

MEGA DRIVE

TIPS & TRICKS



GAMERS

Special 1



## VORWORT

Endlich erscheint ein Sega Mega Drive Tips und Tricks Buch, in dem die beliebtesten Spiele (Stand 1.11.92) mit ihren Lösungen beschrieben werden.

Falls Sie Spielösungen benötigen, die hier nicht abgedruckt sind, wenden Sie sich bitte an den Sega-Infoservice unter der Telefonnummer

**040 / 2270961**

Aktuelle Informationen in schriftlicher Form können Sie der Zeitschrift „Gamers“ entnehmen, da dort alle Neuheiten zu den Sega Produkten und viele Tips und Tricks veröffentlicht werden.

Für die Unterstützung, die wir bei dieser Auflage vom Sega-Infoservice erhalten haben, bedanken wir uns an dieser Stelle.

*Euer „Gamers“-Team*

## IMPRESSUM

1. Auflage

Copyright © 1992 MVL GmbH, Hamburg

Litho: Repro & Litho Werkstatt

Druck: Kröger Druck, Wedel

| <b>INHALT</b>   | <b>SEITE</b> |
|---|--------------|
| <b>AFTER BURNER</b>                                     | <b>5</b>     |
| <b>ALEX KIDD – ENCHANTED CASTLE</b>                     | <b>6</b>     |
| <b>BONANZA BROTHERS</b>                                 | <b>8</b>     |
| <b>CHUCK ROCK</b>                                       | <b>10</b>    |
| <b>DARK CASTLE</b>                                      | <b>10</b>    |
| <b>DRAGONS FURY</b>                                     | <b>11</b>    |
| <b>DUNGEONS AND DRAGONS WARRIORS OF THE ETERNAL SUN</b> | <b>13</b>    |
| <b>EA HOCKEY</b>  | <b>20</b>    |
| <b>F-22 INTERCEPTOR</b>                                 | <b>22</b>    |
| <b>THE FAERY TALE ADVENTURE</b>                         | <b>23</b>    |
| <b>FATAL LABYRINTH</b>                                  | <b>24</b>    |
| <b>GHOULS'N GHOSTS</b>                                  | <b>26</b>    |
| <b>GOLDEN AXE</b>                                       | <b>28</b>    |
| <b>GREENDOG</b>   | <b>30</b>    |
| <b>KID CHAMELEON</b>                                    | <b>36</b>    |
| <b>MICKEY MOUSE CASTLE OF ILLUSIONS</b>                 | <b>53</b>    |
| <b>MICKEY MOUSE II: FANTASIA</b>                        | <b>59</b>    |
| <b>MOONWALKER</b>                                       | <b>66</b>    |
| <b>QUACKSHOT</b>  | <b>72</b>    |
| <b>THE REVENGE OF SHINOBI</b>                           | <b>84</b>    |
| <b>ROAD RASH</b>  | <b>93</b>    |
| <b>SHINING IN THE DARKNESS</b>                          | <b>94</b>    |
| <b>SONIC THE HEDGEHOG</b>                               | <b>106</b>   |
| <b>SPIDERMAN</b>  | <b>114</b>   |
| <b>STREET OF RAGE</b>                                   | <b>120</b>   |
| <b>SUPER HANG ON</b>                                    | <b>121</b>   |
| <b>SUPER THUNDER BLADE</b>                              | <b>122</b>   |
| <b>SWORD OF VERMILION</b>                               | <b>123</b>   |
| <b>TALMIT 'S ADVENTURE</b>                              | <b>137</b>   |
| <b>TAZMANIA</b>   | <b>137</b>   |
| <b>TERMINATOR</b>                                       | <b>145</b>   |
| <b>TOKI</b>   | <b>148</b>   |
| <b>WONDERBOY IN MONSTERWORLD</b>                        | <b>160</b>   |
| <b>WORLD CUP ITALIA '90</b>                             | <b>177</b>   |

## AFTER BURNER

### Levelanwahl:

Im Start-Option-Screen die drei Knöpfe A+B+C gedrückt halten und Start drücken. Jetzt erscheint auf dem Bildschirm die Schrift 'Round Select,' und man kann mit dem Steuerkreuz die Runde einstellen, in der man starten will (Sie können von Level eins bis zwanzig wählen.)

### Maximale Geschwindigkeit:

Beschleunigen Sie Ihren Flieger mit der 'Fast'-Taste: lassen Sie sie ein- oder zweimal kurz los und drücken Sie sie dann sofort wieder. Danach haben Sie, zumindest für ein paar Sekunden, maximale Geschwindigkeit.

### Mehr Raketen:

Falls es Ihnen weniger an Geschwindigkeit als vielmehr an Raketen mangelt, kann Ihnen ebenfalls mit einem Trick geholfen werden: Um bis zu hundert Raketen zu bekommen, müssen Sie folgendermaßen vorgehen: Sobald das Tankflugzeug erscheint, drück-



ken Sie das Joypad, je nachdem, in welchem Level Sie sich gerade befinden, in eine bestimmte Richtung (siehe Tabelle). Anschließend bestätigen Sie zusätzlich mit der Taste 'B'. Timing ist dabei alles.

| Level: | Richtung: |
|--------|-----------|
| 3      | L         |
| 5      | R         |
| 9      | O         |
| 11     | R         |
| 13     | L         |
| 16     | L         |
| 19     | O         |
| 21     | R         |

### Nachrichten:

Es gibt die Möglichkeit, beim Auftanken Nachrichten zu erhalten. Drücken Sie alle Köpfe während der Tankszene, um sie zu bekommen.

## ALEX KIDD – ENCHANTED CASTLE

### Runde 1 - Rookie Town:

Mindestens zwei Armbänder, Zauberstäbe und ein Cape mitnehmen. Sie wird man später noch brauchen. Ein Armband umlegen, um das Spiel einfacher zu machen. Es gibt eine verborgene Höhle; man kommt hinein, indem man bei der Palme hinter der dritten Kiste auf den Boden springt. Die Höhle hat zwei Ausgänge. Man findet sie, indem man mit dem Kopf gegen die Blöcke springt.

### Runde 2 - The Prairie:

Am Ende des Levels zwei Pedicopter aufnehmen. Man sollte mit ihnen üben, bevor man sie benutzt. Es befindet sich ein verborgenes Gebiet hinter dem Habichtkäfig. In die Ballonpyramide springen, um den Eingang zu finden. Der Ausgang ist oben rechts.

### Runde 3 - The Splashy Sea:

Hier kann man gut mit dem Pedicopter üben. Herumfliegen, auf die Blasen und

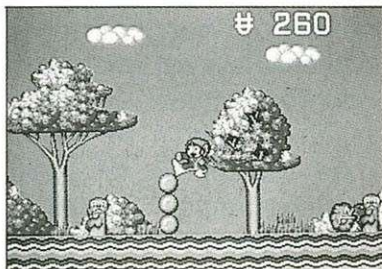
Kisten schießen, aber nichts außer Geld berühren, sonst verliert man den Pedicopter. In diesem Level kann man Zauberstäbe bekommen. Kein verstecktes Gebiet.

### Runde 4 - Scorpion Desert:

Keine Läden oder versteckten Gebiete. Ein guter Platz zum Üben mit dem Pedicopter; Oben ist eine Menge Geld versteckt.

### Runde 5 - Pyramide:

In manchen Schatzkisten sind Zeichen. Mindestens eins davon mitnehmen, um die Prinzessin schlagen zu können. Um die Prinzessin zu besiegen, beobachtet man sie mit dem Zeichen, was sie rät. Wenn der Computer zu sprechen anfängt, etwas wählen, was sie schlägt. Wenn man kein Halsband hat, den Con-



troller die ganze Zeit nach unten drücken, und man wird sie in den meisten Fällen schlagen oder fesseln. Sie ist die einzige, die versucht zu betrügen. Sie wird sagen, sie wäre noch nicht bereit gewesen und fragen, ob man nochmal spielen will. 'Nein' sagen!

#### Runde 6 - HiHo Forest:

Dies ist die schwierigste Runde. Das Beste ist, man geht den ganzen Weg mit dem Pedicopter. Den Bär besiegt man mit der gleichen Taktik wie bei der Prinzessin.

#### Runde 7 - Tropics Town:

Hier kann man noch mehr Armbänder sammeln. Das versteckte Gebiet ist unter der schwarzen Schatzkiste. Hoch- und runterspringen, um hinein zu kommen. Der Ausgang ist rechts.

#### Runde 8 - Rock Mountain I:

Man muß sich beeilen und nach rechts gehen. Möglichst in der Mitte des Schirms bleiben. Immer wenn man ein Summen hört, erscheint der Zauberer. Wenn man in sei-

ner Nähe ist, tötet er einen. Ein Halsband umlegen, bevor man den Hauptzauberer trifft. Man schlägt ihn wie die Prinzessin.

#### Runde 9 - Roch Mountain II:

Nach oben gehen und am Anfang auf der zweiten kleinen Brücke links warten, um die Steine vorbeizulassen. Wenn man zu den Gummiblöcken kommt, einen Stab benutzen und zu den rollenden Steinen nach rechts fliegen, wo der Ausgang ist.

#### Runde 10 - To the sky:

Für diese Runde haben Sie das ganze Spiel über geübt. Bleiben Sie in der Mitte der Scheibe, und vermeiden Sie die Blimps und die Flugzeuge. Schießen Sie nicht auf die Blimps, sonst werden sie zu Bomben und töten Sie.

#### Runde 11 - Sky Castle:

Mit dem Pedicopter zwei Stufen nach oben springen. Zwischen den Schatzkisten ist ein Eingang zum Schloß rechts. Weitergehen, suchen Sie das Labyrinth.

### Suche das Schloß:

Im Schloß sind Hebel, die man ziehen muß. Man startet etwas oder hält es an. Um sie zu benutzen, stellt man sich auf sie und boxt. Gegenden, in denen etwas auf einen fällt, sollte man sich genau merken, damit man später weiß, wo der Ausgang oder Hebel ist.

### Ashra:

Dies ist der letzte Gegner. Mit ihm kämpfen wie mit den vorigen. Wenn man ihn geschlagen hat, zieht man das Cape an und boxt ihn, bis er

nur von hinten getroffen werden. Treppenhäuser können zur Flucht benutzt werden, solange sich ihr Kopf zeigt. Wenn Sie gegenüber einer Wand stehen und ein Feind kommt auf Sie zu, können Sie nach unten gehen und ihn treffen.

Gehen Sie im ersten Level zunächst nach ganz oben zu einem blauen Dreieck. Sammeln Sie es auf, um einige Level zu überspringen. Als nächstes suchen Sie eine Harke und hüpfen genau in dem Moment auf sie, wenn Sie von einer Kugel getroffen werden. Sie sollten jetzt unbesiegbar sein.

## **BONANZA BROTHERS**

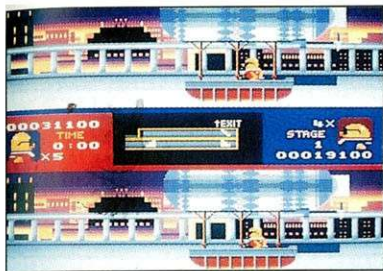
Allgemeine Tips: Befinden sich Feinde neben der Tür, öffnen Sie sie und schmettern Sie die Feinde gegen die Wand. Warten Sie bis die Feinde wegsehen (besonders die Polizisten), öffnen Sie dann die Tür und feuern Sie auf sie. Schießen Sie auch auf Leute, die aufstehen.

Feinde mit Schildern können

## **RUNDE 1: MANSION**

Sie können am schlafenden Mann vorbei gehen, und der Mann schaut aus dem Fenster. Springen Sie über den Kani-ster oder Sie fallen hinein. Springen Sie über die Harke, oder Sie werden vom Griff der Harke im Gesicht getroffen. Treffen Sie den Big Guy viermal, und er ist besiegt. Sobald er besiegt ist, rennen Sie an ihm vorbei, bevor er wieder





aufsteht. Springen Sie auf den Reifen am Ende, um zum Ausgang zu kommen.

## **RUNDE 2: CASINO**

Springen Sie am ersten Boden, sobald der Mann nicht hinsieht. Dann verstecken Sie sich hinter dem Zeichen, um um ihn herum zu kommen.

## **RUNDE 3: MINT**

Gehen Sie zuerst nach links. Sie können den Mann mit einem Schild treffen, wenn Sie den Hebel drücken, der das Gewicht auslöst, welches dann auf ihn fällt.

## **RUNDE 4: UNTERGRUND**

Benutzen Sie dieselbe Technik der vorigen Runden.

## **RUNDE 5: JEWELRY STORE**

Gehen Sie auf die Kiste hinter



den Leuten, um ihnen auszuweichen.

## **RUNDE 6: LABORATORY**

Nehmen Sie den ersten Schatz und gehen Sie die Treppen hinauf. Nehmen Sie den zweiten Schatz, gehen Sie zum dritten Boden und hinüber. Gehen Sie über die Stufen und sammeln Sie die Schätze ein, danach endet das Spiel dort, wo Sie angefangen haben.

## **RUNDE 7: DELUXE LINE**

Führen Sie die Feinde unter das Gewicht, um sie abzu-drängen.

## **RUNDE 8: ART MUSEUM**

Warten Sie, bis der erste Mann hinter dem Fahrkartenschalter ist, rennen Sie nun hinüber, und verstecken Sie sich hinter

dem nächsten Werbeschild. Bleiben Sie so dicht wie möglich an der Wand.

## **RUNDE 9: PYRAMID**

Warten Sie, bis der erste vom zweiten Boden hinter der Säule steht, dann gehen Sie hinüber, und verstecken Sie sich hinter den Treppen. Sobald er wegläuft, schießen Sie auf ihn. Es gibt auf der Hauptfläche zwei Fallen. Sie sind am Boden hinterhältig verfährt. Erschießen Sie die Feinde, und springen Sie über die Fallen.

## **CHUCK ROCK**

### 1.BOSS: FRANK, DER TRICERATOPS:

Stellen Sie sich links auf die mittlere Plattform, und schmeißen Sie den Stein auf ihn.

### 2.BOSS: STEVE, DER SÄBELZAHNTIGER:

Versuchen Sie, ihn links in die Ecke zu treiben, und greifen Sie ihn ununterbrochen mit Bauchschlägen an. Er hat dann keine Chance mehr, aus seiner Ecke zu entkommen.

3.BOSS: NESSY:  
Nessy müssen Sie am Kopf treffen. Achten Sie jedoch darauf, rechtzeitig aufzutauchen, um Luft zu holen.

4.BOSS: WAYNE,  
DAS MAMMUT:  
Auch dieses müssen Sie am Kopf treffen. Bei jedem Treffer öffnet es seine Augen. Um den Felsblöcken auszuweichen, stellen Sie sich in die Mitte, und laufen Sie dann nach links.

5.BOSS: TIM, DER  
TYRANNOSAURUS REX:  
Stellen Sie sich auf die obere Plattform und treten Sie ihn gegen den Kopf. Sollte er Sie treffen, wenden Sie sofort die Bauchschläge an, um ihn von sich zu schlagen.

## **DARK CASTLE**

Am Anfang des Spiels sollte man die 2. Tür von links nehmen. Am 1. Seil nach oben klettern und dann von Seil zu Seil rechts zum Ausgang. Weiter nach rechts, auf 2 Baumstämme springen (man

sollte ganz rechts am Rand des 2. Baumstammes in die Hocke gehen, so wird man nicht vom Stein getroffen). Im Raum des Zauberers zuerst die Flamme mit einem Schuß außer Gefecht setzen, den Besen vernichten und dann nach oben, um alle Hebel zu ziehen (von links nach rechts). So öffnet sich die Tür, und man erhält den Feuerball-Zauberspruch. Dann sollte man sich das Schutzschild holen (ganz rechts im Dark-Castle). Im Bild Shield 2 muß man nach oben und Wasser auf den Drachen gießen, wenn er Feuer spuckt. Wenn man es geschafft hat, ist der Drache still und man kann rechts in der Mitte zum nächsten Bild. Im Bild Shield 4 muß man rechts oben das Schutzschild holen. Man kann jedoch nicht auf jeden Absatz springen. Wenn man auf einem steht, immer links, rechts bzw. rechts, links von einem Absatz auf den nächsten nach oben springen. Wenn man das Schild hat, Knopf B gedrückt halten und vom Blitz treffen lassen.

Falls Sie in einem Abgrund oder einer Falle landen, kommen Sie in einen Raum mit 3 Gefangenen. Nehmen Sie den Morgenstern, um den peitschenden Gegner zu vertreiben. Dann nehmen Sie den richtigen Schlüssel, wollen Sie den falschen nehmen, schütteln die Gefangenen den Kopf.

## **DRAGONS FURY**

### **TIPS:**

Nach Abschießen der Kugel durch Knopf B Knopf B erneut drücken, dann ist man im obersten Drittel. Dann mit dem linken Flipper die Kugel durch den oberen Schacht schießen oder die Kugel ins 3F-Loch (unten links) fallen lassen. Von hier aus wird die Kugel direkt in den oberen Schacht katapultiert.

Wenn die Kugel ins 3F-Loch (oben rechts) fällt, sollte man nach dem Herausschießen der Kugel die Flipper nicht bewegen. Die Kugel fällt ins 3F-Loch (unten links) und wird durch den obersten Schacht



geschossen. (Ergibt erneut eine Sperre zwischen den Flippern).

Die Knochenritter im Middle-Field nach dem Öffnen des großen Tors nicht zu schnell abräumen, da man sie im Top-Field zum Sperrenerhalt noch braucht.

### EXTRABÄLLE:

109 Figuren abschießen (möglichst schon im oberen Drittel) um sich einen Freiball zu sichern.

Die ovalen Bälle unter den oberen Flippern orange färben.

Wenn man im Bottom-Field die kleinen Flugdrachen aus dem Drachenei befreit und

gleich darauf rechts in die Abschußrampe zurückfällt, kann man die Flugdrachen beim erneuten Abschluß treffen.

Wenn man alle 6 Extrabilder schafft, kriegt man 50.000.000 Punkte und einen Extraball.

### PASSWÖRTER:

30 Kugeln:

M V E L E K A A E H

10 Kugeln:

T E C H N O S O F T

letzter Boss:

R A B Y F W J I D E

50 Kugeln:

L G A L B W 1 R 9 V

### DAS ZIEL DES SPIELS:

Das Ziel des Spiels ist, 999.999.900 Punkte zu erzielen, um in die FINAL-STAGE zu gelangen. Hat man auch das letzte Bild abgeräumt, hat man das Spiel durchgespielt!!! Viel Glück im Kampf gegen das Böse!!!

# DUNGEONS AND DRAGONS WARRIORS OF THE ETERNAL SUN

## Level aufbauen:

**Kämpfer/Nicht-Magic-User:**  
Am besten in den 3-D-Szenen.  
Kämpfer töten hier in etwa die Hälfte aller Monster.

**Magic-User:**

Wenn man den Entangle- oder Web-Zauber hat, sucht man sich ein monsterreiches Gebiet (am besten rechts von der ersten Brücke) und läßt sich angreifen (Huge Beastmen bringen viele Punkte). Den Gegner jetzt mit dem Zauber beschießen, und er kann von allen Magic-Usern gefahrlos angegriffen werden.

## Tips:

Alle Mitglieder der Truppe sollten mit Bows oder Slings ausgerüstet werden. Feinde können auf diese Art aus weiter Distanz besiegt werden.

Wenn die Truppe in ein höheres Level kommt, sollte sie in die Stadt zurückgehen und in

den Läden nach neuen Angeboten suchen.

Wenn Sie eine stärkere Rüstung kaufen/finden legt sie der Computer automatisch an.

Geheime Höhlen findet man, indem man die Durchbrüche in den Wänden durchsucht. Oft sind hier Waffen oder Rüstungen zu finden; manchmal aber auch nur Monster.

## Beste Truppe:

Die beste Mannschaft besteht aus Fighter, Cleric, Magic-User und Thief.



## Spieltips

Suchen Sie zunächst die Stadt nach versteckten Kellern ab. Hier sind noch eine Menge

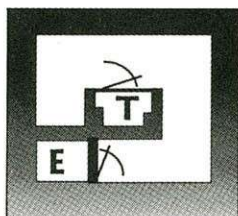
nützlicher Gegenstände zu finden.

Zuerst gehen Sie nach Nordosten zum Wasserfall. Bringen Sie hier die Level Ihrer Mannschaft auf 2 bis 3. Dann gehen Sie zurück ins

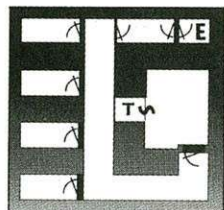
Schloß, und schauen Sie in den Läden nach neuen Waren. Dann nach Nordwesten, wo Sie von Beastmen angegriffen werden. Schlagen Sie sie und gehen Sie wieder ins Schloß.

- E** · Eingang
- >** · Tür
- S** · Geheimtür
- X** · Falle
- ≡** · Treppe
- \*** · ???
- T** · Schatz

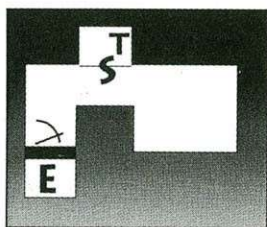
Nord-östlicher Turm



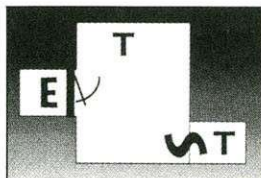
Gefängnisturm



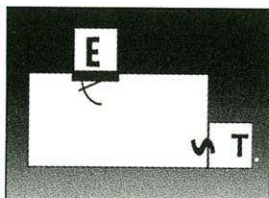
Magie-Laden



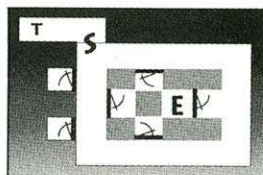
Tempelkeller



Gasthaus



Turm am Friedhof

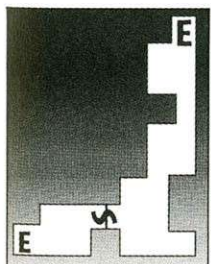
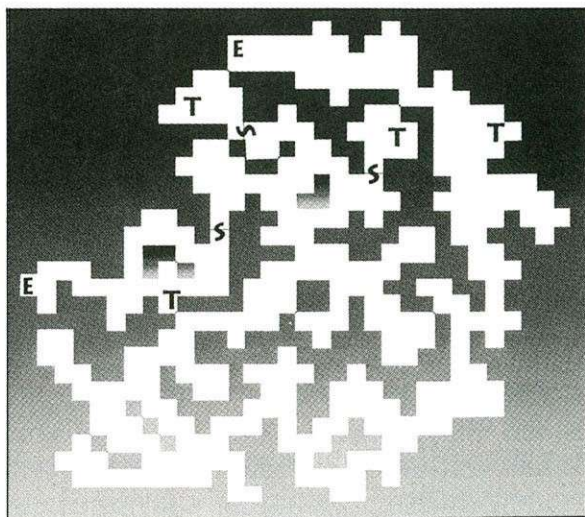
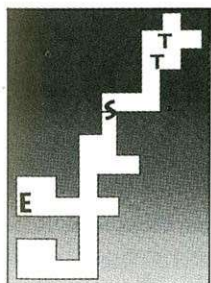
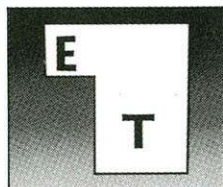
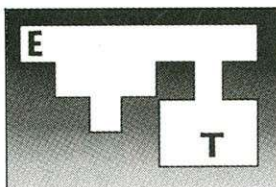
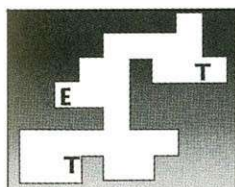


Gehen Sie jetzt über die linke Brücke und nach Nordwesten zu den Beastmen-Caves. Durchsuchen Sie die Höhlen, bis Sie die Nachricht „Maybe Marmillion could help us“ vor einem Bündel Schlingpflanzen finden.

Gehen Sie nun wieder zu

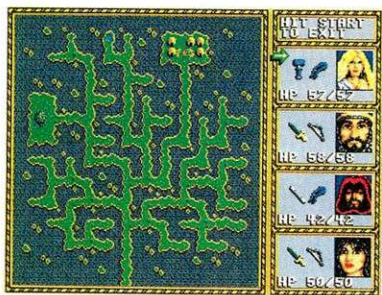
Marmillion (im Schloß, über dem König). Sie bekommen von ihm den Withered-Vine, mit dem Sie durch die Schlingpflanzen kommen. Kurz vor dem Ausgang wartet noch ein ziemlich fieser Alligator auf Sie. Der Ausgang führt in den Sumpf.

## BEASTMEN CAVES



## Sumpf

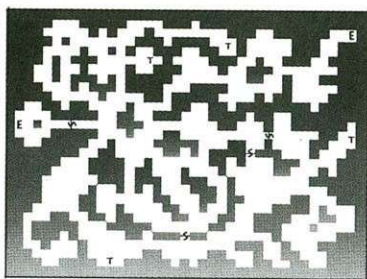
Nördlich des Eingangs ist ein Teich, der Tote wieder zum Leben erweckt. Im Nordosten befindet sich das Dorf der Reptilienmänner. Gehen Sie hinein, und Sie werden angegriffen. Schlagen Sie alle Feinde, und untersuchen Sie dann alle Hütten. Gehen Sie nun wieder zum Schloß. Reden Sie mit Marmillion, und Sie können das Azcan-Empire betreten.



Höhle (Dies geht nur, wenn Sie den Sumpf bereits geschafft haben.)

In der Höhle können gefunden werden: +1 Leather Armor, Ring of Regeneration, Potion of Healing, Dispel-Magic, Cure light Wounds, Web, Cure serious Wounds, Bless, Protect from serious Wounds, Protect from Evil und Fireball-Scroll.

Oben rechts ist der Ausgang zum Azcan Dschungel.



## Dschungel

Der Tempel ist nördlich des Eingangs. Östlich des Tempels ist ein Teich wie im Sumpf.

## Tempel:

Wenn Sie zum Tempel kommen, werden Sie angegriffen. Schlagen Sie alle Gegner und betreten Sie den Tempel. Im ersten Level liegt ein Conti-

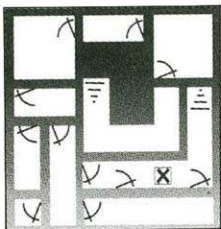
## Azcan Empire

(Höhle, Dschungel, Tempel)  
Gehen Sie wieder zu den Beastmen-Caves und dann über die Brücke nach rechts. Die Höhle ist oben rechts. Durchqueren Sie nun die

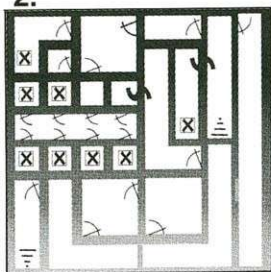


nual-Light-Scroll. In der Mitte des 5. Levels ist eine große Halle mit den 4 Rings of Fire-Resistance. Wenn Sie die Ringe haben, gehen Sie wieder ins Schloß.

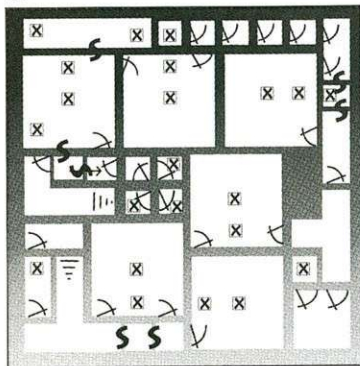
1.



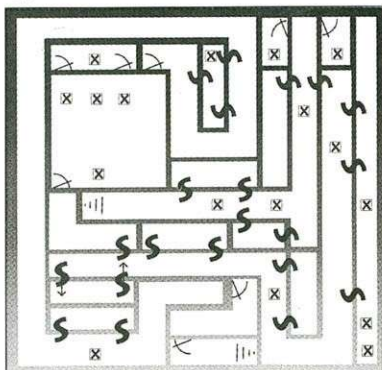
2.



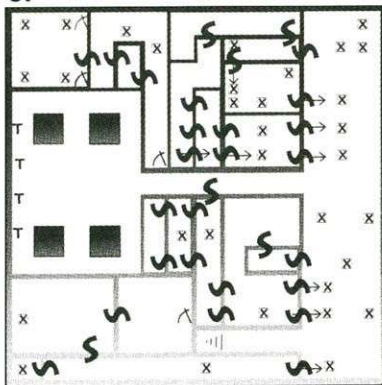
3.



4.



5.



### Schloß:

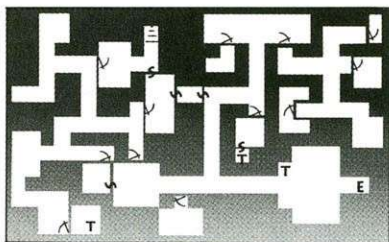
Reden Sie **nicht** mit dem König, bevor Sie nicht eingekauft haben. Wenn Sie mit ihm reden, wird er sauer und wirft Sie aus der Stadt. Gehen Sie nun ganz nach links zum Lava-gebiet.

### **Fire Bridge** (Oltec Tradeway)

Sichern Sie das Spiel, bevor Sie die Lavba betreten, hier lauern sehr schwierige Gegner.

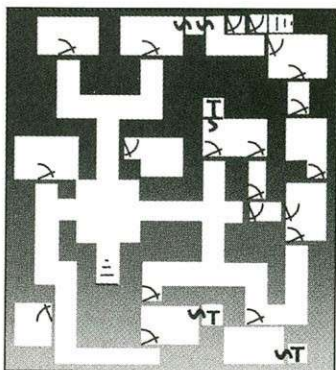
In der Höhle finden Sie im 1. Stock:

+1 Sword, Anti-Magic-Scroll, 2 Cure serious Wounds,



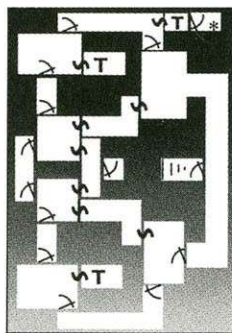
im 2. Stock:

+2 Sword, 3 Cure light Wounds, 2 Bless, 2 Pot of Healing, Death-Spell, 2 Cure-Poison



im 3. Stock (Untote!!!):

+2 Sword, 2 Pot of Healing, +2 Mace, +1 Shield, Dispel-Magic, Confusion, +1 Plate-Mail, 1500 u. 1000 Gold.



Reden Sie im 3. Stock in der oberen linken Ecke mit der Oltec-Frau, und sie bekommen eine Note. Wenn Sie diese haben, gehen Sie wieder in die Stadt. Reden Sie mit Marmillion, und gehen Sie nach Südosten zur letzten Höhle, der Schattenalfen Elven-Cavern.

### **Schattenalfen Elven-Cavern:**

Hier gibt es 3 verschiedene Teile. der erste ist orange und purpur, der zweite blau und der dritte grün.

Suchen Sie im ersten Teil die Wände nach versteckten

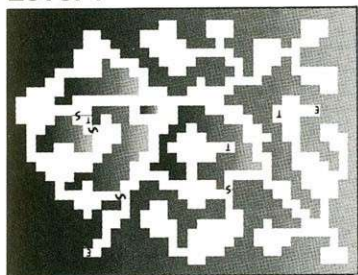
Türen ab. Mit einigem Glück finden Sie eine Abkürzung zum Ausgang (beim Elfenkrieger).

Das zweite Level ist riesig. Der Ausgang ist in der Mitte des Levels. Vorsicht vor Elvenmagiern und Zauberern.

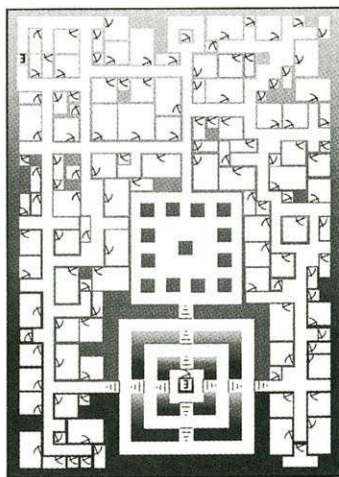
Das dritte Level ist sehr schwierig. Versuchen Sie,

möglichst wenig zu kämpfen, und gehen Sie durchs Labyrinth nach unten. Hier werden Sie den Drachen treffen. Gehen Sie auf ihn los und...

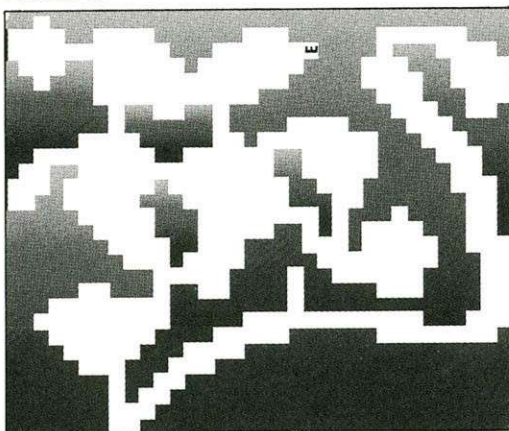
### Level 1



### Level 2



### Level 3

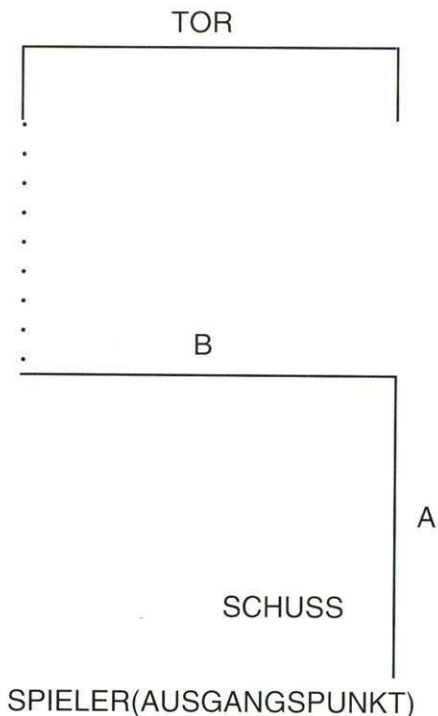


## EA HOCKEY

### GENERELLE TIPS:

1. Die beste Mannschaft ist Rußland.
2. Um schneller an den Puck zu kommen, einfach auf C drücken (Bodycheck).
3. Um einem Abseits auszuweichen, immer auf den vordersten Mann aufpassen.
4. Beim Druppeln den Puck im-

mer mit dem Körper abdecken.  
5. Eine sichere Art Tore zu schießen ist folgende:  
Mit dem Spieler auf Pfostenhöhe auf das gegnerische Tor zufahren (A). Wichtig! Knopf C schon gedrückt halten. Dann kurz vor dem Tor zu dem gegenüberliegenden Pfosten herüberziehen, um dann den Puck am Torwart vorbei in die freie Ecke zu schießen (B).



## PASSWÖRTER:

|                        | Code        |             |             | Gewonnene Spiele: |
|------------------------|-------------|-------------|-------------|-------------------|
| <u>Luxemburg</u>       |             |             |             |                   |
| 1.GRLM                 | YDX1        | SDTC        | 2RZ8        | 1-0               |
| 2.GR86                 | H1WY        | 2FHC        | 3187        | 2-0               |
| 3.GSZR                 | 3NWX        | N1DD        | R4X6        | 2-1               |
| 4.GTM9                 | N9VB        | 644D        | SPOH        | 3-1               |
| 5.GP27                 | HJMX        | JGJ2        | TDNM        | 4-1               |
| <br><u>USA</u>         |             |             |             |                   |
| 1.GRSS                 | 25GV        | R6RX        | 3NF3        | 1-0               |
| 2.GSGB                 | NTFR        | 24T9        | PTXL        | 2-0               |
| 3.GS4W                 | 8FDN        | C4CP        | 9K7S        | 3-0               |
| 4.GP8C                 | 4I2G        | XN1P        | 9LHV        | 4-0               |
| <br><u>Finland</u>     |             |             |             |                   |
| 1.GRYY                 | P71C        | 6FF4        | 4S2L        | 1-0               |
| 2.GSMG                 | 9WZ8        | P9OF        | 1F2P        | 2-0               |
| 3.GS91                 | XHY5        | 02DW        | WMMG        | 3-0               |
| 4.GRFJ                 | W27B        | VCMD        | 5H86        | 4-0               |
| <br><u>Jugoslawien</u> |             |             |             |                   |
| 1.GR33                 | GP6V        | 63GZ        | VH88        | 1-0               |
| 2.GSTM                 | 2B6C        | LVBK        | HH9B        | 2-0               |
| <br><u>Endspiel</u>    |             |             |             |                   |
| <b>3.GTG6</b>          | <b>MZ5W</b> | <b>OJ52</b> | <b>5H9D</b> | <b>3-0</b>        |

Wenn Sie diese Codes eingeben, spielen Sie mit der kanadischen Mannschaft.

## F-22 INTERCEPTOR

Wenn Sie das Paßwort:  
GTGAUO eingeben, müssen

Sie Ihre Maschine landen und  
sich auf einen überraschen-  
den Screen gefaßt machen.

### PASSWORTE ZU DEN MISSIONEN:

| USA     | KOREA  | IRAQ   | UdSSR   | ACE'S CHALL. |
|---------|--------|--------|---------|--------------|
| 0lg047  | 7e000c | cag00b | hj0002  | ljg041       |
| 0pg04b  | 7n004o | ceg04j | hn0006  | lng045       |
| 0tg0cu  | 7q0181 | cig08r | hr00sd  | lrg08d       |
| 11tg0cs | 820284 | cmg0ca | i701sk  | lvg0cs       |
| 15g0g4  | 860288 | cug0kq | ib0342  | m3g0gu       |
| 19g0og  | 8ae2qn | d2g1g1 | if03kt  | m7g0oa       |
| 41dg10t | 8i02oi | d6g1s5 | ij04gu  | mbg14r       |
| 1lg18d  | 8mb4g2 | dag2g5 | in05cv  | mfg1ce       |
| 1pg1k4  | 8qb50g | dqg30v | ir078q  | mjg1kq       |
| 1tg1sg  | 8ub64p | e2g3s4 | j307sn  |              |
| 21g28k  | 9a06g7 | e6g4cp | j708oo  |              |
| 2tg35j  | 9i06gr | e6g6cr | jf0abp  |              |
| 31g50f  | 9u07s8 | eag6c6 | jj0b0m  |              |
| 35g68t  | a2088j | eeg6ki | jn0gbh  |              |
| 39g8ce  | a60akj | eig7gj | jr0c0v  |              |
| 3tg94r  | aa0ao2 | eug88h | jv0egs  |              |
| 41g98t  | ae0b4c | f2g8k2 | kb0fc6  |              |
| 45ga45  | ai0dk9 | f6g90c | kf0gcb  |              |
| 4tgagn  | am0fkp | fagaci | kj0hggk |              |
| 51gb0v  | b20fop | fegb8d | kn0i02  |              |
| 51gbgn  | b60g43 | figc8h |         |              |
| 59gbgn  | ba0h0b | fqgd0i |         |              |
| 61gegq  |        | fugdkh |         |              |
| 65gek2  |        | g2gegc |         |              |
| 69gf0c  |        | g6gfl  |         |              |
| 61gi02  |        | giggg5 |         |              |
|         |        | gmghoi |         |              |

# THE FAERY TALE ADVENTURE

Paßwörter:

1. Goldstatue  
Zauberstab

C-V-K-J-F-K  
C-Z-D-E-M-S  
J-8-C-7-H-X  
5-3-B-0-2-0  
N-5-1-C-P-Y  
D-0-M-8-6-9

2. Goldstatue  
Muschel

L-B-9-J-2-8  
C-R-F-H-W-S  
J-R-2-5-H-X  
5-3-B-0-7-0  
J-5-2-R-P-Y  
5-G-S-G-Y-1

Sunstone  
Knochen

L-B-2-L-P-1  
M-R-F-B-L-S  
J-R-6-5-H-X  
5-3-B-0-7-0  
J-5-3-L-P-Y  
H-G-S-0-Z-C

Goldenes Lasso

8-B-S-H-V-2  
A-G-F-5-C-S  
J-G-5-5-H-X  
M-3-B-0-8-0  
J-5-X-X-P-Y  
H-G-9-R-9-A

Schwan

9-V-8-H-V-B  
D-G-D-2-4-S  
J-0-4-7-H-X  
1-4-8-0-8-0  
2-5-Y-C-P-Y  
S-G-S-0-H-5

3. Goldstatue

C-B-S-K-V-2  
M-G-D-D-X-S  
J-8-6-P-H-X  
1-4-B-0-8-0  
2-5-Y-C-P-X  
S-G-D-0-H-4

4. Goldstatue

P-V-H-K-V-9  
4-0-9-F-M-S  
J-G-7-P-H-X  
1-4-B-0-8-0  
4-6-Y-G-P-Y

5. Goldstatue

3-V-6-K-V-T  
3-0-9-6-4-S  
J-8-R-P-H-X  
1-4-B-0-8-0  
4-6-Y-G-P-Y

Rose

V-B-A-H-V-Z  
4-G-9-J-X-S  
J-0-L-M-H-X  
5-4-B-0-8-0  
6-6-Z-4-1-Y

# FATAL LABYRINTH

| Art | Waffen          | Schaden |
|-----|-----------------|---------|
| A   | Battle-Axe      | 15      |
| A   | Hand-Axe        | 7       |
| A   | Heavy-Axe       | 20      |
| A   | Golden-Axe      | Cursed  |
| A   | Rollmillian-Axe | 26      |
| S   | Shord-Sword     | 2       |
| S   | Knife           | 1       |
| S   | Gradius         | 16      |
| S   | Lightning-Sword | 18      |
| S   | Silver-Sword    | 14      |
| S   | Long-Sword      | 4       |
| S   | Cutlass         | 7       |
| S   | Blood-Sword     | Cursed  |
| S   | Masamune        | 21      |
| S   | Excaliber       | 25      |
| T   | Shirikin        | 2       |
| S   | Shinobi-Sword   | 12      |
| S   | Steel-Sword     | 10      |
| T   | Lance           | 2       |
| T   | Skull-Lance     | Cursed  |
| T   | Trident         | 5       |
| T   | Tiger-Lance     | 10      |
|     | Dragon-Cutter   |         |
| S   | Beam-Saber      |         |



|                 |        |
|-----------------|--------|
| Steel-Shield    | 6      |
| Platinum-Shield | 15     |
| Evil-Shield     | Cursed |

| Bogen           | Schutz |
|-----------------|--------|
| Sagittarius-Bow | Cursed |
| Short-Bow       | 1      |
| Long-Bow        | 3      |
| Evil-Bow        | 10     |
| Elf-Bow         | 6      |

## Helme

| Helm        | Schutz           |
|-------------|------------------|
| Leather     | 1                |
| Chain       | 3                |
| Iron-Helm   | 5                |
| Silver-Helm | 12               |
| Hyper-Helm  | 15               |
|             | Sometimes Cursed |
| Dark-Helm   | Cursed           |

## Schilder und Bogen

| Schilder      | Schutz |
|---------------|--------|
| Wood-Shield   | 2      |
| Leather       | 1      |
| Large-Shield  | 4      |
| Silver-Shield | 8      |

## Rüstungen

Gegen Mimics und Ghosts benutzen Sie Trident oder Lanze.  
Gegen Shinobis wirken



Schwerter am besten.  
Gegen Birds und Bats wirken  
Äxte.  
Gegen Ice wirkt am besten  
Trident oder Lance.

Level 30: Weichen Sie in dieser Runde den Monstern aus. In der Mitte dieser Runde ist ein großes Gebiet. An der Spitze dieses Gebietes befindet sich eine Statue. Stellen Sie sich an die Spitze der Statue und drücken Sie den A-Knopf. Sie sehen jetzt einige Worte und es erscheinen einige Treppen. Wenn Sie dies alles getan haben, verschwinden alle Monster, und Ihre Hitpoints werden wieder aufgefrischt. Gehen Sie dann die Treppen nach oben bis zum Endgegner.

Endgegner Level 31: Bekämpfen Sie ihn mit dem Bogen. Stehen Sie in einer Linie zu ihm, wenn Sie ihn schlagen. Zusätzlich können einige Canes mit Ringen (lightning) zusammen sehr nützlich sein. Sie sollten mindestens vier Heal-Potions dabei haben, wenn Sie auf den Endgegner treffen.



### Tips und Tricks:

Um die versteckten Türen zu finden, stellen Sie sich mit dem Gesicht zur Wand und drücken Knopf A. Es gibt nur wenig Räume ohne Türen darin.

Der erste Trank den Sie finden, ist immer ein Heiltrank. Benutzen Sie ihn nicht, wenn Sie die Möglichkeit haben, Ihre Hitpoints durch herumgehen aufzufrischen.

Wenn Sie zu lange in einem Level verweilen, erscheinen sämtliche Monster wieder, aber keine Gegenstände! Halten Sie sich also nicht zu lange in einem Level auf.

# GHOULS'N GHOSTS

## **Unverwundbarkeit:**

Im Titelbild 4 Mal A, dann oben, unten, links, rechts (jetzt müßte ein Akkord zu hören sein. Wenn nicht: Reset und nochmal probieren), b gedrückt halten und Start.

## **Runde 1**

### **Statue des Terrors**

7 bis 10 Speere ins Gesicht schießen.

## **Runde 2**

### **Infernomo**

Das Gesicht 15 bis 20 Mal mit den Messern treffen. Wenn er niedrig über Sie springt, ducken. Wenn er hochspringt, Pad nach oben drücken und schießen. Sie bekommen dann einen Extra-Schuß.

## **Runde 3**

### **Steinköpfe**

Nach rechts auf die Zunge springen, dann weiter nach rechts, bis auf die braunen Blöcke, die sich nach rechts bewegen. Springen Sie nach rechts zu den nächsten Zungen (Ducken Sie sich unter der

Kiste, um nicht heruntergeworfen werden.) Springen Sie auf die Zunge und weiter nach rechts bis zu den nächsten Blöcken. Gehen Sie nach rechts, springen Sie auf die Zunge und gehen Sie weiter nach rechts. Lassen Sie sich fallen, nehmen Sie die untere Zunge nach rechts und springen dann nach rechts auf die Insel.

Hier treffen Sie auf die Minstral-Winds.

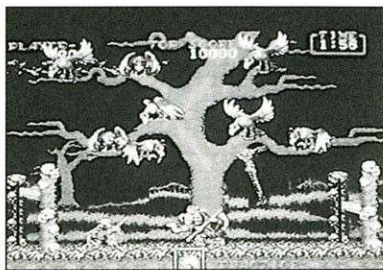
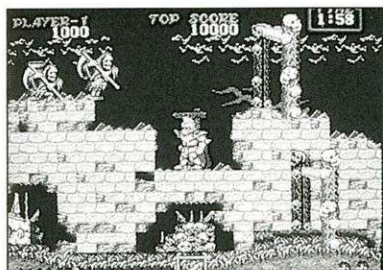
## **Minstral-Winds**

Laufen Sie auf der großen Insel hin und her und treffen Sie das Auge in der Mitte der Wolken mit den Wurfmessern. Hände weg, wenn sich die Wolke in einen elektrischen Kreis verwandelt.

## **Runde 4**

### **Der Kristallwald**

Fallen Sie die blauen Böden hinunter, bis Sie den grünen Lilienpuffer erreichen. Dort draufspringen, sich zum zweiten absinken lassen, dann springen Sie nach links. Das Ganze nochmal, aber diesmal auf den rechten Puffer sprin-



gen und schnell weiter nach rechts, bis Sie die Larva-Queen treffen.

### **Larva-Queen**

Zielen Sie mit dem Feuerwasser auf die larvenartigen Auswüchse in der Mitte der Königin. Bleiben Sie links von der Königin und schießen Sie auf die Kreise in der Mitte der Königin, wenn diese ausgeschaltet sind (sie sind dann bunt). Dann auf die rechte Seite und das Ganze wiederholen. Schließlich nahe an die Königin ran und die Auswüchse abschießen. Es sind ca. 40 Schüsse nötig, um die Königin zu besiegen.

### **Runde 5**

#### **Schloß der bösen Dämonen**

Gehen Sie nach rechts, töten

die Schlange und gehen dann die Stufen hoch. Töten Sie die fliegenden Biester dort. Oben angekommen, lassen Sie sich nach rechts fallen, und eine Kiste erscheint (goldene Rüstung). Wieder die Stufen hoch und die Viecher töten, dann die Kiste öffnen, die jetzt erscheint.

Die Monster bewegen sich in dieser Runde immer gleich, sind also ziemlich leicht zu schlagen, wenn man erst einmal weiß wie.

Bearbeiten Sie die Wolken, wenn möglich eine nach der anderen (nach rechts gehen, bis Sie sie sehen, dann nach links und sie bekämpfen).

### **Riesenbiene:**

Zielen Sie auf Kopf und Stachel und treffen Sie sie ca. 10 bis 15 Mal. Danach wird eine Nach-

richt erscheinen, die Ihnen sagt, Sie sollen in das Dorf zurückgehen, um eine Spezialwaffe von der Prinzessin zu bekommen. Sie bekommen Diese Waffe am Anfang von Runde 5, wenn Sie die goldene Rüstung anhaben. Wenn Sie die Riesenbiene zum zweiten Mal getötet haben, können Sie in Lokis Kammer.

### Letzte Runde:

#### **Loki**

Im Thronraum gehen Sie in die Mitte des Bildschirms. Springen Sie und schießen Loki 10 bis 20 Mal ins Gesicht. Springen Sie auf einen seiner Füße und, wenn er sein Bein hebt, auf seinen Schoß. Schießen Sie ihm weiter ins Gesicht.

### Spielstrategie:

Beste Waffen gegen die Endbosse:

- |         |                             |
|---------|-----------------------------|
| Runde 1 | Speer                       |
| Runde 2 | Alles, was sich werfen läßt |
| Runde 3 | Wurfaxt                     |
| Runde 4 | Feuerwasser                 |
| Runde 5 | Alles, was sich werfen läßt |

Wenn Sie eine Waffe sehen, die Sie nicht haben wollen, können sterben und brauchen sie so nicht aufzunehmen.

## **GOLDEN AXE**

Es existieren drei verschiedene „Death-Adders“ im Spiel. „Death Adder Jr.“ ist in Spielrunde drei, „Death Adder“ ist in Spielrunde sechs und der „Death Bringer“ ist in Spielrunde acht.

In der ersten Spielrunde gibt es einen Vorsprung, den Sie von vorne betreten müssen.

Extra Leben: Beginnen Sie ein Zwei-Spieler-Spiel (Drücken der Start-Taste an dem Joypad des zweiten Spielers). Töten Sie sofort den zweiten Spieler und seine ganzen Continues werden auf den ersten Spieler übergehen.

### Levelanwahl:

In dem Bildschirm zur Spielerauswahl (das Skelett, das die Spielfiguren in seiner Hand hält) drücken Sie die Richtungstaste nach links unten (die Spielfiguren drehen sich),

dazu die Knöpfe „B“ und „Start“ gleichzeitig. Dieser Trick erlaubt Ihnen, die Spielrunde in der Sie beginnen wollen, auszuwählen (die Nummer erscheint am oberen Bildschirmrand).

Achtung: Dieser Trick funktioniert nicht bei allen Modulen.

## **SPIELSTRATEGIEN:**

In der sechsten Spielrunde müssen Sie, um über den Vorsprung zu kommen, laufen, dann springen oder laufen und angreifen.

Sie müssen lernen, welchen Charakter Sie am besten kontrollieren können.

Kämpfen Sie im Duell-Modus um zu lernen, wie die Feinde sich bewegen und angreifen.

Um den „Death-Bringer“ zu besiegen, müssen Sie so nahe wie möglich an ihn heran, ihn schlagen und sich dann zurückziehen. Die Skelette sollten Sie nur zur Verteidigung angreifen, da sie unzerstörbar sind.

Eine andere Möglichkeit ist, zu laufen (zweimal die Rich-

tungstaste in dieselbe Richtung drücken) und ihn anzugreifen. Auf diese Weise wird er Sie nicht treffen.

## **Mehr Credits:**

Drücken Sie im Bildschirm zur Spielerauswahl die Richtungstaste nach links unten, dazu die Knöpfe „A“ und „C“ gleichzeitig. Wenn Sie jetzt mit „Start“ das Spiel beginnen, haben Sie neun Credits auf dem Konto.

## **Unendlich Magie-Kästchen:**

Wenn Sie zum Anführer einer Runde kommen und noch mindestens 2 Magie-Punkte besitzen, drücken Sie bereits vorher auf Knopf A und halten ihn gedrückt, bis Sie den Anführer besiegt haben und in die Bonusrunde gelangen. Dort lassen Sie Knopf A los und bleiben auf der Stelle stehen. Sie dürfen keinen Zauberer angreifen und auch kein Zauberbuch aufnehmen. Nach der Bonusrunde besitzen Sie unendlich viele Magie-Punkte.

## GREENDOG

### Level 1: Der Dschungel

Gehen Sie immer nach rechts. Holen Sie sich auf dem Weg durch den Dschungel alle Snacks aus den Totempfählen. Versuchen Sie, alles zu treffen. Am letzten Fluß lassen Sie sich von den Baumstämmen bis zum Wasserfall transportieren und springen dann auf den dort wartenden Papagei zu. Dieser trägt Sie nach unten, bis Sie wieder festen Boden unter den Füßen haben. Dann geht es weiter nach rechts und mit Hilfe der Lianen über den Fluß bis zum Ende des Levels.

### Level 1: Runde 2

Springen Sie nun auf den zweiten Block im Wasser, und lassen Sie sich nach rechts tragen. Springen Sie dann auf den niedrigsten Stein über Ihnen, und verjagen Sie die Frösche links und rechts. Jetzt gehen Sie weiter nach rechts oben und holen sich die Snacks aus der Piratenkiste. Gehen Sie jetzt den gleichen Weg zurück und nach links



oben. Oben angekommen, schmeißen Sie Ihren Frisbee in das Maul des Drachens. Ganz oben links in der Schatztruhe ist ein Continue versteckt. Gehen Sie nun weiter nach rechts, und schmeißen Sie am Ende des Weges abermals Ihr Frisbee in ein Drachenmaul. Weiter nach rechts oben gehen, von der Steinfeder hochkatalpultieren lassen und dann wieder nach links oben. Wenn Sie ganz links am Ende angekommen sind, schmeißen Sie Ihr Frisbee wieder in das Drachenmaul, um die Wand zu zerstören, die zum Endgegner führt.

### Endgegner:

Bei diesem Gegner benutzen Sie am besten die gesammelten Symbole (Super Scheibe, Schirm, Hut).

Schießen Sie dann immer in die offenen Münder des Totems. Wenn sich das Totem bis zum letzten Stück nach unten hin abgebaut hat, haben Sie ihn besiegt. Jetzt haben Sie ein Stück vom Surfbrett.

### **Level 2: Der Strand**

Gehen Sie immer nach rechts, und schmeißen Sie Ihr Frisbee auf alles, was sich bewegt, um so viele Snacks wie möglich einzusammeln.

Tip: Schmeißen Sie schnell auf die Seesterne, bevor sie auf Sie schießen.

### **Level 2: Runde 2**

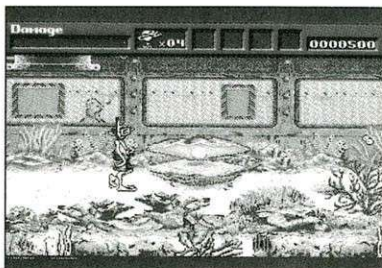
Springen Sie auf Ihr Skateboard, und springen Sie, was das Zeug hält.

Tip: Achten Sie dabei auf die Steinfedern, da sie Sie sonst ein Stück zurückversetzen.

Am Ende der Runde erhalten Sie das zweite Stück vom Surfbrett.

### **Level 3: Unterwasserrunde**

Schmeißen Sie Ihr Frisbee 1-2 mal auf die Muscheln, und es wird eine Perle im Wert von



10.000 Punkten erscheinen.

Bleiben Sie vor den Abgründen stehen, und erledigen Sie die Stachelfische auf der anderen Seite, bevor Sie hinüberspringen.

Achten Sie auf die Angelhaken, sonst verlieren Sie ein Leben. Achten Sie auf die Saugrohre, ansonsten werden Sie zurück an den Anfang versetzt. Bevor Sie auf die nächste Schildkröte überwechseln, sollten Sie zuerst die Stachelfische erledigen.

### **Level 3: Runde 2**

Springen Sie rechts oben auf die Steinblöcke und von dort aus weiter nach rechts, von Steinblock zu Steinblock. Stellen Sie sich hier genau vor die Piratenkisten, um an die Snacks zu gelangen (damit die Snacks nicht herunterfallen). Ganz rechts oben angekom-

men, setzen Sie Ihre Frisbee wieder in das Maul des Drachens, um eine Wand zu zerstören. Lassen Sie sich gleich am ersten Splitterblock herunterfallen, und springen Sie über den Steindrachen rechts, um weitere Snacks zu bekommen. Dann nach links zurück und die Frisbee in das Maul des Drachen schmeißen, um den Fußboden nach unten zu zerstören. Dann springen Sie links rüber auf den Vorsprung und lassen sich links fallen. Bringen Sie die Steinzombies mit Ihrer Frisbee zum stehen. Dann lassen Sie sich mit der Steinfeder nach links oben katapultieren und schmeißen wieder Ihre Frisbee in das Maul des Drachens. Jetzt gehen Sie zurück nach rechts, springen über die zwei Abgründe und lassen sich beim dritten fallen (Greedog möglichst dicht an der Mauer rechts herunterfallen lassen). Jetzt lassen Sie sich mit der Steinfeder rechts wieder hochkatapultieren. Lassen Sie sich rechts wieder fallen, und gehen dann weiter nach links unten. Hier wartet ein zweites

Mal der Totem auf Dich. Haben Sie ihn erledigt, besitzen Sie auch das dritte Teil vom Surfbrett.

#### **Level 4: Jamaica-City**

Tips: Hier ist das richtige Absprungtiming auf den Rampen gefragt. Zum Herauskommen aus den Bodenlöchern müssen Sie Greendog in die jeweilige Fahrtrichtung lenken. Parkuhren bringen beim Gegenschmeißen mit der Frisbee Snacks.

#### **Level 4: Runde 2, Der Bahnhof**

Tips: Suchen Sie immer beide Seiten vom Bahnhof (von der Treppe aus) nach Tonnen mit Snacks ab. Die fotografierenden Touristen verjagen Sie am besten in der Hocke. Die Fledermäuse müssen Sie verjagen, bevor Sie sich an den Ketten über die Abgründe schwingen (das gleiche, wie bei den tragenden Blöcken).

#### **Level 4: Runde 3**

Hier ist wieder der Skateboardprofi gefragt.

Tip: Mit dem Skateboard ist



das Springen einfacher als mit den Rollschuhen. Das vierte Teil vom Surfbrett gehört Ihnen.

### **Level 5: Saba, Der Urwald**

Laufen Sie von der Stelle aus, von der Sie abgesetzt werden, zurück nach links, und gehen Sie über die Plattformen hoch in die Bäume.

1 Eingeborener in den Bäumen: (der einfachste Weg) Springen Sie auf seine Plattform, ganz links an die Kante. Dann gehen Sie in die Hocke und schmeißen Ihr Frisbee auf ihn, bis er erledigt ist. Springen Sie über den zurückfliegenden Bumerang. Springen Sie weiter nach rechts.

### 2 Eingeborener in den Bäumen:

Stellen Sie sich links in den Baum, gegenüber von dem Eingeborenen, auf die zweite Plattform von unten. Dann springen Sie runter, damit er reagiert und seinen Bumerang wirft. Nun gehen Sie wieder auf die Plattform zurück und können ihn von hier aus problemlos erledigen.



### 3 Eingeborener in den Bäumen:

Springen Sie auf seine Plattform und dann schmeißen, schmeißen, schmeißen. Hier müssen Sie allerdings mit dem Verlust von ein wenig Lebensenergie rechnen.

### 4 Eingeborener in den Bäumen:

Stellen Sie sich links gegenüber auf die Plattform, auf seine Höhe. Gehen Sie dann in die Hocke, und schmeißen Sie auf ihn, bis er erledigt ist.

### 5 Eingeborener in den Bäumen: (erste Hütte)

Gehen Sie an ihn ran, bis er reagiert und wirft. Wenn er seinen Bumerang wirft, gehen Sie zurück bis ans Ende der Plattform. Dort ducken Sie sich und gehen dem zurückfliegenden Bumerang hinterher.

Sowie Sie in Schußweite sind, schmeißen Sie ein bis zweimal und gehen dann zurück. Das wiederholen Sie so oft, bis er erledigt ist.

### 6 und 7 Eingeborener in den Bäumen:

Der gleiche Vorgang wie bei 5 (Eingeborenen). Danach lassen Sie sich fallen und laufen unten weiter.

### Eingeborener zwischen den Fallgittern:

Gehen Sie an ihn heran und schmeißen Sie auf ihn, bis er erledigt ist. Springen Sie über den zurückfliegenden Bumerang. Hinter dem letzten Fallgitter springen Sie wieder nach oben in die Bäume, gehen oben über die Plattform und rechts wieder runter (einen Kampf gespart).

### Letzter Eingeborener vorm Ausgang:

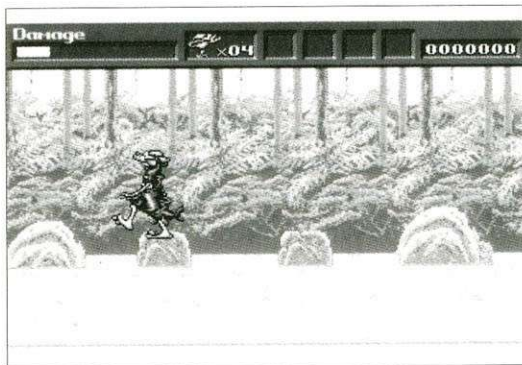
Gehen Sie an ihn ran, bis er reagiert. Wenn er seinen Bumerang wirft, springen Sie darüber hinweg, und springen dann über den Eingeborenen zum Ausgang.

## **Level 5: 2 Runde**

Gehen Sie nach rechts, die Steinstufen hoch. Dann lassen Sie sich mit der ersten Steinfeder rechts an der Wand hochschießen. Halten Sie das Steuerkreuz nach rechts, und gehen Sie in die Wand. Dort in der Schatztruhe wartet das nächste Continue auf Sie. Dann lassen Sie sich nach oben katapultieren. Gleich bei der ersten Steinfeder lassen Sie sich wieder nach oben katapultieren. Oben gehen Sie weiter nach links. Ganz links angekommen, werfen Sie Ihre Frisbee wieder ins Drachental. Die Wand bricht ein, und Sie sind beim Endgegner (der Totem). (5. Teil vom Surfbrett).

## **Level 6: St. Vincent, Die Höhle**

Gehen Sie nach rechts, und springen dann auf den ersten Block im Wasser. Lassen Sie sich runtertragen. Dann laufen Sie rechts den Berg hoch. Gehen Sie weiter nach rechts. Jetzt gehen Sie rechts runter. (Immer darauf warten, daß das Wasser sinkt). Dann gehen Sie



angekommen, springen Sie über die Lava. Springen Sie nun auf den Felsvorsprüngen weiter nach oben. Laufen Sie weiter nach links, und springen Sie von dem tragenden Felsstück immer rechtzeitig ab. Oben

weiter nach rechts, und springen auf die rettenden Steinblöcke, weil das Wasser ab und zu wieder steigt. Jetzt gehen Sie weiter nach oben, wo Ihnen Man-O-Bones begegnet. Laufen Sie immer unter ihm hindurch, wenn er über Sie springt. Schmeißen Sie auf ihn, sowie er den Boden berührt. Nun lassen Sie sich von den Baumstämmen über das Wasser tragen, bis Sie unten angekommen sind, und springen über die Felsen weiter nach rechts. Auf dem nächsten Baumstamm nun wieder nach oben transportieren lassen, wo das Skateboard für eine kurze Fahrt auf Sie wartet. Nach der Fahrt gehen Sie nach unten weiter und dann nach rechts. Dort

links wartet der Ausgang.

### Level 6: Runde 2

Greendog wird Sie nun zur letzten Herausforderung zwingen!!! Dieses Mal allerdings auf Rollschuhen. Achten Sie auf den Steinvogel, da er Ihnen sonst ganz schön die letzte Fahrt vermiesen wird.

Tip: Immer auf dem niedrigsten Abschnitt der Strecke auf den Steinvogel warten. Wenn er auf Sie zukommt, verjagen Sie ihn mit Ihrer Frisbee und fahren weiter. Haben Sie auch das bewältigt, kann Greendog endlich wieder auf sein vollständiges Surfbrett steigen.

### SPIELEND E !!!

Ob Greendog noch die Kontrolle über sein Surfbrett hat ??????????

## KID CHAMELEON

### Generelle Tips:

Probieren Sie alles aus! Es gibt Sonderpreise und normale Punkte (Diamanten), die im ganzen Spiel versteckt sind. Außerdem gibt es versteckte Preisblöcke in der Luft, die Sie mit Luftsprüngen entdecken können. Die Dinge sind oft nicht so, wie sie erscheinen. Man kann z.B. versteckte Räume finden, indem man durch eine Wand geht. Wenn Sie über 50 Diamanten verfügen und die „Maniaxe“-Maske tragen, können sie ein Extraleben erlangen.

### Hier noch ein ganz besonderer Tip:

Gehen Sie in die **Blue-Lake-Woods 2** (2. Level) und dort auf den letzten P-Stein, direkt über der Fahne. Drücken Sie, dort angekommen, alle drei Feuerknöpfe, halten Sie sie gedrückt und bewegen Sie das Steuerkreuz nach schräg unten rechts (=Süd-Ost).

Voilà, schon sind Sie bei **Plethora**, dem allerletzten Endgegner (siehe auch ganz

am Ende dieses Textes), angelangt.

### Blue-Lake-Woods 1

Setzen Sie den „Iron-Knight“ Helm auf, und halten Sie sich rechts. Wenn Sie mehrere Preisblöcke in der Luft sehen, öffnen Sie sie mit einem Sprung in die Luft und holen sich dann ein Extraleben! Die Flagge (Ausgang) ist ganz weit rechts.

### Blue-Lake-Woods 2

Als Abkürzung springen Sie gleich auf den ersten Absatz und dann mehrmals in die Höhe und setzen damit Blöcke frei, die Schüsse auf die nachfolgende Mauer abgeben. Die dadurch in der Mauer entstandenen Löcher nutzen Sie, um den Brunnen und den ganzen unteren Durchgang zum Teleporter zu umgehen. Ansonsten nehmen Sie den Samurai-Helm, gehen Sie weiter nach rechts und fallen Sie in den Brunnen. Gehen Sie nach rechts und nehmen Sie die Bonusteile aus den Preisblöcken. Zerstören Sie die Blöcke ganz rechts, halten

Sie weiter rechts an, und benutzen Sie den Teletransporter. Sie werden auf der rechten Seite der Steinmauer wieder auftauchen. Gehen Sie weiter nach rechts zum Ende des Levels.

### Highwater-Pass 1

Nehmen Sie den Bezerkerhelm und durchbrechen Sie die Wand. Sie benötigen einen Anlauf, um hindurch zu kommen. Rechts halten und auf die Gummiblöcke springen. Links halten, durch den Wasserfall hindurch und den „Iron-Knight“-Helm nehmen (in einem Block weiter links). Steigen Sie links auf die Mauer, und gehen Sie oben nach rechts. Zerstören Sie die Blöcke, um den Berzerkerhelm zu bekommen. Durchbrechen Sie die Blöcke und gehen Sie weiter nach rechts. Überspringen Sie die Gummiblöcke und gehen Sie nach links. Ganz weit links gibt es den nächsten „Iron-Knight“-Helm. Erklimmen Sie die Mauer links, gehen Sie nach rechts, und springen Sie auf die Gummiblöcke links. Einmal draußen,

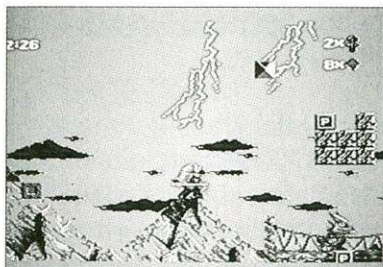
gehen Sie nach rechts bis zur Flagge.

### Highwater-Pass 2

Gehen Sie nach rechts, um den Samurai-Helm zu bekommen und weiter nach rechts durch die Wand. Am Mauersims springen Sie herunter und gehen weiter nach rechts. Zerstören Sie die Kanonblöcke, und gehen Sie nach rechts zum Transporter. Gehen Sie nicht zur rechten Flagge, das bringt Sie wieder zum Start-Level zurück!! Draußen angelangt nach rechts gehen und auf die Gummiblöcke springen, um die Preisblöcke am oberen Bildschirmrand zu erreichen. Nehmen Sie den Cyclone-Helm mit. Gehen Sie weiter nach rechts und fliegen Sie zum Transporter hoch, um zum nächsten Level zu gelangen.

### Under-Skull-Mountain 1

Gehen Sie den Mauersims hinunter und nach rechts durch die Wand. Lassen Sie sich fallen und gehen Sie nach links und den Abhang hinunter



(Vorsicht vor den Spitzen im Boden). Gehen Sie die Abhänge weiter hinunter, zur Plattform unter dem dritten Abhang. Gehen Sie jetzt durch die Wand hindurch, lassen Sie sich fallen und gehen Sie nach rechts zur Flagge.

### Under-Skull-Mountain 2

Nehmen Sie den Jugger-naught-Helm und gehen Sie dann nach links über die Sterne, und weiter nach ganz links. Nachdem Sie die wirbelnden Kristalle zerstört haben, gehen Sie links den Abgrund hinunter. Unten angekommen gehen Sie nach rechts, weichen der Lava aus und gehen an die Flagge.

### Under-Skull-Mountain 3

Holen Sie sich die Maniaxe-Masken im ersten Teil der Blöcke und gehen Sie nach

rechts bis zur Lava. Springen Sie auf die Plattform und fahren Sie nach oben. Springen Sie von Sims zu Sims, und treten Sie oben rechts nach den Blöcken. Gehen Sie dann den Abhang hinunter zu den nächsten Plattformen, dann wieder den Abhang hinunter. Sie werden auf zwei weitere Ebenen zwischen den Hängen treffen. Halten Sie sich rechts, und gehen Sie nach der letzten Ebene noch einmal den Abhang hinunter. Dort gibt es einen Bereich, von wo aus Sie nicht mehr weiter können. Unter ihnen befindet sich jede Menge Lava und rechts sehen Sie eine Wand. Wenn Sie jetzt mit Anlauf nach rechts springen, gelangen Sie durch die Wand an die Flagge.

### Isle of the Lion-Lord

Besiegen Sie den ersten Löwen-Grafen, der ihnen entgegen kommt (ca. 5 Schläge). Springen Sie über den Sims nach links, und nehmen Sie den Samurai-Helm. Springen Sie mit Anlauf auf den Sims links, über den Platz, wo Sie sich vorher den Samurai-Helm

holten. Halten Sie sich links, und greifen Sie sich die Flagge.

### Hills of the Warrior 1

In dieser Runde müssen Sie schnell sein! Es folgt Ihnen eine spitzenbestückte Wand. Die ersten beiden Blöcke sind die wichtigsten! Ein Block beinhaltet eine Uhr, die Ihnen Zeit gibt, und einer den Samurai-Helm. Laufen Sie so schnell Sie können nach rechts. Sobald der Pfad sich teilt, gehen Sie immer nach oben. Wenn Sie nach unten laufen, wird es Ihnen schlecht ergehen.

### Hills of the Warrior 2

Schnappen Sie sich einen Helm und gehen Sie nach oben links. Nehmen Sie sich den Juggernaught-Helm und gleiten Sie am oberen Ende des Bildschirms nach rechts. Wenn Sie die verschwindenden Blöcke erreicht haben, lassen Sie sich auf den Boden fallen und nehmen den Transporter. Wenn Sie wieder auftauchen, holen Sie rechts den Samurai-Helm und gehen

dann zurück nach links. Lassen Sie sich in das Loch am Boden fallen. Gehen Sie nach rechts, bis Sie einige Stufen erreichen. Zerstören Sie die Eisblöcke auf den Stufen, und gehen Sie zum Transporter auf der rechten Seite. Sie werden dann wieder einem Robot-Gorilla gegenüberstehen, der auf Sie losgeht. Springen Sie schnell herum, um die Blöcke über Ihnen zu bewegen. Wenn Sie raus sind, gehen Sie nach rechts durch die „Gebäude-spitzen“ hindurch. Lassen Sie sich in das Loch am Boden fallen, und gehen Sie nach links an die Flagge.

### Sinister Sewers

Halten Sie sich immer rechts. Weichen Sie den Plattformen aus, die Sie im Fallen zu erschlagen versuchen. Die Flagge finden Sie unten rechts.

### The Crystal-Crags 1

Erklimmen Sie die Simse, und gehen Sie dann nach rechts. Gehen Sie nach oben, und nehmen Sie die verschiedenen Preisblöcke mit. Dann herunter in den Keller, den Sie

in der Mitte des letzten Berges finden (nehmen Sie nicht den Transporter, er führt Sie an einen falschen Platz). Holen Sie sich den Bezerker-Helm und brechen Sie zur Flagge durch.

### The Crystal-Crags 2

Halten Sie sich rechts, und nehmen Sie den Samurai-Helm. Dann weiter nach rechts, bis Sie zu einer Mauer gelangen. Springen Sie drauf und zerstören Sie die Blöcke rechts mit dem Schwert. Gehen Sie weiter nach rechts, dann die Eisenblock-Treppen hinunter und zur Flagge.

### Dragonspike

Laufen Sie den Hang hinauf und den Bergrücken entlang, dann nach rechts. Nehmen Sie den Bezerker-Helm, gehen Sie nach oben, und durchbrechen Sie die Wand. Halten Sie sich weiter rechts, und Sie kommen dann an die Flagge.

### Stormwalk-Mountain

Nehmen Sie den Berzerker-Helm, und brechen Sie durch die Eisenblöcke. Gehen Sie

den Abhang hinunter und gleich den nächsten Hang wieder hinauf. Gehen Sie den Drillblöcken aus dem Weg und dann den Sims hinunter. Dann gehen Sie nach rechts über die Brücke und knacken alle Preisblöcke. Lassen Sie sich dann durch das Loch in der Brücke fallen, gehen Sie auf die nächste Brücke hinauf und töten Sie den Drachen. Dann gehen Sie nach links, durch die Brücke hindurch, bis zur nächsten Brücke. Gehen Sie runter in die erste Grube und nach rechts zu den Preisblöcken auf der Brücke. Holen Sie sich die Preisblöcke (in einem werden Sie einen Bezerker-Helm finden). Brechen Sie dann zur Flagge durch.

### Shishkaboss

Laufen Sie schnell nach rechts, und springen Sie schnell über die Gummiblöcke, seitlich in die Höhle. Holen Sie sich den Maniaxe-Helm. Gehen Sie zurück zu den Gummiblöcken und auf die rechten Eisenblöcke. Schmeißen Sie Ihre Äxte nach links und



schalten Sie den mittleren Kopf aus. Dann springen Sie auf die Eisenblöcke links oben und schalten den Hauptkopf aus. Schauen Sie von hier aus nach dem letzten Kopf, den Sie schlagen können sobald er auftaucht. Springen Sie ihm auf den Kopf. Sobald alle Köpfe geschlagen sind, erscheint die Flagge in der Mitte des Bildschirms.

### The Whispering-Woods 1

Laufen Sie ganz nach rechts, und nehmen Sie die verschiedenen Preisblöcke mit. Lassen Sie sich in den Brunnen fallen, und gehen Sie weiter nach links den Sims hinunter. Gehen Sie nach rechts auf den Sims hinauf und wieder hinunter. Springen Sie dann nach links, um die Flagge zu finden.

### The Whispering-Woods 2

Springen Sie von Block zu Block, immer weiter hinauf und links den Sims hinauf. Gehen Sie nach links, nehmen Sie die verschiedenen Preisblöcke mit, und zerschlagen Sie die Kanonenblöcke, um zum

Brunnen zu kommen. Springen Sie in den Brunnen hinein und nach links. Erklimmen Sie zwei Mauern, springen und durchbrechen Sie die rechten Blöcke. Weiter nach rechts und die Mauer hinauf, dann nach rechts. Hüpfen Sie auf der Eisenblock-Mauer in die Luft, um den versteckten Preisblock zu finden (einen Bezerker-Helm, den Sie benötigen, um durch die Mauer zu kommen). Einmal draußen, gehen Sie nach links oben. Sobald Sie oben angekommen sind, holen Sie sich den „Iron-Knight“-Helm. Den Sims hinunter, die Mauer links hoch und wieder hinunter zur Flagge.

### Devils Marsh 1

Holen Sie sich den Samurai-Helm und gehen Sie die Stufen hinunter, bis Sie zu zwei herumhüpfenden Feuerbällen kommen, die Sie mit dem Schwert bekämpfen müssen. Dann springen Sie über die verschwindenden Blöcke und den Sims hinauf, wo Sie den Black-Ooze schlagen müssen. Springen Sie dann auf die Eisblöcke, um über den Gra-

ben zu gelangen. Brechen Sie dann nach rechts durch. Gehen Sie weiter nach rechts, durch die Steinblöcke hindurch und dann wieder nach rechts und durch die nächsten Blöcke hindurch. Gehen Sie weiter nach rechts, und springen Sie auf den rechten Sims. Laufen Sie in den nächsten Baum hinein, und springen Sie zu den verschwundenen Blöcken hinauf, die Sie auf den nächsten Sims, rechts von Ihnen, führen. Bleiben Sie weiter rechts, bis Sie zum schwebenden Teleporter gelangen. Fahren Sie hoch, und gehen Sie schnell nach rechts. Lassen Sie sich auf den ersten Sims fallen, und gehen Sie weiter nach rechts, um die Flagge zu erreichen.

### Crab-Cove

Gehen Sie weiter nach rechts, und seien Sie vorsichtig, wenn Sie von Sims zu Sims springen. Weiter rechts kommt dann ein Teleporter. Sobald Sie wieder erscheinen, springen Sie schnell von Block zu Block, ohne mit dem Teleporter zusammenzustoßen. Hal-

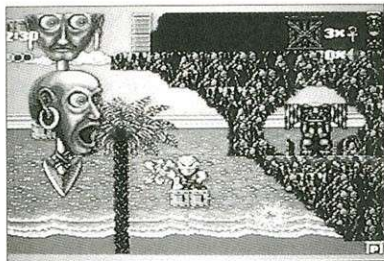
ten Sie sich weiter rechts und holen Sie sich den Skycutter-Helm. Gehen Sie nach links, und drehen Sie sich dann in der Luft herum, um nach oben zu kommen. Gehen Sie weiter nach rechts zur Öffnung und dann weiter nach links zur Flagge.

### Pyramids of Peril

Gehen Sie zuerst nach rechts. Holen Sie sich den Maniaxe-Helm, bleiben Sie weiter rechts, und springen Sie von Plattform zu Plattform. Machen Sie sich klein, und gehen Sie durch die schmale Passage oben rechts im Bild. Gehen Sie nach rechts bis zu einer Gruppe von Blöcken, die sich rechts an einer Mauer befinden. Nehmen Sie sich den „Iron-Knight“-Helm, und zerstören Sie dann alle Blöcke, um an die Flagge rechts am Boden zu gelangen.

### Madmaze-Mountain

Springen Sie, weichen Sie den Feuerbällen aus, und holen Sie sich den Samurai-Helm. Springen Sie dann in den Gang mit der verschwindenden



Mauer. Gehen Sie rechts den Sims hinunter und weiter nach rechts zum Lift. Holen Sie sich hier den Micromax-Helm. Springen Sie jetzt auf den Sims über Ihnen. Sobald Sie oben sind, gehen Sie weiter nach links zur Mauer und klettern nach oben. Holen Sie sich oben den Cyclone-Helm, und fliegen Sie auf den rechten Sims. Oben links finden Sie die Flagge.

### The Deadly-Skyscraper

Starten Sie mit dem Cyclone-Helm, den Sie noch aus dem vorherigen Level haben sollten. Springen Sie, und fliegen Sie nach oben links. Im Gebäude angekommen, lassen Sie sich nach links fallen und gehen rechts die Leitern hinunter. Am Boden müssen Sie über die letzte Leiter springen, um die Flagge zu erreichen.

### Skydragon-Castle 1

Springen Sie auf die Eisenblöcke hinauf, und holen Sie sich den Cyclone-Helm. Dann gehen Sie nach ganz links und in den Drachenkopf mit den Zähnen. Dort gehen Sie zur rechten Seite des Sims und wirbeln zur Flagge auf der linken Seite.

### Skydragon-Castle 2

Springen Sie von Block zu Block nach rechts auf den ersten Teleporter. Wenn Sie wieder auftauchen, springen Sie in die Luft, um versteckte Preisblöcke zu finden. Nehmen Sie den „Iron-Knight“-Helm, und erklimmen Sie die rechte Mauer. Erklimmen Sie, oben angekommen, die nächste Mauer rechts, und gehen Sie dann durch die Steine, die zwischen Ihnen und dem nächsten Teleporter liegen. Nehmen Sie sich im nächsten Bild den Samurai-Helm, springen Sie auf die Klippe, den Abhang nach rechts, und laufen Sie durch eine versteckte Passage unter den Kreisblöcken an der Seite des Abhangs. Fallen Sie

auf der anderen Seite rechts herunter und gehen Sie weiter nach rechts zu den Gummiblöcken. Springen Sie von den Gummiblöcken aus durch die Steine oben im Bild, dann über die nächste Klippe. Gehen Sie weiter nach rechts zu den verschiedenen Plattformen. Lassen Sie sich durch die Plattform fallen. Unten angekommen gehen Sie nach links zur Flagge.

### Boomerang-Bosses

Gehen Sie zum zweiten Set der Eisenblöcke. Schnappen Sie sich oben die Preisblöcke, und holen Sie den Maniaxe-Helm und ein Extraleben. Bleiben Sie oben, und werfen Sie ihre Äxte nach links und rechts, um die beiden Köpfe zu zerstören. Dann gehen Sie nach links auf die Eisenblöcken und zerstören den letzten Kopf mit den Äxten.

### Woods of Despair 1

Holen Sie sich den Samurai-Helm, und gehen Sie dann ganz nach rechts. Springen Sie über die Gummiblöcke nach links zu dem Baum.

Springen Sie über die verschwindenden Plattformen zu einem Baum über Ihnen. Jetzt zum Baumhaus, dann nach links zu den Gummiblöcken. Springen Sie zum nächsten Gummiblocke-Set links, und von hier aus zu einem Block-Set rechts. Rechts daneben befindet sich die Flagge.

### Woods of Despair 2

Springen Sie, und holen Sie sich den Juggernaught-Helm. Dann gehen Sie nach rechts. Lassen Sie sich in das Loch am Boden fallen, und gehen Sie dann nach links. Hier sind überall Höhlen. Gehen Sie auf die verschwindenden Blöcke, und lassen Sie sich nach rechts fallen. Gehen Sie weiter nach rechts. Sie finden die Flagge oben rechts in der nächsten Höhle.

### Forced Entry

In diesem Level folgt Ihnen eine Wand mit Rohrspitzen, also seien Sie schnell. Lassen Sie sich in das erste Loch fallen, und laufen Sie nach rechts zu einem Abhang. Gehen Sie den Hang hinauf, und lassen

Sie sich wieder in das erste Loch fallen. Erreichen Sie die Flagge, bevor Sie von der Wand eingeholt werden.

### The Cliffs of Illusion

Gehen Sie nach links, und holen Sie sich den Eyeclops-Helm vom dritten Preisblock. Gehen Sie weiter nach links, und lassen Sie sich vom Sims fallen. Gehen Sie nach ganz rechts und dann nach links und durch die schmale Öffnung in der Seite des Felsens. Springen Sie auf die bewegliche Plattform und von dort aus in den oberen Gang. Holen Sie sich den Eyeclops-Helm von den Preisblöcken. Dann lassen Sie sich links in die schmale Öffnung fallen. Unten angekommen, schießen Sie Ihren Strahl ab, um eine versteckte Brücke zum Vorschein zu bringen. Gehen Sie hinüber und nach rechts zu einer weiteren Kluft, wo Sie ebenfalls mit dem Strahl eine Brücke zum Vorschein bringen können. Gehen Sie weiter nach rechts und die schmale Öffnung ganz rechts im Bild hinunter. Gehen Sie links unten

weiter, wo sich eine Brücke über die Spitzen am Grund bildet. Bleiben Sie auf der anderen Seite links, bis zum nächsten Loch im Boden. Lassen Sie sich hineinfallen, und gehen Sie nach rechts zur Flagge.

### Lion's Den

Gleich am Anfang des Levels finden Sie einen Preisblock über Ihrem Kopf. Hier gibt es den Maniaxe-Helm. Halten Sie sich rechts, und Sie fallen in einen geheimen Raum, den Sie mit dem Teleporter wieder verlassen können. Nutzen Sie Ihre Äxte, um gegen die Löwen zu kämpfen. Gehen Sie weiter nach rechts, und springen Sie auf die Eisenblöcke. Auf dem Eisenblock, der die Klippe berührt, gehen Sie nach rechts, und finden dort einen geheimen Gang. Gehen Sie nach rechts über die beweglichen Plattformen, bis Sie eine Brücke aus Kanonenblöcken erreichen. Laufen Sie hinüber, und springen Sie dann nach rechts auf den Eisenblock. Bleiben Sie weiter rechts, und kämpfen Sie gegen die Löwen.

Springen Sie dann über ein Loch auf ein Set Eisenblöcke. Springen Sie hoch, bis Sie nach rechts weitergehen können. Wenn Sie weiter nach rechts springen, erreichen Sie die Flagge.

### Wind-Castles I

Gehen Sie zuerst nach links. Springen Sie drei bewegliche Inseln weit nach links. Springen Sie hoch, um den versteckten Preisblock zu finden, in dem sich der Cyclone-Helm befindet. Fliegen Sie nach rechts oben, bis Sie weiter rechts die Flagge finden.

### Wind-Castles II

Im Preisblock unter Ihnen finden Sie den Cyclone-Helm. Fliegen Sie dann hinauf zum oberen Rand im Bild. Fliegen Sie weiter nach rechts. Die Flagge befindet sich rechts, am Boden des Levels.

### Blizzard-Mountain

Holen Sie sich aus dem ersten Preisblock den Maniaxe-Helm. Gehen Sie nach rechts durch einen schmalen Gang im Eis. Klettern Sie links die

Wand hoch, die Sie eben passiert haben. Springen Sie zu einem Set Pilzblöcke hinüber. Springen Sie nach rechts zu der nächsten Mauer und in einen Gang darüber. Oben angekommen gehen Sie nach rechts zu einem kleinen Loch im Boden. Lassen Sie sich hinunterfallen, und gehen Sie nach rechts. Klettern Sie die Wand links hinauf, und Sie erreichen die Flagge.

### Caves of Ice

Gehen Sie nach rechts, und holen Sie sich den Preisblock nahe der Mauer rechts. Hier steckt der Samurai-Helm. Brechen Sie durch die Blocks auf der linken Seite, und gehen Sie auf der anderen Seite rechts den Sims hinunter. Dann lassen Sie sich auf den Boden hinunterfallen. Dort gehen Sie links in die Höhle und benutzen den Lift nach oben. Hier finden Sie die Flagge.

### Nightmare-Peaks I

Springen Sie zuerst auf den rechten Block. Hier finden Sie den Micromax-Helm. Gehen

Sie rechts durch die Wand. Dort gelangen Sie in einen schmalen Gang, der nach oben führt. Gehen Sie nach oben, auf einen verschwindenden Block und weiter nach rechts durch die Wand. Lassen Sie sich dann nach rechts den Sims hinunterfallen. Unten angekommen gehen Sie nach rechts, durch die nächste Mauer zu einem Set mit Eisblöcken und springen dann auf einen Eisblock rechts an der Mauer. Klettern Sie die Mauer hinauf, und Sie erreichen dort oben die Flagge.

### Nightmare-Peaks 2

Holen Sie sich zuerst den Preisblock über Ihnen. Hier gibt es den Cyclone-Helm. Gehen Sie nach rechts, springen Sie an der ersten Brücke, und fliegen Sie durch das Loch in der Brücke über Ihnen. Hier fliegen Sie weiter nach links, um die Flagge zu finden.

### Bagel-Brothers

Lassen Sie sich Zeit für diese Kerle. Sie sind nämlich so leicht zu schlagen wie die vorhergehenden. Fangen Sie

mit dem Kopf ganz oben im Bild an. Warten Sie, bis er soweit herunter kommt, daß Sie auf ihn hinaufspringen können. Dann springen Sie auf ihm, bis Sie ihn zerstört haben. Nun wiederholen Sie die ganze Aktion zuerst beim mittleren, dann beim letzten Kopf.

### Diamond-Edge

Gehen Sie am Fahrstuhl nach links, und öffnen Sie alle Preisblöcke, bis Sie den Skycutter-Helm finden. Gehen Sie weiter nach links, lassen Sie sich vom Sims herunterfallen, und gehen Sie dann nach rechts. Gehen Sie zum nächsten Sims und danach links zum Teleporter. Von dort aus gelangen Sie in eine andere Höhle. Rechts finden Sie den nächsten Teleporter, mit dem Sie auf die Seite eines Berges transportiert werden. Gehen Sie nach rechts, den Berg hinauf. Hier finden Sie den Eingang zu einer Höhle. Gehen Sie nach links in die Höhle. Ganz links können Sie durch eine Mauer gehen. Dahinter ist wieder ein Teleporter,



der Sie in die nächste Höhle bringt. Hier finden Sie einen versteckten Preisblock, der den Bezerker-Helm enthält. Brechen Sie rechts durch die Wand, und gehen Sie nach rechts zum nächsten Teleporter. Auf der anderen Seite gehen Sie gleich weiter und die Eishallen-Gänge hinunter. Mit dem nächsten Teleporter gelangen Sie in einen Wald. Gehen Sie nach rechts, und lassen Sie sich in das große Loch am Boden fallen. Passen Sie auf, daß Sie wirklich ganz unten ankommen. Dann gehen Sie weiter nach rechts. An der rechten Mauer finden Sie

im Preisblock den Cyclone-Helm. Jetzt springen und fliegen Sie durch die Kanonenblöcke über Ihnen. Dann gehen Sie nach links zum nächsten Teleporter, der Sie in eine Wüste bringt. Springen Sie rechts über das Loch, und holen Sie sich den Juggernaught-Helm im Preisblock rechts. Jetzt lassen Sie sich in das Loch fallen, über das Sie vorher gesprungen sind und gehen über den ersten Weg oben rechts. Sie gelangen zu einem Sims. Lassen Sie sich dort hinunterfallen, und landen Sie auf dem nächsten Teleporter. Sie tauchen auf einer



Bergspitze wieder auf. Rechts befindet sich die Flagge.

### Monster-Island

Springen Sie zuerst auf und ab, um sich den Juggernaught-Helm aus dem Preisblock zu holen. Ganz rechts finden Sie eine Plattform, die sich auf und ab bewegt. Fahren Sie mit ihr ganz hinauf, und gehen Sie nach links in den Gang, um den Preisblock mit dem Sky-Cutter-Helm zu finden. Gehen Sie dann nach links zum ersten Teleporter, den Sie finden. Er bringt Sie zum nächsten Level.

### Ice-God's Venegance

Laufen Sie nach rechts, und springen Sie auf die Gummiblöcke. Springen Sie auf die Spitze der Klippe rechts im Bild. Oben rechts benutzen Sie den Lift, der Sie zu einem Eissims bringt. Gehen Sie weiter hinauf, bis Sie zwei Gummiblöcke in der Mitte des Bildschirms erreichen. Springen Sie über die linken Blöcke zu den verschwindenden Blöcken hinauf. Gehen Sie weiter nach links und bei der

ersten Gelegenheit weiter hinauf. Dort sehen Sie sechs Preisblöcke. Springen Sie gegen die Pilzblöcke, um einen Sims zu formen. In einem der Preisblöcke finden Sie den Micromax-Helm. Gehen Sie weiter hinauf, bis Sie zu zwei Kanonenblöcken gelangen. Zerstören Sie diese, und gehen Sie weiter nach oben und nach rechts. Von dort aus gehen Sie zwei Preisblöcke nach rechts und klettern den Schacht hinauf, zum einzigen Teleporter, der Sie in den nächsten Level bringt. Andere Teleporter setzen Sie im Level nur zurück. Gehen Sie nach dem Teleporter nach rechts, bis Sie zu einem Set Kanonenblöcke kommen. Durchbrechen Sie diese, und lassen Sie sich vom Sims fallen. Unten gehen Sie nach links und nehmen dabei die verschiedenen Preisblöcke mit. Ganz links finden Sie einen weiteren Sims. Lassen Sie sich dort herunterfallen, und gehen Sie ganz nach rechts zum nächsten Teleporter, der Sie zu einem weiteren Teleporter bringt. Jetzt laufen Sie weiter

nach rechts, bis Sie zum nächsten Set Preisblöcke kommen. Hier nehmen Sie sich den Samurai-Helm. Gehen Sie dann nach links zum Anfang zurück und benutzen Sie die Baumstämme, um zur Brücke zu gelangen. Überqueren Sie die Brücke, und springen Sie auf die Brücke über sich. Laufen Sie die Brücke nach links, und springen Sie ganz weit nach rechts, um auf dem Teleporter zu landen, der Sie in das nächste Level bringt.

### The Shimmering-Caves

Durchbrechen Sie die Kanonenblöcke, und nehmen Sie sich aus dem Preisblock den Maniaxe-Helm. Gehen Sie jetzt nach links und den Sims hinunter in eine Höhle. Unten gehen Sie nach links und dort hinaus zur nächsten Höhle. Springen Sie auf die Gummiblöcke, und durchbrechen Sie die Kanonenblöcke. Gehen Sie nach links in die nächste Höhle. Lassen Sie sich die Simse herunterfallen und gehen Sie zum rechten Sims. Verlassen Sie die Höhle, und

gehen Sie rechts hinunter und weiter nach rechts zu den Pilzblöcken. Springen Sie auf diese, um weiter nach oben zu gelangen. Durchbrechen Sie ganz oben die linke Wand aus Kanonenblöcken, und gehen Sie links hinaus. Lassen Sie sich durch die verschwindenden Blöcke auf die Gummiblöcke fallen. Gehen Sie auf den Blöcken nach rechts, und lassen Sie sich durch den nächsten Set Blöcke fallen. Springen Sie zum ersten Teleporter. Dieser bringt Sie zum nächsten Bild. Lassen Sie sich hinunterfallen, und gehen Sie nach links. Ganz links finden Sie zwei Aufzüge. Fahren Sie nach oben, und gehen Sie dann nach rechts zum Teleporter.

### Alien-Isle

Gehen Sie nach rechts, durchbrechen Sie die Kanonenblöcke, und gehen Sie bis zu dem am weitesten entfernten Preisblock. Nehmen Sie sich hier den Maniaxe-Helm, und gehen Sie nach rechts (hier gibt es einen Geheimgang). Hier kommen Sie zu

einem Teleporter, von dem aus Sie weiter nach rechts gehen. Lassen Sie sich vom ersten Sims herunterfallen, und gehen Sie rechts den Abhang hinauf. Springen Sie von oben aus nach links. Gehen Sie weiter nach links, bis Sie rechts ein Sims sehen. Springen Sie hinauf, und durchbrechen Sie die Blöcke über Ihnen. Gehen Sie weiter nach rechts. Wenn Sie die verschwindende Mauer passiert haben, springen Sie über die Mauer aus Eisenblöcken und gehen weiter nach rechts über die drei Mauern. Diese Stelle ist sehr schwierig. Versuchen Sie den Maniaxe-Helm zu finden, und gehen Sie dann zum Teleporter.

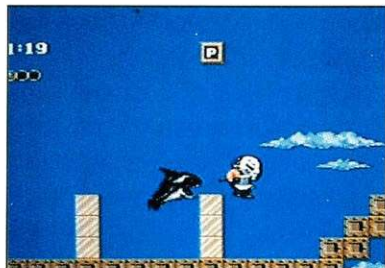
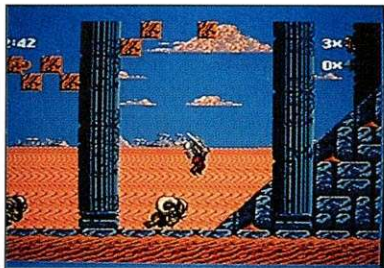
### The Land-Below

Gehen Sie erst nach rechts, und öffnen Sie die Preisblöcke. Dann gehen Sie nach rechts bis sich eine Höhle öffnet. Gehen Sie hinein und weiter nach rechts über den verschwindenden Boden. Fallen Sie nicht hinein. Am Ende angelangt, springen Sie über die Kanonenblöcke (sie zerstören ansonsten den Boden,

über den Sie noch gehen müssen). Springen Sie auf der anderen Seite zum höchsten Gang, und gehen Sie weiter nach rechts zur Flagge. Wenn Sie den unteren Gang nehmen, können Sie die Runde nicht beenden.

### The Final-Marathon

Dieser Abschnitt ist extrem schwierig, daher sollten Sie ihn so oft wie möglich üben. Berühren Sie zuerst die Kanonenblöcke, und springen Sie die Eisenblöcke hinauf (so entgehen Sie den Schüssen der Kanonenblöcke). Holen Sie sich den Skycutter-Helm aus den Preisblöcken, und gehen Sie nach rechts oben. Gehen Sie weiter nach rechts hinter die Ramme und dann rechts den Weg hinunter. Wenn Sie rechts die blauen Eisenblöcke am Boden erreichen, sollten Sie nicht auf ihnen stehen bleiben, da sie sonst hoch- oder runterfallen. Gehen Sie weiter nach rechts zu den Gummiblöcken. Hier stimmen Sie ihren Sprung zeitlich so ab, daß Sie auf dem verschwindenden Sims rechts



landen. Wenn Sie den Sims erreicht haben, springen Sie sofort hoch und halten sich rechts. Springen Sie an der Wand ganz rechts hoch, um einen versteckten Block zu entdecken. Gehen Sie weiter hinauf und nach rechts zu einem versteckten Gang. Gehen Sie weiter nach rechts, und springen Sie, um den Kreaturen aus dem Weg zu gehen. Ganz rechts finden Sie einen Sims, der sich auf und ab bewegt. Springen Sie hinauf, und ducken Sie sich. Oben angekommen gehen Sie nach rechts. Schließlich finden Sie einen Cyclone-Helm in den Preisblöcken. Nehmen Sie ihn, und gehen Sie schnell weiter nach rechts. Jetzt brauchen Sie den Cyclone-Helm, um den letzten Teil des Spieles zu bewältigen. Einen Gang weiter rechts finden Sie mehrere

Eisenblöcke. Wenn Sie auf diese springen, gehen Sie entweder nach oben oder nach unten. Springen Sie so schnell wie möglich drüber, und gehen Sie nach rechts zur Flagge.

### Plathora

Gehen Sie zuerst in die untere rechte Ecke, und springen Sie dort auf und ab. Letztendlich werden die Schädel verschwinden. Dann springen Sie nach links auf den Sims. Wenn Sie weit genug oben sind, springen Sie über den Endgegner und treten ihm auf den Kopf. Machen Sie dies, bevor er ganz oben angekommen ist. Wenn er oben ist, gehen Sie zurück in die untere linke Ecke und wiederholen die Prozedur (allerdings haben Sie diesmal links kein Sims, also müssen Sie nach rechts oben springen).

# MICKEY MOUSE CASTLE OF ILLUSIONS

## Runde 1:

### Der verzauberte Wald

#### Level 1:

##### Bäume, Pilze, Blumen

Gehen Sie nach rechts. Lassen Sie sich nicht von den Blumen treffen, und benutzen Sie die JUMP ATTACK gegen sie.

Bonus in 1.1: Gehen Sie erst nach rechts und dann zurück zur Blume.

#### Level 2: Apfel

Gehen Sie weiter nach rechts, überspringen Sie die Löcher, springen Sie in das letzte Loch, und nehmen Sie die ITEM-BOX mit. Dann gehen Sie nach rechts und laufen schnell den Hügel runter. Wenn der Apfel kommt, ducken Sie sich ent-



weder im Bodenloch, oder springen an der Kante hoch. Rechts ist der Ausgang.

Bonus: Lassen Sie sich vom Seil nach links in den Abgrund fallen.

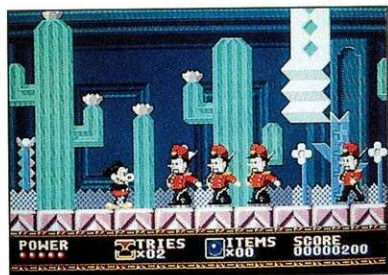
#### Level 3: Spinnen

Es gibt einen geheimen Stern in diesem Level.

Bonus in 1.3: Einfach durch die Illusion laufen.

#### Level 4: Geister

Springen Sie auf den ersten Baum, den Sie sehen, und gehen Sie nach rechts. Wenn Sie oben sind, springen Sie auf den Geistern weiter. Wenn Sie den schmalen Baum mit den ITEMS erreicht haben, nehmen Sie sie mit, und springen Sie links runter. Betreten Sie die Höhle. Links ist ein geheimer Raum. Gehen Sie



wieder zurück auf den Baum und weiter nach rechts, bis Sie zwei Löcher im Berg sehen. Springen Sie in das Obere, und nehmen Sie alle ITEMS mit, die Sie finden können.

### Level 5: Baumgegner

Stellen Sie sich auf die linke Seite, und springen Sie hoch, wenn er heranrollt. Laufen Sie, wenn das Gesicht zu sehen ist, schnell nach rechts und machen die BOUNCE-ATTACK auf ihn. Laufen Sie wieder nach links, und wiederholen Sie die Aktion.

## **Runde 2: Spielzeugland**

### Level 1: Soldaten

Gehen Sie immer weiter nach oben (ganz oben ist der Schlüssel). Wenn Sie den Schlüssel haben, verschwinden die Stufen. Versuchen Sie so viele Diamanten wie möglich mitzunehmen.

### Level 2: Pudding

Gehen Sie nach rechts, dann links, und schießen Sie auf den mittleren gelben Block, um einen geheimen Stern zu

finden. Dann gehen Sie nach links oben und von dort aus weiter nach rechts. Unten rechts, bei den gelben Blöcken, finden Sie einen geheimen Raum. Gehen Sie weiter über den Pudding (kräftig, ohne Pause springen) bis zu dem Block, der sich nach oben bewegt. Gehen Sie weiter nach links und nach oben. Oben rechts, gleich hinter der Lücke, ist ein geheimer Stern in den vier gelben Blocks. Ganz rechts finden Sie den Ausgang.

### Level 3:

#### Umkehr-Level

Benutzen Sie die Umkehrschalter gegen ihre Gegner. Springen Sie auf den rechten Sims. Dort finden Sie zwei Items und einen STERN. Rechts neben dem Stern befindet sich ein geheimer STERN in den Blocks. Weiter rechts ist der Ausgang.

### Level 4:

#### Jack in the Box-Gegner

Stellen Sie sich geduckt in die linke Ecke. Wenn der Clown steht, machen Sie die Jump-

Attack auf ihn und gehen nach rechts. Bleiben Sie wieder geduckt in der Ecke stehen, und wiederholen Sie die ganze Aktion. Sie müssen ihn fünf Mal treffen.

### **Runde 3: Der Sturm**

#### **Level 1: Brücken**

Springen Sie die erste Lücke runter. Links befindet sich ein geheimer Raum. Gehen Sie oben weiter nach rechts. Springen Sie nach der zweiten Brücke in das erste Loch, um den Ausgang zu finden.

#### **Level 2: Wasserfälle**

Es gibt verschiedene Wege, um diesen Level zu durchqueren. Nehmen Sie den, der Ihnen am besten gefällt. Achten Sie auf die Wasserfälle, und nehmen Sie alle ITEMS mit!

#### **Level 3: Sturzbach**

Gehen Sie nach rechts, und warten Sie bis das Wasser kommt. Wenn der violette Teil vorbei ist, können Sie runterspringen. Lassen Sie sich nicht von dem blauen Teil des Wassers erwischen, sonst bringt es Sie wieder zurück.

#### **Level 4: Totem Pole-Gegner**

Stellen Sie sich auf die linke Seite des Bildschirms, und warten Sie auf den Frosch (Sie werden ein Geräusch hören). Wenn er springt, warten Sie einige Sekunden und springen einmal auf ihn. Wenn Sie auf ihn schießen, ist er am einfachsten zu besiegen. Am einfachsten ist es, wenn Sie am linken Bildschirmrand stehen, den Frosch einmal aufkommen lassen, dann hochspringen und schießen

### **Runde 4:**

#### **The Library - Die Bücherei**

##### **Level 1:**

##### **Milchflaschen, Oblaten**

Rennen Sie unter die As hindurch, und gehen Sie nach rechts bis zur Milchflasche. Gehen Sie in die Flasche hinein. Gehen Sie weiter nach rechts bis zur Oblate, dann zur nächsten usw.

##### **Level 2: Bücher**

Gehen Sie nach links, und springen Sie auf den Sims. Greifen Sie nach der Kette, und gehen Sie weiter nach links. Achten Sie auf den

braunen Sims (er verschwindet unter Ihren Füßen). Dann gehen Sie nach oben und nach rechts. Passen Sie auf die fallenden Bücher auf. Nach den Büchern gehen Sie hoch und nach links. Wenn Sie in die Teetasse fallen, finden Sie eine Geheimrunde. Wenn Sie wieder rauskommen, springen Sie hoch, weiter hoch und dann nach rechts. Lassen Sie sich runterfallen, und halten Sie das Steuerkreuz nach rechts (Apfel). Weiter rechts finden Sie eine schwarze Tür, die zu einem geheimen Raum führt. Wieder aus dem Raum raus, gehen Sie nach links, wo der Apfel war und rennen den kleinen Hügel runter um in einer anderen Teetasse zu landen. In dieser befindet sich auch geheimer Raum. Wieder draußen, gehen Sie nach rechts in die Milchflasche.

Bonus in 4.2: Sie müssen nur den nummerierten Pfeilen nachlaufen.

### Level 3: Drachengegner

Stellen Sie sich auf den mittleren Block, und passen Sie Ih-

ren Sprung so ab, daß Sie auf seinem Kopf landen, ohne getroffen zu werden.

## **Runde 5: Das Schloß**

### Level 1: Lava

Sammeln Sie in diesem Level alle Kerzen, Sie brauchen sie später noch. Springen Sie in die zweite Lücke, und lassen Sie sich nach rechts fallen. Töten Sie den ersten Ritter, und springen Sie auf den zweiten Ritter, um rechts in einen geheimen Raum zu kommen. Dann gehen Sie nach links zu einem Blockteil. Bei diesem fallen nur der erste und der letzte Block. Springen Sie runter ins Loch, und landen Sie auf dem Stein. Springen Sie, und fallen Sie runter. Es schadet Ihnen nicht. Dann sehen Sie eine Eisenkugel. Springen Sie drüber, nach oben und nach rechts. Rennen Sie den Hügel runter, über die Lava und nach rechts bis zu einem Stein. Ducken Sie sich in der dritten Höhle, bis er vorbei ist. Wenn er weg ist, springen Sie hoch und finden auf der linken Seite einen Geheimraum mit ITEMS. Dann



gehen Sie nach rechts, und springen nach rechts (das braucht perfekte Zeitplanung). Weiter rechts kommen Sie zu einer anderen Lavagrube. In der Lava befinden sich Blöcke. Springen Sie nach rechts, und lassen Sie sich nicht von den Lavablasen erwischen. Gehen Sie weiter nach rechts bis zu einem Sims. Wenn Sie auf ihm stehen, müssen Sie, bevor er unten in der Lava landet, nach links springen. Gehen Sie weiter nach links, überqueren Sie die Schädelbrücke, und springen Sie runter zum Ausgang.

### Level 2

Gehen Sie nach oben und rechts, dann runter und rechts zum Ausgang.

### Level 3:

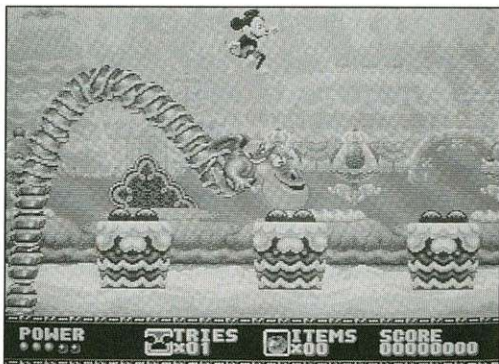
Springen Sie vom gelben Sims auf das sich bewegende Rad und rechts zum Gerät (wenn es sich dreht, fällt es nicht). Dann hüpfen Sie nach links zu dem Sims mit dem runden Stampfer. Gehen Sie weiter nach rechts, ohne vom Stampfer getroffen zu werden

und dann nach oben und rechts (oberhalb der Presse) und nehmen die 2 Sterne. Dann zurück nach links und nach oben. Nach dem letzten Gerät springen Sie auf den Sims. Springen Sie hoch und nach links, um den geheimen Stern zu finden. Dann zurück und rechts. Springen Sie auf das Pendel (das braucht perfekte Zeitplanung).

Springen Sie den ganzen Weg nach rechts bis zum Sims, dann links bis zum Sims mit dem runden Stampfer. Danach nach links, springen Sie auf das Gerät, und nehmen Sie die beiden Sterne auf der rechten Seite. Nun springen Sie nach links und nach oben. Wenn Sie ganz oben sind, gehen Sie rechts zum Ausgang.

### Level 4: Gigant

Stellen Sie sich vor ihn, bis er anfängt zu lachen. Bewegen Sie sich sofort ein paar Schritte zurück, da er Ihnen sonst mit dem Säbel eins überbrät. Jetzt springen Sie auf seinen Kopf. Wiederholen Sie diese Aktion.



### Level 6: Mizrabel

Stellen Sie sich auf die linke Seite des Bildschirms, auf den oberen Sims. Warten Sie, bis sie Sie erreicht und die Feuerbälle, die sie umkreisen, wegschießt. Dann machen Sie die BOUNCE-ATTACK auf ihren Kopf. Wiederholen Sie das so lange, bis Sie gewonnen haben.

### Berechnung des Secret - Bonus:

Der Secret-Bonus wird nach jedem beendeten Level abgerechnet. Er errechnet sich aus der Menge der Gegenstände, die man in diesem Level angesammelt hat und am Ende noch besitzt. Es zahlt sich also aus, die Gegner z.B. ohne Wurfgeschosse zu besiegen.

Abgerechnet werden maximal 30 Murmeln, Äpfel oder Kerzen mit jeweils 1000 Punkten.

### Unendlich viele Punkte und Leben:

Im zweiten Abschnitt des zweiten Levels gibt es kurz vor dem Ausgang einen Beutel mit zehn Murmeln. Nehmen Sie ihn, und gehen Sie damit nach rechts bis zu einem Sprungteufel (hier ist bereits der Ausgang sichtbar). Schlagen Sie ihn mit genau einer Murmel, und gehen Sie dann nach links zurück. Es liegt dann dort wieder ein Beutel. So erhalten Sie 10000 Secretpunkte und 1000 reguläre. Das Spielchen läßt sich beliebig wiederholen, und so erreichen Sie bald ein Extraleben.

## **MICKEY MOUSE II: FANTASIA**

### Wasserwelt:

#### **Schloß 1:**

Gehen Sie nach rechts, bis Sie zu der Ausgangstür in der oberen rechten Ecke kommen. Springen Sie in die Tür, um die Burg zu verlassen.

Gegenstände: 1 Stern 1 Kugel 2 Bücher

**Geheimnis:** Wenn Sie beginnen, gehen Sie nach rechts, bis Sie den ersten marschierenden Besen sehen. Gehen Sie zurück nach links, und warten Sie, bis der Besen Ihnen folgt. Wenn Sie auf den Besen springen, wenn er die linke Wand erreicht, werden versteckte Gegenstände erscheinen (1 Buch, 3 Kugeln und 2 Sterne).

#### Außerhalb der Wasserwelt:

Gehen Sie nach rechts. Benutzen Sie die Seerosenblätter und die pulsierenden Kreise, um über den See zu kommen. Wenden Sie sich nach rechts, zur ersten schwebenden Plattform. Springen Sie auf die

Plattform, um zum oberen Ende des Bildschirms zu gelangen. Gehen Sie weiter nach rechts. Um über den See mit den Alligatoren zu kommen, sollten Sie auf die Schnauzen der Alligatoren springen (Wenn Sie das richtige Timing herausfinden, können Sie auf der schwebenden Plattform landen. Von dort aus kommen Sie an den Stern über dem letzten Alligator). Springen Sie nach rechts von Plattform zu Plattform. Der Ausgang ist das Schloß ganz rechts in diesem Level.

**Geheimnis:** Die erste Fee, der Sie begegnen, wird Sie mit unter Wasser nehmen. Schwimmen Sie zur oberen rechten Ecke des Bildschirms, um wieder an die Oberfläche zu gelangen. Es gibt 3 Kugeln in diesem Level.

Ein weiterer guter Tip für diesen Level: Gehen Sie in die grüne Schatztruhe. Sie bringt Sie zurück in den ersten Teil des Levels. Auf diesem Wege können Sie die Noten und Sterne noch einmal aufsam-



meln. Dies können Sie so oft wiederholen, wie Sie wollen (und sich dadurch mehrere Träume/Leben und viele Punkte zu verschaffen).

### Schloß 2:

Im zweiten Schloß müssen Sie, genauso wie im ersten, durch die Tür in der oberen rechten Ecke gehen, um es verlassen zu können.

Gegenstände: 1 Kugel 2 Sterne

**Geheimnis:** Gehen Sie durch die Tür (mit dem Gesicht), um 4 Sterne und 2 Bücher zu finden.

**Geheimnis:** Unterhalb des Fensters ist ein Schatten unter der Treppe. Gehen Sie hinein, um einen Geheimraum mit 4 Sternen und 2 Büchern zu entdecken.



### Erdwelt:

#### Sumpf:

Wenn Sie im Sumpfgebiet sind, gehen Sie nach rechts. Passen Sie auf den Dinosaurierfuß auf. Berühren Sie die Fee unterhalb des Fußes, und Sie kommen in die Kristallhöhle.

#### Kristall-Höhle:

Gehen Sie zu der Plattform, die sich vor- und zurück bewegt. Springen Sie auf diese Plattform, und eine Note wird von der Decke herabfallen. Gehen Sie weiter nach rechts, an den Steinen vorbei.

Nach zwei Steinen wird eine Note erscheinen. Springen Sie, und sammeln Sie die Note ein. Wenn Sie die Note verfehlen, gehen Sie zurück und versuchen es nochmal. Gehen Sie weiter nach rechts. Sammeln Sie den Stern auf.

Gehen Sie nach rechts, bis Sie zu dem großen Spalt kommen. Springen Sie, und benutzen Sie den Moskito, um auf die andere Seite zu kommen. Heben Sie die Note neben der Fee auf. Dann berühren Sie die Fee, um die Kristallhöhle zu verlassen.

### **Sumpf:**

Wenn Sie wieder im Sumpfgebiet sind, gehen Sie nach rechts. Springen Sie auf die schwebenden Plattformen. Springen Sie von der obersten Plattform ab, um auf dem Kopf eines Monsters (der sich vor, und zurückbewegt) zu landen. Auf diese Weise kommen Sie über den See.

Gehen Sie nach rechts zu der magischen Tür (mit dem Gesicht). Berühren Sie die Tür, um in einen Bonusraum zu kommen. In dem Bonusraum befinden sich 2 Sterne und 1 Buch. Wenn Sie den Bonusraum verlassen, kommen Sie zu einem Vogel und einem Dinosaurierfuß. Schalten Sie den Vogel mit Magie aus (wenn Sie noch welche ha-

ben). Ansonsten müssen Sie über den Fuß springen (sehr schwierig).

Zerbrechen Sie nun das Ei unter dem Dinosaurierfuß, um ein Buch und eine Kugel zu bekommen. Dann springen Sie auf die beweglichen Plattformen (Berühren Sie die Fee nicht! Sie bringt Sie sonst in die gefährliche Kometen-Zone.) Gehen Sie weiter nach rechts, und ein Stern wird vom Himmel fallen.

Gehen Sie an den Schlangenköpfen vorbei. Springen Sie auf den Monsterkopf, um über den See zu kommen. Gehen Sie nach rechts, und berühren Sie die Fee. Sie wird Sie in die Wüstenzone bringen.

Gehen Sie nach rechts. Sammeln Sie das Buch und den Stern auf. Wenn Sie zu einem Ei kommen (das erste, das sie sehen), zerbrechen Sie es, und geheime Plattformen werden erscheinen.

Gehen Sie auf die obere linke Plattform. Diese Plattform bringt Sie zurück auf die linke

Seite des Levels, wo Sie eine Note und zwei Kugeln finden. Danach gehen Sie ganz nach rechts. Sie werden ein Ei und eine Fee sehen. Zerschlagen Sie das Ei: eine Note und eine Kugel werden vom Himmel fallen. Berühren Sie schließlich die Fee, um dieses Gebiet zu verlassen.

Wenn Sie zurück im Sumpfgebiet sind, springen Sie auf eine der Plattformen, die sich drehen, um zu der Fee zu kommen. Berühren Sie die Fee, um das Level zu verlassen.

### **Luftwelt:**

Nehmen Sie zunächst das Buch und die Kugel. Dann warten Sie, bis eine Wolke herunterkommt. Springen Sie auf die Wolke. Springen Sie von der Wolke nach links auf eine Plattform. Springen Sie über drei Wolken nach oben, bis zu einer Plattform mit einer tanzenden Blume und einem Buch. Springen Sie von dieser Plattform aus nach links auf eine kleinere Plattform unterhalb der großen (in der Mitte

des Bildschirms). Gehen Sie nach links auf eine weitere Plattform, um einen Stern zu bekommen. Springen Sie in die Blase, und schweben Sie nach oben, bis Sie zu der magischen Tür (mit dem Gesicht) kommen.

Gehen Sie durch die Tür, um einen Stern und zwei Bücher aufzusammeln. Verlassen Sie den Bonusraum und gehen Sie auf der rechten Seite weiter nach oben. Berühren Sie die Fee, um in ein Gebiet mit fliegenden Ponys zu kommen. Wenn Sie in diesem Gebiet sind, lassen Sie sich fallen, bis Sie die Fee am Boden erreichen. Es gibt 2 Sterne und 2 Noten in diesem Gebiet.

Wenn Sie zurück im Hauptgebiet sind, gehen Sie auf der rechten Seite nach oben. Nehmen Sie das Buch und die Note (bei den Ziegenmännern). Auf der linken Seite dieses Gebiets werden Sie einen Stern finden. Wenden Sie sich den Blasen zu. Springen Sie in die linke Blase (die rechte wird hinabsinken!). Schweben



Sie nach oben. Die nächste Fee, der Sie begegnen, wird Sie in die Griechische Säulenzone bringen.

Springen Sie zunächst auf die Kugel, damit eine Note erscheint. Als nächstes gehen Sie zu der Blase auf der rechten Seite und schweben nach oben. Heben Sie die Note auf, die sich am rechten Bildschirmrand befindet. Gehen Sie in die nächste Blase, die Sie sehen, und schweben Sie zur linken Seite des Bildschirms. Berühren Sie die Fee, um diesen Level zu verlassen.

### **Feuerwelt:**

#### **Teil 1:**

Springen Sie über den kleinen Spalt, über dem ein Flammenkopf kreist (Achtung! Springen Sie nicht auf den Flammenkopf, er bewegt sich zu schnell.) Weichen Sie dem Flammenkopf aus, indem Sie über ihn springen. Gehen Sie weiter nach rechts zu der Lava. Warten Sie, bis eine Plattform kommt. Springen Sie auf die Plattform, um auf die andere Seite zu gelangen.

Gehen Sie weiter nach rechts, und nehmen Sie den Stern,

der auf der Plattform liegt. Wenn Sie auf der Plattform stehen, werden Sie einen Flammenkopf in der unteren rechten Ecke des Bildschirms sehen. Springen Sie auf diesen Flammenkopf, und zerstören Sie ihn. Es wird sofort ein Monster erscheinen.

Zerstören Sie das Monster, und heben Sie die Note direkt darüber auf. Als nächstes erscheint ein Pilz. Zerstören Sie ihn, damit eine Plattform erscheint. Gehen Sie weiter nach rechts, und springen Sie über den schmalen Spalt.

Sie werden in einem Gebiet mit Fledermäusen und einem herumfliegenden Feuerkopf sein. Springen Sie über den Feuerkopf, und nehmen Sie den Stern. Dann springen Sie nach rechts zu einer Plattform mit einem Feuerkopf in der Nähe. Springen Sie von dem Feuerkopf aus nach rechts auf eine weitere Plattform mit einem Feuerkopf darauf. Berühren Sie die Fee rechts von der Plattform, auf der Sie stehen, um das Gebiet zu verlassen.

## **Teil 2:**

Diesmal beginnen Sie auf der rechten Seite und arbeiten sich nach links vor. Wenn Sie in diesem Gebiet beginnen, sollten Sie sich vor dem Spalt genau vor Ihnen vorsehen. Springen Sie über den Spalt, und gehen Sie weiter nach links, bis zum ersten Monster, das Sie sehen.

Zerstören Sie das Monster, und gehen Sie links weiter über die Plattformen. Wenn Sie auf der letzten Plattform sind, versuchen Sie den Stern über dem Monster zu erreichen.

Gehen Sie weiter nach links, bis Sie in ein Gebiet mit einer Flasche auf einem Sockel und einem Flammenkopf kommen. Springen Sie auf die Plattform, die sich hoch- und runterbewegt. Wenn Sie den Flammenkopf zerstören, werden 4 Kugeln im oberen Teil des Bildschirms erscheinen.

Gehen Sie weiter nach links zu den schwebenden Plattformen. Bei der vierten Plattform finden Sie eine Note. Nach-



dem Sie die Note genommen haben, gehen Sie weiter nach links, bis Sie zu einem schmalen Spalt kommen. Springen Sie über den Spalt, und Sie werden in ein Gebiet mit zwei Plattformen kommen. Gehen Sie weiter nach links, und Sie werden die Fee finden. Berühren Sie die Fee, um diesen Level zu verlassen.

### **Teil 3:**

Sie beginnen diesmal wieder auf der linken Bildschirmseite. In diesem Gebiet streunen ein Monster und eine Fledermaus herum. Springen Sie über den Spalt, und ducken Sie sich, sowie Sie gelandet sind, damit die Fledermaus Sie nicht erwischt. Springen Sie über das Monster, und Sie werden eine Flasche sehen. Wenn Sie die Flasche nehmen, wird eine Plattform erscheinen. Springen Sie erst auf die Plattform, dann auf das Monster. Vom Monster aus springen Sie nach rechts auf die nächste Plattform.

Bahnen Sie sich Ihren Weg über die Sockel, und gehen

Sie weiter nach rechts. Wenn Sie über den nächsten Spalt gekommen sind, werden Sie einen Weg sehen. Vorsicht vor dem Boden des Weges. Er fällt unter ihnen hinunter. Sehen Sie sich außerdem vor dem Geist vor. Gehen Sie nach rechts, bis Sie eine Hexe und einen Geist sehen.

Gehen Sie weiter nach rechts über die Sockel, bis Sie einen weiteren Weg mit einem weiteren Geist sehen. Gehen Sie nach rechts, an dem Geist vorbei. Wenn Sie das Gebiet mit den drei Hexen erreichen, springen Sie über die Rücken der Hexen nach rechts. Als nächstes springen Sie auf den ersten Pilz, den Sie sehen, und es werden 3 Sterne und 2 Bücher erscheinen. Rechts von dieser Stelle wartet eine Fee, die Sie in die letzte Stufe des Spiels bringt.

### **Letzte Stufe:**

#### **Feuerwelt Teil 4:**

Sie beginnen in einem Bildschirm mit zwei Feuerköpfen und einer Hexe. Schalten Sie sie aus, und gehen Sie weiter

nach rechts, an den Tieren in den Käfigen vorbei. Nehmen Sie die Kugel, und gehen Sie über den fallenden Weg. Sehen Sie sich vor dem schwarzen Geist vor.

Wenn Sie den ersten Teil geschafft haben, kommen Sie in ein Gebiet mit schwebenden Augäpfeln. Wenn Sie weiter nach rechts gehen, kommen Sie zu einer großen Dämonenklaue. Sie können auf die Finger der Klaue springen und von dort aus auf die verbleibenden Feinde. Wenn Sie dies getan haben, ist das Spiel beendet.

## **MOONWALKER**

### **Runde 1: Der Club**

Gehen Sie in dieser Runde (wie in jeder anderen Runde mit Treppen) die Treppe hinunter und drücken Sie Knopf A. Auf diese Weise können Sie auf dem Geländer herunterrutschen und so alle Feinde besiegen, die sich Ihnen in den Weg stellen.

### **Stufe 1:**

Die weiße Leiter kann heruntergezogen werden, indem man sich auf den weißen Tisch darunter stellt und Knopf A drückt. Wenn Sie die Fenster öffnen und die Katzen herauskommen, ducken Sie sich, und benutzen Sie die Sternmagie. Auf dieser Stufe gibt es zwei Etagen.

### **Endgegner:**

Verwenden Sie entweder die Tanzmagie oder die Sternmagie, um ihn zu besiegen.

### **Stufe 2:**

Wenn Sie eine Tür öffnen und ein Feind herauskommt, ducken Sie sich, und benutzen Sie die Sternmagie, bevor Ihre Feinde Sie schlagen. Auf dieser Stufe gibt es fünf Etagen.

### **Endgegner:**

Stellen Sie sich etwa in die Mitte des Bildschirms, und benutzen Sie die Sternmagie drei- bis fünfmal gegen Ihre Feinde, um sie zu besiegen.

### **Stufe 3:**

Die weiße Leiter kann herunter-

tergezogen werden, indem man sich auf den weißen Tisch darunter stellt und Knopf A drückt. Kontrollieren Sie in dieser Runde alle Fenster und Türen! Auf dieser Stufe gibt es vier Etagen.

### **Endgegner:**

Stellen Sie sich ungefähr in die Mitte des Bildschirms, und treffen Sie ihn fünf- bis siebenmal mit der Sternmagie, um ihn zu besiegen.

## **Runde 2: Die Straße**

### **Stufe 1:**

Stellen Sie sich auf den Hydranten, drücken Sie Knopf A, und warten Sie auf eine Überraschung! Halten Sie ganz rechts nach dem letzten Kind Ausschau.

### **Endgegner:**

Treffen Sie alle Typen einmal mit der Sternmagie, oder benutzen Sie die Tanzmagie, um sie zu besiegen.

### **Stufe 2:**

Gehen Sie den ganzen Weg hinauf zu den Stufen, und suchen Sie dabei in den Koffer-

räumen aller Autos nach Kindern.

Achten Sie auf die tödlichen Zeitbomben! Sie lassen Ihnen keine große Chance zum Entkommen.

### **Endgegner:**

Bewegen Sie sich nach links und rechts, während Sie sich ducken und die Feinde mit den Gewehren treffen. Sie können diese Kerle nicht zum Tanzen bringen. Wenn Sie die Tanzmagie auf sie anwenden, werden Sie lediglich vom Bildschirm verschwinden!

### **Stufe 3:**

1. Stellen Sie sich auf die Einstiegschächte, und drücken Sie Knopf A.

2. Gehen Sie den gesamten Weg nach links, und nehmen Sie dann den Fahrstuhl den gesamten Weg nach oben. Gehen Sie, wenn Sie oben angekommen sind, nach rechts. Springen Sie, wenn die vorstehende Kante zu Ende ist, nach rechts. Dann werden Sie auf einer vorstehenden Kante landen, auf der sich ein



Kind und ein Schurke befinden. Setzen Sie, sobald das Kind gerettet ist, Ihren Weg nach rechts fort, um ein Fenster mit einem anderen Kind darin zu finden.

### **Endgegner:**

Treffen Sie den weißen Hund fünf- bis siebenmal, während Sie alle anderen Hunde meiden. Es macht Spaß, den Hunden beim Tanzen zuzusehen!

### **Runde 3: Der Wald**

Achten Sie in dieser Runde

auf Baumäste, die sich gerade außerhalb der Reichweite befinden, in der sie durch Springen noch zu erreichen wären. Platzieren Sie Michael direkt unter ihnen, und springen Sie, während Sie die Richtungstaste auf dem Joypad nach oben drücken. Wenn Sie dies richtig tun, wird Michael an dem Ast hängen. Sie können Michael jetzt über den Bildschirm sausen lassen, indem Sie Knopf B drücken.

### **Stufe 1:**

Suchen Sie hinter den Büschen und den Grabsteinen, um alle Kinder zu finden.

### **Endgegner:**

Stellen Sie sich auf die hervorstehende Felskante in der Mitte des Wassers, und treffen Sie kontinuierlich die Zombies, die auf Sie zugehen. Springen Sie, sobald die Zombies verschwinden, und treffen Sie die Zombies, die sich über Ihnen auf der Brücke befinden. Benutzen Sie, sobald die Anzahl der übrigbleibenden Zombies niedrig genug ist, Ihre Tanzmagie, um sie auszulöschen.

## **Stufe 2:**

Sie können Michael in dieser Runde in einen Roboter verwandeln. Finden Sie zuerst das richtige Kind. Danach wird ein blauer Streifen über den Bildschirm fliegen. Sobald Sie ihn ergreifen, sind sie ein Roboter. Tip: Es ist normalerweise nicht das erste Kind, dem Sie begegnen!

## **Endgegner:**

Stellen Sie sich ungefähr in die Mitte des Bildschirms, und ducken Sie sich. Dann erschießen Sie jeden einzelnen der Zombies, so daß diese Sie nicht treffen. Danach werden zwei Zombies auf dem Bildschirm erscheinen. Treffen Sie sie, so oft Sie können, bevor ihre Köpfe abfliegen. Ducken Sie sich, wenn die Köpfe dieser beiden Zombies abfliegen, entweder unter die Zombies, oder springen Sie über sie hinweg. Treffen Sie sie insgesamt acht- bis zehnmal mit der Sternmagie oder zweimal mit der Hutangriffsmagie.

## **Stufe 3:**

Sie können Michael in dieser

Runde in einen Roboter verwandeln.

## **Endgegner:**

Stellen Sie sich auf die linke Seite des Bildschirms, und treffen Sie jeden einzelnen der Zombies acht- bis zehnmal. Bewegen Sie sich, sobald deren Köpfe abfliegen nach rechts, und weichen Sie den Feuerkugeln aus, die auf Sie herabfallen.

## **Runde 4: Die Höhle**

### **Stufe 1:**

Suchen Sie hinter den „Tanzen-verboden“-Schildern (indem Sie den Feuerknopf A drücken) und hinter den Spinnen (indem Sie die Richtungstaste nach oben drücken), um die versteckten Höhlen zu finden. Wenn Sie im Inneren der Höhle springen und an die Decke stoßen, werden Sie die Spitzen abbrechen. Wenn Sie im richtigen Moment hochspringen, werden Sie dadurch einige Feinde treffen.

## **Endgegner:**

Stellen Sie sich ungefähr in

die Mitte des Bildschirms, und benutzen Sie die Sternmagie, um alles zu besiegen, was sich Ihnen nähert.

### **Stufe 2:**

Schieben Sie den großen Felsen im unteren rechten Bereich des Labyrinths nach ganz rechts, so daß Sie die vorstehende Kante erreichen, die sonst gerade außerhalb Ihrer Reichweite liegt. Dies ist ein recht großes Labyrinth. Merken Sie sich deshalb, wo Sie sind und wo Sie nicht gewesen sind. Wenn Sie einen Platz nicht von oben erreichen können, dann gehen Sie nach rechts und lassen sich fallen.

### **Endgegner:**

Stellen Sie sich ungefähr in die Mitte des Bildschirms, und ducken Sie sich. Benutzen Sie ständig die Sternmagie, um alle Spinnen und alle anderen Feinde zu besiegen.

### **Stufe 3:**

Suchen Sie hinter dem Wasserfall nach einer verborgenen Höhle! Bewegen Sie die großen Felsen in dieser Runde

dorthin, wo sie für Sie von größtem Nutzen sind. Es gibt drei oder vier von ihnen.

### **Endgegner:**

Stellen Sie sich ungefähr in die Mitte des Bildschirms, und benutzen Sie die Sternmagie, um alles zu besiegen, was sich Ihnen nähert.

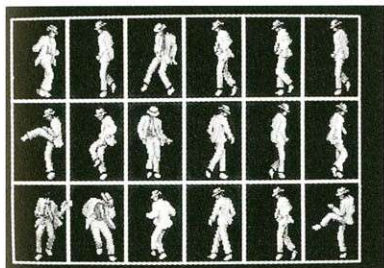
## **Runde 5: Das Versteck**

### **Stufe 1:**

Stellen Sie sich zum Öffnen der weißen und der schwarzen Tür so, daß Michaels Kopf das farbige Quadrat neben der Tür berührt, und drücken Sie dann das Steuerkreuz nach oben.

Sehen Sie in die Kisten mit den Türen, um die versteckten Kinder zu finden. Schalten Sie die Laser-Geschütze an der Decke so schnell wie möglich aus. Gehen Sie dazu direkt in deren Nähe (wenn Sie sich daneben befinden, werden sie direkt nach unten zeigen). Springen Sie dann, und benutzen Sie die Sternmagie zweimal gegen sie. Der schwierige Teil dieser Runde besteht darin, sich zu merken,

wohin die Transporter Sie bringen. Wenn Sie also einen Transporter benutzen, dann merken Sie sich, wohin er Sie gebracht hat.



### **Endgegner:**

Stellen Sie sich auf die rechte Bildschirmseite, und verwenden Sie die Sternmagie gegen Ihre Feinde.

### **Stufe 2:**

In dieser Stufe gibt es noch mehr Transporter. Merken Sie sich deshalb, wohin diese Transporter Sie bringen!

Versuchen Sie, die Laser auszuschalten, bevor diese die Chance haben, Sie zu verletzen. Gehen Sie dazu direkt neben die Laser, und treffen Sie sie zweimal.

### **Endgegner:**

Diese Burschen sind schwie-

rig. Versuchen Sie es deshalb trotzdem weiter, wenn Sie ein paar mal von ihnen getötet worden sind. Versuchen Sie, sie auf der linken Bildschirmseite zu halten. Wenn einer von ihnen über Sie nach links springt, gehen Sie ganz nach links. Ducken Sie sich und schießen Sie andauernd mit Ihrer Sternmagie, bis der Gegner wieder erscheint (Sie können Ihre Gegner auch dann treffen, wenn diese nicht auf dem Bildschirm sind.) Benutzen Sie keine von Michaels speziellen Magiefähigkeiten. Sie werden die Energie brauchen, um die Gegner zu besiegen.

### **Stufe 3: Endgegner:**

Treffen Sie zuerst alle Feinde. Nach ein paar Sekunden wird der Bildschirm schwarz, und Michael wird von einem blauen Strahl getroffen, der ihn in einen Roboter verwandelt. Fliegen Sie herum, und schießen Sie auf alle grünen Typen, die Sie sehen. Nachdem Sie 50-60 Gegner getötet haben, wird der Bildschirm explodieren, und die Runde ist vorbei.

## **Runde 6:**

### **Michaels Kampfflugzeug**

Diese Runde unterscheidet sich vom Rest des Spiels. Michael und Mr. Big bekämpfen sich am Himmel. Ihre Aufgabe ist es, ihn abzuschießen, bevor er Sie abschießt. Um ihn zu besiegen, drücken Sie die Richtungstaste nach unten und schießen Sie unaufhörlich. Sie werden bemerken, daß Meteoriten auf Sie zukommen. Schießen Sie weiter, und die Meteoriten werden langsamer und stoppen schließlich. Wenn die Meteoriten anhalten, schauen Sie in die untere rechte Ecke des Bildschirms. Sie werden einen Radarschirm mit einem blauen Punkt darauf sehen. Der blaue Punkt ist Mr. Big. Versuchen Sie, den blauen Punkt in der Mitte des Bildschirms zu halten, während Sie unaufhörlich auf ihn schießen. Passen Sie trotzdem auf, denn er schießt ebenfalls. Zusätzlich versucht er, Sie mit seinem Schiff zu rammen. Bewegen Sie sich nach oben oder nach unten, wenn er auf Sie zukommt.

## **QUACKSHOT**

### **Duckburg:**

Schießen Sie auf die Gegner, bevor diese auf Sie schießen. Schießen Sie auch auf die Tausendfüßler, damit sie zurück in ihre Tonnen gehen. Wenn Sie eine Leiter sehen, klettern Sie hinauf und gehen weiter nach rechts. Wenn Sie alle 5 Paprikaschoten haben, schauen Sie genau hin, was passiert. Gehen Sie weiter nach rechts, reden Sie mit dem Mann, und es erscheint eine Flagge. Drücken Sie Start, und gehen Sie auf „Call Airplane“, um zur Weltkarte zu kommen. Wenn Sie auf der Weltkarte sind, fliegen Sie nach Mexiko.

### **Mexico:**

Schießen Sie auf die Kakteen, bevor diese explodieren und Sie treffen. Gehen Sie ganz nach rechts, bis Sie die Flagge sehen, dann rufen Sie das Flugzeug und fliegen nach Mexico.

### **Teil 2:**

Schießen Sie auf die Vögel, bevor sie die Bienenkörbe auf



Sie fallen lassen. Wenn Sie zu den Bombenschachteln kommen, gehen Sie daran vorbei, und warten Sie dann darauf, daß sie eine Explosion auslösen (die auf Sie zukommt!). Warten Sie, bis die Explosion nahe herangekommen ist, dann springen Sie über sie hinweg und gehen weiter nach rechts. Schließlich hält der Bildschirm an und verändert sich.

### **Teil 3:**

Gehen Sie nach rechts, und reden Sie mit der Frau. Danach rufen Sie das Flugzeug und fliegen zurück nach Duckburg, wo Sie den Schlüssel bekommen.

### **Duckburg:**

Sie erhalten den Hero's Key (Heldenschlüssel), wenn Sie mit dem Mann an der Flagge reden. Wenn Sie ihn haben, rufen Sie das Flugzeug und fliegen wieder nach Mexico.

### **Mexico:**

Sie können in das Labyrinth eintreten, indem Sie an der Tür den Hero's Key benutzen.

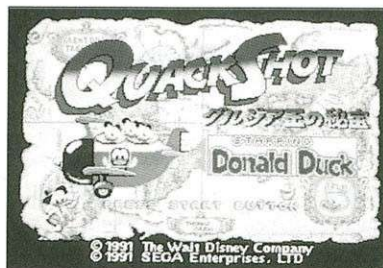
Gehen Sie nach rechts, um zur Tür zu gelangen.

### **Labyrinth:**

Gehen Sie durch das Labyrinth, und weichen Sie den Feinden aus, oder schießen Sie auf sie. Achten Sie auf Gegenstände, die sich nicht auf dem ausgetretenen Pfad befinden (z.B. TRUTHAHN, MAISKÖRNER und GELDBEUTEL). An Orten, wo Sie nicht aufrecht durchgehen können, benutzen Sie die Rutschtechnik (Richtungstaste nach unten halten und den Feuerknopf drücken).

### **Grüne Gesichter (Blöcke):**

Wenn Sie auf diese Blöcke schießen, werden sie bewegungslos. Benutzen Sie sie, um höher gelegene Plätze zu erreichen. Goofy ist in der rechten oberen Ecke. Wenn Sie ihn erreicht haben, reden Sie mit ihm, und Sie bekommen die Note und die rote Handkanone. Wenn Sie die Sachen haben, gehen Sie zum Anfang des Labyrinths. Dort fliegen Sie zurück nach Duckburg.



### **Duckburg:**

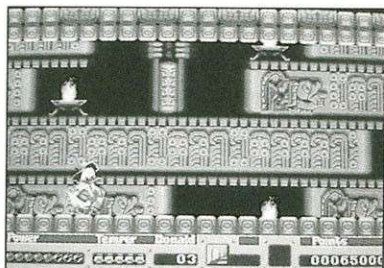
Schießen Sie mit der roten Handkanone (Sie erhalten sie von Goofy in Mexiko) gegen die Mauer rechts von der Flagge, klettern Sie nach oben und nach rechts.

### **Teil 2:**

Bleiben Sie auf den Dächern, bis Sie eine Leiter, die nach unten führt, sehen. Gehen Sie die Leiter hinunter zum Ausgang (unten rechts).

### **Teil 3:**

Springen Sie hoch, und packen Sie die Rolle. Wann immer Sie einen elektrischen Blitz auf dem Kabel sehen, springen Sie hoch, und greifen sich die nächste Rolle. Gehen Sie ganz nach rechts, und reden Sie mit Gyro um die BUBBLE-GUM-Munition zu bekommen. Wenn Sie das BUBBLE-GUM haben,



gehen Sie nach links, zurück zur Rolle, dann zurück durch Teil 2 (der Ausgang ist ganz links unten). Zurück bis zur Flagge und auf nach Transsylvanien.

### **Transsylvanien:**

In diesem Level erhalten Sie den Schlüssel, den Sie später im Palast brauchen.

Benutzen Sie den Plunger, während Sie sich nach rechts bewegen. Nehmen Sie auf jeden Fall das Extraleben, indem Sie den zweiten Feind mit der Handkanone treffen.

### **Teil 2:**

Benutzen Sie die BUBBLE-GUM-Munition (erhalten Sie von Gyro in Duckburg), um die Blöcke und die Fässer zu öffnen (dann finden Sie außer versteckten Gegnern auch Gegenstände). Benutzen Sie

die Handkanone (Goofy, Mexiko), um die Vorsprünge zu erreichen und SKELETTE und Fledermäuse außer Gefecht zu setzen. Gehen Sie weiter, ganz nach rechts, und lassen Sie sich in das Loch fallen, um in Teil 3 zu gelangen.

### **Teil 3:**

Lassen Sie sich in das erste Loch fallen, und gehen Sie weiter nach rechts. Benutzen Sie die Rutschtechnik, um den Stahlkugeln, die vor- und zurückschwingen, zu entgehen. Nachdem Sie an den Blöcken vorbei sind, gehen Sie die Mauer hoch, indem Sie die Handkanone benutzen. Gehen Sie ganz nach oben und nach rechts, und nehmen Sie die versteckten Power-Ups mit. Benutzen Sie die Handkanone, um die Mauer ganz rechts hochzuklettern, die Sie zu Teil 4 führt.

### **Teil 4:**

Weichen Sie den Geistern aus, wenn sie erscheinen. Dem großen Geist können Sie entgehen, indem Sie sich ducken,

sowie er zu Ihnen hinsieht. Gehen Sie weiter nach rechts, und zerstören Sie alle Blöcke. Schließlich werden Sie auf einen Block treffen, den Sie nicht zerstören können. Springen Sie auf diesen Block, und er bringt Sie zu einer Tür und in Teil 5.

### **Teil 5:**

Bewegen Sie sich weiter nach rechts, und benutzen Sie die Handkanone, wenn Sie zur Mauer auf der rechten Seite kommen. Sowie Sie anfangen, diese Wand hochzuklettern, wird die linke Wand auf Sie zukommen. Machen Sie also keine Pausen beim Klettern, Sie haben nicht viel Zeit (schießen, springen und wieder von vorn). Wenn Sie oben sind, gehen Sie weiter nach rechts. Weichen Sie dabei den Geistern aus. Benutzen Sie die Handkanone um über den großen Blockhaufen zu gelangen. Etwa in der Mitte des Raumes werden Sie ein Loch in der Decke finden.

Schießen Sie mit der Handkanone gegen die Wand, und klettern Sie nach oben, um

eine Tür zu finden. Diese Tür führt Sie zum bösen Grafen.

### **Böser Graf:**

Am besten benutzen Sie POPCORN gegen ihn, wenn er seinen Mantel öffnet. Achten Sie auf die Fledermäuse. Am besten, Sie treffen sie auch. Sie müssen den Grafen 5 mal treffen. Ist er geschlagen, erscheinen vier weitere Ziele auf der Landkarte. Fliegen Sie weiter nach Ägypten.

### **Zusätzliche Leben:**

Heben Sie den 1-Up auf und gehen Sie dann zum Ende des Transylvanien-Levels. Rufen Sie das Flugzeug, und gehen Sie dann an den Anfang von Transylvanien zurück. Wiederholen Sie das, bis Sie ausreichend Leben gesammelt haben.

### **Ägypten:**

Gehen Sie ganz nach rechts bis zur Tür. Benutzen Sie BUBBLE-GUM um die Schildkröten verschwinden zu lassen. Rufen Sie dann das Flugzeug, und fliegen Sie zum Maharajah-Palast.

### **Maharajah-Palast:**

Lassen Sie sich nicht von den Musiknoten berühren. Gehen Sie ganz nach rechts und in den Palast hinein.

### **Teil 2:**

Gehen Sie nach rechts, und reden Sie mit der Ente.

### **Teil 3:**

Lassen Sie sich fallen, springen Sie über die Tür, und gehen Sie nach rechts zu einer weiteren Tür. Dort hinein und nach links. Gleiten Sie unter die Passage zu dem Loch in der Mitte. Springen Sie nach oben, und nehmen Sie die Tür auf der rechten Seite. Gehen Sie hinein, nach rechts, und benutzen Sie die Handkanone, um die rechte Wand hochzuklettern. Wenn Sie oben sind, gehen Sie nach links zur ersten Tür. Gehen Sie durch die Tür hindurch und nach links. Klettern Sie dann die Wand hoch, und gehen Sie durch die erste Tür, die Sie sehen. Dann gehen Sie weiter nach rechts und durch die Tür über der Schildkröte. Gehen Sie nach rechts, durch die zweite Tür

(sie trägt die Nummer 6 und befindet sich auf einem Absatz) und begegnen dem Tiger.

### **Tiger:**

Benutzen Sie die Plunger, die an der Wand kleben. Schießen Sie mehrmals auf die Wand, die Ihnen am nächsten ist, und der Tiger kommt auf Sie zu. Wenn er sich in Ihre Richtung bewegt, springen Sie auf die Sauger an der Wand, und schießen auf den Tiger (Sie müssen ihn am Kopf treffen). Wenn er nach oben springt, stellen Sie sich direkt unter ihn (so können Sie von der Flamme nicht getroffen werden). Wenn er sich am Boden befindet und zu einer Seite springt, laufen Sie unter ihm, hindurch. Wenn Sie ihn treffen, gehen Sie auf die andere Seite des Bildschirms (entgegengesetzt der Richtung, in die der Tiger blickt), und machen Sie weiter bis der Tiger besiegt ist (6 mal müssen Sie ihn treffen). Wenn er besiegt ist, kommen Sie zum 2. Teil zurück. Reden Sie wieder mit der Ente, um die SPHINX

TEAR (Träne der Sphinx) zu bekommen. Wenn Sie sie haben, fliegen Sie nach Ägypten.

Es gibt noch einen zweiten Weg, ihn zu besiegen, wenn Sie Probleme mit der Handkanone haben. Benutzen Sie BUBBLE-GUM-Munition, bleiben Sie in der Mitte des Bildschirms, und schießen Sie auf ihn, während er sich von Ihnen wegbewegt. Wenn er Feuer spuckt, ducken Sie sich, dann kann er Sie nicht treffen. Wenn er besiegt ist, kommen Sie zurück zum 2. Teil.

### **Ägypten:**

Benutzen Sie die SPHINX-TEAR (erhalten Sie von der Ente, nachdem Sie den Tiger besiegt haben), um die Tür der Pyramide zu öffnen.

Gehen Sie nach rechts, benutzen Sie die Handkanone an der rechten Wand. Dann an der Wand hoch zum Ausgang. Wenn Sie den geheimen Gang nicht benutzen, gehen Sie ganz nach links, und folgen dann dem Gang nach rechts. Um an den großen Feuerbällen vorbeizu-

kommen, laufen Sie ganz durch diesen Teil. Sie kommen dann an die Stelle, an die Sie auch durch den Geheimgang gekommen wären.

### Teil 2:

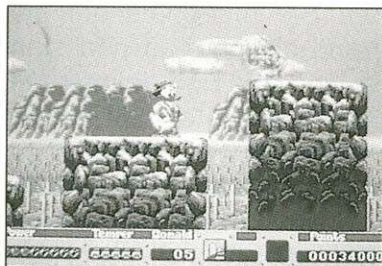
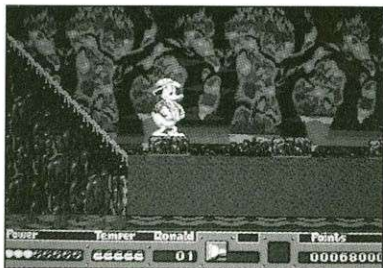
Gehen Sie nach rechts, indem Sie auf die Blöcke springen. Seien Sie vorsichtig, einige fallen herunter. Um an denen vorbei zu kommen, müssen Sie schnell laufen (Knopf A gedrückt halten).

### Teil 3:

Gehen Sie ganz nach rechts, und weichen Sie dem Feuer aus. Wenn Sie das Ende erreichen, springen Sie nach rechts und halten die Richtungstaste nach rechts.

### Teil 4: Die fallende Mauer

Gehen Sie nach rechts, springen Sie einmal auf die Sonne, gehen Sie dann hinüber, und springen Sie auf den Mond. Schließlich springen Sie auf den Stern (siehe auch Goofy's Karte). Auf diese Weise werden Sie nicht von der Wand zerquetscht. Wenn die Wand angehalten hat, gehen Sie



nach rechts und benutzen die Handkanone, um über die Mauer zu kommen. Gehen Sie weiter nach rechts, und Sie finden das SCEPTER-OF-RA. Wenn Sie es haben, klettern Sie die Leiter hinunter und lassen sich nach unten fallen.

### Teil 5:

Landen Sie in dem KOHLENWAGEN, und gehen Sie nach links. Wenn Sie zu Löchern in den Schienen kommen, springen Sie aus dem Wagen, und landen im nächsten. Der Ausgang ist ganz links. Von dort

aus fliegen Sie dann zum Südpol.

### **Südpol:**

Gehen Sie ganz nach rechts, bis Sie zu einem Loch im Boden kommen, das anders aussieht als der Rest des Eises. Wenn Sie auf dem Block stehen, benutzen Sie das SCEPTER-OF-RA (finden Sie nach der fallenden Mauer) und Sie bekommen den VIKING-KEY. Dann weiter zum Wikingerschiff.

### **Wikinger-Schiff:**

Gehen Sie nach rechts, und schießen Sie mit BUBBLE-GUM (erhalten Sie von Gyro in Duckburg) auf die Fässer. Nehmen Sie das Extraleben, das die Bösewichter zurücklassen, und gehen Sie auf den Mast hinauf. Sammeln Sie dabei das ganze Geld, das auf dem Weg liegt, ein. Gehen Sie das gewinkelte Tau hinunter, und nehmen Sie das Extraleben. Wiederholen Sie alles noch einmal, wenn Sie weitere Leben erhalten wollen. Die Wand kommen Sie mit der Handkanone hinauf.

### **Teil 2:**

Nehmen Sie den Korb zur Mastspitze. Wenn Sie oben angekommen sind, gehen Sie nach rechts bis zur Leiter, die zum Ausgang führt.

### **Teil 3:**

Reden Sie mit dem Mann, dann stellen Sie sich auf die Türen (größere Holzteile auf dem Schiffsdeck) und benutzen den VIKING-KEY (erhalten Sie am Südpol).

### **Teil 4:**

Gehen Sie nach links und nach unten, dann rechts und hinauf zu den Geistern. Weiter nach links zu einem Geheimgang (eine Menge aufeinandergestapelter Kisten), der zu einer Tür führt. Hier finden Sie den Wikinger-Anführer.

### **Wikinger-Endgegner:**

Springen Sie, und treffen Sie den Wikinger genau zwischen die Augen, bevor er eine Chance hat, auf Sie zu schießen. Der Axt können Sie ausweichen, indem Sie sich ducken oder über sie hinwegspringen. Wenn der Anführer

getroffen ist, fällt er auseinander und springt über Sie herüber. Danach drehen Sie sich um und schießen nochmal auf ihn. Wenn er besiegt ist, gehen Sie zurück zum Wikinger und reden mit ihm, um die grüne Handkanone (PLUNGER) zu bekommen. Wenn Sie sie haben, fliegen Sie zum Südpol.

### **Südpol:**

Gehen Sie ganz nach rechts, und verlassen Sie den Bildschirm.

### **Teil 2:**

Schießen Sie mit der grünen Handkanone auf den Vogel, der von links heranfliegt. Dann hochspringen und sich am Pfropfen festhalten. Fliegen Sie den ganzen Weg nach rechts mit. Halten Sie sich dabei etwa in der Mitte des Bildschirms. Wenn Feinde von oben kommen, gehen Sie ganz nach unten und weichen ihren Bomben aus. Der Ausgang befindet sich ganz rechts.

### **Teil 3:**

Gehen Sie nach rechts, indem Sie auf die Eisblöcke

springen. Achten Sie auf die Killerwespe. Der Ausgang ist ganz rechts.

### **Teil 4:**

Gehen Sie ganz nach links, lassen Sie sich fallen, und gehen Sie dann nach links. Schalten Sie dabei die Walrosse aus, und benutzen Sie Ihr BUBBLE-GUM (erhalten Sie von Gyro in Duckburg) an den Blöcken.

Gehen Sie weiter nach links, bis Sie hinter den Eisblöcken nach oben können. Zerstören Sie alle Eisblöcke, die Sie sehen.

Irgendwann werden Sie hinter einem ein VIKING-DIARY (Tagebuch) finden. Nehmen Sie das Viking-Diary, und gehen Sie nach oben. Benutzen Sie dazu die Saugnapfe an den Wänden. Springen Sie dann hoch und zerstören Sie die Eisblöcke. Wiederholen Sie den Vorgang. Oben angekommen, wird Donald feststellen, daß seine Neffen entführt wurden. Nachdem Sie das herausgefunden haben, bringt Sie das Spiel zur Schatzinsel.



## **Versteck:**

Gehen Sie nach rechts, und weichen Sie den springenden Blöcken aus. Sie kommen dann einen Hügel hinunter, und ein Vogel fliegt über Sie hinweg. Lassen Sie sich von dem Vogel mitnehmen. Wenn Sie an Land fallengelassen werden, gehen Sie weiter nach rechts und weichen den Fischen und Schlangen aus. Gleich hinter den Schlangen kommen Sie zu einem weiteren Flaschenzug. Springen Sie auf die Rolle, und fahren Sie ganz nach unten. Unten angekommen halten Sie die Richtungstaste nach rechts (nicht hinunterfallen!).

## **Teil 2:**

Springen Sie wieder in den Wagen und über die Löcher hinweg, um zum Ausgang zu kommen (diesmal müssen Sie schneller springen!).

## **Teil 3:**

Fahren Sie auf den beweglichen Plattformen bis zum Ausgang. Tun Sie das in dieser Reihenfolge: 1. auf den Sims unten rechts, 2. oben

rechts, 3. oben rechts, 4. oben rechts (springen Sie in eine sichere Zone). Springen Sie dann weiter zum nächsten Paar der beweglichen Simse. Zuerst unten rechts, dann oben rechts und wieder in eine sichere Zone. Springen Sie zum nächsten Sims. Von dort auf den Vorsprung unten rechts, dann oben rechts. Jetzt sehen Sie den Ausgang. Es ist ziemlich schwer, in diesem Teil nach unten zu kommen. Wenn Sie auf dem letzten oberen Vorsprung sind, laufen Sie, und springen Sie vom Vorsprung zum Ausgang.

## **Teil 4:**

Gehen Sie nach rechts und nach oben, bis Sie zu einem großen Muskelmann kommen. Lassen Sie sich in das erste Loch im Boden fallen (nicht in das genau hinter dem Vorsprung auf dem der Muskelmann steht), und gehen Sie weiter durch das Labyrinth (Sie wissen durch die Schildkröten, wann Sie richtig sind). Schließlich kommen Sie zu einem Fahrstuhl. Fahren Sie mit dem Fahrstuhl nach unten,

und gehen Sie ganz nach rechts. Springen Sie über das Loch, und gehen Sie weiter nach rechts zu einem weiteren Fahrstuhl. Fahren Sie damit nach oben, und gehen Sie nach rechts, bis Sie zu dem Loch auf der rechten Seite kommen. Das Loch führt Sie zum großen bösen Pete.

### **Der große böse Pete:**

Gehen Sie nach rechts, und reden Sie mit ihm. Wenn Sie mit ihm gesprochen haben, geht er unter die Oberfläche und erscheint dann wieder. Treffen Sie ihn von der linken Seite des Bildschirms aus, gehen Sie dann nach oben, und schalten Sie die Figur rechts mit dem BUBBLE-GUM aus. Treffen Sie Pete ein weiteres Mal, dann gehen Sie nach oben und nach links und warten bis er nahe an Sie herankommt. Wenn er nahe bei Ihnen ist, springen Sie, und treffen Sie ihn, dann gehen Sie nach rechts, stellen sich auf den Vorsprung und treffen ihn wieder. Gehen Sie auf dem oberen Vorsprung vor und zurück und treffen Sie ihn, bis er aufgibt. Wenn er ver-

schwindet, bekommen Sie das Viking-Diary zurück. Lesen Sie (read) das Viking-Diary, um aus diesem Teil heraus und zur Schatzinsel zu kommen.

### **Schatzinsel:**

Gehen Sie nach rechts, und springen Sie von einem der grünen Blätter zum nächsten. Unter dem zweiten Blatt finden Sie Gegenstände versteckt, die Ihnen durch dieses Level helfen. Gehen Sie soweit nach rechts, bis Sie braune Vorsprünge sehen. Stellen Sie sich auf den Vorsprung, und warten Sie, bis Sie nach unten fallen. Wenn Sie das Loch in der rechten Wand erreichen, springen Sie hinein und weiter nach rechts bis zu den nächsten braunen Vorsprüngen. Wiederholen Sie den Vorgang, bis Sie sich in einem Abschnitt mit Lianen befinden. Hier schießen Sie mehrere Saugnäpfe nach rechts (so viele Sie abschießen können, bis es nicht mehr geht), dann laufen Sie und springen nach rechts. Bahnen Sie sich Ihren (nicht ganz einfachen) Weg an der Mauer hoch. Benutzen Sie die Saugnäpfe, nicht die

Lianen, die nur Hindernisse sind. Der Ausgang ist ganz oben auf der rechten Seite.

### **Teil 2:**

Gehen Sie nach rechts, und weichen Sie den Dornen aus (laufen Sie!). Gehen Sie bis ganz nach rechts, springen Sie, und greifen Sie sich den Flaschenzug. Dann weiter nach rechts, und Sie treffen auf einige Blechenten, die Sie mit BUBBLE-GUM bezwingen sollten. Ganz rechts benutzen Sie die Handkanone, um die Wand hochzuklettern. Wenn Sie oben sind, gehen Sie nach links, und schießen Sie mit der Handkanone auf die Blöcke, um über sie hinwegzukommen. Bleiben Sie auf dem ersten Block, bis er ganz nach links gekommen ist, dann springen Sie in den nächsten Abschnitt. Dieser Abschnitt hat ein Loch in der Decke. Um zum Loch hinauf zu kommen, stellen Sie sich ganz oben auf den beweglichen Block und schießen die Saugnäpfe gegen die Mauer. Dann springen Sie auf ihnen nach oben. Das ist schwer, Sie sollten es also üben! Wenn Sie es ge-

schafft haben, gehen Sie nach rechts, und Sie verlassen die Burg.

### **Teil 3:**

Wenn Sie die Burg verlassen haben, stehen Sie in einem offenen Areal. Springen Sie einfach nach rechts, und es erscheint ein Block, auf dem Sie landen können. Gehen Sie dann weiter nach rechts, bis Sie den Ausgang auf der rechten Seite sehen.

### **Endgegner:**

Stellen Sie sich über ihn. Verleiten Sie ihn dazu, das Schwert nach links zu werfen (stellen Sie sich etwas links über ihn). Wenn er das Schwert wirft, gehen Sie hinter nach rechts und schießen Saugnäpfe gegen die rechte Wand. Wenn die herunterfallenden Blöcke an Ihnen vorbei sind, springen Sie nach links und stellen sich auf den unteren Satz Blöcke. Dann schießen auf ihn, bis sein Schwert zurückkommt. Bewegen Sie sich jetzt zu seiner linken Seite. Wiederholen Sie den Vorgang, bis er besiegt ist. Sie müssen ihn dazu 12 bis 13 mal am Kopf treffen.

## THE REVENGE OF SHINOBI

Achtung: Die Levelanwahl, die im Handbuch beschrieben wird, funktioniert nicht!!!

### Zusätzliche Leben:

Wenn Sie in Runde 4-2 auf das allererste Förderband schießen, wird an der Seite eine „One-up-Box“ erscheinen. Diese Box enthält zwei Leben. Wenn Sie also die Box aufnehmen und vom Band fallen, haben Sie immer noch ein Leben gewonnen. Sie können diesen Trick so oft wiederholen, wie Sie wollen. Selbst wenn auf dem Bildschirm angezeigt wird, daß Sie die maximale Anzahl von Leben haben, können Sie trotzdem noch mehr Leben bekommen; sie werden nur nicht mehr am Bildschirm angezeigt.

Anmerkung: Die „One-up-Box“ erscheint von Zeit zu Zeit im Spiel. Der oben beschriebene Vorgang kann überall wiederholt werden, wo Sie eine solche Box finden.

### Unbegrenzte Shurikens:

Gehen Sie in den „Options“-

Bildschirm und wählen Sie „00“ für Ihre Shurikens. Warten Sie etwa 20-30 Sekunden, und Sie hören ein merkwürdiges Geräusch. Zusätzlich wird sich die „00“ in ein Unendlich-Zeichen verwandelt haben.

Anmerkung: Wenn Sie ein „Power-up“ finden und es aufbewahren können, bis Sie gegen die Endgegner kämpfen, werden diese deutlich leichter zu besiegen sein (Sie müssen sie nur etwa halb so oft treffen.).

## District 1: Ibaraki Province, Japan

### Level 1.1

Sofort am Anfang sollten Sie die Sprungmagie wählen. Machen Sie einen Sprungsalto, und streuen Sie Messer nach rechts. Am oberen Bildschirmrand erscheint jetzt eine Zusatzmagie, die Sie aber nur dann sehen können, wenn Sie ziemlich hoch springen.

Nach der ersten Mauer stehen im Hintergrund mehrere Bambusstäbe. Drehen Sie sich beim letzten wieder nach links, springen sie, und streuen Sie Messer. Es erscheinen

50 Zusatzmesser.

Am Ende des Levels stehen zwei kleine graue Säulen. Stellen Sie sich darauf, springen Sie, und streuen Sie Messer nach rechts. Oben rechts in der Ecke erscheint ein Herz, das Sie ebenfalls nur durch die Sprungmagie erreichen.

### **Level 1.2**

Nachdem Sie das erste Haus verlassen haben und auf dessen Holzveranda stehen, springen Sie, und streuen Sie Messer nach rechts. Hier erscheint wieder ein Herz.

Wenn Sie wieder zurück zum ersten Haus müssen, um dort in den unterirdischen Tunnel zu hüpfen, springen Sie und streuen Shurikens. In der Tunnelöffnung erscheinen 50 Messer. Zwischen den beiden Bambusfahrstühlen im zweiten Haus gibt es ein Extraleben. Dazu wieder springen und Shurikens streuen. Dort hineingehen sollten Sie aber nur mit der Sprungmagie .

Um den „Blue Lobster“ zu besiegen, springen Sie gegen

die Mauer auf der linken Seite des Bildschirms. Springen Sie, machen Sie einen Salto, und schießen Sie, wenn er sein Schwert gesenkt hält. Wenn Sie an der Mauer sind, kann er Sie nicht berühren. Er muß 10-15 mal getroffen werden, bevor er besiegt ist.

### **District 2:Tokyo**

#### **The Waterfall:**

An den Wasserfällen vorbeizukommen ist knifflig und erfordert perfektes Timing. Zuerst beobachten Sie den Baumstamm, der herunterkommt. Springen Sie, und machen Sie einen Salto auf den Baumstamm, kurz bevor er ins Bild kommt. Wenn Sie auf dem Baumstamm sind, machen Sie einen weiteren Salto auf den Vorsprung auf der rechten Seite. Bleiben Sie dort stehen, springen Sie, machen Sie Salti und schießen Sie nach rechts.

Arbeiten Sie sich nach rechts bis zum nächsten Wasserfall vor. Wenn Sie dort angekommen sind, warten Sie, bis die Unterseite des ersten Baumstamms auf dem Bildschirm

erscheint. Springen Sie, machen Sie einen Salto, und Sie sollten auf dem Baumstamm landen. Wenn nicht, versuchen Sie es weiter, bis Sie den Dreh raushaben. Wenn Sie auf dem ersten Baumstamm sind, springen Sie dreimal schnell nach rechts, und landen Sie auf dem Vorsprung.

### **Level 2.1**

Am Abgrund, an dem Sie das erste Mal auf einen den Wasserfall heruntergleitenden Baumstamm springen müssen, gibt es ein Extra. Warten Sie, bis der Baumstamm auf Kopfhöhe ist. Springen Sie, machen Sie einen Salto, und verschießen Sie Shurikens nach rechts. Sie müssen wieder auf dem Baumstamm landen, um nicht ein Leben zu verlieren. Wenn alles geklappt hat, muß am unteren Bildschirmrand das Extra sein. Schnappen Sie es, und springen Sie schnell wieder auf die rettende Klippe.

Am Ende des Levels müssen Sie über drei Baumstämme springen, um zum Levelausgang zu gelangen. Wenn

Sie auf dem dritten Baumstamm stehen, springen Sie, und streuen Sie Messer nach rechts. Es erscheint dann ein Extraleben.

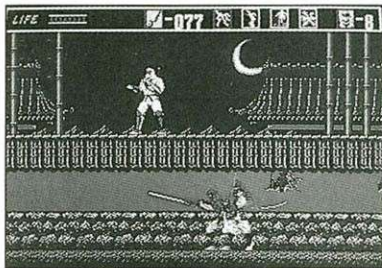
### **Level 2.2**

Springen Sie über den ersten Abgrund, und hüpfen Sie dann auf den Balkon, der gleich rechts davon folgt. Springen Sie hoch, und werfen Sie ein Messer nach links. Wenn Sie ein Geräusch hören, machen Sie einen Salto nach links (ohne im Abgrund zu landen), und schnappen Sie sich die 50 Messer, die jetzt aufgetaucht sind.

Wenn Sie auf dem letzten Dach vor dem Levelausgang stehen, streuen Sie Messer auf die Hauswand. Dort erscheint dann eine Extramagie.

### **The Bistro:**

Um den „Shadow-Dancer“ zu besiegen, warten Sie, bis er einen Salto macht. Stellen Sie sich genau vor die Stelle, an der er landen wird, drücken Sie die Richtungstaste nach unten, und kicken Sie fortwährend nach ihm. Wenn Sie



ihn treffen, werden Sie Schatten aus ihm fliegen sehen. Wenn er braun wird, schießen Sie weiter auf ihn. Er hat ungefähr 7-9 Schatten und sein brauner Schatten, braucht 6-7 Shuriken-Treffer, um zerstört zu werden.

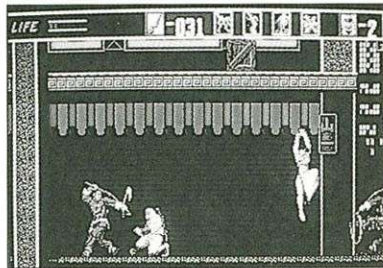
### **District 3: Military-Base**

#### **Level 3.1**

Hinter dem Zaun steht ein grüner Container. An dessen oberer rechter Ecke ist ein Herz versteckt. Wenn Sie dagegen schießen, erscheint es. Auch beim letzten roten Mauerstück gibt es ein Extra. Springen Sie auf die Mauer, und streuen Sie Messer nach rechts. Es erscheint dann eine Extramagie.

#### **Level 3.2**

Fahren Sie im zweiten Lift nach unten, und schießen Sie dabei



auf den Fußboden der zweiten Etage. Dort ist ein Extraleben versteckt.

Wenn Sie im dritten Aufzug stehen, feuern Sie auf die Pakete, die links im unteren Teil des Flugzeugs stehen. Dort erscheinen 50 Messer.

Fahren Sie im letzten Fahrstuhl ganz nach oben, und schießen Sie auf einen grauen Block, der über der letzten Flugzeugtür angebracht ist. Dort erscheint ein Herz.

### **The Computer Vault:**

Um das Gehirn im Computergewölbe zu zerstören, gehen Sie vor und zurück, und weichen Sie den Lasern aus, bis das Gehirn aus dem Gewölbe aufsteigt. Wenn Sie das Gehirn aufsteigen sehen, springen Sie, machen Sie einen Salto, und schießen Sie auf das Gewölbe. Sie müssen dies

10-15 Mal machen, um das Gehirn zu zerstören.

## **District 4: Detroit**

### **Level 4-1**

Springen Sie direkt am Start hoch, und streuen Sie dabei Messer nach rechts. Es erscheint eine Extramagie.

### **Level 4-2**

Springen Sie hier ebenfalls am Anfang, und streuen Sie Messer nach rechts. Diesmal erscheint ein Extraleben.

### **The Side Yard:**

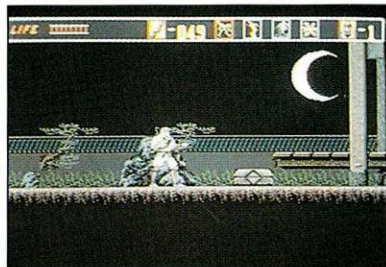
Um den „Master Attacker“ zu besiegen, stellen Sie sich auf den Müllhaufen ganz links. Springen Sie, machen Sie einen Salto, und schießen Sie auf ihn, wenn seine Brust frei ist. Sie müssen ihn 10-15mal treffen, um ihn zu zerstören.

## **District 5: Area-Code 818**

### **Level 5-1**

Gehen Sie vor wie in Level 4-1. Auch hier erscheint eine Extramagie.

Auf dem Dach des Hochhauses gehen Sie an den linken Bildschirmrand. Machen



Sie einen Salto, und streuen Sie Messer nach links. Eine Etage tiefer erscheint dann ein Herz.

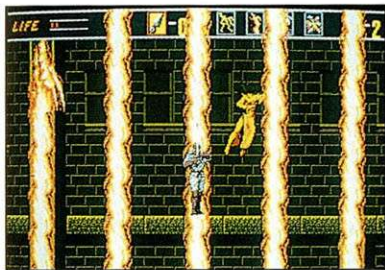
### **Level 5-2**

Springen Sie am fünften Brückenpfeiler nach oben, und schießen Sie. Hinter den Eisenstäben des Pfeilers kommt dann ein Herz zum Vorschein. Wenn Sie diesen Vorgang am siebten Pfeiler wiederholen, erscheint ein Extra. Springen Sie mit einem Salto auf die kleine Plattform vor dem Levelausgang. Wenn Sie dabei Messer streuen, erscheint ein Extraleben auf der Plattform.

### **The Freeway:**

Um den Freeway zu überstehen, müssen Sie auf die roten Autos aufpassen. Sie erscheinen in exakten Intervallen.





Nutzen Sie auf jeden Fall beide Seiten des Freeways. Wenn Sie auf die andere Seite des Freeways springen, machen Sie einen Salto, und schießen Sie, um jeden Feind auszuschalten.

### **High Speed Chase:**

Um die Blasen im „High-Speed-Chase“ zu zerstören, gehen Sie zuerst zur mittleren Blase. Stellen Sie sich auf die rechte Seite der Blase, und treten Sie sie, wenn die rote Blase oben ist, bis sie zerstört ist. Dann gehen Sie auf die linke Seite der Blase, die Sie gerade eben zerstört haben. Schießen Sie nach links, bis die erste Blase, an der Sie vorbeigegangen sind, zerstört ist. Gehen Sie schließlich zur dritten und letzten Blase. Stellen Sie sich auf die linke Seite der Blase (in den quadrati-

schen Graben). Springen Sie, und treffen Sie sie mit Ihren Shurikens. Jede Blase braucht 10-12 Treffer, um zerstört zu werden.

## **District 6: Chinatown**

### **Level 6-1**

Wenn Sie das erste Haus fast hinter sich gebracht haben, sehen Sie in der untersten Etage ein grünes Rechteck, das neben der rechten Hauswand hängt. Wenn Sie darauf schießen, erscheinen 50 Messer.

An der linken Hauswand des zweiten Gebäudes steht in der untersten Etage ein brauner Block mit japanischen Schriftzeichen. Stellen Sie sich vor das Haus, und schießen Sie auf das dritte Kästchen. Es erscheint eine Exramagie. Schießen Sie, wenn Sie im Haus sind, auf das Kästchen rechts oben. Es erscheint ein Herzchen.

### **Level 6-2**

Springen Sie, wenn Sie auf dem zweiten Eisenbahnwagen stehen, in die Luft, und schießen Sie nach rechts. Ein

großes Herz wird erscheinen. Wenn Sie am Ende des Levels unter das „Exit“-Schild gehen, sich ducken und schießen, erscheint eine Extramagie.

### **The Kung-Fu-Gang:**

Um an der Kung-Fu-Gang vorbeizukommen, bahnen Sie sich Ihren Weg durch das Gebäude, bis Sie zu einer Ampel kommen. Springen Sie auf die Ampel, dann nach links, dann nach oben. Der abschließende Sprung nach rechts (um auf das Dach zu kommen) muß perfekt ausgeführt werden. Gehen Sie so nahe wie möglich an das Ende des Vorsprungs, springen Sie, und machen Sie einen Salto am höchsten Punkt des Sprungs.

### **The Train:**

Diese Szene verlangt gutes Timing und Geduld von Ihnen. Die Träger kommen, wie die Autos auf dem Freeway, in festgelegten Intervallen. Versuchen Sie, nur einen Waggon zur Zeit zu bewegen. Warten Sie, bis der Träger kommt. Weichen Sie ihm aus, und ge-

hen Sie nach rechts zum nächsten Waggon.

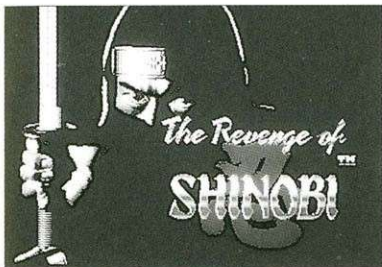
### **Spiderman:**

Um Spiderman zu besiegen, springen Sie, und schießen Sie 5-6 mal auf ihn, wenn er an der Decke ist. Ducken Sie sich, um den Netzen, die er wirft, auszuweichen. Weichen Sie den Netzen aus, wenn sie herunterfallen. Wenn Spiderman stirbt, wird Bat-Man erscheinen. Schießen Sie 10-12 mal auf ihn, bis er explodiert. Um seinem Angriff auszuweichen, wenn er vom Bildschirm fliegt, springen Sie genau in dem Moment, wenn er die Decke erreicht. Machen Sie einen Salto, und schießen Sie (Er wird direkt unter Ihnen hindurchfliegen.). Wenn Sie landen, drücken Sie die Richtungstaste nach unten, und er wird über Sie hinwegfliegen.

## **District 7: New York**

### **Level 7-1:**

Machen Sie auf dem Container vor dem zweiten Schlauchboot einen Salto, und streuen Sie Messer nach rechts. Es erscheint ein



„POW“-Symbol. Springen Sie auf das letzte Schlauchboot vor dem Levelausgang. Machen Sie einen Salto, und streuen Sie Messer. Es erscheinen 50 Messer.

### **Level 7-2:**

Hocken Sie sich gleich am Anfang hin, und schießen Sie nach links. Ein „POW“-Symbol wird erscheinen. Gehen Sie in der dritten Etage an das rechte Ende. Ducken Sie sich, und schießen Sie nach rechts. Es erscheint ein großes Herz.

### **The Breakwater:**

Der letzte Sprung in dieser Stufe erfordert eine Menge Übung. Springen Sie vom Ende des Vorsprungs ab, und machen Sie am höchsten Punkt des Sprungs einen Salto. Es ist hilfreich, die Ikazuchi-Magie anzuwenden,

so daß Sie nicht von dem Vorsprung geworfen werden können, wenn Sie es schließlich geschafft haben. Sie können diesen Sprung nicht mit der Fushin-Magie schaffen (Sie werden gegen die Decke stoßen und ins Wasser fallen.).

### **The Cargo-Hold:**

Um den Brontosaurus zu besiegen, springen Sie auf den linken Vorsprung. Von dort aus müssen Sie andauernd springen, einen Salto machen und 8 Shurikens auf ihn werfen. Wenn er Ihnen zu nahe kommt, springen Sie, und machen Sie einen Salto über ihn (Weichen Sie seinem Schwanz aus, indem Sie sofort nach der Landung nochmals springen.). Gehen Sie dann auf den rechten Vorsprung. Wiederholen Sie diesen Vorgang 3-mal.

### **District 8: The Neo-Zeed Marine Stronghold**

#### **The Searchlight:**

Langsam! Die beste Möglichkeit ist es zu springen, einen Salto zu machen und 8 Shurikens zu werfen, während Sie nach rechts gehen.

## **Cellar Maze:**

Wenn Sie sich durch das Labyrinth vorarbeiten, werden Sie eine Mauer entdecken, die nicht ganz bis an die Decke geht (nahe dem schwarzen Gebiet mit den Kisten). Springen Sie, machen Sie einen Salto über die Mauer, und Sie werden direkt neben einer Tür landen. Springen Sie über diese Tür, und gehen Sie durch die nächste auf der rechten Seite. Sie werden in einem Raum mit Pfeilern, die von der Decke kommen, mit Kisten auf beiden Seiten (sie enthalten Power-up's), sein.

Nehmen Sie das „Power-up“, und gehen Sie nach links zur ersten Tür. Sie werden in einen Raum mit fliegenden Ninjas kommen. Gehen Sie weiter nach links, und Sie werden zwei Türen übereinander finden. Gehen Sie durch die untere Tür.

Sie sind jetzt im Ausgangsbildschirm. Gehen Sie zum Anfang des roten „Exit“-Pfeils. Drehen Sie sich herum, springen Sie, machen Sie einen Salto, und schießen Sie 8

Shurikens auf die Mauer. Ein verstecktes „Power-up“ wird erscheinen (sehr hilfreich im Kampf gegen Neo-Zeed).

## **The Inner Sanctum:**

Anmerkung: Wenn Sie das oben erwähnte „Power-up“ aufgehoben haben, ist es nützlich, die Ikazuchi-Magie anzuwenden.

Mit der folgenden Taktik besiegen Sie Neo-Zeed: Gehen Sie in die Mitte des Raumes, drücken Sie die Richtungstaste nach unten, und treten Sie ihn. Wenn er blinkt, springen Sie sofort weg (Sie sollten in der Lage sein, seinen Haaren auszuweichen.). Treffen Sie dann den schwarzen Punkt an der Mauer, um die Kette anzuhalten. Gehen Sie wieder zurück zu Neo-Zeed, und wiederholen Sie diesen Vorgang. Wenn er zu nahe an Sie heran kommt, springen Sie, und machen Sie einen Salto über ihn. Wenn Sie ihn schwächen, wird sich seine Haarfarbe verändern. Je dunkler das rot, desto schwächer ist er.

# ROAD RASH

## Action Replay Code

FF1B2 70000 : unendliche Energie fürs Motorrad

## Paßwörter bis zum 3. Level:

|          |                |       |       |                                      |       |
|----------|----------------|-------|-------|--------------------------------------|-------|
| Level 1: | Sierra Nevada  | 10000 | 002B1 | 001LU                                | 10EKQ |
|          | Pacific Coast  | 11000 | 004M1 | 111VK                                | 1GRMD |
|          | Redwood Forest | 11400 | 005A0 | 01305                                | 10F0F |
|          | Palm Desert    | 11420 | 00651 | 01280                                | 1G3B8 |
|          | Grass Valley   | 11421 | 00970 | 103GM                                | 18GAQ |
| Level 2: |                | 30000 | 00B31 | 102PE                                | 20FA5 |
|          |                | 34545 | 00HV0 | 113FF                                | 2PG3J |
|          |                | 34345 | 00JR0 | 103N7                                | 2PE2C |
|          |                | 35540 | 00EJ1 | 0130M                                | 212Q0 |
|          |                | 34343 | 00MN1 | 1051V                                | 2PE68 |
| Level 3: |                | 00000 | 00MN1 | 013SF                                | 3HEF1 |
| Level 4: |                | 34441 | 01MS0 | NV8UC                                | 3QJ8R |
|          |                |       |       | (dann startet ihr mit 7 Mill.Dollar) |       |
| Level 5: |                | 00000 | 083S1 | 12K38                                | 5782A |

Mit den folgenden Codes kann man nicht nur in einem Level nach Wahl anfangen, sondern hat auch noch zusätzlich einen Haufen Geld und das beste Motorrad:

|          |       |       |       |       |
|----------|-------|-------|-------|-------|
| Level 1: | 00000 | 07DJ1 | 12G9A | 1786E |
| Level 2: | 00000 | 07071 | 13IJJ | 2N7SR |
| Level 3: | 00000 | 07QF0 | 03JS3 | 37GL5 |
| Level 4: | 00000 | 08300 | 12NIK | 473FC |
| Level 5: | 00000 | 083S1 | 12K38 | 5782A |

Mit diesen Paßwörtern startet man mit einem Fahrzeug nach Wahl:

|                   |       |       |       |       |
|-------------------|-------|-------|-------|-------|
| Furruci:          | 2673  | 1Ro1  | 11D0  | 517Q  |
| Panda 750:        | 32674 | 02EA1 | 100ET | 36RCN |
| Diablo 1000 Lev.4 | 00000 | 03231 | 0100J | 479KT |

## SHINING IN THE DARKNESS

### Verschiedene Hinweise:

Tore, die Sie im Spiel finden, können mit dem „Cell-Key“ geöffnet werden. Benutzen Sie die Hinweise, um den „Cell-Key“ zu finden.

### Komplettlösung:

Reden Sie mit jedem im Schloß. Gehen Sie dann ins Dorf, und kaufen Sie sich eine gute Ausrüstung. Reden Sie mit allen Leuten in der Taverne. Wenn Sie das getan haben, gehen Sie zurück ins Schloß, und „Dark Sol“ wird erscheinen. Hören Sie ihm zu, dann gehen Sie in den Kerker, und bringen Sie Ihren „Experience Level“ auf 10. Wenn Sie das geschafft haben, gehen Sie zu 6 auf der Karte des ersten Levels, und Sie werden den ersten Boss treffen: **Kaiser Crab**. Sie hat 60-65 Hitpoints und ist schwer zu besiegen. Wenn Sie sie besiegt haben, bekommen Sie die **Royal Tiara**. Bringen Sie sie zurück zum König, und reden Sie mit allen Leuten im

Schloß, um mehr über den Kerker zu erfahren (reden Sie auf jeden Fall mit der Person, die Ihnen sagt, Sie sollen zurückkommen, wenn Sie Ihre Gruppe beisammen haben). Eine der Personen wird Ihnen die **Royal Tiara** abkaufen wollen (wenn Sie sie behalten wollen, sprechen Sie nicht mit ihr). Gehen Sie jetzt zurück in die Stadt und in die Taverne. Dort werden Sie Pyra, Ihre nächste Gefährtin, finden. Verlassen Sie die Taverne, und gehen Sie zum Schrein. Hier finden Sie Ihren nächsten Gefährten, Milo. Wenn Sie Ihre beiden Gefährten gefunden haben, gehen Sie zurück ins Schloß und reden mit der Person, die Ihnen geraten hat, zurückzukommen. Diese Person wird Ihnen den **Dwarf-Key** geben. Mit dem **Dwarf-Key** können Sie das grüne Tor im Kerker öffnen.

Gehen Sie zu der Tür, die sich östlich des Eingangs befindet, und benutzen Sie den **Dwarf-Key**, um die Tür zu öffnen. Folgen Sie der Passage bis zu der Treppe, die hinab in die Cave of Strength führt.



### Cave of Strength

Die Cave of Strength ist ein einfaches Labyrinth ohne besondere Tricks. Gehen Sie zu 5 auf der Karte. Hier finden Sie **Gila**. Bringen Sie ihn zurück in die Taverne, um etwas über die Cave of Courage zu erfahren. Bevor Sie in die Cave of Courage hinein kommen, müssen Sie die Red-Magic Wall 4 finden und hindurchgehen. Jetzt werden Sie zum Eingang der cave of Strength befördert werden, und die Wand rechts wird verschwinden. Zusätzlich wird die Nachricht „Cave of Strength Completed“ erscheinen. Folgen Sie der Passage, die sich öffnet zu 3 auf der Karte des 1. Levels. Dies ist der Eingang zur Cave of Courage.

### Cave of Courage

Die Cave of Courage enthält einen neuen „Trick“, der es wert ist erwähnt zu werden. Die dunkel markierten Gebiete nehmen Ihnen Magie-Punkte weg, wenn Sie über sie gehen. Sie ziehen einen Magie-Punkt pro Schritt und Person ab, also sehen Sie sich

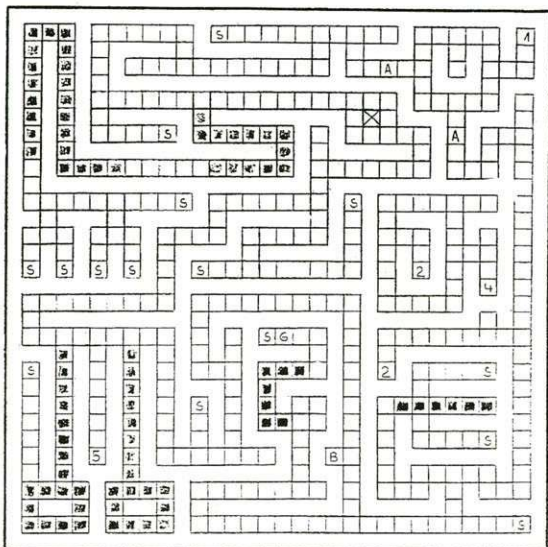


vor. Folgen Sie dem Labyrinth bis 4 und Sie werden **Tortolyde**, den nächsten Boss treffen. **Tortolyde** hat 75-80 Hitpoints, trotzdem sollte es Ihnen nicht allzu schwer fallen, ihn zu besiegen. Wenn er besiegt ist, wird er Ihnen den **Orb of Truth** geben. Gehen Sie danach zu 5 im Labyrinth, und gehen Sie durch die Red-Magic-Wall. Wenn dieser Teil Ihrer Suche beendet ist, werden Sie zum Eingang der Cave of Courage transportiert werden, und die Nachricht „Cave of Courage Completed“ wird auf dem Bildschirm erscheinen.

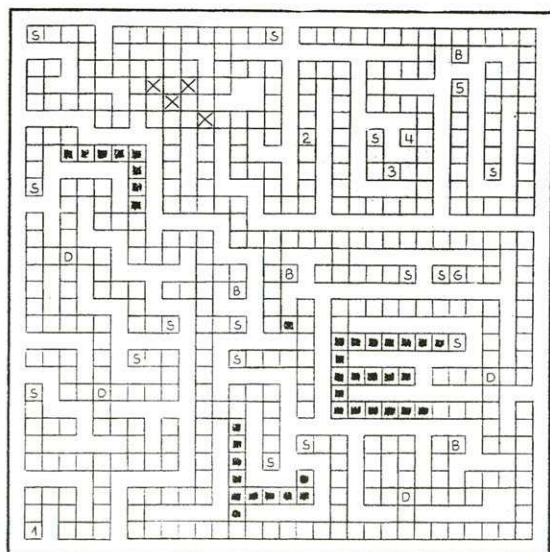
Folgen Sie der Karte bis W. Benutzen Sie hier den Orb of Truth, und **Grim Wall** wird erscheinen. Grim Wall hat 65-70 Hitpoints und ist recht schwer zu besiegen (am Anfang). Es ist sicherlich eine



## Cave of Courage Level 1 und Level 2



## Cave of Truth



gute Idee, das Spiel abzuspeichern, bevor Sie auf ihn treffen. Dadurch verlieren Sie nicht so viele Experience-Points, falls Sie sterben sollten. Wenn Sie ihn besiegt haben, gehen Sie im Labyrinth zu 4. Hier befindet sich der Eingang zur Cave of Truth.

### Cave of Truth

Finden Sie das **Fake-Idol!** Anmerkung: Die mit „D“ gekennzeichneten Felder bringen Sie drei Felder nach rechts, wenn Sie auf sie treten. Sie können ziemlich fies sein, aber Sie schaffen das schon.

Als nächstes gehen Sie zu 2 und benutzen das Orb of Truth, um die Red-Magic-Wall verschwinden zu lassen. Gehen Sie im Labyrinth zu 4 und benutzen Sie das Fake-Idol in dem Loch. Wenn Sie das getan haben, gehen Sie zu 3 und Sie begegnen dem **Doppler**. Er hat 130 Hitpoints, es sollte aber nicht allzu schwer sein, ihn zu besiegen. Wenn er besiegt ist, öffnen Sie die Kiste, und nehmen den **Rune-Key**. Sie brauchen ihn, um die grauen Türen im Hauptlevel

des Labyrinths zu öffnen. Wenn Sie den Rune-Key haben, gehen Sie zu 5. Gehen Sie durch die Red-Magic-Wall. Sie werden zum Eingang der Cave of Truth transportiert, und die Nachricht „Cave of Truth Completed“ wird auf dem Bildschirm erscheinen.

Gehen Sie zurück ins Schloß und reden Sie mit allen Leuten in der Taverne.

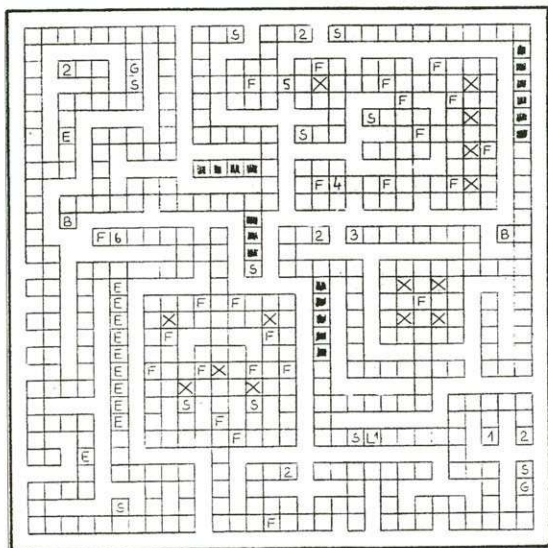
### Cave of Wisdom

Gehen Sie zu 4 und lassen Sie sich ins Loch fallen. Wenn Sie in eines der Löcher im Boden (außer 4) fallen, landen Sie in einem unteren Level. Der einzige Weg aus diesem Level ist die Treppe bei 5.

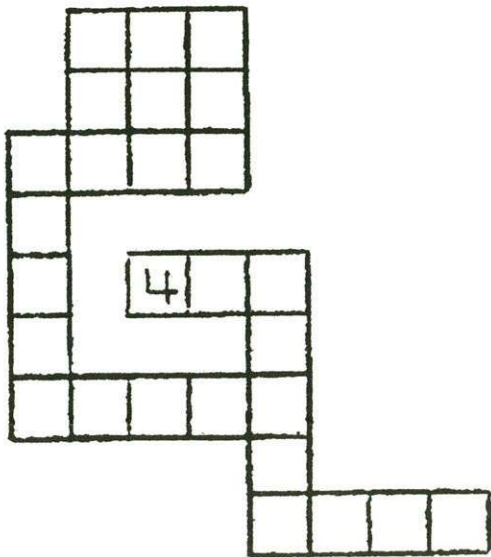
Wenn Sie sich fallen lassen 4, landen Sie in einem tieferen Level, der Sie zu einer Treppe direkt darunter führt. Gehen Sie zu der Treppe 3, um die Höhle zu verlassen.

Anmerkung: Wenn Sie den Cell-Key haben, lassen Sie sich in das Loch bei 6 fallen und Sie werden wiederum in einem unteren Gebiet sein. Gehen Sie durch dieses Ge-

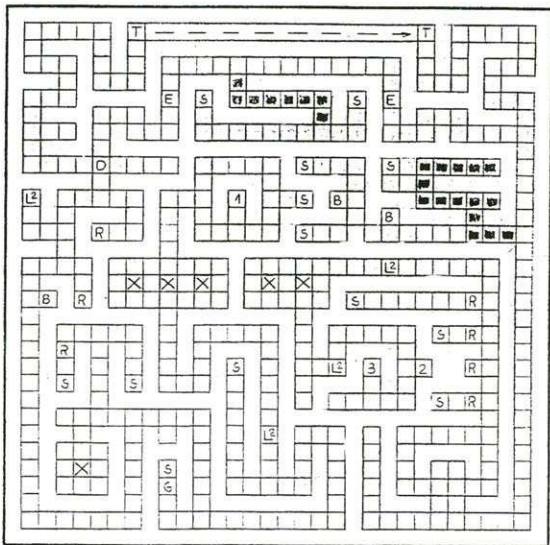
## Cave of Wisdom Level 1



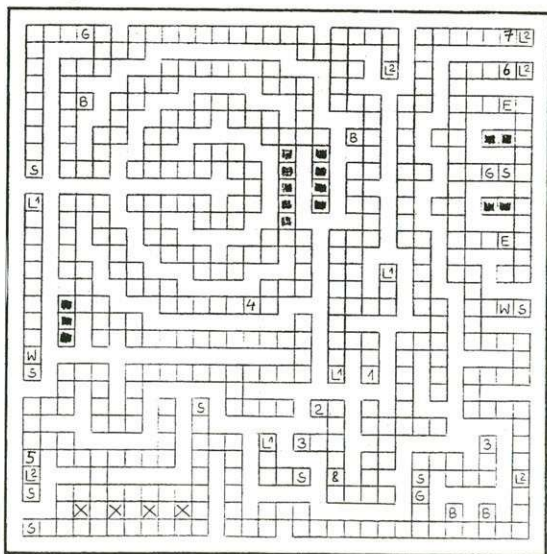
## Cave of Wisdom Level 2



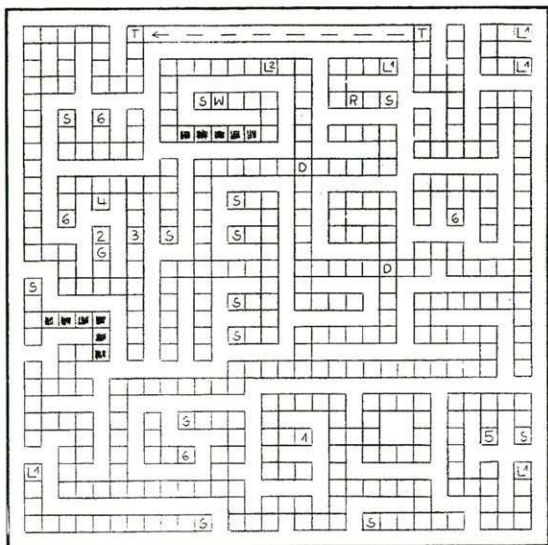
## Labyrinth Proper Level 2



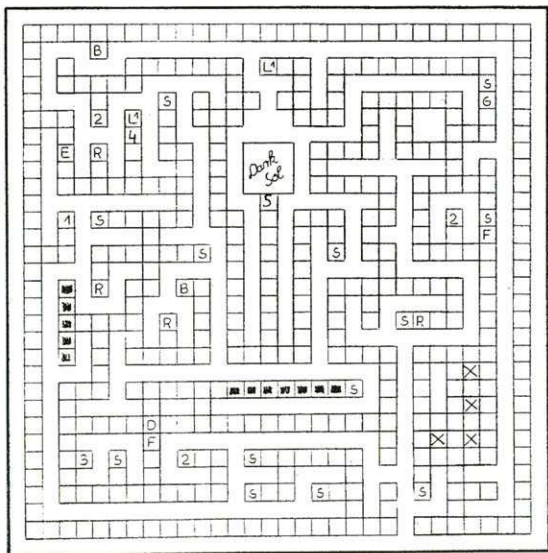
## Labyrinth Proper Level 3



## Labyrinth Proper Level 4



## Labyrinth Proper Level 5



biet (denken Sie daran, das Schwert in der Kiste mitzunehmen), und Sie werden bei 2 herauskommen.

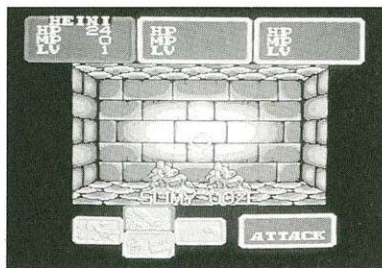
## LEVEL 2 bis 5

Wenn Sie durch die Cave of WISDOM durch sind, müssen Sie als nächstes durch die fünf Level des Labyrinths.

### Level 2

Der Eingang des 2. Levels ist bei 8. Wenn Sie im 2. Level sind, gehen Sie zum Schloß und sprechen mit dem Zauberer. Er gibt Ihnen das **MEDALLION**. Nehmen Sie es mit zum 2. Level, und benutzen Sie es beim gelben Teich. Die eine Hälfte des Medallion versinkt im Teich, die andere Hälfte bringt Sie ab jetzt jederzeit zum Teich zurück. Gehen Sie durch das Level, und nehmen Sie alle Items mit, die Sie erreichen können.

Vorsicht vor den Wesen, die aus den Löchern in der Decke kommen. Sie sind schwer zu besiegen. Verlassen Sie das Level in der untersten rechten Ecke in der Mitte (nahe dem gelben Teich).



### Level 3

Gehen Sie in diesem Level zu 4. Hier wartet das **MUSCHELBIEST** (Shell Beast) auf Sie. Es ist sehr schwer zu besiegen und hat 450 Punkte. Haben Sie es geschlagen, gehen Sie zu 5, wo Sie das Seil finden. Sie können es bei jedem Loch in der Decke benutzen, um in das Level darüber zu kommen. Wenn Sie das Seil haben, gehen Sie zur oberen rechten Ecke des Labyrinths. Dort ist die magische Tür. Gehen Sie hindurch, und Sie finden eine Kiste mit dem **Light Helm**. Wenn Sie ihn haben, gehen Sie zu 6 und klettern mit dem Seil zu Level 4. Lassen Sie sich dann bei 7 von Level 4 fallen und folgen der Passage zu 8. Dort treffen Sie **BLACK BONE** (350 Punkte, schwer zu besiegen). Haben Sie ihn geschlagen,

ruhen Sie sich etwas aus, und gehen mit dem Medallion zum gelben Teich. Haben Sie den CELL-KEY, gebrauchen Sie ihn bei 2. Folgen Sie der Passage zur Kiste mit dem Light Shield.

#### Level 4

Gehen Sie im Labyrinth zu 2. Versuchen Sie, auf dem Weg die Light Blade mitzunehmen (im oberen Zentrum des Labyrinths, hinter der magischen Wand). Bei 2 sehen Sie die Prinzessin hinter einigen Riegeln. Sprechen Sie mit ihr. Gehen Sie dann zu 3 und kämpfen gegen **DARK KNIGHT**. Er hat 1500 Punkte und ist sehr schwer zu besiegen. Haben Sie ihn besiegt, gehen Sie zu der Kiste rechts und holen den CELL-KEY. Dann gehen Sie zurück und holen die Prinzessin. Bringen Sie sie zum König zurück. Sie können jetzt das Labyrinth nochmals erforschen, um herauszufinden, was hinter den Zellenriegeln ist. Nehmen Sie das Medallion, und lassen Sie sich zum gelben Teich bringen.

#### Level 5

Gehen Sie zu 3 und Sie sehen den bunten Teich. Gehen Sie wieder zurück aufs Schloß, und unterhalten Sie sich mit den Leuten. Die Prinzessin wird weinen, und Theos wird ihre Tränen auffangen. Sprechen Sie mit ihm, und er gibt Ihnen das Tränenfläschen (**VIAL OF TEARS**). Nehmen Sie es mit zum bunten Teich, und gebrauchen Sie es. Eine Fee erscheint und verwandelt alle Ihre leichten in bessere Waffen und heilt Sie und Ihre Mitkämpfer. Gehen Sie zur Kiste oben links auf der Karte und finden die Light Armor. Haben Sie sie, fallen Sie durch das Loch bei 4 und finden die Treppe die zu 2 führt. Folgen Sie der Passage zu 5 und Sie treffen **DARK SOL!** Er braucht 3000 Punkte und ist am schwersten zu besiegen. Um es zu schaffen, sollten alle Ihre Mitkämpfer (Sie natürlich auch) mindestens auf Level 52 sein. Benutzen Sie Level 4 Bolts und Heilkräfte. Dark Sol verwandelt sich dreimal und ist jedesmal schwerer zu besiegen.

## LISTE WICHTIGER DINGE MIT KOORDINATEN

**S E**

### Level 1 Map:

Treppe zu Level 2 10 12

Cave of Courage: Rennen Sie nach unten,  
um zum Gegner zu kommen 10 9

Cave of Truth: Gebrauchen Sie  
das falsche Idol 7 23

Cave of Wisdom: Loch zum  
Durchfallen (zum Ende) 10 18

### Level 3 Map

Light Helm 8 29

Light Shield 9 1

Leichtes Seil 27 1

### Level 4 Map

Light Blade 5 11

Zellenschlüssel 13 9

### Level 5 Map

Light Armor 5 9

### Red Magic Walls (Verlassen der Höhle)

Cave of Strength 27 13

Cave of Courage 6 25

Cave of Truth 6 17

Benutzen Sie den Orb 6/26

Cave of Wisdom 13 20

### Yellow Pools (Benutzen des Medallions)

Level 2: 21 24

Level 3: 23 18

Level 4: 11 5

Level 5: (benutzen Sie das Vile of Tears) 26 4





### Gegner

|             |                  | S  | E  |
|-------------|------------------|----|----|
| Kaiser Crab | Level 1 Map      | 18 | 12 |
| Gila        | Cave of Strength | 21 | 7  |
| Tortolyde   | Cave of Courage  | 17 | 4  |
| Doppler     | Cave of Truth    | 7  | 21 |
| Grim Wall   | Level 1 Map      | 20 | 16 |
| Black Bone  | Level 3 Map      | 27 | 19 |
| Dark Knight | Level 4 Map      | 13 | 7  |
| Dark Sol    | Level 5 Map      | 11 | 15 |

### TIP:

Gehen Sie mit einem magischen Gegenstand (der Kraft verliert, wenn Sie ihn einmal benutzt haben) zum Reparaturladen. Wenn Sie nicht genug Geld für die Reparatur haben, legen Sie das Objekt ab, legen Sie sich schlafen, und heben Sie es am nächsten Tag wieder auf. Sie bekommen dann einen großen Geldbonus.

## SONIC THE HEDGEHOG

**LEVELANWAHL:** A gedrückt halten, dann: oben, unten, links, rechts, und Start drücken. Funktioniert nicht jedesmal sofort, also öfters probieren (Reset und dann nochmal).

**CHAOS EMERALDS:** 6 mal hintereinander in die Secret-Zone gehen und die Edelsteine mitnehmen. Dann normal weiterspielen; wenn Sie einen Stein haben, Reset und Levelanwahl.

### SECRET-ZONES:

Hier gibt es pro 100 Ringe ein Extraleben (genau wie im Spiel). Hinein kommt man, wenn Sonic mindestens 50 Ringe hat und man am Ende jeder 1. Runde durch den großen Ring springt.

**VERSTECKTE SECRET-ZONES:** Befindet man sich im Editor-Modus und in einer Secret-Zone, muß man den Sonic als Ring verwandelt aus dem Labyrinth herausführen, um zu den versteckten Secret-Zones zu gelangen. Hier er-

warten einen einige Überraschungen.

**EDITOR:** Man aktiviert ihn, indem man im Titelbild folgende Tasten (nacheinander) drückt: hoch, C, runter, C, links, C, rechts, C. Nun sollte ein Klingelzeichen zu hören sein, nach dem man die Tasten A und Start gleichzeitig gedrückt hält, bis das Spiel beginnt. Nun sollten neben dem Score einige Systemadressen erscheinen, das Spiel aber normal weiterlaufen.

Den Editor aktiviert man nun über Knopf B. Sonic verschwindet, und man kann mit Knopf A eine Reihe von Objekten durchwählen und mit Knopf C auf dem Spielfeld plazieren (z.B. ist Sonic als Ring unverwundbar). Außerdem kann man sich in der mutierten Form frei über das Spielfeld bewegen und sich an beliebiger Stelle wieder in Sonic verwandeln. Die Möglichkeiten sind vielfältig: Man kann sich zum Beispiel gleich zu Anfang ein solides Ringpolster anlegen oder nur schwer erreichbare Stellen

direkt anfahren. In den Bonusrunden kommt man so auch ganz einfach an die Chaos-Emeralds. Dieser Trick funktioniert nur auf deutschen Mega-Drives mit deutschen Sonic-Modulen.

### **Greenhill-Zone Act 1**

Sonic sollte zuerst nach rechts gehen und den unteren Tunnel nehmen. An dessen Ende befindet sich eine Rampe. Sonic kann hier hochspringen, einige Ringe einsammeln und dann auf einem Gegner landen. Springt er dann links hinunter, landet er auf einem anderen Gegner. Auf diese Weise ist es möglich, alle Ringe einzusammeln (Bild 1+2).

### **Greenhill-Zone Act 2**

Versteckte Gegenstände: Unter der Schaukel nach links gehen und am Wasserfall vorbei zu den Super-Schuhen. Mit den Schuhen dann so schnell wie möglich nach rechts auf den Vorsprung. Sonic muß vor der Mauer hin und her laufen, dann nach unten ziehen und durch die

Mauer brechen (BILD 3).

Weiter nach rechts, bei der Schaukel nach unten bis zu einer roten Sprungfeder. Auf die Sprungfeder springen. Sie schleudert Sonic nach oben, dann ein wenig nach links, und schon landet Sonic auf einem Looping. Dort befinden sich ein Extraleben und einige Ringe.

### **Greenhill-Zone Act 3**

Um das Extraleben auf der Spitze des Loopings zu bekommen, muß Sonic auf der Spitze des Hügels stehen. Dann weiter nach rechts zur roten Sprungfeder, dagegenlaufen, und sie schießt Sonic zurück nach links. Sobald er die Spitze des Hügels erreicht hat, springen, um auf dem Looping zu landen.

### **Greenhill-Zone Boss**

Um Dr. Robotnik treffen zu können, muß Sonic auf einer der beiden Plattformen stehen.

Sonic sollte springen und Dr. Robotnik treffen, wenn die große Kugel ihren tiefsten Punkt erreicht. Wenn er da-

nach in die linke oder rechte Ecke geht, kann er nicht getroffen werden. Dr. Robotnik muß 8 mal getroffen werden.

### **Marble-Zone Act 1**

Der Vorsprung auf der rechten Seite kann nicht erreicht werden. Sobald Sonic die Lava mit dem fallenden Blöcken passiert hat, weiter nach rechts, hochspringen auf den Sims und warten, bis die stachelige Plattform herunterfällt. Hinaufspringen und dann gegen die Mauer (fortwährend das Control-Pad nach links halten) laufen, um einen Geheimraum zu finden (Bild 4).

### **Marble-Zone Act 2**

Durch den Irrgarten gehen, bis die Lava erreicht ist. Den Block in die Lava stoßen, auf den Block springen und auf ihm bleiben, bis man auf der anderen Seite angekommen ist. Beim Springen über die Plattformen vorsichtig sein. Über die Lava auf einen anderen Block springen, sobald dieser zu sehen ist; Control-Pad nach links halten, um einen Geheimraum zu finden (Bild 5).

### **Marble-Zone Act 3**

Um einen Geheimraum finden zu können, muß Sonic nach zwei stacheligen Plattformen suchen, die nebeneinander stehen. Rechts ist der Geheimraum. Sobald Sonic im Geheimraum ist, befindet sich auf der rechten Seite eine Abkürzung zum Ende der Zone. Wenn Sonic auf dem Block in der Lava ist, muß er auf den Feuerschwall warten, der ihn nach oben bringt. Hat er die Spitze erreicht, muß er nach links springen. Dann den blauen Block, der aus der Wand heraus kommt, benutzen, um nach rechts zu kommen. Es kann passieren, daß Sonic in die Lava fällt; er muß dann seine Ringe aufsammeln, während er nach links eilt (Bild 6).

### **Marble-Zone Boss**

Zunächst auf der rechten Seite stehen bleiben. Warten, bis Robotnik über Sonic erscheint. Dann springen und ihn einige Male treffen. Danach auf die linke Seite des Bildschirms gehen und das Feuer auf die linke Plattform herunterfallen

lassen. Sobald der Boss auf Sonic zukommt, muß er springen und ihn treffen. Dann zur linken Seite des Bildschirms springen und warten, bis er erneut auf Sonic zukommt. Springen und ihn wieder treffen, danach erneut springen.

### **Spring-Yard-Zone Act 2**

Die Sprungfedern schleudern Sonic zu vielen versteckten Ringen.

### **Spring-Yard-Zone Act 3**

Siehe Graphik 7 + 8

### **Spring-Yard-Zone Boss**

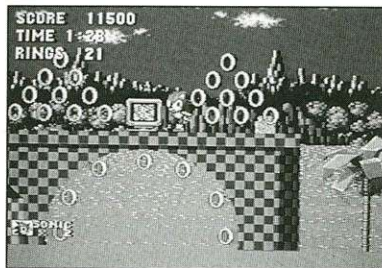
Zunächst auf dem zweiten Block von rechts stehen. Sobald Dr. Robotnik herunterkommt, nach rechts laufen, springen und ihn einige Male treffen. Als nächstes über die Lücke im Boden springen und zum zweiten Block von links laufen. Wieder auf ihn warten, bis er über Sonic herunterkommt. Dann gegen die linke Seite des Bildschirms laufen. Springen und Dr. Robotnik wieder einige Male treffen. Danach zur Mitte des Bildschirms und warten, bis er zu

Sonic kommt. Nun zu einer Seite gehen, springen und ihn einmal treffen. Wiederholen, bis er besiegt ist. Er muß 7-10 Mal getroffen werden.

### **Labyrinth-Zone Act 1**

Unter Wasser hat Sonic 25 Sekunden Zeit, bevor er keine Luft mehr hat. Dann ist ein Klingeln zu hören, und nach dem dritten Klingeln hat Sonic noch 10 Sekunden Zeit, um aus der großen Luftblase Luft zu holen (Sonic findet sie dort, wo die anderen Luftblasen sind).

Um aus der Labyrinth-Zone heraus zu kommen, muß er das Gebiet mit dem Förderband und den sich daran drehenden Plattformen finden. Wenn er in die untere linke Ecke geht, kann er eine Sprungfeder finden, die ihn auf die Plattform des Förderbandes bringt. Dann hoch und nach links auf den Knopf springen, der die Tür öffnet. Als nächstes durchs Wasser gehen bis zu einem Korken. Und auf den Korken hinauf, um aus dem Level herauszukommen.



### Labyrinth-Zone Act 2

Sonic findet in diesem Gebiet eine Zone mit Plattformen, auf denen Computer stehen, sowie eine Tür auf der rechten Seite. Um diese Tür öffnen zu können, muß Sonic einen Computer auf einem Sims links in der Mitte des Gebietes fin-

den. Auf den Computer springen, und es kommt ein versteckter Knopf zum Vorschein, der die Tür öffnet.

### Labyrinth-Zone Act 3

Während Sonic den Wasserfall hinunterfällt, sollte er, sobald er ein Gebiet mit einem Knopf erreicht, nach links schlittern und hochspringen. Als nächstes nach rechts Durch einen jetzt offenen Durchgang springen. Jetzt kann Sonic weiter nach rechts gehen bis er Dr. Robotnik in sein Schiff gehen sieht.

### Labyrinth-Zone Boss

Um diesen Boss besiegen zu können, muß Sonic schnell nach oben gehen. Er muß sich vor den Stacheln und den Flammen, die aus den Steingesichtern an der Mauer geschossen kommen, hüten. Keine Angst davor, falls Sonic ins Wasser fallen sollte. Sobald er die Spitze erreicht hat, sieht er Dr. Robotnik wegfliegen. Er braucht ihn nicht zu besiegen (kann es aber, wenn er will); er muß nur seine Freunde befreien.

### **Star-Light-Zone Act 1**

Ganz am Anfang nach rechts laufen und durch die Wand brechen. Um ein Extraleben unter den sich senkenden Blöcken zu bekommen, muß Sonic nach rechts den Hügel hinuntergehen und den Hügel wieder hinauflaufen. Der Block wird jetzt wieder nach oben gegangen sein.

### **Star-Light-Zone Act 2**

In dieser Zone gibt es keine geheimen Gebiete, aber Sonic kann eine Menge Münzen einsammeln, die hier herumliegen.

### **Star-Light-Zone Act 3**

In dieser Zone gibt es eine Menge Computer. Es ist ein guter Platz, um ein Extraleben zu bekommen, indem Sonic 100 Ringe sammelt (Bild 9).

### **Star-Light-Zone Boss**

Sonic kann Dr. Robotnik treffen, indem er sich selbst durch die Wippen in die Höhe tragen läßt, wenn eine Bombe auf die Wippe auftrifft oder durch Springen auf der Wippe, indem Sonic ihn mit seinen ei-

genen Bomben trifft. Wieder muß Dr. Robotnik 7-10 Mal getroffen werden.

### **Scrap-Brain-Zone Act 1**

Wenn Sonic einen langen roten Boden erreicht, muß er über ihn laufen und springen, sobald er ihn berührt. Gute Abstimmung ist hier das Wichtigste.

### **Scrap-Brain-Zone Act 2**

Nun nach rechts, und Sonic kommt über einige sich drehende Räder. Auf eines springen und am Control-Pad nach unten ziehen. Dies bringt Sonic dazu, sich um das Rad zu drehen. Wenn Sonic genau zweimal herumgegangen ist, springen und es beim nächsten Mal genauso machen. Danach kommt Sonic an stachelige Bälle, die an Ketten hängen. Er kann durch die Ketten springen und dann weiter nach rechts gehen.

### **Scrap-Brain-Zone Act 3**

Um diese Runde kürzer zu machen, muß Sonic auf den Knopf springen. Dann so schnell wie möglich nach links.

Schnell herunterfallen lassen, bevor die Schlitter-Vorsprünge ihren letzten Platz erreichen, dadurch wird die Runde einfacher.

Falls Sonic versucht, nach links zu gehen, sollte er vorher das ganze Gebiet absuchen und beachten, daß es viele Wege gibt. Er muß darauf achten, genügend Luft zu bekommen, sobald er an Luftblasen kommt. Luftholen, sobald er in einen Raum mit Ringen kommt, dann nach links oben gehen. Die sich drehenden Stacheln vermeiden (ein guter Weg ist, durch die Ketten zu springen). Schließlich findet er eine rote Sprungfeder. Auf die Feder springen, damit er in die Final-Zone kommt.

### **Final-Zone - Last Boss**

Um Dr. Robotnik besiegen zu können, muß Sonic ganz rechts stehen (dort ist er sicher). Dr. Robotnik nur dann treffen und schlagen, wenn er am rechten Kolben erscheint. Dann, wenn die Feuerbälle erscheinen, Sonic zwischen ihnen postieren. Durch sie

springen, sobald sie auf Sonic herunterkommen. Dann auf der rechten Seite des Bildschirms landen. Wiederholen, bis er besiegt ist. Falls er zu entkommen versucht, muß Sonic ihn ein letztes Mal treffen und springen. 7-10 Mal treffen.

### **Hinweise:**

Continues: 50 Ringe (oder mehr) in der Bonus-Mission sammeln, um weiterzukommen. Sammelt Sonic 100 Ringe (in beiden Bonus-Missionen und den Acts), gibt es einen Extra-Sonic.

### **Suchen, Suchen, Suchen !!!**

Auch die schwierigen Levels gut absuchen. Überall sind versteckte Dinge!

### **Bonusrunden**

Wenn man am Ende des Acts 50 Ringe gesammelt hat, kann man in die Bonusrunde kommen. Dazu muß man am Ende des Acts durch den großen Ring springen. Man muß in die Bonusrunden, um die Chaos - Edelsteine zu bekommen.



# HOLT SIE EUCH!

- Brandaktuelle Spieletests
- Super Gewinnaktionen
- Heiße Tips & Tricks
- Die neuesten Infos



... und alles SEGA!

Damit Ihr  
mitreden könnt.

# SPIDERMAN

## LEVEL 1

### WAREHOUSE

Warten Sie, bis der Taschendieb die alte Dame angreift. Sobald er angreift, schlagen oder treten Sie ihn. Gehen Sie dann zum rechten Gebäude und klettern in das rechte, obere Fenster hinein.

### LEVEL 1-2

Kämpfen Sie sich durch das Lagerhaus. Im Nightmare-Modus werden Sie hilfreiche Abkürzungen finden (schauen Sie in der Anleitung nach). Finden Sie den Luftschacht (in ihm sind 2 Ratten), bücken Sie sich, und treten Sie mit dem Fuß. Wenn Sie aus dieser Zone heraus sind, werden Sie einem Gabelstapler gegenüber stehen.

### MIDBOSS: Gabelstapler

Bereiten Sie ihre Kamera vor, sobald der Spiderman blinkt. Sobald Sie ihn sehen, machen Sie ein Bild vom Gabelstapler. Gehen Sie nach links, und springen Sie dann auf die Kiste, und warten Sie, bis der



Gabelstapler bei ihnen ist. Sobald er erscheint, springen Sie über ihn, oder schwingen Sie über ihn (Schwingen braucht Spinnenwebsflüchtigkeit, die später nochmal sehr wichtig wird.), und schießen Sie dann ihr Netz an die hintere Seite des Gabelstaplers. Während Sie dieses tun, können Sie den Gabelstaplerfahrer zweimal treffen. Sobald er sich umdreht und Ihnen gegenüber steht, können Sie ihn treffen, wenn Sie über ihn springen (Sie können ihn nur schlagen, wenn er nicht blinkt.) Wiederholen Sie die Prozedur 7-10mal. Sobald er besiegt ist, gehen Sie nach rechts, und die Wand öffnet sich. Gehen Sie die Wand ganz nach oben. Dieser Teil kann sehr schwierig werden, also üben Sie etwas. Versuchen Sie, auf der Mauer zu stehen, springen Sie

herab, und spinnen Sie dann den Mann ein, der von der rechten Seite auf Sie schießt. Wiederholen Sie dieses, bis er verschwindet. Dann gehen Sie über die Mauer und dort werden Sie Dr. OCTOPUS treffen.

### DR. OCTOPUS

Gehen Sie geduckt nach rechts (Sie können auch rechts unter ihn gehen.) Wählen Sie die Kamera, und machen Sie ein Foto. Sobald Sie ein Foto gemacht haben, benutzen Sie ihr Spinnenwebsschild. Schlagen Sie ihm ins Gesicht (Erkann Sie nicht treffen, wenn Sie die richtige Entfernung zu seinem Gesicht haben.) Treffen Sie sooft wie möglich, und Sie werden ihn leicht besiegen. Wenn Sie eine größere Herausforderung möchten, versuchen Sie, hochzuspringen und ihm ins Gesicht zu schlagen (gute Übung für den letzten Gegner).

### Level 2

### ABWASSERROHRE

#### (Sewers)

Gehen Sie nach rechts und in

die Röhren. Gehen Sie durch die Röhren, und Sie werden ein riesiges, offenes Gebiet vorfinden (Halten Sie nicht an und kämpfen Sie nicht; es ist gut, wenn Sie Fotos machen, es ist aber nicht notwendig.). Sobald Sie das Gebiet betreten, lassen Sie sich herunterfallen, und schwingen Sie nach links; vermeiden Sie die entgegenkommenden Kreaturen. Weiter links finden Sie ein Loch in der Mauer. Gehen Sie hinein, und Sie finden dort die Eidechse.

### EIDECHSE

Der einfachste Weg, sie zu besiegen, ist auf ihr Erscheinen zu warten; dann bücken Sie sich. Die Eidechse wird sich auch bücken. Stehen Sie auf, und bücken Sie sich schnell wieder. Dann bleibt sie stehen, und Sie können sie einspinnen. Sobald sie eingesponnen ist, wird sie nach links rennen. Wiederholen Sie diese Prozedur, bis sie besiegt ist. Falls sie zu nahe kommt, springen Sie hoch und hängen sich an die Mauer, bis sie unter ihnen ist. Lassen Sie sich

herunterfallen, und wiederholen Sie dann die vorherige Prozedur, bis sie besiegt ist. ANMERKUNG: Gehen Sie nicht ganz auf die linken Seite des Bildschirms. VENOM wird dann nicht erscheinen.

### Level 3

#### POWER-STATION

Vorsicht vor den elektrischen Objekten, während Sie am Boden stehen und nach ihnen schießen (Sie können ihr Netz aus einem Winkel heraus schießen.). Sie können sich auch ducken und warten, bis sie bei Ihnen sind und sie dann einweben. Gehen Sie nach rechts, bis Sie zu einem Gebäude mit roten Trägern kommen. Bleiben Sie beim zweiten Träger unten stehen, und schießen Sie dann ihr Netz nach rechts. Während Sie das machen, wird ELECTRO erscheinen.

#### ELECTRO

Bleiben Sie auf dem zweiten Sims stehen, und schießen Sie nach rechts. Er wird hochkommen und von ihrem Netz getroffen werden. Dann ge-

hen Sie wieder nach unten. Wiederholen Sie diese Prozedur, bis er besiegt ist. Wenn er Sie trifft, springen Sie schnell hoch, oder er wird dort sitzen und Ihnen alle Leben nehmen.

### Level 4

#### CENTRAL-PARK

Gehen Sie nach rechts am Boden des Bildschirms entlang (oder spinnengewebeschwingerweise nach rechts oben). Die Hecken schützen in den Bäumen können gefährlich werden, aber mit ein wenig Übung sind sie kein Problem. Um sie zu besiegen, springen Sie auf die Bänke, und treten Sie sie (Sie brauchen gutes Timing.), oder schießen Sie ihre Spinnweben diagonal über sie. Auf dem Weg nach rechts wird der Gorilla erscheinen.

#### GORILLA

Der Gorilla wird schwer zu schlagen sein, bis Sie sein Timing kennengelernt haben. Am besten warten Sie, bis der Gorilla bei Ihnen ist. Schlagen Sie ihn und springen dann weg (Sie werden sonst sofort von

ihm getroffen.). Wiederholen Sie dieses, bis er besiegt ist. Sie können anschließend eine Quelle (Springbrunnen) finden, ducken Sie sich unter dem Sims, und treffen Sie ihn ohne Pause (Sie können ihn ein paarmal treffen, bevor er zu ihnen springt.). Sobald er besiegt ist, gehen Sie weiter nach rechts und nehmen dann die LEBENSBOX mit (Gehen Sie an der Sandkiste vorbei.). Dann gehen Sie nach links, und der SANDMANN wird erscheinen.

### SANDMANN

Führen Sie den Sandmann am Anfang der Runde zurück zum Hydrant (Versuchen Sie nach links zu schwingen, der Sandmann wird ihnen folgen.). Versuchen Sie den Sandmann rechts hinter den Hydrant zu locken, und treten Sie den Hydranten. Sobald das Wasser ihn trifft, wird er schmelzen. In dieser Runde wird Venom erscheinen. Ignorieren Sie ihn und konzentrieren sich lieber auf den Sandmann. VENOM wird verschwinden, sobald der Sandmann schmilzt.

## Level 5

### CITY

Benutzen Sie ihr WEBESCHILD, sobald Sie die Radfahrerin sehen. Wenn sie ein wenig Abstand zu Ihnen hat, ducken Sie sich und schlagen Sie dann. Wenn Sie richtiges Timing haben, können Sie sie schlagen und sie wird vom Bildschirm verschwinden. Nach ihrem Verschwinden wird sie wieder erscheinen. Wiederholen Sie alles. Sie muß 3-4 mal getroffen werden, bis sie vom Fahrrad fällt. Lassen Sie sich nicht ohne SPINNWEBSCHILD treffen. Sobald sie besiegt ist, gehen Sie zur linken oberen Ecke der City, und HOBGOBLIN wird erscheinen. Sie können ihre Lebensenergie an der oberen rechten Ecke wieder aufbauen, sofern Sie welche brauchen.

### HOBGOBLIN

Legen Sie ihr Spinnenschild an, und gehen Sie zum linken Sims. Springen Sie hoch, schlagen Sie ihn und er wird ein wenig herunterfallen. Das erlaubt ihnen, wieder auf den

Sims zu kommen. Wiederholen Sie dieses, bis er besiegt ist (5-6mal). Danach fällt er zu Boden, und VENOM wird erscheinen. Dieses Mal müssen Sie ihn schlagen, um die Runde zu gewinnen.

### VENOM

Um Venom zu besiegen, gehen Sie auf denselben Sims, auf dem Sie wegen Hobgoblin gestanden haben. Ducken Sie sich und treffen ihn dann einige Male. Dann wird er über Sie springen. Sobald er das macht, bringen Sie ihn wieder unter sich und wiederholen diese Prozedur. Nachdem Sie ihn 5-6 mal getroffen haben, wird er verschwinden.

Level 6:

### letztes Level

Die Fledermäuse in diesem Level sind leichter zu besiegen, wenn Sie die Spinnweben abschießen (sie zu treten oder zu schlagen ist sehr schwierig). Schießen Sie die Webschüsse auf die Kanonen. Wenn diese das nächste Mal schießen wollen, werden sie explodieren. Sprungtritte auf

die laufenden Roboter (den Kopf treffen) lassen diese explodieren.

Nehmen Sie sich Zeit für den Irrgarten, forschen Sie vorsichtig weiter, und nehmen Sie alle Power-Ups mit. Wenn Sie sorgfältig genug forschen, werden Sie verschiedene Abkürzungen finden. Hier eine Wegbeschreibung für den Anfang des Levels:

Beginnen Sie, indem Sie nach rechts gehen. Lassen Sie sich in das Loch fallen, und gehen Sie nach links. Gehen Sie zum unteren Bildschirmrand, und halten Sie sich rechts, springen Sie auf den Sims ganz rechts. Gehen Sie weiter nach rechts, bis Sie zwei Träger über sich sehen (genau nebeneinander). Sie können weiter nach rechts gehen oder hoch durch die Träger (Wenn Sie durch die Träger gehen, finden Sie viele Power-Ups.). Sobald Sie die oben sind (Beide Wege führen zum selben Ziel.), werden Sie ein Loch mit zwei schießenden Männern über sich sehen. Einer schießt nach links, der

andere nach rechts. Bleiben Sie auf dem Sims stehen, der direkt unter dem Tropfstein liegt, springen Sie nach links, und benutzen Sie ihre SPINNWEBFÄDEN. Bleiben Sie am Webfaden hängen, bis der rechte Mann zum linken Sims geht. Sobald er dort angekommen ist (Timing!), springen Sie hoch, und treten Sie ihn. Wenn Sie auf besagtem Sims sind, gehen Sie weiter nach rechts und durch den Irrgarten. Schauen Sie genau hin, und Sie werden einige bemerkenswerte Abkürzungen finden.

### Die Gegner

Um alle Feinde zu besiegen, müssen Sie sämtliche Techniken anwenden, die Sie schon vorher benutzt haben. Die Ausnahme ist Venom. Ihn müssen Sie mit dem Netz zu treffen versuchen, ihn dann über sich springen lassen und ihn erneut treffen.

### THE BOMB

Um den richtigen Schlüssel ins Loch stecken zu können, müssen Sie neben dem Loch

stehen und den oberen Teil des Bombenmechanismus beobachten. Beobachten Sie die wechselnden Farben, und nehmen Sie jeweils den zur Farbe passenden Schlüssel. Gehen Sie heraus aus dem Auswahlschirm und drücken dann Knopf A.

### Letzter Gegner

#### KING PIN

Nehmen Sie ihr Netzschild, und machen Sie Sprungritte an seinen Kopf. Um es ein bißchen schwieriger zu machen, Mary Jane zu retten, schießen Sie Netze oben an die Ketten (entweder diagonal von unten nach oben oder springen und heranschwingen, dann das Netz schießen), so daß die Bewegungen der Kette aufhören. Wenn sie in den Tiegel fällt, ist das Spiel vorbei.

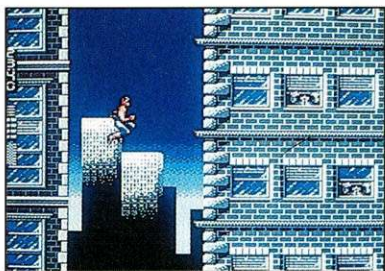
### HINWEISE

Vermeiden Sie es, zurück in Ihr Haus zu gehen und sich vollständig zu erholen. Dieses würde eine Menge Zeit kosten, und Mary-Ann schaut in der Zwischenzeit in die Röhre.

Falls Sie nur noch wenige Leben haben, ist es vielleicht eine gute Idee, schnell zu sterben, statt ins Haus zu gehen. Das spart Zeit, kostet aber ein Leben.

## VENOM

Im Alptraum Modus (oder wenn Sie eine Runde zu schnell durchlaufen) wird



Venom erscheinen. Venom ist sehr schwer zu schlagen und kann die einfachsten Aufgaben schwierig machen. Wenn er bei einem Gegner erscheint, ist es besser, ihm auszuweichen und sich auf den Gegner zu konzentrieren. Er wird wahrscheinlich verschwinden. Falls er kommt, wenn kein Gegner da ist, benutzen Sie ihre Netze für ihn, während Sie springen, um seine Netze zu vermeiden.

## **STREET OF RAGE**

### **Mehr Continues:**

Drücken Sie im 'Game-Over' Bildschirm Links, Links, B, B, B, C, C, C und dann Start.

### **Tips und Tricks:**

Der beste Kämpfer ist Axel Stone. Am Anfang sollte man das Spiel auf 'Easy' stellen. Versuchen Sie, so viele Waffen aufzusammeln wie möglich. Das Bleirohr hat die größte Reichweite.

Um den Feuerspucker zu erledigen, müssen Sie folgendes machen: Stellen Sie sich rechts an den Bildschirmrand, wenn der Feuerspucker von links auf Sie zugelaufen kommt. Lassen Sie sich von ihm treffen. Sie fallen nun zu Boden und stehen nach einigen Sekunden wieder auf. Nun müssen Sie sofort zuschlagen, wenn der Feuerspucker von rechts in das Bild kommt. Schlagen Sie jedoch immer nur abwechselnd 2 kurze Schläge, machen Sie eine kleine Pause, und machen Sie wieder 2 Schläge.

Um die zwei Frauen zu be-





siegen gehen Sie zum oberen Bildschirmrand, und wenden Sie Axel's fliegenden Kniestoß an.

Wenn Sie beim letzten Anführer sind, werden Sie etwas gefragt. Als Antwort müssen Sie unbedingt die untere Antwort anwählen, andernfalls werden Sie in die sechste Runde zurückversetzt.

Laut Sound-Menue gibt es ein 'Good Ending' und ein 'Bad Ending'. Aber wie schaffen Sie es, das 'Bad Ending' zu sehen? Die Antwort liegt beim Final-Boss. Allerdings müssen Sie es schaffen, zu zweit dort hinzukommen. Denn dann wird Sie dieser fragen, ob Sie sich ihm anschließen wollen. Nun sollte einer 'Ja' und der andere 'Nein' sagen. Jetzt dürfen Sie sich erstmal gegenseitig vermöbeln. Letzt-

endlich muß derjenige ins Gras beißen, der sich dem Fiesling angeschlossen hat. Als Gewinner werden Sie abermals gefragt, ob Sie nicht doch die Seite wechseln möchten. Sagen Sie nochmals 'Nein', und stellen Sie sich dem Endgegner zum Endkampf. Besiegen Sie ihn und...Mehr wird nicht verraten.

## **SUPER HANG ON**

### **Um den Timer langsamer laufen zu lassen:**

Im Titel-Bildschirm A gedrückt halten und Start drücken.

### **Das Versteckte Menü:**

Im Titel-Bildschirm alle drei Knöpfe gleichzeitig drücken und dann Start. In diesem Menü lassen sich Level, Zeit und Musik einstellen.

### **Paßwort für ein Rennen mit dem besten Motorrad und sehr viel Geld im Original-Modus:**

5FF3 F540 (grün), F355 O(Grün)4FF HWKJ0 (rot) MBJ O (rot) FKU.

# SUPER THUNDER BLADE

## Runde 1:

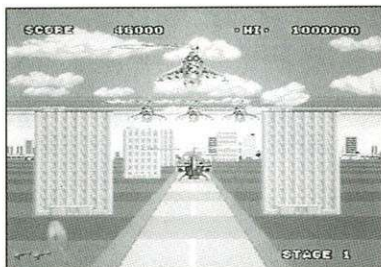
### Die Stadt

Eine 8 nahe dem Boden fliegen, während man den Bäumen und Gebäuden ausweicht. Um den Panzer zu zerstören, bewegt man sich die ganze Zeit auf der rechten Seite des Bildschirms und wartet, bis der Panzer erscheint. Wenn der Panzer vollständig im Bildschirm ist, umkreist man den gesamten Bildschirm und schießt so lange, bis er vernichtet ist. Um den Flugzeugträger zu zerstören, schwingt man entlang der gesamten Breite des Decks hin und her und zerstört die Kanonen und die herannahenden Flugzeuge.

## Runde 2:

### Die Höhlen (The Caves)

Dies ist eine schwierige Runde. Um durch die Höhlen zu kommen, bleibt man ungefähr in der Mitte des Bildschirms, so daß man den Weg sieht, der sich oben öffnet. Es gibt drei Höhlen nacheinander. Um das Kriegsflugzeug zu ver-



nichten, drückt man ständig Knopf C und schießt auf die linke Seite, dann auf die rechte Seite und danach auf die Mitte.

## Runde 3:

### Der Ozean (The Ocean)

Um den Aqua-Lyzer-Sub-Commander zu besiegen, schießt man ständig und bewegt sich kreisförmig, ohne zu landen. Um den U-Jal-001-Commander zu besiegen, schwingt man hin und her, während man ständig schießt. Notiz: Man kann über die drei Stampfer fliegen, indem man einfach über die gesamte Länge des Jets schwingt.

## Runde 4:

### Die Raffinerie (The Refinery)

Oben in der Mitte des Bildschirms bleiben, während man ständig schießt. Um Sigma 01

und 02 zu schlagen, umkreist man den gesamten Bildschirm und schießt durchgehend. Um das große Schiff zu vernichten, schießt man 12mal auf jedes Teil, welches auch schießt. Wenn ein einzelner, kugelförmiger Körper übrigbleibt, schwebt man davor und schießt, bis er zerstört ist.

### **Levelanwahl:**

**Level 2:** Im Titelbild einmal Knopf **A** und dann das Joypad nach oben, unten, links, rechts, rechts, links, unten, oben. Dann das Joypad nach oben gedrückt halten **und Start** drücken.

**Level 3:** Im Titelbild **2 mal** Knopf **A** drücken, dann oben, unten, links, rechts, rechts, links, unten gedrückt halten und Start.

**Level 4:** Im Titelbild **3 mal** Knopf **A** drücken, dann dasselbe wie bei 3.

### **Tip:**

Das Spiel auf „Hard“ einstellen, in der oberen linken oder rechten Ecke bleiben, und man wird nicht sterben. Dieser Trick funktioniert nur von Runde 1-3.

## **SWORD OF VERMILION**

MUSIKMENUE: Alle drei Tasten und dann Start drücken.

THULE KEY: Sie benötigen ihn, damit Sie in den Thule-Kerker gelangen können. Gehen Sie zum Paß und nach Cartahena. Sobald Sie dort angelangt sind, gehen Sie in alle Gebäude. Sie werden dort eine Person finden, die Ihnen einen Schlüssel geben wird.

CURSED ITEMS: Falls Sie eine „Old-Nick-Rüstung“ haben oder ein anderes verfluchtes Item, so dürfen Sie dieses nicht benutzen. Sie müssen den „Raphael-Stick“ benutzen oder in die Kirche gehen, um es zu reinigen. Wenn Sie ein verfluchtes Item benutzen, können Sie keine Energie verwenden und möglicherweise im Kampf sterben, auch wenn ihre Nummern, die Sie tragen, sehr hoch sind. Wenn Sie sie gereinigt haben, werden ihnen nur noch wenig „AC“-(Rüstungsklasse) oder „STR“- Punkte bleiben. Nehmen Sie die beste Rüstung

oder Waffe, und Sie werden am Leben bleiben.

MAP PIECES: Sprechen Sie mit allen Dorfbewohnern, damit Sie die Kartenteile bekommen. In jedem Dorf wird Ihnen eine Person, außer gegen Ende des Spieles, ein Kartenteil mit dem nächsten Bestimmungsort geben. Sie können dieses allerdings auch erreichen, bevor Sie das Kartenteil haben.

### 3 ITEMS IM GESCHÄFT IN

MALAGA: Das einzige wichtige Item ist die Vase (Sie können Sie später verkaufen.).

### BAUM IN DER MITTE VON

NIRGENDWO: Der Baum ist nicht wichtig. Sie können ihn ignorieren.

### RÜSTUNG UND WAFFEN:

Nehmen Sie nur mit, was im Hint-Book steht.

### SPELL BOOKS:

Der „Sanguis-Zauber“ wird Ihnen auf jeden Fall abgenommen. Sie können nichts dagegen machen (Kategorie: „Zu schön

um wahr zu sein,“

Der beste Angriffszauber ist der „Aerios“. Er verbraucht sehr wenig Magie-Punkte und richtet sehr viel Schaden an.

\_\_\_\_\_ Um sie schlagen zu können, brauchen Sie ein gutes Timing und Geduld. Falls Sie es nicht schaffen sollten, einen von ihnen zu besiegen, versuchen Sie, ein Level nach oben zu kommen oder mehrere andere (stärkere) Waffen oder Rüstungen zu kaufen.

### LABYRINTHE, HÖHLEN UND

KERKER: Damit Sie Items in den Kerkern finden können, müssen Sie in alle Sackgassen schauen. Sie werden in fast jeder Sackgasse etwas finden. Wenn das Hint-Book sagt, es wäre etwas im Kerker, das Sie nicht finden können, versuchen Sie, alle Monster zu töten, die vorbeikommen. Manchmal lassen Sie Schatzkisten zurück, die Items enthalten.

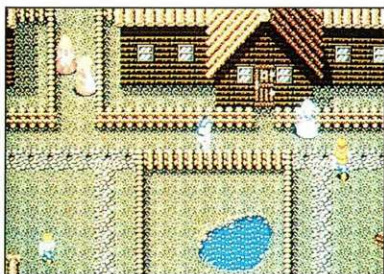
Das letzte Labyrinth ist schwer, und daher ist es besser, wenn Sie sich eine Karte zeichnen. In einer der Sack-

gassen befindet sich ein Spiegel, der Ihnen das ganze Labyrinth zeigt.

Im letzten Labyrinth müssen Sie gegen die vier Bosse kämpfen. Sobald Sie einen geschlagen haben, benutzen Sie den Schlüssel, um zum nächsten zu kommen.

**WEITERE HINWEISE:** Falls Sie ein Item finden, das nicht im Hint-Book steht: „SAVE GAME“, und versuchen Sie herauszufinden, was das Item bewirkt.

Die „Digot-Plant“ wird nicht benötigt. Sprechen Sie nicht mit der Dame, die Sie vergiftet; falls Sie schon mit ihr gesprochen haben, gehen Sie zurück zu Ihrem letzten „SAVE“. Falls Sie vergiftet wurden, während Sie „ge-saved“ haben: VIEL SPASS!!!



## **SEITENZAHLEN ZUM ENGLISCHEN HINT-BOOK**

Mycliff/29 Gehen Sie in das Haus in der oberen linken Ecke des Dorfes. Im zweiten Stock dieses Hauses befindet sich Ihr Vater. Gehen Sie jetzt und holen Sie die Karte.

Peeks Cave/30 Suchen Sie den alten Mann. Er wird Ihnen den Ring geben.

Parma/32 Sprechen Sie mit allen Dorfbewohnern und dem König. Der Dorfbewohner über der Kirche hat das Kartenteil.

Cave of Troy/34 Der Schatz befindet sich auf dem zweiten Level in der oberen rechten Ecke.

Parma/35 Gehen Sie, und sprechen Sie mit dem König. Sie können ihm mit „YES“ oder „NO“ antworten. Sprechen Sie jetzt noch 2mal mit ihm, und er wird sich in einen Drachen verwandeln. Stellen Sie sich unter seinen Kopf, und schwingen Sie dort ihr Schwert. Gehen Sie zurück,

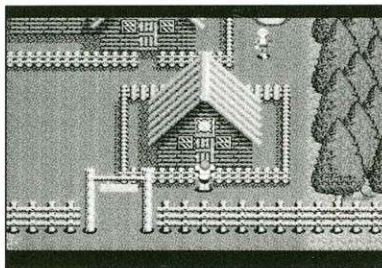
sobald sein Kopf abfällt. Gehen Sie jetzt zum bewachten Raum, unten links im Schloß. Hier finden Sie den wirklichen König. Er gibt Ihnen den „Ring Of Sky“

Watling/36 Hier bekommen Sie die Karte und Richtung zur „Verlins Höhle“ im Haus oben links.

Verlins Höhle/38 Nehmen Sie im ersten Level die Stufen nach oben links. Gehen Sie nach oben in die Halle rechts von den Stufen. Hier werden Sie das „ERZMONSTER“ finden, das den Dorfbewohnern die Jugend gestohlen hat. Laufen Sie auf ihn zu, schlagen Sie ihn und laufen dann zurück, sobald sein Blitz schießt. (möglichst auf Level 9 mit scharfem Schwert, Gem-Schild und der Sale-Rüstung).

Watling/39 Sprechen Sie mit den Bewohnern von Seite 36 und dann mit der Person, die sich bei der Kirche befindet.

Deepdale/40 Sprechen Sie mit allen Bewohnern außerhalb

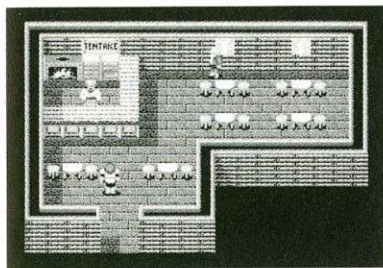


des Schlosses. Gehen Sie dann in das Schloß hinein, und reden Sie dort mit allen Leuten. Einer von ihnen wird Ihnen mitteilen, daß der König Trüffel mag und Ihnen die Karte mitgeben.

Bremens Cave/42 Die Trüffel sind oben in der Mitte des Level 2.

Deepdale/42 Zeigen Sie im ersten Haus links dem Bewohner die Trüffel. Sprechen Sie auch mit dem Mann, der sich bei der Kirche befindet, und er wird Ihnen die Karte geben.

Stow/44 Sprechen Sie mit den Bewohnern. Gehen Sie dann zu „Sanguios Höhle“ (durch die Sie auf dem Weg von STOW schon gekommen sind).



Sanguios Cave/46 Gehen Sie ins zweite Level. Oben links werden Sie das Mädchen finden. Sprechen Sie mit ihr und gehen Sie zurück nach „STOW“.

Stow/47 Sprechen Sie im Schloß mit dem König. Gehen Sie zurück zu Sanguios.

Sanguios Cave/48 Gehen Sie zum Mädchen. Sie verwandelt sich in ein zweiköpfiges Erzmonster. Laufen Sie auf das Monster zu, und ducken Sie sich unter den Feuerbällen. Zerschlagen Sie die Feuerbälle auf dem Boden mit dem Schwert. Greifen Sie mit dem Schwert zunächst die Hand und dann den Körper an. Sie sollten hierzu Level 15 haben, das „Silver-Sword“, „Gem-Schild“ und die „Crystal-Armor“.

Stow/49 Sprechen Sie mit dem König. Er wird Ihnen mitteilen, daß die Karte für „ASTIS CAVE“ sich in der Taverne befindet.

Astis Cave/50 Gehen Sie in die Mitte des zweiten Stocks, um mit dem Mädchen zu kämpfen. (Level 18, Silver-Sword, Royal-Schild, Crystal-Armor)

Stow/51 Sprechen Sie mit dem König. Er wird Ihnen von Dr. Basil erzählen, der in Keltwick lebt. Der König wird Ihnen auch die Karte geben. Wenn Sie in Stow fertig sind, gehen Sie dorthin, wo die drei Pfade nach links gehen (Sackgassen). Nehmen Sie den mittleren, dort werden Sie die „RUBY-BROOCH“ finden.

Keltwick/52 Sprechen Sie mit allen Dorfbewohner, besonders mit dem alten Mann, der Ihnen sagt, daß er einsam ist. Gehen Sie dann in den zweiten Stock der Herberge, und sprechen Sie mit dem Mann dort (Dr. Basil). Gehen Sie dann in den „EQUIPMENT-

SHOP“ und besorgen Sie die „Alarmclock“. Gehen Sie wieder in die Herberge, und wecken Sie mit der Alarmclock den schlafenden Menschen im zweiten Stock.

Stow/54 Gehen Sie wieder zum König, und sprechen Sie mit ihm. Er wird Ihnen das „BOOK OF SANGUIOS“ geben. Vergessen Sie nicht, es mitzunehmen.

Keltwick/55 Sprechen sie mit dem Mann oben in der Stadt. Er wird Ihnen sagen, wo sich die Karte befindet. Gehen Sie dann in die Mitte des Bildes, vor das Haus, und sprechen Sie dort mit dem Kind (Anselm). Es wird Ihnen sagen, wo sich sein Vater befindet. Gehen Sie jetzt von Keltwick nach links zur „BLAZON'S CAVE“.

Blazons Cave/56 Zunächst die Karte: Sie befindet sich unten rechts in der Höhle, am Ende des letzten Ganges. Sprechen Sie nun mit dem „BEAR-WULF“. Er steht an der Treppe im 1. Level. Im zweiten

Level befindet sich die Karte in der Sackgasse über den Stufen. Der „POISON-SHIELD“ ist unten rechts im 2. Level. Sobald Sie ihn haben, gehen Sie zurück nach Keltwick.

Keltwick/56 unten Reden Sie mit den Bewohnern, um eine Karte der „MALAGA-CAVE“ zu erhalten. Gehen Sie nun in das Haus, indem Sie die Kiste erhalten haben. Hier bekommen Sie den „DUNGEON-KEY“. Gehen Sie nun zur Malaga-Cave.

Malaga-Cave/57 Gehen Sie durch die Höhle. Sobald Sie aus der Höhle kommen, gehen Sie ein Bild nach rechts und ein Bild nach oben. Dort werden Sie die Stadt Malaga finden. Sprechen Sie mit allen Bewohnern. Gehen Sie zum Waffenladen, und lassen Sie sich vom Besitzer alle Schwerter und alles Geld abnehmen (Kaufen Sie vorher soviel wie möglich teure Schilde). Dieses ist notwendig, um später im Spiel das „SWORD OF VERMILION“ zu bekommen. Gehen Sie zum Schloß,



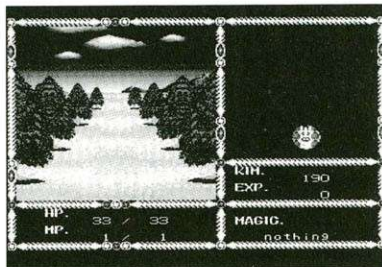
und sprechen Sie dort mit der Prinzessin. Sie erzählt Ihnen von Bruno und gibt ihnen die Karte der „HARMONY-CAVE“. Sprechen Sie mit allen Leuten im Schloß, oder Sie werden später Bruno in der Harmony-Cave nicht treffen können.

Harmony Cave/62 Gehen Sie durch das Labyrinth bis zur ersten Treppe. Bevor Sie sie erreichen, werden Sie Bruno treffen. Wenn Sie jetzt nicht mit ihm sprechen, sollten Sie nach Malaga gehen und mit ALLEN Leuten sprechen. Gehen Sie im 2. Level zur Tür ganz unten und dort hindurch. Gehen Sie über die Treppen ins 1.Level. Gehen Sie dort zur Tür. Folgen Sie dem Labyrinth, um die Krone zu finden. Gehen Sie dann wieder ins 1. Level, und sprechen Sie dort nochmal mit Bruno. Er wird Ihnen den „RING OF WATER“ geben und sagen, daß sie wieder nach Malaga gehen sollen.

Malaga/63 Sprechen Sie in Malaga mit den Ministern (in den Gängen links und rechts

der Prinzessin). Sie sollten dann verschwinden. Gehen Sie jetzt aus dem Schloß, und sprechen Sie dabei mit allen Leuten. Gehen Sie wieder ins Schloß und sprechen Sie mit Bruno. Sagen Sie „YES“ zu Bruno, und er wird Ihnen raten, zurückzukommen, sobald Sie die Aufgaben erfüllt haben. Gehen Sie in die untere rechte Ecke des Schlosses, und sprechen Sie dort mit dem Mann. Er wird Ihnen sagen, daß Sie nordöstlich nach Barrow gehen sollen und Ihnen die Karte geben.

Barrow/64 Betreten Sie die Stadt, und sprechen Sie mit dem alten Mann vor dem Gasthof. Er gibt Ihnen die Karte und wird Ihnen etwas über den Schatz erzählen. Gehen Sie in die obere linke Ecke (links von der Kirche), und sprechen Sie mit dem Jungen. Er gibt Ihnen noch eine Karte. Rechts von der Stadt finden Sie einen Geheimgang durch die Bäume. Folgen Sie ihm und gehen Sie in das Haus. Der Mann im Haus wird Sie wegschicken. Er wird aber



später wichtig für Sie sein, also merken Sie sich, wo er zu finden ist.

Burgandy Cave/66 Öffnen Sie alle Kisten im Labyrinth. Es sind 4 Kisten mit Geld (Insgesamt sind es 10.000 Kims und nicht 8.000 Kims, wie es im Hint-Book steht.). Weiterhin sind 3 Kisten und das „Graphite Sword“ in den 3 Levels zu finden.

Tadcaster/68 Sprechen Sie mit allen Leuten in der Stadt. In der Ecke oben rechts finden Sie einen Ritter. Sprechen Sie mit ihm, und kämpfen Sie mit allen Skeletten. Wenn Sie sie geschlagen haben, sprechen Sie noch einmal mit dem König. Seien Sie sparsam mit den „Healing Items“, die Sie noch haben, denn es gibt hier keinen Laden dafür. In der

Ecke oben links finden Sie jemanden, der ihnen eine Karte gibt. Wenn Sie unbedingt eine Stadt mit einem Healing-Shop brauchen, gibt es einen Weg ganz links; er ist allerdings dunkel und die Monster stark!!

Darmons Cave-Part 1/71 Gehen Sie zu A auf der Karte, um in die Höhle zu kommen. Sie können hier das „Grizzly-Shield“ mitnehmen. Es wird Ihnen später gegen die Bosse helfen.

Darmons Cave Part 2/72 Den Boss werden Sie in der Mitte finden. Auf der linken Seite des Bildschirms finden Sie das „Barbarian Sword“. Es wird ihnen helfen, den Boss zu besiegen.

Erzmonster Gehen Sie nach rechts, und schlagen Sie dem Skelett auf den Rücken. Wenn Sie das Erzmonster geschlagen haben, gehen Sie durch die Höhlen zurück nach Tadcaster.

Tadcaster/73 Sprechen Sie mit dem Bewohner oben

rechts, um die Karte nach Helwig zu bekommen. Sprechen Sie mit dem König, und hören Sie, was er zu sagen hat. Gehen Sie dann nach Westen, um nach Helwig zu kommen.

Helwig/74 Sprechen Sie mit allen Leuten. Sagen Sie nicht „Nein“ zu der Frau; sie zieht Ihnen sonst die Bratpfanne über den Kopf und nimmt Ihnen das halbe Leben. Wenn Sie mit allen Leuten gesprochen haben, gehen Sie zur „Methuen`s Cave“.

Methuen`s Cave/78 Gehen Sie durch die Höhle zu den Stufen nach oben. Wenn Sie bestimmte Gruppen von Skeletten besiegt haben, werden Sie zwei Items finden: Skeleton-Armor und Dark-Sword. Sie sind beide verflucht und sollten nicht benutzt werden. Die Karte für das erste Level befindet sich in der unteren linken Ecke. Nehmen Sie die Stufen, und gehen Sie zu den unteren Stufen. Sie bringen Sie wieder in das erste Level. Die Karte für das zweite Level

befindet sich in der Mitte des Bildschirms. Gehen Sie nun in die am weitesten entfernte Ecke und finden dort den Arbeiter. Sprechen Sie mit ihm, und gehen Sie dann zurück nach Helwig.

Helwig/74 Heilen Sie sich, und sprechen Sie dann mit der alten Dame in der Ecke oben rechts (über der Kirche); sie wird Ihnen ein Photo von ihr geben. Sprechen Sie mit der Frau in der unteren rechten Ecke, und Sie bekommen die Karte. Der Mann links von der Kirche hat den Level-Key. Wenn Sie das Photo des alten Mannes haben, gehen Sie nach Keltwick (mit dem Aries-Zauber, oder, wenn Sie viel Zeit übrig haben, zu Fuß).

Keltwick/81 Sprechen Sie mit dem alten Mann und benutzen das Bild der alten Dame.

Helwig/82 Wenn Sie das Photo des alten Mannes haben, gehen Sie wieder zur alten Frau und benutzen sein Bild, um das „Dragon-Shield“ zu bekommen.

Swaffham/83 Sprechen Sie mit allen Leuten. Der König wird Ihnen den „White-Key“ geben. Gehen Sie dann (mit dem Aries-Zauber) In eine andere Stadt und wieder zurück nach Swaffham. Gehen Sie dann zur „Ivory-Cave“. Auf dem Weg dorthin finden Sie rechts über dem Eingang zur Höhle einen alten Mann, der Ihnen eine Karte des Geländes geben wird. Wenn Sie die Karte haben, gehen Sie in die Höhle.

Ivory Cave/87 Gehen Sie in die Höhle, und benutzen Sie dort sofort den Schlüssel (bei der Tür). Folgen Sie der Passage bis zur Tür in der oberen linken Ecke. Öffnen Sie die Tür, und dann werden Sie den „Dark Demon“ treffen. Außerdem befindet sich in der Mitte des Labyrinthes eine Karte.

Dark Demon Laufen Sie auf den Dark Demon zu, und schlagen Sie ihn. Wenn er über Ihnen nach links fliegt, laufen Sie unter ihn und bleiben dann dort stehen, bis er wieder zurückfliegt. Laufen Sie dann

auf ihn zu, und schlagen Sie ihn dann ein paarmal, und gehen dann zur Seite. Wiederholen Sie das Ganze, bis er geschlagen ist. Wenn Sie ihn geschlagen haben, gehen Sie wieder zum König von Swaffham. Level 23, Poison-Shield, Ultimate Armor.

Swaffham Gehen Sie zum König, und geben Sie ihm den „White Crystal“. Er wird Ihnen den roten Schlüssel geben und Sie fragen, ob Sie den roten Schlüssel aus der „Ruby-Cave“ holen können. Gehen Sie nach links zur Ruby-Cave.

Ruby Cave/88 Die Karte für das zweite Level befindet sich in der linken unteren Ecke von Level 2. Der Boss befindet sich hinter der Tür auf dem zweiten Level.

Red Demon Siehe Dark Demon. Der Red Demon wird Ihnen den Red Crystal geben. Bringen Sie ihn zum König.

Swaffham Sprechen Sie mit dem König, und geben Sie ihm dann den Crystal. Er wird

Ihnen den blauen Schlüssel geben und ihnen befehlen, den blauen Crystal zu holen.

Sapphire-Cave/89 Dieses ist die schwerste Höhle bis jetzt. Gehen Sie durch alle Levels, und nehmen Sie alle Stufen. Sie führen entweder zu einer Karte oder zu anderen Stufen. Auf Level 2 bei der Tür werden Sie mit dem „Blue Demon“ kämpfen.

Blue Demon Schlagen Sie ihn wie die anderen Dämonen zuvor. Sie erhalten den blauen Kristall, sobald Sie ihn besiegt haben.

Swaffham/91 Bringen Sie den blauen Kristall zum König, und er wird Ihnen dann den „Ring of Earth“ geben.

Caves of Excalabria/92 Gehen Sie durch die untere Höhle. Sie werden dann in eine Höhle über dem Eingang kommen. Gehen Sie dann nach oben, und nehmen Sie dann die rechte Gabelung, um die Karte zu bekommen. Gehen Sie dann wieder nach unten, und



nehmen Sie die andere Gabelung. Gehen Sie durch die obere rechte Höhle. Folgen Sie ihm zur nächsten Höhle. Gehen Sie durch die nächste Höhle zum Ausgang ganz rechts (Die Stufen nach draußen sind auf Level 1, 3 Cave.). Folgen Sie dem Durchgang nach Excalabria.

Excalabria/94 Sprechen Sie mit dem alten Mann in der oberen rechten Ecke, und gehen Sie dann zurück nach Swaffham.

Swaffham/95 Sprechen Sie mit dem König, der auf dem Boden herumliegt. Dann gehen Sie zurück nach Excalabria.

Excalabria/95 Sprechen Sie nochmal mit dem alten Mann, und er wird ihnen sagen, wo

Sie Tsarkon finden können. Gehen Sie von Excalabria aus direkt nach Süden. Gehen Sie (im Dunkeln)nach Westen. Hier werden Sie die „Secret-Cave“ finden. Dort befindet sich das „Dark-Sword“, aber Sie sollten es nicht benutzen, es ist verflucht.

Hastings/96 Sprechen Sie mit allen Leuten. Einer wird Ihnen sagen, daß er unter einem Baum in Excalabria ein Item versteckt hat, das Sie das Land sehen lassen wird (Spiegel). Ein anderer sagt Ihnen etwas über Ihr Schwert (Das Sword of Vermilion ist fertig.), ein anderer wird Ihnen über den Schatz erzählen, den er in Swaffham versteckt hat. Wieder ein anderer von einem Paß, den Sie brauchen, um nach Cartahena hereinzukommen (Barrow).

Wenn Sie mit der Frau im oberen linken Haus sprechen, wird sie Sie vergiften. Das Gift können Sie nur wieder durch die „Digot-Plant“ loswerden. Sprechen Sie also lieber nicht mit ihr.

## **VORBEREITUNG**

### **AUF DIE SCHLACHT:**

Gehen Sie mit dem Aries-Zauber zurück nach Barrow, und sprechen Sie mit dem alten Mann im versteckten Haus, der Sie vorher weggeschickt hat (aber nur wenn Sie mit der Person in Hastings gesprochen haben, die Ihnen von ihm erzählt hat). Er wird Ihnen den Paß für Cartahena für 50.000 Kim verkaufen.

Wenn Sie den Paß haben, gehen Sie wieder nach Excalabria. Finden Sie den einzelnen Baum, und suchen Sie links von ihm. Dort werden Sie den „Titania's Mirror“ finden.

Gehen Sie jetzt nach Swaffham. Gehen Sie in das erste Haus links (das wie ein „L“ aussieht) Suchen Sie oben rechts vom Geschäft, und dann werden Sie den „Raphael Stick“ finden. Falls Sie vorher Ihr Geld und das Schwert in Malaga losgeworden sind (nur dann!), gehen Sie jetzt wieder nach Malaga in den ersten Laden links, und sprechen mit dem Besitzer. Er wird alle erlösen und ihnen selbst das „Sword of Vermilion“ geben.

Cartahena/100 Wenn Sie den Paß haben, gehen Sie nach Cartahena und betreten die erste Tür rechts. Sprechen Sie mit dem Mann dort. Gehen Sie zum Schloß, betreten es und reden dort mit dem König.

Der König verwandelt sich in ein Monster. Schlagen Sie ihn, wenn sich sein Kopf nach oben und unten bewegt. Sie werden 8 Schläge benötigen, um ihn zu besiegen. Sie sollten auf Level 27 sein, Sword of Vermilion, Poison-Shield und das Diamond-Armor haben. Wenn er geschlagen ist, sprechen Sie noch einmal mit ihm, und er wird verschwinden. Sprechen Sie dann mit dem einzelnen Menschen im Haus, und Sie bekommen den „Thule-Key“.

Straße nach Thule/102 Verlassen Sie Cartahena und die Wirbel die es umgeben. Gehen Sie nach rechts, und nehmen Sie die die lange Passage. Mit Glück erreichen Sie dann die Thule-Cave.

Thule-Cave/103 Labyrinth mit 3 Levels. Karten werden es

einfacher machen.

Gehen Sie zur unteren linken Ecke und kämpfen mit „Luther“. Gehen Sie auf ihn zu, und schlagen Sie ihn, und verschwinden Sie, wenn Sie Blitze in seinen Händen sehen. Nehmen Sie dann den „Gold-Key“, und holen Sie sich dann den „Ring of Power“.

Gehen Sie durch den Dungeon (Nehmen Sie die Stufen ganz rechts in der Mitte.). Nehmen Sie die Passage, gehen Sie nach Norden, und nehmen Sie die Stufen. In der Ecke oben links finden Sie den Mirror of Atlas. (Karte für die ganze Höhle). Gehen Sie wieder dorthin, wo Sie nach Norden gegangen sind, dann nach Süden und Sie finden die Secret-Armor (beste Rüstung im Spiel) in einer Sackgasse. Dann wieder dahin zurück, wo Sie nach Süden gegangen sind und zurück zu den Stufen. Nehmen Sie diesmal die anderen Stufen; die nächsten Stufen bringen Sie ins Level 1 Labyrinth (Hintbook). Gehen Sie weiter, und Sie finden das kleine Mädchen. Sprechen Sie



mit ihr, besiegen Sie sie, und nehmen Sie den Bronze-Ring. Öffnen Sie mit ihm das Tor und Sie finden den Ring of Earth. dann wieder zurück wo Sie nach Norden / Süden gegangen sind, um an die Items zu kommen. Dann nach Süden und über die Stufen, nach Norden, einmal nach rechts und der Passage zu den Stufen folgen. Nehmen Sie die nächsten Stufen, und folgen Sie der Passage nach Thar. Schlagen Sie Thar wie vorher auch schon. Sie bekommen den Silver-Key; gehen Sie durch das Tor, und öffnen Sie mit ihm die Kiste, jetzt wieder dorthin, wo Sie nach Süden gegangen sind, und nehmen Sie die Stufen. Nun zurück zum ersten Paar Stufen, die Sie genommen haben (erstes Level). Nehmen Sie das andere Paar Stufen, die näch-

sten Stufen, dann nach Norden, einmal rechts und folgen der Passage bis zu einem anderen Paar Stufen.

Gehen Sie direkt nach Süden, und nehmen Sie die Stufen. Folgen Sie der Passage bis zum Tor und öffnen es mit dem Bronze-Key. Gehen Sie durch das Tor, und nehmen Sie die Stufen, folgen Sie ihnen zum nächsten Tor, und öffnen Sie dieses mit dem Silver-Key. Folgen Sie der Passage, nehmen Sie die Stufen, und folgen Sie der Passage nach rechts. Öffnen Sie das Tor, und gehen Sie hinein, um Tsarkon zu treffen. Bleiben Sie links von ihm, und gehen Sie auf ihn zu, wenn er die Köpfe senkt. Jeder Kopf braucht 2 Schläge. Wenn Sie Tsarkon geschlagen haben, bekommen Sie den Rest der Ringe.

Bringen Sie die Ringe nach Cartahena, und sprechen Sie mit allen Leuten im Schloß. Gebrauchen Sie dann die 16 Ringe vor dem Thron, und das Spiel ist zu Ende.



## TALMIT 'S ADVENTURE

## TAZMANIA

### PASSWÖRTER:

Runde: 1 - 7: X U L W  
2 - 1: P A Y X  
2 - 7: Z W M O  
3 - 1: A O W M  
3 - 7: H C H I  
4 - 1: S M O K  
4 - 6: A R D E

Hier noch einige Tips zum Spiel:

In Level 3 - 2 müssen Sie am Ende des Levels die Geisterpeitsche benutzen, um über den Abgrund gelangen zu können.

In Level 3 - 6 ist der Ausgang ganz unten rechts.

Vernichten Sie den King Maulwurf mit den Kristallen, indem Sie Knopf B gedrückt halten. Die Kristalle gehen durch das Drücken des Knopfes B auseinander und treffen so den King Maulwurf.

In Level 5 - 2 müssen Sie sich auf den ersten Waggon stellen, um das Spiel beenden zu können.

### **Levelanwahl:**

Drücken Sie während des Titelschirms A, B, C und Start auf Joypad 2 auf einmal. Zur gleichen Zeit müssen Sie dieselben Tasten auf Joypad 1 betätigen. Jetzt müßten Sie ein Klingelzeichen hören, und Sie können das Spiel starten. Pausieren Sie das Spiel, und Sie können durch drücken von A, B und C gleichzeitig durch die Level springen. Aber das ist noch nicht alles. Drücken Sie B, und beenden Sie die Pause, damit Sie unbesiegbar werden, oder C statt B, und Sie können sich den Level nach Ihren Wünschen auswählen. Sie müssen nur noch die Pause beenden, und schon kann es losgehen.

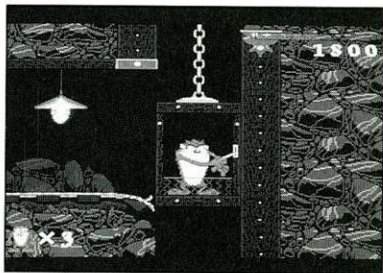
### **Im Niemandsland:**

#### **Runde 1:**

Gehen Sie nach rechts. Überspringen Sie die ersten beiden Fontänen. Sammeln Sie die Pepperonis und Wasserkannen auf. Springen Sie auf die Fontäne nach dem ersten Meilenstein, und lassen Sie

sich von ihr nach oben tragen. Ganz oben springen Sie nach rechts (Wenn Sie über die Fontäne hinwegspringen und nach rechts gehen, finden Sie 2 Spinnen und eine Wasserkanne.).

Wenn Sie oben angekommen sind, müssen Sie beim Treibsand schnell die Sprungtaste drücken, um nicht zu versinken. Gehen Sie nach rechts, und überspringen Sie die erste Fontäne. Jetzt kommen Sie zu vier Fontänen hintereinander. Springen Sie von einer zur anderen, um zum Ausgang zu gelangen. Dieser Teil erfordert einige Übung. Wenn Sie es partout nicht schaffen sollten, springen Sie auf die erste Fontäne und machen die Wirbelattacke nach rechts, um allen anderen Fontänen auszuweichen.



## Runde 2:

Gehen Sie zuerst ganz nach rechts, und holen Sie sich dort die Wasserkanne. Circa in der Mitte des Bildschirms sehen Sie einen roten Stern auf dem Sims über sich. Benutzen Sie das Felsmonster, um hinaufzugelangen. Springen Sie zwei Simse nach links (Vorsicht - Bomben) und dort nach ganz oben bis zum Meilenstein. Von dort springen Sie nach rechts, rechts, links, rechts, rechts (ein weiterer Sprung ins Nichts!), rechts, links und nach oben. Ganz oben gehen Sie zuerst nach ganz links und holen sich das Foto vom Sims. Locken Sie das Felsmonster unter den rechten Sims (worauf sich das Foto befindet), und benutzen Sie das Monster als Trittbrett. Ganz rechts, nach dem nächsten Meilenstein, lassen Sie sich die Brücken runterfallen (Vorsichtb - viele Bomben). Ganz unten rechts benutzen Sie wieder das Felsmonster, um die oberen Plattformen abzuräumen (1x Leben; 1x Continue). Ganz rechts ist der Ausgang.

### **Runde 3:**

Sammeln sie die Gegenstände auf den oberen Plattformen auf. Ganz rechts ist ein roter Stern. Wenn der Jeep kommt, springen Sie hoch und wirbeln. Treffen Sie ihn viermal an der Antenne, um ihn zu verjagen.

### **Die Fabrik:**

#### **Runde 1:**

Nehmen Sie die Kiste, und stellen Sie sie unter die Plattform, springen Sie hoch und nach links auf die Förderbänder. Überspringen Sie die Ventilatoren. Gehen Sie links nach ganz oben auf das Dach der Fabrik. Wirbeln Sie die Bombe weg, und nehmen Sie das Hähnchen. Gehen Sie jetzt wieder runter auf das Förderband mit den Stampfern, nach rechts und vom Fließband aus nach oben. Jetzt springen Sie nach rechts über den Schornstein, und lassen sich gleich dahinter nach unten in Richtung Pfeile fallen. Gehen Sie nach links an den Öfen und den Ventilatoren vorbei, dann lassen Sie sich nach unten fallen, und gehen an den Stampfern vorbei nach rechts

und auf die Plattform mit den Fotos. Jetzt gehen Sie hoch, rechts und lassen sich bei den Pfeilen runterfallen. Unten gehen Sie nach ganz rechts, die Plattform nach oben, und dort oben rechts ist auch schon der Ausgang.

#### **Runde 2:**

Gehen Sie bei der ersten Möglichkeit nach oben, und betätigen Sie dort rechts den Schalter. Gehen Sie nun wieder runter und auf dem Fließband nach rechts und durch die Maschine (kein Stromschlag!). Springen Sie über die nächsten Plattformen auf das Dach (Achten Sie auf die Laserkanonen.) und gehen Sie nach rechts. Springen Sie über die Öffnung im Dach, und klettern Sie rechts vor der Mauer die Plattformen nach unten, und betätigen Sie den rechten Schalter (Vom linken bekommen Sie einen Stromschlag.). Nun gehen Sie wieder zurück und lassen sich durch die Öffnung im Dach fallen.

Gehen Sie nach rechts und auf die nächste Plattform und von dort aus nach links durch

den Tunnel, aufs Dach, und drücken Sie den Schalter. Hüpfen Sie jetzt eine Plattform nach unten und gleich nach rechts. Überspringen Sie jetzt wieder die Öffnung, und gehen Sie zuerst nach ganz rechts (1x Hähnchen, 1x Leben). Jetzt lassen Sie sich in die Öffnung fallen, gehen nach rechts und springen kurz vor der nächsten Maschine nach oben auf das Dach (Vorsicht - Bombe). Springen Sie dort nach rechts oben und über die Förderbänder nach ganz rechts oben, und drücken Sie dort den Schalter. Die beiden anderen Schalter (rechts und links unten) betätigen Sie nicht. Sie bekommen von ihnen nur Stromschläge. Unten befinden sich auch noch 1x Hähnchen und ein Continue.

Springen Sie wieder links oben aus dem Raum, hüpfen Sie zurück nach unten auf das Fließband, und gehen Sie nach rechts durch die Maschine. Nun brauchen Sie nur noch die Plattformen nach rechts oben zu springen und gelangen so zum Ausgang.

### **Das Eisland:**

Hier brauchen Sie immer nur nach rechts zu gehen und von Eisberg zu Eisberg zu springen. Kurz vor dem Ausgang, inmitten einer festen Eisfläche, befindet sich eine einzelne treibende Eisscholle. Stellen Sie sich darauf, und fahren Sie mit ihr nach unten. Hier befindet sich ein Bonusraum. Der Ausgang ist rechts oben.

### **Der Urwald:**

#### **Runde 1:**

Springen Sie zwei Plattformen nach rechts und dort nach ganz oben. Lassen Sie sich vom rechten Rand nach unten fallen, und springen Sie von hier aus nach rechts oben. Jetzt geht es zuerst nach ganz oben zum Meilenstein (sicher ist sicher). Nun gehen Sie nach rechts und springen nach rechts. Dort gehen Sie wieder ganz nach oben und von dort aus nach rechts oben. Lassen Sie sich rechts wieder runterfallen. Von dort aus gehen Sie zwei Plattformen nach unten (aber nicht am Rand, sondern in der Mitte der Plattform mit der C-Taste und der

Richtungstaste nach unten). Ganz unten links ist ein Meilenstein und 1x Leben. Von dort aus springen Sie wieder 2 Plattformen nach oben, von dieser aus machen Sie einen weiten Sprung nach rechts, gehen dort nach ganz oben, und springen wieder weit nach rechts. Von dieser Plattform aus springen Sie nochmal nach rechts, und dort ist rechts oben der Ausgang.

### **Runde 2: Der Rattenbaum**

Springen Sie im Zick-Zack den rechten Baum hoch. Vernichten Sie die Baumratten mit dem Wirbelsprung. Ganz oben angekommen, springen Sie erstmal nach rechts oben. Dort befindet sich ein roter Stern. Gehen Sie jetzt zurück auf die oberste Baumplattform, und springen Sie nach ganz links. Hier begegnen Sie Weed-Ola. Vertreiben Sie ihn, indem Sie ihn mit der Wirbelattacke angreifen.

### **Runde 3: Der Dschungelfuß**

Springen Sie immer nach rechts. Bleiben Sie nicht zu lange auf einem Baumstamm,

sie versinken. Am einfachsten ist der Landweg. Hier befinden sich auch die Bonusteile (Leben und Hähnchen). Um vom Land auf einen Baumstamm zu wechseln, drücken Sie im Sprung die Richtungstaste nach vorne oder hinten.

### **Die Mine:**

#### **Runde 1:**

Lesen Sie sich zu diesem Level auf jeden Fall die Tips in der Bedienungsanleitung durch (Seite 40). Die einzige Möglichkeit, diese Level unbeschadet zu überstehen, ist, sich einzuprägen, wo welche Hindernisse auftauchen. Also springen Sie in Ihren Kohlewagen und auf geht's...

Die ersten beiden Abgründe müssen Sie mit vollem Tempo nehmen. Bremsen Sie nach dem zweiten Abgrund wieder ab, um den Hindernissen besser ausweichen zu können. Nach dem fünften Hindernis müssen Sie wieder beschleunigen. Nach dem Abgrund bremsen Sie wieder und fahren langsam über zwei Abgründe (Hier befinden sich keine Hindernisse auf der

Strecke.). Danach beschleunigen Sie wieder für den nächsten Abgrund. Vorsicht, gleich hinter diesem Abgrund kommt ein Hindernis und gleich danach ein niedriger Stollengang. Also drücken Sie nach dem Absprung nur ganz kurz Taste A. Außerdem müssen Sie auch hier nach dem Sprung wieder abbremsen, da viele Hindernisse auf Sie warten. Beschleunigen Sie nach dem letzten Hindernis für den letzten Abgrund, und bremsen Sie danach wieder ab. Der Ausgang ist jetzt ganz nahe...

## **Runde 2:**

Gehen Sie nach rechts, und fahren Sie mit dem Fahrstuhl nach oben (Aktionstaste und Richtungstaste). Warten Sie rechts auf den Fahrstuhl, der von oben kommt; springen Sie hinein, und springen Sie in den ersten linken Gang, an dem Sie vorbeisausen.

Der Fahrstuhl auf der linken Seite ist an einem Gummiband befestigt. Springen Sie in ihn hinein, lassen Sie sich nach oben schleudern, und springen Sie nach rechts raus

(Vorsicht - Ratte). Fahren Sie jetzt mit dem rechten Fahrstuhl nach oben bis zum ersten linken Gang, gehen Sie nach links in den mittleren Fahrstuhl (in dem die Ratte ist), und fahren Sie mit ihm nach ganz oben. Von dort aus gehen Sie in den linken Fahrstuhl und zuerst nach ganz oben. Hier finden Sie 1x Wasser und einen Meilenstein (der ist auch nötig). Vom Meilenstein aus gehen Sie wieder nach unten, steigen beim ersten Gang rechts wieder aus und stellen sich in den rechten Fahrstuhl. Warten Sie hier, bis von rechts ein Fahrstuhl erscheint. Springen Sie in ihn hinein, fahren Sie mit ihm nach rechts. Springen Sie rechtzeitig ab, um einen entgegenkommenden Fahrstuhl zu erreichen, von dem aus Sie in einen auf- und abfahrenden Fahrstuhl springen. Von dort aus springen Sie nach rechts, wenn Sie sich gerade ganz oben befinden.

Hier ist der nächste Meilenstein.

Jetzt gehen Sie nach rechts in den Fahrstuhl, fahren nach

unten, gehen in den linken Fahrstuhl, und springen von diesem nach links ab, wenn er abstürzt. Gehen Sie wieder in den linken Fahrstuhl, und springen Sie nach rechts ab, wenn er abstürzt. Gehen Sie in den rechten Fahrstuhl, und fahren Sie nach unten. Warten Sie hier, bis auf der rechten Seite ein Fahrstuhl von oben erscheint. Springen Sie in ihn hinein, und springen Sie ganz oben nach rechts hinaus.

Der rechte Fahrstuhl ist wieder an einem Gummiband befestigt. Lassen Sie sich von ihm nach ganz oben schleudern, und springen Sie rechts ab. Hier springen Sie auf den Fahrstuhl, der auf der rechten Seite kreist. Unten rechts springen Sie ab und hüpfen schnell über drei Fahrstühle nach rechts und... geschafft!

## **Der Dschungelfluß**

### **Runde 1:**

Springen Sie immer nach rechts. Bleiben Sie nicht zu lange auf den Felsen stehen, ansonsten kommen kleine Krokodile und ziehen Ihnen Lebensenergie ab.

Am einfachsten ist es, wenn Sie zuerst bis zum fünften Felsbrocken hüpfen, dann nach rechts oben in die Luft springen und am höchsten Punkt die Wirbeltaste drücken, um möglichst weit nach rechts zu gelangen. Die Wahrscheinlichkeit, bis zum Ausgang durchzukommen, ist so ziemlich hoch.

### **Runde 2:**

Gehen Sie nach rechts, und essen Sie nicht das 'No-Weed-Kraut'. Bewerfen Sie damit lieber Ihre Gegner. Springen Sie nach rechts. Den Endgegner (die riesige fleischfressende Pflanze) besiegen Sie mit Ihrer Wirbelattacke.

## **Die Ruinen:**

### **Runde 1:**

Gehen Sie nach ganz rechts, und springen Sie vom feuer-speienden Stein nach links oben. Ganz links oben finden Sie einen Meilenstein. Springen Sie jetzt eine Plattform runter, gehen Sie nach links, und lassen Sie sich in die erste Öffnung nach unten fallen. Rechts finden Sie Obst.

Springen Sie wieder nach oben, und gehen Sie nach links. Springen Sie nach links oben (Wenn Sie weiter nach links gehen, sich am Rand einmal fallenlassen und nach rechts gehen, finden Sie noch einmal Obst.). Springen Sie jetzt nach rechts oben. Gehen Sie nach links, springen Sie nach rechts oben, und gehen Sie immer weiter nach rechts.

Lassen Sie sich immer rechts von den Vorsprüngen fallen, bis zum Boden. Klettern Sie die nächste Ruine nach ganz oben. Dort lassen Sie sich rechts bis zum Boden runterfallen und gehen ganz nach rechts bis zum Ausgang.

## **Runde 2:**

Gehen Sie nach rechts bis zum zweiten Steinhaufen, und springen Sie von dort aus nach rechts oben (Ganz rechts unten befindet sich nur ein Feuerspeier.). Dort springen Sie im Zick-Zack über Felsvorsprünge nach ganz links oben. Gehen Sie nach links und immer die Felsvorsprünge runter, bis Sie nicht mehr weiterkommen. Springen Sie

über die Mauervorsprünge nach rechts oben bis zum Meilenstein. Springen Sie jetzt nach rechts oben bis zu einem Abgrund. Lassen Sie sich hier nach ganz unten durchfallen. Am Boden angekommen springen Sie nach rechts oben (Wenn Sie hier nach rechts weitergehen bis zum Meilenstein und sich immer nach rechts wenden und nach oben gehen, finden Sie zwar ein Ausgangsschild, aber dieses führt nur wieder zum Anfang der Runde!).

Springen Sie jetzt ganz hoch nach links auf das Dach der Pyramide, und lassen Sie sich in der Mitte nach unten fallen. Unten rechts treffen Sie auf einen Endgegner, der aussieht wie Sie. Besiegen Sie auch ihn mit Ihrer Wirbelattacke.

## **Endgegner Riesenvogel:**

Gehen Sie ganz nach rechts bis zum Nest. Treffen Sie den Riesenvogel mit Ihrer Wirbelattacke am Kopf (bzw. Schnabel), und weichen Sie der Krallen und den Schwingen aus... Das war's!



# TERMINATOR

## 1. Level:

Am Anfang des Spiels erscheint vor Kyle Reeves eine Zeitbombe, er kann diese mitnehmen. Wenn er dann wieder zurückläuft, erscheint eine zweite und bei wiederholtem Zurücklaufen eine dritte Zeitbombe, die er ebenfalls mitnehmen sollte. Den nächsten Gegner durch konstantes Bombenwerfen besiegen. Die darauf folgenden Gegner können auch durch Bombenwurf eliminiert werden. Dann erscheint eine Leiter in dem Untergrund. Wenn man unten angekommen ist, findet man bei dem Easy-Level rechts das Maschinengewehr. Dann nach links laufen und die erste Wand sprengen.

Den Weg bis zur ersten Treppe nach links weiterlaufen, die Treppe bis zur zweiten Ebene runter, dann nach rechts hochspringen und weiterlaufen, bis zur nächsten Treppe nach unten, dort weiter nach rechts laufen, bis man eine Ebene tiefer den Generatorraum sieht. Dort muß



man eine Zeitbombe deponieren. Es bleiben bis zur Sprengung noch 45 Sekunden Zeit. Jetzt muß man den Weg zurücklaufen, bis zur nächsten Treppe hoch, dann wieder nach rechts laufen, bis eine Treppe nach oben erscheint. Diese Treppe rauf, dann nach rechts in die Zeitmaschine laufen.

## Level 2: Los Angeles 1984

Ihre Aufgaben:

1. Die Adresse von Sarah Conner ausfindig machen.
2. Sarah in der Technoir-Bar finden und vor dem Terminator retten. Hinweis: Die Punks werden mit drei Schüssen Ihres Maschinengewehrs getötet. Polizisten hingegen werden zwar auch mit drei Schüssen lahmgelegt, sie erholen sich jedoch und verfolgen Sie weiter.

Direkt am Anfang des Levels sehen Sie eine Leiter. Klettern Sie diese hinauf auf das Dach, und gehen Sie weiter nach rechts. Die erste Dachleiter überspringen Sie, die zweite klettern Sie weiter nach oben. Die nächste Leiter klettern Sie wieder runter. Achten Sie während Ihres Aufenthaltes auf dem Dach auf Hub-schrauber, die versuchen, Sie anzugreifen. Weichen Sie diesen aus, indem Sie darüber hinwegspringen!

Wieder unten angekommen, gehen Sie weiter nach rechts. Schießen Sie sich vorbei an den Punks und den Polizisten.

Sie gelangen nun an eine Telefonzelle, in der Sie die Adresse von Sarah Conner erhalten. Gleichzeitig füllt sich auch Ihr Energiemesser wieder auf.

Nun weiter nach rechts laufen, Sie kommen dann an ein Gerüst. Dieses bis ganz nach oben hochklettern und weiter nach rechts laufen. Am Ende des Gerüsts nach unten springen und weiter nach rechts laufen. Sie kommen an eine Leiter, die Sie bis auf das

nächste Dach hochklettern. Weiter nach rechts und nächste Leiter wieder herunterklettern. Weiter nach rechts laufen. Sie kommen nun zur Technoir-Bar. Laufen Sie weiter nach rechts, bis ca. zur Mitte der Bar (Discjockey und viele Boxen). Sie werden nun mit dem Terminator konfrontiert. Schießen Sie mit Dauerfeuer auf den Terminator, bis er in die Knie sinkt, und wiederholen Sie diesen Vorgang 3 mal. Nun können Sie über den Terminator hinweglaufen. Gehen Sie weiter nach rechts, bis Sie Sarah Conner an einem Tisch sitzen sehen. Laufen Sie zu ihr hin.

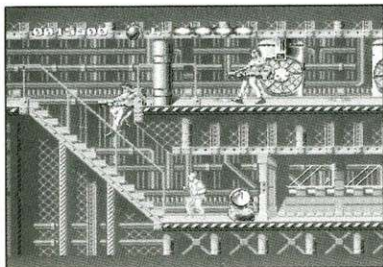
Die Mission ist damit beendet.

### **Level 3: Polizeirevier**

Ihre Aufgabe:

Reese muß Sarah Conner im Polizeirevier finden und vor dem Terminator retten.

Gehen Sie nach links durch den untersten Gang. Die Treppe am Ende des Ganges nach oben laufen, dann weiter nach rechts. Am Ende des Ganges wieder die Treppe zur nächsthöheren Etage benut-



## Level 4: Die Fabrik

Ihre Aufgabe:

Sarah vor dem Terminator retten, indem Sie ihn von der Stahlpresse zerquetschen lassen.

**Hinweise:** Zuerst läuft der Terminator auf Sie zu. In diesem Zustand können Sie auf ihn schießen, so daß er dabei verletzt wird!!!

Kriecht der Terminator jedoch nur noch auf Sie zu, sollten Sie jede Berührung mit ihm vermeiden. Sie können ihm dann nur noch ausweichen!!!

Gehen Sie nach rechts, und versuchen Sie, über die Leitern und Vorsprünge bis ans rechte Ende der Fabrik zu gelangen.

Der Terminator in seiner ursprünglichen Form als Maschine bzw. Roboter wird auf Sie zugelaufen kommen. Dieses müssen Sie ändern und zwar so, daß der Terminator hinter Ihnen herläuft!!!

Locken Sie ihn also auf Ihrem Weg von der linken zur rechten Seite hinter sich her. Ganz rechts am Ende der Fabrik sehen Sie dann die

zen, dann weiter nach links laufen. Am Ende des Ganges die Treppe hochlaufen und anschließend die Leiter hoch bis auf das Dach. Weiter nach rechts laufen. Die nächste Leiter wieder runterklettern und weiter nach rechts laufen. Am Ende der Etage wieder die Leiter runterklettern, dann weiter nach links laufen. Auf dieser Etage werden Sie wieder auf den Terminator treffen. Gehen Sie dabei wieder genau, so vor, wie im zweiten Level. Haben Sie den Terminator dann wieder in die Knie gezwungen, gehen Sie über ihn hinweg und weiter nach links. Am Ende kommt wieder eine Treppe, die Sie hochlaufen, dann weiter nach links. Am Ende dieser Etage sitzt Sarah Conner auf dem Boden. Laufen Sie zu ihr hin.  
Die Mission ist damit beendet.

große Stahlpresse und rechts daneben hockt Sarah Conner auf dem Boden. Springen Sie als Lockvogel mit dem Terminator auf den Fersen durch die Stahlpresse, und stellen Sie sich zu Sarah Conner. Sobald der Terminator durch die Stahlpresse kriecht, wird er zerquetscht, und Sie haben Sarah Conner somit gerettet. Die letzte Mission ist somit beendet.

## **TOKI**

### Stufe 1-1:

Gehen Sie nach rechts, und holen Sie sich den 3-Wege-Schuß. Erschießen Sie die fliegenden Trollobiter. Sammeln Sie alles Futter ein, das sie fallen lassen. Töten Sie die grünen Insekten. Gehen Sie weiter nach rechts, und achten Sie auf die Dornen. Zerschießen Sie sie, aber passen Sie auf, da sie explodieren, wenn sie getroffen werden. Wenn die Stacheln vernichtet sind, lassen Sie sich nach unten fallen und zerstören weitere grüne Insekten. Wei-



ter rechts entdecken Sie zwei weitere Stacheln, die vor dem Futter auftauchen. Wenn Sie das Futter aufgesammelt haben, springen Sie NICHT gleich nach unten, denn dort sind Stacheln direkt unter Ihnen. Sie müssen mit Anlauf über sie hinwegspringen, um sie vom Boden aus zu zerschießen. Gehen Sie nach rechts zu einem weiteren Stachel. Zerschießen Sie ihn, und holen Sie sich den SUPER-BLAST, dann verlassen Sie den Level rechts durch den Ausgang.

### Stufe 1-2:

Wenn Sie losgehen, sollten Sie auf die herumspringenden Affenjungen achten. Erschießen Sie die fliegenden Trollobites, um Extranahrung zu erhalten. Gehen Sie weiter nach rechts bis zum 16-Ton-



nen-Katapult. Lassen Sie sich von ihm nach oben schleudern. Dort weiter nach rechts. Nehmen Sie sich den 3-Wege-Schuß und marschieren Sie weiter bis zu den Stacheln. Springen Sie über sie, und laufen Sie weiter nach rechts, über mehrere Stufen (Passen Sie auf, daß Sie nicht von der fleischfressenden Pflanze getroffen werden.). Heben Sie den Extra-Toki auf, indem Sie sich vom letzten Abhang fallen lassen, und springen Sie dann nach links zum Ausgang.

### **Stufe 1-3:**

Gehen Sie auch hier immer nach rechts. Sie kommen zu einem Abhang mit drei Stacheln und einem grünen Insekt. Zerstören Sie sie, und gehen Sie den nächsten Abhang runter. Von dort aus sehen Sie eine Spinne. Erschie-

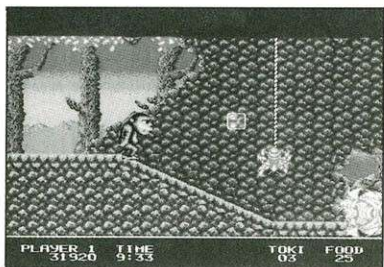
ßen Sie sie aus sicherer Entfernung, und achten Sie auf ihre Schüsse. Schnappen Sie sich den WAVE-SCHUSS und gehen Sie weiter zur nächsten Spinne. Springen Sie über das Dinosaurierei. Vernichten Sie es, und gehen Sie zum nächsten Dinosaurier. Danach müssen Sie über mehrere rotierende Stacheln springen. Wenn das geschafft ist, kommen Sie an eine Plattform, die nach links oben fährt. Halten Sie sich links, bis Sie zu einer anderen Plattform kommen. Von dort aus springen Sie nach rechts auf einen anderen Weg. Jetzt geht's weiter nach rechts, bis zum Ausgang.

### **Starks Maschine:**

Zerschießen Sie jeweils die Köpfe auf der linken und rechten Seite (Am besten ist es, Sie stellen sich direkt unter sie und schießen nach oben.).

### **Stufe 2-1:**

Schnappen Sie sich den Super-Sneaker, und springen Sie von Plattform zu Plattform nach oben, bis zu den zwei 16-Tonnen-Katapulten.



Springen Sie auf das rechte, dieses katapultiert Sie zum Ausgang.

### Stufe 2-2:

Sie befinden sich auf einem Bildschirm mit einer schwebenden Plattform, die Sie zu einer anderen bewegten Plattform bringt. Von dort aus geht es zur nächsten Plattform, wo Sie sich den GIANT-BALL holen. Gehen Sie jetzt zuerst nach links, und nehmen Sie die Plattform nach oben, und springen nach rechts zu zwei Plattformen. Von der obersten springen Sie

nach oben und klammern sich an einen schwingenden Ring. Schwingen und springen Sie auf die linke Plattform. Diese bringt Sie zu einem Stern. Springen Sie nach rechts um den Stern zu holen. Sie landen auf einer Plattform, von der aus Sie weiter nach rechts gehen können. Vernichten Sie die Spinne, und springen Sie weiter nach rechts von Plattform zu Plattform, bis Sie in eine Sackgasse kommen, in der sich ein Extra-Toki befindet. Gehen Sie nach links, und springen Sie auf den schwingenden Ring. Schwingen Sie sich nach links zu einer Plattform, die Sie zu einer anderen Plattform bringt. Springen Sie ab, um zum Ausgang zu kommen.

### Stufe 2-3:

Springen Sie nach rechts zu einer Plattform, dann zwei Plattformen nach oben und eine nach links. Warten Sie auf die schwebende Plattform links, und springen Sie darauf. Wenn sie Sie nach oben bringt, springen Sie auf die Plattform rechts, und gehen nach rechts.

Springen Sie wieder auf eine andere Plattform, und gehen Sie nach oben. Achten Sie auf die beweglichen Stacheln über Ihnen, während Sie nach oben gehen. Springen Sie jetzt zwei Plattformen nach links. Gehen Sie von dort aus so weit nach oben, bis Sie wieder nach links gehen können. Stellen Sie sich auf die grüne Plattform und springen Sie hoch und runter, um die grauen Blöcke zu zerbrechen. Springen Sie nach oben in den nächsten Teil. Schnappen Sie sich hier das Essen, springen Sie nach oben, erschießen Sie den Dinosaurier und die Spinne, und springen Sie auf das 16-Tonnen-Katapult, das Sie auf eine andere grüne Plattform schleudert. Gehen Sie nach links, und kriechen Sie über die Plattform auf der linken Seite (ansonsten werden Sie von den beweglichen Stacheln getroffen). Ganz links springen Sie in den nächsten Teil. Töten Sie die Spinne, und springen Sie auf die Plattform, um über die Stacheln zu kommen. Wenn Sie rechts sind, warten Sie auf die Plattform, die von

oben kommt. Fahren Sie mit ihr bis nach oben, und springen Sie von dort aus nach links zum Ausgang.

### **Primeval:**

Stellen Sie sich auf die linke Seite, und schießen Sie auf ihn. Nach dem dritten Sprung laufen Sie unter ihn hindurch nach rechts und schießen von dort aus weiter auf ihn. Wiederholen Sie diese Aktion, bis er vernichtet ist.

### **Stufe 3-1:**

Schwimmen Sie nach rechts bis zum Ausgang, und erschießen Sie dabei alle erscheinenden Feinde.

### **Stufe 3-2:**

Diese Stufe ist zwar etwas komplexer, aber im Prinzip müssen Sie auch hier immer nach rechts bis zum Ausgang gehen.

### **Stufe 3-3:**

Schwimmen Sie nach rechts und nach unten, zwischen die sich bewegenden Stacheln, und schwimmen Sie genau durch den mittleren Gang. Von

der unteren rechten Ecke dieser Ebene können Sie nach oben zum Ausgang schwimmen.

### **Boomer:**

Schwimmen Sie hoch und runter und schießen Sie ihm auf den Kopf, bis er vernichtet ist. Versuchen Sie dabei seinen Torpedos auszuweichen oder sie abzuschossen.

### **Stufe 4-1:**

Gehen Sie zur unteren linken Ecke. Dabei überwinden Sie mehrere Abhänge. Passen Sie auf die Spinnen auf.

### **Stufe 4-2:**

Gehen Sie nach links unten zur Plattform, von dort aus nach rechts. Töten Sie die Spinne, und springen Sie nach unten. Gehen Sie nach links. Springen Sie nach links auf die bewegliche Plattform, nehmen Sie den GIANT-BALL-Shot, lassen Sie sich runterfallen, gehen Sie dann nach rechts und wieder runter. Dann nach links und runter zu den drei Plattformen. Wenn Sie auf dem Boden sind, ge-

hen Sie nach rechts, und eine Plattform bringt Sie nach oben. Springen Sie von dort aus nach links, dort bringt Sie eine andere Plattform zum Ausgang.

### **Stufe 4-3:**

Gehen Sie nach rechts, vernichten Sie die beiden Dinosaurier, springen Sie auf die schwebende Plattform, die Sie in die obere Sektion bringt, und halten Sie sich dann links. Springen Sie auf die erste Plattform und dann nach rechts zum Ausgang.

### **Eyesore:**

Stellen Sie sich in die Mitte, springen Sie hoch, und schießen Sie. Dann macht er eine Kehrtwendung, und Sie wiederholen die Aktion.

Zweite Möglichkeit: Schießen Sie 5-6mal von der linken Seite auf Eyesore, laufen Sie dann nach rechts, und ducken Sie sich. Wiederholen Sie die Aktion von der rechten Seite aus.

### **Stufe 5-1:**

Zuerst springen Sie nach unten rechts. Schnappen Sie sich



den Taler, und lassen Sie sich links runterfallen. Danach geht's nach rechts unten, bis Sie den Taler haben. Dann nach links unten, bis Sie den Ausgang sehen.

#### Stufe 5-2:

Springen Sie nach rechts auf die Plattform, um den Lavasee zu überqueren. Gehen Sie rechts weiter, bis Sie nach unten in ein anderes Gebiet, mit noch einem Lavasee, kommen. Springen Sie von Plattform zu Plattform nach links bis zum Ausgang.

#### Stufe 5-3:

Springen Sie nach links zu der sich bewegenden Plattform, und ducken Sie sich, um einem niedrigen Geländer auszuweichen. Gehen Sie weiter nach links bis zum Katapult. Springen Sie auf den Felsen, und lassen Sie sich zur nächsten Plattform schleudern. Gehen Sie nach rechts und über den Lavasee. Passen Sie auf die Affenzombies auf (Erschießen oder erschlagen Sie sie.). Vom nächsten Katapult werden Sie auf eine andere

Felsenplattform geschleudert. Gehen Sie nach links, und vernichten Sie den Feuervogel. Gehen Sie weiter nach rechts bis zum feuerspeienden Chamäleon. Vernichten Sie es, und lassen Sie sich die Kluft herunterfallen. Dort bringt Sie eine Plattform zu einer Ranke. Klettern Sie daran hoch. Oben gehen Sie nach rechts und springen über den Lavaabgrund. Danach benutzen Sie das Katapult zu ihrer Rechten, um sich nach links oben schleudern zu lassen. Gehen Sie links weiter, erschießen Sie den Feuervogel, springen Sie über einen schmalen Lavaabgrund (achten Sie auf die roten Geister-teufel), bis Sie zu einem Seil kommen. Klettern Sie runter und springen Sie von dieser Ranke zu einer Ranke nach rechts. Klettern Sie an dieser Ranke runter und springen Sie nach rechts zum Ausgang.

#### Belcher:

Stellen Sie sich auf die linke Seite und beschießen Sie ständig seine Füße. So wird er Sie nicht mit den Buchstaben

treffen, die er ausspuckt. Ducken Sie sich oder springen Sie, und wiederholen Sie diese Aktion, bis er vernichtet ist.

#### Stufe 6-1:

Gehen Sie auf der fahrenden Plattform, und springen Sie auf die erste Eisplattform hinauf, um den Big-Shot zu erhalten. Wenn Sie zurück nach unten gehen, werden Sie schneller. Benutzen Sie diesen Moment, um auf andere, höher gelegene Plattformen zu springen. Wenn Sie auf der obersten linken Plattform angekommen sind, springen Sie nach rechts zu einer glatten Plattform. Gehen Sie zu dem zerstörbaren Block (wenn Sie den Big Shot haben), schießen Sie durch die Blöcke, gehen Sie nach rechts, und schlittern Sie durch den Ausgang.

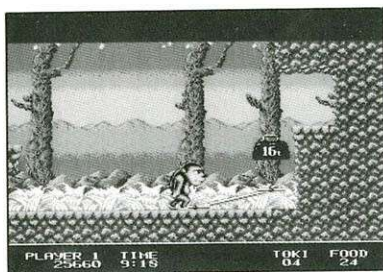
#### Stufe 6-2:

Rutschen Sie nach links hinab. Vernichten Sie alle Feinde, bis Sie links eine schwebende Plattform finden. Springen Sie darauf, sie bringt Sie nach

rechts. Wenn Sie nach rechts gehen, werden Sie auf eine Reihe von Plattformen springen, die kaputtgehen, also passen Sie auf, und bleiben Sie nicht zu lange auf ihnen stehen. Schließlich erreichen Sie zwei übereinander stehende Plattformen. Springen Sie von der unteren auf die obere. Diese bringt Sie nach links zu einer anderen Eisplattform, welche Sie nach links oben bringt. Gehen Sie von dort nach links zum Ausgang.

#### Stufe 6-3:

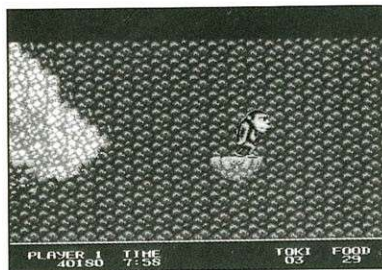
Gehen Sie nach links zu der schwebenden Plattform, diese bringt Sie zu einer Plattform, die Sie nach oben zu einer Eisplattform bringt. Marschieren Sie nach rechts bis zum Stern. Nehmen Sie ihn und klettern die Ranke hoch. Gehen Sie nach links, bis zu einer Plattform, die Sie nach oben zu einer Eisplattform bringt. Gehen Sie nach rechts, und springen Sie zur nächsten Plattform. Klettern Sie dort rechts die Ranke hoch, gehen Sie nach links, und springen



auf die Plattform, die nach rechts fährt. Klettern Sie dort die Ranke nach oben zu einer weiteren Eisplattform. Gehen sie nach links zum Ausgang.

### **Mammoth:**

Bleiben Sie auf der linken Seite, und schießen Sie auf ihn. Wenn er mit seinen Stoßzähnen nach Ihnen schmeißt, müssen Sie rechtzeitig hochspringen.



### **Stufe 7-1:**

Zerstören Sie das Insekt, springen Sie auf die Plattform, und lassen Sie sich von ihr zur nächsten Plattform bringen. Springen Sie auf die linke nach oben. Benutzen Sie das Katapult, um an die Ranken zu gelangen. Springen Sie nach rechts von Ranke zu Ranke, bis zur letzten. Diese klettern Sie hoch. Dann nach links zu den Plattformen. Wenn Sie erst mal oben sind, gehen Sie nach rechts. Klettern Sie die nächste Ranke hinab bis zum Boden, springen Sie nach rechts, gehen Sie weiter, und holen Sie sich den Big-Ball-Shot. Halten Sie sich rechts

Sie auf die Plattform, die Sie zu einer anderen Eisplattform bringt. Gehen Sie nach links, und springen Sie auf die schwebende Plattform. Diese bringt Sie nach links zu einer Plattform, die sich auf und ab bewegt. Lassen Sie sich von dieser nach oben bringen und von der nächsten Plattform nach rechts. Jetzt kommt eine kleine Eisplattform. Rechts davon ist eine weitere Plattform, die hoch und runter fährt. Springen Sie darauf, sie bringt Sie nach oben zu einer anderen Eisplattform. Gehen Sie nach links, und springen Sie

und klettern Sie die nächste Ranke hoch bis zur waagerechten Ranke. Gehen Sie zur nächsten Ranke runter, und marschieren Sie nach rechts zum Ausgang.

### Stufe 7-2:

Beginnen Sie damit, nach rechts zu einem Abhang zu gehen. Springen Sie dort hinunter, und gehen Sie nach links. Schmeißen Sie die fallenden Steine runter. Gehen Sie weiter ohne Pause, erschießen Sie den fliegenden Jaw-Fish bis zum nächsten Abhang. Dort links runter zum Rand. Springen Sie, und halten Sie das Joypad nach links, um weiter unten zu landen. Weiter rechts lassen Sie sich runterfallen, und gehen nach links bis auf die Plattform. Dort warten Sie auf die nächste Plattform. Mit dieser fahren Sie zur nächsten Plattform. Dort lassen Sie sich rechts runterfallen. Sie landen auf einer Plattform, die nach oben fährt. Dort angekommen, geht es nach rechts auf die nächste nach oben fahrende Plattform. Oben gehen Sie nach links



auf die Plattform, fahren nach links, lassen sich fallen, fahren runter, gehen nach rechts und fahren nach rechts, bis Sie zu einem Boden aus zerbröckelnden Steinen kommen. Lassen Sie sich ungefähr in die Mitte fallen, um zum Ausgang zu kommen.

### Stufe 7-3:

Gehen Sie nach rechts, fahren Sie nach oben, und springen Sie nach links oben. Klettern Sie links die Ranke hoch, und gehen Sie dann zu den Ranken rechts oben. Eine davon führt nach ganz oben. Dort oben springen Sie auf die Plattform über Ihnen und fahren nach links und mit der nächsten nach oben. Dort gehen Sie nach rechts, klettern die Ranke nach oben und springen auf die nach links fahrende Plattform. Springen

Sie auf die Plattform, die nach oben fährt. Dort klettern Sie an den Ranken nach links und lassen sich auf die Plattform fallen, die nach links bis zu einer Ranke fährt. Klettern Sie hoch, gehen Sie nach rechts oben und von dort aus nach links zum Ausgang.

### **Bashtar:**

Springen und schießen Sie auf sein Herz, bis er vernichtet ist.

### **Stufe 8-1:**

Springen Sie kontinuierlich nach rechts, damit Sie nicht in den Schlamm fallen. Springen Sie auf die Schlammfontäne. Oben gehen Sie nach links. Springen Sie von Plattform zu Plattform bis zum Ausgang.

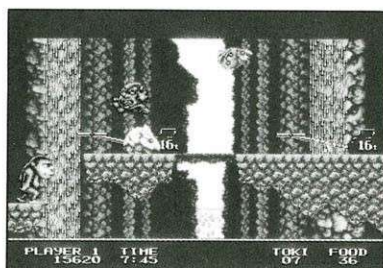
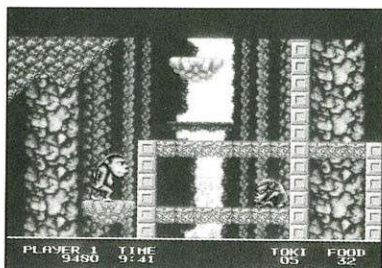
### **Stufe 8-2:**

Gehen Sie nach oben, nach links und mit der Plattform nach unten. Springen Sie auf die Ranke und von dort aus auf die schwingenden Ringe. Schwingen und springen Sie auf die rechte Plattform. Gehen Sie nach rechts, den Abhang nach oben, die Ranke hoch, und springen Sie auf die

kleinen Felsblöcke. Springen Sie nach oben, und Sie kommen an drei Plattformen vorbei. Lassen Sie sich nach rechts unten fallen. Am Boden gehen Sie nach rechts, durch den Gelee. Weiter rechts schleudert Sie eine verborgene Plattform zu einer sinkenden Plattform und zu einem schwingenden Ring. Springen Sie an den Ring, schwingen Sie sich nach rechts auf die Plattform, gehen Sie nach rechts, und lassen Sie sich fallen, um den 3-Way-Shot zu erhalten. Von hier aus springen Sie nach oben und springen rechts auf eine sich bewegende Plattform, die Sie nach oben bringt. Springen Sie nach links, und gehen Sie nach links, zu den zerbrechlichen Blöcken. Lassen Sie sich nach unten zum Ausgang durchfallen.

### **Stufe 8-3:**

Gehen Sie nach links, überspringen Sie die drei Reihen Stacheln, nehmen Sie den Big-Ball-Shot, und gehen Sie übers Katapult, bis Sie endlich die Ruinen erreichen. Springen



Sie in die Mitte und schießen Sie, damit der Raum beleuchtet ist. Sie sehen jetzt eine stillstehende Plattform. Wenn Sie daraufspringen, fährt sie nach rechts. Springen Sie von der Plattform zur nächsthöheren Ebene. Gehen Sie nach rechts bis zum Ausgang.

Speerraffen und die fliegenden Affenköpfe auf.) bis zu einem Abhang. Heben Sie das Essen auf. Gehen Sie rechts am Stachel vorbei, den Abhang nach oben, und lassen Sie sich in die Spalte fallen. Der Ausgang ist in der Sackgasse.

### Stark 1:

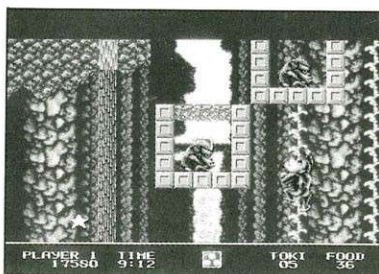
Hier müssen Sie sich abwechselnd auf der linken oder rechten Bildschirmseite aufhalten. Wenn Stark am Boden erscheint, schießen Sie so schnell Sie können. Auch die Feuerkugeln können Sie abschließen. Wenn Stark in der Luft erscheint, schießen Sie nur kurz auf ihn und weichen lieber den Feuerkugeln aus.

### Stufe 9-2:

Hier ist das Timing sehr wichtig, da Sie von einem rollenden Karren auf den anderen springen müssen (Wenn Sie sich verspringen, fallen Sie runter und sterben.). Springen

### Stufe 9-1:

Gehen Sie nach rechts (Passen Sie auf die fliegenden



Sie auf den ersten Karren, fahren Sie nach rechts, und springen Sie über die Lücke zum nächsten Karren. Wiederholen Sie das so lange, bis Sie zu einem Karren kommen, der über Ihnen nach links fährt. Springen Sie darauf, und fahren Sie nach links, bis zu dem Karren, der über Ihnen nach rechts fährt. Fahren Sie nach rechts, und springen Sie bei Bedarf über die Stacheln, bis Sie ganz rechts eine Plattform erreichen. Springen Sie von hier auf den Karren der nach links fährt. Springen Sie auf den Karren über sich, und fahren Sie dann nach rechts. Ducken Sie sich bei der ersten Reihe von Stacheln, und springen Sie über die zweite Reihe. Bereiten Sie sich darauf vor, nach rechts zum Ausgang zu springen.

### Stufe 9-3:

Gehen Sie nach rechts, und weichen Sie den Affenrittern aus, indem Sie sich ducken und auf ihre Füße schießen. Gehen Sie weiter, bis Sie eine Sackgasse erreichen. Springen Sie auf einen winzigen

Block. Springen Sie hoch, und gehen Sie nach links. Nehmen Sie den hüpfenden Energieball, und gehen Sie nach links bis zu einem Abhang. Nehmen Sie den 3-Wege-Schuß, und gehen Sie nach links zum Ausgang.

### **Stark 2:**

Genau wie Stark 1

### **Membrane:**

Stellen Sie sich auf die linke Seite, springen Sie hoch, und schießen Sie auf Membrane. Wenn er von links auf Sie zukommt und mit den Sternen schmeißt, springen Sie erst im allerletzten Augenblick hoch, um den Sternen auszuweichen. Membrane wirft dann mit Extrawaffen auf Sie. Schnappen Sie sich irgendeine, und schießen Sie weiter auf ihn.

### **Tips und Tricks:**

Um das richtige Ende sehen zu können, müssen Sie das Spiel auf 'Normal' durchspielen. Nur im Normalmodus gelangen Sie in die neunte Stufe.

## WONDERBOY IN MONSTERWORLD

Verlassen Sie den Raum, gehen Sie nach rechts durch die Tür, und sprechen Sie mit der Person dort. Verlassen Sie das Gebäude, und gehen Sie wieder nach rechts. Hinter der nächsten Tür, die Sie sehen, gibt es für 30 Goldstücke die **Leather-Boots** (Lederstiefel). Besiegen Sie einige Monster, bis Sie 30 Goldstücke beisammen haben, und kaufen Sie die Stiefel. Wenn Sie die Stiefel haben, gehen Sie nach rechts an der Burg vorbei. Ganz rechts finden Sie ein Schild auf dem „You can ride a jellyfish“ (Sie können eine Qualle reiten.) steht. Stellen Sie sich auf der Plattform ganz nach rechts, und springen Sie, wenn Sie die erste Qualle aus

dem Wasser kommen sehen. Springen Sie den ganzen Weg nach rechts weiter (am besten halten Sie den JUMP-Knopf gedrückt). Wenn Sie es bis zum Rand schaffen, gehen Sie nach rechts, und Sie kommen nach **Alsedo**.

### Alsedo:

Waffenladen: SPEAR (Speer), CHAINMAIL (Kettenrüstung), SHIELD (Schild).

(Kaufen Sie sich zunächst den Speer, dann die Kettenrüstung und schließlich den Schild.)

Nicht markierte Tür: Sprechen Sie mit der Frau in dem Haus.

Ausrüstungsgeschäft:  
MEDICINE (Medizin).

Wenn Sie in dieser Stadt sind, sprechen Sie mit der Frau hinter der dritten Tür von links. Sie wird Ihnen etwas über den Transport zwischen den beiden **STATUES** (Statuen) erzählen. Stellen Sie sich zwischen die Statuen, und drücken Sie die Richtungstaste nach oben. Oben angekommen gehen Sie nach rechts,





und sprechen mit Queen Elenora. Sie sagt Ihnen, Sie sollen Priscilla mitnehmen. Nehmen Sie Priscilla mit (Sie schließt sich Ihnen automatisch an.) und gehen Sie zurück nach unten. Den ganzen Weg nach rechts bis zur Höhle, durch das Loch, das etwa auf halbem Weg durch die Höhle liegt, nach unten und dann nach rechts. Sie werden etwas sehen, das wie eine kleine Zitrone aussieht. Es ist die **Ocarina**. Gehen Sie zu ihr, und drücken Sie, um sie aufzunehmen, die Richtungstaste nach oben. Bringen Sie die Ocarina zurück zu der Frau, die Ihnen von den Statuen erzählt hat. Reden Sie mit ihr, und sie zeigt Ihnen, wie Sie sie benutzen können. Schreiben Sie sich die Buchstaben, die sie Ihnen sagt, auf, Sie werden sie später brauchen. Hier sind sie, für alle Fälle:

- 1.) B A B A B C B
- 2.) A B C B C A B
- 3.) A C C A B A B

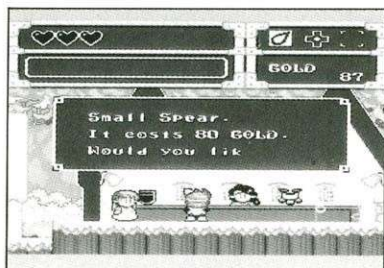
Wenn Sie die Codes haben, gehen Sie den ganzen Weg nach rechts, und stellen Sie

sich, mit dem Gesicht zur Tür, auf die roten Musiknoten. Benutzen Sie die Ocarina, und spielen das erste Lied, wenn das Wort **Ocarina** auf dem Bildschirm erscheint. Gehen Sie nun durch die Tür hindurch. Auf diese Weise gelangen Sie auch durch die anderen Türen.

Nach der zweiten Tür sollten Sie sich nach links zu einer Truhe wenden. In der Truhe ist das erste große Herz. Gehen Sie weiter nach links bis zur letzten Tür. Gleich hinter der letzten Tür treffen Sie den ersten Endgegner.

### **Pilz-Endgegner:**

Bewegen Sie sich nach links und rechts und verwunden den Endgegner mit dem Speer. Schließlich explodiert er. Die Truhe, die er zurückläßt, enthält die **Feuersturm-Magie**. Gehen Sie durch die Tür hinaus und dann durch den Ausgang (EXIT). Wenn Sie zurück in der Stadt sind, reden Sie mit allen Leuten. Jemand wird Ihnen erzählen, daß Sie zu **Princess Eleonora** gehen und mit ihr reden sollen.



allen Leuten und der Prinzessin (**Sheila Purapil**). Zurück nach links und durch die Tür. Gehen Sie wieder nach unten bis zu der Tür, die vorher verschlossen war. Jetzt ist sie offen. Gehen Sie hindurch und nach links zu **Purapil**.

### Purapil:

Waffengeschäft: Knight-Sword: 250, Hard-Armor: 220  
Gehen Sie die Leiter rechts hinunter, um ein Ausrüstungsgeschäft zu finden.

Ausrüstungsgeschäft: Leather Boots: 50 Charmstone: 500.000.

Wenn Sie alle Sachen gekauft haben, die Sie brauchen, gehen Sie ganz nach unten und nach links. Weiter nach links und allen Geistern ausweichen. Die anderen Gegner sind leicht zu besiegen. Ganz links finden Sie **Lilypad-Town**.

### Lilypao.

Ausrüstungsgeschäft: Marine-Boots, Shield, Medicine.  
Waffengeschäft: Shell-Shield, Steel-Armor.

In dieser Stadt gehen Sie nach links bis zur letzten Tür

Gehen Sie zur Princess, und reden Sie ein weiteres Mal mit ihr. Sie erzählt Ihnen, daß Sie zu einer neuen Stadt (jenseits des großen Baumes) kommen. Gehen Sie nach links, an den Statuen vorbei, in den Baum hinein. Dort weiter in den nächsten Bildschirm, indem Sie die Leiter hinabklettern und durch die Tür gehen. Weiter nach links, bis Sie zu einem Wasserfall kommen (Den Ritter davor besiegen Sie, indem Sie sich ducken und ihn mit dem Speer treffen.). Die Frau hinter dem Wasserfall wird Sie bitten, ihr zu folgen.

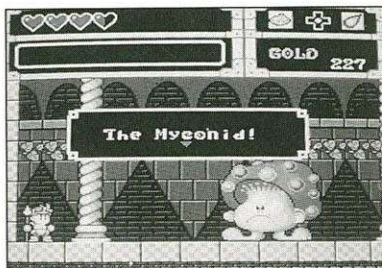
Gehen Sie dann durch die Tür, die Treppen ganz nach oben (Beachten Sie die verschlossene Tür unten.) und durch die Tür hindurch. Gehen Sie nach rechts, und reden Sie mit

und reden mit dem alten Mann. Wenn Sie alles gekauft haben, gehen Sie ganz nach links, um den kleinen Bruder zu retten (Sie sollten unbedingt die besten Ausrüstungsgegenstände bei sich haben, auch die Marine-Boots.).

### **Pygmy Endgegner:**

Ducken Sie sich, und schwingen Sie Ihr Schwert immer wieder gegen sie. Schließlich werden sie verschwinden. Wenn sie weg sind, gehen Sie unter den hängenden Jungen, er wird herunterfallen und zum Dorf laufen. Gehen Sie dann zurück ins Dorf. Reden Sie mit allen Leuten in der Stadt. Der alte Mann wird Ihnen von Poseidon erzählen und gibt Ihnen seinen Bruder als Begleiter mit. Wenn der Bruder bei Ihnen ist, gehen Sie nach rechts zum **Tempel** und in ihn hinein. Der Tempel ist zu Beginn dunkel. Gehen Sie nach links, und springen Sie auf die Plattform. Wenn Sie einen silbernen Schalter sehen, springen Sie auf ihn, um die Tür links zu öffnen.

Gehen Sie durch die Tür und



benutzen Sie die Feuersturm-Magie, um die Fledermaus zu besiegen. Wenn Sie sie besiegt haben, erscheint eine Truhe. In der Truhe finden Sie die Lampe. Gehen Sie nach rechts, die Leiter hinunter und weiter nach rechts. Gehen Sie dann zum unteren Bildschirmrand und wieder nach rechts. Die Leiter hoch, nach rechts und die nächste Leiter hinauf. Wenden Sie sich nach links, bis Sie den Schalter erreichen. Springen Sie auf den Schalter, und gehen Sie nach rechts zu den zerstörbaren Blöcken. Wenn Sie weiter nach rechts gehen, öffnet sich eine Falltür. Lassen Sie sich durch die Falltür hinunterfallen, gehen Sie zu der Treppe, und kehren dorthin zurück, wohin Sie gefallen waren. Dort ist jetzt ein Loch in der Wand, durch das Sie hindurchgehen. Gehen Sie

weiter nach rechts, um eine Truhe mit dem zweiten großen Herz darin zu finden. Lassen Sie sich nochmals durch die Falltür fallen, und gehen Sie nach links den Weg zurück, den Sie gekommen sind. Springen Sie über die Grube, und halten Sie sich an der Leiter fest.

Springen Sie von der Leiter ab auf die andere Seite der Grube. Dann nach links und die Leiter hinauf. Nehmen Sie sich vor den Pfeilen in acht, die aus den beweglichen Gesichtern schießen! Gehen Sie durch die Tür oben links, wenden Sie sich nach rechts, und nehmen Sie das Elixir aus der Truhe.

Wenn Sie das Elixir haben, gehen Sie zurück nach links und klettern die Plattformen nach oben. Springen Sie auf die bewegliche Plattform, und gehen Sie nach rechts. Wenn Sie von der Plattform herunter gehen, werden Sie die Blöcke zertrümmern und auf einem Schalter landen. Der Schalter verwandelt die gelben Blöcke über Ihnen in graue (zerstörbare). Gehen Sie nach oben,

zerbrechen Sie die grauen Blöcke, und wenden Sie sich nach rechts. Lassen Sie sich durch die Grube ganz rechts fallen, und gehen Sie ganz nach links. Wenn Sie an einen bestimmten Punkt kommen, wird Ihr Begleiter ein Loch für Sie in die Wand schlagen. Gehen Sie durch das Loch, öffnen Sie die Truhe, und Sie bekommen den **Hard-Shield**. Gehen Sie zurück nach rechts, und springen Sie auf den Schalter. Sie kommen in einen **Raum mit Fackeln** an der Wand und Schaltern auf dem Boden. Springen Sie auf den zweiten Schalter, dann auf den dritten, den ersten und den vierten (von links). Wenn Sie in der richtigen Reihenfolge auf die Schalter springen, tut sich rechts ein Loch auf. Lassen Sie sich in das Loch fallen, und Sie begegnen dem Boss.

### **Gragg & Glogg:**

Um diese Gegner zu besiegen, konzentrieren Sie sich auf einen zur Zeit. Fangen Sie mit dem linken an. Gehen Sie nah an ihn heran, springen Sie und schlagen Sie ihn. Sie werden

dabei von Steinen getroffen, aber Sie sollten jetzt genug Energie haben, um beide auf diese Art zu besiegen. Wenn Sie in der Mitte der Plattform stehenbleiben, werden sie kleine Steine auf Sie abfeuern. Also passen Sie auf! Wenn Sie sie besiegt haben, öffnen Sie die Truhe, um den **Trident** zu erhalten.

Gehen Sie jetzt zurück ins **Zwergendorf**. Reden Sie mit dem Mann in dem Haus ganz links. Als nächstes gehen Sie durch die Tür in dem Baumstumpf links von dem Zwergendorf (Das wird Sie zurück in die Stadt links vom Turm bringen.). Reden Sie mit den Einwohnern (Sie erzählen Ihnen von **Shrines** im Meer.). Kaufen Sie die **Hard-Armor**.

Wenden Sie sich nun nach rechts, und gehen Sie in den Turm. Gehen Sie durch die untere Tür. Dann nach rechts (Tragen Sie den Trident.) und sobald Sie zum Wasser kommen, lassen Sie sich hineinfallen. Gehen Sie nach rechts, und passen Sie auf die Minen auf! Gehen Sie weiter nach rechts an den Minen vorbei,

und Sie kommen aufs offene Meer. Schwimmen Sie nach oben, und springen Sie aus dem Wasser auf die Plattform. Gehen Sie nach links (Dieser Teil sieht aus wie die erste Landschaft mit Palmen und Krabben.). Ganz links finden Sie das **Pygmy-Sword**. Gehen Sie zurück nach rechts, über die Plattformen (nicht zurück unter Wasser). Weiter nach rechts, bis Sie eine Hütte erreichen. Gehen Sie hinein und reden mit dem Mädchen. Sie wird Ihnen von dem **Amulett** erzählen und Sie fragen, ob Sie bereit sind, die Ocarina gegen einige Informationen einzutauschen. Gehen Sie auf den Handel ein, und sie erzählt Ihnen von den vier Bäumen, wo das Amulett versteckt ist. Verlassen Sie die Hütte, und gehen Sie nach rechts, bis Sie zu **vier Palmen** und einer Truhe, die von Holzblöcken umgeben ist, kommen. Stellen Sie sich zwischen die beiden Palmenpaare und drücken Sie die Richtungstaste nach oben. Es erscheint eine Geheimtür. Gehen Sie hinein, und Sie

können die Truhe öffnen, um an das Amulett zu kommen. Gehen Sie zurück nach links, dorthin, wo Sie aus dem Wasser gekommen sind. Dann zu dem Schacht mit den Minen und zurück in die Stadt links vom Turm.

Gehen Sie ein weiteres Mal zur untersten Tür des Turms. Dann durch den Turm nach rechts bis zum vierten Tümpel.

Lassen Sie sich, mit dem Trident in Bereitschaft, in den Tümpel fallen. Am tiefsten Punkt des Tümpels drücken Sie die Richtungstaste nach oben, um eine Geheimtür zu entdecken. Gehen Sie durch die Tür, dann links herum, nach unten, und nehmen Sie das große Herz.

Jetzt wieder hinaus und den ganzen Weg nach rechts. Gehen Sie durch die Tür am Ende des Weges. Klettern Sie die Stufen ganz hinauf, und gehen Sie durch den rechten Baum. „WARP“ zurück nach **Alsedo** (Die Stadt, in der Sie die Ocarina bekommen haben). Gehen Sie nach links, und lassen Sie sich ins Was-

ser fallen. Im Wasser wenden Sie sich nach links durch das Labyrinth, bis Sie die erste Truhe finden (Sie ist von Blöcken umgeben.). Öffnen Sie die Truhe, und Sie bekommen die **Pygmy-Armor**. Rechts von der Rüstung ist eine Truhe mit einem weiteren großen Herz (Von der Truhe aus können Sie nicht nach oben gehen.). Gehen Sie zurück nach Alsedo. Dort nach oben, dann nach links in den Baum. Gehen Sie weiter durch den Turm und hinunter durch den ersten Brunnen (ganz links auf dem Bildschirm).

Weiter nach rechts, an den Minen vorbei und schwimmend am Grund entlang zu einer Truhe mit einem **Thunder-Spell** (Donnerzauber). Schwimmen Sie weiter nach rechts. An einer Stelle erreichen Sie eine Sackgasse. Gehen Sie an Land, um an der Sackgasse vorbei zu kommen und dann wieder ins Wasser. Schwimmen Sie nach rechts. Schließlich kommen Sie zu einer Truhe, die Gold enthält. Schwimmen Sie zu dem Schrein rechts unten, und



gehen Sie hinein. Schwimmen Sie weiter nach rechts und durch das erste Loch in der Decke nach oben.

Sowie Sie aus dem Wasser heraus sind, gehen Sie nach rechts. Bei dem Pfeil müssen Sie nach oben springen, um Ihre Lebensenergie nachzufüllen. Dann wenden Sie sich nach rechts und springen, wo Sie hochgekommen sind, über das Wasser. Gehen Sie weiter nach rechts bis zum nächsten Pfeil. Springen Sie hier hoch, und Sie bekommen Gold. Wenden Sie sich nach links, und gehen Sie durch den letzten Brunnen, an dem Sie vorbeigekommen sind. Schwimmen Sie nach rechts, und zerbrechen Sie den roten Ball mit Ihrem **Trident** (Dreizack). Greifen Sie immer wieder an, schließlich bleiben die

Propeller stehen. Schwimmen Sie den ganzen Weg nach links, gehen Sie nach unten und nehmen Sie den ersten Durchgang nach unten. Schwimmen Sie weiter nach unten, und gehen Sie nach rechts. Öffnen Sie die Truhe, um ein Herz zu bekommen. Schwimmen Sie nach unten und nach rechts, um den zweiten roten Ball zu zerbrechen. Schwimmen Sie nach oben und, sobald es geht, nach links. Dann nach unten, links und oben, um den dritten roten Ball zu zerstören. Weiter nach links bis zu dem Propeller. Von dort nach oben und nach links. Sie kommen in einen Raum mit einer Truhe. In der Truhe finden Sie einen **Return-Spell** (Rückkehr-Magie). Schwimmen Sie zurück nach rechts zu den Minen, dann nach unten und rechts, um den vierten roten Ball zu zerstören. Dann nach links und unten und weiter nach links bis zum großen Durchgang. Wenden Sie sich nach rechts, und gehen die Passage entlang. Wenn Sie wieder über dem Wasser sind, gehen Sie

nach links, um eine Truhe mit dem **Elixier** darin zu finden. Gehen Sie den ganzen Weg nach rechts, hinunter ins Wasser, und nehmen Sie den Durchgang ganz unten (mit den Seeiegeln). Folgen Sie der Passage nach links. Wenn Sie zu dem Raum mit dem Ausgang unten links kommen, gehen Sie nach rechts, um **Poseidon** zu treffen. Er erzählt Ihnen, daß Sie das **Dragon-Village** und die Sphinx besuchen und außerdem die **Oasis-Boots** finden müssen. Schwimmen Sie zurück nach links bis zu der Truhe, die Sie wegen der Propeller nicht erreichen konnten. Öffnen Sie die Truhe, und Sie finden die Oasis-Boots.

Benutzen Sie die Rückkehrmagie, um zum letzten Dorf, in dem Sie gespeichert hatten, zurückzugelangen. Nun machen Sie sich auf den Weg zu dem Dorf links vom Turm.

Benutzen Sie die Oasis-Boots. Kaufen Sie Excalibur und den Steel-Shield. Gehen Sie nach rechts am Turm vorbei in die Wüste. Vergewissern Sie sich, daß Sie die

Oasis-Boots benutzen, weil sich sonst Ihre Energie vermindert. Gehen Sie weiter nach rechts bis zu dem Teil der Wüste mit dem Treibsand und dem Loch am unteren Ende des Bildschirms. Sollten Sie in das Loch fallen, müssen Sie alle Feinde dort besiegen. Es erscheinen dann Stufen, so daß Sie hinausspringen können. Gehen Sie weiter nach rechts durch die **Wüste**, und Sie sehen einen Brunnen mit einer Treppe nach unten. Gehen Sie die Treppe hinunter, um den **Shield-Spell** zu finden. Auf dem Boden des Brunnens ist Wasser. Benutzen Sie den Dreizack (Trident), um ins Wasser zu gehen. Sie finden dort eine Truhe mit dem **Sun-Key**. Gehen Sie zurück an die Oberfläche und über die Treppe hinaus. Wenden Sie sich jetzt nach rechts, um die Tür zur **Pyramide** zu finden.

Wenn Sie durch die Tür gegangen sind, klettern Sie das Seil bis ganz nach oben hinauf. Gehen Sie weiter bis zur Spitze der Pyramide, dann nach links, um eine Truhe mit





dem **Moon-Key** darin zu finden. Wenden Sie sich nach rechts, und lassen Sie sich fallen. Gehen Sie nach links, springen Sie auf den Schalter, und lassen Sie sich durch das Loch fallen. Unten angekommen, gehen Sie nach links zu einer Truhe mit Elixier darin. Gehen Sie nach rechts, springen Sie auf den Schalter und weiter nach rechts. Lassen Sie sich fallen, und gehen Sie nach links. Springen Sie auf den Schalter, und gehen Sie weiter nach links bis zu dem Loch. Lassen Sie sich ins Loch fallen, und gehen Sie nach links zu einem anderen Schalter (Beachten Sie den schmalen Gang, den nur sehr kleine Leute benutzen können.).

Lassen Sie sich fallen, und wenden Sie sich nach rechts. Hier finden Sie eine Geheimtür, wenn Sie das Steuerkreuz

direkt an der Kante nach oben drücken. Gehen Sie weiter nach rechts, und ducken Sie sich, um den Dornen zu entgehen, die auf Sie herabfallen. Gehen Sie ganz nach rechts bis zum **Sphinx-Boss**.

### Sphinx:

Beantworten Sie alle ihre Fragen, indem Sie sich auf die Hinweise auf diesen Seiten beziehen. Die Fragen sind vollkommen zufällig. Versuchen Sie es weiter, bis Sie alle richtig beantwortet haben (Sie haben mehrere Antworten zur Auswahl.). Gehen Sie dann durch die Tür, und öffnen Sie die Truhe, die den **Star-Key** enthält. Wieder durch die Tür hindurch und die Pyramide verlassen.

Jetzt gehen Sie zur ersten Tür auf der rechten Seite. Gehen Sie hinein, und öffnen Sie die Truhe, die das **Pygmy-Shield** enthält. Danach zur Tür ganz links. Gehen Sie durch die Tür hindurch und ganz nach oben bis zur grauen Plattform (sieht aus wie die beiden Statuen in Fairy-Village). Auf der Plattform

drücken Sie die Richtungstaste nach oben, dann gehen Sie ganz nach rechts.

### **Begonia, die Drachenstadt:**

Gehen Sie an das rechte untere Ende der Stadt, durch die Tür hindurch und reden mit dem großen grünen Drachen. Ergibt Ihnenein **Fire-Bracelet**.

Verlassen Sie nun die Stadt (Sie werden später zurückkehren.), und gehen Sie zum Turm.

Im Turm gehen Sie durch die unterste Tür. Gehen Sie ganz nach rechts, und lassen Sie sich in das Loch mit der Treppe fallen. Gehen Sie durch den unterirdischen Durchgang, und zerbrechen Sie die grauen Blöcke.

Wenn Sie nach rechts unten kommen, zerbrechen Sie die Blöcke, um eine Leiter zu bauen, über die Sie auf die grünen Ränder springen können. Klettern Sie ganz nach oben, und öffnen Sie die Truhe, um die **Erdbeben-Magie** zu bekommen. Gehen Sie nach rechts, und das Fire-Bracelet bricht automatisch das Eis-

siegel. Weiter nach rechts nach **Childham**, der Eisstadt. Reden Sie mit allen Leuten. Reden Sie mit der Frau hinter der Tür ganz rechts, und Sie bekommen einen Begleiter namens Shabo. Verlassen Sie die Stadt, und wenden Sie sich nach rechts. Kaufen Sie unbedingt die **Ceramic-Boots** (4000 Gold).

Gehen Sie nach rechts, und springen Sie auf die Plattform, dann weiter nach rechts bis zum Fahrstuhl. Fahren Sie nach unten und dann nach rechts. Lassen Sie sich fallen, und gehen Sie nach links. Klettern Sie das Seil hinauf, um die Eisbrücke herunterzulassen. Wenden Sie sich jetzt nach rechts, lassen Sie sich in das Loch fallen, und gehen Sie weiter nach rechts. Springen Sie auf die Plattformen, und gehen Sie nach rechts zu den Lianen. Klettern Sie die Liane herunter, und gehen Sie nach links zur nächsten Liane. Springen Sie auf die Liane, und gehen Sie dann nach links unten. Klettern Sie an den Lianen zurück nach oben, und springen Sie von der obersten

Liane nach rechts. Dann auf die bewegliche Plattform und die Burg verlassen. Nehmen Sie den Fahrstuhl, und verlassen Sie ihn nach links. Gehen Sie nach links die Leiter hinauf. An der obersten Tür im Turm ganz links öffnen Sie die Truhe, um ein **großes Herz** zu bekommen. Nehmen Sie die zweite Tür von links, lassen Sie sich hinunter auf den Boden fallen, und besiegen Sie den großen Affen. Er wird Ihnen ein Elixir geben. Klettern Sie an der Liane links hoch, und öffnen Sie die Truhe, um das **Gold-Gem** zu bekommen. Klettern Sie weiter an der Liane nach oben, und gehen Sie nach rechts zum Ausgang. Wenden Sie sich jetzt nach rechts, klettern Sie auf die Plattform, und gehen Sie nach links. Springen Sie nach links zu den zwei Statuen. Stellen Sie sich zwischen die Statuen und drücken Sie die Richtungstaste nach oben, um das Gold-Gem in das Loch zu legen.

Gehen Sie zurück nach rechts, und lassen Sie sich dort fallen, wo die Plattformen

sind. Gehen Sie nach rechts und durch die nächste Tür. Wenn Sie in der **Eisburg** sind, gehen Sie nach links und die Rampen hinunter. Nachdem Sie den großen blauen Bär besiegt haben, gehen Sie nach rechts und klettern die Liane hoch. Öffnen Sie die Truhe links, um an das **Blue-Gem** zu kommen. Klettern Sie wieder die Lianen hoch, und gehen Sie durch die Tür links hinaus. Dann weiter nach links und auf die Plattformen klettern. Gehen Sie von dort, wo Sie das Gold-Gem abgelegt haben, nach rechts, und legen Sie das Blue-Gem ab, indem Sie die Richtungstaste nach oben drücken. Lassen Sie sich zurück nach unten fallen, und gehen Sie ganz nach rechts. Gehen Sie in das Loch ganz rechts.

Öffnen Sie die Truhe, um die **Pygmy-Boots** zu bekommen. Verlassen Sie den Raum, und gehen Sie nach links. Klettern Sie wieder die Vorsprünge hinauf, und gehen Sie durch die Tür oben zwischen den Plätzen, an denen Sie die

Gems abgelegt haben. Weiter nach rechts und im Fahrstuhl nach unten fahren. Nachdem Sie hinausgegangen sind, nach rechts, um sich dem Ice-Bomber zu stellen.

### Ice-Bomber:

Laufen Sie die oberste Plattform entlang, und treffen Sie ihn am Kopf. Nachdem Sie den Ice-Bomber besiegt haben, öffnen Sie die Truhe, um die **Old Axe** zu bekommen. Gehen Sie durch die Tür, die erscheint, und Sie sind in **Childham**.

Gehen Sie nach links zu der offenen Tür. Dort hinein, und Sie sind zurück in der Stadt beim Turm. Gehen Sie in die Drachenstadt, und reden Sie mit dem großen Drachen. Sein Enkel wird Sie begleiten.

Dann gehen Sie durch die Tür oberhalb der Tür, die zum **Drachen** führt. Reden Sie mit dem Mann, und er wird Ihnen sagen, daß Sie etwas brauchen, um die Axt in ein Schwert zu verwandeln. Gehen Sie nach oben, dann nach rechts, und verlassen Sie die Stadt.



Gehen Sie durch die erste Tür, und reden Sie mit dem Mann. Dann durch die Tür in der Hütte und Sie werden sich in einen Pygmy-Man verwandeln.

Gehen Sie nach rechts zu der kleineren Tür, lassen Sie sich fallen, und gehen Sie ganz nach links. Springen Sie auf den Schalter, und gehen Sie zurück nach rechts (Die Tür ist jetzt offen.). Springen Sie auf den Schalter, gehen Sie nach links, und lassen Sie sich in das Loch fallen. Wenn Sie unten sind, gehen Sie nach rechts und springen auf den Schalter. Jetzt zurück nach links und auf den Schalter springen. Gehen Sie nach rechts, dann nach oben und schließlich nach links zu einem weiteren Schalter. Jetzt ganz nach rechts und durch die Tür. Gehen Sie nach rechts und nach unten zu der Leiter.

Weiter nach links und auf die bewegliche Plattform (Sie bewegt sich auf und ab.) springen, dann die Leiter hinauf und nach links. Hier sollten sich jetzt graue Blöcke befinden. Zerstören Sie die Blöcke, und nehmen Sie das Elixir aus der Truhe. Lassen Sie sich durch das Loch links fallen, und gehen Sie durch die Tür. Jetzt nach rechts und durch die Tür, die Sie zum Tyrant-Dragon führt.

### **Tyrant-Dragon:**

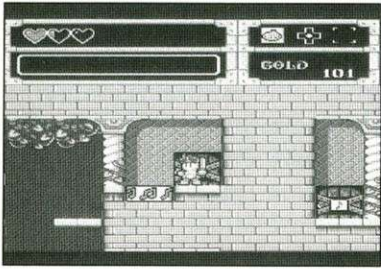
Um den Tyrant-Dragon zu besiegen, stellen Sie sich entweder links oder rechts auf die Plattform. Wenn er nahe an Ihnen dran ist, springen Sie hoch und treffen ihn am Kopf.

Wenn Sie den Tyrant-Dragon besiegt haben, öffnen Sie die Truhe, um die Fire-Urn zu bekommen. Gehen Sie durch die Tür, und Sie werden zurück an den Anfang des Labyrinths gebracht. Nun zurück zu dem Mann hinter der Tür, die zum großen grünen Drachen führt. Reden Sie mit dem Mann, und er wird Ihnen sagen, daß Sie zum großen

grünen Drachen gehen sollen. Gehen Sie hin, und sprechen Sie mit dem Drachen. Der Drache sagt Ihnen, Sie sollen zu dem Mann, mit dem Sie eben gesprochen haben, zurückgehen. Er gibt Ihnen das **Legendary-Sword**. Nun gehen Sie zurück zur Spitze des Turms, in den Turm hinein und dann ganz nach oben. Verlassen Sie den Turm wieder, und gehen Sie nach links zum **Bell Tower**. Dort drücken Sie die Richtungstaste nach oben und gehen nach rechts. Ganz rechts gelangen Sie in ein **Labyrinth**.

Gehen Sie nach rechts, und lassen Sie sich in die erste Grube fallen. Gehen Sie weiter nach rechts, und klettern Sie an der ersten Kette nach oben. Weiter nach rechts und die nächste Kette nach oben klettern. Dann nach links und die blauen Dämonen besiegen. Nehmen Sie die erste Kette, gehen Sie nach rechts, und springen Sie über das erste Loch bis zur ersten Kette. Klettern Sie die Kette hinauf.

Gehen Sie nach links und auf die bewegliche Plattform



(Ducken Sie sich, um den Stacheln zu entgehen.). Wenden Sie sich auf der Plattform nach links, dann zurück nach rechts. Verlassen Sie die Plattform, und öffnen Sie die Truhe, um die **Legend-Boots** zu bekommen. Zurück auf die Plattform und auf der linken Seite nach unten. Springen Sie von der Plattform, um die Kette ganz links heraufzuklettern.

Wenn Sie einen Fehler machen, lassen Sie sich in die Grube ganz rechts fallen, klettern Sie die Kette empor, und versuchen Sie es nochmal.

Am oberen Ende der Kette gehen Sie nach rechts. Springen Sie auf das erste Seil und überqueren die Stacheln. Lassen Sie sich in das Loch gleich hinter den Stacheln fallen. Öffnen Sie die Truhe,

um den **Legend-Armor** zu bekommen. Nehmen Sie die Tür rechts, folgen Sie den Türen, und Sie landen kurz hinter dem Punkt, an dem Sie die Stacheln überquert haben. Springen Sie auf das Seil, öffnen Sie die Truhe, und Sie bekommen ein Elixir. Springen Sie zurück auf das Seil, an der Truhe vorbei, und gehen Sie durch die Tür. Dieser Teil ist knifflig! Gehen Sie nicht durch den Ausgang, sondern zurück durch die Tür, durch die Sie hereingekommen sind. Das bringt Sie zu der Tür auf der Plattform genau über der Tür, durch die Sie hereingekommen sind. Klettern Sie an der Kette hoch, und wenden Sie sich nach rechts. Klettern Sie an dem ersten beweglichen Seil nach oben, springen Sie ab, und öffnen Sie die Truhe, um das **Legend-Shield** zu erhalten. Springen Sie auf das Seil ganz rechts und gehen Sie durch die Tür. Weiter durch die Tür links und an der Kette ganz links an der Wand hinaufklettern. Am oberen Ende der Kette gehen Sie nach rechts. Töten Sie die beiden

Skelette, und die Kette ganz rechts wird sich senken. Erklettern Sie die Kette, und gehen Sie nach links. Sie treffen dort auf einen **lila-farbenen Drachen**. Um den Drachen zu töten, ducken Sie sich, und stechen Sie immer wieder nach ihm. Nachdem Sie den Drachen getötet haben, gehen Sie durch die Tür, die erscheint, und springen Sie sofort von Plattform zu Plattform bis ganz nach oben. Nehmen Sie die Plattform, die nach unten geht (neben den Pfeilen, die nach unten zeigen). Dann springen Sie ab zu der Plattform rechts (Dort ist ein grünes Monster.). Gehen Sie weiter auf den Plattformen bis zur oberen linken Ecke. Springen Sie auf das bewegliche Seil rechts, und gehen Sie durch die Tür. Jetzt stehen Sie dem **Demon-King** gegenüber.

### **The Almighty Demon-King:**

Springen Sie hoch, und treffen Sie ihn mit der Kraft-Magie am Kopf. Weichen Sie dabei seinen Feuerbällen aus. Sie sollten auf jeden Fall einen Heiltrank zur Hand haben. Wenn

er geschlagen ist, verwandelt er sich in den **Prince of the Darkworld** und erzählt Ihnen etwas über das **Biomeka**.

Gehen Sie durch die Tür und Sie werden zurück zur Spitze des Bell Tower transportiert. Gehen Sie jetzt nach links (wo sich zuvor das Kraftfeld befand) zum Fahrstuhl. Fahren Sie mit dem Fahrstuhl nach oben. An der Spitze finden Sie ein Raumschiff. Springen Sie hinein, und es bringt Sie zur **Biomeka-Basis**.

In der Biomeka-Basis werden Sie allen Endgegnern wieder begegnen. Sie sind diesmal leichter zu besiegen, jedoch mit derselben Taktik, mit der Sie sie beim ersten Mal bezwungen haben. Gehen Sie die erste Leiter nach oben und nach links. Gehen Sie durch die Tür am Ende des Gangs, um Myconid ein zweites Mal zu begegnen. Wenn er besiegt ist, gehen Sie durch die Tür hinaus, nach rechts und die Treppe hinunter. Unten angekommen, gehen Sie nach rechts und durch die Tür am Ende des Gangs. Sie begegnen hier dem Ice-Bomber.



Gehen Sie durch die Tür hinaus, nach links und die Treppe hinunter. Als nächstes nach rechts und durch das letzte Loch auf der rechten Seite. Gehen Sie weiter nach rechts, dann durch die Tür, um auf den Tyrant-Dragon zu treffen. Gehen Sie durch die Tür hinaus, nach links und die Leiter nach oben. Jetzt ganz nach links und die Leiter nach unten. Gehen Sie nach links, um Gragg und Glogg zu finden. Verlassen Sie den Raum, und gehen Sie zurück die zweite Leiter hinauf (Diese Leiter war vorher blockiert.). Am oberen Ende stehen Sie Biomeka gegenüber.

### **Biomeka:**

Bleiben Sie zunächst stehen, und lassen Sie ihn schießen. Bevor Sie sterben, wird der **Prince of Darkness** erschei-



nen und Ihre Energie auffüllen. Als nächstes stellen Sie sich nahe an Biomeka heran, springen und zielen auf das blaue „Auge“ auf dem Helm. Benutzen Sie die Donner-Magie, um die Laser zu zerstören. Wenn sein Helm zerstört ist, benutzen Sie Kraft-Magie. Springen Sie schnell, und zielen Sie auf sein Auge. Sie sollten auf jeden Fall Medizin bei sich haben.

### **Charmstones:**

Charmstones können in Zusatzherzen oder Magie verwandelt werden. Wer im Besitz eines Charmstone ist, sollte zur Stadt Purapil und dort ganz nach unten und nach links gehen (Die Tür zur nächsten Stadt ist ganz links.). Dort bei drei Fenstern unter das mittlere (links von der Fensterbank, es ist nicht immer leicht,



gleich die richtige Stelle zu finden) stellen und die Richtungstaste nach oben drücken. Es erscheint ein Mann, der Charmstones in Herzen oder Magie verwandelt. Aus einem Charmstone macht er ein Herz, wer mehr als ein Herz hat, dem füllt er die Magie auf. Wer mit zwei oder mehr Charmstones kommt, dem füllt er zwei oder mehr Magien auf.

### Zusätzliche Herzen:

Das einzige Herz, das nicht schon in den Tips erwähnt wurde, befindet sich im Vulkan. Als Pygmy-Man in den Vulkan hineingehen, hinunterfallen lassen, ganz nach links gehen und auf den Schalter springen. Dann nach rechts und wieder auf einen Schalter springen. Zurück nach links, in ein Loch fallen lassen und bis zum Schalter nach rechts gehen. Dann ganz nach links und in ein Lavagebiet fallenlassen. Dort ist die Truhe mit dem Herz. Dann zur Tür hinaus, nach links und auf den Schalter springen. Zurück nach rechts (oder

wieder in das Lavagebiet fallenlassen) und auf die Plattform, die nach oben führt.

## **WORLD CUP ITALIA '90**

### Die besten Mannschaften:

1. Brasilien
2. UdSSR
3. Argentinien
4. Frankreich

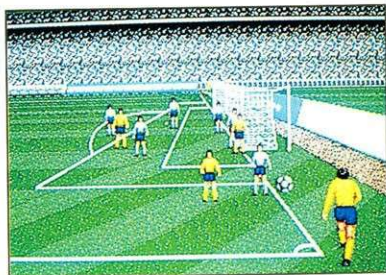
### Spieltips:

Der Schlüssel zum Sieg ist Aggressivität. Greifen Sie ständig an, und geben Sie niemals auf.

### Torwart:

Computer-Mannschaften: Der Torwart wird manchmal einen Hechtsprung ausführen.

Ihre Mannschaft: Ihr Torwart kann nur beim Elfmeterschießen Hechtsprünge machen.



# Mega Drive – SOFTWARE

|   |
|---|
| <b>688 Submarine Attack</b>                                   |
| <b>Afterburner II</b>   |
| <b>Alex Kidd:</b> Enchanted Castle                            |
| <b>Alien 3</b>  |
| <b>Alien Storm</b>  |
| <b>Alisia Dragoon</b>   |
| <b>Arch Rivals</b>  |
| <b>Arnold Palmer T, Golf</b>                                  |
| <b>Arielle:</b> Die Meerjungfrau                              |
| <b>Art Alive</b>  |
| <b>Ayrton Senna's</b><br>Super Monaco GP 2                    |
| <b>Aquatic Games –</b><br>Starring James Pond                 |
| <b>Back to the future III</b>                                 |
| <b>Batman</b>   |
| <b>Batman Returns</b>   |
| <b>Bio Hazard Battle</b>                                      |
| <b>Blockout</b>   |
| <b>Bonanza Brothers</b>                                       |
| <b>Buck Rogers</b>  |
| <b>Bulls vs Lakers</b> (Basketball)                           |
| <b>Burning Force</b>  |
| <b>California Games</b>                                       |
| <b>Chuck Rock</b>   |
| <b>Columns</b>  |
| <b>Corporation</b>  |
| <b>Crüe Ball</b> (Flippersimulation)                          |
| <b>David Robinsons</b>  |
| <b>Supreme Cour</b>   |
| <b>Dick Tracy</b>   |
| <b>DJ Boy</b>   |
| <b>Donald Duck:</b> Quackshot                                 |
| <b>Dragons Fury</b> (Flippersimulation)                       |
| <b>Dungeons &amp; Dragons:</b><br>Warriors of the eternal sun |
| <b>E.A. Hockey</b>  |
| <b>Ecco – The Dolphin</b>                                     |
| <b>Empire of Steel</b>  |
| <b>European Club Soccer</b>                                   |
| <b>E. Holyfield Boxin</b>                                     |
| <b>F 22-Interceptor</b>                                       |

|  |
|--|
| <b>Ferrari Grand Prix</b>                            |
| <b>Fire Shark</b>                                    |
| <b>Galahad</b>                                       |
| <b>Galaxy Force II</b>                               |
| <b>Ghostbusters</b>                                  |
| <b>Ghouls' n Ghosts</b>                              |
| <b>Golden Axe II</b>                                 |
| <b>Grand Slam Tennis</b>                             |
| <b>Green Dog</b>                                     |
| <b>Gynoug</b>  |
| <b>Hard Drivin'</b>                                  |
| <b>Hellfire</b>                                      |
| <b>Home Alone</b>                                    |
| <b>Indiana Jones und der letzte Kreuzzug</b>         |
| <b>James Pond:</b> Underwater Agent                  |
| <b>James Pond II:</b> Robocod                        |
| <b>J.B. Douglas KO Boxing</b>                        |
| <b>Joe Montana Football II</b>                       |
| <b>John Madden Football '92</b>                      |
| <b>Kid Chameleon</b>                                 |
| <b>Klax</b>  |
| <b>Last Battle</b>                                   |
| <b>Lemmings</b>                                      |
| <b>LHX Attack Chopper</b>                            |
| <b>Lotus Esprit Turbo Challenge</b>                  |
| <b>Marble Madness</b>                                |
| <b>Mario Lemieux Hockey</b>                          |
| <b>Mickey Mouse I:</b><br>Castle of Illusion         |
| <b>Mickey &amp; Donald:</b><br>The World of Illusion |
| <b>Moonwalker:</b> Michael Jackson                   |
| <b>NHLPA Hockey '93</b>                              |
| <b>Olympic Gold</b>                                  |
| <b>Out run</b>                                       |
| <b>Pacmania</b>                                      |
| <b>Paperboy</b>                                      |
| <b>PGA Golf</b>                                      |
| <b>Phantasy Star II</b>                              |
| <b>Phantsy Star III</b>                              |
| <b>Phelios</b>                                       |

|  |
|--|
| <b>Pitfighter</b>                            |
| <b>Revenge of Shinobi</b>                    |
| <b>Rings of Power</b>                        |
| <b>Road Rash</b>                             |
| <b>Shadow of The Beast</b>                   |
| <b>Shining in the darkness</b>               |
| <b>Simpsons</b>                              |
| <b>Sonic The Hedgehog</b>                    |
| <b>Sonic 2</b>                               |
| <b>Space Harrier II</b>                      |
| <b>Speedball</b>                             |
| <b>Spider-Man</b>                            |
| <b>StarFlight</b>                            |
| <b>Streets of Rage</b>                       |
| <b>Streets of Rage II</b>                    |
| <b>Strider</b>                               |
| <b>Super Hang On</b>                         |
| <b>Super Hydride</b>                         |
| <b>Super Real Basketball</b>                 |
| <b>Super Thunder Blade</b>                   |
| <b>Sword of Vermillion</b>                   |
| <b>Talespin</b>                              |
| <b>Talmits adventure</b>                     |
| <b>Tazmania</b>                              |
| <b>Team USA Basketball</b>                   |
| <b>Terminator</b>                            |
| <b>Thunder Force II</b>                      |
| <b>Thunder Force IV</b>                      |
| <b>Toejam &amp; Earl</b>                     |
| <b>Toki</b>                                  |
| <b>Turbo Outrun</b>                          |
| <b>Where in time is Carmen Sandiego</b>      |
| <b>Where in the world is Carmen Sandiego</b> |
| <b>Wonderboy III:</b> Monster Lair           |
| <b>Wonderboy in Monsterworld</b>             |
| <b>World Class</b>                           |
| <b>Leaderboard Golf</b>                      |
| <b>World Cup Italia '90</b>                  |
| <b>Wrestle War</b>                           |
| <b>WWF Super Wrestlemania</b>                |
| <b>Xenon</b>                                 |
| <b>Zero Wing</b>                             |



**Lösungshilfen zu 34 Spielen des SEGA  
MEGA-DRIVES**

**AFTER BURNER**

**ALEX KIDD - ENCHANTED CASTLE**

**BONANZA BROTHERS**

**CHUCK ROCK**

**DARK CASTLE**

**DRAGONS FURY**

**DUNGEONS AND DRAGONS -**

**WARRIORS OF THE ETERNAL SUN**

**EA HOCKEY**

**F-22 INTERCEPTOR**

**THE FAERY TALE ADVENTURE**

**FATAL LABYRINTH**

**GHOULS'N GHOSTS**

**GOLDEN AXE**

**GREENDOG**

**KID CHAMELEON**

**MICKEY MOUSE CASTLE OF ILLUSIONS**

**MICKEY MOUSE II: FANTASIA**

**MOONWALKER**

**QUACKSHOT**

**THE REVENGE OF SHINOBI**

**ROAD RASH**

**SHINING IN THE DARKNESS**

**SONIC THE HEDGEHOG**

**SPIDERMAN**

**STREET OF RAGE**

**SUPER HANG ON**

**SUPER THUNDER BLADE**

**SWORD OF VERMILION**

**TALMIT 'S ADVENTURE**

**TAZMANIA**

**TERMINATOR**

**TOKI**

**WONDERBOY IN MONSTERWORLD**

**WORLD CUP ITALIA '90**

**GAMERS**



**DM 29,95**