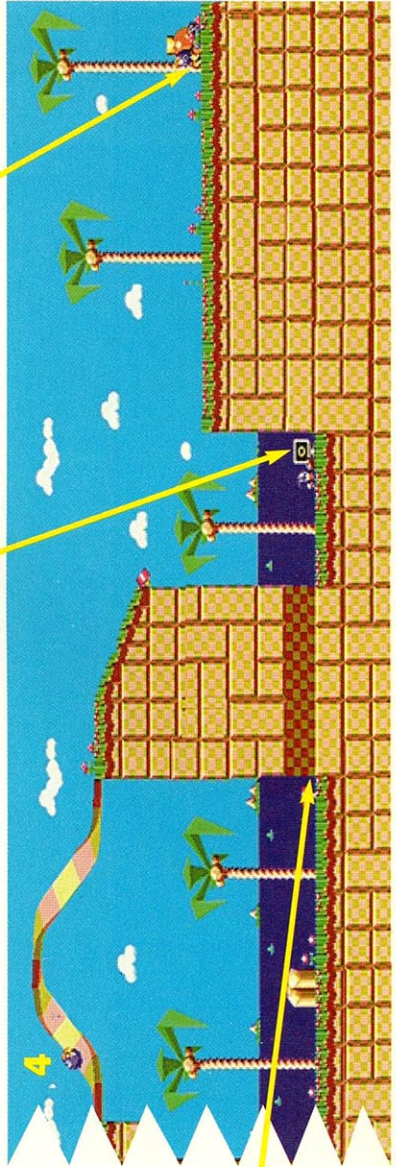
Turquoise Hill



Von der Sprungfeder wirst du entweder an die Spitze des Levels oder über die Säulen gebracht. Jede von ihnen hat eine Sprungfeder, die dich über das nächste Hindernis hinwegschleudert. Die höhere Route ist die sicherste!

Dies hier ist der erste Zonenwächter. Es ist nicht sehr schwierig, zu gewinnen. Sammle aber trotzdem einen herunterfallenden Ring ein, nur für den Fall, daß du getroffen wirst. Mache einen Wirbelsprung gegen den Roboter, wenn er auf dich zukommt. Du wirst in den äußeren linken Screen geschleudert - greife nochmals an! Du wirst wieder nach links geworfen. Wiederhole es schnell nochmal, und du hast den Wächter besiegt, bevor er überhaupt deine Seite erreicht hat.

Sammle in diesem kleinen Level alle Ringe ein. Es gibt im ganzen 20 davon, diesen Superring hier eingeschlossen. Du brauchst alle Ringe, die du nur kriegen kannst, um dem Wächter gegenüberzutreten.



Hier gibt es eine schöne Abkürzung für dich, wenn du eine Super-Wirbel-Attacke gegen die untere Mauerwand machst. Die Mauer stürzt ein und gibt dir den Weg frei.



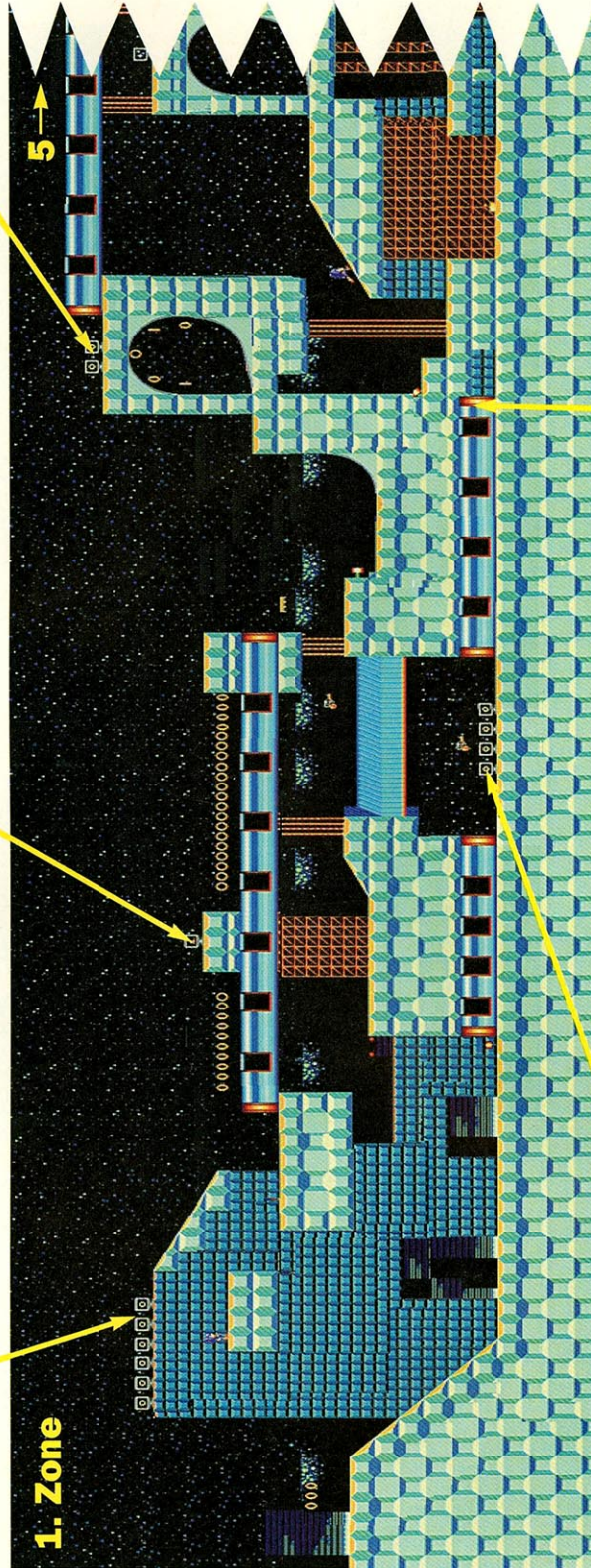
SONIC CHAOS

Gigalopolis

Diese 5 Superringe liegen sehr nahe beim Start - denkst du! Leider ist es dir nicht möglich, diese Plattform zu erreichen, bis du das Levelende erreicht hast.

Dieses obere Level hat viel zu bieten - auch dieses Paar Speedschuhe. Hole sie dir und gib Gas zum Bonuslevel, wo die Superringe ganz in der Nähe liegen.

Hier gibt es noch mehr Superringe. Es ist fast sicher, daß du Zugang zum Bonuslevel erhältst und den sehr kostbaren Chaos-Edelstein bekommst.



Es scheint, daß es auf diesem Level mehr Ringe gibt, als du dir vorstellen kannst. Diese 4 Superringe sind für Sonic oder Tails sofort erhältlich.

Es gibt viele Wände auf den Gigalopolis-Levels. Mache am Ende dieses Tunnels eine Wirbelattacke gegen die Wand, damit ein anderer Durchgang zum Vorschein kommt. Gehe hindurch bis auf die andere Seite, aber paß auf - am Ende befinden sich Spikegruben.

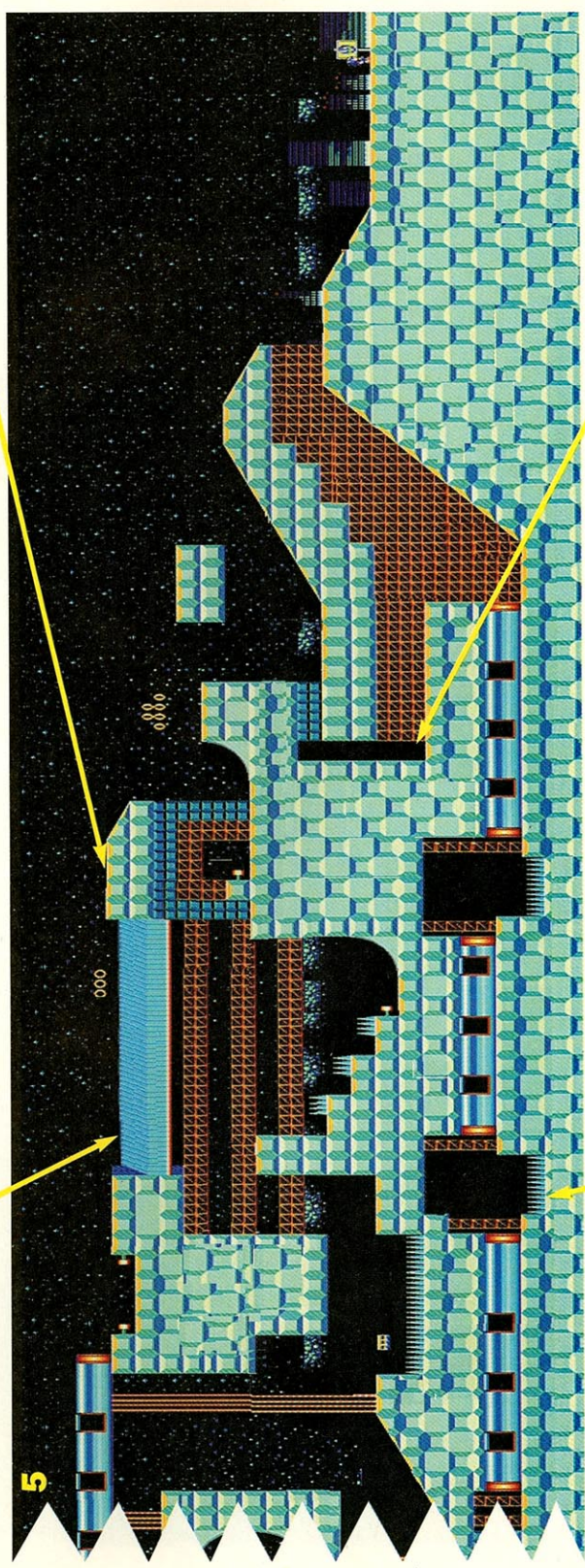


SONIC CHAOS

Gigalopolis

Dies hier ist dein Zugang zu dem höheren Teil des Levels. Dieser Teil enthält die vielen Superringe. Er ist also der Mühe wert, einen Versuch zu starten. Du mußt den Hang unten benutzen, um dich hochzuführen, drücke dann nach links, um auf diesem Vorsprung zu landen.

Auf diesem Weg liegen viele Ringe für dich bereit. Du mußt - wie auch immer - in vollem Tempo über den Himmelsweg rasen. Oder du wirst hindurch- und auf die Spikes darunter fallen.



Das extra Leben für dieses Level findest du - wie du sehen kannst - erst später. Du mußt durch die obige Wand brechen und den Durchgang zum extra Leben runtergehen. Sammle am besten in den ersten Levels so viele Leben wie möglich.

Die schlimmsten Teile des Levels sind die vielen Spikes. Laufe nicht zu schnell. Nimm dir die Zeit, im Notfall anzuhalten. Über diesem Punkt hier befinden sich Spikes auf den Stufen - du mußt große Sprünge machen, um sie zu umgehen. Auf der linken Seite gibt es noch eine Spikereihe, aber auch eine Plattform, die dir das Rüberkommen erleichtert. Benutze sie, wenn du leben willst!



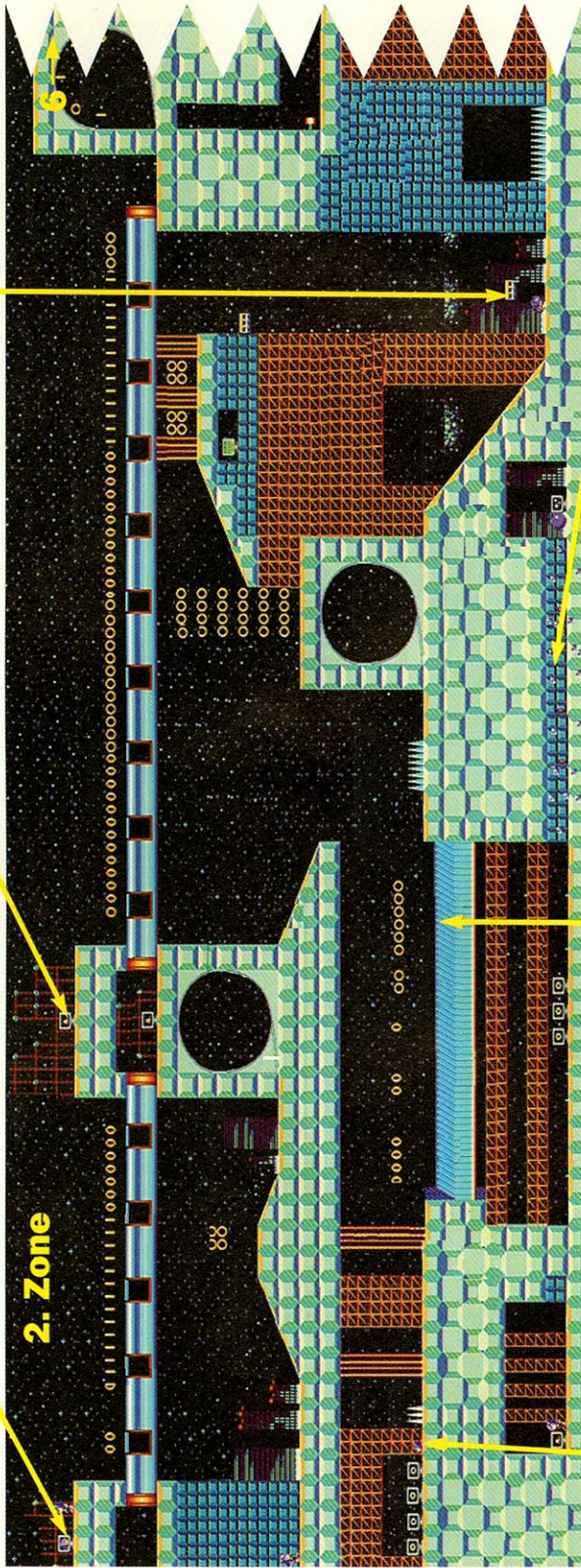
SONIC CHAOS

Gigalopolis

Du wirst in dieser Zone wahrscheinlich herumlaufen, ohne zu wissen, wo du dich eigentlich befindest. Wenn du dich hier oben wiederfindest, vergesse nicht, dieses extra Leben einzusammeln.

Die Speedschuhe hier und das Paar direkt darunter gehören beide dir. Egal für welches Paar du dich entscheidest - du wirst auf jeden Fall ein Super-Sonic sein.

Alle Plattformen dieses Levels werden dir helfen, hindurchzukommen. Diese hier trägt dich nach oben, wo du noch mehr Ringe und etwas Unbesiegbarkheit finden wirst.



Auf diesem Level gibt es ganz bestimmt Hunderte von Ringen und eine Menge Superringe, die der Pfeil dir zeigt.

Du mußt in vollem Tempo laufen, wenn du nicht durch diesen Run-Streifen stürzen willst.

Wenn du dir den Weg durch diese Felsblöcke freischlägst, wirst du mit einem Unbesiegbarkheitsbild belohnt. Leider kannst du diese Passage nicht weiter entlanggehen, sondern mußt den gleichen Weg, den du gekommen bist, zurückkehren.

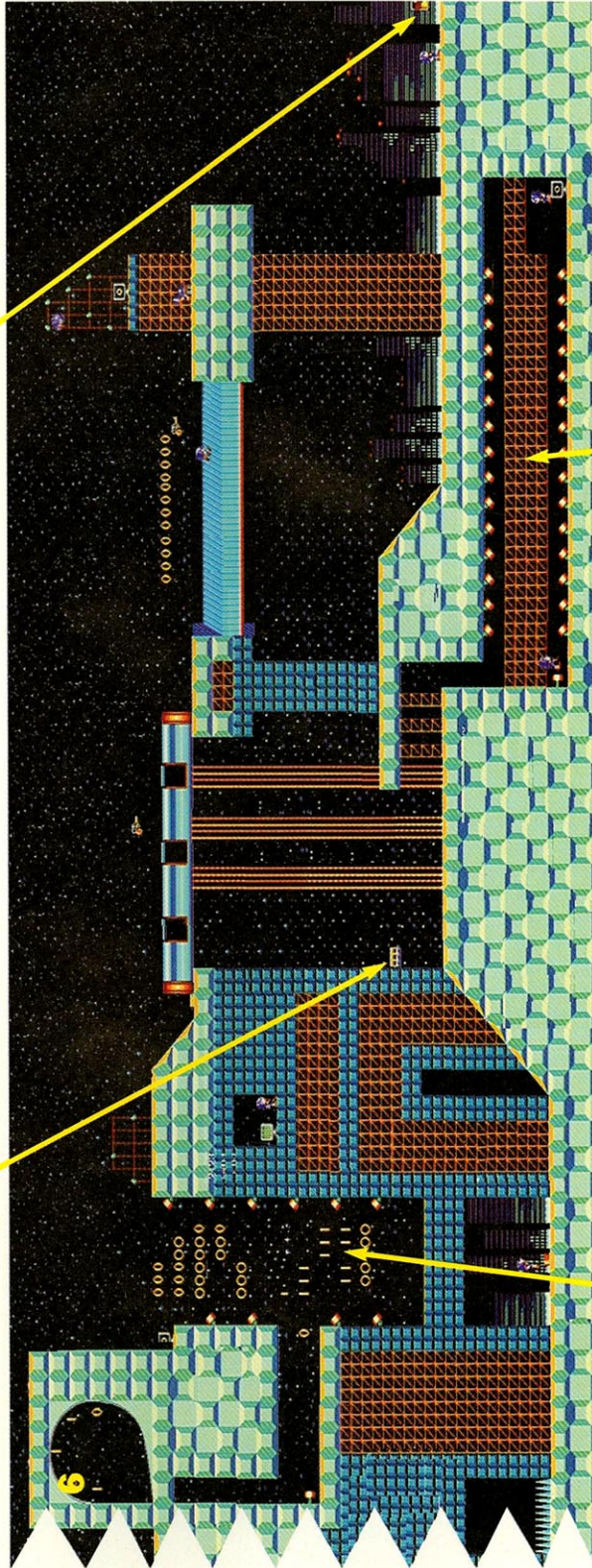


SONIC CHAOS

Gigalopolis

Ich zweifle daran, daß du mit der erreichbaren Anzahl der Ringe das Ende erreichen wirst. Gehe stattdessen in den Bonusraum hinein. Wenn du - wie auch immer - das Level vervollständigen willst, mußt du es bis hierhin schaffen.

Diese Plattform wird dich hoch in einen Geheimraum auf der linken Seite bringen und ein wohlverdientes Bild freigeben.



Wenn du hier runterfällst, wirst du bis ans Ende über den Platz gefegt werden. Worauf du dann den Superring einsammeln kannst. Glücklicherweise wirst du hoch und aus der Höhle geworfen. So mußt du wenigstens nicht versuchen, den gleichen Weg zurückzuhüpfen.

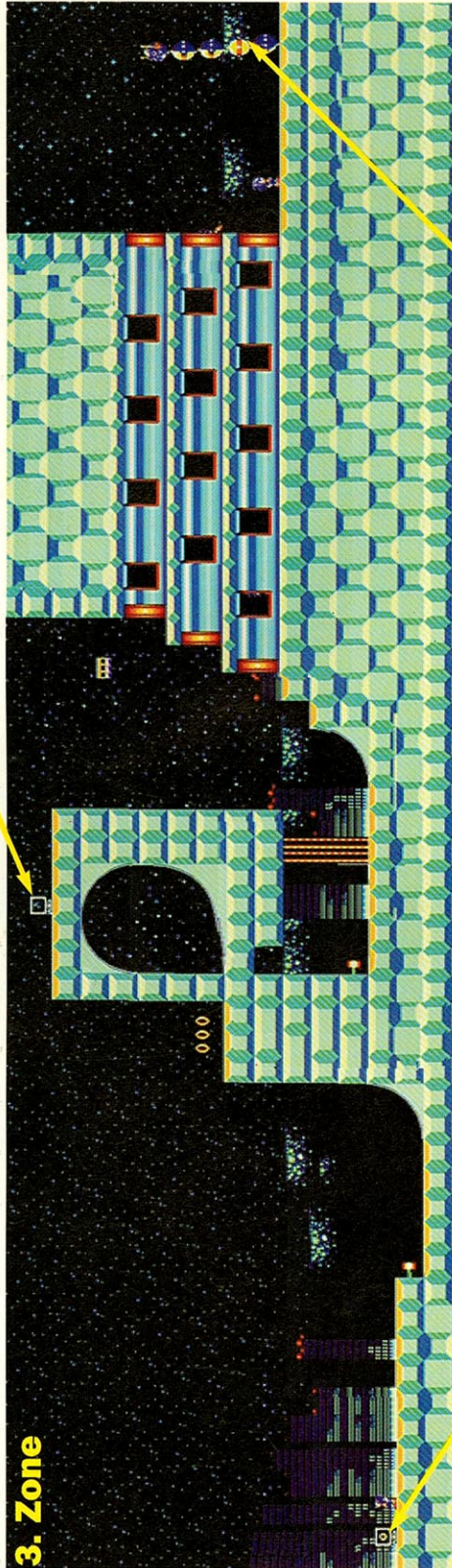
Wenn Sonic von der Sprungfeder unten nach hier oben hingeschleudert wird, wird er sich ein bisschen wie ein Flipperball fühlen, da die Federn auf der linken und rechten Seite ihn hoch durch den Kanal und in die Spitze treiben. Als Bonus kannst du auf dem Weg nach oben jede Menge Ringe einsammeln.



SONIC CHAOS

Gigalopolis

Da sich der Wächter nicht in allzu weiter Ferne befindet, lohnt es sich wahrscheinlich, wenn du die schwebende Plattform benutzt, um dich zu diesem Unbesiegbarkheitsbild zu bringen.



3. Zone

Gehe beim Start anstelle von rechts nach links, und du findest diesen Superring. Sammie ihn ein, da es auf diesem Level nicht viele Ringe gibt.

Dieser hier ist der letzte Wächter. Ein Roboter, der aussieht wie eine Schlange, schleudert dir seine kreisförmigen Teile entgegen. Um diesen Teufel zu besiegen, brauchst du Geduld. Du mußt über die runden Teile springen, wenn sie dir entgegenfliegen. Greife ihn dann an. Mache dazu eine Wirbelattacke gegen den Schlangenkopf. Er fängt dann an zu wackeln, bevor er noch ein Segment gegen dich wirft. Gehe nach der Attacke zum äußeren linken Teil des Screens zurück. Du mußt die Schlange 7-mal treffen, um sie zu besiegen.

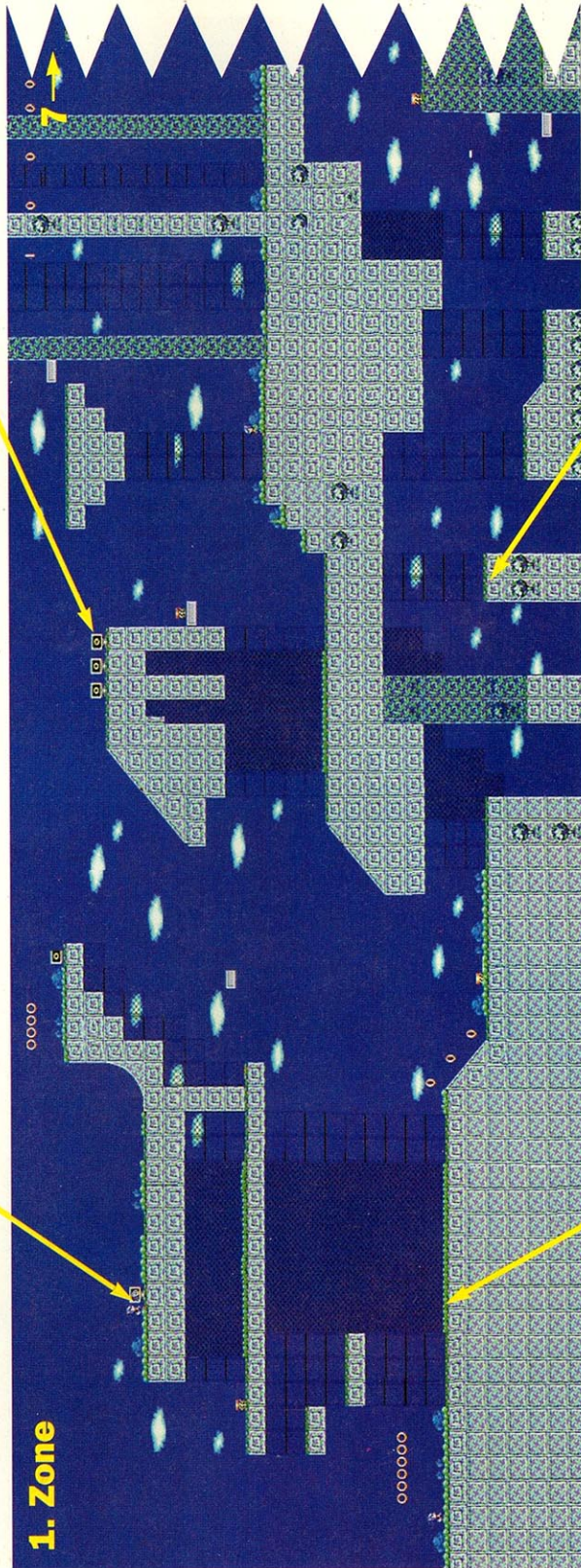


SONIC CHAOS

Sleeping Egg

Die schlafende Eierzone ist die verrückteste von allen, weil viele von den Blöcken zerschmettert werden, wenn Sonic oder Tails auf ihnen landen. Die Landschaft verändert sich dadurch sehr drastisch. Dieses Bild wurde produziert, um die Blöcke zu zeigen, wenn sie verschwunden sind. Du kannst nun die versteckten Geheimnisse dieses mysteriösen Levels sehen. Wenn du ein Leben in diesem Level verlierst, denk daran, das extra Leben hier einzusammeln. Du brauchst es, wenn du nochmal beginnen mußt und fortfahren willst, ohne ganz zu sterben.

Ringe sind in diesem Level schwer zu finden und leicht zu verlieren. Du solltest hier aufholen! Superringe sind auch sehr schwer auffindbar - sammle sie also ein, solange du kannst. Benutze die Sprungfeder unten, um sie zu holen.



1. Zone

Diese Zone enthält eine Menge versteckter Sprungfedern, viele davon befinden sich hier. Sie schleudern dich in die Luft, und du zerschmetterst durch den Schwung die obigen Felsblöcke. Die stabileren Plattformen bleiben für dich zurück.

Wenn du dich für die untere Route entscheidest, wirst du dich zweifellos in Schwierigkeiten befinden, da du über einige große Klüften springen mußt. Sie führen dich in einen sicheren Tod, wenn du hineinfallst. Nimm, wenn du kannst, die höheren Plattformen.

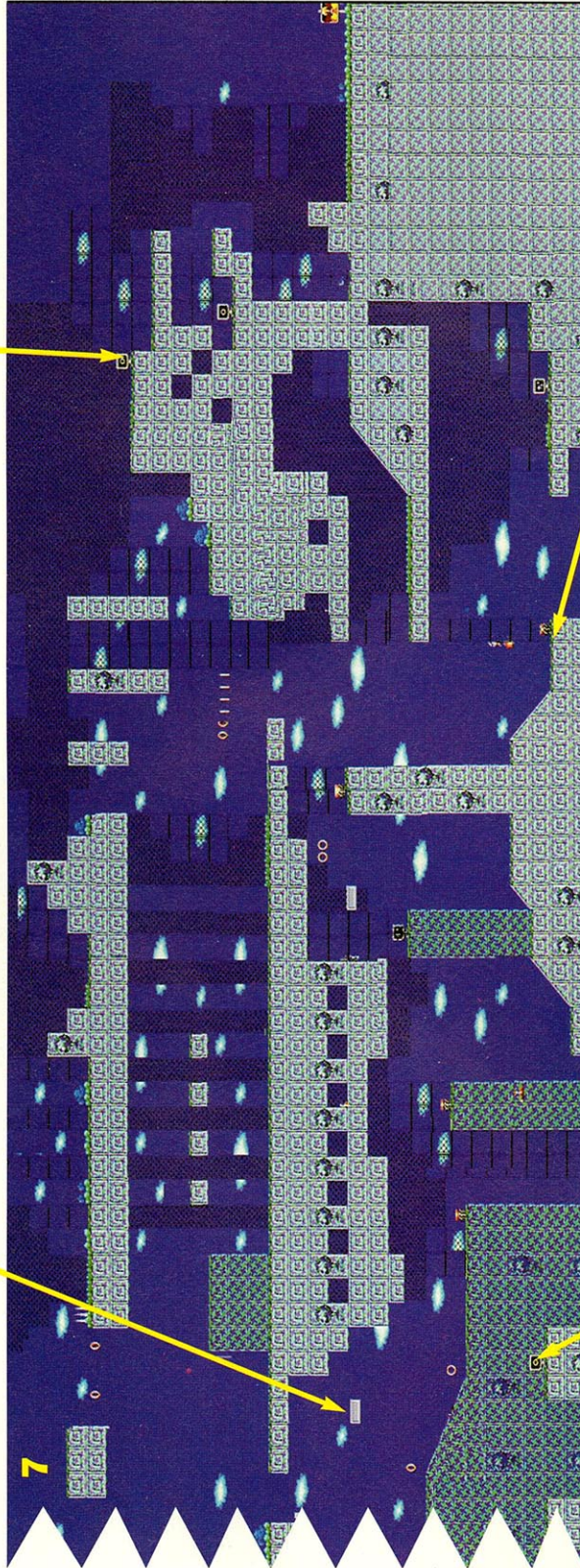


SONIC CHAOS

Sleeping Egg

Wenn du es bis zu dieser Plattform hier schaffst, wirst du dich mit auf eine kurze Reise durch die Felswand nehmen. Bleibe auf der Plattform, bis sie anhält, und springe dann runter, um ein Unbesiegbarkheitsbild zu finden.

Auf diesem Level gibt es viele Unbesiegbarkheitsbilder - eines findest du hier. Nutze sie richtig und schlage dir den Weg durch das Level, ohne zu viele Leben zu verlieren.



Wenn du Sonic gewählt hast, wirst du dich über dieses Paar Raketenstühle hier freuen. Benutze sie mit Überlegung und laufe soweit wie möglich über die Klüften hinweg.

Auf diesem Level findest du einige Sprungfedern, die du benutzen kannst. Es sind extra starke Sprungfedern, die dich auf höhere Plattformen schleudern können. Sei aber vorsichtig - sie können dich auch in die Arme von fliegenden Feinden hineintreiben!

Fortsetzung folgt...

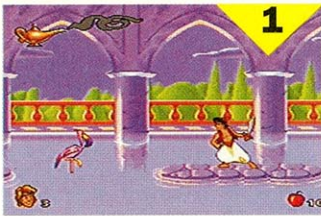


ALADDIN

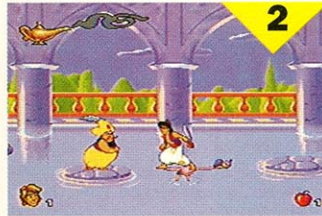
Es hat eine lange Zeit gedauert, aber hier ist sie, die letzte Folge des epischen Abenteuerspiels Aladdin. Wir führen dich durch die Paläste, um Jafar zu besiegen und die Prinzessin zu befreien.

Der Palast des Sultans

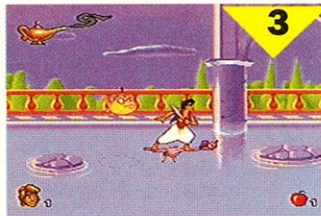
Abu, der auf ewig treue Begleiter, ist vom Sultan gefangengenommen worden. Deine Mission ist es, Abu zu befreien und den letzten Wächter zu besiegen.



1 Mache einen großen Sprung und hüpf über die steinernen Seerosen. Du bist nicht in Eile rüberzukommen, da sie den klassischen Trick zu verschwinden nicht draufhaben.

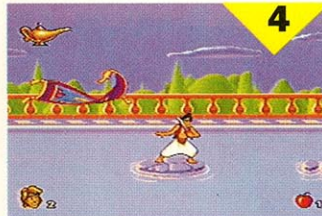


2 Der pinkfarbene Flamingo kann als Sprungbrett in der gleichen Weise benutzt werden wie die Kamele in den früheren Leveln. Es ist besser, die Wächter mit den Äpfeln zu erledigen, anstatt auf die Steinrosen zu springen und gegen sie zu kämpfen.



3 Das schwerste der Hindernisse vor dem Palast sind die Goldfische. Sie lungern im Wasser herum und spucken nach dir, wenn du versuchst vorbeizukommen. Ein Schlag mit deinem

Schwert sollte sie jedoch ausschalten.

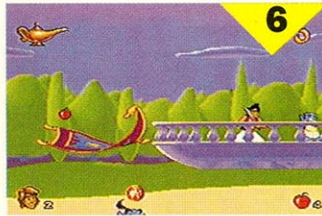


4 Mache einen Ritt mit dem magischen Teppich - es ist ein Einwegticket, also konzentriere dich darauf, alle Feinde auf deiner Reise zu vernichten und Power-Ups einzusammeln. Laß dich vom Teppich auf die nächste Stufe des Levels steuern.

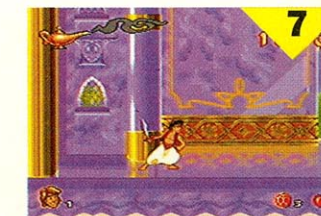


5 Achte auf die Gruben, die mit Spikes bestückt sind, und springe an das lange Seil, das vor dir hängt. Es bringt dich zu einem kleineren Seil, welches dich wiederum ins

Palastinnere führt, wo sich Abu befindet.

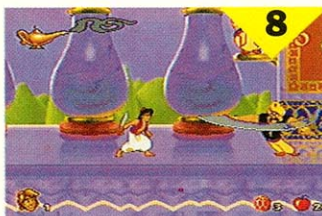


6 Nachdem du den Wächter im oberen Teil bekämpft hast, wird ein neuer Startpunkt und noch ein Ritt mit dem Teppich fällig. Der Teppich gibt dir die Möglichkeit, noch mehr Edelsteine, Genies und Äpfel einzusammeln. Bleibe aber am Ball - hacke weiter auf die Feinde ein!



7 Du brauchst dir keine Sorgen über die Richtung, die der Teppich einschlagen wird, zu machen. Er wird dich an einem bestimmten Ort abwerfen. Du

landest am Ende des Palastes, neben einem Wächter, den du zuerst erledigen mußt.



8 Hier wartet eine ganze Armee von Wächtern darauf, geschlagen zu werden. Sie befindet sich rechts vom nächsten Teppich. Einige sind mit Schwertern, einige mit Stöcken bewaffnet, aber alle sind bössartig. Benutze in dieser Schlacht viele Äpfel, wenn du davon genug hast.



ALADDIN

Der Palast des Sultans



9 Nimm den Teppich zu einem neuen Ritt ins Ungewisse. Er bringt dich an noch mehr Feinden und Edelsteinen vorbei - sei auf der Hut!



10 Springe von hier aus von Plattform zu Plattform nach links. Vermeide Kontakt mit den fetten Wächtern und ihren Schwertern, bis daß du die höhergelegenen Plattformen erreicht hast.



11 Springe auf die erhöhten Vorsprünge, die aus der Wand außen links herausragen. Springe hier hoch und halte dich am Geländer fest. Klettere, dich immer mit einer Hand festhaltend, am Geländer entlang nach rechts und töte dabei alle Papageien, die dir in die Quere kommen.

Springe auf die erhöhten Vorsprünge, die aus der Wand außen links herausragen. Springe hier hoch und halte dich am Geländer fest. Klettere, dich immer mit einer



12 Laß dich vom Geländer runterfallen und starte erneut von diesem Punkt aus. Trete den Wächtern gegenüber, und du wirst Abu, nun aus seinem Käfig befreit, hinter ihnen entdecken.



13 Der arme Abu ist wirklich in die Falle geraten, sei also ein guter Freund und springe hoch, um den Käfig zu zerschmettern.



14 Gehe an dem Marktstand vorbei und klettere das Seil hinunter, und springe nach links, um den Spikes auszuweichen. Gehe weiter nach links, bis du an das schwarze Loch kommst.



15 Du hast nichts anderes zu tun, als den Fall runter ins Loch zu wagen.



16 Hüte dich vor den Spikes auf dem Boden der Grube und greife dir das Herz, um deine Energie aufzuladen. Springe nach rechts zum Wächter des Levelendes und vernichte ihn auf deinem Weg.



17 Auf zum Wächter - es ist ein Papagei! Er ist nicht der meistgefürchtete Typ, dem du am Ende des Levels begegnen könntest, aber gefährlich genug für Aladdin.



18 Der Papagei erzeugt mit einem Generator Blitze. Um ihn zu töten, mußt du auf die Plattform springen und die 2 Äpfel, die vor und hinter dem Vogel liegen, aufheben. Werfe

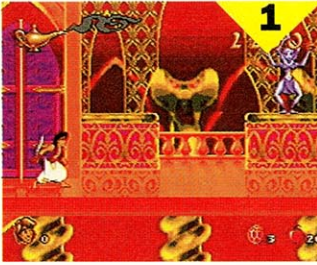
sie dann auf den Papageien, bis er in den Generator fällt. Dieser fliegt dadurch in die Luft, und du kannst deine Reise ins letzte Level fortsetzen.



ALADDIN

Jafars Palast

Da nur noch ein Level zwischen dir und der Prinzessin liegt, wird es dich nicht überraschen, daß es das schwerste Level überhaupt ist, durch das du dich durchkämpfen mußt. Viel Glück für Euch alle!



1 Jafars oranger Palast ist das letzte Abenteuer für Aladdin. Bereite dich darauf vor, den Feuerstreifen und den boshaften Statuen, die dir die meisten Probleme bereiten werden, aus dem Weg zu gehen.



2 Genau wie in der Wunderhöhle werfen dich die Statuen mit Felsenstücken, wenn du sie nicht mit deinem Schwert zuerst kaltstellst.



3 Du mußt einen kurzen und einfachen Plattformteil überqueren. Er ist über einer Todesfalle angebracht. Gehe daran vorbei, um auf noch mehr

Statuen und Wächter zu stoßen, die getötet werden müssen. Gehe weiter nach rechts, bis es nicht mehr geht.

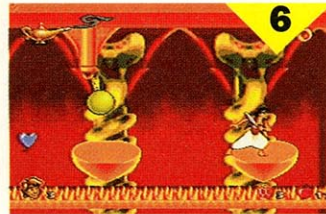


4 In der äußeren rechten Ecke des Palastes kannst du ein paar Level überspringen. Dafür mußt du an den Spikegruben und an den schwingenden Eisenkugeln vorbei, die deinen Fortgang

erschweren. Hüte dich davor, von den schweren Kugeln getroffen zu werden - 2 Treffer und du bist tot.



5 Am Ende des Abhangs befinden sich 2 Spikegruben. Sammle das extra Energieherz auf der rechten Seite ein und kille die 2 Wächter links.



6 Nachdem du die ersten Wächter ausgeschaltet hast, kommst du zu einer Reihe von Plattformen und schweren Kugeln. Passe die richtige Zeit ab, da dieser Teil des Levels

wahrscheinlich der anspruchvollste ist.



7 Am Ende der Plattformsektion erreichst du einen Restartpunkt. Springe auf den berühmtesten Teppich für den Ritt deines Lebens.

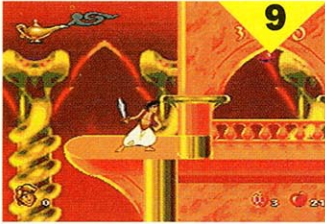


8 Der Marktbesitzer auf der mittleren Plattform macht ein letztes Angebot, um dir die Chance zu extra Leben und **C o n t i n u e s** einzuräumen. Dies war der letzte Marktstand im Spiel.



ALADDIN

...Jafars Palast



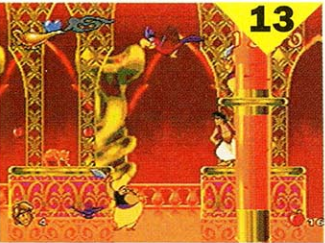
9

Der Zauberteppich bringt dich hoch zu den höchsten Plattformen. Benutze dein Schwert kontinuierlich, um die Wächter zu töten, während du aufsteigst.



11

Laß dich mit diesem Seil auf den Boden runtergleiten. Dort siehst du ein anderes kürzeres Seil, klettere nun auf dieses.



13

Du mußt nun an einer Auswahl von Feinden vorbei. Angefangen bei den Papageien bis hin zu den fettleibigen Wächtern, ist alles vertreten. Nimm dir Zeit, alles aus dem Weg zu räumen, was dich angreift.

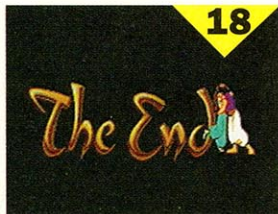


15

Versuche, so nah wie möglich an Jafar heranzukommen, um ihn mit Äpfeln zu bombardieren. Versichere dich aber, daß du dich außer Reichweite seines Zauberbeams befindest.



17



18

Wenn alles prima verläuft, solltest du den faszinierenden Game-Over-Screen genießen. Aladdin bekommt das Mädchen, und die Welt ist nun ein sicherer Ort...



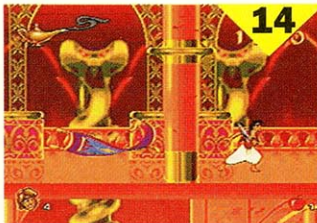
10

Es gibt eine Menge von Statuen, Wächtern, Papageien und Gruben mit Feuer, die auf dich warten. Sei äußerst vorsichtig, wenn du hier durchkommst - lasse keine Gefangenen zurück.



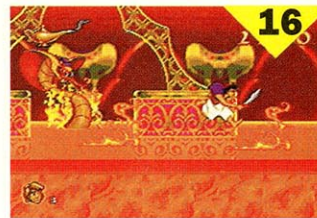
12

Am oberen Ende des kurzen Seils gibt es 2 fette Wächter und über ihnen befinden sich 2 Energieherzen. Vernichte die Wächter und hole die Herzen, um deine Energie wieder vollständig aufzuladen.



14

Ein letzter Zauberteppich wartet auf dich, um dich zu Jafar zu bringen. Hacke unterwegs auf die Vögel ein und sammle natürlich die Herzen und Äpfel ein.



16

Nachdem du Jafar ca. zehn-mal geschlagen hast, wird er sich in eine tödliche feuerspeiende Kobra verwandeln. Werfe weiter mit Äpfeln danach. In der Nähe befinden sich Äpfelvorräte, um aufzustocken. Time deine Würfe genau, damit du die Möglichkeit hast, die Feuer, die dir entgegenlodern, zu überspringen.



CODES

Es gibt eine Menge neuer Codes in dieser Ausgabe. Sie werden viele von euren Games spielenswerter machen und euch bestimmt viel Freude bereiten. Viel Spaß beim Spielen!

Mega - CD

BLACK HOLE ASSAULT

Geheime Animation

Gebe FOMA als deinen Namen ein und wähle BHA.

Unbesiegbarkeit

Warte, bis der Bildschirm mit den Optionen erscheint und wähle die Option zum Namen geben. Gebe deinen Namen als MUTEK ein und verlasse den Optionen-Bildschirm. Nun wähle BHA. Gebe deinen Namen wieder als MUTEK ein. Starte mit dem Spiel, und du bist unbesiegbar.

Geheimspiel

Gebe deinen Namen als AZY ein und wähle die Mission BHA. Gebe AZY ein, und du hast ein Spiel, das Black Ball Assault heißt.

Ein einfacher Sieg

Gebe deinen Namen als BIGNET ein und drücke START. Wenn du nun einen Gegner bekämpfst, wird er sofort zu Boden fallen.

ECCO CD

Debug Menü

Um Zugang zum Debug Menü zu bekommen, gehe in ein beliebiges Level hinein und laß Ecco eine Kehrtwendung machen. Wenn Ecco dir gegenübersteht, drücke sofort START und den folgenden Code: RECHTS, B, C, B, C, RUNTER, C und HOCH. Du kommst in einen Debug-Menü-Screen hinein, wo du dein Level, unbegrenzte Leben usw. wählen kannst.

SEWER SHARK

Continues

Wenn du die schwindeligen Höhen von Exterminator oder Beach Bum erreicht hast, drücke A, C und START auf dem Endbildschirm, um das Spiel fortzusetzen.

SILPHEED

Level wählen

Drücke während der Eröffnungsdemo: runter, runter, hoch, hoch, rechts, links, A, B und START. Mit diesem Cheat kannst du nur auf deiner gewählten Stufe spielen.

Schutzschild erneuern

Drücke: RECHTS, LINKS, A, RECHTS, HOCH, C, B, RUNTER, LINKS, B, A, HOCH und START. Drücke Knopf A, um deinen Schutzschild zu restaurieren.

Continue

Wenn die Demo auf dem Bildschirm erscheint, drücke: RECHTS, HOCH, A, B, C, LINKS, LINKS, RUNTER, C, A und START. Du müßtest nun 10 Continues bekommen.

Geheimer Stimmentest

Gehe mit Pad 1 zu Option, drücke A, B, C auf Pad 2, starte mit Pad 1 für einen Stimmentest.

SOL FEACE

Level wählen

Drücke A, B, C, A, B, C, B, C, B und A. Wenn du dies richtig gemacht hast, hörst du einen Sound. Drücke START und gehe zum Optionenbildschirm. Wähle nun deinen Startpunkt und Schwierigkeitsgrad.

SONIC CD

Sound-Test

Um Zugang zum Sound-Test zu bekommen, drücke: RUNTER, RUNTER, RUNTER, LINKS, RECHTS und A auf dem Titelbildschirm.

Schlage das Sonic-Team

Du erhältst die Programm-Team-Statistik, wenn du RECHTS, RUNTER, RUNTER, HOCH und C auf dem Titelscreen drückst.

Zugang zum A-Geheim-Level

Gehe in den folgenden Sound-Test, um Zugang zur geheimen Spezialzone zu erhalten: FM 07, PCM 07 und DA 07.

Mega Drive...

ALADDIN

Level überspringen

Spiele wie gewohnt, pausiere und drücke: A, B, B, A, A, B, B und A.

ANOTHER WORLD

Level Codes

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

BATTLETOADS

Versteckter Beam

Gehe beim Start des ersten Levels zu den 2 Schweinen und schlage ihre Köpfe zusammen. Springe dann auf die Grasplattform auf der rechten Seite. Ein Beamloch erscheint - gehe hinein - du wirst ins 3. Level befördert.

BUBSY THE BOBCAT

Paßwörter

1 JSSCTS	2 CKBGMM
3 SCTWMN	4 MKBRLN
5 LBLNRD	6 JMDKRC
7 STGRTN	8 SBBSHC
9 DBKRRB	10 MSFCTS
11 KMGRBS	12 SLJMBG
13 TGRTVN	14 CCLDSL
15 BTCLMB	

CHAKAN

Game Warp

Gehe zum Practice-Modus, springe zu der Plattform über dem Lufttor und gehe rechts auf die schmale Plattform. Drücke START und wähle die Passage Alchemy. Bringe Chakan zum Navigationslevel zurück, und du wirst feststellen, daß die ersten 12 irdischen Flugzeuge nun komplett sind.

CHUCK ROCK 2: SON OF CHUCK

Level wählen

Pausiere während dem Spiel und drücke B, A, RECHTS, A, C, HOCH, RUNTER und A. Nun überspringst du jedes Mal einen Level, wenn du während dem Spiel A und RECHTS drückst. Drückst du A und HOCH, überspringst du eine komplette Zone.

COOL SPOT

Level wählen, unendliche Zeit, unendliche

Gesundheit

Pausiere. Dann drücke: A, B, C, B, A, C, A, B, C, B, A, C auf dem Joypad. Nun starte mit dem Spiel.

GYBORG JUSTICE

Geheimer Bildschirm

Beginne mit dem Spiel und baue einen Roboter im Konstruktionsraum. Nun starte das Spiel, drücke PAUSE und gebe C, B, B, C, C, A, C und B ein. Bist du damit erfolgreich, erscheint ein neuer Options-Bildschirm. Hier kannst du deine Waffen wechseln und deine Leben auf 225 erhöhen.

DESERT STRIKE

10 Leben

Gebe folgenden Code für 10 extra Leben ein: BQQQAEZ

Level Codes

Level 2 - BQJRAEF Level 3 - TLJKOAP
Level 4 - WTEOUJP



CODES

...MegaDrive...

ECCO THE DOLPHIN

Unbesiegbarkeit

Drücke und halte A und START auf deinem Joypad. Der nächste Level beginnt mit Pause. Starte, und du bist unbesiegbar.

Unendliche Leben

Gebe das folgende Paßwort ein: NIHPLODS

FATAL FURY

Unendliche Continues

Wenn du ein Spiel verloren hast und der Continue-Bildschirm erscheint, halte HOCH gedrückt und drücke A, B und C gleichzeitig. Lasse nun die Knöpfe los und drücke alles noch einmal. Deine Continues erhöhen sich jedesmal.

FLINTSTONES

Level wählen

Drücke: A, B, C und LINKS auf dem Titelscreen zusammen, halte sie runtergedrückt und drücke START. Gehe nun HOCH und RUNTER, um eine Stufe zu wählen.

GLOBAL GLADIATORS

Extra Leben

Pausiere und Drücke: A, A, A, B, B, B, C, C, C, C, B und A, dann START. Wenn eine Stimme "You Cheater" ruft, wiederhole obiges, bis du soviele Leben zusammen hast, wie Du brauchst.

Level überspringen

Pausiere und drücke: B, C, B, A, B, B, C, B, A und B. Starte das Spiel, und Du kommst automatisch ans Ende des Levels.

Unendliche Leben

Sobald das Virgin-Logo erscheint, drücke: A, B, C, B, A, C, A, B, C, B, A, C.

GODS

Level Codes

Welt 2 NASHWAN Welt 3 COYOTE

Welt 4 FOXF

Unendliche Leben

Gebe den folgenden Code auf dem Passwort-Bildschirm ein: MESIENTOTANFELIZ.

GOLDEN AXE III

Level wählen

Drücke: A, A, A, A, START, C, C, C, C, C und C beim ersten Character-Auswahl-Bildschirm

JOHN MADDEN '92, '93, '94

On-Side Kick

Versuche beim Anstoß in Besitz des Balls zu kommen, indem du wiederholt den Kick-Knopf sehr schnell betätigt, wenn der Kicker anfängt, Anlauf zu nehmen.

Feld-Tor-Block

Wähle Punt-Block und benutze den rechten inneren Linebacker, um den Kicker diagonal anzustürmen.

JUNGLE STRIKE

Codes mit 16 Leben

L4 XT6YXL6PF6M

L5 VNHYWVMGZBC9

L6 WSFXW4MPYHJ

L7 THPD96PGCLN

L8 N4SC37S6MWB

L9 NZY9SDBR9Y6

JURASSIC PARK

Level Paßwörter

GRANT

2; Power Station 240P0021

3; River 4A3PG0A4

4; Pump House 621C002N

5; Canyon 81VVMF20

6; Volcano A69KJG6U

7; Centre CVVVVV74

RAPTOR

2; Power Station I21G0027

3; Pump House K21G0029

4; Canyon M21G002B

5; Centre 021G002D

MAZIN WARS

Nur Bosse

Spiele den letzten Soundeffekt und die Musik vom Optionsbildschirm. Starte das Spiel. Sobald die Levels verschwunden sind, kannst du die Bosse bekämpfen.

MIG 29

Paßwörter für alle Missionen

Gebe das folgende Paßwort am Ende des Missions-Wahl-Screens ein: WEXBJOISGIITES..

MORTAL KOMBAT

Geheimer Cheat-Bildschirm

Drücke: RUNTER, HOCH, LINKS, LINKS, A, RECHTS und RUNTER auf deinem Joypad. Es erscheint eine Cheat-Option, die dir die Geheimnisse des Spiels eröffnet.

Flag-Effekte

FLAG 0- 1 Schlag vernichtet den CPU

FLAG 1- 1 Schlag vernichtet dich

FLAG 2- wirft Schatten am Himmel,

das Reptil erscheint

FLAG 3- wirft Schatten am Himmel

FLAG 4- das grüne Reptil zeigt dir Spuren,

um es in jeder Runde zu finden

unendliche Continues

FLAG 6- der Computer spielt Schicksal mit Dir

FLAG 7- du bleibst in der Falle

POPULOUS 2

Geheimcodes

Die folgenden Codes sind für die Anwendung am Options-Screen:

Gebe für 100,00 Mannapunkte HUMANOID ein.

Gebe, um alle Effekte zu aktivieren, WIBBLE ein.

Um das letzte Level zu erreichen, gebe NOT HALF ein.

RBI BASEBALL 4

LSuper-Team

Das Paßwort für das Super-Team lautet: D333 K4K4 KMEK.

RANGER X

Level überspringen

Pausiere in jedem Level des Spiels und drücke HOCH, RUNTER, HOCH, RUNTER, HOCH, RUNTER, C, B, A, RECHTS und LINKS. Die Musik setzt wieder ein, drücke nun B, um den Bildschirm auszublenken. Du kannst nun den nächsten Level starten.

ROAD RASH II

Jedes Bike, Jeder Kurs

Setze Spieler auf den Optionsbildschirm und wähle "Mano a Mano", gehe zurück zum Hauptmenü und wähle dein Bike vom Bikeshop.

Ändere nun den Spielermodus von "Mano a Mano" zu "Take Turns" und starte das Spiel. Du kannst nun jedes Bike und jeden Kurs wählen.

ROBOCOP VS DER TERMINATOR

Waffenwahl

Starte das Spiel wie gewohnt und drücke dann START für eine Pause. Dann drücke B, A, C, C, C, A, B, A, C, C, C, A und B. Wenn der Cheat funktioniert hat, hörst du nun das Schießen eines Maschinengewehrs. Löse nun die Pause und drücke A, B und C zusammen. Dann drücke RUNTER auf dem D-Pad, um durch alle zur Verfügung stehenden Waffen zu gehen.

ROCKET KNIGHT ADVENTURES

Level überspringen

Wenn Du HOCH und LINKS zehnmal drückst, wirst du ein Läuten hören. Pausiere und drücke: C, B, B, A, C und B, um ein Level zu überspringen.

ROLO TO THE RESCUE

Unbesiegbarkeit

Drücke und halte HOCH und LINKS, dann A und C. Drücke nun B.

SHINOBI III

Unbegrenzte Shurikins

Rufe Optionen auf und dann SE. Wähle Shurikin. Setze die Shurikins auf 00 und warte auf eine unbegrenzte Menge.

Unbesiegbarkeit

Rufe Optionen auf und wähle "Musik". Spiele die Lieder in folgender Reihenfolge: He Runs, Japonese, Shinobi Walk, Sakura und Getufu. Wenn du nun das Spiel beginnst, wirst du unbesiegbar sein.

SMASH TV

Level überspringen

Drücke HOCH, RUNTER, HOCH, RUNTER, LINKS, RECHTS und LINKS, um zum Mutoid Mann zu springen. Drücke RUNTER, RUNTER, LINKS, RECHTS, HOCH, HOCH, RECHTS, LINKS, RUNTER, HOCH, RUNTER, um auf das 2. Level zu gelangen.

SONIC THE HEDGEHOG

Wähle Stufe

Drücke: A, B, C, A, B, C, B, C, B, A auf Deinem Joypad. Ein kurzes Geräusch zeigt an, daß der Cheat funktioniert. Wähle nun den Level. Drücke A und START gleichzeitig, um eine Stufe zu wählen. Markiere den Level, auf dem du anfangen möchtest.

Unbesiegbarkeit

Drücke: HOCH, C, RUNTER, C, RUNTER, C, RUNTER, C, LINKS, C und RECHTS auf dem Titelbildschirm. Halte nun A und START gedrückt. Wenn dir der Score komisch vorkommt, hat der Cheat funktioniert.



CODES

...MegaDrive

SONIC THE HEDGEHOG 2

Stufe wählen

Rufe die Option "Soundtest" auf und wähle die Sounds 19, 65, 09 und 17. Drücke Reset und drücke A und START zusammen. Marke den gewünschten Level auf dem Level Select Bildschirm.

SPLATTERHOUSE 3

Level Codes

Stage 2- REISOR Stage 3- ETLBUD
Stage 4- TABRAE Stage 5- ELPOEB
Stage 6- PHENIX

STREET FIGHTER 2

(Nur für 6-Knopf-Joypads)

Normale Attacken im One-Player-Modus kampfunfähig machen

Drücke im Capcom-Logo: RUNTER, Z, HOCH, X, A, Y. B und C auf dem ersten Joypad. Wenn Chun Li ruft, hat der Cheat funktioniert.

Fünf-Sterne-Speed im Champion Edition-Modus

Warte während der Eröffnungsphase, bis das Image ausgeblendet wird und drücke RUNTER, Z, HOCH, X, A, Y, B und C mit dem ersten Joypad. Ken ruft, wenn der Cheat funktioniert hat.

Character gegen gleichen Character

Es ist möglich, Elimination oder Match Play zu wählen. Drücke: RUNTER, Z, HOCH, X, A, Y, B und C. Chun Li ruft, wenn der Cheat funktioniert hat.

STREETS OF RAGE 2

Level wählen

Halte A und B auf Joypad 2 gedrückt. Drücke gleichzeitig START auf Joypad 1 und du kommst auf den Cheat-Bildschirm, um einen Level zu wählen.

Extra Continues

Drücke auf dem Game-Over-Bildschirm LINKS, LINKS, B, B, B, C, C, C und START.

SUNSET RIDERS

99 Go's

Gehe zur Soundwahloption und höre den Melodien O-E zu. Beim Spielen bekommst du 99 Wiederholungen.

SUPER HANG-ON

Optionsmodus

Halte A, B und C auf dem Titelscreen runtergedrückt.

T2: THE ARCADE GAME

Das Gewehr überhitzt sich niemals

Du kannst mit einem rapiden Fire-Controller nach Herzenslust rumballern. Das Gewehr überhitzt nie und Munition gibt es immer.

TAZ-MANIA

Unendliche Leben

Gebe auf dem Paßwort-Bildschirm FFD45 ein.

Geheimer Raum

Halte RUNTER und C auf dem letzten Eisblock, um in einen geheimen Bonusraum auf dem Arctic-Level zu kommen.

THUNDERFORCE IV

Alle Waffen

Außer dem Schutzschild bekommst Du von diesem Cheat alle Waffen. Starte wie gewöhnlich, drücke: HOCH, RECHTS, A, RUNTER, RECHTS, A, C, LINKS, HOCH und B. Nun drücke HOCH für alle Waffen, aber RUNTER, um sie zu beseitigen. Drücke RECHTS für eine Krallen, aber LINKS zur Beseitigung dieser. Drücke START zur Wiederaufnahme des Spiels.

TINY TOON ADVENTURES

Zugang zu allen Levels

Setze das Buster Bunny Bild in die Paßwortoption und starte. Gebe folgendes Paßwort ein:

NGQQ WWQW QKWQ QWWQ WGRY

Dies eröffnet Dir den Zugang zum gesamten Spielplan und Du kannst in jedem Level spielen.

X-MEN

Cheat modes

Bei der Anzeige 'Press Start Button' halte A, C und RUNTER auf Controller 1 gedrückt und starte. Nimm nun den Controller 1 heraus, baue ihn in Port 2 ein, wenn Magnetos Bild erscheint. Starte und wähle den Schwierigkeitsgrad und Deinen X-Man. Benutze zum Spielen den Controller in Port 2. Du hast jetzt absolute Gesundheit und Energie.

Level wählen

Benutze nun den Cheat, gehe in den Gefahrenraum oben rechts und zerstöre den Generator. Es liegen 6 Fliesen auf dem Boden, jede ist ein Spiellevel. Um in jede Zone zu beamen, mußst du dich auf jede Fliese stellen und RUNTER und C drücken.

ZOMBIES

Level Codes

Opfer:	1	5	10
Level 5	SYZB	PYZP	QYZT
Level 9	FBRQ	NBRT	SBFZ
Level 13	QCFM	ZCFZ	RCFL
Level 17	BMLK	TMLD	MMLV
Level 21	VQBB	CQBP	BQBT
Level 25	QLNK	ZLND	RLNW
Level 33	SDHM	PDHV	QDHL
Level 37	BKVR	TKVL	MKVD
Level 41	BZPM	TZPZ	MZPL
Level 45	VNYQ	CNYT	BNYZ
Credit Level	SSDQ	PSDT	QSDZ

Master System...

ALEX KIDD IN HIGH TECH WORLD

Level wählen

Gebe den folgenden Code ein: 01ADGSCPVD, um deine Mission in der Forest-Section zu starten.

Extra Punkte

Siehst du die gelben Wolken in der Ninja-Sektion? Schieße diese 5 mal und du bekommst eine Box im Werte von 200 GP's.

ALIEN 3

Superflammenwerfer

Du kannst diesen Cheat nur benutzen, wenn du einen Joypad mit rapider Feueroption hast. Aktiviere die rapide Feuer-Option. Tippe Knopf 1 sehr schnell, wenn du den Flammenwerfer gebrauchst. Lehne dich zurück und schaue zu, bis wo die Flamme reicht.

ALTERED BEAST

Extra Leben

Wenn 'Sega Master System' erscheint, drehe den Pad im Uhrzeigersinn und drücke wiederholt Knopf 1, um das Spiel mit 5 Leben zu beginnen.

ASTERIX

Unendliche Leben

Wenn du auf eine spezielle Schatztruhe stößt, treffe sie so, daß die Bonusse herausfliegen. Sammle Extra-Leben, gehe aus dem Bildschirm heraus, gehe zur Truhe zurück, um noch ein Leben zu bekommen. Continue dieses, bis du genügend Leben gesammelt hast.

Geheimer Raum

In Runde 1-1 gehst du durch den 1. Kamin, aber springe nicht von der Plattform. Wenn du fällst, gehe rechts durch eine Wand in den Raum.

FLINTSTONES

Level wählen

Drücke auf dem Titelscreen HOCH, RECHTS, RECHTS, RUNTER, RUNTER, RUNTER, LINKS, LINKS, LINKS, LINKS. Gehe ins Spiel hinein und pausiere und halte die Knöpfe EINS und ZWEI gedrückt, während du gleichzeitig eins der folgenden eingibst:
HOCH: 1. Level RUNTER: 3. Level
RECHTS: 2. Level LINKS: 4. Level

DOUBLE DRAGON

Unbesiegbarkeit

Springe beim Start vom 4. Level 30-mal hoch und runter, um dich unbesiegbar zu machen.

JUNGLE BOOK

Level wählen

Um eine Levelauswahl zu erhalten, drücke folgendes, nachdem das goldene Walt Disney-Logo erschienen ist: HOCH, RUNTER, HOCH, RUNTER, LINKS, RECHTS, LINKS, RECHTS und START.



CODES

...Master System

THE LUCKY DIME CAPER

Unendliche Leben

Sammle zuerst zehn Leben, dann sterbe. Drücke auf dem nächsten Bildschirm START, so oft du kannst. Drückst du es oft genug, sollte Donald unendliche Leben haben.

MARBLE MADNESS

Level wählen

Wähle die folgenden Parameter: Test FX2, Test Music 5. Bewege den Pad zu "Level wählen", und du hast es geschafft.

MASTER OF DARKNESS

Level wählen

Drücke: HOCH, LINKS diagonal und halte beide Knöpfe fest, bis der Cheat erscheint. Dies ermöglicht dir, deinen Stand, Stufe und Anzahl der Leben zu verändern und sogar deine Zusammenstöße zu verhindern.

THE NINJA

Extra Leben

Du brauchst eine Trefferquote von 0%, die Du mit dem Rapid-Fire-Pad erreichst. Das ergibt 100.000.000 Punkte und jede Menge extra Leben, aber du bekommst die Punkte nicht. Diese verschwinden, doch du behältst die extra Leben.

NINJA GAIDEN

Unendliche Sterne und Feuerbälle

Ninjaboy braucht 999 Kampfpunkte, bevor Du Ninja-Sterne einsetzen kannst.

PREDATOR 2

Paßwörter

Level 2 SPOCGURD Level 3 ROTADERP
Level 4 SEGATSOH Level 5 NAGIRRAH
Level 6 LAICIFFO

ROBOCOP VS TERMINATOR

Extra Leben

Pausiere das Spiel und drücke HOCH, 1, RUNTER, 1, RUNTER, 1, HOCH, 2, RUNTER, 2, HOCH, 2, HOCH, 1, HOCH und 1. Nun hast Du neun extra Leben, wenn Du die Pause aufhebst.

Level überspringen

Pausiere das Spiel und drücke RUNTER, 2, RUNTER, 1, HOCH, 2, RUNTER, 2, RUNTER, 2, HOCH, 1, RUNTER, 2, HOCH und 1. Nun kannst Du einen Level überspringen, wenn Du die Pause aufhebst.

ROCKY

Kleine Verletzung

Bevor du deinen Ritt startest, drücke: HOCH, RUNTER, LINKS, RECHTS und Knopf 2. Mache das gleiche auch nach deinen Kämpfen, und du kommst mit nur kleinen Verletzungen durch das Spiel.

SONIC 2

Level wählen

Während dein Master-System auf AUS steht, drücke und halte folgendes auf deinem 2. Kontrollpad gedrückt: diagonal HOCH und LINKS, 1 und 2. Halte sie runtergedrückt und schalte das Gerät an. Drücke dann Knopf 1 auf dem 1. Kontrollpad - du kannst nun ein Level wählen.

TAZ-MANIA

Unendliche Leben

Sammle im 1. Level einen 1-Up in der ersten Wolkenreihe, dann noch einen am Ende. Töte dich selbst und wiederhole den Prozeß, bis du genügend Leben für die Beendigung des Spiels zusammen hast.

WONDER BOY III THE DRAGONS TRAP

Eine Menge Schatztruhen

Du kannst bis auf Lizard-Man jede beliebige Figur darstellen. Gehe an der Pyramide vorbei, durch die Tür zu Lizard-Mans Sphinx. Schlage Dich durch die Steine und laß Dich in die Dunkelheit fallen, um die Schatztruhen zu erreichen.

Game Gear

ALIEN 3

Zusätzliche Munition

Gebe deinen Namen als CHEAT ein, um mehr Munition zu erhalten.

CHASE HQ

Extra Continue

Wenn du in der 2. Runde auf die Ölfässer einschlägst, erzielst du extra Continues.

CHUCK ROCK

Paßwörter

Level 2 - 7G09M
Level 3 - NN6E3
Level 4 - 84AKC

DRAGONS CRYSTAL

Bonusraum

Sobald Du den Spielgang einlegst, drücke so oft du kannst die Starttaste, damit Du in den Bonusraum gelangst.

Speed

Drücke START, während du spielst, um schneller zu werden.

LEMMINGS

Level Codes

	Tricky	Nervend	Chaos
1	RCE0JTHOD	ECWMZGTM	GGFOYQBC
2	YQSDGNSU	ZSFKUJSF	FLWNCXPG
3	JTHPGFDY	LXPGFDYR	FECWMYRD
4	RDHPGFEC	CFKUJTXM	HOEBVKUI
5	WMZSEJTG	GMYRCFKU	QBCEJSEI

6	MZTHPGGF	JTHPEFCX	RDHPGGFE
7	DZSEIRCE	PFZSFLX	CXOEBVKU
8	IQSCFKVL	DECWMZTG	IQABDHPF
9	WMYRDGMY	NBUJSFLW	DYRCEJTG
10	RDGMZSFK	MZSFLWMY	NCXOEBUJ
11	VLXODZTH	RLFKUJSE	THOEXKPF
12	PFCEXPFE	IRCEJSEJ	DYRCEIRD
13	BUJTHOEC	SEJTHOEC	GNBUJTHO
14	XOECWNB	WMYQBOGM	DZSFLXP
15	JSFKVKUT	YQAAAAAB	DZTHODZS
16	THODZTGM	DHODYROG	EJTHPFZ
17	YQBCIRD	NCWNCWMY	SFKVLWNC
18	HPFDZTHP	QAABDHPG	XPFDYQBN
19	FEBVLWNB	GGGFDYQA	GNCWMZTH
20	UJTHPFEL	AABDGMYR	ODYQBCFL
21	WNCWNBLL	DHODYQAB	XDECWMYQ
22	WMYRCEJT	DHODYQBD	BCFLXPFG
23	GNBUJQAA	GNCXPGGG	EBVKVLWM
24	ABDGMZTA	GFDZTHPG	YRDGNBVK
25	ODYRLEJS	GFECWMYR	VKUJSFLX
26	FKUIQBDG	CEIQABDG	PFZDTHPF
27	NBVLXPGG	NCWYRCEA	DZTHPGFD
28	FDYQBDGN	IROHDDZS	YRCFKVLW
29	BVLWMZTG	EJTGMYQB	NCWNCWNC
30	NBUIRDHO	DHODZTHP	WMZTHPFE

LUCKY DIME CAPER

Unendliche Leben

Wenn du auch dein letztes Leben verloren hast und der Continue-Bildschirm erscheint, drücke RUNTER und Knopf 1 zusammen. du setzt das Spiel auf dem Level fort, in dem du gestorben bist. Außerdem erhältst du nun unbegrenzte Leben.

PUTT 'N' PUTTER

Geheimer Optionen-Screen

Drücke auf dem Titelschirm Knopf 1 und START, damit der geheime Optionen-Screen erscheint.

SHINOBI

Level wählen

Drücke: RUNTER und Knopf 2, wenn das komplette Ninjagesicht erscheint. Wähle dann einen Level.

SONIC THE HEDGEHOG 2

Level wählen

Bevor du einschaltest, hältst du den Richtungsknopf diagonal links und runter zusammen mit den 2 Knöpfen, drücke und halte START gleichzeitig. Schalte ein, während du alle Knöpfe festhältst. Warte, bis Sonic den ganzen Bildschirm überquert hat, drücke wieder START. Wähle nun den Level.

STREETS OF RAGE

Stufe wählen und Unbesiegbarkeit

Rufe die Option Sound-Test auf und wähle Nr. 11. Drücke nun Knopf 1 und 2 zur gleichen Zeit. Du hast nun die Wahl, 'Schädigung' ein- oder auszuschalten. Wähle nun einen Level.

WIMBLEDON

Einfach Alles

Gebe die folgenden Codes ein: IKM JKI POC



FREZZERS

Mit dem Abenteuer von Sonic 3 auf dem Mega-Drive sind die Action-Replay-Codes in großer Eile entdeckt worden, damit ein ausgezeichnetes Spiel noch besser wird.

MegaDrive

ALADDIN

FFEFFA0008 Unendliche Energie.

ALIEN 3

FF090B0009 Unendliche Leben.
FF08670050 Hält den Timer an.
FF08670059 Unendliche Raketen.

BART VS THE SPACE MUTANTS

000390000X Beginn mit Level X.
000384000X Beginn mit X Leben.

BATMAN RETURNS

FFFE320007 Unendliche Leben.

CHAKAN

FFC0D0000C Unverwundbarkeit.

COOL SPOT

FF078A0039 Erhöhte Coole Punkte.
FF078C0035 Unendliche Leben.
FFF57C0008 Unendliche Energie.

ECCO THE DOLPHIN

FFB6360003 Unendlicher Sauerstoff.
FFB6350038 Unbegrenzte Gesundheit.
FFB7FF0000 Unverwundbarkeit gegen stürzende Mauern im letzten Level.
FFB7C20000 Aufwertige Strömungen ignorieren.

ETERNAL CHAMPIONS

FFABEF0068 Unendlicher 1. Energiespieler.
FFAABB0068 Unendlicher 2. Energiespieler.

FANTASTIC DIZZY

FF81490002 Unendliche Leben.

FLASHBACK

FFD3D70005 Unbegrenzte Schilde.
FFF49C000X Levelauswahl X durch 0-6 ersetzen.

FLINTSTONES

FF01550004 Unendliche Energie.

GLOBAL GLADIATORS

FFFF4D000A Stoppt den Energiebalken vorm Vermindern.

G-LOC

FF45A20040 Unendliche Zeit.
FF4A480020 Luft zu Luft-Missiles.
FF4A4A0020 Luft zu Boden-Missiles.

GREATEST HEAVY WEIGHT

FFF1A0000D Unendliche Power.
FFF1A2000D Unendliche Geschwindigkeit.
FFF1A4000D Unendliche Ausdauer.
FFF1A6000D 240 Millionen Dollar, nach Gewinn eines Kampfes.

Die obigen 4 Codes sind nur im Career-Modus anwendbar.

FFF0000000 Immer gewinnen.

GUNSTAR HEROES

FFA4250065 Unendliche Energie für Spieler 1.
FFA6250065 Unendliche Energie für Spieler 2.

JAMES POND 3

FFFAA10003 Unbegrenzte Leben.

JUNGLE STRIKE

FF10B3000X Levelauswahl (X ist 0-8)(9 ist letzter Level).
FF10CF0003 Unendliche Leben (alle Levels).

JURASSIC PARK

FF00550020 Unendliche Energie.
FF005300FF Unendliche Leben.

MAZIN WARS

FFCDED0064 Unendliche Energie.

MEGA-LO-MANIA

FF156F0063 Unbegrenzte Mannschaft.

MICKEY MOUSE CASTLE OF ILLUSION

FFF3250003 Unendliche Leben.
FFFF43001B Levelauswahl.

MICRO MACHINES

FFA6C70003 Unendliche Leben für Spieler 1.
FF808100XX Levelauswahl (1-18).

OTTIFANTS

FF87990003 Unendliche Leben.

PUGGSY

FF08660003 Unendliche Leben.

ROBOCOP VS TERMINATOR

FFF08C0040 Unendliche Energie.
FF009C0005 Unbegrenzte Leben.

ROCKET KNIGHT ADVENTURES

FFFB0D0005 Unendliche Leben.
FFC041003F Unendliche Energie.

ROLLING THUNDER 2

FFF1350074 Unbegrenzte Zeit.
FFCD330001 Unverwundbarkeit.

ROLO TO THE RESCUE

FFC51E0004 Unendliche Continues.

SHINOBI 3

FF37E00003 Unendliche Leben.
FF37E30032 Unendliche Shurikens.

SONIC 3

FFFE120005 Unendliche Leben.
FFFE210063 Unbegrenzte Anzahl von Ringen.
FFFFB1000X Anzahl der gesammelten Edelsteine (X anstelle von 1-7).
FFFFFA0001 Du kannst nun Sonic in jede graphische Darstellung bringen und neue Teile in jedes Level einbauen.

SONIC SPINBALL

FF579E0003 Unendliche Leben
FF579E1003 Das letzte Zimmer ist offen

SPLATTERHOUSE PART 3

FF00B40005 Unendliche Leben.
FF00B700E1 Unbegrenzte Zeit..

STREET FIGHTER II (Special Champion Edition)

FF804300B0 Unendliche Energie für Spieler 1.
FF82C300B0 Unendliche Energie für Spieler 2.
FF81DA0002 Spieler 1 muß nur einmal gewinnen um den Level zu beenden.

STREETS OF RAGE 2

FFEF830005 Unendliche Leben für Spieler 1.
FFF0830005 Unendliche Leben für Spieler 2.
FFFC43000X Levelauswahl (1-18). (X ist ((Level 1)) X2 und rangiert von 0-E).

TALE SPIN

FF27CD0003 Unendliche Leben.
FFFFFB000X Levelauswahl.

TAZMANIA

FFD4CB0002 Schutz gegen Feinde, während der Schalter an ist.

TERMINATOR 2

FF80CA0004 Unendliche Leben.
FF80190025 Unbegrenzte Raketen für Spieler 1.

TURRICAN

FF04920003 Unbegrenzte Leben.

WONDERBOY III

FFC8860004 Unendliche Leben.

ZOOL

FFED530004 Unbegrenzte Energie.
FFEB030000 Alle Süßigkeiten wurden bereits gesammelt.
FFEB690010 Unbegrenzte Zeit.



FREEZERS

Master System

AFTERBURNER

00C01803 Unendliche Leben.
00C0170X Levelauswahl.

ALIEN 3

00C46A63 Unbegrenzte Energie.
00C4783B Unbegrenzte Zeit.

ASTERIX

00C08B01 Bomben vom Start an erhältlich
00C09F50 Bonusstufe nach jedem Level

BACK TO THE FUTURE II

00C36B05 Unbegrenzte Energie.
00C36304 Unendliche Leben.

BART VS THE SPACE MUTANTS

00C01003 Unendliche Leben.
00C3AF09 Unbegrenzte Zeit.

BATMAN RETURNS

00D29B03 Unendliche Leben.
00D2980X Levelauswahl X mit 0-4 ersetzen.

DINO BASHER

00CD5803 Unendliche Leben

GLOBAL GLADIATORS

00D0E905 Unendliche Leben.
00D0BA3F Unbegrenzte Energie.

G-LOC

00CB2C38 Unbegrenzte Zeit.
00CC0E28 Unendliche Raketen.
00CC0D07 Unendliche Schilde.

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

00C9C130 Unendliche Energie

THE LUCKY DIME CAPER

00C13E01 Unbegrenzte Energie und Waffen

MASTER OF DARKNESS

00CA3A20 Unbegrenzte Energie.

MICKY MOUSE CASTLE OF ILLUSION

00C0BD03 Unbegrenzte Energie.
00C0C803 Unendliche Leben.
00DC0005 Unbegrenzte Zeit.

MORTAL KOMBAT

00C40928 Blutiger Kampf Mode.
00C4240X Levelauswahl X mit 0-A ersetzen.

OPERATION WOLF

00C11906 Unendliche Granaten

PAPERBOY

00D50E03 Unendliche Leben.
00D50F0A Unbegrenzte Zeitungen.

SONIC THE HEDGEHOG 2

00D29803 Unendliche Leben.
00D50213 Vom Start aus gleiten
00D52876 Sonic läuft auf dem Kopf

SPIDERMAN

00DF7FFF Unverwundbarkeit.

TAZMANIA

00C10005 Unendliche Leben.

TERMINATOR

00CC163C Unbegrenzte Energie.

TOM & JERRY

00C43908 Unbegrenzte Energie.

WONDERBOY III

00CF5308 Unbegrenzte Energie.
00CF4A02 Unbegrenzte Flaschen.

Game Gear

ALIEN 3

00C42403 Unendliche Leben.
00C42B99 Unbegrenzte Raketen.

BATMAN RETURNS

00C02103 Unendliche Leben.

CHAKAN

00DFB3F0 Energie wird erneuert wenn Action Replay betätigt wird.

COOLSPOT

FF00D18F2F Unbegrenzte Energie
FF00D18E03 Unendliche Leben

DESERT STRIKE

00C5E606 Extra Waffenausrüstung
00C56099 Unbegrenzter Kraftstoff
00C5E508 Unbegrenzte Höllefeuer
00C5E434 Unbegrenzte Hydras
00C5DE03 Unendliche Leben

DONALD DUCK

00C08303 Unendliche Leben.
00C05B0X X mit den Nummern 1-6 ersetzen für Levelauswahl.

ECCO THE DOLPHIN

FF00CAC123 Unbegrenzte Luft und Energie

GLOBAL GLADIATORS

00D0BA3F Für unendliche Energie muß der nächste Code benutzt werden.
00DFBEF3 Oberen Code benutzen.

JURASSIC PARK

FF00CA0003 Unbegrenzte Energie
FF00C02404 Unendliche Leben

MICKY MOUSE LAND OF ILLUSION

00C0A295 Unbegrenzte Zeit.
00C0AD07 Unendlicher Sauerstoff.

MORTAL KOMBAT

00C48848 Unbegrenzte Energie.
00C40B07 Unendliche Continues.

PRINCE OF PERSIA

00C29203 Unendliche Energie (Verhängnisvolle Stürze und Schläge sind trotzdem tödlich).
00C2983B Unbegrenzte Zeit.

SHINOBI II - THE SILENT FURY

00C04004 Unendliche Leben.

SPIDERMAN II

00C16A08 Unendliche Leben.

SONIC CHAOS

00D29C99 Unbegrenzte Lappen
00D29B99 Unendliche Leben.
00D2C199 Unbegrenzte Zeit.

SONIC THE HEDGEHOG 2

00D29803 Unendliche Leben.
00D29905 Unverwundbarkeit (Behält immer sechs Ringe). Action Replay abschalten am Ende des Akts, aber am Anfang des neuen wieder betätigen.

SPIDERMAN VS THE KINGPIN

00DF7520 Unendliche Netzflüssigkeit.
00DF7205 Unbegrenzte Zeit.
00DF76FF Unbegrenzte Energie.

SPIDERMAN 2

FF00C16082 Unbegrenzte Fortsetzungen
FF00C16D08 Unbegrenzte Netze

STARWARS

FF00DAAD02 Unendliche Leben

STREETS OF RAGE II

00C9A603 Unendliche Leben.

TAZMANIA

00C70A08 Unbegrenzte Energie.
00C00205 Unendliche Leben.

TERMINATOR 2

00DD0F04 Unendliche Leben.

THE SIMPSONS - BART VS THE SPACE MUTANTS

00C01003 Unendliche Leben.

WWF - STEEL CAGE CHALLENGE

00C40DEF Unendliche Energie für den ersten Charakter.
00C44CEF Unendliche Energie für den zweiten Charakter im Tag-team Kampf.



SONIC 3

Sonic 3 ist ein Spiel von epischem Ausmaß, welches eine entsprechende Lösung verlangt. Wir haben es geschafft, Bilder und Text zu kombinieren, um dich mit einer umfassenden Schritt-für-Schritt-Methode den Leveln näherzubringen.

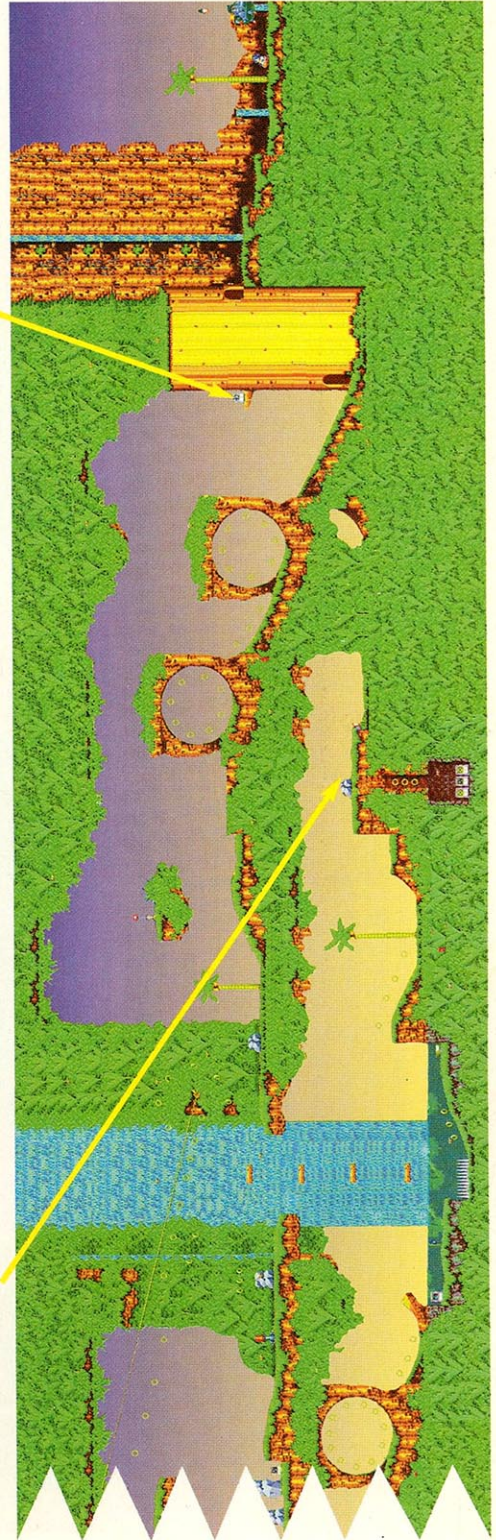
Engelsinsel - 1.1 Akt



1. Dies hier sind spezielle Stufen, die dich zu den Edelsteinen führen können. Nimm jede Möglichkeit wahr, um sie zu bekommen und um ein wahrer Super-Sonic zu werden.

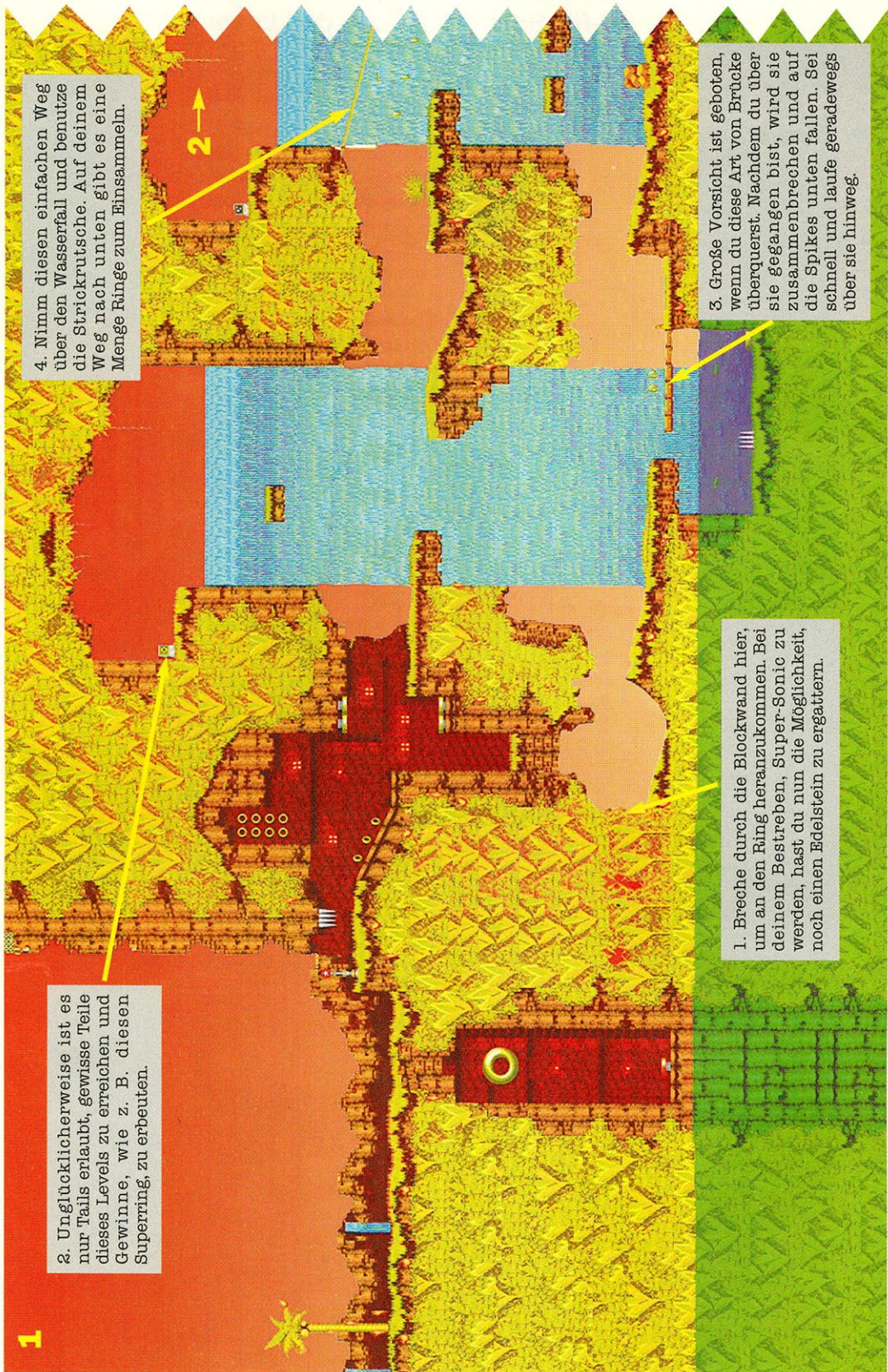
3. Springe vom Looping nach links zu diesem extra Leben. Wir geben dir den Rat, so viele Leben wie möglich auf den ersten Stufen einzusammeln, da du sie später brauchen kannst.

2. Drücke den Felsblock nach links und zerbreche die Blöcke darunter, um die Bilder im Wasser unten einzusammeln.



SONIC 3

Engelsinsel - 1.2 Akt



1

2. Unglücklicherweise ist es nur Tails erlaubt, gewisse Teile dieses Levels zu erreichen und Gewinne, wie z. B. diesen Superring, zu erbeuten.

4. Nimm diesen einfachen Weg über den Wasserfall und benutze die Strickrutsche. Auf deinem Weg nach unten gibt es eine Menge Ringe zum Einsammeln.

2

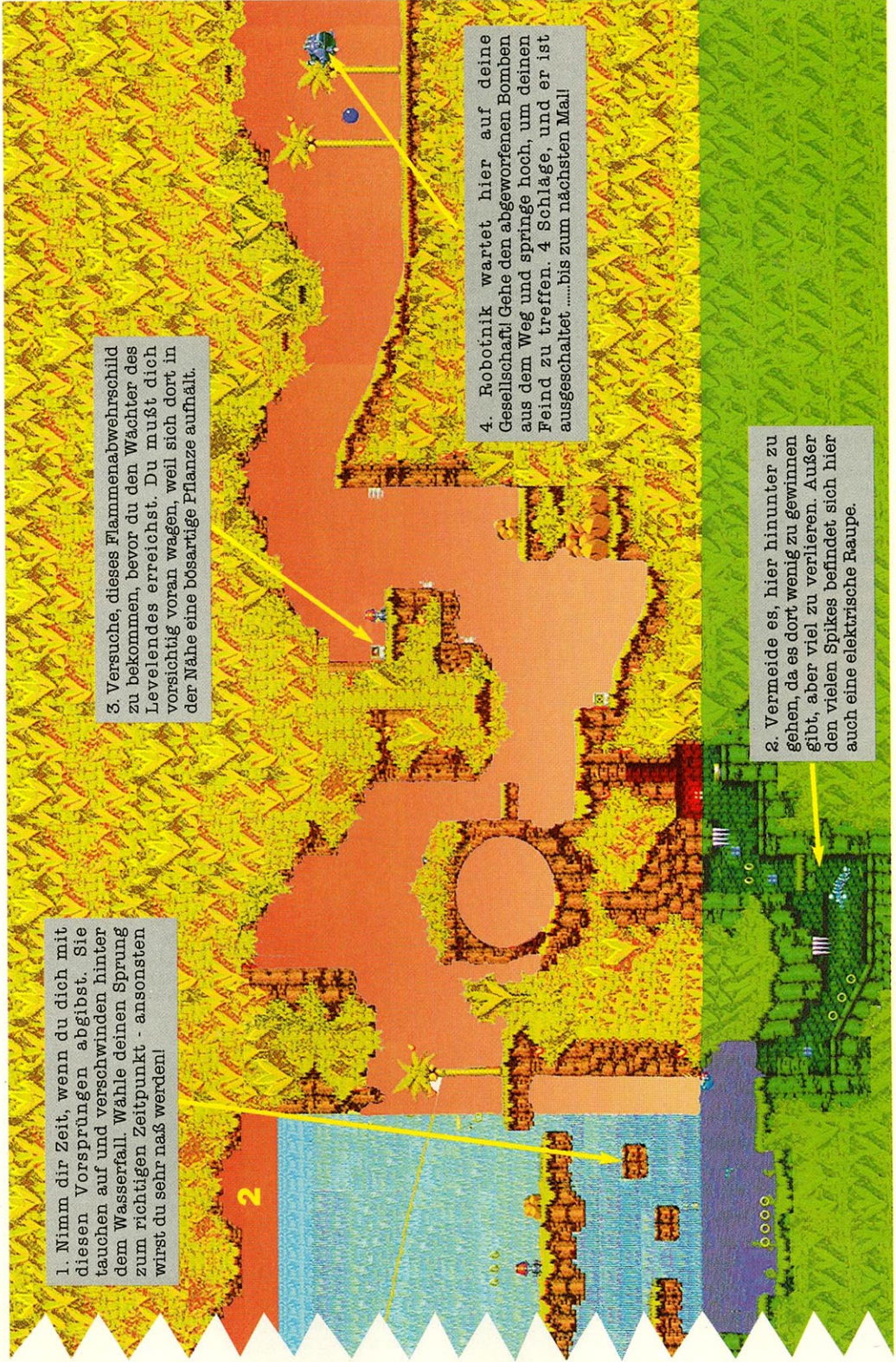
1. Breche durch die Blockwand hier, um an den Ring heranzukommen. Bei deinem Bestreben, Super-Sonic zu werden, hast du nun die Möglichkeit, noch einen Edelstein zu ergattern.

3. Große Vorsicht ist geboten, wenn du diese Art von Brücke überquerst. Nachdem du über sie gegangen bist, wird sie zusammenbrechen und auf die Spikes unten fallen. Sei schnell und laufe geradewegs über sie hinweg.



SONIC 3

Engelsinsel 1.2 Akt



1. Nimm dir Zeit, wenn du dich mit diesen Vorsprüngen abgibst. Sie tauchen auf und verschwinden hinter dem Wasserfall. Wähle deinen Sprung zum richtigen Zeitpunkt - ansonsten wirst du sehr naß werden!

3. Versuche, dieses Flammenabwehrschild zu bekommen, bevor du den Wächter des Levelendes erreichst. Du mußt dich vorsichtig voran wagen, weil sich dort in der Nähe eine bössartige Pflanze aufhält.

4. Robotnik wartet hier auf deine Gesellschaft! Gehe den abgeworfenen Bomben aus dem Weg und springe hoch, um deinen Feind zu treffen. 4 Schläge, und er ist ausgeschaltetbis zum nächsten Mal!

2. Vermeide es, hier hinunter zu gehen, da es dort wenig zu gewinnen gibt, aber viel zu verlieren. Außer den vielen Spikes befindet sich hier auch eine elektrische Raupe.



SONIC 3

Engelsinsel - 2. Akt



1. Wenn du es schaffst, diesen Bonus zu erreichen, kannst du das Level sofort mit einem kleinen Vermögen starten. Beim Start des 2. Aktes von Engelsinsel mußt du durch die Wand auf der rechten

Seite brechen und den Tunnel runterreisen. Du mußt so schnell du kannst vorwärts, denn du brauchst eine gewisse Geschwindigkeit, um die Wand am Ende einzubrechen und zum Bonus zu kommen.



2. Springe danach in das Wasser unten, töte den Catakiller und zerschmettere das Felsstück am Boden, damit eine Sprungfeder erscheint. Springe auf die Feder, die dich den Wasserfall

hochschleudern wird. Hüpfle dann auf die Baumstämme im Wasserfall, um die Spitze zu erreichen und kille die Pflanze auf der rechten Seite, damit du ein extra Leben einsammeln kannst.



3. Laß dich den Wasserfall runterfallen, gehe nach rechts und schmeiße dich in den ersten kleinen Wasserteich, auf dem ein mit Stacheln bestückter Baumstamm schwimmt. Hüte

dich vor diesen Stämmen, da sie sehr gefährlich werden, wenn du auf einen von diesen Spikes triffst. Am Grund des Teiches gibt es noch ein extra Leben für dich!



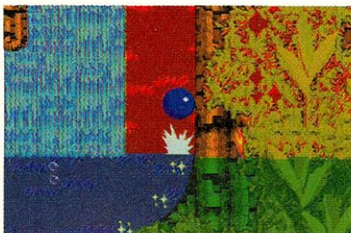
4. Setze deinen Weg nach rechts und durch das Wasser fort und gehe dabei den bössartigen Spikes und den Stämmen aus dem Weg. Wenn du auf eine Wand mit einem schwebenden

Vorsprung stößt, breche durch die Wand und gehe nach rechts. Dies eröffnet dir einen neuen Tunnel. Benutze die Sprungfeder am Ende, um eine Plattform in der Mitte eines 2. Wasserfalls zu erreichen. Wandere nach rechts und laß das Wasser raus, indem du auf den Knopf drückst.



5. Springe danach wieder ins Wasser. Du kannst nun weiter nach rechts reisen, an einem Neustartposten vorbei und über eine sich drehende Brücke. Laß dich von dieser Brücke fallen, gehe nach

rechts und falle durch eine 2. Brücke. Wenn du im Wasser gelandet bist, breche durch die Wand auf der rechten Seite und gehe die andere Seite wieder hoch und wieder ins Wasser, um ein extra Leben einzuheimsen.



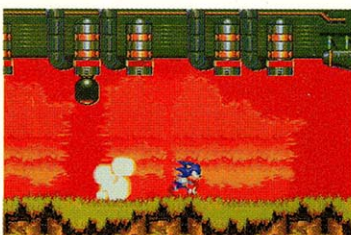
6. Setze nach Einsammeln des Lebens deinen Weg nach rechts fort und laß dich in die Grube beim Wasserfall fallen. Wirbele dich aus dem Wasser heraus, gehe weiter nach rechts und du kommst in eine

andere Bonusstufe hinein. Wandere dann nach links, laß dich ins Wasser fallen und benutze die Vorsprünge, um hoch und nach rechts zu gehen. Eine Sprungfeder wird dich hoch auf den Vorsprung darüber werfen.



7. Gehe vom Vorsprung aus nach links und springe den Wasserfall mit Hilfe der Plattformen hinauf. Sie können verschwinden - springe also rechtzeitig! Gehe nach rechts, wenn

du an eine einstürzende Brücke kommst. Springe über die Spikes zu einem Neustartpunkt. Breche durch die Wand am Ende und reise durch den Tunnel.



8. Nachdem du aus dem Tunnel heraus bist, renne schnell, da ein gigantischer Bomber versuchen wird, dich zu treffen. Danach wird Robotnik wieder hinter dir her sein. Bleibe von der Brücke weg, da

sie einstürzen wird. Halte dich auf dem mittleren Stückchen Land auf und springe über die auf dich gerichteten Flammen. Versuche, Robotnik zu treffen, wenn er seine Waffen wirft und führe Sonic zurück zum Zentrum. 5 Schläge und er stirbt!

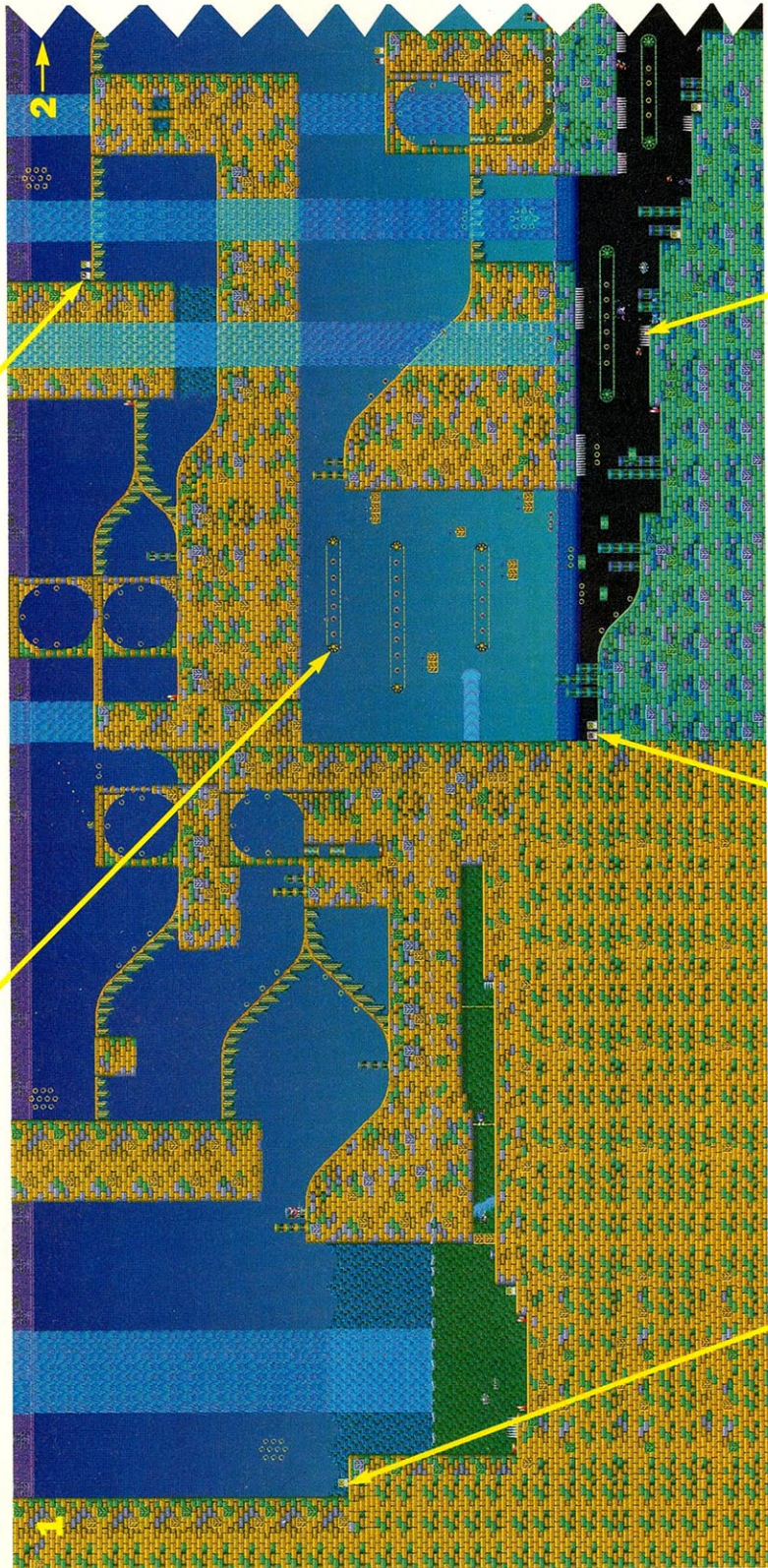


SONIC 3

Hydro-City - 1. Akt

3. Benutze diese Förderbänder, die dich hoch und über die Tiefen des Wassers dort unten bringen. Darunter befinden sich jedoch kleine Ventilatoren, die dich, falls du fallen solltest, wieder hochblasen.

5. Wenn du es bis hierhin schaffst, bekommst du ein Blitzschild und einen Superring. Wandere den gegenüberliegenden Weg die Rampe entlang hoch, um die nützlichen Bilder zu erreichen.



1. Wenn du den Wasserfall runterfällst, mußt du auf deinem Joypad links drücken, um Sonic hierhin zu führen. Du kannst nun deine Reise in Hydro-City mit 10 Ringen beginnen.

2. Nachdem du aus der Wand oben herausgefeuert wurdest, setzt du deinen Weg zu diesem Punkt hier fort. Du kannst nun das extra Leben und den Superring zu deinem Vorteil nutzen.

4. Unterwasser gibt es eine Menge Gefahren. Wage dich nur unter großer Vorsicht dort unten hinein. Du kannst aber auch auf Nummer Sicher gehen, wenn du die trockene Route darüber wählst.



SONIC 3

Hydro-City - 1. Akt

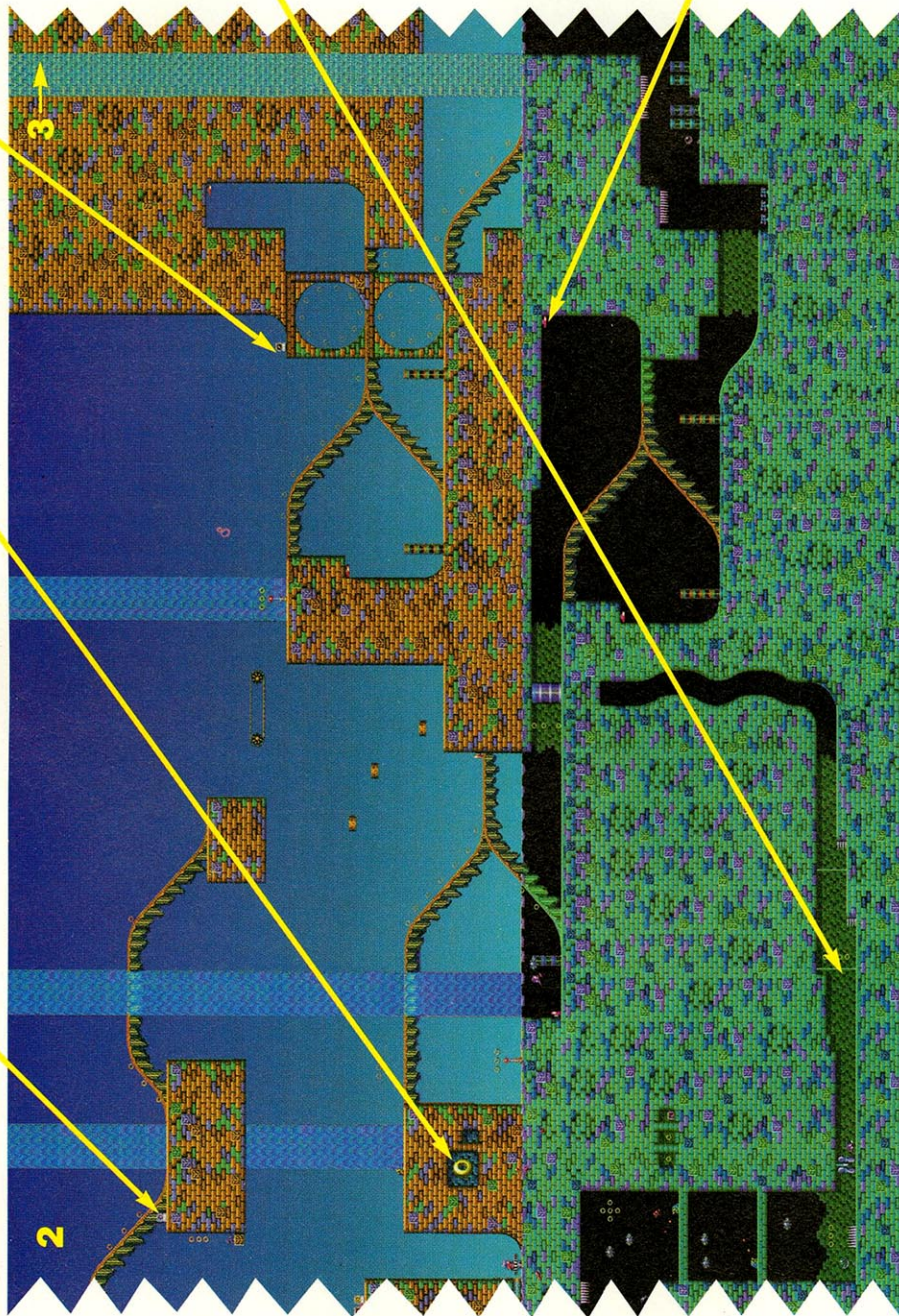
1. Benutze das Förderband auf der rechten Seite und mache Wirbelsprünge auf deinem Weg die Rampen hoch, um dieses extra Leben einzusammeln. Setze deinen Weg nach links und die Rampen hinauf fort, um noch mehr Bilder zu ergattern.

2. Es ist eine gute Idee, dich von der Rampe oben runterfallen zu lassen, wenn du alle Edelsteine einsammeln möchtest. Wandere nach links und durch die Wand hindurch zu dieser Spezialzone hier.

3. Ein Blitzschild ist es der Mühe wert, von der Rampe nach links zu springen und auf der Spitze dieses Loopings zu landen.

4. Ein großer Unterwasser-Ventilator verursacht eine sehr starke Strömung. Sonic wird sich den Tunnel entlang an Stäben festklammern müssen. Du bekommst die Chance, loszulassen, wenn du dich in einer besseren Position befindest. Laß dich nicht auf die Spikes ziehen!

5. Auf diesem Level gibt es eine Menge Sprungfedern. Sie sind jedoch nicht alle hilfreich. Vergiß dies nicht, wenn du dir die Power der Federn zunutze machst!

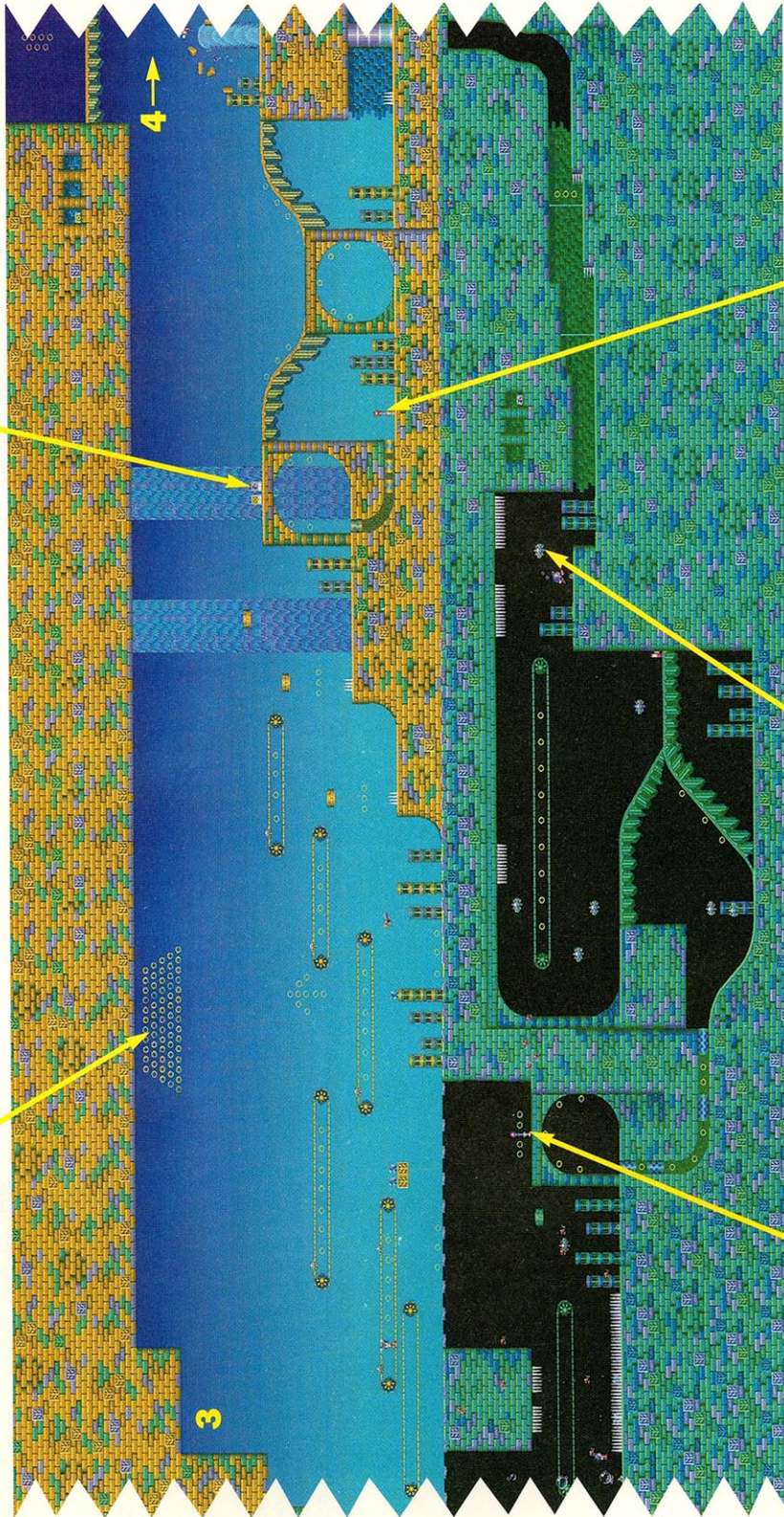


SONIC 3

Hydro-City - 1. Akt

2. Nutze die fliegende Power von Tails zu deinem vollen Vorteil und sammle diese große Anhäufung von Ringen ein.

4. Auf der Spitze eines anderen Loopings liegt ein extra Leben sowie ein Superring für dich bereit. Es ist einige Mühe wert, diesen Teil des Levels zu erreichen.



1. Genau wie alle Level ist auch dieser sehr groß, und Neustartpunkte sind daher oft schwer zu finden. Hier findest du einen davon - gehe nur auf eigene Gefahr daran vorbei!

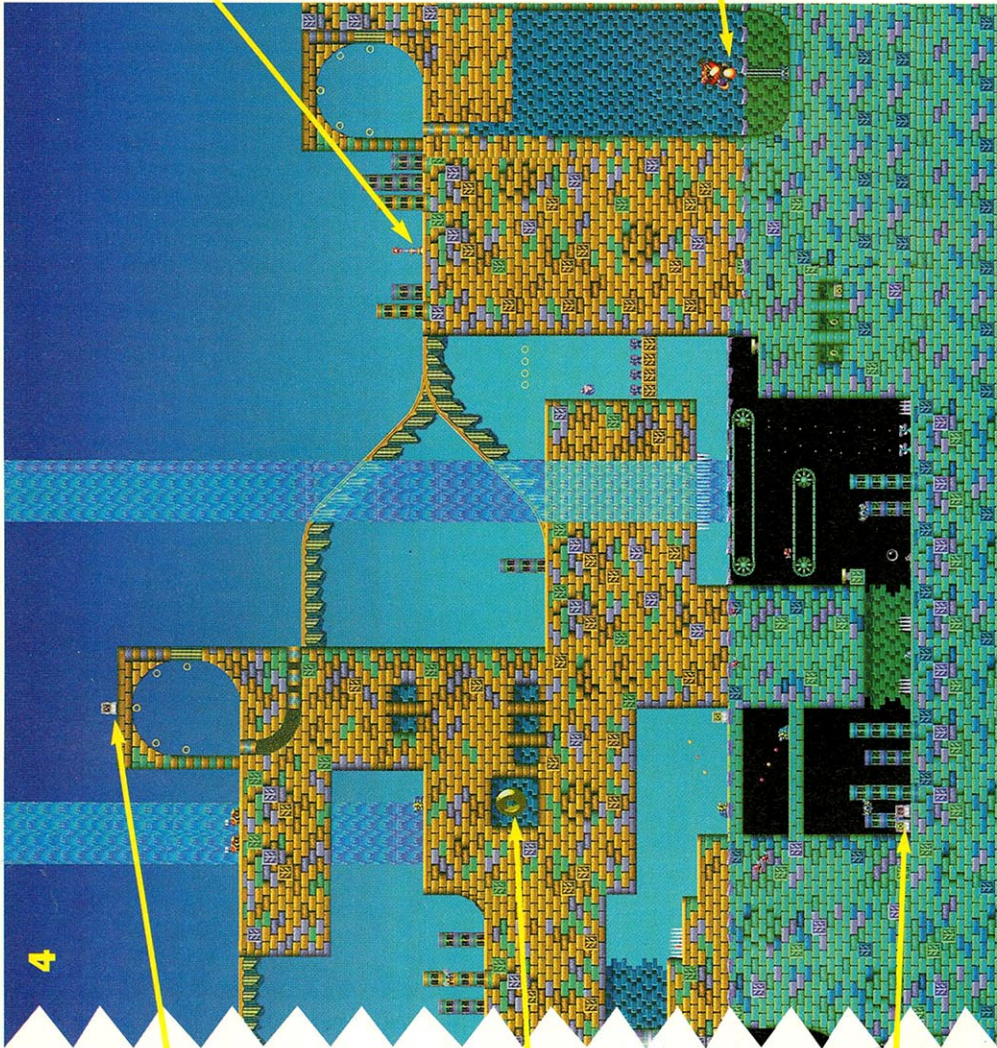
3. Unter Wasser gibt es viele kleine Kanäle, die oben und unten mit Spikes bestückt sind. Attackiere alle Feinde, die dir in die Quere kommen mit Wirbelsprungen.

5. Hier findest du noch einen Neustartpunkt. Versuche an so vielen wie möglich vorbeizukommen, um dir dein Leben etwas zu erleichtern, wenn du das Spiel neu starten mußt.



SONIC 3

Hydro-City - 1. Akt



1. Wenn du die Spitze dieses Loopings erreichst, kommst du in den Genuß, das Unbesiegbarkheitsbild zu benutzen. Sammle es ein und erreiche sicher das Ende.

2. In dieser Wand ist ein spezieller Zonenring versteckt. Du mußt von der rechten Seite aus in die Wand hineinlaufen!

3. Wenn du das Wasserschild hier einsammelst, kannst du unter Wasser viel leichter atmen. Außerdem kannst du in der Nähe 10 Fänge einsacken.

4. Vergiß nicht, diesen Neustartpunkt zu verwenden. Du befindest dich dem Ende so nahe, und es wäre wirklich schade, wenn du nochmal durch den Level laufen müßtest.

5. Auf zum Levelendewächter! Warte, bis das Wasser ruhiger geworden ist und der Roboter aufsteigt. Er wird entweder von links oder rechts runterkommen. In dem Moment mußt du den Teufel mit einer Wirbeltacke angreifen. Wiederhole sie 5-mal, um den Wächter kaltzustellen.



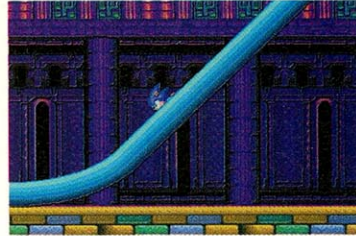
SONIC 3

Hydro-City - 2. Akt



brauchst deinen ganzen Verstand, wenn du den Hang hochwirbelst.

1. Wenn du den 2. Akt von Hydro-City beginnst, wird dein 1. Problem die überwältigende Wand sein. Sie wird dich langsam, aber sicher zerquetschen, wenn du ihr nicht entkommst. Du



du es dir leicht machen. Gehe durch das Rohr und sammle die wohlverdienten Ringe ein.

2. Wenn du die Wand erfolgreich überwunden hast, mußt du durch die Wände, die vor dir liegen, brechen und mit Hilfe der Ventilatoren den Kanal hochschweben. Von hier an kannst



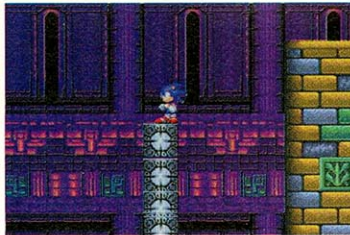
dadurch an Geschwindigkeit. Er ist so schnell, daß er den Hang hochklettern und den Neustartpunkt an der Spitze erreichen kann.

3. Setze den Weg von dem Rohr aus fort und benutze das erste neue Gerät für Sonic. Eine Hand kommt aus dem Boden geschossen und nimmt Sonic gefangen. Ein Zahnrad dreht sich, und Sonic gewinnt



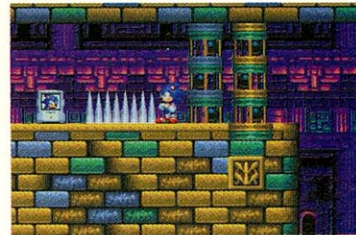
haben eine tödliche Mission! Mache Wirbelattacken gegen sie, um dich von der Gefahr zu befreien, und laß dich durch das Rohr am Ende hinuntergleiten.

4. Nachdem du den Neustartpunkt hinter dich gebracht hast, springe über die Spikes und gehe nach rechts. Du wirst mit einer Schule von Roboterfischen konfrontiert - sie



und runter und von links nach rechts. Gehe mit den Vorsprüngen im Takt und springe nach oben.

5. Nach der Rutschpartie nach unten mußt du diese beweglichen Vorsprünge benutzen, um in den nächsten Teil des Levels zu gelangen. Die Vorsprünge bewegen sich rauf



Wirble hoch und nach links über eine Brücke, wo du ein extra Leben hinter einer Reihe von Spikes findest.

6. Laß dich durch die Ventilatoren nach oben blasen und gleite nach links und durch die Rutsche. Bewege dich mit voller Geschwindigkeit über das Wasser und durch eine andere Rutsche.



erreichst. Springe vorsichtig auf die erste drehbare Plattform und dann auf die zweite - laß dich aber nicht zerquetschen!

7. Leider gibt es auf diesem Level keine Abkürzungen, und du bist gezwungen, den langen Weg zu nehmen. Du mußt den Rutschen mit vollem Tempo von links nach rechts folgen, bis du diesen Stoppunkt



herauszubombardieren. Renne gegen den Sog des Wassers, damit du nicht aufgesogen wirst, und springe Robotnik an, bis er endlich aufgibt.

8. Setze deinen Weg auf den Rutschen entlang fort, bis du Robotnik begegnest. Er wird versuchen, dich in seine Rotoren zu schleudern und auch, dich aus dem Wasser



SONIC 3

Marmorgärten - 1. Akt



1. In diesem Level gibt es eine Menge von steilen Abhängen, die durch das schnelle Tempo von Sonic bewältigt werden können. Du wirst auch die schwingenden Stachelbälle erreichen. Gehe sehr

vorsichtig an sie heran, da sie großen Schaden anrichten können. Nimm großen Anlauf, wenn du springst, um sie erfolgreich hinter dich zu bringen.



2. Wenn du durch die Marmorgärten kommst, siehst du Pfeile, welche dir die wegweisende Richtung anzeigen. Du wirst auch diese blauen Scheiben im Boden entdecken. Wirble gegen sie, um die

Kulisse zu verändern, damit du deinen Weg fortsetzen kannst.



3. Wirble oder renne gegen die Kreisel. Dies wird sie zum Drehen bringen, und sie werden sich schnell genug drehen, damit du sie vorwärtsbewegen kannst. Verändere deine

Reisehöhe, indem du schneller oder langsamer wirst. Die Kreisel sind sehr nützlich, um durch die Felsen zu brechen.



4. Es gibt einige sehr böse Spikes auf diesem Level, die überall versteckt sind. Sie werden dich jedoch nicht verletzen, wenn du auf ihnen landest, da sie aus Gummi sind. Sie lassen dich nur springen! Aber

wie auch immer - sie sind verkleidete Feinde und werden auf dich schießen, wenn du ihnen zu nahe kommst.



5. Auf diesem Level sind viele Grasvorsprünge angebracht. Du mußt diese vorsichtig besteigen und von Vorsprung zu Vorsprung springen. Sie bewegen sich - sei

vorsichtig, wenn du springst! Unten gibt es ungeahnte Gefahren, wenn du abrutschen solltest.



6. Hier gibt es viele abwegige Fallen, um dich gefangen zu nehmen. Eine davon ist dieser schwingende Ball. Er kommt von oben auf dich zu, wenn du blind durch den Tunnel reist. Nimm dich in

jedem neuen Gebiet in acht, da immer irgendetwas auf dich wartet, wenn du zu schnell wirst.



7. Wenn du das Gebiet unter diesen mit Pfeilen schießenden Köpfen betreten möchtest, mußt du sie auf die Stirn treffen. Sei nicht zu schnell, da die Pfeile, die du

verletzen können, wenn du zurückfällst. Wenn du den Kopf oft genug getroffen hast, wird sich der Boden öffnen und der Kopf vernichtet werden.



8. Dies hier ist ein Unterwächter, der in der Decke herumbohrt und dabei Felsstücke und Spikes auf dich fallen läßt. Gehe den Spikes aus dem Weg und schlage gegen den Bohrer, wenn er

tief genug runterkommt. 4 Schläge werden genügen, um ihn zu besiegen. Du kommst nun in den 2. Teil der Marmorgärten.



SONIC 3

Marmorgarten - 2. Akt



1. Sobald du den 2. Akt beginnst, wirst du mit einem neuen Hindernis konfrontiert. Die Flaschenzüge sind lebenswichtig, wenn du es durch diese Stufe hindurch schaffen willst. Renne hoch

zu den Flaschenzügen und verlangsame dein Tempo, wenn du den Ring erreichst. Du solltest nun den Ring halten, der dich nach oben bringen wird.



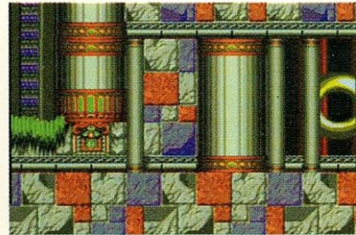
2. Diese dreiarmligen Rotoren haben Plattformen am Ende ihrer Arme. Springe auf die Plattformen, um herum und zu höheren Vorsprüngen gebracht zu werden und dadurch Feinde

zu umgehen. Springe vorsichtig von diesem, da dort ein Ball und eine Kette auf dich warten.



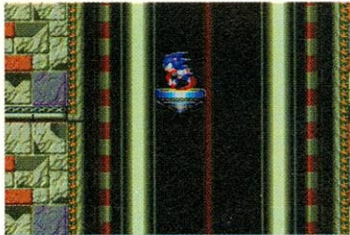
3. Diese Roboter-Heuschrecken sind neu auf diesem Level, und sie haben sich in den letzten Leveln als tödlich erwiesen. Sie verstecken sich gerne im Gras und werden von dem vorbeigehenden

Sonic nicht bemerkt. Sie schlagen in letzter Sekunde zu. Wirble eine Attacke, wo immer du kannst, damit du nicht zu viele Ringe verlierst.



4. In diesem Level gibt es spezielle Zonen, sie sind nur schwerer zu finden. Diese hier ist am Boden des Levels situiert und zwischen den Wänden versteckt. Im ganzen gibt es in diesem Level

drei davon - checke die Wände also gründlich durch.



5. Benutze die Kreisel zu deinem Vorteil und bleibe so lange auf ihnen, wie es geht. Sie werden dir die Arbeit gegen die Wände erleichtern, und sie bringen dich schneller durch alle

Schwierigkeiten dieses Levels. Dieser hier geht rund und diesen Zylinder hoch.



6. Versuche, dir so schnell wie möglich die Flaschenzüge unter den Nagel zu reißen, da der Boden unter ihnen nicht so sicher ist, wie du vielleicht erwartest. Der Boden könnte wegfallen, und du müsstest große Teile

dieses Levels nochmal wiederholen. Dies ließe dich irritiert und ringlos zurück.



7. Im fortgeschrittenen Spiel wird das Puzzle noch teuflischer. Du mußt dieses Gesicht zerstören, bevor du Zugang zu der letzten Stufe des Levels erhältst. Unter

dem Gesicht befindet sich ein Flammenschildbild, um dich von den fliegenden Pfeilen abzulenken.



8. Für den Levelendewächter brauchst du die Hilfe von Tails. Er wird dich in die Luft heben, damit du auf Robotnik draufspringen kannst. Führe Tails im Flug und springe runter auf

Robotnik drauf. Schlage kontinuierlich auf den luftgeborenen Feind ein, damit du in den nächsten Level kommst.



SONIC 3

Karnevalnacht - 1. Akt



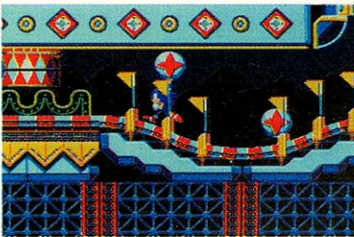
1. Eine neue Zone bringt neue Reismethoden für Sonic mit sich. Um die Kanone zu benutzen, mußt du z u e r s t hineinspringen. Die Kanone wird sich in Bewegung setzen, und du kannst

Sonic in die gewünschte Richtung abfeuern. Gehe sicher, daß du ihn nicht auf Spikes ansetzt!



2. Die großen schwebenden Plattformen können nützlich sein, wenn du weißt, wie man sie betätigt. Diese hier erwartet, daß Sonic auf sie draufspringt. Dadurch fällt sie ab. Springe nochmal

hoch, damit sie höher steigt. Wiederhole dies so oft, bis du hoch genug bist, um die Plattform darüber zu erreichen.



3. In der Karnevalzone gibt es, ähnlich wie im Zirkus, jede Menge Bumper, die Sonic in alle Richtungen werfen. Leider kannst du hier wenig tun, um Sonic zu kontrollieren, außer ihnen

auszuweichen, wann immer es möglich ist.



4. Die Roboterfledermäuse können dir Probleme bereiten, da es dir schwer fallen wird, dich von ihnen zu befreien. Sobald du ihnen begegnest, werden sie dich verfolgen, dich

umkreisen und immer versuchen, sich dir in den Weg zu stellen und dich zu verletzen. Mache eine Wirbelattacke gegen sie, sobald du kannst.



5. Die Ballons sind sehr hilfreich. Sie können dich in b i s h e r unzugängliche Teile des Levels befördern. Springe auf sie, damit sie dich hochtreiben. Springe auf eine

fortlaufende Anzahl von ihnen, um in die höheren Teile und damit zu den Gewinnen zu kommen, die dort auf dich warten.



6. Die Candysticks sind ein schneller Weg für dich, um durch den Level zu kommen. Wirble um den Stock herum, wenn du an ihm runterreist, und nutze damit die Gelegenheit, j e d e r z e i t

abzuspringen, entweder auf- oder abwärts. Dies könnte sehr nützlich für Abkürzungen sein.



7. Die schwarzen Anti-Schwerkraft-Bälle ermöglichen dir, an ihnen zu kleben, während sie herumschwingen. Renne und springe auf sie drauf, um in die bisher unerreichbaren Teile des Levels zu gelangen.



8. Dieser hier ist ein s c h w e r auszuschaltender Wächter, da du gegen Robotnik und gegen eine drehende Scheibe kämpfen mußt. Der beste Weg ist, auf die Scheibe zu springen und von

ihr aus auf Robotnik draufzuspringen. Versuche, auf ihn zu hüpfen, bis er vernichtet ist.



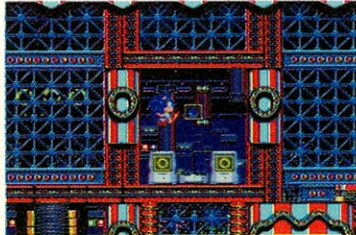
SONIC 3

Karnevalnacht - 2. Akt



freizulegen. Nimm einen guten Zug und setze deinen Weg fort.

1. Im 2. Akt der Karnevalnacht ist Wasser ein besonderes Hindernis. Wenn dir unter Wasser die Luft ausgeht, bringe jeden Ballon, den du siehst, zum Platzen, um die Luft von ihnen



B. auf drehende Ringe, die dir anzeigen, daß sich etwas dahinter verbirgt. Du wirst überrascht sein, was sich alles finden läßt!

2. Lasse keine Wand, die du entdeckst, undurchsucht, da sie zu versteckten extra Dingen führen könnte. Der Hintergrund wird dich irritieren. Achte auf alle Bewegungen, wie z.



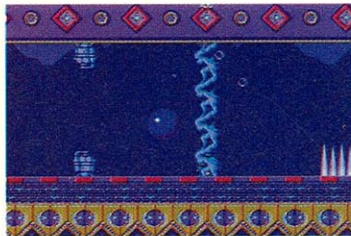
kontrollieren, ihn verlangsamen und die Richtung von links auf rechts verändern, aber du kannst nicht hochspringen.

3. Auf diesem Level gibt es viele Ventilatoren. Normalerweise sind sie zusammen angeordnet und blasen Sonic über weite Gebiete hinweg. Du kannst Sonic bis zu einem gewissen Punkt



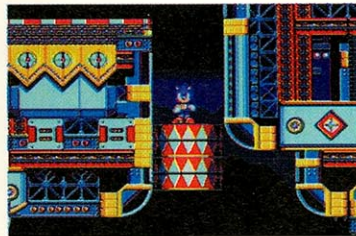
sehr gefährliche und stachelige Kugeln auf dich abfeuern, die unbedenklich auf dich zuschweben werden.

4. Diese Muscheln ähnelichen Kreaturen sind sehr gut getarnt und daher schwer wahrzunehmen. Man kann sie nur an ihren Augen ausfindig machen. Wag dich nicht an sie heran, da sie



die elektrischen Roboter, für dich bereit, die dir einen ganz schönen Schock einjagen können, wenn du ihnen in die Quere kommst.

5. Du wirst auf dem Weg durch dieses Level Knuckles kennenlernen. Er wird dich in den nächsten Teil des Levels einführen, welcher sehr naß ist. Dieser Teil hält versteckte Gefahren, wie z. B.



damit du in den nächsten Teil gelangst. Springe aber nicht, denn sonst verlierst du die Triebkraft.

6. In diesem Teil des Levels mußt du unter die rote und weiße Trommel springen. Um dies zu schaffen, drückst du hoch und runter, damit die Trommel sich senkt und du abspringen kannst,



runter zum nächsten Käfig springen oder zur gegenüberliegenden Plattform. Paß auf, daß du nicht in die Spikes am Rand geworfen wirst.

7. Um durch diesen Level hindurchzukommen, mußt du die rotierenden Stahlkäfige navigieren. Du mußt dir die Käfige greifen, wenn sie sich drehen, und auf der anderen Seite wieder



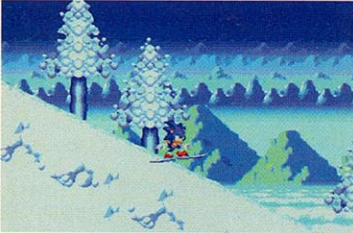
dem Ball aufzusaugen. Renne gegen den Sog an und springe auf Robotnik drauf, wenn er runterkommt, um den Ball einzusammeln. Wiederhole dies, um Robotnik auszuschalten.

8. Um den Levelendewächter zu besiegen, mußt du zuerst vor dem grünen Ball, den Robotnik wirft, in Deckung gehen. Er wird dann versuchen, dich mit seinem energischen Wirbelsturm über



SONIC 3

Eiszone - 1. Akt



1. Erfreue dich am Anfang dieser Zone, da die Atmosphäre zunehmend kälter wird. Du beginnst die Schlittenfahrt einen Hügel hinunter und sammelst während der Fahrt Ringe ein. Du kannst springen,

aber, davon abgesehen, solltest du die Fahrt genießen.



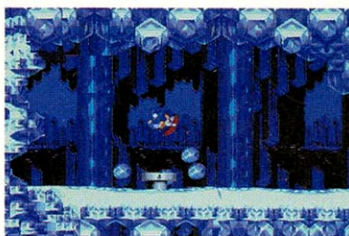
2. Um die Eisschaukel zu benutzen, mußt du zuerst entweder eine Sprungfeder oder eine Wirbelattacke anwenden. Dies ist notwendig, um die nötige Triebkraft zu erhalten, die du

brauchst, um die Schaukel hochzutreiben. Springe, oben angelangt, von der Schaukel, denn sie kommt kurz danach wieder runter.



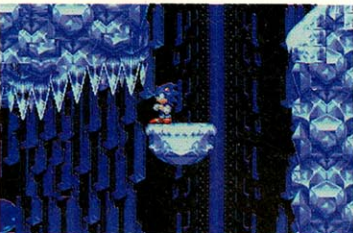
3. Hier befinden sich Eisblöcke, die zu hoch liegen, um darauf zu springen. Um ihre Höhe zu reduzieren, wirble gegen den Fuß der Blöcke, um den unteren Teil wegzubrechen. Dadurch kannst du

auf sie draufspringen und somit die nächsten Vorsprünge erreichen.



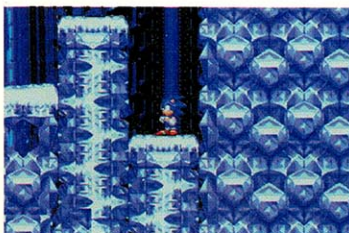
4. In diesem Level gibt es eine Menge gefrorener Objekte. So auch diese Knöpfe. Du mußt auf dem Eis wirbeln, um den Knopf zu erreichen. Drücke den Knopf, damit der Boden in der Nähe

zusammenfällt, und du deine Reise fortsetzen kannst.



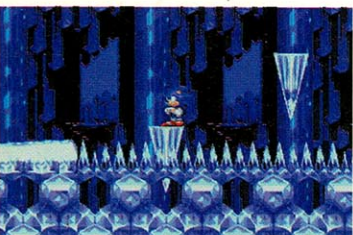
5. Um den endlosen Fall zu stoppen, mußt du nach links zu diesem Vorsprung springen. Er wird einfallen und in die Blöcke darunter gleiten, sie zerbrechen, und Sonic wird auf die

nächste Stufe des Levels gebracht. Du mußt dies später noch öfter wiederholen.



6. Im fortgeschrittenen Level erreichst du diese 2 Blöcke. Sie steigen beide an, nur der rechte wird dich nicht gegen die Decke drücken und zerquetschen. Springe von dem Block runter, wenn

er runterkommt und eine Spalte für dich zurückläßt, durch die du entkommen kannst.



7. Du wirst eine Grube mit Spikes erreichen. Um sie zu überqueren, bewege dich langsam bis zum Rand und warte auf einen herunterkommenden Eiszapfen, springe hinauf und warte

auf einen zweiten. Benutze sie als Stütze, um sicher auf die andere Seite zu gelangen.



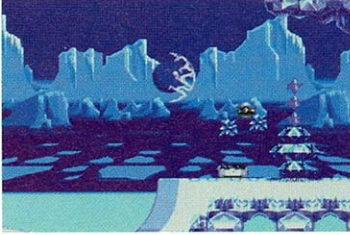
8. Der Wächter am Levelende bewirft dich mit Schneebällen. Gehe vor ihnen in Deckung und hocke dich in die Ecke, wenn Robotnik auf dich zustößt. Wenn er ungeschützt ist,

nutze die Gelegenheit, um ihn hinzurichten.



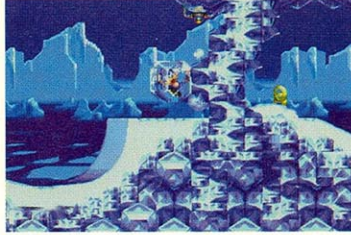
SONIC 3

Eiszone - 2. Akt



1. Diese fremden Kreaturen sind sehr schlecht für Sonics Gesundheit. Der Bösewicht schickt langsam bis zu 4 Spikebälle ab, welche arglose Igel auf ihrem Weg behindern. Leider sind diese

Kreaturen schwer zu zerstören. Das Beste ist, sie daher in Ruhe zu lassen.



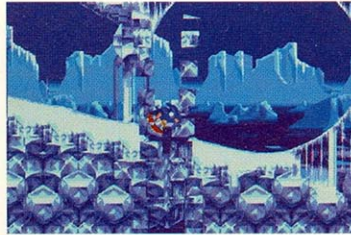
2. Auf diesem Level gibt es viele von diesen Dampfjets, die eisige Luft erzeugen. Wenn du in diesen kalten Luftzug gerätst, wirst du in einen Block umgewandelt und mit deinen Ringen

in alle Winde zerstreut. Bewege dich nur mit Vorsicht auf diese Gebläse zu und warte, bis sie aufgehört haben zu blasen.



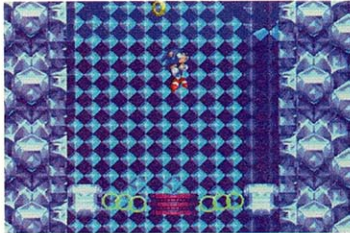
3. Wenn du die Hänge mit großer Geschwindigkeit hinunterreist, könntest du in den Genuß kommen, höher und zu den obigen Vorsprüngen getrieben zu werden. Dies

erleichtert einige Teile des Levels und läßt auch einige hilfreiche Dinge erscheinen.



4. In einigen der Loopings befinden sich Eispflöcke, die dich daran hindern sollen, hindurchzugehen. Um diese Pflöcke zu zerstören, mußt du den Looping mit einer Wirbelattacke

angreifen. Dies gibt dir zusätzliche Geschwindigkeit, um die Barriere zu durchbrechen und runter zum unteren Level zu kommen.



5. Vielleicht findest du dich auf einem dieser Trampoline wieder. Du mußt einen Hang benutzen, um sie zu erreichen. Aber wenn du auf ihnen gelandet bist, kannst du zu allen

Ringen, die sich darüber befinden, springen. Du mußt nur danach Ausschau halten, damit du weißt, wohin du als nächstes springen mußt.



6. Falls du auf diesen Robotnik-Fernsehern landen solltest, zerbreche sie nicht, denn dann verlierst du alle deine Ringe. Sie sind nur da, um dich in Versuchung zu führen und deine

Neugier zu testen. Sie sind keine Sünde wert. Warte lieber auf die Sonic-Fernseher - sie sind viel nützlicher!



7. Auf diesem Level sieht man nicht viele Neustartpole. Das kommt hauptsächlich daher, da sie versteckt liegen und sehr leicht verfehlt werden können. Wenn du auf einen stößt,

gehe daran vorbei, denn dies ist ein großes Level und es dauert eine Weile, bis er komplett ist.



8. Um Robotnik auf diesem Level zu besiegen, brauchst du ein gutes Timing und bemerkenswerte Kontrolle. Du mußt auf seinen hydraulischen Arm springen und die Unterseite seiner

Maschine treffen. Die eisigen Dampfjets werden dich einfrieren, wenn du gefangen wirst. Nimm dir also Zeit und zähle jeden Schuß!



SONIC 3

Launch Base - 1. Akt



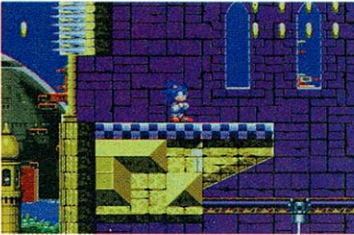
1. Benutze Sonics neueste Transportmöglichkeit - das Förderband. Springe hoch, um es zu erreichen. Es wird dich in die Luft gleiten lassen, wo es viele Ringe gibt, und dich über viele Hindernisse

hinwegbringen. Benutze immer das Förderband, wenn es dir in die Quere kommt.



2. Springe in die Drehlifts hinein, wenn du sie benutzen möchtest. Sie werden sich drehen und dich hoch zu den höheren Gipfeln bringen. Sie sind sehr schnell, und sie können dich zu

einigen gefährlichen Plätzen bringen, denn im vorletzten Akt kann es ziemlich gefährlich werden.



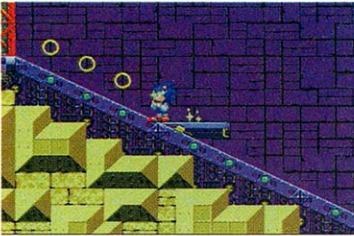
3. Du wirst in einige von Robotniks böseartigen Festungen hineingelangen. Drinnen befindet sich eine Anzahl von neuen und schwierigeren Feinden. Dies sind aber auch die Orte,

an denen du Ringe findest und auch extra Bilder, wenn du lange genug suchst. Paß aber auf dich auf



4. In den Gebäuden befinden sich schwarz-rote Schranken. Um an ihnen vorbeizukommen, mußt du nach diesen roten Knöpfen suchen. Springe auf sie drauf, damit sich

die Schranken bewegen und du passieren kannst. Du mußt den Schalter nur suchen, denn es kann sein, daß er sich nicht direkt in der Nähe befindet.



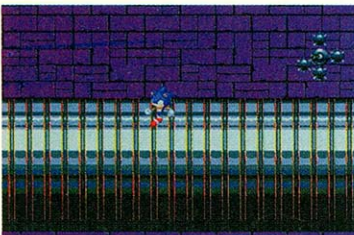
5. Wenn du einen von diesen Vorsprüngen siehst, springe auf ihn drauf. Er wird dann mühelos den Hang hochgleiten und dich zu vielen Ringen bringen. Paß auf -

werden versuchen, dich zu treffen.



6. Springe auf die schwarze Kiste, um diese Antreiber zu benutzen. Ein Arm kommt herausgeschossen und wirft dich nach vorne. Du mußt jedoch aufpassen, denn sie befinden sich in

der Regel neben Spikes, Flammenwerfern oder anderen gefährlichen Objekten.



7. Diese Drehzylinder können dich direkt den Feinden in die Arme spielen. Sei also wachsam und halte Ausschau nach Bösewichten, während du herumwirbelst. Du hast die Möglichkeit,

von den Zylindern hoch- oder runterzuspringen und dadurch die nächsten Stufen des Levels zu erreichen.



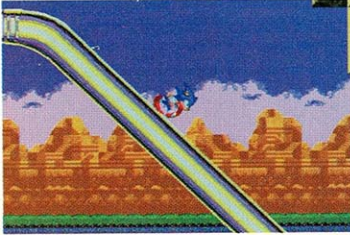
8. Der vorletzte Wächter ist überraschenderweise einfach zu schlagen. Warte, bis Robotnik aus einer der 3 Türen herauskommt, und bewege dich dann nach links oder rechts, um den

schwingenden Armen auszuweichen. Wenn sich die Arme zurückziehen, greife mit einer Sprungattacke an. Wiederhole dies 5-mal, um ihn zu besiegen.



SONIC 3

Launch Base - 2. Akt



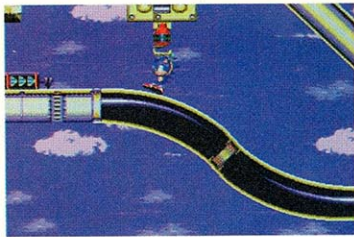
kontrollieren, da du leicht im Kreis gehen und in einen anderen großen Level hineingeraten könntest.

1. Auf dem letzten Level befinden sich jede Menge von Rohre. Du mußt wirbeln, um ein gutes Tempo auf diesen glatten Rohren zu erreichen. Versuche, deine Richtung zu



gering wie möglich zu halten, mußt du jeden Sprung und Vorsprung durch Wirbeln abfangen, für den Fall, daß du auf einem von diesen grünen Teufeln landen solltest.

2. Dies müssen einfach die schlimmsten Feinde in dem letzten Level sein, denn wenn du nicht langsam genug reist, wirst du immer in sie hineingeraten. Um den Schaden so



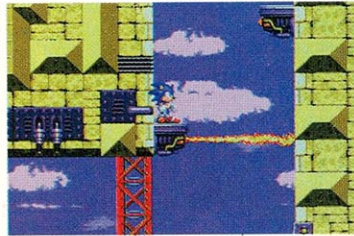
Opfer zu fallen. Viele von den Flaschenzügen bringen dich durch eine Menge Ringe hindurch - also benutze diese Transportart!

3. Die Flaschenzüge treten auf diesem Level in Aktion, jedoch bringen sie dich hier hoch und auch hinüber. Genau wie vorher, mußt du auch hier aufpassen, um nicht den Gefahren dort unten zum



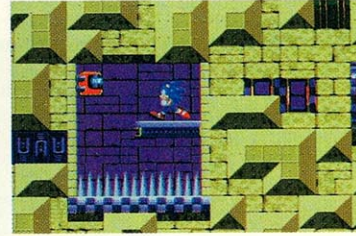
sich im Wasser. Du mußt jedoch gut suchen, um sie alle zu finden.

4. Auch wenn du es nicht vermuten solltest - es gibt 5 Orte, von wo aus du in die speziellen Zonen gelangen kannst. Sie befinden sich alle durch die Wände hindurch, und die eine hier befindet



erreichen. Sei schlauer als sie und mache deinen Sprung rechtzeitig, um Verletzungen zu vermeiden.

5. Sei vorsichtig, wenn du von den Vorsprüngen springst, falls sie so aussehen wie diese hier - nämlich harmlos. Sie lassen jedoch Flammen ab, wenn du springst, in der Hoffnung, dich zu



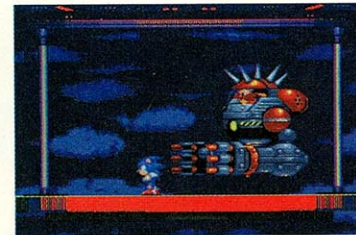
dir geben können, ist, deine Bewegungen genau zu überlegen und immer zu gucken, bevor du springst.

6. Um Zugang durch eine der schwarz-roten Schranken zu erhalten, mußt du einen Schalter, der von sämtlichen Hindernissen umgeben ist, betätigen. Der beste Rat, den wir



Robotnik, wenn du kannst. Wenn er genug hat, wird er zu seiner Rakete laufen. Es ist Zeit, zum nächsten Kampf zu marschieren!

7. Wir kommen nun zum letzten Showdown. Zuerst mußt du Robotnik schlagen, der mit Kanonen nach dir wirft. Die Kanonen werden von oben nach unten geworfen. Sehe dies voraus und schlage



wenn er hochgeht. Du mußt die 3 Teile der Rakete zerbrechen. Beim letzten Angriff ist Robotnik in seiner Metallfaust. Hüte dich vor seiner Klaue und versuche, ihn zwischen seine Spikes und auf der Faust zu treffen. Führe dies aus, und der Sieg ist dir sicher!

8. Du mußt nun die Spitze von Robotniks Miniaturrakete treffen, wenn er vorbeifliegt und dich mit Lasern beschießt. Gehe den Lasern aus dem Weg und springe auf ihn,

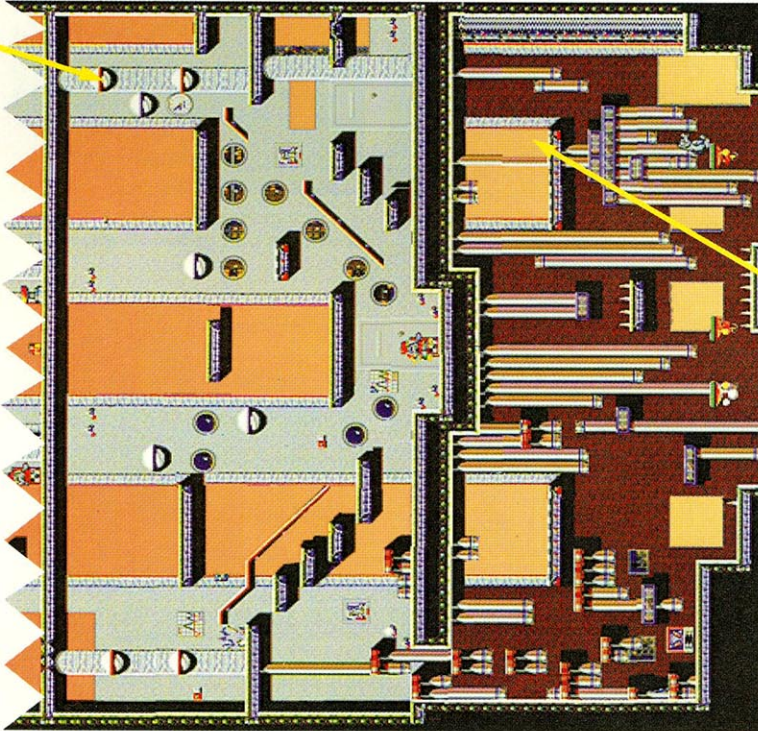


OTTIFANTS

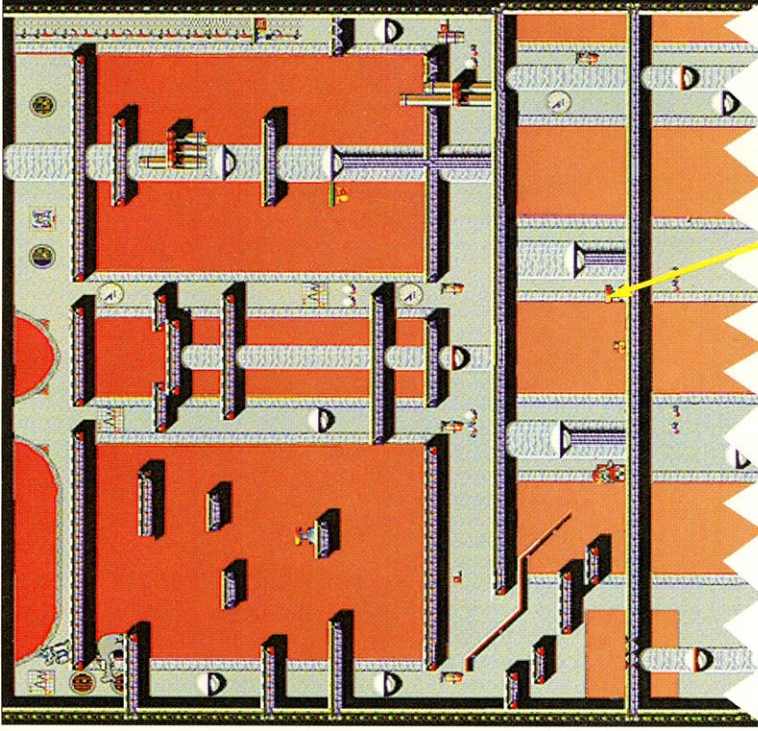
Wir nähern uns dem Ende der Ottifanten. Es gibt hier fünf Level in der Büro-Welt. Diese Sektion bringt dich durch die Büros und schließlich zur Hüterin.

1. Büro

2. Fahre von den orangenen Plattformen am Boden des Levels aus mit dem Plattform-Lift, bis du hoch ins 1. Stockwerk springen kannst. Bahne dir von hier aus deinen Weg bis zu diesen Lampen und benutze dazu das Treppengeländer, die Lampen und die Plattformen als Tritthilfen.



1. Springe hinunter in die Spikes-Grube am Anfang des Levels und sauge eine der schwebenden orangefarbenen Plattformen an dich. Das bringt dich sofort über die Spikes. Sauge zwei weitere Plattformen an dich, bis du ganz nach rechts springen kannst und auf das Regal auf der anderen Seite. Springe auf das Regal über dir, um zum Bonus-Raum hinübergeschwenkt zu werden. Kehre in den linken Bereich der 1. Etage zurück und bahne dir den Weg über die Vorsprünge auf die nächste Etage.



3. Wenn du das 2. Stockwerk erreicht hast, benutze diesen Schalter, um einen Block freizulegen. Benutze den Block, um über die Barriere zu springen, und setze deinen Weg zum Level-Ende-Ottifanten fort, der sich im oberen linken Teil des Levels befindet.



OTTIFANTS

2. Büro



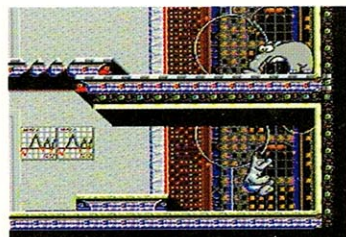
1. Zu Beginn des zweiten Levels - in der Welt des Büros - springst du zur Ebene über dir. Gehe rechts entlang und lasse dich durch das Loch im Boden fallen. Versuche dabei, so viele Lollies wie möglich zu sammeln, bis du auf einem kleinen Regal landest.



2. Springe von hier aus rechts herunter auf die Aktenordner. Gehe geradewegs darüber und kille dabei den Roboter. Halte an, wenn du elektrischen Strom auf dem Boden siehst.



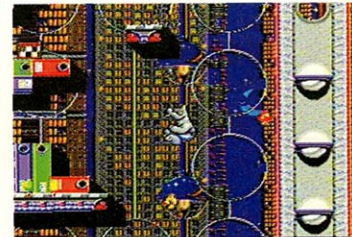
3. Vom Rand aus solltest du eine orangene Plattform sehen. Saug die Elektrizität in dich ein und springe. Die Plattform bringt dich sicher auf die andere Seite. Gehe von hier aus rechts weiter.



4. Beim Rechtsgehen siehst du das Ende vom Ottifanten-Level über dir. Gehe weiter rechts, damit du in den Secret-Bonus-Raum rübergeschoben wirst. Sammle so viele Punkte wie möglich und gehe den Weg zurück, den du gekommen bist.



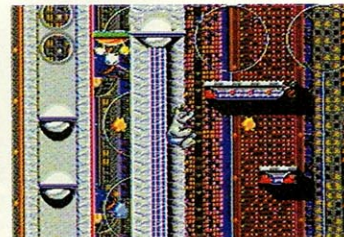
5. Wenn du wieder auf der orangenen Plattform angekommen bist, springst du auf die Lampenschirme und aktivierst die Restart-Box. Mach so weiter bis zur darüberliegenden Ebene und springe auf die 4 aufeinanderfolgenden Lampenschirme.



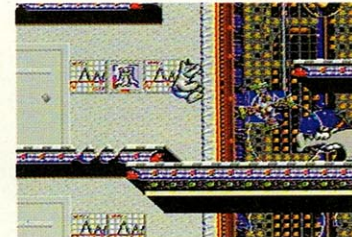
6. Sobald du den vierten Lampenschirm erreicht hast, drehst du dich nach links. Hüpf vom äußersten Rand aus auf die Plattform darunter. Gehe aufwärts und links zum Schalter darüber. Drücke den Schalter, um ein neues schwebendes Regal aufzudecken.



7. Hast du einmal gedrückt, kannst du dich mit dem neuen Regal zum höheren Regal bewegen. Gehe zum Ende und springe auf die kleine Plattform auf der linken Seite. Saug von hier aus ein Regal zu dir und springe darauf. Es bringt dich zum End-Teil vom Level.



8. Sobald das orangene Regal stoppt, springst du nach rechts und dann über die Trennwand. Sammle die Jelly-Babies auf, während du fällst. Bist du gelandet, gehst du kurz nach rechts und läßt dich ins erste Loch hinunterfallen.



9. Nachdem du hinuntergefallen bist, vermeidest du alle anderen Löcher und gehst rechts entlang. Vermeide den hüpfenden Roboter und springe auf das Ende vom Ottifanten-Level zu. Achte darauf, daß du genügend Jelly-Babies hast, um mit dem Level fertig zu werden.



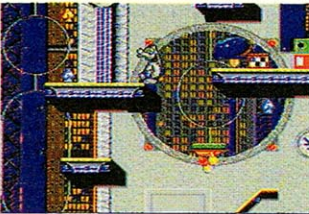
OTTIFANTS

3. Büro



1. Sobald du mit dem Level begonnen hast, rutschst du das Gelände herunter. Laß dich ganz hinunter zum Boden fallen und sauge dich an der Plattform entlang. Springe darauf,

damit du die Elektrizität überqueren kannst.



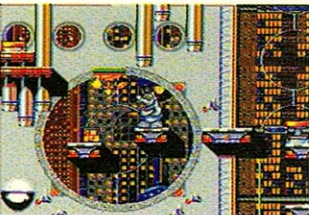
3. Hat sich die Plattform einmal so hoch wie möglich bewegt, springst du rechts auf ein stabileres Regal. Stelle dich rechts auf dieses Regal und sauge dich an der orangen Plattform entlang.

Springe darauf und dann ganz schnell aufwärts und nach links zum Regal darüber. Von hier aus kannst du die Restart-Box ganz in der Nähe aktivieren.



5. Sobald du so hoch wie möglich gekommen bist, springst du nach links, bis du eine Trennwand siehst. Mache einen großen Hüpfer nach links, damit du auf einer kleinen Eck-

Plattform landest. Von hier aus mußt du dich die Plattform hinunterfallen lassen. Gleichzeitig begleitest du deinen Ottifanten nach links und landest auf einer größeren Plattform darunter.



7. Je weiter du auf dem Level aufsteigst, um so mehr elektrische Punkte werden dir auffallen. Du wirst sie anspringen müssen und einen Schalter auf einer Plattform rechts drücken, um

einen Block aufzudecken. Benutze diesen Block, um zu einem höheren Schalter zu springen. Drücke ihn, damit eine orange Plattform auf dich trifft. Dies ermöglicht es dir, über die große Lücke zu kommen.



9. Gehe rechts weiter und benutze die sich bewegenden Plattformen als Trittstufen. Je weiter rechts du kommst, um so eher wirst du das wertvolle Extra-Leben sehen können. Benutze

eine der Plattformen, um es zu erreichen.



2. Nachdem du den Elektrizitäts-Weg überquert hast, bewegst du dich unter den zwei hüpfenden Hindernissen hindurch und springst auf die Regale auf der

anderen Seite. Du wirst links über ein zweites hüpfendes Hindernis springen müssen, um dann auf eine sich vertikal bewegende Plattform zu kommen.



4. Benutze die Plattformen in der Nähe, um auf dem Level höher zu kommen. Du siehst einen Schalter auf dem Regal links. Drücke ihn, um eine weitere orange

Plattform aufzudecken. Springe darauf, um eine höher gelegene Plattformen zu erreichen.



6. Springe von der großen Plattform links weg und über die Lücke. Benutze die Regale über dir, um höher zu kommen. Hast du den Lampenschirm erreicht, saugst du dich daran fest, um

dann eine orange Plattform rüberzubringen. Springe darauf, damit sie dich nach rechts bringt. Drücke hier den Schalter, um eine weitere Plattform aufzudecken. Benutze diese neue Plattform, um höhere Teile des Levels zu erreichen.



8. Du kannst nun den höchsten Teil des Levels besteigen. Halte dich ganz links und benutze die große Anzahl von Plattformen, um nach rechts und über die Hindernisse unter dir zu kommen.



10. Wenn du die äußerste rechte Wand siehst, läßt du dich herunterfallen zum Ende vom Ottifanten-Level. Unter ihm ist jedoch der Eingang zum Bonus-Raum. Falls du dich entscheidest,

den Bonus zu holen, mußt du nach links gehen und die Regale verwenden, um zum Ende zu kommen.

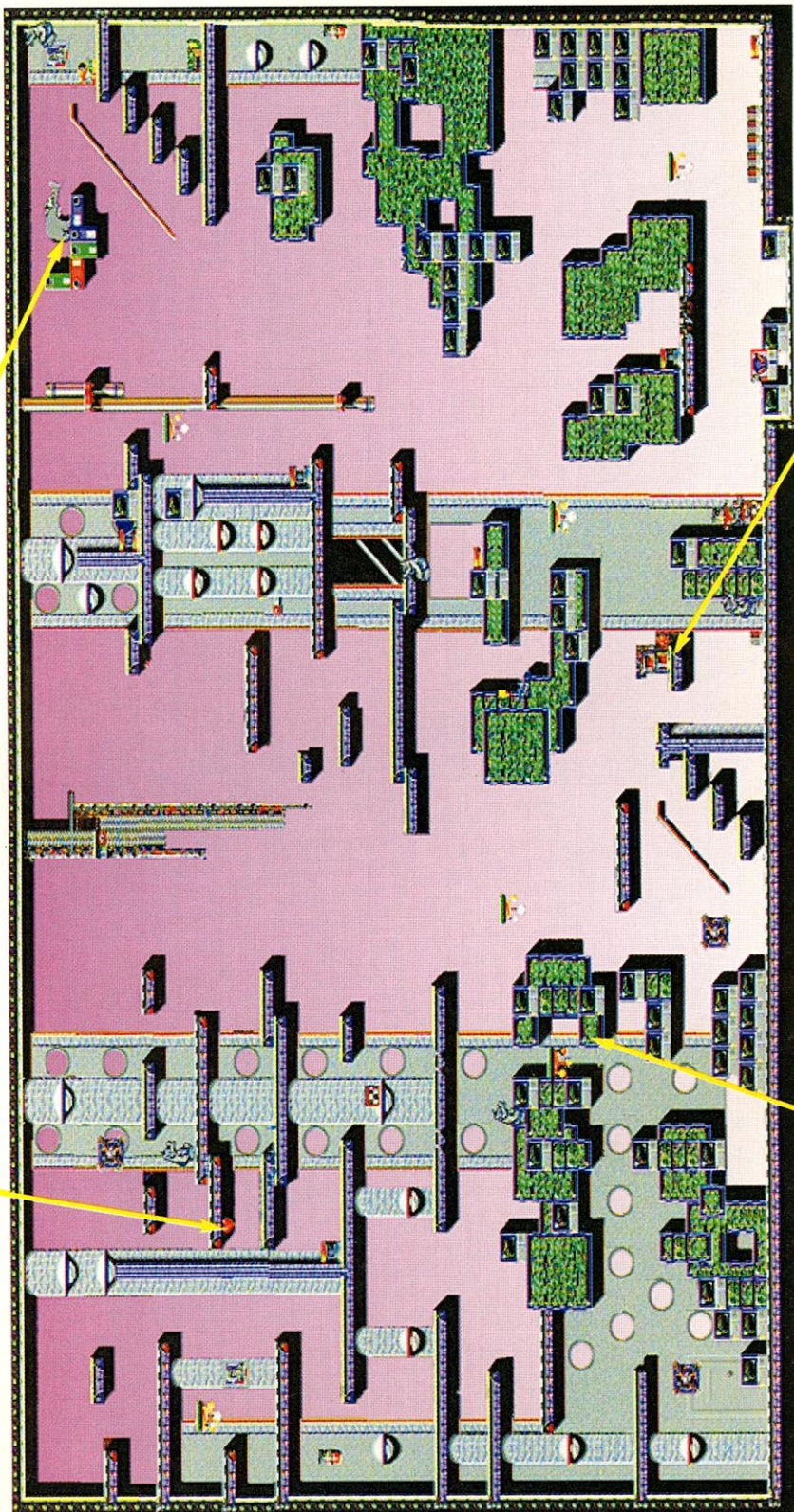


OTTIFANTS

4. Büro

4. Das Ende vom Ottifanten-Level ist hier ein wenig abgelegen und schwer zu erreichen. Hier sind eine ganze Menge schlimme Baddies, die dich erwarten, während du zum Geländer darunter hüpfst. Schreie sie ab und gehe hoch zum Ottifanten. Paß gut auf, daß du nicht hinunterfällst, denn der Weg nach unten ist

3. Nutze die Zeit und sammle dieses Extra-Leben hier auf. Achte darauf, dem hüpfenden Roboter aus dem Weg zu gehen und vergewissere dich, daß du an allen Restart-Boxen vorbeigekommen bist.



1. Auf diesem Level findest du genügend Schalter, und alle 6 sind notwendig. Alle Schalter decken die orange Plattform auf, außer dem Schalter oben links im Raum. Dabei wird ein Block heruntergesetzt, der es dir ermöglicht, auf ein höhergelegenes Regal zu springen. Es wäre sehr von Wert, wenn du es bis zur Spitze des Pfeils schafften würdest, denn da ist der Eingang zum Bonus-Raum.

2. Du wirst grundsätzlich den ganzen Weg entlang der Basis des Levels laufen müssen. Drücke den Schalter am Ende und benutze die Plattform, um höher zu kommen. Halte dich fern von dieser Sweets-Maschine, weil daraus viele gefährliche Objekte herauschießen.



SEGA 150 SEGA

OTTIFANTS

5. Büro



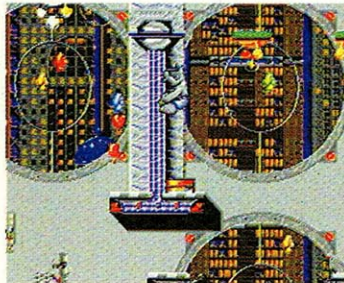
1. Genau wie bei den vorherigen Leveln gibt es hier genug Schalter und orange Plattformen, die dich beschäftigen. Zu Anfang drückst du den Schalter über dir. Falle runter, wo du begonnen hast, und benutze den Block, der sich nun zeigt, als Trittstufe über die Elektrizität.



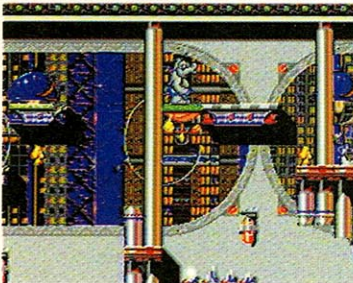
2. Sobald du die Elektrizitätsgrube überquert hast, springst du auf das erste Licht, das du erreichst. Springe von hier aus nach links und aufwärts zur größeren Plattform. Dann wieder hinauf zu einer weiteren Plattform, die mit Lichtern flankiert ist. Drücke den Schalter auf der rechten Seite und decke einen Block auf und benutze ihn, um zum Schalter links zu springen.



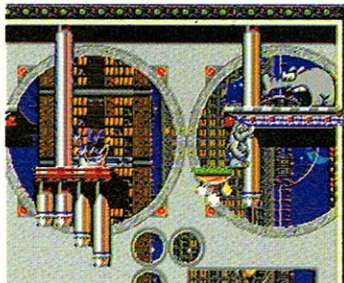
3. Dies enthält eine orange Plattform. Gehe nicht auf sie, sondern springe stattdessen aufwärts und nach rechts zu einer höheren Plattform, die den vierten Knopf hat. Drücke diesen, um eine weitere orange Plattform aufzudecken. Gehe nach links und benutze die orangene Plattform, die dich auf die andere Seite bringt.



4. Du mußt nun viele Geländer-Sets navigieren. Benutze sie, um weiter hoch auf dem Level zu kommen, aber rutsche nicht zu weit herunter - du könntest sonst fallen. Du wirst nun einen Schalter rechts im Raum drücken müssen, um eine Plattform zu enthüllen. Gehe auf die Plattform und springe nach links. Du landest auf einem weiteren Schalter, der wieder eine Plattform aufdeckt.

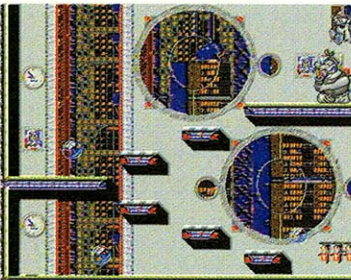


5. Benutze alle aufgedeckten Plattformen und gehe weiter nach oben links im Raum. Sobald du die oberste linke Seite erreicht hast, springst du links von Plattform zu Plattform, bis du zu einer Lücke kommst, die zu groß zum Springen ist. Du mußt dir eine Plattform rübersaugen.



6. Die orange Plattform bringt dich direkt zu einem Regal mit einem elektrischen Punkt. Du wirst vorsichtig sein müssen mit der Elektrizität. Saug von rechts an einer weiteren orangenen Plattform. Springe darauf, damit es dich zum Ende vom Ottifanten-Level bringt.

Office 5 Hüterin...



Um diesen Bubbly-Ottifanten abzuwehren, stehst du am besten auf der obersten Stufe. Von hier ausfeuerst du deine Waffen auf die Hüterin. Sie wird Blasen auf dich werfen, aber du kannst sie mit deinen Waffen zum Platzen bringen. Schieße siebzimal weiter auf die Hüterin. Konzentriere dich gelegentlich auch darauf, den heftigen Angriff von Blasen, die auf dich geworfen werden, abzuwehren.



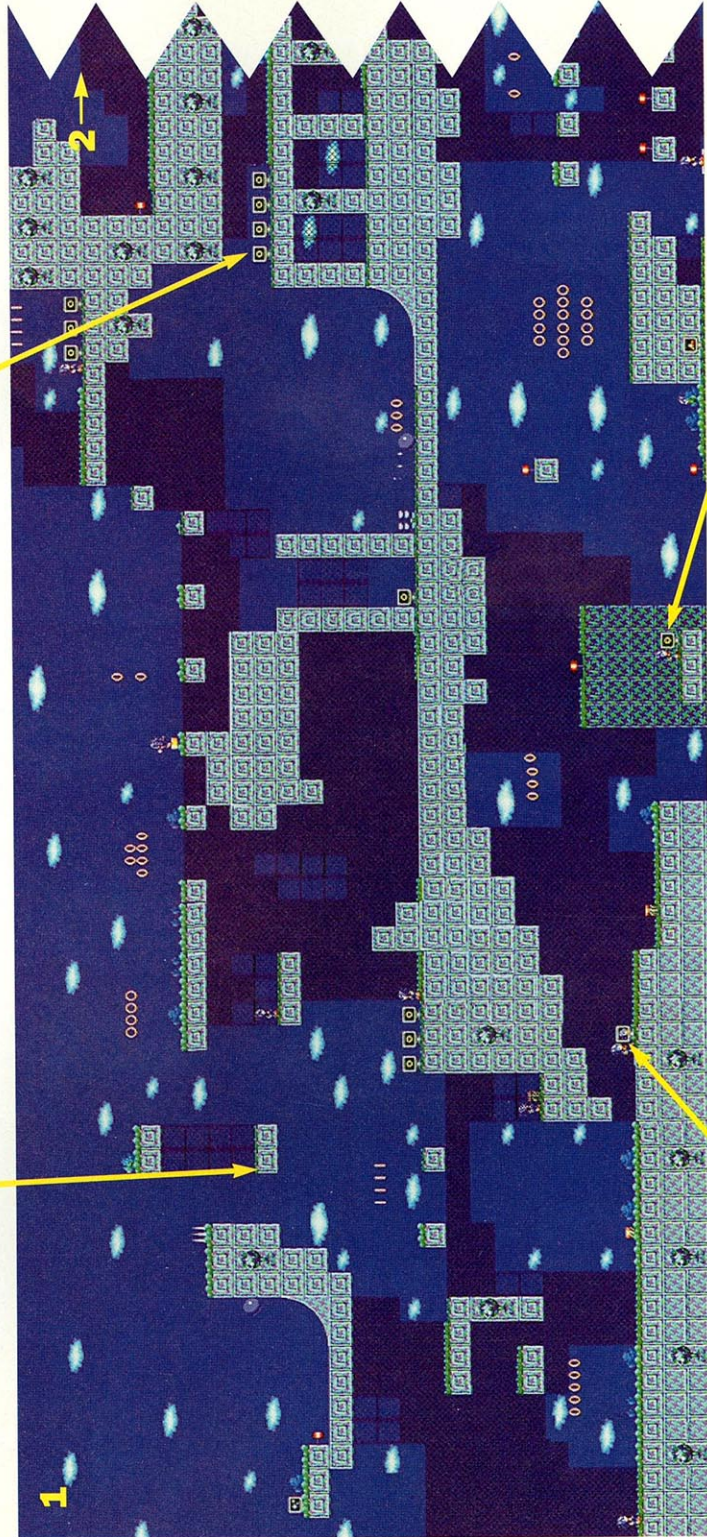
SONIC CHAOS

Da wir in dieser Ausgabe Sonic 3 im Mega Drive aufgenommen haben, war es uns nicht möglich, den Rest von Sonic Chaos zu vervollständigen. Wie auch immer - hier sind jede Menge neue Level für dich. Viel Spaß!

Schlafende Eierzone Nr. 2

3. Auf diesem Level zerschmettern viele Klötze, wenn du in sie hineinwirbelst. Das kann dir eine Hilfe, aber auch ein Hindernis sein. Du kannst Abkürzungen nehmen und versteckte Bonusse erreichen. Bleibe, um sicherzugehen, nicht zu lange auf den Blocken stehen.

4. Hier findest du 4 Superringe. Sammle diese und die 3 Ringe darüber ein, um deinen Weg zu einer Bonusrunde zu schaffen. Alle Diamanten werden bald dir gehören.



1. Wenn du in diesem Level ein Leben verlierst, sammle einfach dieses extra Leben ein. Du mußt natürlich zuerst ein paar Klötze zerschmettern, um es zu bekommen. Das extra Leben lädt sich immer wieder auf, wenn du stirbst - sammle also weiter!

2. Die untere Route ist sehr tückisch, denn es gibt hier viele Gruben, in die du hineinfallen kannst. Du mußt dich von Vorsprung zu Vorsprung schwingen, was sehr schwierig werden könnte. Eine bessere Idee ist, die Sprungfedern zu benutzen und die höhere Route zu wählen, da es dort jede Menge Superringe zum Einsammeln gibt.

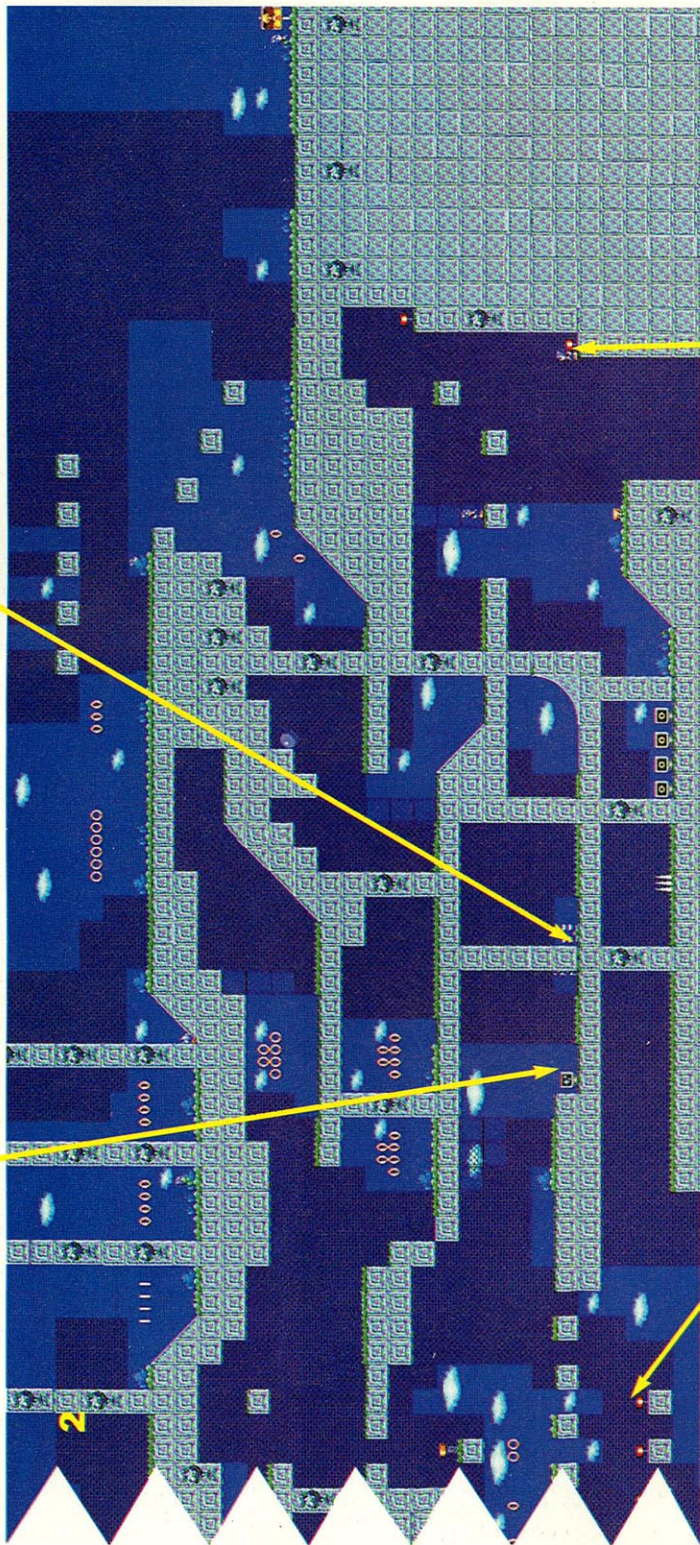


SONIC CHAOS

Schlafende Eierzone Nr. 2

3. Diese Dinger sind sehr nützlich, wenn es heißt, stelle Hänge hinaufzusteigen. Wenn du durch sie hindurchgehst, werden sie dich nach vorne und den Hang hochtreiben. Paß aber auf - sie können dich in die Hände von entgegenkommenden Feinden spielen!

2. Auf diesem Level gibt es ein paar Unbesiegbarkitsbilder. Dieses hier ist dir eine willkommene Hilfe. Greife danach und gehe so schnell wie möglich ans Ende des Levels.



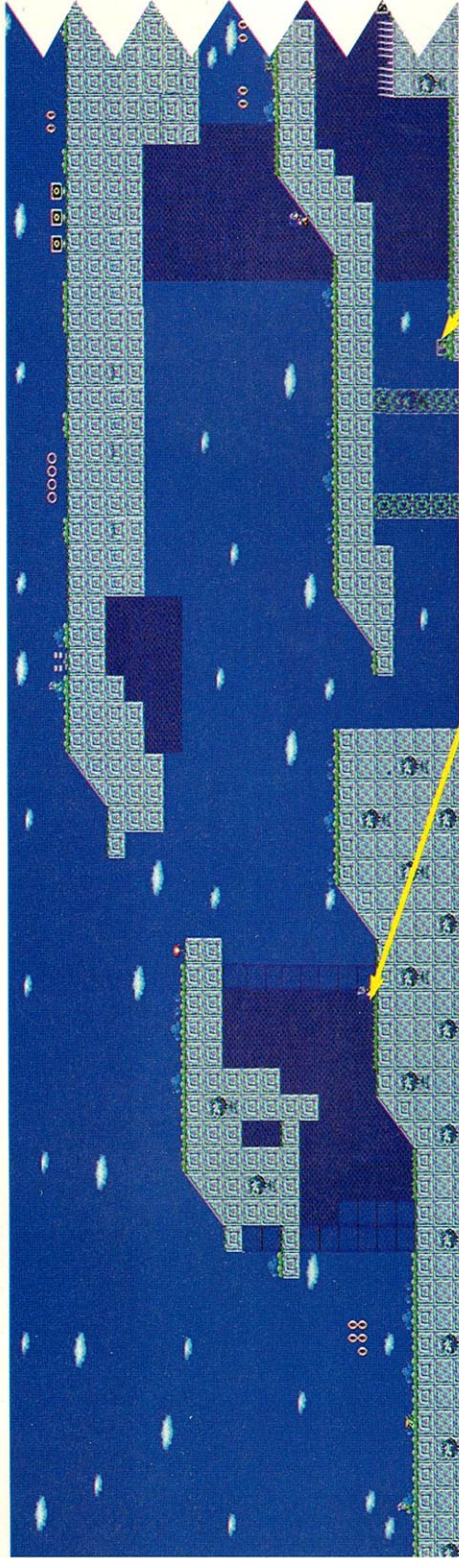
1. Sei hier vorsichtig, denn die Plattformen sind sehr klein und ein Fall könnte den sicheren Tod bedeuten. Benutze die Sprungfedern, um dich auf die relativ sicheren Plattformen darüber hochzuschwingen.

4. Ein großer Sprung bringt dich zu diesen Sprungfedern. Benutze die Superfeder auf der linken Seite, um dir die extra Höhe, die du brauchst, zu verschaffen. Springe dann auf die roten Federn, um ans Ende des Levels zu gelangen.



SONIC CHAOS

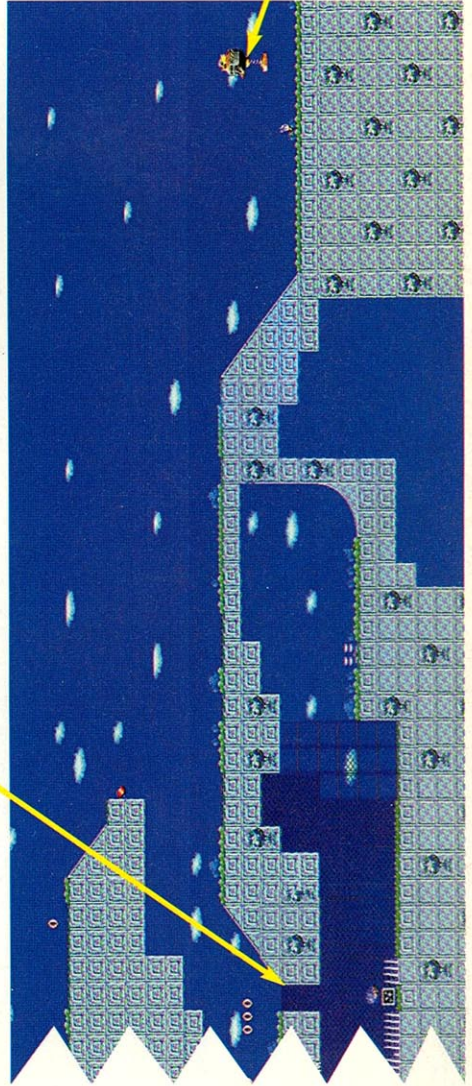
Schlafende Hügelzone Nr. 3



2. Springe hier, um an die Schätze dort unten zu kommen. Du wirst den Klotz zerschmettern und auf ein Unbesiegbarkeitsbild fallen. Renne nach links und sammle schnell ein extra Leben ein. Setze deinen Weg danach nach rechts über die Spikes hinweg fort.

1. Dieser Level wird dir zuerst sehr sanft - ohne viele Bilder zum Einsammeln - vorkommen. Wie auch immer - dies ist, wie du später feststellen wirst, nicht der Fall. Benutze die Sprungfeder am Anfang des Levels, um dich schneller zu den Bonussen zu bringen.

3. Nachdem du in diesen Level eingedrungen bist, kannst du dieses extra Leben einsammeln. Es ist sehr nützlich, denn wenn du während des Kampfes mit dem Levelendwächter stirbst, erneuert es sich wieder, wenn du den Level neu startest.



4. Dies ist einer von den schwierigeren Wächtern, da er selten nahe genug kommt, um ihn anzuspringen. Springe über die Kugeln, mit denen er nach dir feuert, und sammle, wenn du getroffen wirst, die Ringe ein. Hüpfе auf Robotnik drauf, wenn er zum Tiefflug ansetzt und dich erschießen will.



SONIC CHAOS

Mecha grüne Hügelzone Nr. 1

1. Laß dich direkt am Anfang hier hindurchfallen, um ein leichtes extra Leben einzusammeln. Zerschmettere unten keine weiteren Klötze, es sei denn, du möchtest zu den Spikes oben getrieben werden. Gehe lieber nach rechts.

4. Genau wie in den vorherigen Leveln muß du mit Höchstgeschwindigkeit laufen, um erfolgreich diese Pfade zu überqueren. Mach dir dein Leben etwas leichter und sammle die Speedschuhe von oben ein.



2. In diesem Level gibt es viele von diesen Plattformen, worunter sich etwas Ungewisses verbirgt. Die meisten von ihnen führen dich in den sicheren Tod, aber einige davon bringen dich zu sehr nützlichen Sprungfedern. Benutze die Karte, um genau zu wissen, welche Plattform weiche ist.

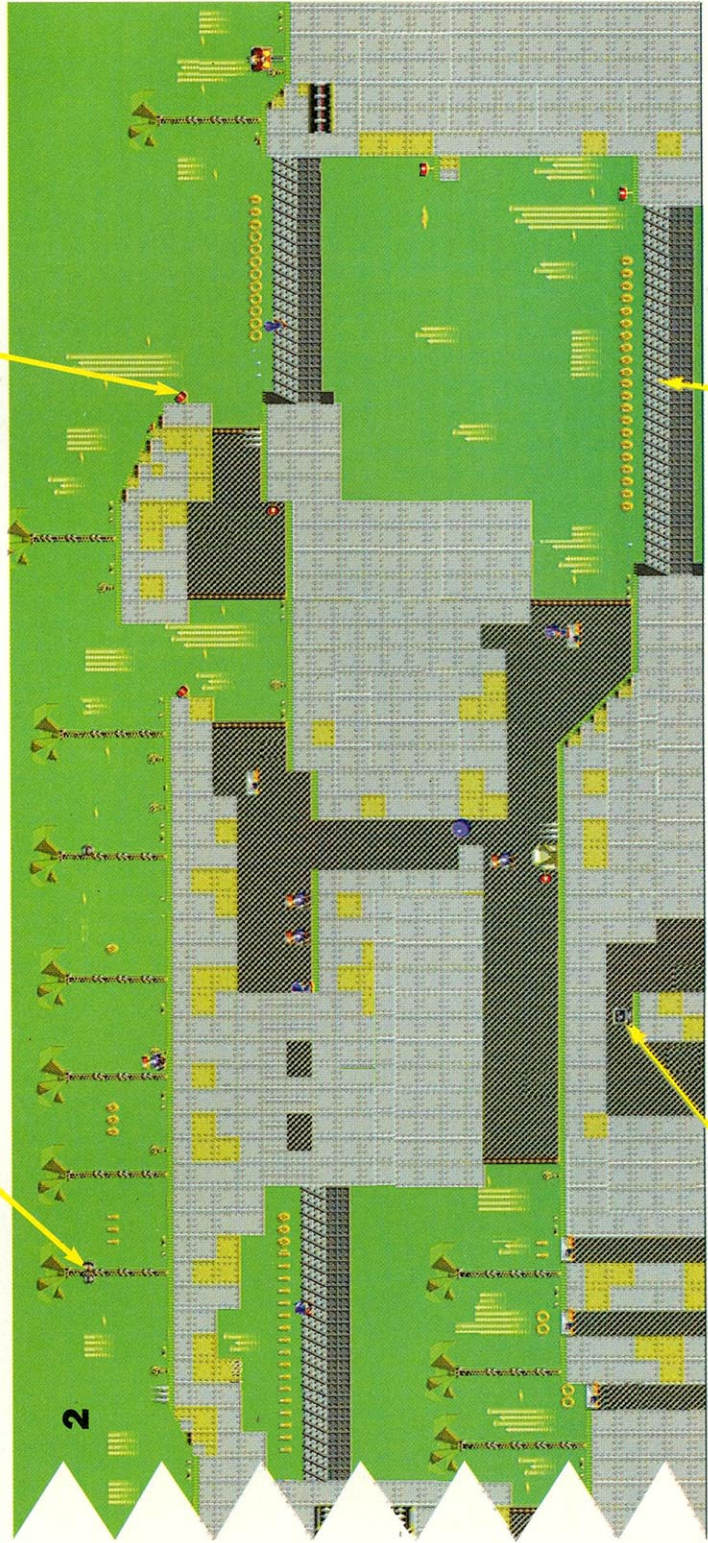
3. Es gibt 2 Wege, diese Grube zu überqueren. Du kannst entweder auf die Plattform springen, die dich sicher über die schwarze Flüssigkeit hinwegbringt. Oder du kannst alternativ über die schwarze Flüssigkeit hinwegrennen und hinauspringen, bevor du in den Tod sinkst.



SONIC CHAOS

Mecha grüne Hügelzone Nr. 1

2. Die meisten der Bäume, an denen du vorbeikommst, sind harmlos - aber wie auch immer - es gibt gelegentlich auch Ausnahmen. An diesem hier hängen 2 Kokosnüsse, die herunterfallen werden, sobald du vorbeikommst. Gehe also so schnell wie möglich!



4. In diesem Level findest du eine Menge von diesen roten Sprungfedern. Einige von ihnen werden dich am Weitergehen hindern und dich dorthin zurückwerfen, von wo du gekommen bist. Diese hier wird dir jedoch helfen, das Ende des Levels rechts zu erreichen.

1. Wenn du durch diese Klotze hier durchbrichst, fällst du runter auf dieses Unbesiegbarkheitsbild. Paß auf, wenn du dich an das Bild heranmachst, da du in den Tod rennst, wenn du es verfehlst. Auf beiden Seiten gibt es Sprungfedern, die dich zurück hochtreiben.

3. Hier liegen 2 von diesen Speedwegen übereinander. Du mußt dich beeilen, um sie zu überqueren. Wenn du zu langsam rennst, wirst du durch den Weg hindurch in den Tod fallen. Benutze die Sprungfedern am Ende, um das Ende zu erreichen.

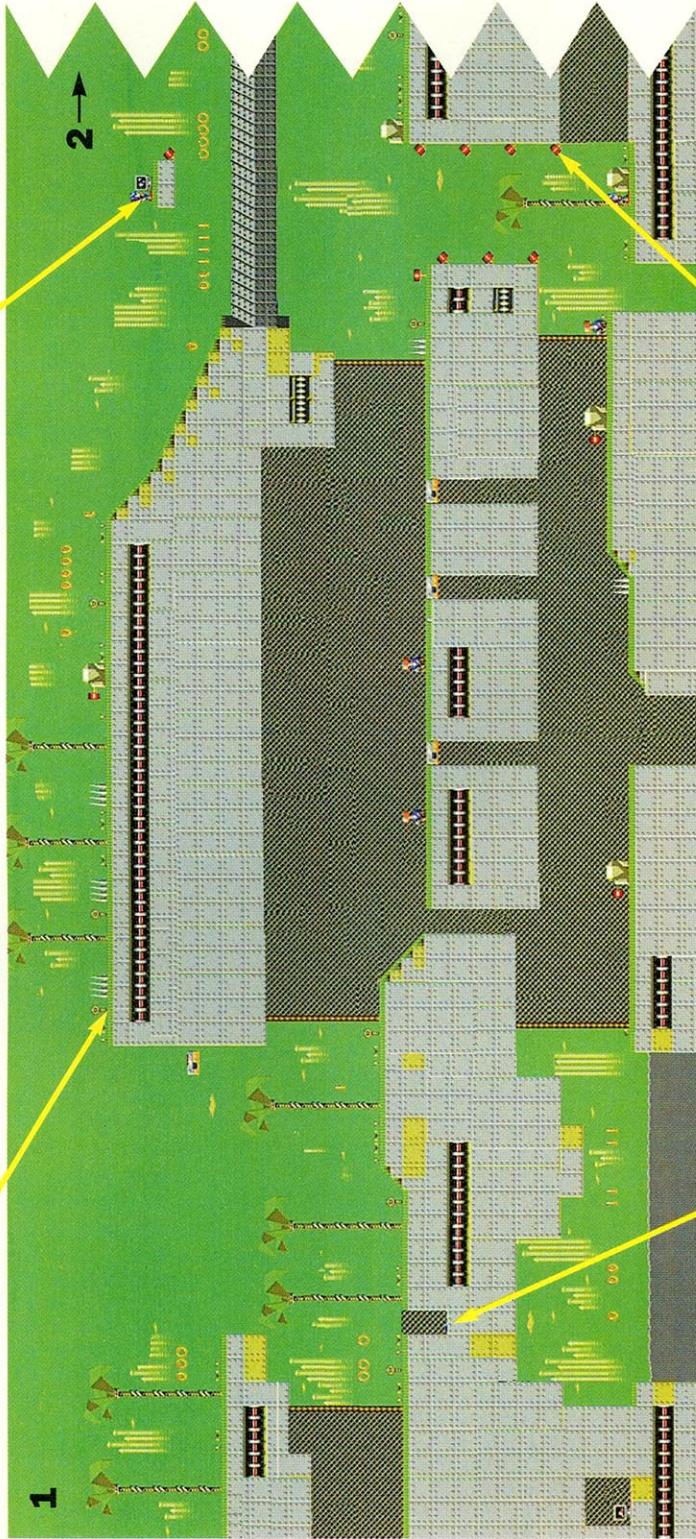


SONIC CHAOS

Mecha grüne Hügelzone Nr. 2

2. Auch wenn es hier oben jede Menge Spikes gibt, ist dies der bessere Weg, den du einschlagen kannst. Der untere Weg ist voll von bodenlosen Gruben, die dir den Verlust eines Lebens kosten könnten, wenn du in sie hineinfallst.

4. Auf deinem Weg hier entlang ist es günstig, hochzuspringen und das Unbestehbarkeitsbild einzusammeln. Es wird dir später sehr von Nutzen sein.



1. Breche durch die Blöcke im Boden hier und laß dich in die Flüssigkeit dort unten fallen. Gehe nach links, um die Speedschuhe einzusammeln. Benutze sie, um deinen Weg nach rechts und durch den Schlamm fortzusetzen.

3. Benutze auf deinem Weg durch diesen Kanal die Sprungfedern, um von links nach rechts und letztendlich nach oben zu hüpfen. Benutze von hier aus die Feder auf der linken Seite und gehe den ganzen Weg über den Speedpfad nach oben.

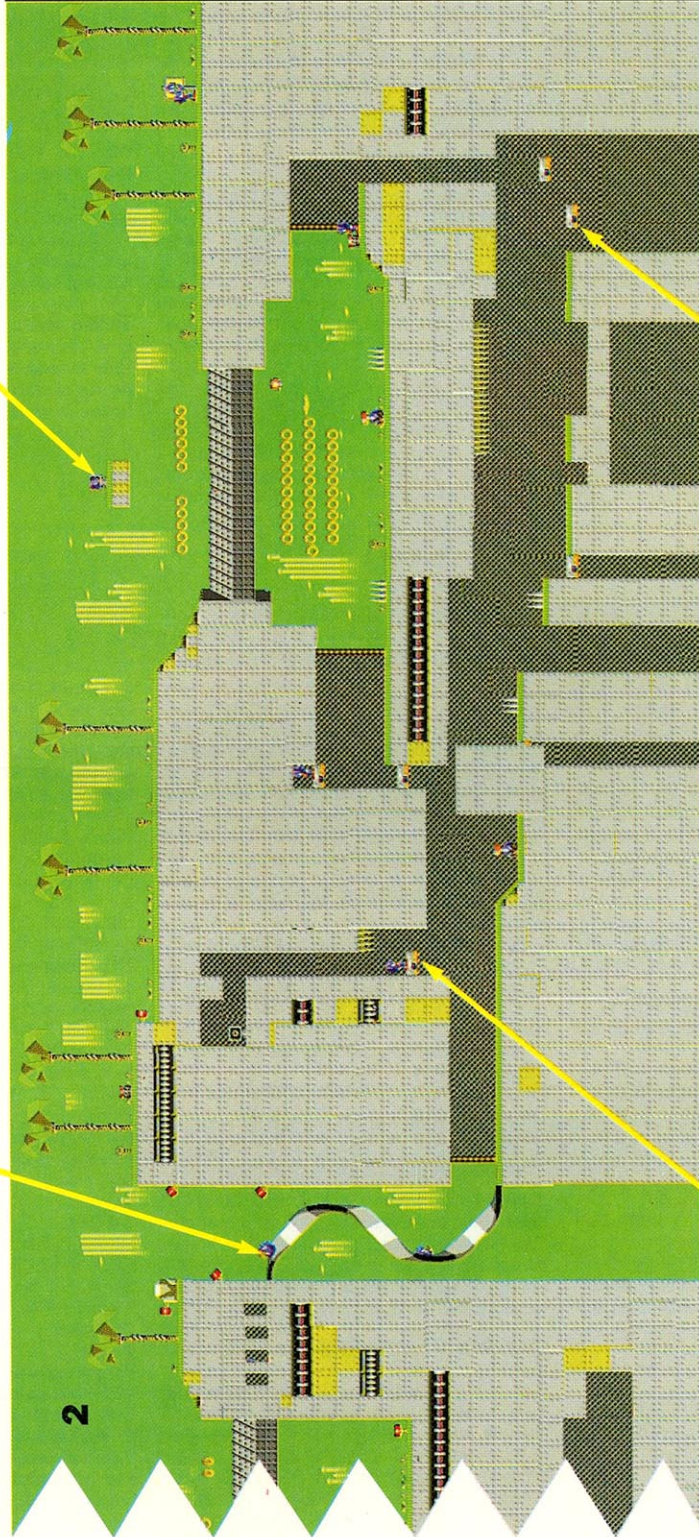


SONIC CHAOS

Mecha grüne Hügelzone Nr. 2

1. Wenn du diesen Spiralhang hinunterreist, dann nur in vollem Tempo. Denn sonst könntest du auf halbem Weg runterfallen, und es gibt gar nichts, was dich dann retten könnte.

3. Hier gibt es etwas Wertvolles zu ergattern, bevor du dich zum Ende des Levels aufmachst. Ein extra Leben gehört dir, wenn du hoch genug springst. Am einfachsten ist es, die Supersprungfeder etwas weiter oben zu benutzen, um an das Leben heranzukommen.



2. Wenn du auf diesen Vorsprung springst, stelle dich auf die linke Seite, denn auf der rechten Seite befinden sich Spikes. Du mußt springen und die Blöcke zerschmettern, während du weiterreist. Es hängt davon ab, ob du Ringe dringend benötigst, denn es gibt keinen anderen Grund, hier hinaufzusteigen.

4. Um das Ende von hier aus zu erreichen, mußt du dich gut unter Kontrolle halten, denn du mußt auf diesen Vorsprung springen und dann gleich auf den nächsten, bevor der Vorsprung wegrutscht. Der 2. Vorsprung wird hochschweben und dir ermöglichen, den Level zu beenden.



CODES

Auf den nächsten Seiten findest du eine neue Reihe von Codes für die meisten Up-To-Date-Spiele. Warum machst du nicht das Beste aus deinem Spiel?

Mega CD

AFTERBURNER 3

Schnelleres Level

Setze den Ansichtsmodus auf dem Optionenbildschirm auf 'Cockpit' und den Rollmodus auf 'Free'. Nachdem du losgeflogen bist, mache eine 45-Grad-Wendung, und du wirst viel schneller fliegen.

DRACULA

Level überspringen

Gehe zum Warungs-Screen und drücke A, LINKS, HOCH, C, A, RECHTS UND RUNTER. Drücke nun A UND START, um zum 2. Level zu kommen. Drücke A, B UND START fürs 3. Level. A, B, C UND START, um zum 7. Level zu kommen. PAUSIERE und drücke A auf dem gleichen Screen, um 99 Leben zu erhalten.

EARNEST EVANS

Stufe überspringen

Egal, auf welcher Stufe du dich befindest, pausiere das Spiel und drücke HOCH, A, RUNTER, B, LINKS, A, RECHTS UND B. Starte wieder, um ans Ende der Stufe zu kommen.

Beamen

Klettere die Wand links vom Startpunkt auf der 6. Stufe hoch. Wenn du aus dem Screen herauskommst, wirst du zu dem Boss dieser Stufe gebeamt.

GROUND ZERO TEXAS

Extra Filmmaterial

Du mußt zuerst das Spiel vervollständigen. Nachdem du dies getan hast und du die Wörter 'In Memory Of Stephen D Hossefield' liest, drücke HOCH, A, A, A, A, UND A. Du kommst nun in eine versteckte Szene.

NIGHT TRAP

Extra Filmmaterial

Du mußt zuerst das Spiel vervollständigen. Nachdem du dies getan hast und du die Wörter 'In Memory Of Stephen D Hossefield' liest, drücke HOCH, A, A, A, A UND A. Du kommst nun in eine versteckte Szene.

TIME GAL

Level überspringen

Überspringe ein Level, indem du das Spiel pausierst und C drückst.

Mega Drive...

ARNOLD PALMER GOLF

Geheimer Kampf-Code

FFFF FFFF FFFF FFFF

9999 9999 9999 9999

Verstecktes Spiel

Wenn du über 100 Schüsse auf ein Loch im Spiel ansetzt, erscheint der Spiel-Over-Screen. Drücke Knöpfe A, B, C und HOCH gleichzeitig, um Zugang zu einer versteckten Miniversion der Fantasiezone zu bekommen.

Superschuß

Gib deinen Namen als EVE ein, und es wird möglich sein, den Ball aus weiter Entfernung zu treffen.

CASTLEVANIA THE NEXT GENERATION

Expertenlevel

Wenn der Titelbildschirm mit den Optionen erscheint, drücke folgende Knöpfe: HOCH, HOCH, RUNTER, RUNTER, LINKS, RECHTS, LINKS, RECHTS, B UND A.

Gehe nun zum Optionen-Screen, drücke START, um hineinzukommen, und ändere dein Spiellevel auf 'EXPERT'.

FIFA SOCCER

Kampf-Paßwörter

Viertelfinale Arg vs Kan F74YBB79PT

Halbfinale Arg vs Aus F74YBB591D4

Finale Arg vs Eng

F74YBB85P1P9

Mannschafts-Paßwörter

Um 13 aus 13 mit EA Allstars zu gewinnen

QP5CW4J1PY1MR

Spiele Aus, zum Schluß mit EA Allstars

X8XZW4TR1PH

JURASSIC PARK

Stufe wählen und Soundtest

Markiere zuerst die Optionen und drücke START, drücke nochmal START, um aus

dem Optionen-Screen herauszukommen. Markiere 'Paßwort' und drücke START und gebe das folgende Paßwort ein: NYUKNYUK. Markiere nun '<<' oder '>>'-Pfeile und drücke und halte A, B, C und starte einen Knopf zuerst. Eine 2. Kontroll-Nachricht erscheint. Markiere 'Ausgang', drücke einen beliebigen Knopf und starte das Spiel. Die Stufenwahl und der Soundtest erscheinen nun.

MARIO LEMIEUX HOCKEY

Black Ice

Gebe das Paßwort CEMENTBLADES ein und drücke START. Der Screen zeigt 'Bad Password' an. Bewege den Cursor zu 'Löschen' und drücke START. Wähle 'Exhibition' oder 'Tournament', wähle deine Teams und drücke START, um das Spiel mit Black Ice zu starten.

Super-Paßwort

Gebe das Paßwort ABRACADABRA2 ein. Drücke START, um die Wörter 'Bad Password' zu erhalten. Bewege den Cursor auf 'Löschen' und drücke START. Wähle 'Exhibition' oder 'Tournament' und wähle deine Teams. Benutze HOCH UND RUNTER beim Heutigen-Spiel-Screen, um durch die Geschicklichkeit des Teams zu kreisen. Wenn du ein Team gewählt hast, drücke A oder B, um die Geschicklichkeit zu verändern, drücke letztendlich START, um anzufangen.

MICRO MACHINES

Verbessertes Spielen

Während du ein Level spielst, pausiere das Spiel und gib einen der folgenden Codes ein: Um das Tempo deines Autos zu erhöhen, drücke HOCH, RUNTER, A, B, LINKS, RECHTS, C UND START.

Um den Zug zu erhöhen, drücke A, HOCH, B, RUNTER, C, LINKS, START UND RECHTS.

Unendliche Leben

Pausiere und drücke B, RUNTER, C, RUNTER,

HOCH, RUNTER, LINKS UND RUNTER. Die unendlichen Leben gehören nun dir.

Schwierigere Spiele

Für Experten: Pausiere das Spiel und drücke LINKS, RECHTS, LINKS, RECHTS, HOCH, RUNTER, START UND RUNTER.

NBA JAM

Berühmte Spieler

Um einen von den folgenden Charakteren zu spielen, benutze die Tabelle unten, um die relevanten Codes zu bekommen. Gehe zu dem 'Enter-Initials-Screen' und gib die ersten 2 Buchstaben ohne den dritten ein, bewege den Cursor über den letzten Buchstaben und drücke die zutreffenden Knöpfe auf deinem Joypad. Platziere den Cursor für die 2 Buchstaben über das 'Space'-Symbol, welches als 3. Buchstabe steht.

Name	Buchstaben	Joypad Code
Pfunk	DIS	Start und C
Warren Moon	UW	Start und A
Al Gore	NET	Start und B
Bill Clinton	ARK	Start und A
Jamie Rivett	RJR	Start und B
Sal Divitta	SAL	Start und C
Mark Turmell	MJT	Start und A
Eric Samulski	AIR	Start und A
Scruff	ROD	Start und B
Kabuki	QB	Start und A
Chow Chow	CAR	Start und C
Weasel	SAX	Start und C

Verbesserte Team-Geschicklichkeit

Alle folgenden Tricks werden deine Spieler-Geschicklichkeit verbessern. Die Cheats müssen alle eingegeben werden, wenn der 'Tonights-Match-Screen' erscheint. Du mußt auch die Knöpfe so oft drücken, wie erwartet, bevor der Screen verschwindet. Halte die zutreffenden Knöpfe für die Dauer zwischen dem Auslösen des 'Tonights-Match-Screens' und dem Anfang des Spiels gedrückt.



CODES

...Mega Drive

Verbessere deine Abwehr durch das 5-malige Drücken von einem beliebigen Knopf.

Verbessere deine Zielfeuerung, indem du irgendeinen Knopf 7-mal drückst, halte dann **HOCH, B UND C** zusammen gedrückt.

Abfangverbesserung

Drücke einen beliebigen Knopf 15-mal und rotiere den Richtungsknopf, bis das Spiel beginnt.

Dunking

Mache einige Superdunkings, indem du einen beliebigen Knopf 13-mal drückst, rotiere danach den Richtungsknopf, bis das Spiel beginnt.

Unendlicher Turbo

Er gehört dir, wenn du einen beliebigen Knopf 6-mal oder öfter drückst, halte dann **A, B und C** gedrückt.

Juice-Super-Speed

Du erhältst diesen Speed, wenn du einen

Knopf 13-mal drückst und dann **C und B** gedrückt hältst.

Schußdisplay

Dieser Cheat zeigt dir die prozentuelle Chance an, die dein Schuß hat, hineinzugehen. Drücke einen Knopf einmal, drücke dann und halte **RUNTER, B UND A** zusammen gedrückt.

Smashing Backboard

Das Brett wird nur im 4. Viertel zerschmettert, und du brauchst einen Spieler in deinem Team, der 9 oder 10 auf der Dunkingwaage hat. Wenn du es schaffst, erfolgreich 7 oder 8 Dunkings mit dem gleichen Spieler auszuführen, wird das Glas zerbrechen.

ROCKET KNIGHT ADVENTURES

Deine eigene Demonstration

Starte ein normales Spiel und spiele so lange, wie du möchtest. Wenn du eine Pause

brauchst, drücke **START**, um das Spiel zu pausieren. Drücke dann 7-mal **HOCH**, einmal **RUNTER**, **LINKS** 3-mal und einmal **RECHTS**. Wenn du dies richtig ausgeführt hast, wird das Wort 'Pause' sich verschieben. Drücke 'Reset', und wenn des Spiels Demo beginnt, wird dein Spiel demonstriert.

TERMINATOR 2

Level überspringen

Wenn 'Press Start' erscheint, drücke **HOCH, RUNTER, LINKS, RECHTS, HOCH, RUNTER, LINKS, RECHTS, HOCH, RUNTER, LINKS UND RECHTS**. Arnie wird dir sagen, ob der Trick funktioniert hat. Starte das Spiel wie immer. Wenn du in einem Level bist, drücke **B und C** zusammen, um ans Ende des Levels zu gelangen.

Master System

AFTERBURNER

Unendliche Continues

Um die Continue-Option auf 'Sterben' zu stellen, drücke **1, 2, und HOCH** gleichzeitig.

ALTERED BEAST

Extra Energie

Drücke **HOCH** auf dem 1. Joypad und Knöpfe **1 und 2** zur gleichen Zeit, wenn der Titel-Screen erscheint. Dies wird deine Energie von 3 auf 5 Blöcke erhöhen.

AZTEC ADVENTURE

Level wählen

Drücke 5-mal **HOCH**, bevor sich die Papierrolle auf dem Titel-Screen auseinanderrollt. Wenn der Charakter das Cash wirft, drücke **RECHTS** 3-mal, dann **LINKS UND RUNTER**, wenn alle nach rechts gehen. Du hast nun Zugang zur Levelauswahl und kannst das Level wählen, auf dem du beginnen möchtest.

BONANZA BROTHERS

Level wählen

Halte **HOCH** gedrückt und beide Feuerknöpfe auf dem 2. Kontroller. Schalte das Gerät an und warte, bis die ganze Einführungsreihe beendet ist und der Start-/Optionen-Screen erscheint. Laß nun die Knöpfe los und benutze den 1. Kontroller, um Zugang zu den Optionen zu erhalten. Die Levelauswahl erscheint.

ENDURO RACING

Level wählen

Drücke **HOCH, RUNTER, LINKS UND RECHTS** auf dem Titel-Screen, bis eine Nummer in der linken oberen Ecke erscheint. Drücke **HOCH**, um ein Level zu wählen.

MARBLE MADNESS

Level wählen

Setze auf dem Optionen-Screen folgende Parameter: Test FX two, Test Music five.

Bewege deinen Pad auf Levelauswahl, um deinen Startpunkt zu verändern.

OUTRUN

Kurs wählen

Drücke Knöpfe **1 und 2** auf dem Titel-Screen, gebe dann **HOCH, LINKS UND START** ein, um einen Kurs zu wählen.

SPACE HARRIER

Cheat-Screen

Wenn 'Game Over' erscheint, halte **HOCH UND LINKS** gedrückt, um den Cheat-Modus einzugeben.

THUNDERBLADE

Unbesiegbarkeit

Drücke auf dem Titel-Screen **HOCH, RUNTER, LINKS UND RECHTS**, um Unbesiegbarkeit zu erzielen.

Game Gear

JUNGLE BOOK

Level wählen

Drücke nach dem goldenen Walt Disney-Logo **HOCH, RUNTER, HOCH, RUNTER, LINKS, RECHTS, LINKS UND RECHTS**. Du kannst nun ein beliebiges Level wählen.

PENGO

Level wählen

Drücke auf dem Titel-Screen und halte den oberen **LINKEN** Knopf diagonal auf dem Richtungsknopf gedrückt. Halte dann Knöpfe **1, 2 und drücke START**. Du hast nun freie Levelauswahl und dazu noch 7 Leben.

SHINOBI II

Paßwort für alle Charakter

Gehe in den Paßwort-Screen und gebe

F5958 ein. Wenn du das Spiel beginnst, bekommst du die gelben und blauen Krystalle mit allen Charakteren.

SONIC THE HEDGEHOG 2

Level wählen

Halte, bevor du einschaltest, den **LINKEN** Knopf **DIAGONAL RUNTER** und die Knöpfe **1 und 2**. Drücke dann und halte **START** zur gleichen Zeit. Starte das Spiel, während alle diese Knöpfe gedrückt sind, und halte sie gedrückt, bis Sonic über den ganzen Screen gelaufen ist. Während du noch immer alle Knöpfe gedrückt hältst, nimm den Finger von der Starttaste und drücke wieder **START**. Eine Levelauswahl erscheint nun.

TOM AND JERRY - THE MOVIE

Test-Modus

Um einen speziellen Test-Modus-Screen im Spiel zu erhalten, warte, bis der Titel-Screen erscheint und drücke folgende Knöpfe: **1, 2, 1, 2, 1, 2, 1 und 2**. Wenn du den Code richtig eingegeben hast, erscheint der Test-Modus-Screen. Du kannst nun Unbesiegbarkeit, die Stufe und den Sound-Test wählen.

WONDERBOY

Level überspringen

Drücke **RUNTER UND START** auf dem Titel-Screen. Drücke dann **HOCH** auf dem Joypad, um das Startlevel zu wählen.



FREZZERS

Mega Drive

ARIEL THE MERMAID

FF8000000X Level wählen. Ersetze das X durch die Nummer des Levels, auf dem du starten möchtest (1-7)...

DIZZY

FF81490002 Unendliche Leben

ETERNAL CHAMPIONS

FFACAB0034 Unendliche innere Magie

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

FFFC370000 Unbegrenzte Zeit
FFFC4700XX Verändert die Anzahl der Tore für den 1. Spieler (00-FF)

FFFC4800XX Verändert die Anzahl der Tore für den 2. Spieler(00-FF)

FFEC3D0000 Immer den Münzwurf gewinnen

FFFFC70001 Der Ball ist unbesiegbar

GADGET TWINS

FF08B70003 Unbesiegbarkeit
FF08BA0003 Level wählen. Ersetze X durch die Level-Nummer
FF0389000X

HOOK

FF8C630003 Unendliche Energie
FFDD700006 Unendliche Leben
FFDD850059 Unendliche Zeit

HUMANS

FF081900XX Stufe wählen. Ersetze XX durch 01 bis 50

LOTUS 2

FF2BC70063 Stoppt den Timer für den 1. Spieler auf 99

FF2CDD0063 Stoppt den Timer für den 2. Spieler auf 99

FF2BB4001A Maximales Tempo für den 1. Spieler

FF2CCA001A Maximales Tempo für den 2. Spieler

MICRO MACHINES

FFC00600XX Ersetze XX durch 01 - 99, um einen Teil der Spur zu verändern

Versuche 92 auf dem Breakfast-Tisch
FFFFCD0000 Verändert die Koboide

NHLPA HOCKEY

FFC6950000 Computertore zählen nicht

ROBOCOP VS TERMINATOR

FF009C0005 Unendliche Leben
FFF08C0040 Unbegrenzte Gesundheit (wird am Ende des Levels behindert)

SONIC THE HEDGEHOG 3

FFFE24000F Stoppt die Uhr

TMNT - TOURNAMENT FIGHTERS

FFA215000X Ersetze X durch 00-0A, um eine Runde zu wählen

FF00310080 Unendliche Energie für den 1. Spieler

FF00710080 Unendliche Energie für den 2. Spieler

FF86F10004 Unendliche Continues.
FFFE130000 Unbegrenzte Anzahl von Runden

ZOMBIES

FFFAD70002 Unendliche Leben für den 1. Spieler
FFFADD0096 Unbegrenzte Anzahl von Kugeln

Master System

ASTERIX

00C09D003 Unendliche Leben
00C09A003 Unbesiegbarkeit

CHOPLIFTER

00C29B00C Unendliche Leben
00C0E000 Kann nicht zusammenstoßen oder abgeschossen werden

THE FLINTSTONES

00C9A504 Unbegrenzte Sanduhr
00C9F20F Unbegrenzte Farbe
00C9A203 Unendliche Leben

FORGOTTEN WORLDS

00CC8CD8 Unendliche Energie

GLOBAL GLADIATORS

00D0E905 Unendliche Leben
00DOBA3F Unendliche Energie

KLAX

00C09F00 Unendliche Fallmeter

MORTAL KOMBAT

00C40B07 Unendliche Continues

RAINBOW ISLANDS

00C02E003 Unendliche Leben

SONIC CHAOS

00D29903 Unendliche Leben

TOM AND JERRY

00C43908 Unendliche Energie

VIGILANTE

00C01403 Unendliche Leben
00C2544F Unbegrenzte Energie
00C29154 Unbegrenzte Zeit

Game Gear

BATMAN RETURNS

BLYTAA4R Unbesiegbarkeit, bis du fällst
BLGTAA5N Unbegrenzte Anzahl von Smokebomben

BLHTAA8C Unendliche Schwärme
BLJTAA4L Unendliche Grappling-Gewehre

BLLAAA7A Unendliche Anzahl von Super-Suchern-Batarangs

00C02103 Unendliche Leben
00C1590A Unbegrenzte Energie
00C01F02 Unbegrenzte Spezialitäten

CHUCK ROCK

00C08C0X Level wählen (2-4)

POPILS

00C32003 Unendliche Leben

SONIC CHAOS

00D29C05 Unbesiegbarkeit
00D29C99 Unbegrenzte Ringe
00D50410 Sonic rennt rückwärts

00D50C95 Hoher Sprung
00D51830 Raketensprung

00D74000 Keine Feinde

00D160C8 Neues Level

00D2990X Level wählen. Ersetze X durch das gewünschte Level

X	LEVEL	X	SPEZIELLE STUFE
1	2	8	1
2	3	9	2
3	4	A	3
4	5	B	4
5	6	C	5

SPLATTERHOUSE 2

AX2TAA8Y Unendliche Leben
AX2TAA68 Unbesiegbarkeit
BE0AAAGA Starte mit 9 Leben

SUPER SMASH TV

00C51205 Unendliche Leben

TOE JAM AND EARL

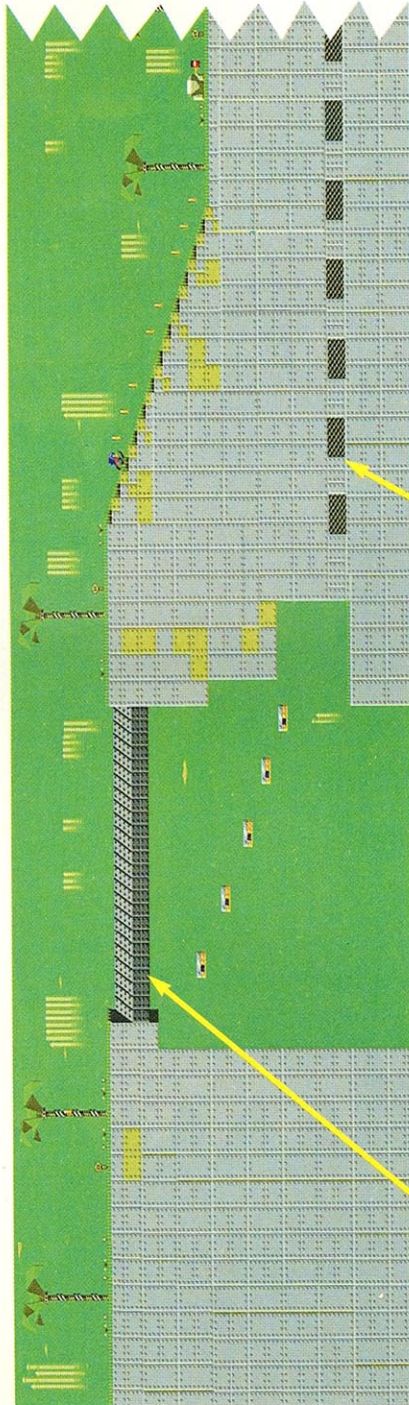
ZZ8ADT2Y Alle Feinde sind verschwunden



SONIC CHAOS

Wir begleiten nun Sonic Chaos ins Finale. Dieses Spiel weist alle Merkmale eines klassischen Spiels fürs Master System auf. Im September soll Sonic Chaos 2 erscheinen! Zuerst aber brauchst du diese Karten hier, um Sonic Chaos 1 erfolgreich zu beenden.

Mecha Green Hill Zone 3

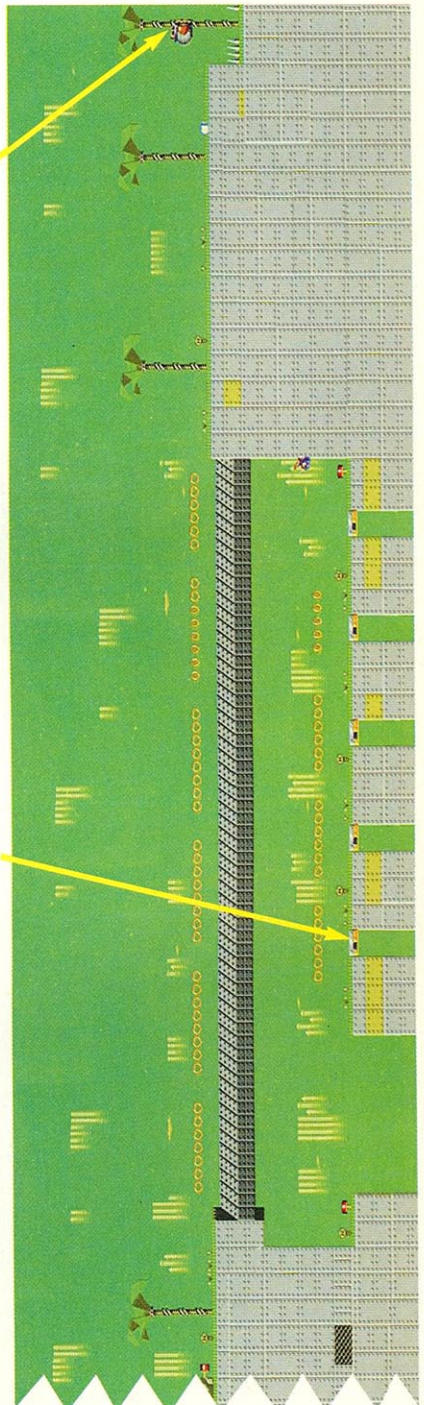


1. Auf diesem Wächter-Level kannst du nur wenige Bilder zum Einsammeln finden. Es gibt jedoch eine Menge von Fallgruben, und dies hier ist eine davon. Du mußt mit vollem Tempo über die Wege laufen, wenn du dem Fall in die Grube und damit dem sicheren Tod entkommen willst.

3. Diese Brücken sind sehr nützlich, wenn du die Klüften überqueren möchtest. Aber bleibe nicht zu lange darauf stehen, da sie wegrutschen, nachdem du auf sie getreten bist.

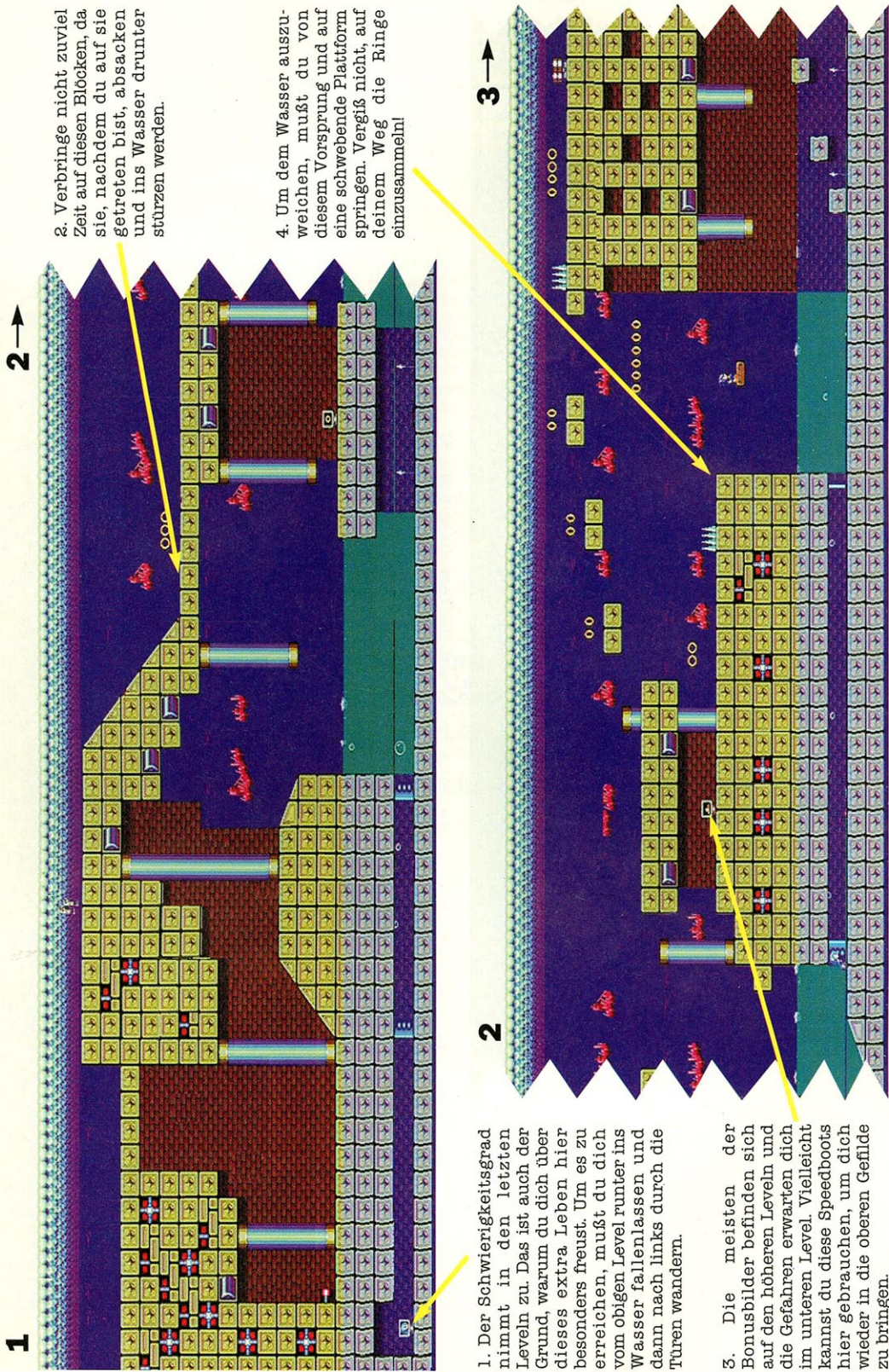
2. Solltest du auf die untere Stufe dieser Zone fallen, nimm die unterirdische Route und laufe bis zum Ende dieses Levels.

4. Es ist ziemlich einfach, den Wächter hier zu besiegen. Springe einfach auf Robotnik drauf und hüpfе 10-mal auf seinem Kopf herum. Hüte dich, falls du runterfällst, vor den Spikes in der Grube unten.



SONIC CHAOS

Aqua Plane Zone 1...



1

2

2

3

2. Verbringe nicht zuviel Zeit auf diesen Blöcken, da sie, nachdem du auf sie getreten bist, absacken und ins Wasser drunter stürzen werden.

4. Um dem Wasser auszuweichen, mußt du von diesem Vorsprung und auf diese schwebende Plattform springen. Vergiß nicht, auf deinem Weg die Ringe einzusammeln!

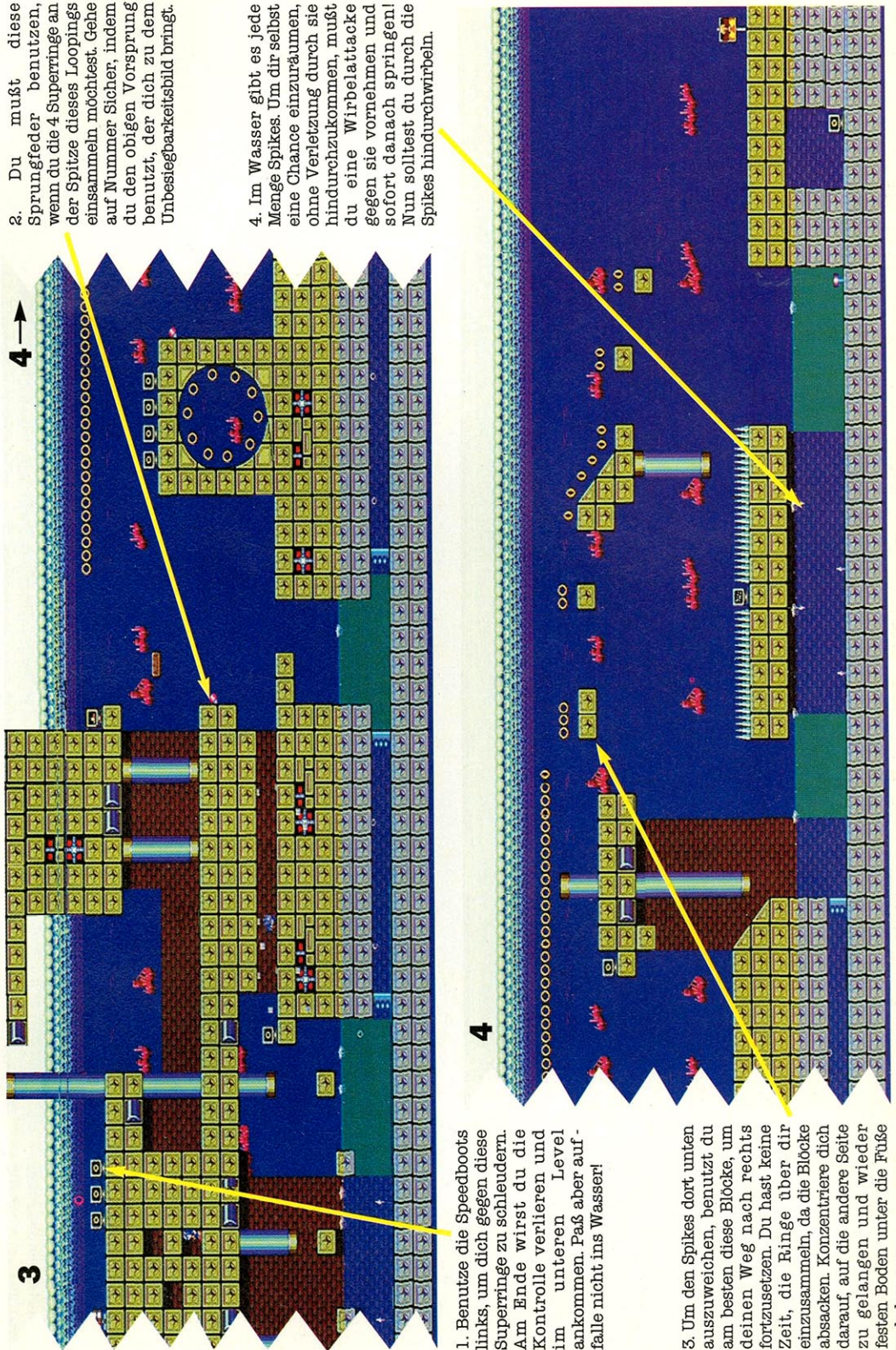
1. Der Schwierigkeitsgrad nimmt in den letzten Leveln zu. Das ist auch der Grund, warum du dich über dieses extra Leben hier besonders freust. Um es zu erreichen, mußt du dich vom obigen Level runter ins Wasser fallenlassen und dann nach links durch die Türen wandern.

3. Die meisten der Bonusbilder befinden sich auf den höheren Leveln und die Gefahren erwarten dich im unteren Level. Vielleicht kannst du diese Speedboots hier gebrauchen, um dich wieder in die oberen Gefilde zu bringen.



SONIC CHAOS

...Aqua Plane Zone 1



2. Du mußt diese Sprungfeder benutzen, wenn du die 4 Superringe an der Spitze dieses Loopings einsammeln möchtest. Gehe auf Nummer Sicher, indem du den obigen Vorsprung benutzt, der dich zu dem Unbesiegbarkheitsbild bringt.

4. Im Wasser gibt es jede Menge Spikes. Um dir selbst eine Chance einzuräumen, ohne Verletzung durch sie hindurchzukommen, mußt du eine Wirbelatacke gegen sie vornehmen und sofort danach springen! Nun solltest du durch die Spikes hindurchwirbeln.

3

4

1. Benutze die Speedboots links, um dich gegen diese Superringe zu schleudern. Am Ende wirst du die Kontrolle verlieren und im unteren Level ankommen. Faß aber auf - falle nicht ins Wasser!

3. Um den Spikes dort unten auszuweichen, benutzt du am besten diese Blöcke, um deinen Weg nach rechts fortzusetzen. Du hast keine Zeit, die Ringe über dir einzusammeln, da die Blöcke absacken. Konzentriere dich darauf, auf die andere Seite zu gelangen und wieder festen Boden unter die Füße zu bekommen.

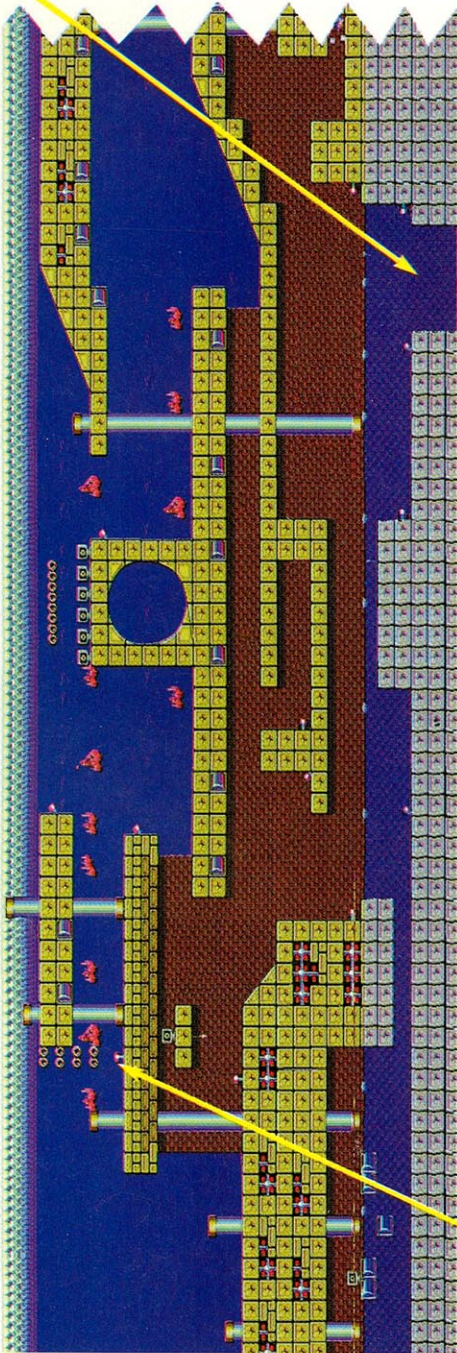


SONIC CHAOS

Aqua Plane Zone 2

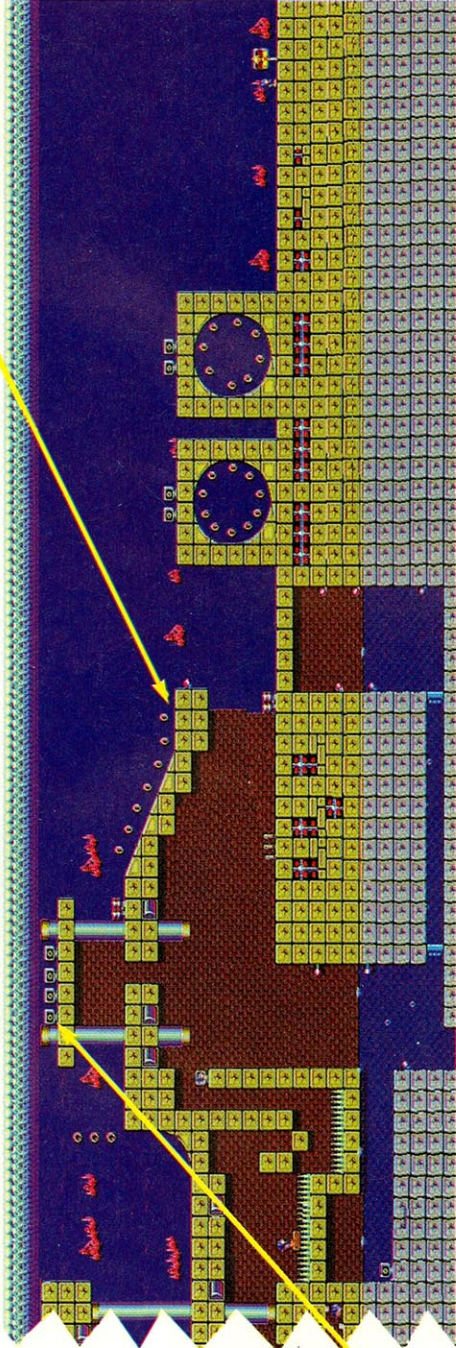
2. Versichere dich mit größter Genauigkeit, daß du die Klüfte überwindest. Falls nicht, wäre dies ein Sturz in den Tod!

4. Versuche, den oberen Weg zu gehen und diesen Punkt zu erreichen. Benutze die Sprungfeder neben dir und sammle die Superringe an der Spitze der Loopings ein. Für diejenigen von euch, die noch nicht genug Ringe zusammen haben, um die Spezialstufe zu erreichen - das Levelende befindet sich rechts!



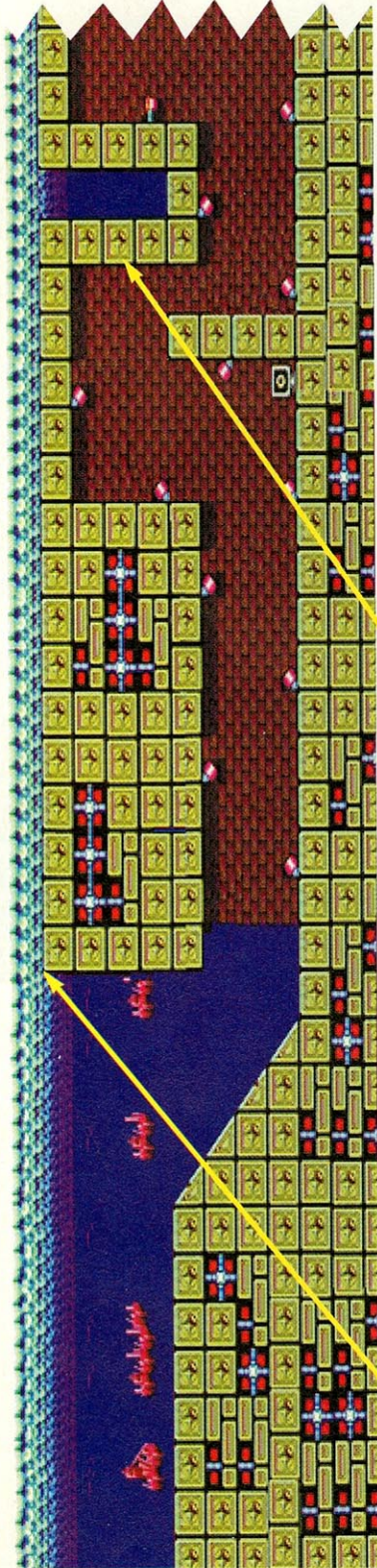
1. Benutze diese Sprungfeder am Anfang, um die Plattform oben zu erreichen. Wandere nach rechts und springe rüber zu den Superringen an der Spitze des Loopings.

3. Benutze den Abhang unten, um an die 4 Superringe dort oben heranzukommen. Es müßte für dich recht einfach sein, 100 Ringe einzusammeln.



SONIC CHAOS

Aqua Plane Zone 3

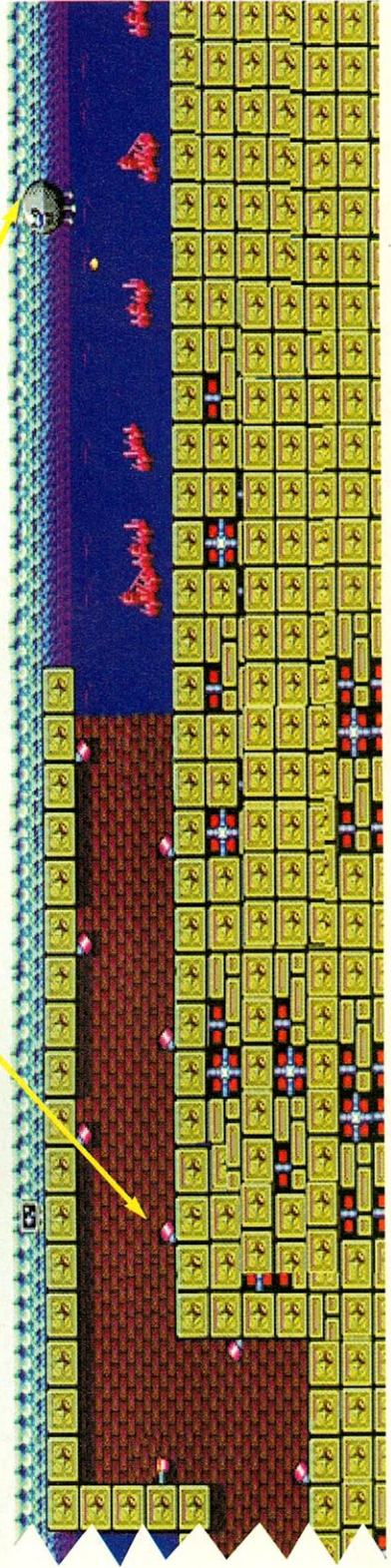


1. Du mußt einen großen Sprung machen, um diesen hohen Level zu erreichen. Wenn du es nicht schaffst, mußt du deine Reise im unteren Teil nach rechts fortsetzen.

2. Versuche, den Superring unten einzusammeln und durch die Wand hier zu brechen. Springe durch die Spalte und sammle das Unbesiegbarkheitsbild auf der rechten Seite ein.

4. Der Levelendwächter ist nicht so leicht zu bewältigen wie die vorherigen. Versuche, auf Robotniks Kopf zu springen, wenn er tief genug runterkommt. Kontrolliere Sonic und hüpf weiter auf seinem Kopf herum, bis seine obere Hälfte explodiert. Du mußt einen letzten Schlag wagen, um zu gewinnen.

3. Hier hast du keine große Chance, die Kontrolle über Sonic zu erlangen, da er von der hohen Anzahl der Sprungfedern hoch- und runtergeworfen wird.

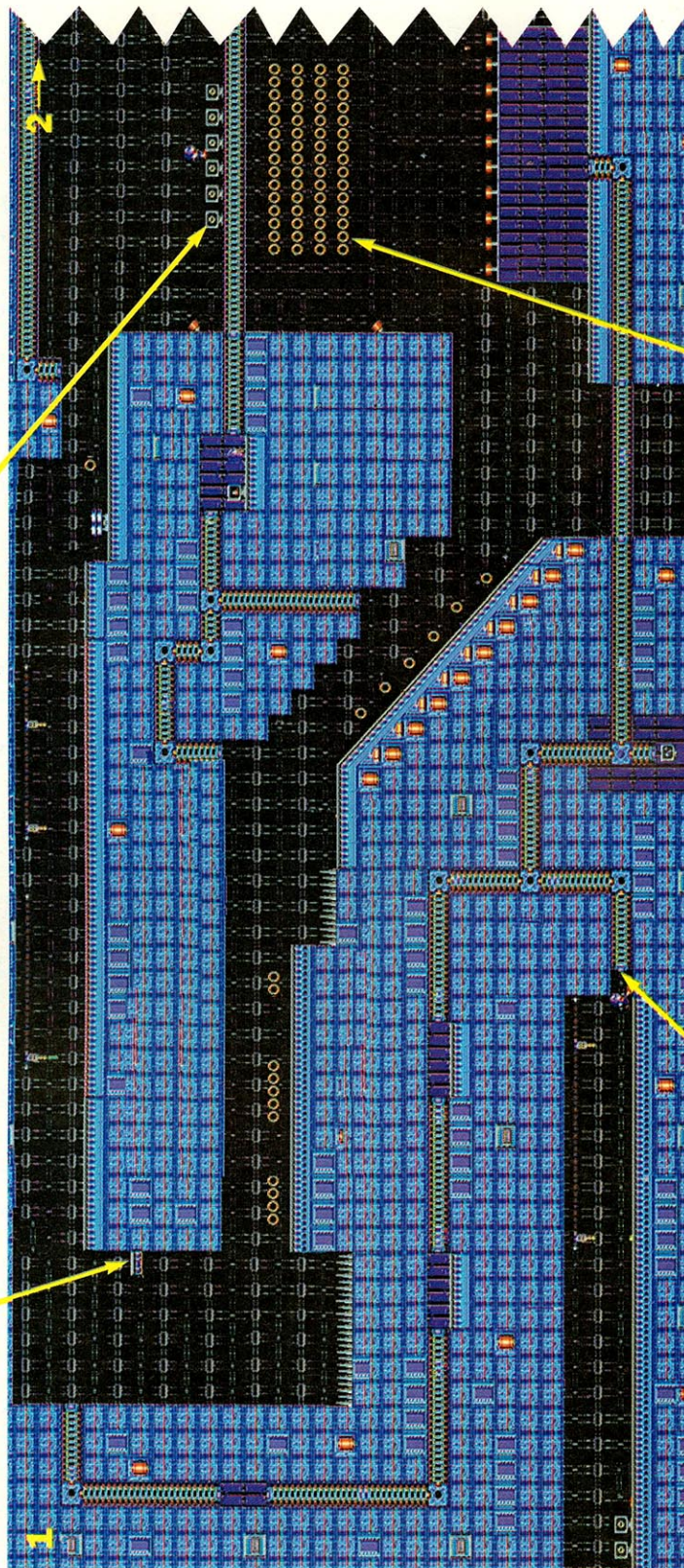


SONIC CHAOS

Electric Egg Zone 1....

2. Wenn dich das Rohr auf die linke Seite hinauswirft, landest du auf diesem Vorsprung. Springe zum höheren Level, bevor die Plattform zum unteren Level absackt.

3. Springe vom höheren Level nach links und auf die Superringe zu. Achte darauf, daß du auf den Ringen landest und nicht danebentrist, denn es gibt keine andere Stütze, auf die du dich stellen könntest.



1. Breche durch den 1. Block hier, um deinen Röhrenritt zu beginnen. Plane anhand dieser Karte deine Route durch das Labyrinth. Bevor du die Kreuzung erreichst, mußt du deine gewünschte Richtung angeben, in die du reisen möchtest.

4. Auf diesem Level gibt es jede Menge Ringe. Benutze die Sprungfeder unter dir, um den ganzen Stapel einzusammeln. Du solltest nun genug Ringe besitzen, um die Spezialstufe zu erreichen.

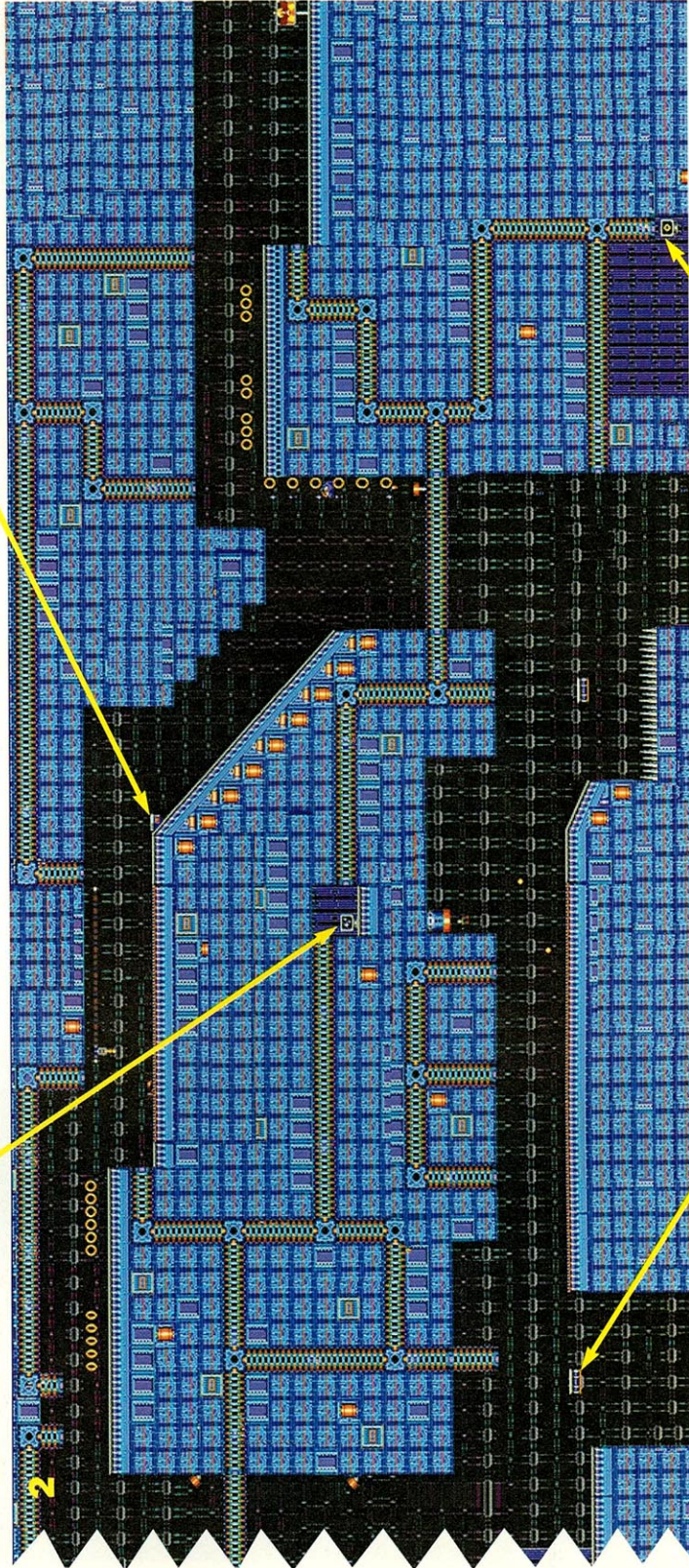


SONIC CHAOS

...Electric Egg Zone 1

2. Hier gibt es eine Anzahl von Bildern, die hinter den Wänden dieses Levels verborgen sind und die für Sonics Existenz sehr nützlich sein können. Diese Karte zeigt dir, wo sie sich befinden und wie du sie erreichen kannst. Plane deine Route vorsichtig und mache einen Röhrenritt zu deinem Zielort.

3. In der 'Electric Egg Zone' reitest du die Rampen hinunter. Sie führen dich, genau wie diese hier, fast immer in den sofortigen Tod, es sei denn, du unternimmst ein Ausweichmanöver. Am Ende dieses Abhangs mußt du nach außen rechts und auf die Sprungfeder springen. Dies wird dich in die Höhe und in einen sichereren Teil des Levels treiben.



1. Nachdem du auf diese Plattform gesprungen bist, mußt du eine schnelle Entscheidung treffen, in welche Richtung du reisen möchtest. Springe hoch in das Rohr hinein oder nach rechts auf das Förderband. Du mußt jedoch schnell handeln, da die Plattform traditionsgemäß nach Sonics Mode absacken wird.

4. Die Bilder befinden sich an den Enden von Rohren, und es wird erwartet, daß du kühn genug bist, sie einzusammeln. Nachdem du ein Bild eingeholst, hast, wirst du wieder hochhupfen. Wenn du dich nicht für einen Weg entscheiden kannst, wirst du wieder runter und aus dem Rohr in deinen Tod fallen.

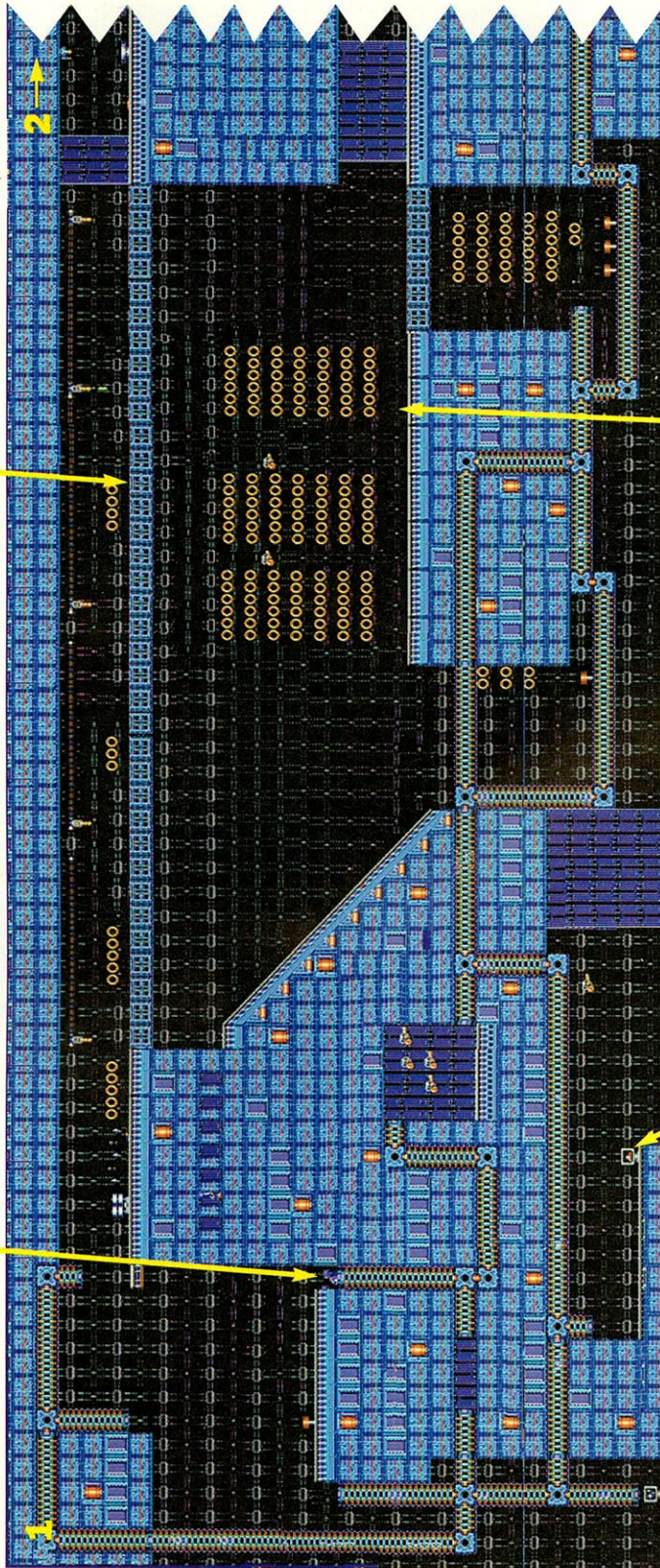


SONIC CHAOS

Electric Egg Zone 2....

1. Wandere vom Anfang aus nach rechts und durchbreche diesen Block hier, um einen anderen Rohreingang freizulegen. Genau wie im vorherigen Level mußt du anhand dieser Karte eine Route durch die Rohre planen.

3. Diese Blöcke ergeben einen sehr langen Weg. Viele von ihnen rutschen weg, nachdem du auf sie getreten bist. Du mußt dich vor den Robotern über dir in acht nehmen, da sie auf dich schießen werden, wenn du an ihnen vorbeilaufst.



2. Wenn du es schaffst, diese Raketenboots einzusammeln, mußt du dich sofort nach rechts auf den Weg machen, denn du hast eine weite Strecke vor dir, bevor du wieder festen Boden unter den Füßen spurst.

4. Hier kannst du deine Ringsammlung erweitern, und es wäre angebracht, daß du dir den Weg hierhin bahnst. Im Boden befinden sich versteckte Sprungfedern, um dich hochzutreiben und dir das Sammeln der Ringe zu ermöglichen. Sei sehr vorsichtig und vermeide die fliegenden Feinde, die sich in der Nähe der Ringe aufhalten. Leider gibt es keine Verteidigungsmöglichkeit gegen sie, da sie zu hoch fliegen.

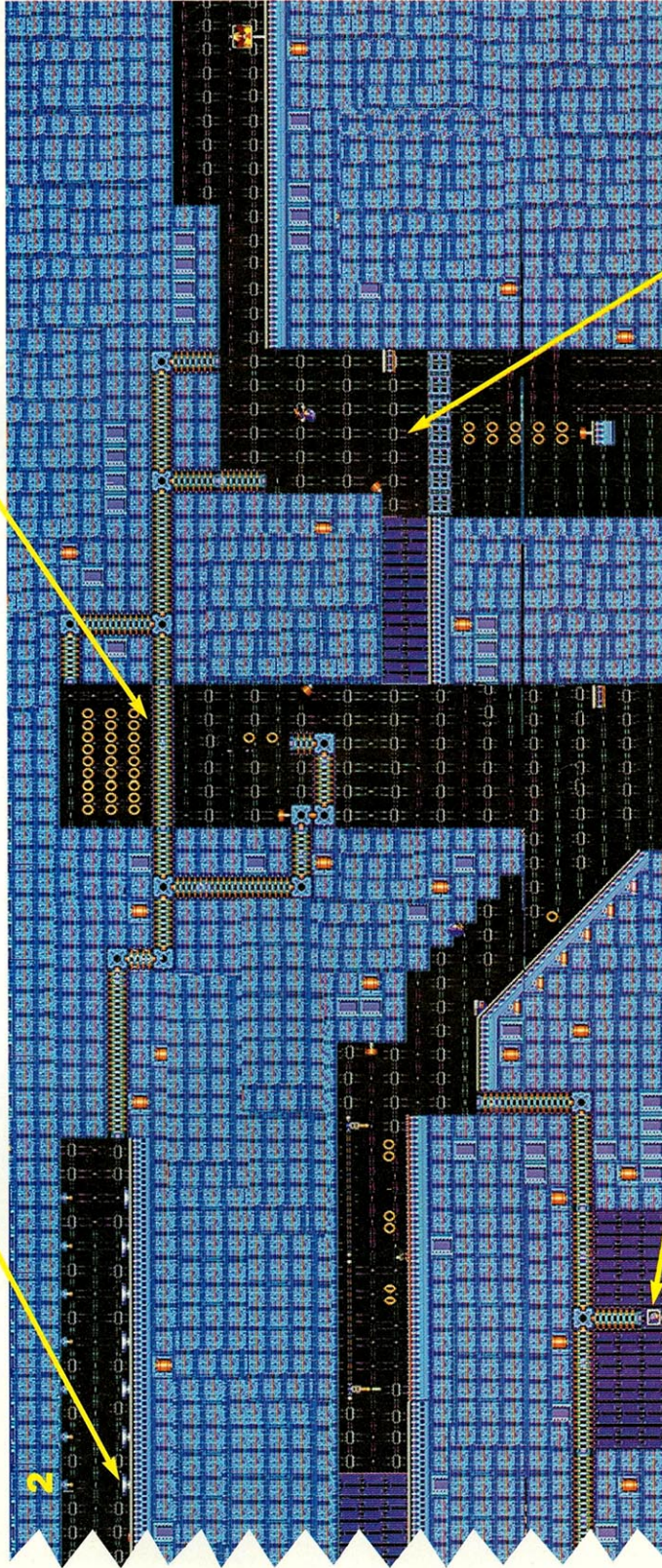


SONIC CHAOS

...Electric Egg Zone 2

1. Wenn du diesen Weg entlangläufst, mußt du darauf achten, nicht auf die Knöpfe auf dem Boden zu treten, da diese die Roboter darüber aktivieren, die dann auf dich feuern werden.

3. Hier gibt es viele Klüften zu überwinden, und der beste Rat, den wir dir geben können, ist, die Röhre zu benutzen, um eine sichere Überquerung zu gewährleisten. Solltest du fallen, mußt du Sonic nach links oder rechts drücken, in der Hoffnung, daß du in ein Rohr gesogen wirst.



2. Das letzte extra. Leben des Spiels befindet sich an dieser Stelle. Nachdem du auf das Bild gesprungen bist, wirst du wieder das Rohr hinaufgleiten. Wandere an der Kreuzung nach links oder rechts, oder du wirst wieder das Rohr hinab und in deinen Tod gleiten.

4. Wie du sehen kannst, ist diese zu überquerende Kluft sehr groß. Achte darauf, daß du genau weißt, wo du auf der gegenüberliegenden Seite sicher landen kannst. Dort gibt es einen kleinen Vorsprung, der dich auffangen wird, wenn du fallen solltest. Aber verlaß dich nicht darauf, daß er dich retten wird!



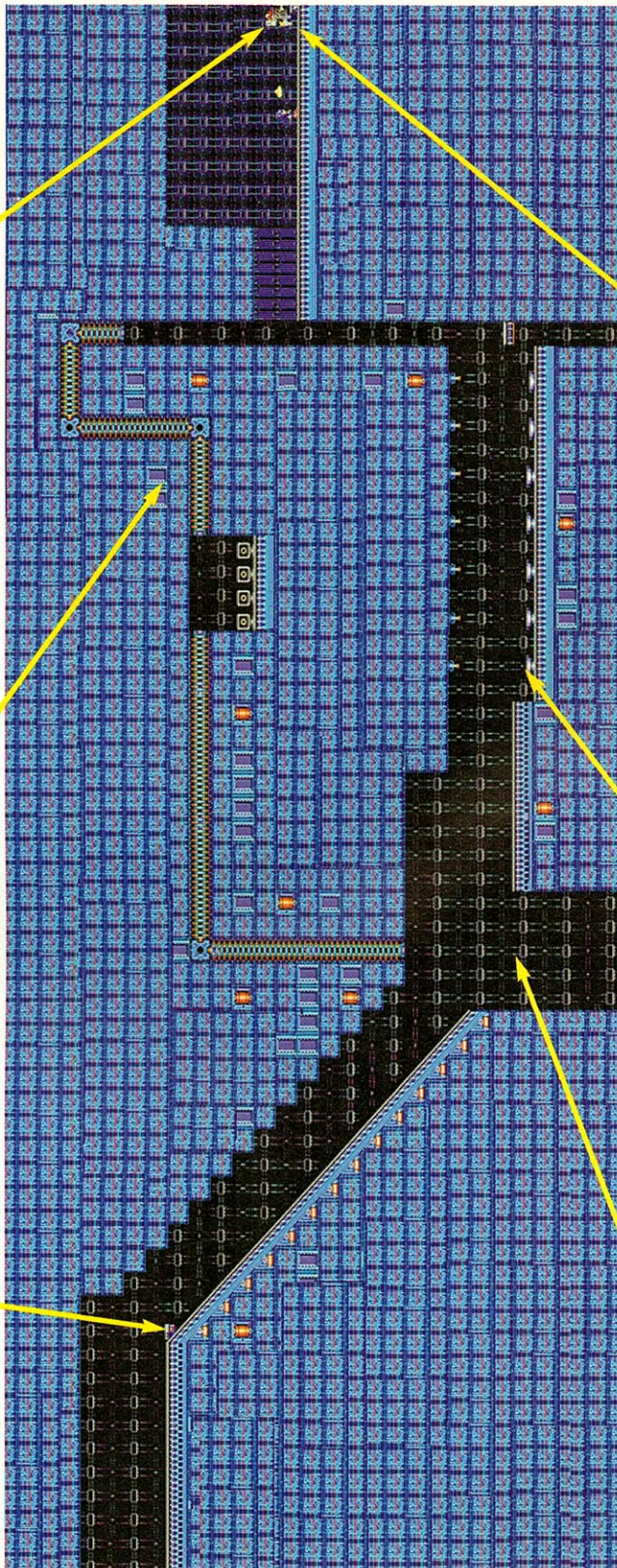
SONIC CHAOS

Electric Egg Zone 3

5. Nun treffen wir den böswilligen Robotnik zum letzten Mal. Robotnik feuert am Boden mit Kugeln. Ihnen folgen hüpfende Kugeln, die von den 4 Wänden abprallen und im Raum umherfliegen. Du musst den Kugeln ausweichen und zur gleichen Zeit auf Robotniks Kopf springen. Treffe seinen Kopf 10-mal, damit sein Raketen-schiff explodiert.

3. Der beste Weg ist der durch die Rohre, da du schließlich diesen Raum mit den 4 Superringen erreichst. Sammle sie alle ein, denn du brauchst so viele Ringe wie möglich, um den Wächter zu besiegen.

1. Dies ist zwar der letzte Level, aber es gibt überraschenderweise sehr wenig, was deinen gespickten Freund davon abhalten könnte, den letzten Wächter zu erreichen. Du mußt zuerst einen Ritt den Abhang runter zu einem auf dich wartenden Vorsprung am Boden wagen.



2. Du mußt auf diesen Vorsprung springen und dich schnell entscheiden, ob du das Rohr hoch oder nach links in den unteren Level gehen möchtest. Beeile dich, da der Vorsprung absacken wird, sobald du auf ihm landest.

4. Genau wie im vorherigen Level solltest du diesen Knöpfen aus dem Weg gehen, da sie die Roboter darüber aktivieren, die dann auf dich runterfeuern würden. Springe über sie hinweg und benutze die schwebende Plattform am Ende, um zu Robotnik zu kommen.

6. Nachdem du den 1. Teil des letzten Wächters besiegt hast, wird Robotnik von links nach rechts fliegen und versuchen, dich zu treffen. Du mußt voraussehen, wann Robotniks Schiff vorbeifliegen wird, damit du auf seinen Kopf springen kannst. Du solltest ihn eigentlich mit einem Treffer für alle Zeiten ausschalten können. Um das Spiel erfolgreich zu beenden, mußt du alle 6 Edelsteine eingesammelt haben.



SONIC CHAOS

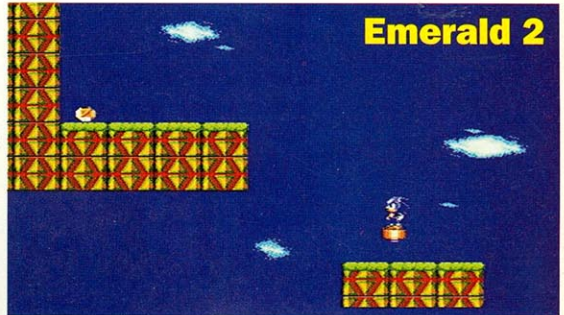
Sonic Gems

Emerald 1



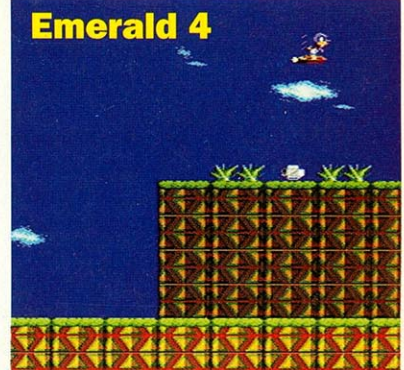
Hier gibt es 6 Edelsteine für dich zum Einsammeln - der erste befindet sich am Himmel! Du mußt die Speedschuhe aktivieren, indem du auf das Bild springst. Dies treibt dich hoch durch einen Haufen von Ringen. Verschwende keine Zeit, sie einzusammeln, denn der Edelstein befindet sich noch außer Reichweite. Fliege geradeaus, bis du das Levelende mit dem Edelstein erreichst.

Um diesen Edelstein zu erreichen, mußt du die Sprungfedern auf den Vorsprüngen benutzen. Um die 1. Sprungfeder zu finden, mußt du nach rechts gehen und einen Vorsprung suchen. Springe hoch, um die Sprungfeder zu benutzen und hüpf auf sie, um den darüberliegenden Vorsprung zu erreichen. Dieser Vorgang muß so lange wiederholt werden, bis du auf den Vorsprung mit dem Edelstein gelangt bist.



Hier gibt es eine Menge Rohre, die dich auf der Suche nach dem 3. Edelstein verwirren werden. Du mußt auf das Unbesiegbarkheitsbild springen, um die Röhre zu erreichen. Wiederhole dies jedesmal, wenn du von einem Rohr rausgeworfen wirst. Du wirst in eine Röhre gelangen, in der du

weiter reisen kannst als in den anderen. Diese hat einen Abwärtsweg - drücke auf deinem Joypad hoch, um in diesem Rohr zu reisen. Du wirst nun zu dem Edelstein geführt.



Dies ist möglicherweise der am schwierigsten zu erreichende Edelstein. Es gibt viele Hindernisse, wie z. B. große Kluften, die du überwinden mußt. Die beste Route ist folgende: durchbreche die Blöcke im Boden und reise unterirdisch. An einigen Stellen brauchst du ein Raketenbild, um die großen Kluften zu überwinden. Wandere nach außen rechts des Levels.



Den 5. Edelstein findest du nur mit viel Glück, weil es nur so von Rohren wimmelt. Du wirst im ganzen Level herumgesogen werden, während du die Richtung mit deinem Joypad kontrollierst. Versuche, die Pausetaste einzulegen, um mehr Zeit für deine Planung des nächsten Schritts zu gewinnen.

Emerald 6



THANKS TO
AND YOU.

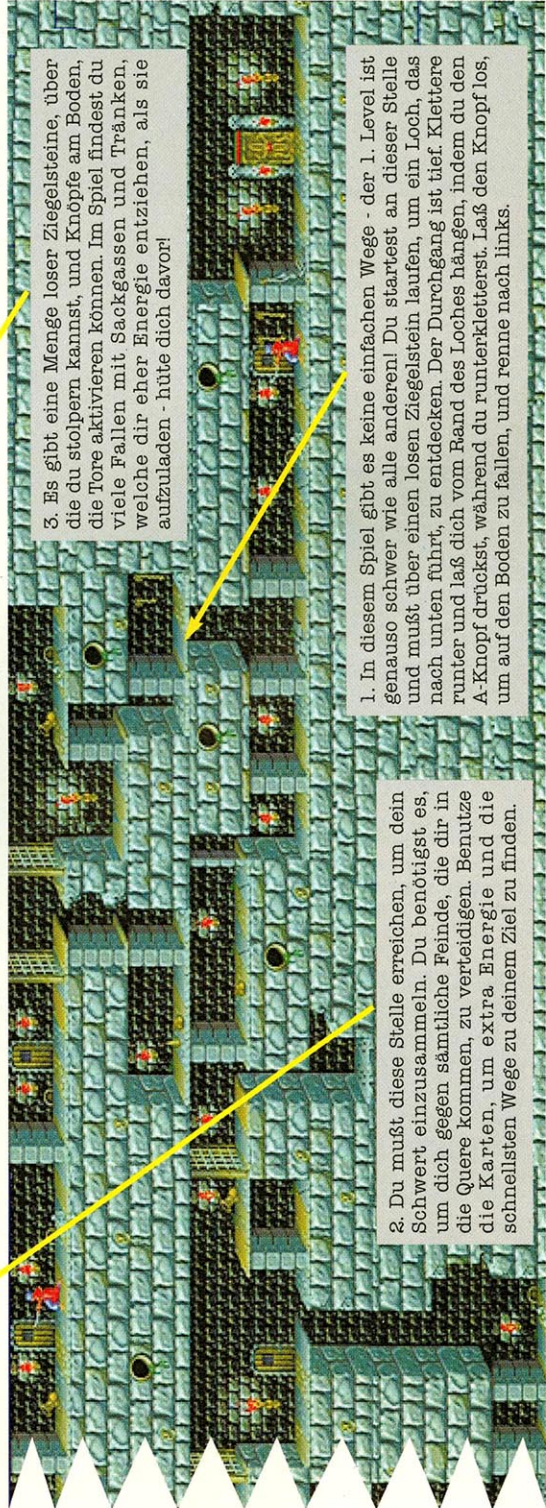
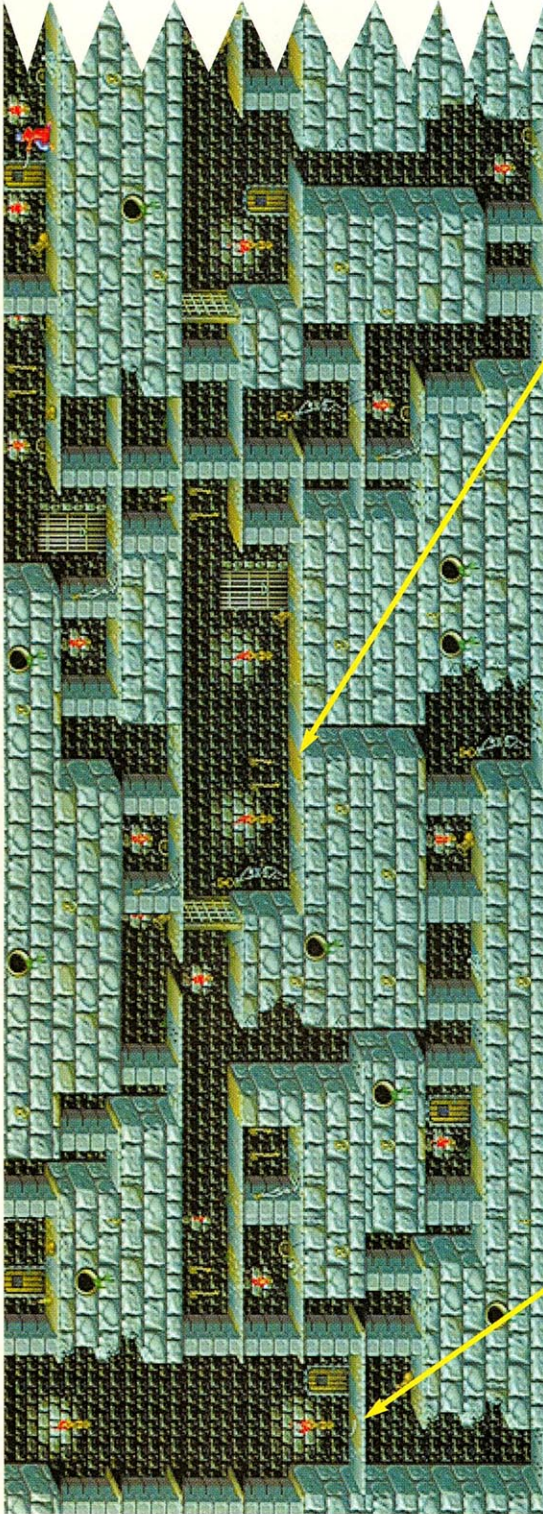
Der letzte Edelstein wird dir überreicht, nachdem du die vorherigen 5 Edelsteine eingesammelt und Robotnik zum letzten Mal besiegt hast. Wenn du alle 6 Steine ergattert hast, hast du das Spiel erfolgreich beendet. Alle Achtung!



PRINCE OF PERSIA

Prince of Persia schmückt nun auch den Mega Drive. Das Spiel wird durch eine Zeitbeschränkung noch erschwert - die Fortsetzung der Lösung erfolgt in der nächsten Ausgabe!

Level 1



3. Es gibt eine Menge loser Ziegelsteine, über die du stolpern kannst, und Knöpfe am Boden, die Tore aktivieren können. Im Spiel findest du viele Fallen mit Sackgassen und Tränken, welche dir eher Energie entziehen, als sie aufzuladen - hüte dich davor!

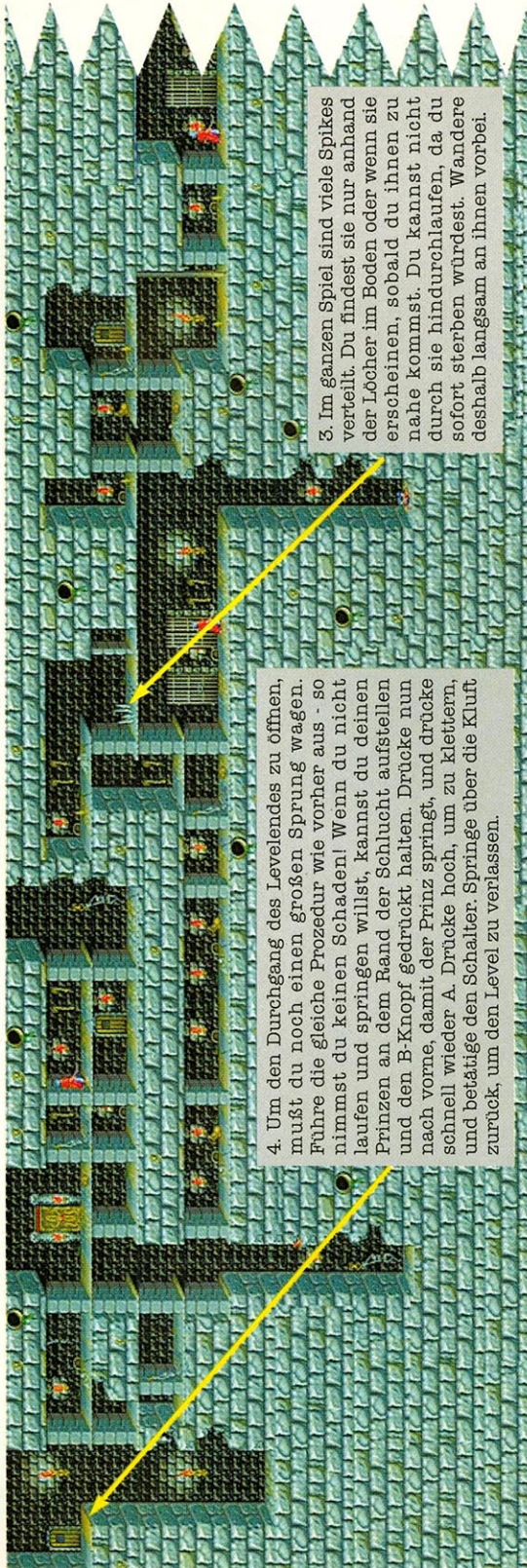
1. In diesem Spiel gibt es keine einfachen Wege - der 1. Level ist genauso schwer wie alle anderen! Du startest an dieser Stelle und mußt über einen losen Ziegelstein laufen, um ein Loch, das nach unten führt, zu entdecken. Der Durchgang ist tief. Klettere runter und laß dich vom Rand des Loches hängen, indem du den A-Knopf drückst, während du runterkletterst. Laß den Knopf los, um auf den Boden zu fallen, und renne nach links.

2. Du mußt diese Stelle erreichen, um dein Schwert einzusammeln. Du benötigst es, um dich gegen sämtliche Feinde, die dir in die Quere kommen, zu verteidigen. Benutze die Karten, um extra Energie und die schnellsten Wege zu deinem Ziel zu finden.



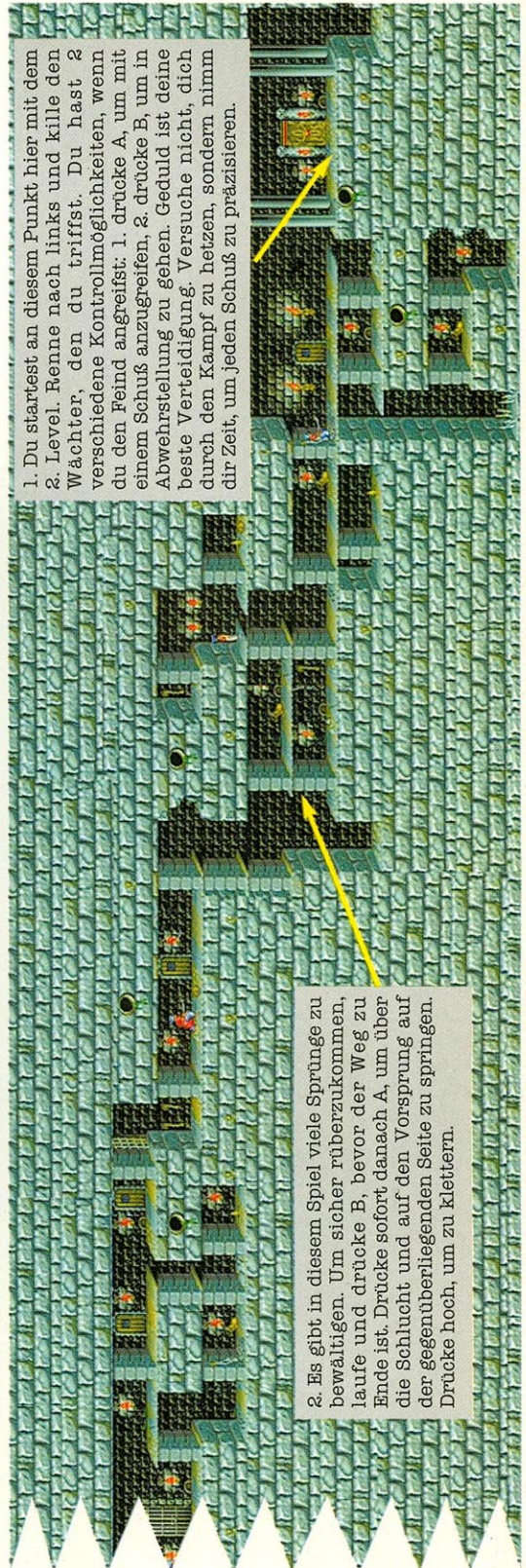
PRINCE OF PERSIA

Level 2



4. Um den Durchgang des Levelendes zu öffnen, mußt du noch einen großen Sprung wagen. Führe die gleiche Prozedur wie vorher aus - so nimmst du keinen Schaden! Wenn du nicht laufen und springen willst, kannst du deinen Prinzen an dem Rand der Schlucht aufstellen und den B-Knopf gedrückt halten. Drücke nun nach vorne, damit der Prinz springt, und drücke schnell wieder A. Drücke hoch, um zu klettern, und betätige den Schalter. Springe über die Klüft zurück, um den Level zu verlassen.

3. Im ganzen Spiel sind viele Spikes verteilt. Du findest sie nur anhand der Löcher im Boden oder wenn sie erscheinen, sobald du ihnen zu nahe kommst. Du kannst nicht durch sie hindurchlaufen, da du sofort sterben würdest. Wandere deshalb langsam an ihnen vorbei.



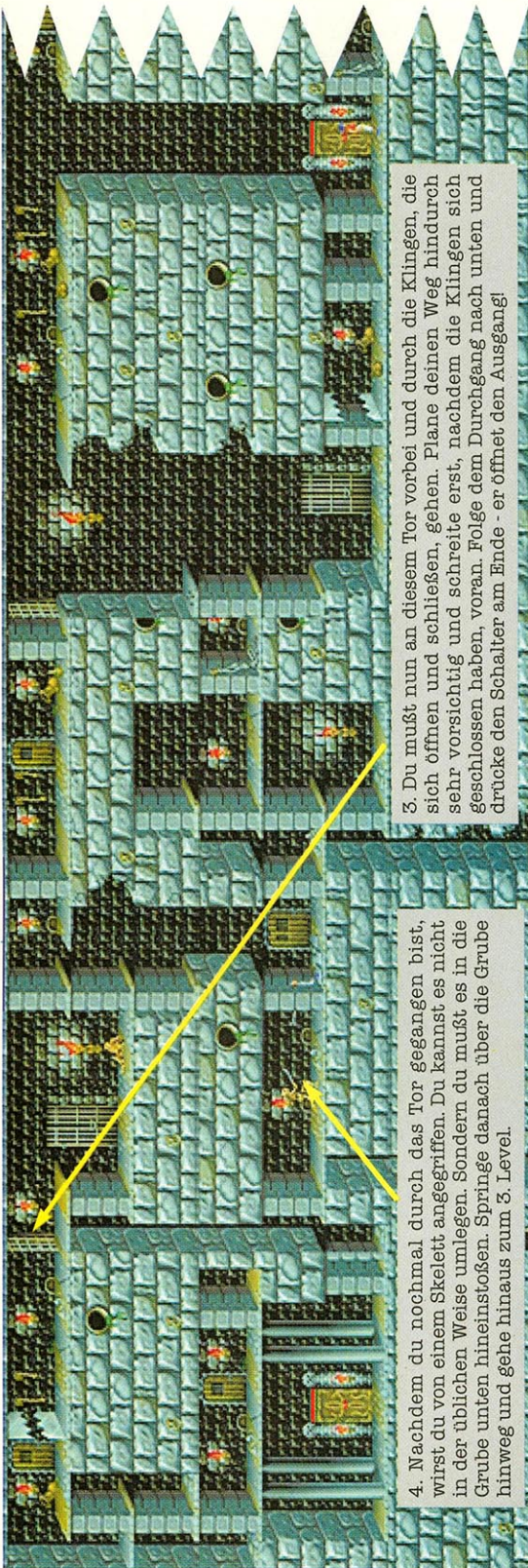
1. Du startest an diesem Punkt hier mit dem 2. Level. Renne nach links und kille den Wächter, den du triffst. Du hast 2 verschiedene Kontrollmöglichkeiten, wenn du den Feind angreifst: 1. drücke A, um in einem Schuß anzugreifen, 2. drücke B, um in Abwehrstellung zu gehen. Geduld ist deine beste Verteidigung. Versuche nicht, dich durch den Kampf zu hetzen, sondern nimm dir Zeit, um jeden Schuß zu präzisieren.

2. Es gibt in diesem Spiel viele Sprünge zu bewältigen. Um sicher rüberzukommen, laufe und drücke B, bevor der Weg zu Ende ist. Drücke sofort danach A, um über die Schlucht und auf den Vorsprung auf der gegenüberliegenden Seite zu springen. Drücke hoch, um zu klettern.



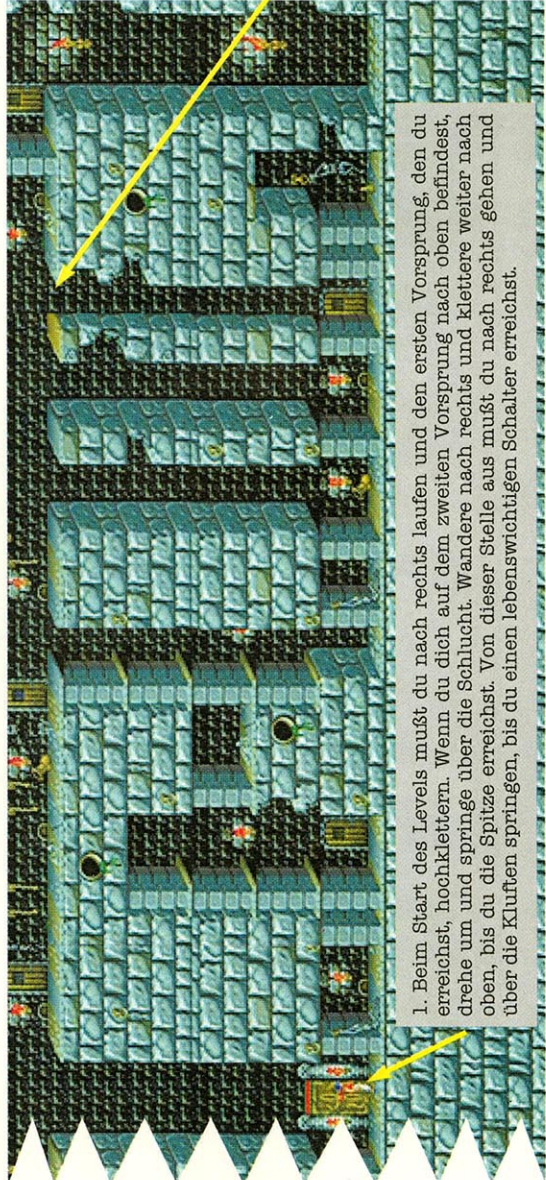
PRINCE OF PERSIA

Level 3



4. Nachdem du nochmal durch das Tor gegangen bist, wirst du von einem Skelett angegriffen. Du kannst es nicht in der üblichen Weise umlegen. Sondern du mußt es in die Grube unten hineinstoßen. Springe danach über die Grube hinweg und gehe hinaus zum 3. Level.

3. Du mußt nun an diesem Tor vorbei und durch die Klüften, die sich öffnen und schließen, gehen. Plane deinen Weg hindurch sehr vorsichtig und schreite erst, nachdem die Klüngen sich geschlossen haben, voran. Folge dem Durchgang nach unten und drücke den Schalter am Ende - er öffnet den Ausgang!



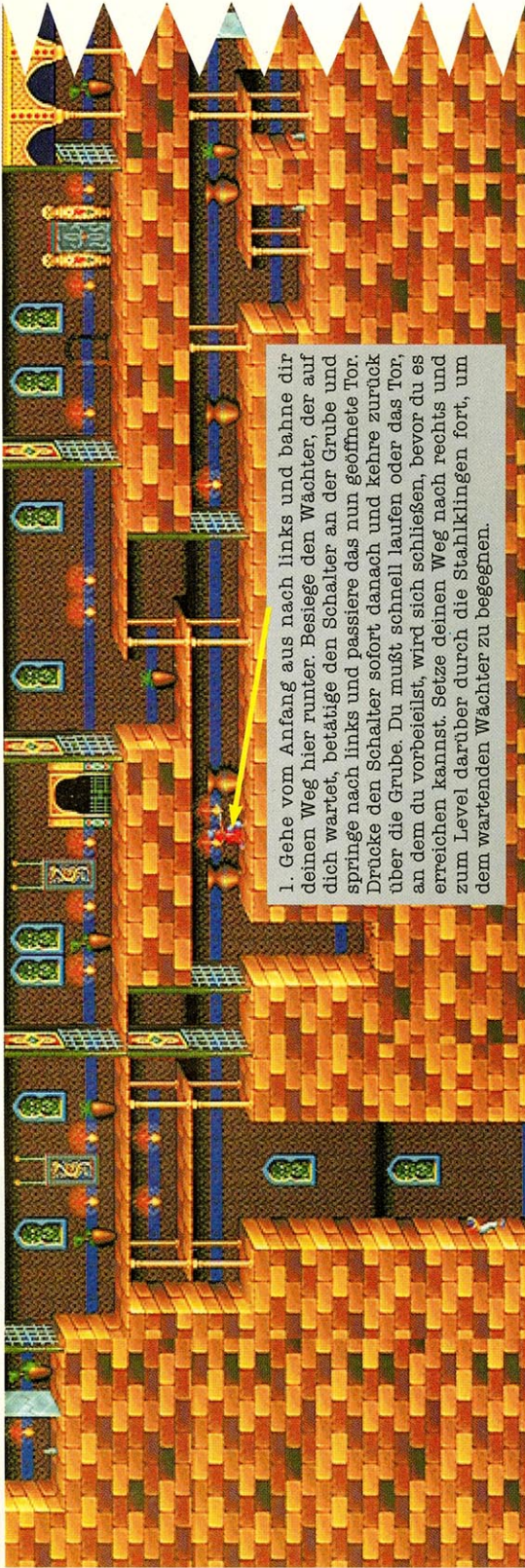
1. Beim Start des Levels mußt du nach rechts laufen und den ersten Vorsprung, den du erreichst, hochklettern. Wenn du dich auf dem zweiten Vorsprung nach oben befindest, drehe um und springe über die Schlucht. Wandere nach rechts und klettere weiter nach oben, bis du die Spitze erreichst. Von dieser Stelle aus mußt du nach rechts gehen und über die Klüften springen, bis du einen lebenswichtigen Schalter erreichst.

2. Hier wird deine Kontrolle über den Prinzen getestet, da du diesen Schalter betätigen und sofort danach nach links laufen mußt. Achte darauf, daß du sicher über die Klüften springst, ohne dich zu überschlagen und auf dem Boden zu landen. Du mußt dich beeilen, denn das Tor auf der äußeren linken Seite fängt an, sich zu schließen, sobald du vom Schalter runterspringst. Um den Sprung zum Tor erfolgreich auszuführen, mußt du rennen und deinen Sprung präzise ansetzen und A drücken, sobald du dich in der Luft befindest. Dies ermöglicht dem Prinzen, den Vorsprung unter dem Tor zu erreichen. Drücke hoch, damit der Prinz sich hochziehen und unter das sich schließende Tor gelangen kann. Die Spikes dort unten werden jeden in Empfang nehmen, der den Sprung auf den Vorsprung nicht schafft.

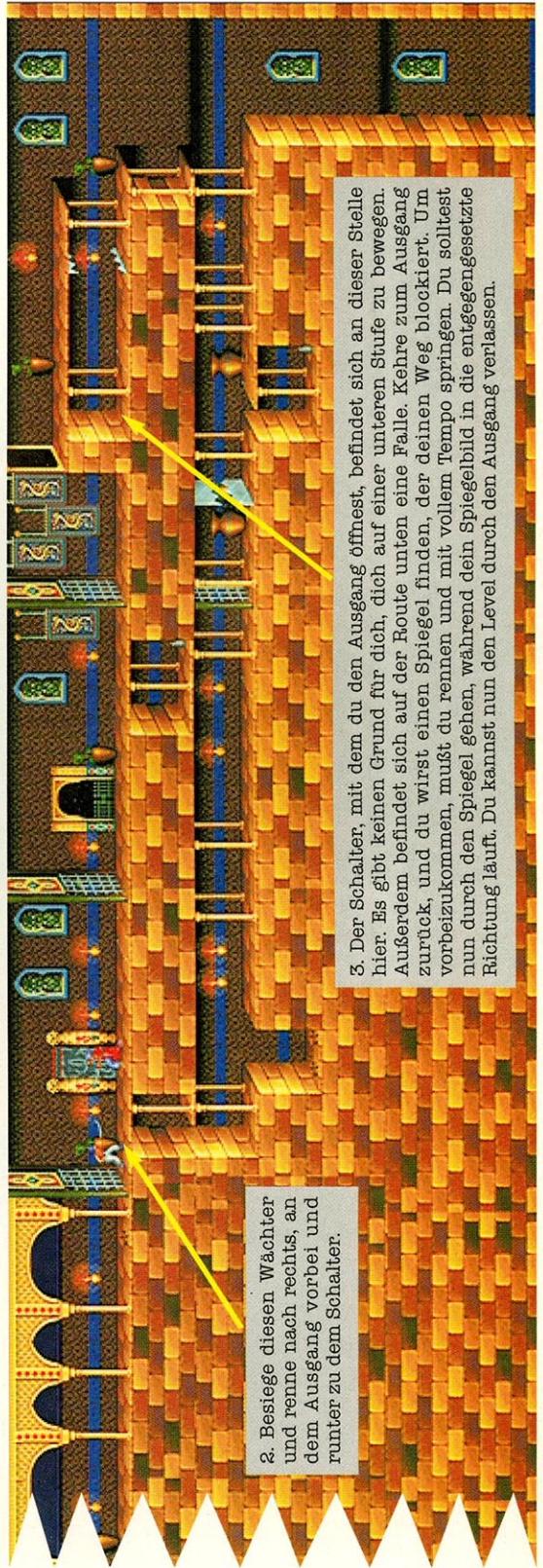


PRINCE OF PERSIA

Level 4



1. Gehe vom Anfang aus nach links und bahne dir deinen Weg hier runter. Besiege den Wächter, der auf dich wartet, betätige den Schalter an der Grube und springe nach links und passiere das nun geöffnete Tor. Drücke den Schalter sofort danach und kehre zurück über die Grube. Du mußt schnell laufen oder das Tor, an dem du vorbeist, wird sich schließen, bevor du es erreichen kannst. Setze deinen Weg nach rechts und zum Level darüber durch die Stahlklingen fort, um dem wartenden Wächter zu begegnen.



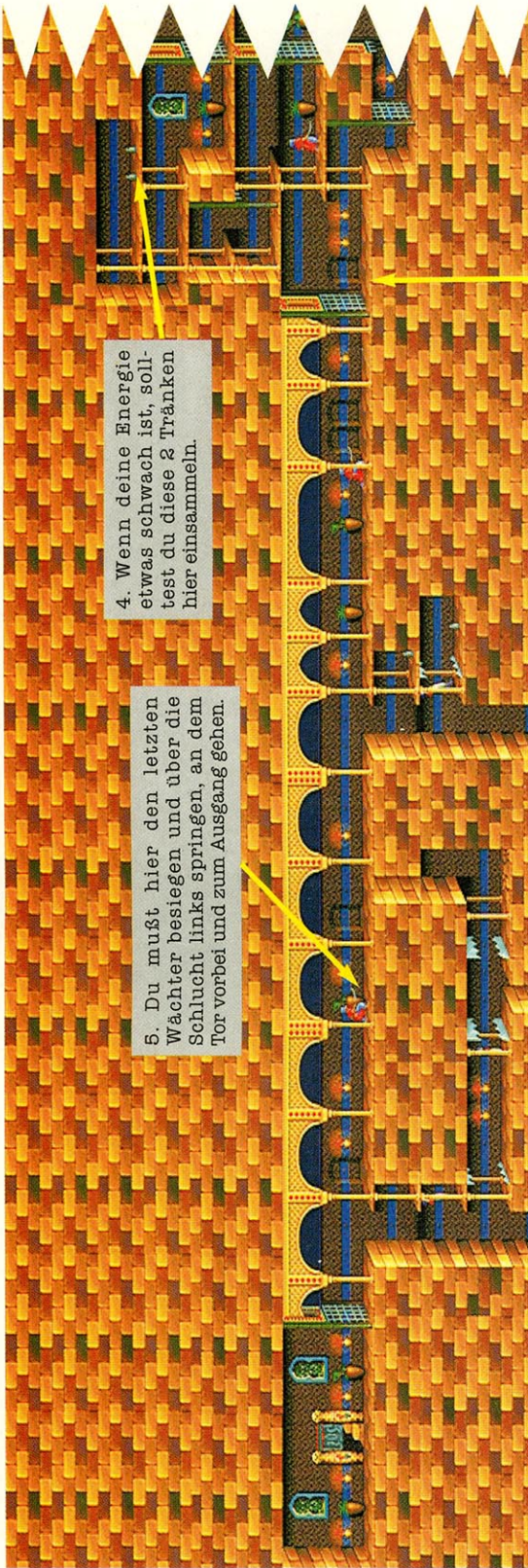
2. Besiege diesen Wächter und renne nach rechts, an dem Ausgang vorbei und runter zu dem Schalter.

3. Der Schalter, mit dem du den Ausgang öffnest, befindet sich an dieser Stelle hier. Es gibt keinen Grund für dich, dich auf einer unteren Stufe zu bewegen. Außerdem befindet sich auf der Route unten eine Falle. Kehre zum Ausgang zurück, und du wirst einen Spiegel finden, der deinen Weg blockiert. Um vorbeizukommen, mußt du rennen und mit vollem Tempo springen. Du solltest nun durch den Spiegel gehen, während dein Spiegelbild in die entgegengesetzte Richtung läuft. Du kannst nun den Level durch den Ausgang verlassen.



PRINCE OF PERSIA

Level 5

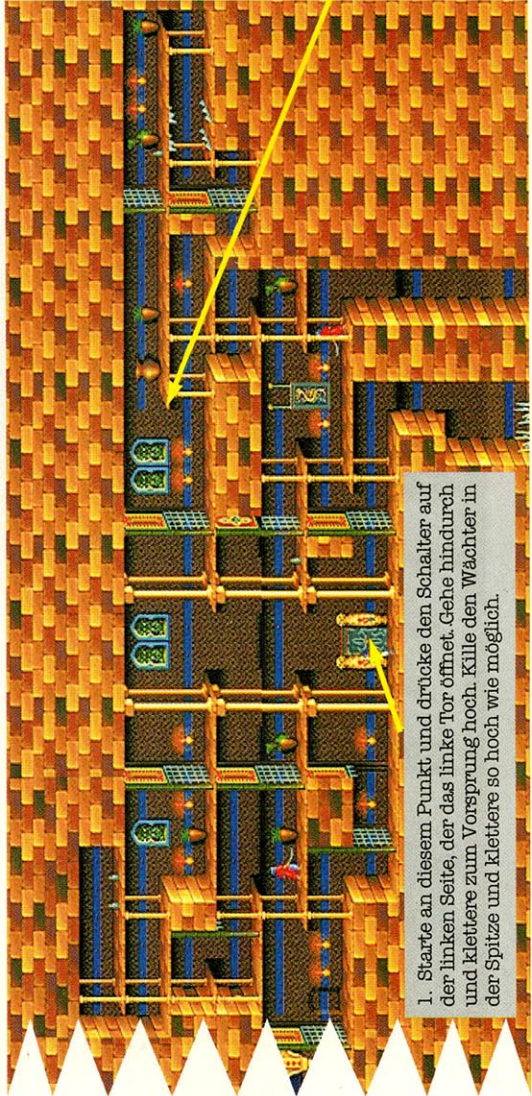


4. Wenn deine Energie etwas schwach ist, solltest du diese 2 Tränken hier einsammeln.

5. Du mußt hier den letzten Wächter besiegen und über die Schlucht links springen, an dem Tor vorbei und zum Ausgang gehen.

3. Laß dich hier runterfallen und setze deinen Weg nach links an dem Tor vorbei fort und töte noch einen Wächter. Überspringe danach die Klüft und wandere nach links.

2. Es gibt keinen Grund, nach rechts zu gehen, nachdem du die Spitze erreicht hast, da dein Spiegelbild den Trank, der sich dort befindet, stehlen würde. Du solltest deshalb das Tor auf der linken Seite passieren und auf den unteren Vorsprung gehen. Wandere nach links und besiege den Wächter.



1. Starte an diesem Punkt und drücke den Schalter auf der linken Seite, der das linke Tor öffnet. Gehe hindurch und klettere zum Vorsprung hoch. Kille den Wächter in der Spitze und klettere so hoch wie möglich.

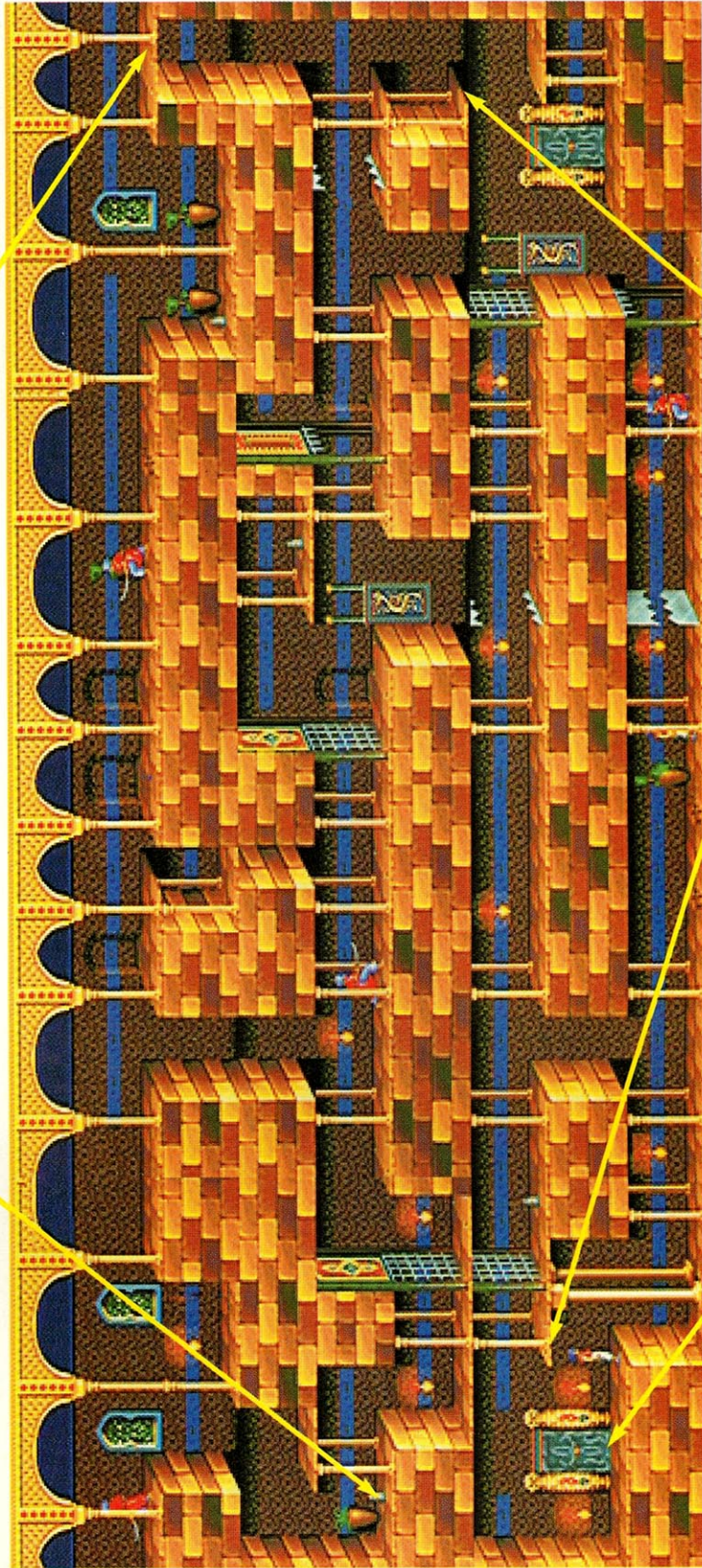


PRINCE OF PERSIA

Level 6

3. Setze deinen Weg bis hierhin fort und trinke diesen Trank. Klettere hoch und ignoriere den Wächter oben links. Wandere oben nach rechts weiter. Laufe den ganzen Weg rechts entlang und drücke den Schalter rechts außen am Boden. Er öffnet den Ausgang.

4. Dies ist der Schalter, der den Ausgang öffnet. Betätige ihn und trinke den Trank auf der linken Seite. Er wird nicht nur deine Energie aufladen, sondern dir auch extra Zeit verschaffen.



1. Du startest an dieser Stelle hier mit dem 6. Level. Wandere nach rechts und laß dich vom Vorsprung fallen und setze deinen Weg durch den Gang fort. Schreite vorsichtig durch die Stahlklingen und kämpfe mit dem Wächter, der deinen Weg versperrt.

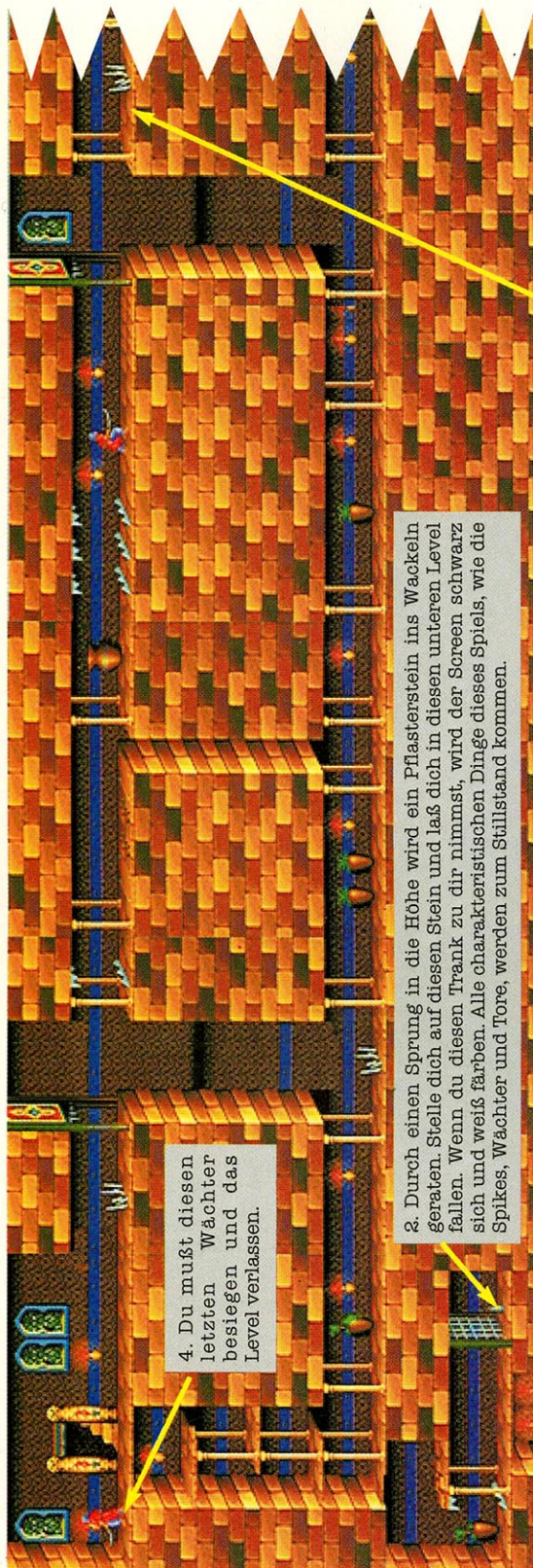
5. Nachdem du den Ausgang geöffnet hast, mußt du den Weg zu diesem Punkt zurückgehen und auf den Knopf drücken. Du mußt nun schnell nach rechts durch diesen Gang bis zum Ende rasen, bevor sich das Tor schließt.

2. Nachdem du den Wächter besiegt hast, mußt du den Vorsprung erklettern und den Ausgang hinter dich bringen. Klettere hier hoch und wandere nach links durch die Stahlklingen. Du kommst nur mit kleinen Schritten voran, da du ansonsten in die Kluft fallen würdest.



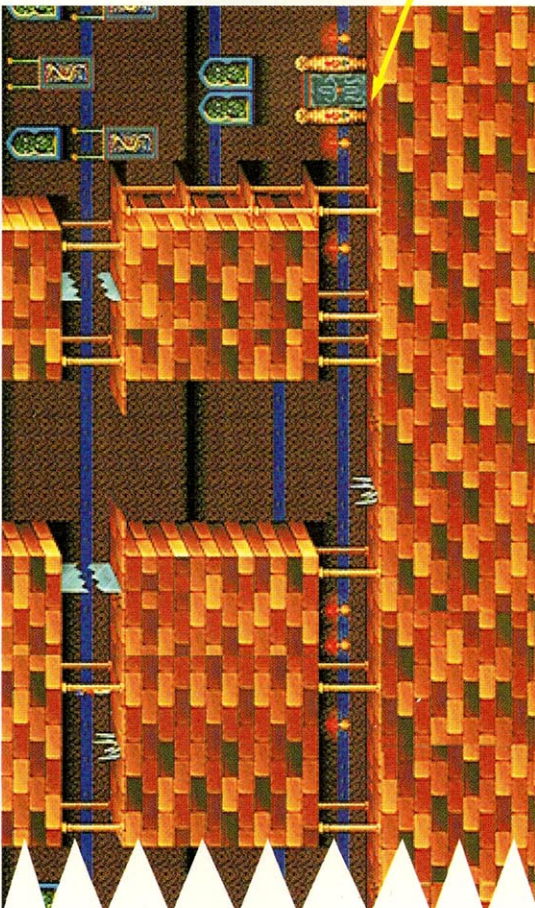
PRINCE OF PERSIA

Level 7



4. Du mußt diesen letzten Wächter besiegen und das Level verlassen.

2. Durch einen Sprung in die Höhe wird ein Pflasterstein ins Wackeln geraten. Stelle dich auf diesen Stein und laß dich in diesen unteren Level fallen. Wenn du diesen Trank zu dir nimmst, wird der Screen schwarz sich und weiß färben. Alle charakteristischen Dinge dieses Spiels, wie die Spikes, Wächter und Tore, werden zum Stillstand kommen.



3. Nachdem du den Trank getrunken hast, mußt du den ganzen Weg zum Start rennen. Du brauchst deine Geschwindigkeit aufgrund von Spikes nicht zu reduzieren, da sie nicht funktionieren, solange der Screen grau ist. Nutze dies zu deinem Vorteil und versuche, so weit wie möglich auf diesem oberen Vorsprung voranzukommen.

1. Von Anfang an mußt du hier über den unteren Level nach links laufen. Wenn du das Ende des langen Ganges erreicht hast, kannst du die obenliegenden Vorsprünge hochklettern und den Schalter in der Spitze betätigen. Stürze runter auf die untere Plattform und springe hoch, um den wackelnden Pflasterstein am Boden zu entdecken.

Fortsetzung folgt...



ETERNAL CHAMPIONS

Eternal Champions hat letztendlich Street Fighter 2, welches als das einzige große Beat 'em Up-Spiel bezeichnet wurde, ausgebootet. Um die Vorzüge aufzuzeigen, beschreiben wir alle Spezialbewegungen der 9 Kämpfer:

Slash

Gewaltiger Keulenschwung



Drücke X, Y + Z zusammen

Slash dreht sich um 360 Grad und schwingt seine Keule zweimal in einem gewaltigen Bogen.

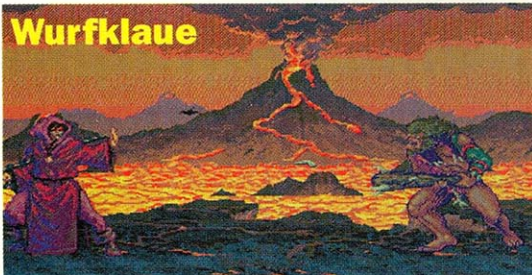
Beidbeiniger Schwungtritt



Drücke A + C zusammen

Slash macht einen Rückwärtssalto und greift seinen Gegner mit hohem Tempo an.

Wurfklaue



Halte die Richtungstaste für 0,5 Sek. weg vom Gegner + drücke dann vorwärts + Z
Slash schleudert eine scharfe Klaue von seiner Keule auf den Gegner.

Donner-Keulenschwung



Drücke Y + Z

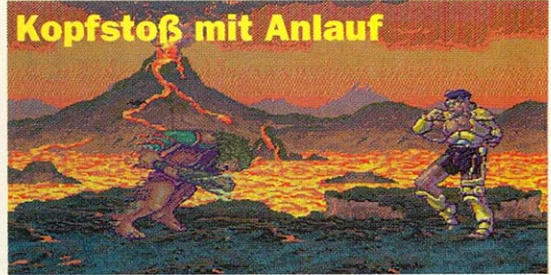
Slash wird in die Luft springen und auf dem Boden landen. Die Gegner, die sich am Boden befinden, werden durch die Erschütterung plattgewalzt.

Rückgratbrecher



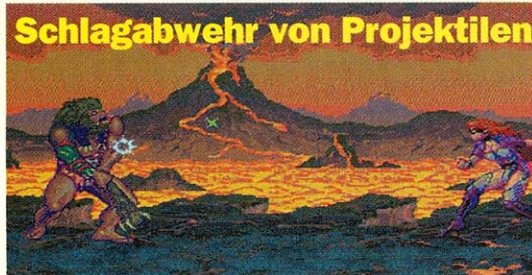
Drücke vorwärts + Y (innerhalb der Wurfweite)
Slash klemmt seinen Gegner zwischen seine Füße und schlägt ihn wiederholt.

Kopfstoß mit Anlauf



Halte die Richtungstaste für 0,5 Sek. vom Gegner weg + drücke dann vorwärts + C
Slash stürzt auf den Gegner zu und verpaßt ihm einen Kopfstoß.

Schlagabwehr von Projektilen



Drücke X + Y, kurz bevor das Projektil auf dich einschlägt
Slash schlägt die auf ihn abgefeuerten Projektile mit seiner Keule zurück.

Beleidigung (schwächt die innere Kraft)



Drücke X + Z

Slash verhöhnt seinen Gegner, damit er ihm Kraft entzieht.



ETERNAL CHAMPIONS

Rax

Arretieren und Laden



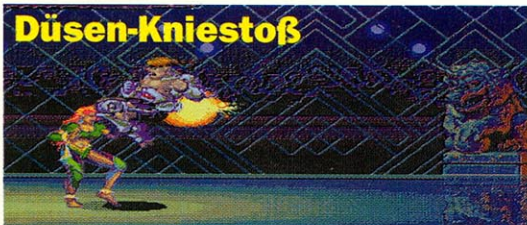
Drücke A + B
Rax sucht sich sein Ziel, stellt sich auf den Gegner ein und feuert einen Energieblitz ab.

Cyber-Schlag



Drücke X, Y + Z
Rax überlädt seinen Arm und legt einen fürchterlichen Schlag an den Tag.

Düsen-Kniestöß



Halte die Richtungstaste für 0,5 Sek. weg vom Gegner, drücke dann vorwärts + C
Rax düst mit vorgestrecktem Knie über die Szene, um jeden, den er trifft, niederzuschmettern.

Turbine



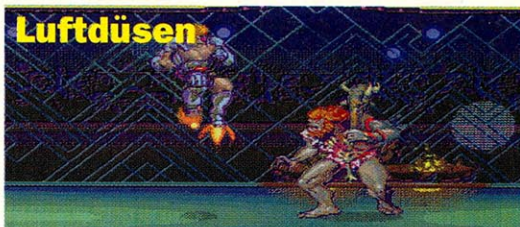
Halte die Richtungstaste für 0,5 Sek. vom Gegner weg + drücke dann vorwärts + A
Wenn du dich in einer brenzligen Situation befindest, kannst du sie mit diesem Manöver lindern.

Abgeschwächte Luftdüsen-Angriffe



Drücke runter + B oder runter + C
Rax macht eine abgeschwächte Düsenangriffe über dem Boden zu seinem Opfer.

Luftdüsen



Halte die Richtungstaste für 0,5 Sek. nach unten, drücke dann hoch + B
Rax zündet seine Sprungdüsen an und schwebt für ungefähr 5 Sekunden über dem Boden.

Cyber-Fußtritt



Drücke A, B + C
Bei diesem Cyber-Schlag-ähnlichen Manöver überlastet Rax sein Bein, um einen vernichtenden Tritt auszuerteilen.

Überladung



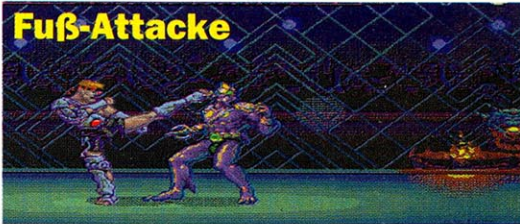
Drücke A + C
Rax überlädt nun völlig sein System und feuert die erzeugte Energie auf seinen Gegner ab.

Beleidigung (schwächt die innere Kraft)



Drücke X + Z
Verhöhne deinen Gegner und entziehe ihm Energie.

Fuß-Angriffe



Drücke C innerhalb der Wurfweite
Rax löst eine wahnsinnige Fuß-Angriffe auf seinen Gegner aus, die großen Schaden anrichtet.



ETERNAL CHAMPIONS

Blade



Betäubungsstrahl

Halte die Richtungstaste für 0,5 Sek. vom Gegner weg, drücke dann vorwärts + Z
Dies friert den Gegner für ein paar Sekunden ein, und du hast die Möglichkeit, ein powervolles Manöver an ihm auszuüben.



Verfolgungsklinge

Halte die Richtungstaste für 0,5 Sek. vom Gegner weg, drücke dann vorwärts, X + Y
Die Klinge, die freigegeben wird, schwebt für einen Moment und greift dann automatisch das Opfer an.



Geschosßdämpfungsfeld

Drücke A + B
Im aktivierten Zustand bremst dieses Feld alle auf Blade abgefeuerten Projektile auf die halbe Fluggeschwindigkeit ab.



Fehlzündung

Drücke A + C
Feuert einen Verfolgungscursor ab, der dem Gegner die Fähigkeit raubt, Geschosse zu benutzen.



**Beleidigung
(schwächt die innere Kraft)**

Drücke X + Z
Blades Beleidigung verhöhnt den Gegner und entzieht ihm innere Kraft.



Personenschutzschild

Drücke X, Y + Z
Der Schild absorbiert im aktivierten Zustand 50% des Schadens, der dir zugefügt wurde.



Gerade Klinge

Halte die Richtungstaste für 0,5 Sek. vom Gegner weg, drücke dann vorwärts, Y + Z
Schneller und genauer als die Verfolgungsklinge. Ihr kann man wesentlich schwerer ausweichen.



Wilder Wutanfall

Drücke A, B + C
Läßt einen Schauer von kraftvollen Handkantenschlägen auf dem Gegner los, die großen Schaden anrichten.



Kraftabsauger

Halte die Richtungstaste für 0,5 Sek. vom Gegner weg, drücke dann vorwärts + C
Feuert eine Sonde an einem Kabel auf den Gegner und überträgt innere Kraft von diesem Kämpfer auf Blade.



ETERNAL CHAMPIONS

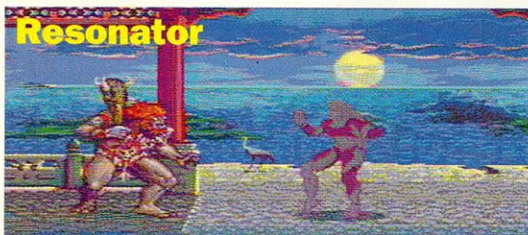
Jetta

Fliegender Würgegriff



Halte Richtungstaste für 0,5 Sek. vom Gegner weg, drücke dann vorwärts + Z
Jetta schleudert ihr Armband und wickelt es um den Hals ihres Gegners.

Resonator



Drücke A + C für 0,5 Sek wenn in Bewegung
Wenn Jetta einen nicht blockierenden Gegner berührt, löst sie für ihn unkontrollierbare Zuckungen aus.

Klingengerang



Halte für 0,5 Sek. vom Gegner weg, drücke dann vorwärts, X oder Y.
Je nach Steuerung schleudert Jetta einen einzelnen oder doppelten klingengerangbestückten Bumerang.

Todessprung



Drücke C
Wenn du in der Luft C drückst, wird sich Jetta schräg auf ihren Gegner stürzen.

Beleidigung (schwächt die innere Kraft)



Drücke X + Z
Entzieht deinem Gegner durch Verhöhnern innere Kraft.

Phase



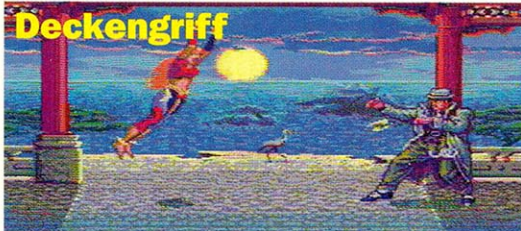
Halte X, Y + Z für 1 Sek. gedrückt
Dies ermöglicht Jetta, sich mit doppelter Geschwindigkeit für 10 Sekunden zu bewegen.

Abpraller



Halte nach unten, drücke dann hoch + A für Abpraller links
Halte nach unten, drücke dann hoch + C für Abpraller rechts
Jetta prallt von der Decke auf ihren Gegner herunter.

Deckengriff



Halte für 1 Sek. runter, drücke dann hoch + Y
Jetta hält sich an der Decke fest, während sie einen Klingengerang schleudert und mit einem Todessprung endet.

Rasender Korkenzieher



Drücke A + B, um nach links zu drehen
Drücke B + C, um nach rechts zu drehen
Jetta beschädigt ihren Gegner mit ihren ausgestreckten Händen.



ETERNAL CHAMPIONS

Larcen



Deckenkriechen
Halte Richtungstaste für 1 Sek. vom Gegner weg, drücke dann hoch + C
Larcen wird sich mit seinen Fußklingen und Klauen an die Decke heften.



Deckensturz
Drücke runter + Y oder Z
Larcen kommt von der Decke runter und wird seinen Gegner dabei angreifen.



Luftschwung
Drücke A + C
Larcen springt zurück und schleudert seinen Enterhaken nach vorne.



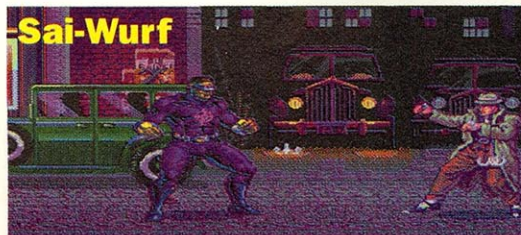
Langstreckenschwung
Halte Richtungstaste für 0,5 Sek. vom Gegner weg, drücke dann vorwärts + Z
Larcen wickelt seinen Enterhaken um die Beine seines Gegners, um ihn unbeweglich zu machen.



Kraftschwung
Halte A + B + C für 1,5 Sek.
Larcen befestigt seinen Enterhaken an der Decke und schwingt sich mit den Beinen voran über die Szene.



Projektile reflektieren
Halte Richtungstaste weg + drücke X kurz vor dem Auftreffen des Projektils
Wirft die meisten Projektile mit doppelter Geschwindigkeit zurück.



Sai-Wurf
Halte Richtungstaste für 0,5 Sek. vom Gegner weg, drücke dann vorwärts + Y
Larcen feuert einen Sai auf seinen Gegner ab.



Schwingende Hammerfaust
Drücke X + Y + Z
In einem rasenden Anfall schlägt Larcen mit mehrfacher Power auf seinen Gegner ein.



**Beleidigung
(schwächt die innere Kraft)**

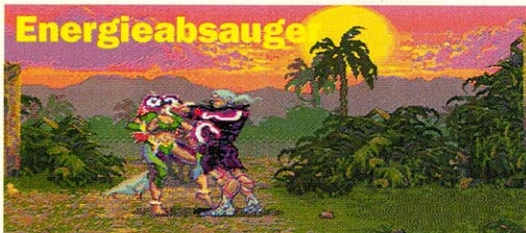
Drücke X + Z
Verhöhnt deinen Gegner und entzieht ihm seine innere Kraft.



ETERNAL CHAMPIONS

Midnight

Energieabsaugung



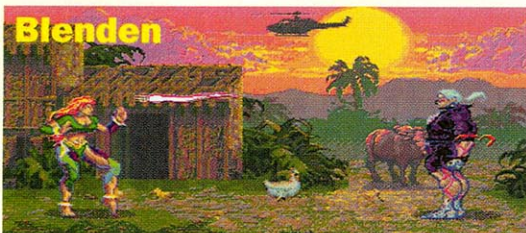
Drücke vorwärts + X + Y + Z
Midnight schöpft wertvolle Lebensenergie von seinem Gegner ab. Er muß sich jedoch innerhalb der Wurfweite befinden.

Deckenramme



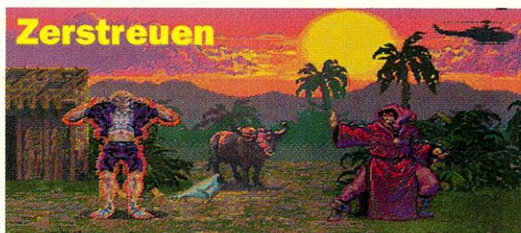
Halte für 0,5 Sek. runter, drücke dann hoch + C
Midnight ergreift seine Gegner und rammt sie mit dem Kopf voran in die Decke. Er muß sich innerhalb der Wurfweite befinden.

Blenden



Drücke X + Y + Z
Midnight feuert einen Energieblitz auf seinen Gegner ab, der dadurch gezwungen wird, auf ihn zuzugehen.

Zerstreuen



Drücke A + B + C
Midnight wird von einem Energiefeld umgeben. Jeder, der es berührt, wird innere Kraft verlieren.

Nebelangriff



Drücke A + C
Midnight löst sich in Nebel auf und greift seinen Gegner an.

Fliegender Wandschmetterler



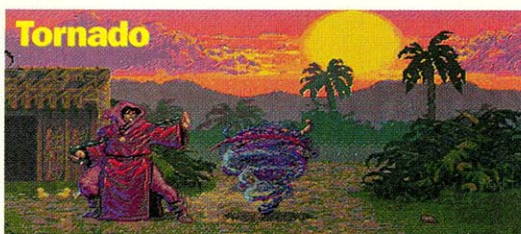
Halte für 0,5 Sek. runter, drücke dann vorwärts + Z
Midnight wird über den Screen auf seine Gegner fliegen.

Überkopf-Magenschlag



Drücke vorwärts + A + B + C
Midnight muß sich innerhalb der Wurfweite befinden, damit er seinen Gegner aufheben und schlagen kann.

Tornado



Drücke runter + A
Midnight bewegt sich in Form eines Tornados über den Screen und fügt jedem, den er berührt, Schaden zu.

Beleidigung (schwächt die innere Kraft)



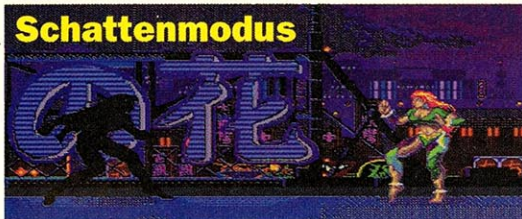
Drücke X + Z
Greift deinen Gegner an und entzieht ihm lebenswichtige innere Kraft. Dies hindert den Gegner daran, seine Spezialbewegungen anzuwenden.



ETERNAL CHAMPIONS

Shadow

Schattenmodus



Drücke A + B + C
Shadow wird zu einem Schatten und kann angreifen, ohne Verletzungen befürchten zu müssen.

Wirbelventilatorangriff



Halte Richtungstaste für 0,5 Sek. vom Gegner weg, drücke dann vorwärts + A oder B oder C
Radangriff mit 1, 2 oder 3 Wirbeln.

Hochsprung-Schrägtritt



Halte für 0,5 Sek. runter, drücke dann hoch + B
Shadow macht einen superhohen Sprung mit einer Abwärtsattacke.

Nebelwand



Drücke X + Y + Z
Shadow wird verschwinden und taucht neben ihrem Gegner wieder auf. Sie ist bereit für den Angriff.

Ninja-Waffen



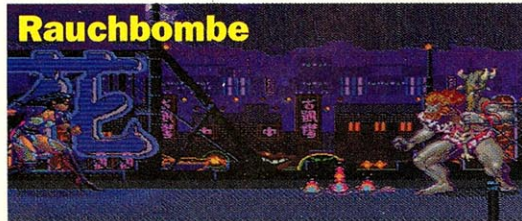
Halte Richtungstaste für 0,5 Sek. vom Gegner weg, drücke dann vorwärts + X oder Y
Shadow wird ein langsames oder schnelles Shurikan auf ihren Gegner freigeben.

Messer



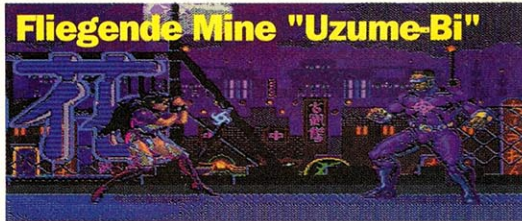
Halte Richtungstaste für 0,5 Sek. vom Gegner weg, drücke dann diagonal hoch + vorwärts + X oder Y
Shadow bringt entweder schnell oder langsam ein Messer zum Vorschein.

Rauchbombe



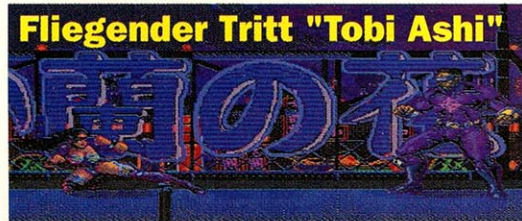
Halte Richtungstaste für 0,5 Sek. vom Gegner weg, drücke dann diagonal runter + vorwärts + X oder Y
Eine Rauchbombe wird mit unterschiedlichen Geschwindigkeiten gelöst.

Fliegende Mine "Uzume-Bi"



Halte Richtungstaste für 0,5 Sek. vom Gegner weg, drücke dann vorwärts + Z
Shadow schleudert eine Zielsuch-Mine, die beim Zusammenprall mit dem Gegner explodiert.

Fliegender Tritt "Tobi Ashi"



Drücke A + B, B + C oder A + C
Shadow führt einen kurzen, mittleren oder superschnellen Gleit-Fußfeger an ihrem Gegner aus.

Beleidigung (schwächt die innere Kraft)



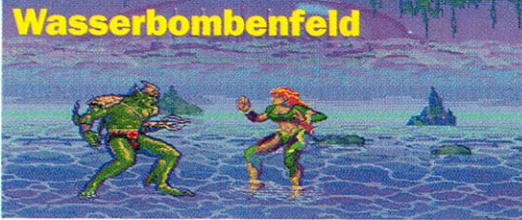
Drücke X + Z
Verhöhnt deinen Gegner mit Beleidigungen und zapft seine Kraft an.



ETERNAL CHAMPIONS

Trident

Wasserbombenfeld



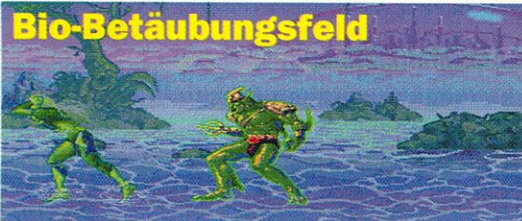
Drücke X + Y
Umgibt Trident mit einem blauen Kraftfeld. Jeder, der ihn berührt, wird in seiner Bewegung verlangsamt.

Bio-Absaugfeld



Drücke Y + Z
Wenn der Gegner das rote Kraftfeld berührt, wird er bei einem Angriff 50% weniger Schaden anrichten.

Bio-Betäubungsfeld



Drücke A + B
Gegner, die Tridents grünes Kraftfeld berühren, werden 4 Sekunden lang betäubt.

Abwehrfeld



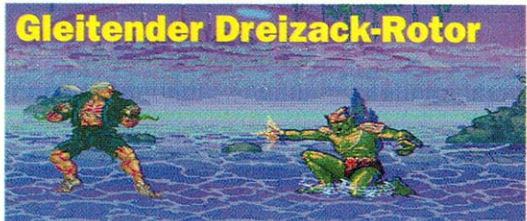
Drücke B + C
Dieses gelbe Kraftfeld wird Tridents Gegner abwehren.

Dreizack-Rotor



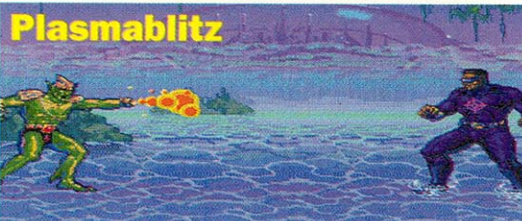
Drücke X + Y + Z
Trident streckt seinen Arm mit den rotierenden, rasiermesserscharfen Klingen gegen seinen Gegner aus.

Gleitender Dreizack-Rotor



Halte die Richtungstaste für 0,5 Sek. vom Gegner weg, drücke dann vorwärts + Y
Trident geht in Hockstellung und wendet die ausgefahrene Klinge gegen seinen Gegner an.

Plasmablitz



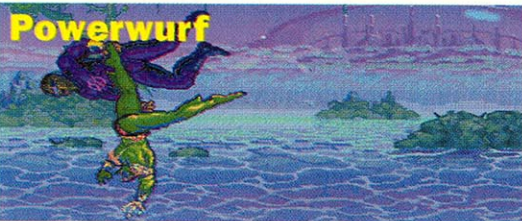
Halte Richtungstaste für 0,5 Sek. vom Gegner weg, drücke dann vorwärts + Z
Trident bündelt alle seine Felder zu einem ungeheuren Energieblitz.

Flüssiger Zustand



Drücke A + B + C
Trident verwandelt sich in Wasser und dringt durch seine Gegner. Dies ist ein gutes Manöver, um aus Ecken zu entkommen.

Powerwurf



Vorwärts + Y oder Z
Trident verübt einen sehr powervollen Wurf. Er muß sich jedoch innerhalb der Wurfweite befinden.

Beleidigung (schwächt die innere Kraft)



Drücke X + Z
Verhöhnt deinen Gegner und entzieht ihm seine Kraft.



ETERNAL CHAMPIONS

Xavier

Tauschfluch



Drücke X + Y
Mit diesem Manöver kann Xavier mit seinem Gegner den Platz tauschen.

Rückschlag



Halte Richtungstaste für 0,5 Sek. vom Gegner weg, drücke dann vorwärts + X
Xavier schlägt aus der Entfernung mit seinem Stab zu, den er auf die doppelte Länge ausfährt.

Identitätswechsel



Drücke X + Y + Z
Dieses Manöver verändert den Gegner in einen anderen Charakter des Spiels.

Midas Berührung



Halte Richtungstaste für 0,5 Sek. vom Gegner weg, drücke dann vorwärts + Y
Mit diesem Effekt kann Xavier den Gegner in Gold verwandeln. Er bleibt für 4 Sek. starr.

Heranholen und Klaps



Drücke A + B + C
Xavier kann sich aus einer Entfernung einen Gegner greifen und ihn heranziehen.

Drachenfalle



Halte Richtungstaste für 0,5 Sek. vom Gegner weg, drücke dann vorwärts + Z
Xavier erweckt seinen Stab zum Leben und sendet ihn aus, um seinen Gegner anzugreifen.

Verwirrungsfluch



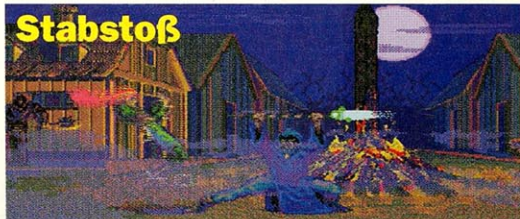
Drücke A + C
Dieser Vorgang bringt die Kontrolle des Gegners für 5 Sekunden durcheinander.

Stab schwingen



Drücke runter + Y
Xavier wird in Hocke gehen und eine 360-Grad-Drehung vornehmen, wobei sein Stab ausgefahren ist.

Stabstoß



Drücke runter + B
Xavier wird sich mit seinem Stab als Antriebskraft über den Screen bewegen.

Beleidigung (schwächt die innere Kraft)



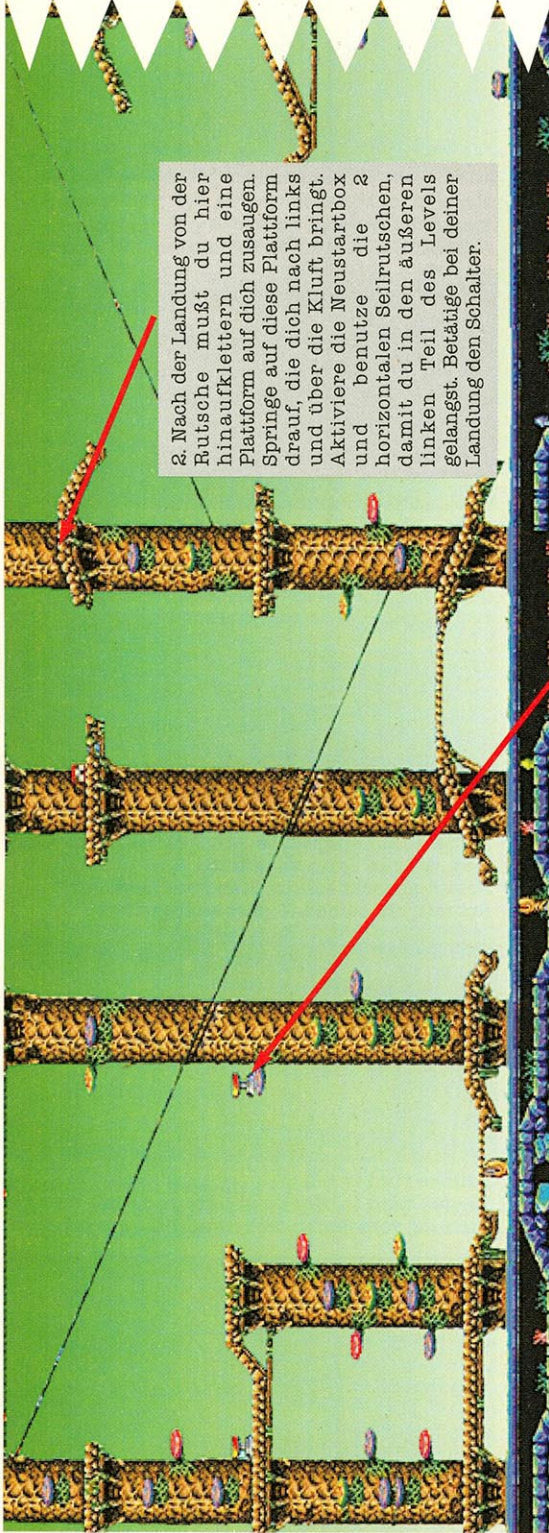
Drücke X + Z
Verhöhnt deinen Gegner und entzieht ihm seine Kraft.



OTTIFANTS

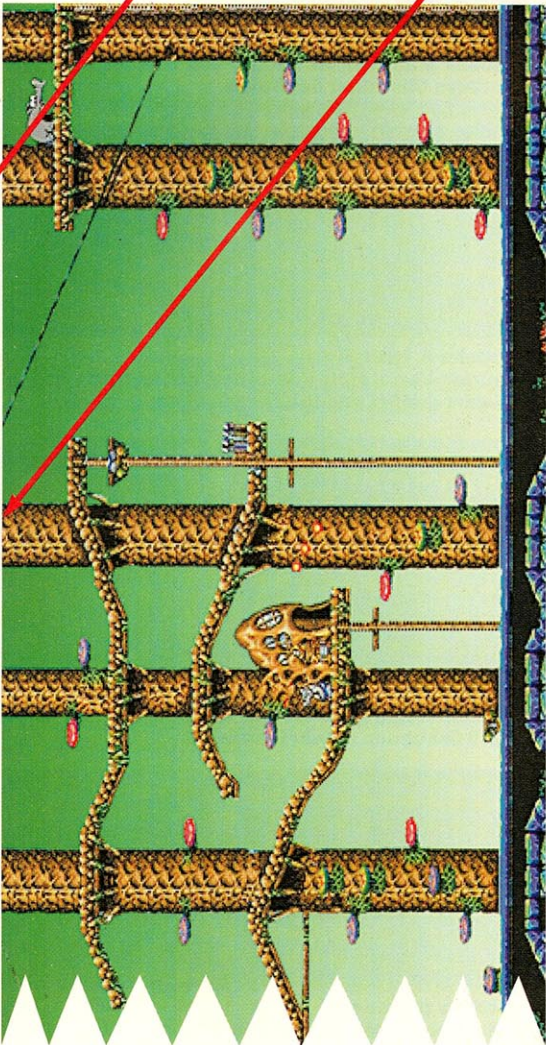
In der letzten Folge von Ottifants befinden wir uns in der Neuen Welt des Tropischen Dschungels. Es liegen nur noch 3 Levels zwischen dir und dem letzten Wächter!

Der Dschungel 1



2. Nach der Landung von der Rutsche mußt du hier hinaufklettern und eine Plattform auf dich zusaugen. Springe auf diese Plattform drauf, die dich nach links und über die Klufft bringt. Aktiviere die Neustartbox und benutze die 2 horizontalen Seilrutschen, damit du in den äußeren linken Teil des Levels gelangst. Betätige bei deiner Landung den Schalter.

1. Im Dschungel befinden sich viele Feinde. Bewege dich langsam vorwärts und beseitige alles, was sich dir in den Weg stellt. Im 1. Level mußt du diesen Knopf zuerst drücken. Er aktiviert eine Anhäufung von Trittsteinen über das Wasser unten. Überquere das Wasser und klettere den erstbesten Baum, den du siehst, hinauf. Bahne dir den Weg bis zur Baumkrone und rutsche auf der Todesrutsche, um nach links zurückzukehren.
3. Nach Betätigung des Knopfes springst du auf die Rutsche, die von links nach rechts runterfährt. Benutze die Trittsteine noch einmal, um über das Wasser zu gelangen. Klettere auf diesen Baum und in die Krone hinein und rutsche (benutze das Seil) runter und nach rechts. Du kannst nun mit dem Lift außen rechts fahren, um den Levelende-Ottifanten zu erreichen.



SEGA 189 SEGA

OTTIFANTS

Der Dschungel 2



zu gelangen, und sauge nach links, damit eine Plattform erscheint.

1. Du beginnst den Level in der oberen linken Ecke. Springe auf die Todesrutsche auf der rechten Seite und rutsche in die äußere rechte Ecke des Levels. Benutze den Lift, um zum obigen Vorsprung

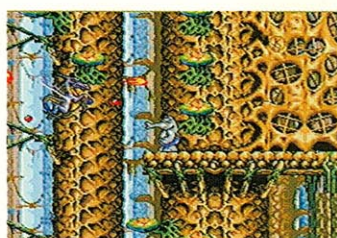


dich nach rechts und zu einem 2. Schalter bringen.

2. Springe auf die Plattform, die dich nach links und zu einem Schalter bringen wird. Betätige den Schalter und stürze zum unteren Level. Dort wartet ein Karren auf dich. Springe hinein, und er wird



3. Drücke auf diesen Schalter und laß dich auf den Level darunter fallen, auf dem ein 2. Karren wartet. Springe hinein, und der Wagen fährt dich zu einem 3. Schalter und einer Neustartbox.



konfrontiert. Besiege ihn und sauge von links eine Plattform an.

4. Nachdem du den dritten der Schalter betätigt und die Neustartbox aktiviert hast, kannst du den Vorsprung runterstürzen und nach links wandern. Hier wirst du mit einem Drachen



deinem Weg auch an einer Neustartbox vorbei.

5. Springe auf die Plattform, die dich über die Kluft bringt, und springe auf der anderen Seite wieder runter. Wandere nach links und nimm den Lift nach oben zum Level darüber. Du kommst auf

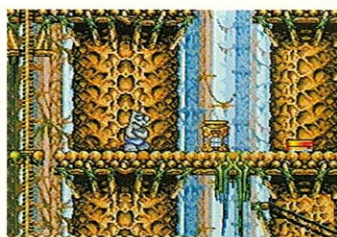


kommst. Dieser wird dich nach links und zu einem schon gedrückten Schalter bringen.

6. Es gibt noch einen 2. Lift, mit dem du zum 4. Schalter fahren kannst. Betätige diesen und springe zum darüberliegenden Level. Wandere nach rechts, bis du zu einem Karren



7. Du kannst nun zum obigen Level springen, wo sich ein 5. Schalter befindet. Dieser liegt genau unter dem Vorsprung, von dem du gestartet bist. Betätige den Schalter und wandere nach rechts.



8. Du mußt deinen Weg zu einem Schalter fortsetzen, der direkt über dem Levelende-Ottifanten positioniert ist. Benutze den neuen Lift, um zu dem Schalter zu fahren, und drücke ihn.



Wasser sämtliche Gefahren auf dich lauern. Springe vom Lift runter und zum Levelende.

9. Du wirst nun zum ersten Mal naß werden, und zwar, wenn du auf die Plattform unter dem Levelende-Ottifanten springst. Dort befindet sich eine Neustartbox, die du benutzen solltest, da im



du nach außen rechts dieses Levels gehst und den Unterwasser-Durchgang passierst.

10. Wenn du noch mehr Süßigkeiten benötigst, mußt du ins Wasser springen, wo du viele davon finden kannst. Du kannst ein extra Leben erwerben und kommst in einen Bonusraum, wenn



OTTIFANTS

Der Dschungel 3



1. Der letzte Level des Spiels hält keine Überraschungen, wie feindliche Attacken und Mengen von Schaltern, für dich bereit. Wandere am Anfang nach rechts, bis du einen Schalter genau über dir siehst. Drücke

ihn und setze deinen Weg nach rechts fort und benutze die Steine als Stütze, um das Wasser zu überqueren.



2. Nachdem du das Wasser überquert hast, wirst du noch einen Knopf über dir entdecken. Betätige ihn, damit ein Lift zum Vorschein kommt. Er bringt dich zum Level darüber. Springe auf den Lift und aktiviere die

Neustartbox an der Spitze. Drehe dich nach links und sauge eine Plattform auf dich zu.



3. Springe auf die Plattform, die sich dann nach links bewegen wird. Wenn sie anhält, sauge von links aus noch eine Plattform auf dich zu. Springe auf diese 2. Plattform, die dich nach links auf einen sichereren Weg bringt.



4. Wandere den Weg nach links entlang, bis du das Ende erreichst. Auf dieser Strecke mußt du einen Drachen erlegen. Gehe zum Ende des Weges und springe hoch zum Level darüber. Wandere nach dem Sprung nach rechts, bis du einen Lift erreichst. Springe auf ihn drauf, damit er dich zum höherliegenden Level fährt.



5. Oben auf dem Lift wirst du noch einen zweiten entdecken. Springe auf diesen Lift, der dich in die Spitze des Levels transportieren wird. Wandere den oberen Weg links entlang, bis du auf einen 3. Knopf

stößt. Drücke auf ihn und gehe den oberen Weg rechts entlang. Letztendlich wirst du eine Todesrutsche entdecken. Springe auf sie und rutsche nach rechts.



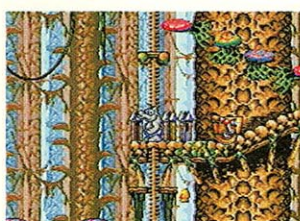
6. Schließlich landest du auf einem Level, auf dem sich noch ein Knopf befindet. Betätige ihn und wandere links von der Plattform runter. Dort befindet sich ein Karren. Hüpfе in ihn hinein. Er fährt nach

rechts und wird an einer Restartbox vorbeikommen und auf einem kleinen Vorsprung landen.



7. Gehe nach rechts und springe vom Vorsprung runter und auf kleinere Vorsprünge drauf, wo du noch einen Knopf sehen wirst. Betätige diesen und wandere links vom Vorsprung runter und steige in

den Karren ein, der dich hier erwartet. Springe in den Karren, der nach rechts fährt und außen rechts im Level neben einem Knopf landen wird.



8. Drücke auf den Knopf und kehre zu der Stelle zurück, von wo aus die letzte Fahrt im Karren begann. Links von dir befinden sich jede Menge Spikes und ein Lift, der in die Höhe steigt. Nimm den Lift zum höherliegenden

Level, wandere nach rechts und springe auf einen 2. Lift. Oben befindet sich ein wachhaltender Drache - töte ihn und gehe nach rechts zur Todesrutsche.



9. Benutze die Rutsche und springe runter, sobald du dich in der Nähe eines Knopfes befindest. Wenn du den Vorsprung verpaßt, wird dich die Rutsche daran vorbei und zu einem tiefergelegenen Vorsprung bringen. Du

mußt nochmal den Weg zur Rutsche zurücklegen. Nachdem du auf der Plattform gelandet bist, mußt du den Knopf drücken. Oben rechts von diesem Schalter liegt ein extra Leben für dich bereit. Sammle es ein und kehre zum Schalter zurück.



10. Du mußt nun nach links springen und die Steine benutzen, bis du auf eine Anhäufung von Spikes stößt. Unter ihnen befindet sich ein Lift. Fahre mit ihm in den höchsten Teil des Levels und wandere die horizontale Plattform

den ganzen Weg über nach rechts entlang zum Levelende-Ottifanten.



OTTIFANTS

End - Wächter



Wächter Nr. 1

Nun hast du alle Level hinter dich gebracht und mußt nur noch alle deine Power sammeln, um die Wächter zu besiegen. Glücklicherweise wird dir die Anzahl der Schläge mitgeteilt, die du benötigst, um die Wächter auszuschalten. Der 1. Wächter erwartet von dir 70 Schläge - nimm dir Zeit und versuche, so wenig Schaden wie möglich zu erleiden! Der Knopf in der Mitte des Levels wird, wenn du ihn drückst, ein Geschöß zum Werfen aufdecken. Mit einem Schlag



auf den Wächter reduzierst du den Schadenpunktestand um 10 Punkte. Es lohnt sich also, dir die Zeit zu nehmen und das Geschöß zu benutzen. Der Wächter wirft zwar eine Menge Gegenstände auf dich, aber du kannst sie, wenn sie nahe genug herankommen, abschießen. Konzentriere dich darauf, den Level von diesen Dingen zu befreien, bevor du dich an den Hauptwächter heranwagst.



Wächter Nr. 2

Der 2. Wächter erweist sich als sehr viel wilder als der erste. Er wird dich verletzen, indem er auf dich springt und mit Feuer wirft. Dieses Feuer wird dich um den Screen verfolgen, bis du es mit einem Schuß aufhältst. Überprüfe deine Gesundheit, bevor du den Wächter angreifst! Es könnte sein, daß du schon für tot erklärt bist, bevor du überhaupt eine Chance zur Attacke bekommst. Bewege dich um den Screen herum und weiche dabei den Flammen aus. Nimm die Gelegenheit wahr, den Wächter zu verletzen. Leider gibt es hier keinen Schalter, der dich mit einer extra Waffe ausstatten könnte - es hängt allein von deinem Durchhaltevermögen und deiner Gerissenheit ab!



Ende 1



Ende 2

Nachdem du den 2. Wächter besiegt hast, ist das Spiel komplett. Du kannst dich nun geruhsam zurücklehnen und den Game-Over-Screen betrachten.



SONIC 3 - Levelauswahl

Wem die Maps nicht genug waren, können wir hier einen brandheißen Cheatmode für Sonic 3 präsentieren. Folgendermaßen müßt ihr dabei vorgehen:

Wenn ihr zu Beginn des Spiels das Wort 'SEGA' gehört habt und Sonic gerade erscheint, müßt ihr per Steuerkreuz schnellstmöglich in folgende Richtungen drücken:
Rauf, Rauf, Runter,

Runter, Rauf, Rauf, Rauf, Rauf
Du wirst das übliche Geräusch hören, und wenn nun der Titelbildschirm kommt, drückst du nun noch einmal 'Runter', und eine neue Option

namens Soundtest wird unter 1 Player und Competition erscheinen. Geht nun in das Soundtest-Menü, und oben gezeigtes feines Menü wird erscheinen. Viel Spaß!



VIRTUA RACING - 3 neue Strecken

Alle, denen die drei Rennstrecken von Virtua Racing zu wenig sind, dürfen sich auf drei neue Kurse freuen.

Genauer gesagt sind es keine ganz neuen Strecken, vielmehr darf man die vorhandenen Strecken in der umgekehrten Richtung fahren.
So kommt ihr zu den neuen Strecken: Wenn sich das Sega-Logo zu Beginn aufbaut, müßt ihr A plus B plus Rauf drücken. Gleichzeitig drückt ihr nun Start.

Im Übersichtsscreen wird sich nun rechts unten ein weiteres Rechteck befinden. Wenn ihr dieses wählt, dürft ihr die neuen Strecken befahren. Diesen Cheat haben wir übrigens von Peter Hahn.



FREEZERS

Game Gear

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

00C98806 Unendliche Leben
00C9C230 Schutz vor Stürzen

MICKEY MOUSE LAND OF ILLUSION

00C09F03 Unendliche Leben
00C09902 Unendliche Leben

ROAD RUNNER

00C02902 Unendliche Leben

STREETS OF RAGE

00C98617 Unbegrenzte Energie

TAZMANIA

00C3097F Unbegrenzte Wirbel

VAMPIRE MASTERS OF DARKNESS

00DFBA03 Unbegrenzte Wirbel
00CA3A20 Unbegrenzte Energie



ZOMBIES

In dieser letzten Führung für Zombiespieler nehmen wir Dich mit auf die Reise durch die Problemlevel, zeigen Dir die Geheimlevel und wie Du dort hinkommst!

Interessenpunkte

Trampoline

Wenn Du Deine Typen auf das Trampolin setzt, fangen sie an zu springen - drücke die gewünschte Richtung, wo sie hinspringen sollen. Dies kann sehr hilfreich sein, um über Mauern und Zäune zu springen. Wie auch immer - das Trampolin erlaubt Deinen Charakteren nur, in Gebiete zu springen, wo die Luft rein ist. Es kann dadurch vorkommen, daß einige Richtungen nicht funktionieren.

Türen

Türen können nur mit Schlüsseln geöffnet werden. Wenn Dein Charakter keinen Schlüssel bei sich trägt, bleibt die Tür geschlossen und ein Strafton ertönt. Wenn eine Tür geöffnet wurde, wird ein Schlüssel aus dem Inventar genommen. Die Anzahl der Schlüssel, die ein Spieler zur Verfügung hat, kann aus dem Inventar entnommen werden. Halte Knopf A runtergedrückt und drücke Knopf C, um Einsicht ins Inventar zu bekommen.

Schränke und Müllcontainer

Einige Objekte in 'Zombies' können geöffnet und deren Inhalt identifiziert werden, wie z. B. Schränke, Müllcontainer, Körbe und Truhen. Der Spieler muß seinen Charakter auf das Objekt hinbewegen, damit es sich öffnet. Wenn sich Dinge darin verbergen, fallen sie heraus und können von Deinem Typen aufgehoben werden. Hüte Dich vor dem Boogamonster, das manchmal in den Mülldosen und Kisten lebt. Der Charakter könnte beschädigt werden.

Gerissene Wände und Hecken

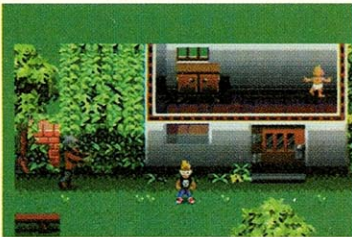
Einige Wände haben Risse und die Hecken haben Schwachstellen, die mit der Bazooka oder dem Power-Up-Typ auseinandergeblasen werden können. Schläge oder befeue die Schwachstelle, die dann auseinanderklafft und Deinem Charakter den Durchgang und damit einen Zugang in andere Gebiete ermöglicht. Es gibt auch noch andere, nicht so offensichtliche Plätze, die sich auch öffnen, wenn auf sie eingeschlagen wird.

Totenkopftüren

Diese Türen können nur mit dem Totenkopfschlüssel geöffnet werden. Ansonsten erweisen sie sich wie ganz normale Türen.

Schwierigkeits - und Geheimlevel

Tag der Fangarme - *Geheimer Level*



Im 1. Level gibt es eine geheime Ebene. Um dorthin zu kommen, brauchst Du entweder einen Power-Up-Trunk oder eine Bazooka. Deine Chancen stehen 1 zu 128, daß Du einen aus der Mülldose oder

aus dem Schrank zu fassen bekommst. Wenn Du genug Glück hast, von beiden einen zu erwischen, blase die Hecke im oberen Level auseinander, um Zugang zum geheimen Levelbild zu erhalten.

7.Level



Vielleicht hast Du Schwierigkeiten, Deine letzten Opfer zu finden. Wenn das der Fall ist, lösche das Feuer in der Mitte der Burg mit dem Feuerlöscher oder der Wasserpistole, gehe dann durch die Feuerstelle, um an die letzten Opfer zu gelangen.

8.Level



Um die letzten Jubelschreier zu befreien, mußt Du das 40 Fuß große Baby töten, um an den Totenkopfschlüssel zu kommen, es sei denn, Du besitzt noch einen aus dem letzten Spiel. Benutze den roten Zaubertrank und alles andere, was Du hast, um den Kleinen auszuschalten.

Pilzmänner - *Geheimer Level*



Jede Menge Waffen und extra Dinge. Im 9. Level muß Dein Charakter das ?-Pickup holen, welches sich in der Hecke im oberen Screen in der Mitte befindet. Benutze entweder eine Bazooka oder ein Power-Up-Trunk, um die Hecke zu brechen.

Jubelrufer gegen das Monster - *Geheimer Level*

Benutze eine Bazooka oder einen Power-Up-Trunk, um durch die Wand zu schießen oder zu schlagen. Rette schnell alle Jubelrufer, bevor die Monster sie zu fassen kriegen. Um zum geheimen Level zu kommen, mußt Du alle Jubelrufer retten!



ZOMBIES

Schwierigkeits - und Geheimlevel

Ein warmes Plätzchen - **Geheimer Level**



Dein Charakter muß das ?-Pickup einsammeln, um in diesen geheimen Level reinzukommen. Schieße oder schlage mit der Bazooka oder dem Power-Up-Trank durch das Spinnwebgewebe auf der rechten Seite des Screens. Dort gibt es noch mehr Waffen und brauchbares Zeug für alle Habgierigen!

Der Fluch der Pharaonen - **Geheimer Level**



Diesen geheimen Level erreichst Du auf der 33. Ebene, indem Du das ?-Pickup holst. Dieses findest Du oben links im Screen. Es gibt noch mehr von den guten Sachen, aber sei schnell!

20. Level



Um den Totenkopfschlüssel zu bekommen, mußt Du die Schlangendroide töten. Für jede Getötete gibt es einen Totenkopfschlüssel. Benutze den roten Trank für die Schlange. (Mit einem Trank können 2 Schlangen erledigt werden).

Geheimer Level



Das 22. Level hat eine geheime Ebene. Um an das geheime Levelbild zu kommen(?-Pickup), mußt Du den Tunnelweg zu der Tür in der Mitte des Screens nehmen. Dazu brauchst Du einen Totenkopfschlüssel. Versichere Dich, daß Du alle Schlangen im 20. Level kaltmachst.

36. Level



Das letzte Opfer befindet sich in der oberen linken Ecke. Damit Du an es herankommst, mußt Du mit Deinem Typen zur unteren linken Ecke gehen, durch die Wand schießen und auf das Dach gehen. Töte dann die

Pflanzenkreaturen, gehe weiter und schieße noch ein Loch in das Fenster, um wieder hineinzuklettern. Feuere durch die Wände, gehe in den oberen Teil des Screens, töte die Spinne, wander durch ihr Netz und rette das letzte Opfer.

39. Level



Die Skelettschlüssel liegen in dem oberen rechten Teil in der Nähe von Frankenstein. Du mußt die Pflanzenkreaturen in dem unteren linken Teil vernichten, um den letzten Totenkopfschlüssel zu bekommen.

25. Level



Um über die Spalte zu kommen, gehe auf das Trampolin, welches sich am Anfang des Spiels auf der linken Seite befindet und springe diagonal runter und nach links.

44. Level



Gehe in Dr. Tongues Labor, um den Skelettschlüssel zu bekommen. Die linke Wand hat eine geheime Öffnung, die zum Skelettschlüssel führt.

28. Level



Wenn Du Probleme hast, den Totenkopfschlüssel zu finden, schaue Dich um Freien um. Einer befindet sich in der Mitte, einer in der linken Ecke und einer in der rechten Ecke. Du findest noch einen hinter den 3 Totenkopftüren.

48. Level



Um die Spinne und Dr. Tongue zu besiegen, mußt Dein Charakter alles einsetzen, was er hat. Wenn Du erfolgreich warst, hast Du das Spiel beendet. Viel Glück!



CASTLEVANIA

Im neuesten Plattformspiel für den Mega Drive kannst du deinen Charakter wählen, mit dem du durch die 6 Stufen hindurch und zum Schluß gegen Dracula kämpfen wirst. In dieser Ausgabe führen wir dich in die ersten 3 Stufen ein und zeigen dir, wie du sie vervollständigen kannst!

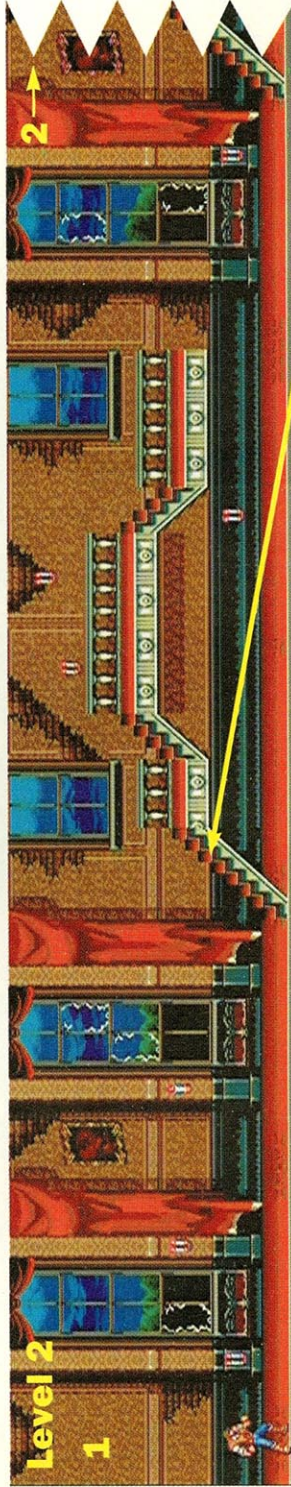
Draculas Schloß



Level 1

1. Sammle auf diesem 1. Level von Draculas Schloß alle nützlichen Dinge ein, die sich hinter diesen Fackeln verborgen halten. Schlage einfach mit deinen Waffen auf diese drauf. Nimm dir Zeit - auf diesem Level gibt es keine Feinde, die dich angreifen werden!

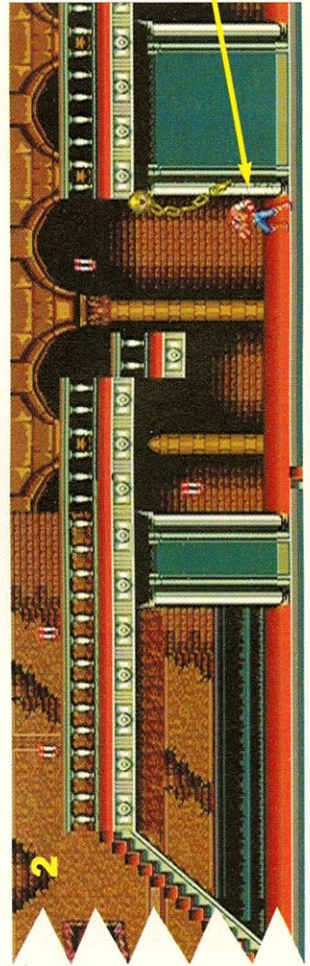
2. Während du dich auf diesem Level befindest, wäre es günstig, deine Bewegungen und Attacken für später einzustudieren. Es könnte ein oder zwei Leben von dir retten. Dies ist der Ausgang, durch den du in den nächsten Level kommst.



Level 2

1. Schlage mit deiner Waffe nach der dünnen Kerze, damit eine Überraschung erscheint. Zerstore die dicken Kerzen, um Angriffsgegenstände zu erhalten. Töte alle herankommenden Zombies, um dich selbst zu schützen. Klettere die Stufen hinauf, um höhere Plattformen zu erreichen.

2. Von einer der Kerzen kannst du einen Orb einsammeln, der dir teilweise Unbesiegbarkheit verschafft. Schlage das herumliegende Auge 3-mal, um es zu zerstören. Benutze deine Waffe, um dich durch diese Säule durchzuschlagen, damit du eine Überraschung erhältst. Der Ausgang befindet sich die Stufen hinunter.

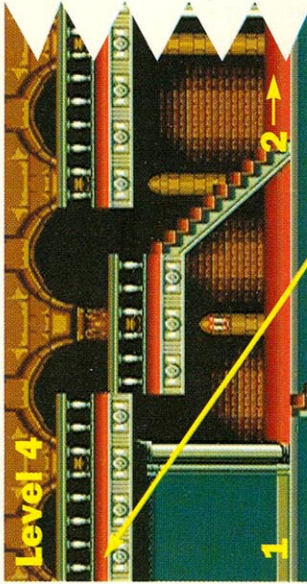
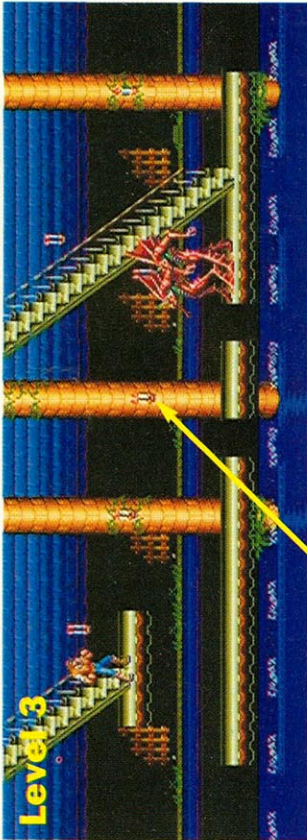


2



CASTLEVANIA

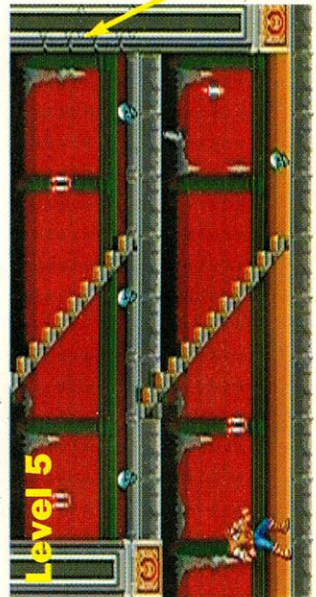
Draculas Schloß



1. Steige die Stufen hinunter und überquere die Plattformen. Springe über die Klüften, um dem sofortigen Tod zu entkommen. Sei bereit, dich zu ducken, damit du nicht von einem der vielen Fischmonstern abgeschossen wirst. Hier liegt ein nützlicher 'Spiegel der Wahrheit' für dich bereit.

2. Gehe vor den tiefhängenden Fledermäusen in Deckung oder greife sie an, um Verletzungen auszubügeln. Wenn du zu diesem Punkt hier kommst, mußt du den Werwolf attackieren. Treffe ihn mit deiner Waffe und benutze irgendeinen Angriffsgegenstand, den du besitzt, um einen schnelleren Tod herbeizuführen. Weiche zerbrochenem Glas aus!

1. Stelle dich genau unter das Skelett, um runterfallenden Knochen auszuweichen. Springe hoch und versuche, das Skelett zu treffen, damit es stirbt. Hier fliegt auch noch ein Auge herum. Spring rüber nach rechts, um in den nächsten Raum zu gelangen.



1. Wenn du in die Spitze dieses Levels eindringst, werden Totenköpfe auftauchen und dich angreifen. Vergiß die Kerzen nicht! Sie verschaffen dir extra Gegenstände. Ziele mit deiner Waffe auf diese Säule, um sie zu zerschmettern. Sie öffnet sich und enthüllt eine Überraschung.

Paßwörter: Dies sind die Paßwörter für Jon.

Stufe 2	A*AA	Stufe 4	A***	Stufe 6	A*EA
	A**A		A**A		A**A
	J*E*		JAE*		**E*
	***A		**EA		**AA
Stufe 3	A*JE	Stufe 5	A**J	Expertenlevel	
	A**A		A**A	DRÜCKE HOCH, HOCH,	
	JEE*		JJE*	RUNTER, RUNTER,	
	E*		*A	LINKS, RECHTS, LINKS,	
				RECHTS, B UND A auf	
				dem Titel-Screen.	



CASTLEVANIA

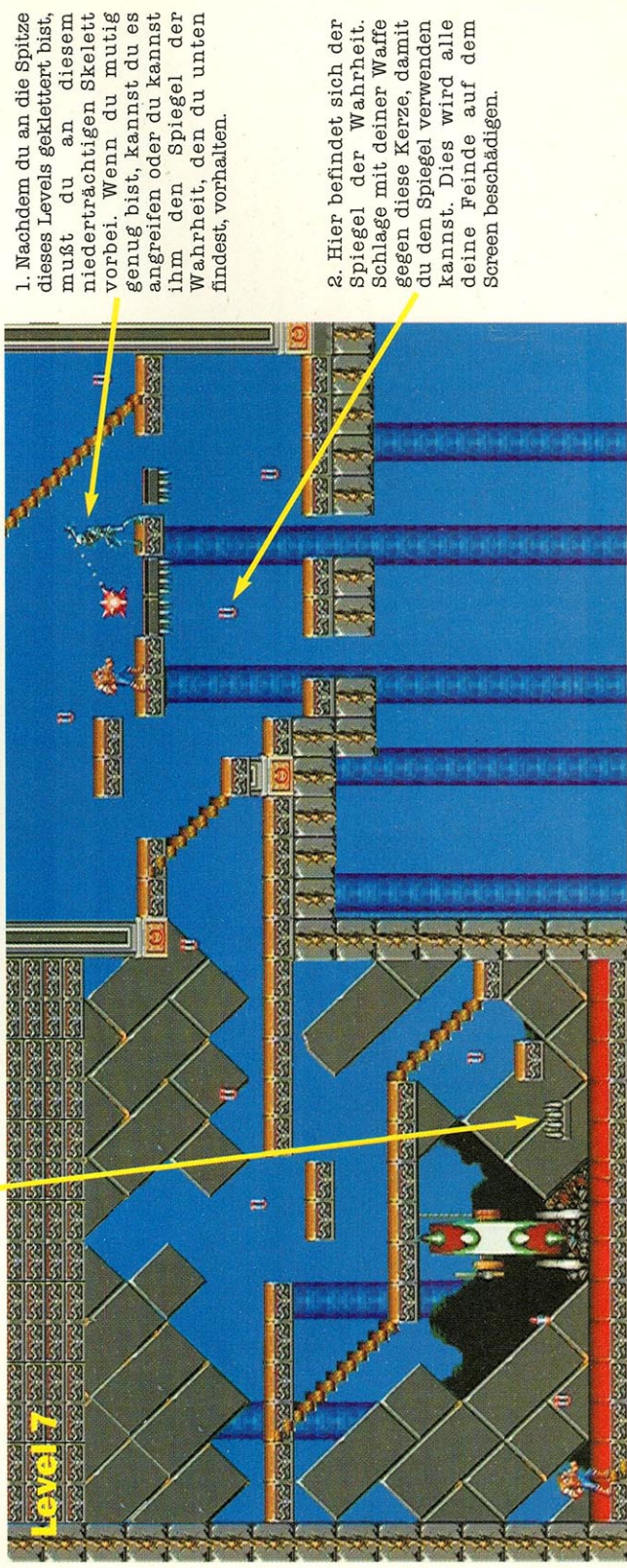
Draculas Schloss



Level 6

1. Attackiere die Skelette und die tieffliegenden Fledermäuse. Um diese 3 großen Totenköpfe zu zerstören, mußt du dich hier hinstellen, in die Luft springen und irgendwelche Angriffsgegenstände, die sich in deinem Besitz befinden, gegen sie werfen. Mach dich bereit, in Deckung zu gehen, um ihren Feuerbällen auszuweichen.

3. Du mußt diesen mit Spikes bestückten Block gebrauchen, um in die Spitze des Screens zu klettern. Springe schnell den Block rauf und runter, um nicht aufgespießt zu werden.



Level 7

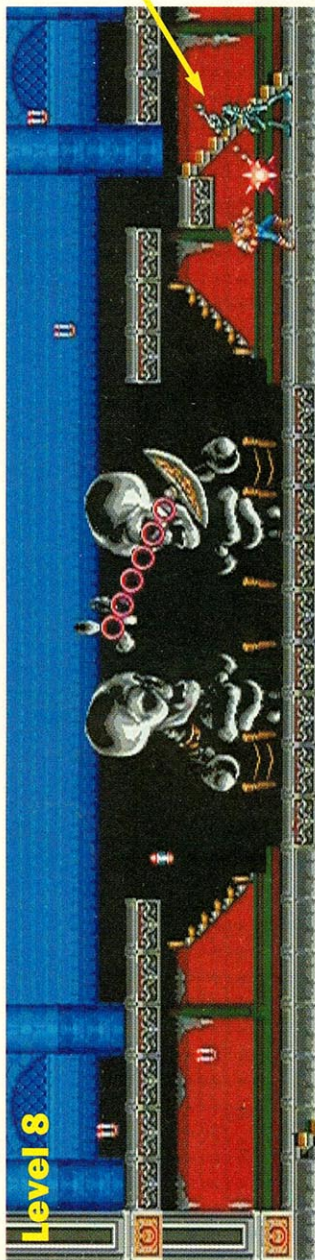
1. Nachdem du an die Spitze dieses Levels geklettert bist, mußt du an diesem niederträchtigen Skelett vorbei. Wenn du mutig genug bist, kannst du es angreifen oder du kannst ihm den Spiegel der Wahrheit, den du unten findest, vorhalten.

2. Hier befindet sich der Spiegel der Wahrheit. Schläge mit deiner Waffe gegen diese Kerze, damit du den Spiegel verwenden kannst. Dies wird alle deine Feinde auf dem Screen beschädigen.



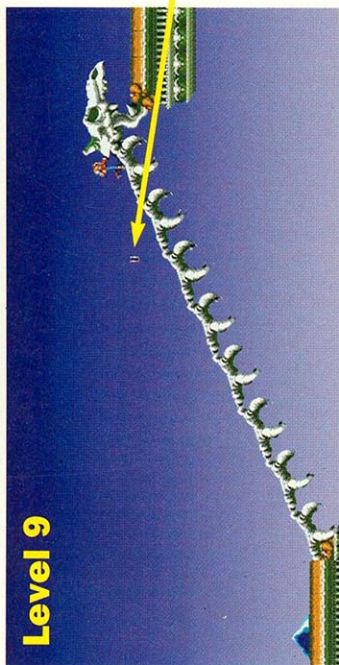
CASTLEVANIA

Draculas Schloß



Level 8

1. Töte die Skelette und sammle die extra Gegenstände ein. Mache deine Sprünge über das Pendel rechtzeitig und vorsichtig, um die andere Seite zu erreichen. Hier hält sich noch ein Skelett, welches eine Keule trägt, auf. Ducke dich und treffe es 3-mal, um es kaltzustellen. In der oberen rechten Säule befindet sich noch eine Überraschung.

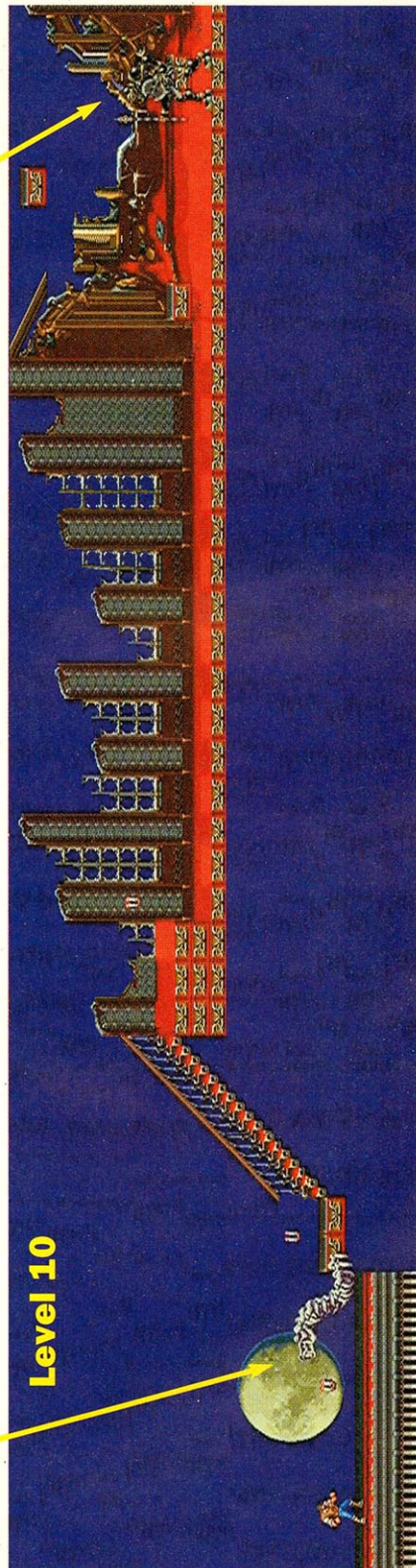


Level 9

1. Springe auf den Rückenknochen dieses gigantischen Skeletts und renne seinen Rücken hoch. Während du auf dem Rücken des Skeletts nach oben läufst, wird es zusammenbrechen - laß dir also nicht zu lang Zeit! Diese Kerze hält ein extra Leben für dich bereit.

2. Wandere durch diesen Level und sammle alle extra Gegenstände ein - du wirst sie brauchen! Am Ende wirst du von einem Panzerkämpfer angegriffen. Attackiere ihn mit deinen Waffen und beliebigem Angriffsgegenständen, die du hast. Wenn er in die Luft springt, kannst du unter ihn laufen und ihn von hinten angreifen.

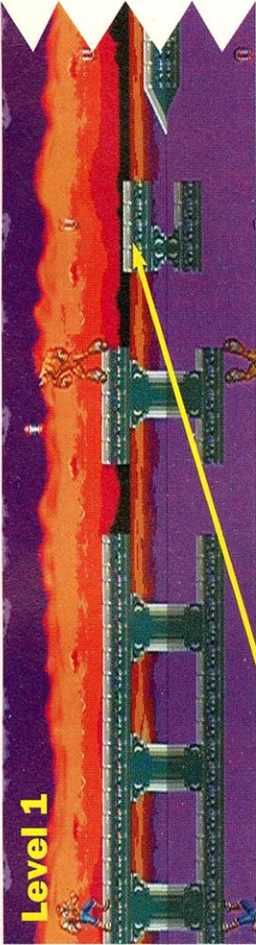
1. Um die Stufen hochklettern zu können, mußt du dieses große Schlangenskelett töten. Gehe in Deckung und greife das Schlangenskelett an, aber paß auf die Feuerbälle auf, die es abschießt. 3 Schläge, und es hat es hinter sich!



Level 10

CASTLEVANIA

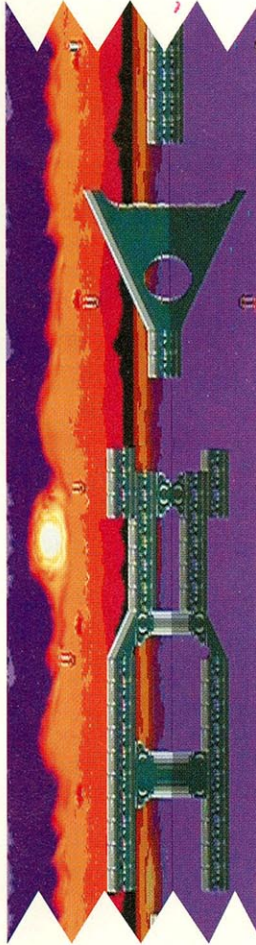
Schrein von Atlantis



Level 1

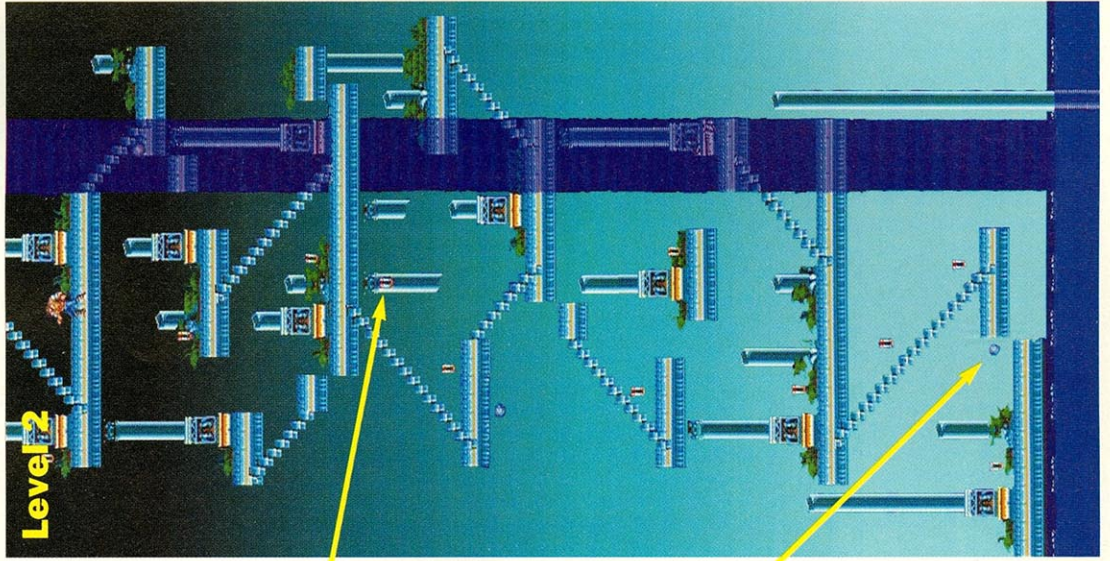
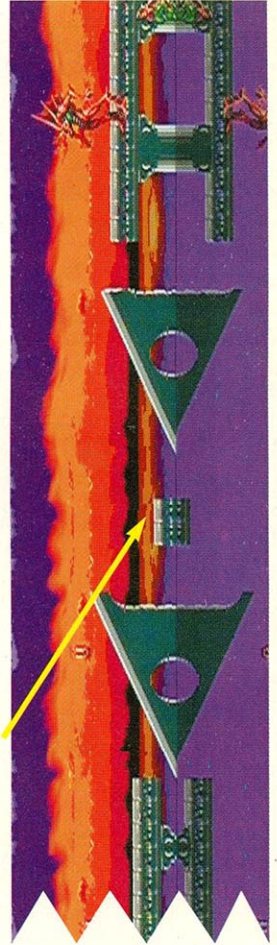
1. Wandere den Level entlang und überspringe das Wasser. Kille den ersten Dämon, indem du ihn von der anderen Seite der Kluft angreifst. Nachdem er ausgeschaltet ist, springe rüber und warte hier auf den nächsten Dämon.

1. Auf diesem Level mußt du bis zur Spitze klettern, um dem Wasser zu entkommen, das kontinuierlich ansteigt. Auf deinem Weg nach oben wirst du von Dämonen angegriffen, die dich mit langen Stangen bedrohen. Werfe mit Angriffsgegenständen nach ihnen, damit du nicht verletzt wirst. Hier gibt es auch ein extra. Leben für dich.



2. Wenn du den kleinen Block erreichst, mußt du auf das Fischmonster warten und es dann schlagen, um es zu vernichten. Setze deinen Weg nach rechts fort, um zum Ausgang zu kommen.

2. Springe über diese Bälle, um deine Energie zu sparen. Klettere nach oben, um in den nächsten Level zu gelangen, aber mach es schnell, bevor dich das ansteigende Wasser erreicht und du in seinen Fluten ertrinkst.

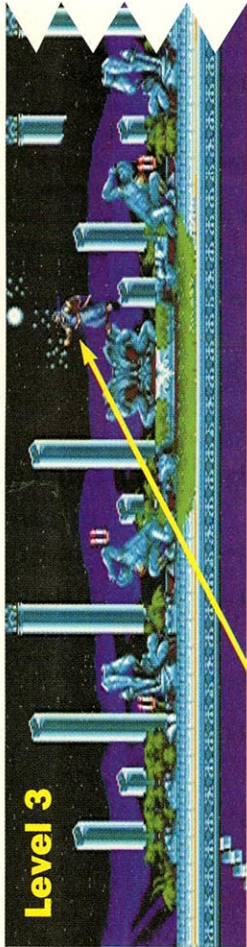


Level 2



CASTLEVANIA

Schrein von Atlantis

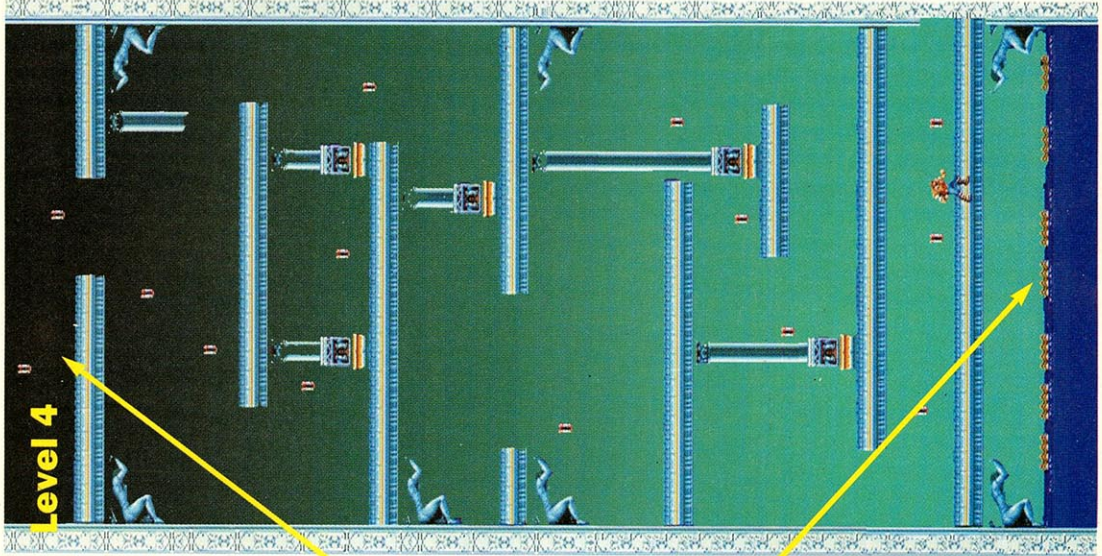


Level 3

1. Am Start dieses Levels müßt du diesen schwebenden Feind umbringen, damit das Wasser aufhört anzusteigen. Springe hoch und treffe ihn ein paarmal, um ihn zu töten. Achte auf die Geier, die später im Level im Sturzflug auf dich niederstürzen.



2. Hier gilt es, 2 große Ritter loszuwerden. Der erste ist ziemlich einfach zu besiegen. Stelle dich vor ihn hin, schlage zu und renne unter ihn, wenn er in die Luft springt. Töte den 2. Ritter mit deinen Angriffsgegenständen.



Level 4

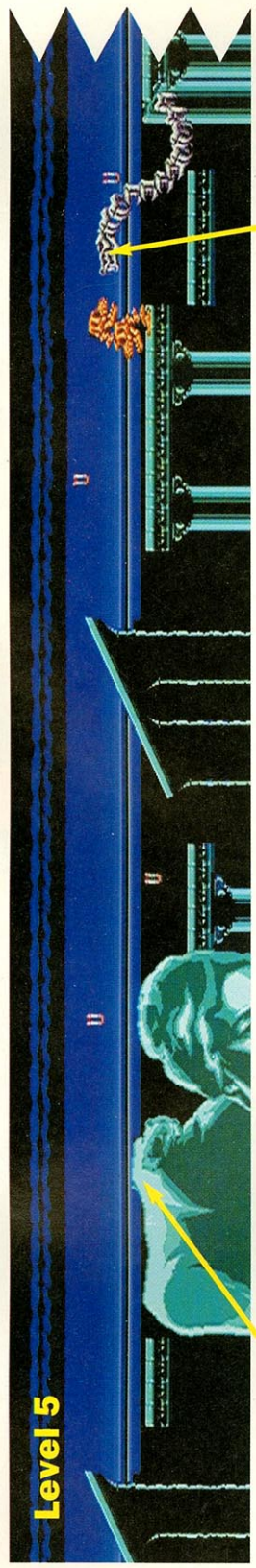
1. Auf diesem Level startest du hier oben und kämpfst dir deinen Weg nach unten durch. Benutze die schwebenden Polster, um deine Reise fortzusetzen. Wenn du zu lang brauchst oder ins Wasser springst, besteht die Gefahr, daß du ein Leben verlierst.

2. Dies hier sind die Polster, auf die du springen kannst. Sie werden dir eine große Hilfe sein, den unteren Teil dieses Levels zu erreichen. Halte Ausschau nach den Medusaköpfen, die versuchen werden, dich von den Polstern und runter ins Wasser zu werfen.



CASTLEVANIA

Schrein von Atlantis



1. Wenn du die Bösewichte geschlagen hast und diesen Punkt hier erreichst, mußt du die Statuenköpfe runterhauen. Springe rüber und weiter, um deine Reise auf diesem Level fortzusetzen.

3. Diese Levelsäulen werden dir auf deiner Reise durch diesen Level vielleicht den Weg versperren. Entferne sie mit deinen Waffen. Am Ende befinden sich noch 3 große Totenköpfe, die du töten mußt, um den Level zu vervollständigen. Gehe die Stufen runter zum Ausgang.

2. In diesem Teil wirst du nochmals von einem großen Schlangenskelett angegriffen. Ducke dich und ziele 3-mal auf das Schlangenskelett, um es zu vernichten. Gehe den Feuerballen, die es auf dich schießt, aus dem Weg.



Wächter der 2. Stufe...



Das ist Golem. Du mußt ihn töten, um auf die nächste Stufe zu kommen. Er wird dich zwar nicht angreifen, aber er kann große Geröllstücke von der Decke fallen lassen. Gehe diesen Blöcke aus dem Weg, um Energie zu sparen. Um ein gutes Ergebnis zu erzielen, mußt du hochspringen und ihm aufs Auge hauen.

1. Auf diesem kleinen Level mußt du beide Dämonen killen, um sicher auf die untere Plattform zu gelangen. Sammle alle Dinge von den Kerzen ein, stelle dich hierhin und werfe die Gegenstände auf die Dämonen, wenn sie sich in den Ecken befinden.



CASTLEVANIA

Schiefer Turm von Pisa

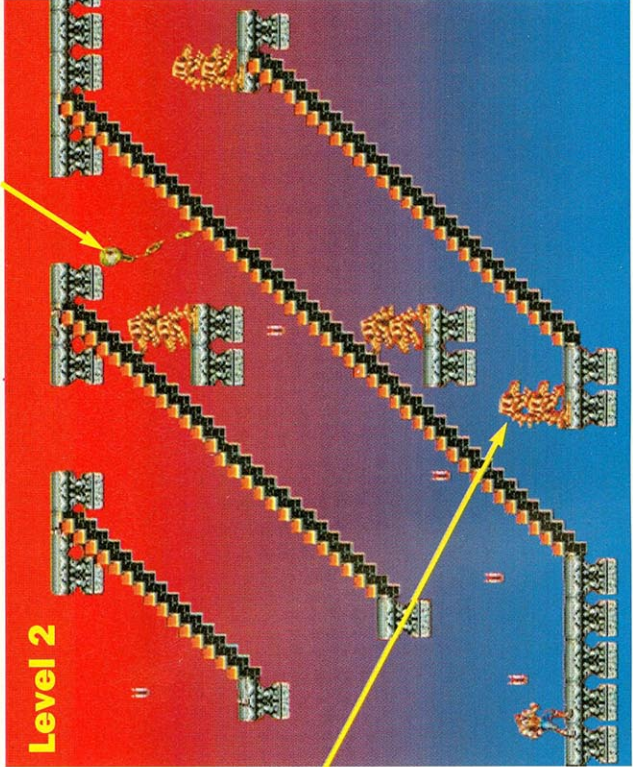
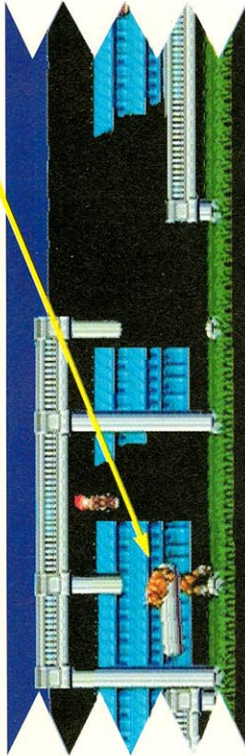


Level 1

1. Während du diesen Level entlangreist, wirst du von diesen Bussarden attackiert. Ein Voltreifer, und sie sind erledigt. Vergiß nicht, alle Fackeln nach extra Angriffsgegenständen und Überraschungen abzusuchen.

2. Bewege dich nach rechts, um dem Schwarm von Bussarden zu entkommen. Benutze diese Gitter, um dich von ihnen zu schwingen, oder springe auf sie drauf und wandere über sie, um den Dämonen aus dem Weg zu gehen.

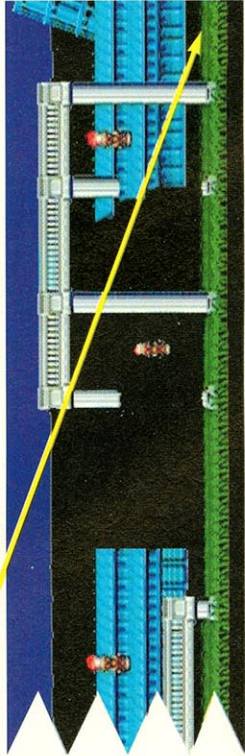
3. Diese Dämonen können sich sehr negativ auf deine Gesundheit auswirken. Greife nur mit Vorsicht an!



Level 2

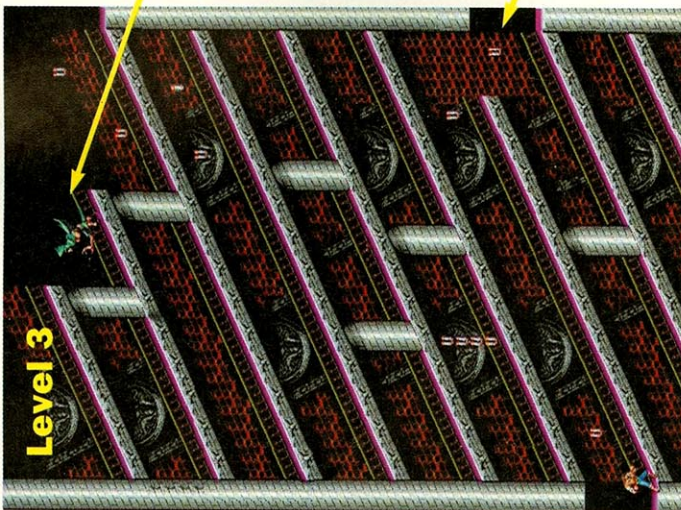
4. Nachdem du mit den Bussarden gekämpft und die Dämonenköpfe besiegt hast, verfolge diesen Weg zum Ausgang, der dich in den nächsten Level führt.

1. Auf diesem Level gibt es eine große Anzahl von Totenköpfen. Du kannst sie entweder töten, oder du sammelst einfach nur alle Dinge ein, die die Kerzen enthüllen, und gehst durch den Ausgang in den nächsten Level. Dieser befindet sich oben rechts im Screen.



CASTLEVANIA

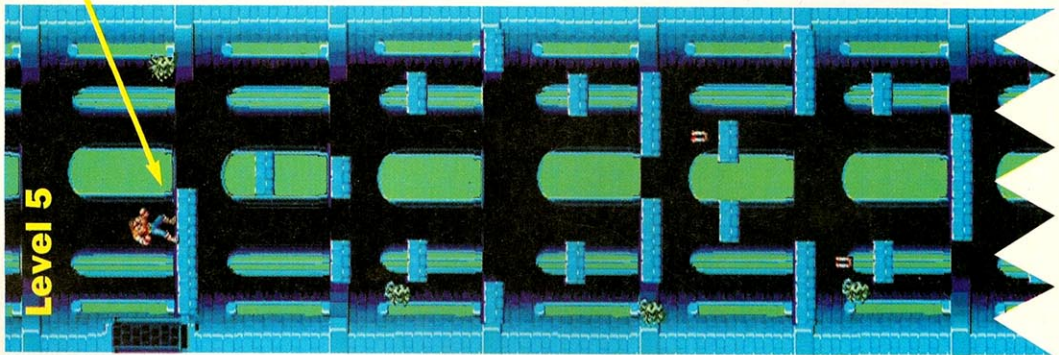
Schiefer Turm von Pisa



Level 3

1. Wenn Eric dein Charakter ist, mit dem du spielst, springe hoch in diesen oberen Level und gehe nach rechts durch den Ausgang. So überspringst du den nächsten Level, welchen Eric nicht vervollständigen kann. Hier gibt es noch mehr von diesen Bussarden. Sammle die extra Gegenstände ein.

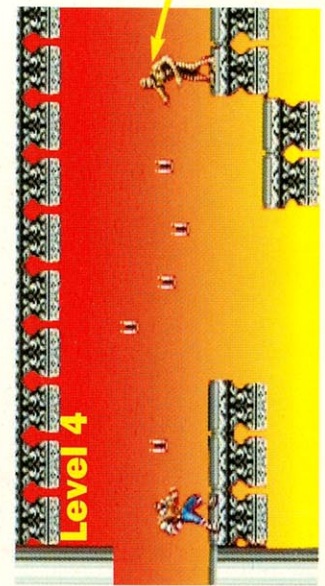
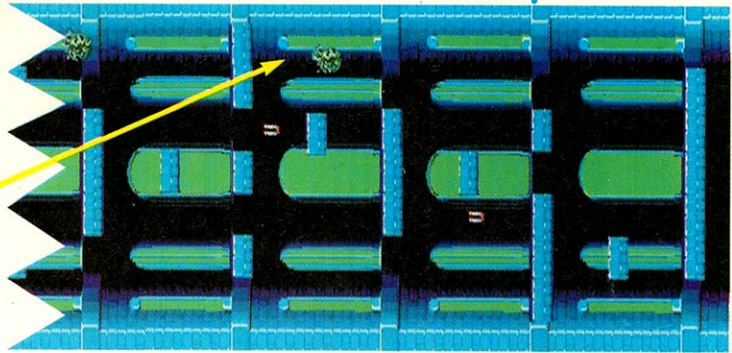
2. Dies ist der Ausgang, den Jon für den nächsten Level benutzen muß.



Level 5

1. Das ist er - der Schiefe Turm von Pisa! Du mußt dir deinen Weg vom unteren Level in den oberen erkämpfen. Wenn du diesen Punkt hier erreichst, kannst du nach links durch den Ausgang gehen.

2. Springe von Plattform zu Plattform, um diesen herumfliegenden Medusaköpfen zu entkommen. Wenn sie dich von einer Plattform runterschlagen, könnte es deinen sicheren Tod bedeuten.



Level 4

1. Diese Mumien bewähren dich mit Bandagen. Sie können jedoch leicht mit deinen Waffen abgewehrt werden. Benutze deine Peitsche, um über die Kluft zu dem Levelende gibt es noch eine Kluft, die du bewältigen mußt.



CASTLEVANIA

Schiefer Turm von Pisa

1. Am Anfang dieses Levels begegnest du noch mehr von diesen mit Bandagen umwickelten Mumien und tief-fliegenden Fledermausmäusen. Zerstore sie und benutze die Stufen auf der linken Seite des Screens, um die obere Plattform zu erreichen. Wandere nach rechts, um die Stufen hoch in den nächsten Level zu klettern.



Wächter der 3. Stufe...

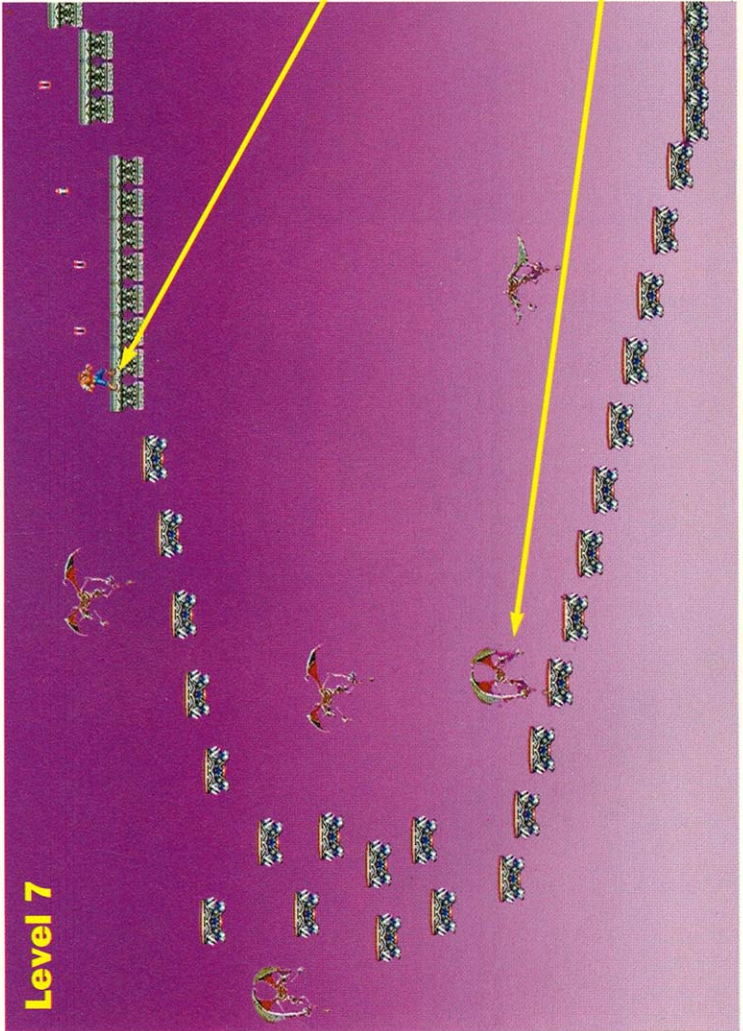


Dieser fliegende Wasserspei-er ist der Levelendwächter für die 3. Stufe. Paß auf die Geröllblöcke auf, die von seinem Schwanz runterfallen, während du mit ihm kämpfst. Du bist sofort tot, wenn du getroffen wirst oder vom Turm herunterfällst. Springe hoch und schlage nach dem Wasserspei-er, um ihn zu attackieren. Kämpfe ausdauernd, um ihn zu töten, aber hüte dich vor dem steinigen Schwanz. Mehr in der nächsten Ausgabe.

2. Wenn du an diesen Punkt hier gelangst, sammele die Angriffsgegenstände und Überraschungen ein, bevor du den fliegenden Wasserspei-er auf dem Schiefen Turm von Pisa triffst.

1. Nun befindest du dich außerhalb des Schiefen Turms von Pisa. Springe vorsichtig von Block zu Block, um die Spitze des Turms zu erreichen. Halte Ausschau nach den großen fliegenden Skeletten. Sie decken versteckte Gegenstände auf, nachdem sie vernichtet wurden.

Fortsetzung folgt...



Level 7



CODES

Mega CD

ERNEST EVANS

Stufe überspringen

Egal auf welcher Stufe du dich befindest, stoppe das Spiel und drücke **HOCH, A, RUNTER, B, LINKS, A, RECHTS UND B**. Nimm die Pausetaste heraus, und du hast freies Spiel.

Beamen

Klettere die Wand links vom Startpunkt auf Stufe 6 hoch. Wenn du aus dem Screen verschwindest, wirst du zum Boss dieses Levels beamen.

THUNDERSTORM FX/COBRA COMMAND

Level wählen

Drücke auf dem Titel-Screen **LINKS, RECHTS, A, B UND C**. Drücke nun **LINKS** oder **RECHTS**, um den Level zu wechseln.

WOLFCHILD

Level überspringen

Drücke auf dem Optionen-Screen **A, B, A, C, A UND B**

- du hörst eine Explosion. Drücke eine von den folgenden Kombinationen, um einen Level zu wählen:

- Level 2 **Drücke Start**
- Level 3 **Halte B gedrückt und drücke Start**
- Level 4 **Halte C gedrückt und drücke Start**
- Level 5 **Halte B gedrückt und drücke Start**
- Level 6 **Halte A gedrückt und drücke Start**
- Level 7 **Halte A und B gedrückt und drücke Start**
- Level 8 **Halte A und C gedrückt und drücke Start**
- Level 9 **Halte A, B und C gedrückt und drücke Start**

Mega Drive

AFTERBURNER

Extra Continues

Wenn der Game-Over-Screen erscheint, drücke **LINKS, LINKS, LINKS, B, B, B, C, C UND C**, dann **START**.

Level überspringen

Wenn Game-Over erscheint, drücke und halte **A, B, C** und **START** auf dem 2. Joypad runter. Laß sie los und wähle einen beliebigen Level bis zu 20 als deinen Startpunkt.

Level wählen

Halte **A, B und C** und drücke **START** auf dem Titel-Screen, um einen Level zu wählen. Benutze den Joypad, um einen Level zu wählen, und drücke dann **START**.

AIR DIVER

Unverletzlichkeit

Gehe zum Karten-Screen und setze den Cursor auf eine Stelle, wo sich keine Feinde befinden. Halte **START** und drücke **A, B, C, B, A, A, B, C, B, A und B**. Halte **START** gedrückt, bis das Spiel unbesiegt wird.

CHAKAN

Spiel beamen

Gehe in den Übungsmodus, springe auf die Plattform über dem Lufttor und gehe dann nach rechts zu der kleinen Plattform. Drücke **START** und wähle die Passage **ALCHEMY**. Bringe Chakan in den Navigationslevel zurück, und du wirst sehen, daß sich die ersten 12 irdischen Flugzeuge vervollständigt haben.

Zaubertrank:

- 1 **grüner, 1 klarer** Unbesiegbarekeit
- 2 **klare** Tauscht Stunden und Glas
- 1 **roter, 1 klarer** Neustartpunkt
- 2 **blaue** Macht dich unsichtbar
- 1 **blauer, 1 grüner** Langsame Feinde
- 1 **grüner, 1 roter** Feuersbomben
- 1 **roter, 1 klarer** Feuerschwert
- 2 **grüne** Luftschild
- 2 **rote** Feuerschwert
- 1 **blauer, 1 klarer** Springschuhe
- 1 **blauer, 1 roter** Erdschwert

F-22 INTERCOPTER

Level Codes

- | | |
|----------------|--------|
| USA Kampagne | OHG)1) |
| Korea Kampagne | 7DG002 |
| Irak Kampagne | K10BOU |
| UDSSR Kampagne | F22F22 |
| Asse Kampagne | M10106 |

THE IMMORTAL

Level Codes

- | | |
|---------|---------------|
| Level 3 | 6E1EC21000E10 |
| Level 4 | 465FA31001EB0 |
| Level 5 | D4BFD41000EB0 |
| Level 6 | BCFEF51010A41 |
| Level 7 | 6B10F61010ACL |
| Level 8 | 5E90D710178C1 |

Unbesiegbarekeit

Warte, bis der Levelname erscheint, und halte **START** runtergedrückt. Halte nun **A** runter, bis das Spiel erscheint. Laß die **A**-Taste schließlich los, um dich selbst unbesiegt zu machen.

Master System

ARCUS ODYSSEY

Charakter Codes

Die folgenden Codes wählen auf den verschiedenen Leveln des Spiels einen beliebigen Charakter.

Bread Shia.

- | | | | |
|-------|------------|-------|------------|
| Act 2 | F42HAIADRR | Act 3 | F14AIAESB |
| Act 4 | HK3CDIILDO | Act 5 | HL0DAQIPMX |
| Act 6 | HN0DE5IQVR | Act 7 | KN0DE5IVWZ |
| Act 8 | KR0DE2IZX5 | | |

Diane Fireya.

- | | | | |
|-------|------------|-------|------------|
| Act 2 | GJEIACRT | Act 3 | GJWZAIAEKM |
| Act 4 | GIRCTQJ1X | Act 5 | IISDUXIPUI |
| Act 6 | IUHUZMRNZ | Act 7 | IIXBUYIUGW |
| Act 8 | IJBUX2J0HB | | |

Erin Gashuna.

- | | | | |
|-------|------------|-------|-----------|
| Act 2 | HIJAAIAABB | Act 3 | HIYAIAGC3 |
|-------|------------|-------|-----------|

Act 4

H1IAOOIKDK

Act 6 H1KEQYIRVC

Act 8 H1KQBQYIZPK

Jedda Chef.

Act 2 GDHAAIAABZ

Act 4 GJECAIL1Q

Act 6 K1CBEPIQ3F

Act 8 K1CBHNIYXR

Act 5

H1KAQYIOUZ

Act 7 H1KEQYIVOH

Act 3 G1EIAAAECA

Act 5 J1CECJOU0

Act 7 K1CBHIIWVG

ROCKY

Kleine Verletzung

Drücke vor deinem Ritt **HOCH, RUNTER, LINKS, RECHTS und Knopf 2**. Mache dies noch einmal, nachdem du gekämpft hast, und du kommst mit sehr kleiner Verletzung durch das Spiel.

WOLF CHILD

Level wählen

Gib folgenden Code ein, der dich zum Stufenwahl-Screen bringt: **J8TPR**.

ZILLION 2

Continue-Option

Wenn du stirbst, drücke die Knöpfe 1, 2 und **HOCH**. Du wirst auf dem Level fortfahren, auf dem du gestorben bist.

Game Gear

ALIEN 3

Zusätzliche Munition

Gib deinen Namen als **CHEAT** ein, um extra Munition zu bekommen.

CASTLE OF ILLUSION

Extra Leben

Sammle das tanzende A vom Kaffeetassen-Screen auf dem 4. Level ein. Gehe hinaus, klettere links die Leiter hoch, bis du zum Raum mit den 2 Insekten, einem Knopf und einem Faß kommst. Werfe das Faß und den Knopf gegen die Insekten, um sie zu vernichten. Der Knopf verschwindet, aber du kannst das Faß benutzen, um die Leiter auf der rechten Seite hochzuklettern. Der nächste Screen hält ein Insekt für dich bereit - kille es und setze deinen Weg nach rechts fort, bis du ein zweites tanzendes A erreichst. Gehe daran vorbei, bis du einem Tropfen begegnest. Du paßt gerade hindurch. Springe hoch, damit du auf deinem Hintern landest.

Geheimer Weg

Gleite die Rutsche am Ende des Levels in der Clown-Sektion runter. Springe nicht auf der 2. Etage runter, sondern springe auf die obere Etage. Hier findest du eine Schatztruhe, werfe sie hin, damit sie sich öffnet und eine Münze zum Vorschein bringt. Sammle diese ein und renne zur Wand am Ende des Ganges. Springe in die Wand hinein und du landest neben einem Polizisten, einem Wächter, dem Hauptwächter und dem Clown.

CLUTCH HITTER

Unendliche Schläge

Wähle einen Links-Hand-Werfer und lege ihn auf die gegenüberliegende Seite zu dem Batsman. Plaziere den Fänger halbwegs hinter den Batsman und werfe den Ball, während du ihn gegen den Batsman wirbelst, um jedesmal einen Schlag zu erhalten.

OUTRUN

Unbegrenzte Zeit

Halte **LINKS DIAGONAL, 1, 2 und START**. Starte dann das Spiel.

PRINCE OF PERSIA

Codes

- | | | | |
|----------|--------|----------|--------|
| Level 2 | E1KGDP | Level 3 | ILLKGB |
| Level 4 | LMJMIK | Level 5 | HGFIDN |
| Level 6 | IFGIDO | Level 7 | MIMLGC |
| Level 8 | KELIDU | Level 9 | NFOKFF |
| Level 10 | LCJHCP | Level 11 | OEMJEB |
| Level 12 | PEJKEA | Level 13 | PDHJDV |
| Level 14 | QDGJDV | | |



FREZZERS

Mega Drive

ALADDIN

FF72A700E3 Unendliche Leben

BATMAN RETURNS

FFFE320003 Unendliche Leben
FFFE34000A Unendliche Batarangs

BATTLETOADS

FFE0460005 Unendliche Leben
FFE0070017 Unbegrenzte Energie
FFDF020000 Energieverlust durch einen Schlag

COOL SPOT

FFF5E00007 Dies ermöglicht Coolspot, unbesiegbar zu sein, aber du stirbst, wenn die Zeitgrenze überschritten wurde

DIZZY

FF81490002 Unendliche Leben

ETERNAL CHAMPIONS

FFACAB0034 Unendliche innere Magie

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

FFFC370000 Unendliche Zeit
FFFC4700XX .Verändert die Anzahl der Tore für den 1. Spieler (00-FF)
FFFC4800XX Verändert die Anzahl der Tore für den 2. Spieler (00-FF)
FFEC3D0000 Gewinne immer den Münzwurf
FFFCF70001 Der Ball ist unbesiegbar

GADGET TWINS

FF08BA0003 Unbesiegbarkeit
FF0389000X Level wählen. Ersetze X durch die Levelnummer
FF09B50028 Unendliche Energie

HOOK

FF8C630003 Unendliche Energie
FFDD700006 Unendliche Leben
FFDD850059 Unbegrenzte Zeit

LOTUS 2

FF2BC70063 Stoppt den Zähler auf 99 für den 1. Spieler
FF2CDD0063 Stoppt den Zähler auf 99 für den 2. Spieler
FF2BB4001A Maximale Geschwindigkeit für den 1. Spieler
FF2CCA001A Maximale Geschwindigkeit für den 2. Spieler

MICRO MACHINES

FFC00600XX Ersetze XX durch 01-99, um einen Teil der Spur zu verändern
FFFCDD0000 Versuche 92 auf dem Breakfast-Tisch
Verändert die Kobolde

NHLPA HOCKEY

FFC6950000 Computertore zählen nicht

OUTRUN

0035A84A10 Unendliche Zeit

ROBOCOP VS TERMINATOR

FF009C0005 Unendliche Leben
FF08C00040 Unbegrenzte Gesundheit (wird am Ende des Levels behindert)

ROCKET KNIGHT ADVENTURES

FFFB0D0005 Unendliche Leben
FFC041003F Unendliche Energie

SONIC THE HEDGEHOG 3

FFFE24000F Hält die Uhr an

TMNT - TOURNAMENT FIGHTERS

FFA215000X Ersetze X durch 00-0A, um eine Runde zu wählen
FF00310080 Unendliche Energie für den 1. Spieler
FF00710080 Unendliche Energie für den 2. Spieler
FF86F10004 Unendliche Continues
FFFE130000 Unbegrenzte Runden

TERMINATOR 2

FF80CA0004 Unendliche Leben
FF80190025 Unbegrenzte Missiles für den 1. Spieler

TOKI

FF1B860005 Unendliche Leben
FF1B830059 Unendliche Zeit

ZANY GOLF

FFE9A20005 Unendliche Leben

ZOMBIES

FFAD700002 Unendliche Leben für den 1. Spieler
FFFA200005 Unbegrenzte Anzahl Kugeln

ZOOL

FFEA7B0005 Unendliche Leben
FFEA670005 Unendliche Energie
FFED530003 Unendliche Energie
FFED540003 Unendliche Energie

Master System

ALIEN 3

00C42763 Unbegrenzte Maschinengewehre
00C42B63 Unbegrenzte Bazooka

ALIEN STORM

00C11310 Unendliche Energie
(Lebensmeter)

ASTERIX

00C09D03 Unendliche Leben
00C09A03 Unbesiegbarkeit

THE FLINTSTONES

00C9A504 Unbegrenzte Sanduhr
00C9F20F Unbegrenzte Farbe
00C9A203 Unendliche Leben

GHOST HOUSE

00C1BA02 Unendliche Leben
00C1F5C0 Unendliche Energie

GHOULS AND GHOSTS

00C03302 Unendliche Leben
00C04C02 Unbesiegbarkeit
00C04B40 Volle Magie

NEW ZEALAND STORY

00DDEC03 Unendliche Leben
00DE1504 Unbesiegbarkeit

PSYCHO FOX

00C01603 Unendliche Leben

R-TYPE

00CE0103 Unendliche Leben

SHINOBI

00C07A02 Unendliche Leben
00C06C06 Unendliche Energie

SPELLCASTER

00C02520 Unendliche Stärke

STRIDER

00D48503 Unendliche Leben
00D26507 Unbegrenzte Zähler

VIGILANTE

00C01403 Unendliche Leben
00C2544F Unendliche Energie
00C29154 Unbegrenzte Zeit

Game Gear

AXBATTLER

00C05506 Unendliche Energie

DONALD DUCK

00C08303 Unendliche Leben
00C13E01 Unendliche Energie
00C05B0X Ersetze den Buchstaben X durch die Nummern 1-6, um einen Level zu wählen

GALAGA '91

00C83E02 Unendliche Leben

KLAX

00C0DB03 Unbegrenzte Gewinne
00C09401 Unendliche Leben
00C1F0XX Level 00-64 wählen. Schalte Action-Replay am Ende des Levels aus.

LEMMINGS

00DB720A Unendliche Kletterer
00DB730A Unendliche Schwebler
00DB740A Unendliche Bomber
00DB750A Unendlicher Blocker
00DB760A Unendliche Bauarbeiter
00DB770A Unendliche Schläger
00DB780A Unendlicher Minenarbeiter

00DB790A Unendliche Straßenarbeiter
00DAD309 Unbegrenzte Zeit
00DB5C64 Du hast immer 100 % der Lemmings

NINJA GAIDEN

00C44803 Unendliche Leben

SUPER SPACE INVADERS

00C7EE03 Unverletzlichkeit
00C84601 Erschieße einen Eindringling, und die Runde ist frei
00C7EC03 Unendliche Leben



CODES + FREEZERS

MegaDrive Codes

BURNING FORCE

Extra Leben

Warte, bis das Titel-Bild erscheint, und drücke dann die Knöpfe: **B, A, B, A, A, C, A, A,** und zum Schluß **START** der Reihenfolge nach, um brauchbare 10 extra Leben zu erzielen.

GENERAL CHAOS

Gewinne durch Werfen

Wähle in General Chaos ein Team mit Chucker. Benutze im Spiel deinen Chucker, um eine Granate zu werfen. Während die Granate in der Luft ist, drücke den Startknopf, um zu pausieren. Die Granate wird weiterfliegen und deinen Gegner treffen.

GOLDEN AXE 2

200 magische Einheiten

Halte Knopf A runtergedrückt, während ein Wächter bekämpft wird. Wenn er stirbt, laß ihn los und fasse nichts an. Du erhältst dann 200 magische Einheiten.

Extra Credits

Gehe zum Titel-Screen und zu den 'Optionen'. Drücke **A, B** und **C** gleichzeitig. Halte sie runtergedrückt und gehe in den Optionenbildschirm, laß den Knopf A los, aber halte B und C noch runtergedrückt. Gehe runter zum Ausgang und drücke **START**.

Wähle ein 1 oder 2-Spieler Spiel und dann ein normales Spiel, indem du A drückst. Deine Continues erhöhen sich von 3 auf 8.

HERZOG ZWEI

Paßwörter.

5 gewinne	GGGKHAGOKLO
12 gewinne	BPHOHACAGML
19 gewinne	NPLFOCAGKP
22 gewinne	IMPLFEGEMLC
25 gewinne	JAJBPDDNCMC
28 gewinne	LLOPBDPIKJ
31 gewinne	JLJOMGJAOKL

Versuche irgendeines dieser Paßwörter, um im Spiel weiterzukommen.

JLJOIGJBOKO

LHJKINAFAMA

JLJOIGLAOKN letzte Level.

KING OF THE MONSTER

Extra Continues

Drücke **A, B, C** und **START**, wenn du auf dem Titel-Screen bist. Drücke A, und ein Optionen-Screen erscheint, der dir 12 extra Continues gibt.

LOTUS TURBO CHALLENGE

Paßwörter

Nacht	SLEEPERS	Nebel	HERBERT
Schnee	BUSINESS	Wüste	APPLEPIE
Innerstaatlich	STANDISH	Sumpf	MALLOW
Sturm	TEA CUP		

Gebe **SLUGPACE** ein, um unendliche Turbos zu erhalten, und **MANSELL**, um Non-Stop durch das Spiel zu kommen.

MIG - 29

Paßwörter für alle Missionen

Gebe dieses Paßwort ein, um Zugang zu allen Missionen zu bekommen: **WEXBJOISGIITES**. Gebe es am Ende des Level-Wahl-Screens ein.

M.U.S.H.A.

Volle Feuerpower

Pausiere das Spiel, um ein Power-Up zu bekommen, und drücke **B, B, C, B, B, C, HOCH, RUNTER** UND **A**. Drücke die Starttaste und setze das Spiel fort.

MUTANT LEAGUE FOOTBALL

Paßwörter

CNL111111Y	Kriegsknaller
1CK111111H	Tödliche Hautklingen
4CK111111L	Grausame Vulgars
FMK3XYSL1Q	Dunkle Stardrachen
2CK111111D	Eisbucht Schläger
HGK111111J	Killer Sträflinge
3CK111111F	Mittlere Monster
JH1111111G	Außenseiter Dämonen
GMK111111D	Psychoschläger
5CK111111M	Radrocker
BDK111111J	Straßenkämpfer
KLK111111L	Schreiende Teufel
CBK111111J	Sixty Winselers
LJK111111M	Slaycity Schläger
MLK111111J	Terminator trotz
NMK111111Q	Turbo techies

PREDATOR 2

Paßwörter

2. Level	KILLERS	3. Level	CAMOUFLAGE
4. Level	LOS ANGELES	5. Level	SUBTERROR
6. Level	TOTAL BODY		

RANGER X

Zeitlupe

Pausiere und drücke **HOCH, ABWÄRTS, HOCH, ABWÄRTS, AUFWÄRTS, ABWÄRTS, C, B, A, RECHTS, LINKS**. Die Musik spielt wieder. Drücke nun A. Um zum Spiel zurückzukehren, drücke **START**.

ROLLING THUNDER

Spiele als Ellen

Betrete auf dem Titelbild die Paßwort-Option. Wenn du da bist, gebe den Code **GREED** ein. Gehe zum Titelbild und wähle **GAME-START**. Du kannst nun als Ellen spielen.

STREET FIGHTER II

5-Sterne im Champion-Modus

Um 5 Sterne im Champion-Modus des Spiels zu erhalten, mache diesen Trick. Wenn das Kino der Fighter beginnt und das Gebäude hochrollt, warte, bis der Screen ausblendet und nur die Street-Fighter-2-Wörter angezeigt werden. Wenn du einen 6-Knopf-Kontroller besitzt, drücke schnell die folgenden Knöpfe der Reihe nach: **RUNTER, Z, HOCH, X, A, Y, B, C**. Wenn du einen 3-Knopf-Kontroller hast, drücke schnell die Knöpfe in dieser Reihenfolge: **RUNTER, C, HOCH, A, A, B, B, C**. Du hörst Zangiefs Stimme, wenn du es richtig gemacht hast. Gehe auf dem Titel-Screen zu 'Champion' und auf deinem Pad nach rechts, um 5 Sterne zu bekommen.

SUPER HANG ON

Options-Modus

Drücke **A, B** und **C** auf der Titelbildseite herunter.

Gebe folgende Paßwörter für den gewünschten Effekt ein.

5FF3F546F35564

FFOSLPIMFJQNKS -End-Sequenz.

51B04000A05000

70J0CG976ACMGI -Viel Geld.

Mega Drive Freezers

AFTER BURNER

002D506004	Unendliche Leben
00381C600A	Unbegrenzte Missiles

CORPORATION

F219 e0033	Unendlich Zeit
FF2a2 b00fe	Unendliche Energie
FF2a2 f0001	Unendliche Munition
FF2a2 60033	Unendliche Power
FF2a2 40001	Kein Schaden, wenn du getroffen wirst
FF441 a0012	Geld, um alles zu kaufen

DEVILISH

FFE70C0003	Unbegrenzte Kugeln
FFE7050001	Dies friert den Timer ein

DJ BOY

FFA189000A	Unbegrenzte Gesundheit
FFA19803E7	Unbegrenztes Geld

JURASSIC PARK

FF003B00FF	Unbegrenzte blaue eingebundene Pfeile
FF003D00FF	Unbegrenzte Stunwaffe
FF003E00FF	Unbegrenzte Gasgranaten
FF003C00FF	Unbegrenzte rote eingebundene Pfeile
FF003F00FF	Unbegrenzte Blitzgranaten
FF004000FF	Unbegrenzte Raketen
FF00550020	Unendliche Energie
FF005300FF	Unendliche Leben

NEW ZEALAND STORY

FF80030003	Unendliche Leben
FF80040005	Unendliche Continues

PHELIOS

0035DC6004	Unendliche Leben
0072E8603E	Unbegrenzte Beam-Waffen
00737E4E71	Unbegrenzte zielgesteuerte Missiles

TECHNOCOP

FF17050048	Unbesiegbares Auto
FF177B00001	Unbegrenzte Zeit
FF25AE00001	Unbegrenzte Gesundheit

THUNDERFOX

FFC0390004	Unendliche Leben für den 1. Spieler
FFC03B0004	Unendliche Leben für den 2. Spieler
FFC05900050	Unbegrenztes Leben für den 1. Spieler
FFC05B00050	Unbegrenztes Leben für den 2. Spieler

VALIS 3

FFF4590016	Unbegrenzte Leben
FFF4470018	Unbegrenzte Energie
FFF44B0018	Konstante volle Energiebarometer
FFF45B002C	Hält die Uhr auf 3 Minuten an.



CODES

MegaDrive Codes

AFTER BURNER

Extra Continues

Wenn der Game-Over-Screen erscheint, drücke **LINKS, LINKS, LINKS, B, B, B, C, C UND C**, dann **START**.

Level überspringen

Wenn Game-Over erscheint, drücke und halte **A, B, C**, und **START** auf dem 2. Joypad runter. Laß sie los und wähle einen beliebigen Level bis zu 20 als deinen Startpunkt.

Level wählen

Halte **A, B** und **C** und drücke **START** auf dem Titel-Screen, um einen Level zu wählen. Benutze den Joypad, um einen Level zu wählen und drücke dann **START**.

AIR DIVER

Unverletzlichkeit

Gehe zum Karten-Screen und setze den Cursor auf eine Stelle, wo sich keine Feinde befinden. Halte **START** und drücke **A, B, C, B, A, A, B, C, B, A UND B**. Halte **START** gedrückt, bis das Spiel unbesiegbar wird.

ASTERIX AND THE GREAT RESCUE

Level Codes

Level 3 **CONDOR**
Level 4 **VIENNA**
Level 5 **AVALON**
Level 6 **DULCIS**

BATTLE TOADS DOUBLE DRAGON

Level wählen und 10 Leben

Benutze den 1. Pad auf dem Charakter-Auswahl-Screen und drücke **RUNTER, HOCH, HOCH, HOCH, RUNTER, C, A, B**.

CHAKAN

Spiel beamen

Gehe in den Übungsmodus, springe auf die Plattform über dem Lufttor und gehe dann nach rechts zu der kleinen Plattform. Drücke **START** und wähle die Passage **ALCHEMY**. Bringe Chakan ins Navigationslevel zurück, und du wirst sehen, daß sich die ersten 12 irdischen Flugzeuge vervollständigt haben.

Zaubertrank:

1 grüner, 1 klarer Unbesiegbarkeit
2 klare Tausche Stunden und Glas
1 roter, 1 klarer Neustartpunkt
2 blaue Macht dich unsichtbar
1 blauer, 1 grüner Langsame Feinde
1 grüner, 1 roter Feuerbomben
1 roter, 1 klarer Feuerschwert
2 grüne Luftschwert
2 rote Feuerschwert
1 blauer, 1 klarer Springschuhe
1 blauer, 1 roter Erdschwert

COSMIC SPACEHEAD

Level Codes

Hier ist eine vollständige Liste der Codes:

Level 1 **YGZZ TEEA BEWI LZIA MS96**
Level 2 **YGQZ XEEY LJWI LQIA MS66**
Level 3 **YGQZ XEEA L4WI LQIY MSTX**
Level 4 **DGCW JEEA WWWI LS8V M76E**
Level 5 **DGHF JEE6 WW8I LSW8 MYTZ**
Level 6 **MRHF JFE6 WWLI LRW8 MMI5**
Level 7 **MRHF OFE6 WWLA LRW8 IM63**
Level 8 **MRHF BFE6 WWLG LRWF IDOI**

CYBORG JUSTICE

Verstecktes Optionenmenü

Um Zugang zum Menü zu erhalten, starte ein Duell- oder Arkadenspiel und drücke **C, B, B, C, C, A** und **B**.

ECCO THE DOLPHIN

Level überspringen

Gib auf dem Code-Screen die Buchstaben **SIX**, gefolgt von 2 beliebigen Buchstaben ein, um Zugang zu irgendeinem Level zu erhalten.

EX-MUTANTS

Verstecktes Optionenmenü

Setze im Optionenmenü die Musik auf **05** und den Soundeffekt auf **21**. Gehe zum Ausgang und halte **A, B** und **C** runtergedrückt und drücke dann **START**. Du hast nun die Möglichkeit, das versteckte Menü zu benutzen.

F-22 INTERCEPTOR

Level Codes

USA Kampagne **OHG)1**
Korea Kampagne **7DGO02**
Iraki Kampagne **K10BOU**
UDSSR Kampagne **F22F22**
Asse Kampagne **M10106**

FIFA SOCCER

Kampf-Paßwörter

Viertelfinale Arg vs Kan **F74YBB79PT**
Halbfinale Arg vs Aus **F74YBB591D4**
Finale Arg vs Eng **F74YBB85P1P9**

Mannschafts-Paßwörter

Um 13 aus 13 mit EA Allstars zu gewinnen
QP5CW4J1PY1MR
Spiele Aus, zum Schluß mit EA Allstars
X8XZW4TR1PH

GRIND STORMER

Unbegrenzte Continues

Halte im Titel-Screen **A, B** und **C** runtergedrückt und drücke 100- mal **START**. Drücke nun **A**, um zum Optionenmenü zu gelangen und ändere das Gewinnlimit auf 'Free Play' für unbegrenzte Continues.

THE IMMORTAL

Level Codes

Level 3 **6E1EC21000E10**
Level 4 **465FA31001EB0**
Level 5 **D4BFD41000EB0**
Level 6 **BCFEF51010A41**
Level 7 **6B10F61010ACL**
Level 8 **5E90D710178C1**

Unbesiegbarkeit

Warte, bis der Levelname erscheint, und halte **START** runtergedrückt. Halte nun **A** runter, bis das Spiel erscheint. Laß die **A**-Taste schließlich los, um dich selbst unbesiegbar zu machen.

MARIO LEMIEUX HOCKEY

Black Ice

Gebe das Paßwort **CEMENTBLADES** ein und drücke **START**. Der Screen zeigt 'Bad Password' an. Bewege den Cursor zu 'Löschen' und drücke **START**. Wähle 'Exhibition' oder 'Tournament', wähle deine Teams und drücke **START**, um das Spiel mit Black Ice zu starten.

Super-Paßwort

Gebe das Paßwort **ABRACADABRA2** ein.

Drücke **START**, um die Wörter 'Bad Password' zu erhalten. Bewege den Cursor auf 'Löschen' und drücke **START**. Wähle 'Exhibition' oder 'Tournament' und wähle deine Teams. Benutze **HOCH** und **RUNTER** beim Heutigen-Spiel-Screen, um durch die Geschicklichkeit des Teams zu kreisen. Wenn du ein Team gewählt hast, drücke **A** oder **B**, um die Geschicklichkeit zu verändern, drücke letztendlich **START**, um anzufangen.

MIG 29

Super Paßwort

Dieser Code gewährt dir Zugang zu allen Missionen: **WEXBJOISGIITES**.

NBA JAM

Berühmte Spieler

Um einen von den folgenden Charakteren zu spielen, benutze die Tabelle unten, um die relevanten Codes zu bekommen. Gehe zu dem 'Enter-Initials-Screen' und gib die ersten 2 Buchstaben ohne den dritten ein, bewege den Cursor über den letzten Buchstaben und drücke die zutreffenden Knöpfe auf deinem Joypad. Platziere den Cursor für die 2 Buchstaben über das 'Space'-Symbol, welches als 3. Buchstabe steht.

Name	Buchstaben	Joypad Code
Pfunk	DIS	Start und C
Warren Moon	UW	Start und A
Al Gore	NET	Start und B
Bill Clinton	ARK	Start und A
Jamie Rivett	RJR	Start und B
Sal Divitta	SAL	Start und C
Mark Turmell	MJT	Start und A
Eric Samulski	AIR	Start und A
Scruff	ROD	Start und B
Kabuki	QB	Start und A
Chow Chow	CAR	Start und C
Weasel	SAX	Start und C

ROAD RASH 2

Besseres Bike

Um ein Wild Thing 2000 zu bekommen, mußt du den Code **00DA1VON** eingeben.

ROBOCOP VS TERMINATOR

Waffen wählen

Pausiere das Spiel und drücke **B, A, C, C, C, A, B, A, C, C, C, A** und **B**. Nimm nun die Pause wieder heraus und du kannst **A, B, C** und **HOCH** benutzen, um deine Waffen auszutauschen.

ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS

Level Codes

Level 5 **ZYZM**
Level 9 **JBRL**
Level 13 **LCFJ**
Level 17 **BMLK**
Level 21 **PQBR**
Level 25 **QLNK**
Level 29 **QNKR**
Level 33 **SDHM**
Level 37 **BKUR**
Level 41 **BZPM**

Gewinn Level **QSDZ**
Extra schweres Level **BNYZ**



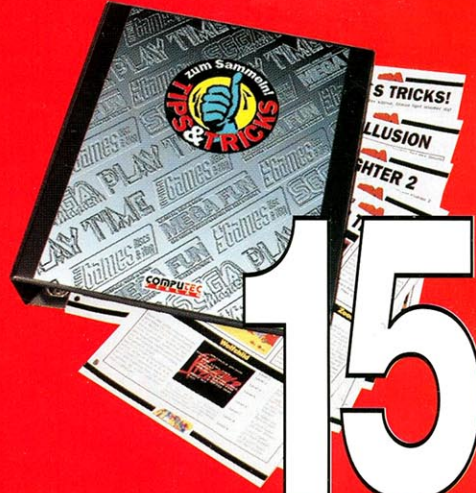
MINIABO. JETZT.

3x SEGA MAGAZIN



plus

1x Tips & Tricks Sammelordner



15,-

für nur DM

Ja, ich will das

"SEGA Magazin" Mini-Abo:
3 Ausgaben für DM 15,-

(Ausland DM 20,-)

Gefällt mir "SEGA Magazin", so brauche ich nichts weiter zu tun. Dann erhalte ich "SEGA Magazin" im Abonnement für min. 1 Jahr.

Gefällt mir "SEGA Magazin" dagegen nicht, so gebe ich dem Verlag - nach Erhalt des zweiten Heftes - kurz schriftlich Bescheid, Postkarte genügt.
SM 2502

Dazu erhalte ich als Dankeschön einen Tips & Tricks Sammelordner.
(Art.-Nr. 995)

Zahlungsweise:
Bargeld, bzw. einen Verrechnungsscheck über den entsprechenden Betrag habe ich beigelegt.

Meine Adresse:

Name, Vorname

Strasse, Hausnummer

PLZ Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Datum 1. Unterschrift ggf. des Erziehungsberechtigten
(Ich versichere mit der Unterschrift, daß ich das 18.Lebensjahr vollendet habe.)

Vertrauensgarantie:
Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absend-ung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUTEC VERLAG GmbH & Co.KG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg.** Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum 2. Unterschrift ggf. des Erziehungsberechtigten
(Ich versichere mit der Unterschrift, daß ich das 18.Lebensjahr vollendet habe.)

Vertrauensgarantie:
Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUTEC VERLAG GmbH & Co.KG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg.**

"Was hat er nur?"



Das wissen wir leider auch nicht, aber wir wissen, was er offensichtlich nicht hat:

die neuen **32-seitigen Tips & Tricks** in allen Heften des COMPUTEC VERLAGs, **zum Herausnehmen und Sammeln!**
Nur in Heften mit diesem Zeichen:

COMPUTEC
VERLAG

Deutschlands große Fachredaktion für
Computer- und Videospieldmagazine.