

# SEGA

Magazin

Sonderheft 1/94

Belgien bfr 210,- Dänemark dkr 40,-  
Frankreich FF 34,- Griechenland DR 1400,-  
Italien Lit 9,500 Luxemburg Lfr 199,-  
Niederlande hfl 12,50 Österreich öS 80,-  
Schweiz sfr 9,80 Spanien ptas 740,-



DM **9,80**

COMPUTEC  
VERLAG



**GAME GEAR**

**MEGA CD II**

**MEGA DRIVE**

**MASTER SYSTEM**

über

# 250

# CODES & FREEZERS KOMPLETTLÖSUNGEN

...für Sonic 2, Mortal Kombat, Aladdin, TMHT, Cool Spot, Alien 3,  
Das Dschungelbuch, Sonic CD, Indiana Jones, Ecco the Dolphin,  
Lemmings, Land of Illusion, Street Fighter 2, Bubsy, Tiny Toon  
Adventures, Star Wars, Jurassic Park, Sonic Spinball  
und viele mehr!!!



# SEGA

## Magazin

Belgien bfr 105,-  
Dänemark dkr 19,80  
Frankreich FF 17,-  
Griechenland DR 710,-  
Italien Lit 4,800  
Luxemburg Lfr 105,-  
Niederlande hfl 5,80  
Österreich öS 39  
Schweiz sfr 5,-  
Spanien ptas 400,-

4/94

5. Ausgabe  
April '94

DM 5,-

COMPUTEC  
VERLAG

**JETZT NEU!**



**32 Seiten**

**SEGA SENSATIONEN**

**SATURN, DAYTONA**

**VIRTUA FIGHTERS**

**SUPER SPECIALS**

**JUNGLE BOOK**

**LEMMINGS 2**

**DROPZONE**

**DEMOLITION MAN**

**JETZT im  
Handel  
erhältlich!**

**RIESENPOSTER  
SONIC 3**

# BARCKLEY!

**Basketball Total! NBA Jam, Barkley: Shut Up  
And Jam! Hyperdunk, Jammit! NBA Showdown**



**VIRTUA  
RACING**

im Test!



**SUBTERRANIA  
Arcade Knaller!**



# STREET FIGHTER 2

Als Roland gefragt wurde, ob er nicht eine komplette Liste aller Street Fighter 2 Special Moves zusammenstellen wollte, ergriff er die Gelegenheit beim Schopf. Aber nun, da er seine Wohnung zu Kleinholz verarbeitet hat, fragt er sich, ob er das Videospiel nicht ein bißchen zu ernst genommen hat.

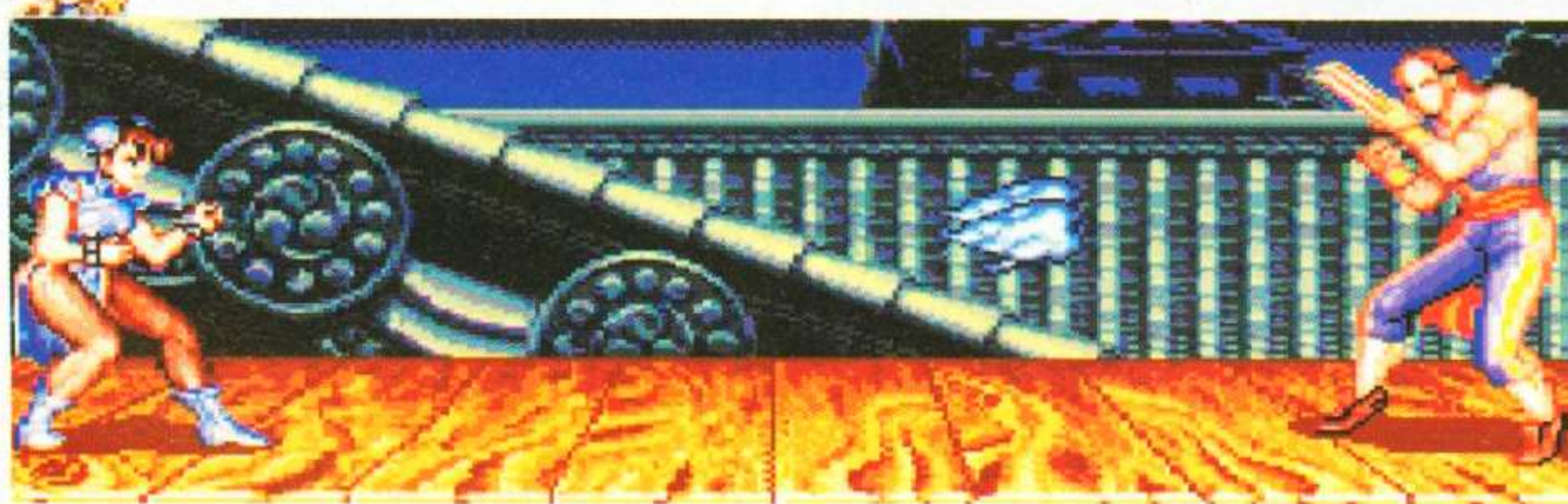
*Nonstop nervenzerreißende Action. Street Fighter wird einfach immer besser, je länger man es spielt. Richtig reizvoll wird es allerdings erst, wenn man die schwer zu erlernenden Special Moves im Griff hat. Nur dann gelingt es dir, deine Gegner mit Leichtigkeit in den Boden zu stampfen. Mach´ dich bereit, um die Besten der Besten in Street Fighter 2 fertigzumachen.*

### Tastenbefehle:

- D .....Unten
- F .....Vorwärts
- A .....Weg vom Gegner
- T .....Hin zum Gegner



## Chun Li



### Fireball:

**A, D+A, D+T, T und Punch**

Es ist nicht leicht, Chun Lis wilde Feuerballattacke richtig hinzukriegen, aber sie ist ein toller Eröffnungsmove. Geh erst ein paar Schritte zurück, so daß dich der Gegner mit einem Sprung nicht erreichen kann.



### Lightning Kick:

**Drücke einfach immer wieder auf einen beliebigen Kick-Button.**

Wahrscheinlich Chun Lis tödlichster Special Move. Der Lightning Kick kann den Energiebalken des Gegners so schnell kürzen wie ein Affe eine Banane. Und was noch besser ist: er ist einfach auszuführen!



### Whirlwind Kick:

**D halten, U+Kick**

Dieser Move ist begrenzt, weil Chun Li still stehen muß, während sie ihn ausführt. Versuche, den Gegner ganz in die linke oder rechte Ecke zu treiben und decke ihn dann mit Schlägen ein.



## Ryu



### Dragon Punch:

**T,D,D+T und Punch**

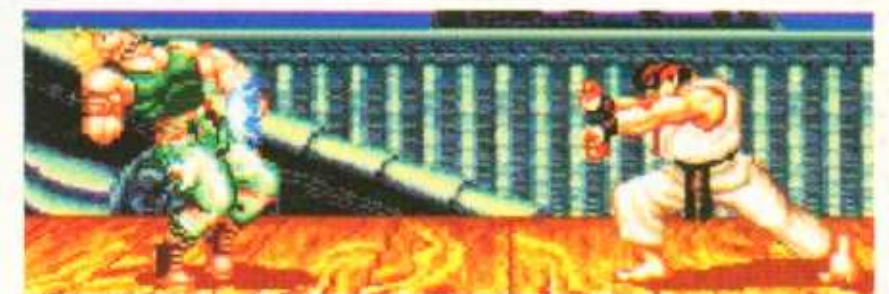
Dies ist einer der wichtigsten und bekanntesten Special Moves, aber er ist verdammt schwer auszuführen und verlangt perfektes Timing.



### Hurricane Kick:

**D,D+A, A und Kick**

Spring in die Luft und verpaß´ deinem Gegner diese schmerzhaft Powerkick-Kanonade auf den Kopf. Verwende diesen Schlag nach einem Hurricane Kick, um deinen Gegner in die Luft zu jagen.



### Fireball:

**D,D+T, T und Punch**

Auch als Hurricane Punch bekannt. Setze ihn am besten ein, wenn dein Gegner versucht, sich vom Boden zu erheben. Dann haut´s ihn wieder um, wenn das Timing stimmt.





# STREET FIGHTER 2



## Guile



### Sonic Boom:

**A halten, T+Punch**

Ein kraftvoller Eröffnungsmove, weil der Gegner ihm kaum etwas entgegensetzen kann. Laß einen Flash Kick und einen weiteren Sonic Boom folgen, um aus ihm Marmelade zu machen.



### Flash Kick:

**D halten, T+Punch**

Ein schneller Weg, viel Schaden anzurichten. Laß entweder einen Sonic Boom oder einen tiefen Kick folgen, um deinen Gegner aus den Socken zu hauen. Schließe das ganze zur Krönung mit einem weiteren Sonic Boom ab.



## Balrog



### Turn Punch:

**Alle drei Punch halten, dann loslassen.**

Sehr kraftvoll, wenn man die Buttons lange gedrückt hält, weil sich dann die Power aufbaut. Mit einem Schlag kannst du deinen Gegner um die Hälfte seiner Energie erleichtern.



### Dash Punch:

**A halten, T+Punch oder Kick**

Ein leichter, vehementer Move. Verwende ihn, wenn viel Platz zwischen dir und deinem Gegner ist. Laß dann einen Turn Punch folgen - autsch!



## Ken



### Dragon Punch:

**T,D,D+T+Punch**

Richtet viel Schaden an, braucht aber seine Zeit.



### Hurricane Kick:

**D,D+A,A+Kick**

Wenn du mit Ken kämpfst, tauche unter ihm hindurch auf die andere Seite und führe einen Sprung-punch aus. Das wird ihn erledigen.



### Fireball:

**D,D+T,T+Punch**

Entspricht dem Hurricane Punch seines Bruders. Kens Fireball ist genauso wirkungsvoll und kann als Bestandteil von Schlagkombinationen verheerend sein.



## Edmond Honda



### Hand Slap:

**Drücke wiederholt einen beliebigen Punch-Button**

Der Hand Slap richtet viel Schaden an, aber man muß wie bei Chun Lis Whirlwind Kick auf einer Stelle stehen bleiben. Wieder empfiehlt es sich, den Gegner zuerst in eine Ecke zu drängen.



### Sumo Head Butt:

**A halten, T+Punch**

Dies sendet deinen Gegner garantiert zu Boden. Wiederhole den Schlag und setze ihn in dem Moment ein, in dem der Gegner wieder aufstehen will.



### Sumo Smash:

**D halten, U+Kick**

Ein starker, aber schwerfälliger Move. Verwende ihn, wenn dein Gegner verdutzt dasteht, in einer Ecke ist und keinen Bewegungsspielraum hat.





# STREET FIGHTER 2



## Blanka



### Electric Attack:

**Drücke wiederholt einen beliebigen Punch-Button.**

Für diese Attacke muß man sich gut vorbereiten, es ist also besser, wenn der Gegner am Anfang weit weg steht. Der Effekt ist jedoch elektrisierend....



### Up and Over Roll Attack:

**D halten, U+Kick**

Dieser Move braucht besonders dann gutes Timing, wenn der Gegner am Boden liegt. Er ist aber ideal, um jemanden fertigzumachen, der benommen ist.



### Rolling Attack:

**A halten, T+Punch**

Ein schneller und sehr effektiver Move, der sich als Eröffnungs-attacke eignet. Führe ihn aus, sobald der Kommentator "Fight" sagt. Laß eine Electric Attack folgen.



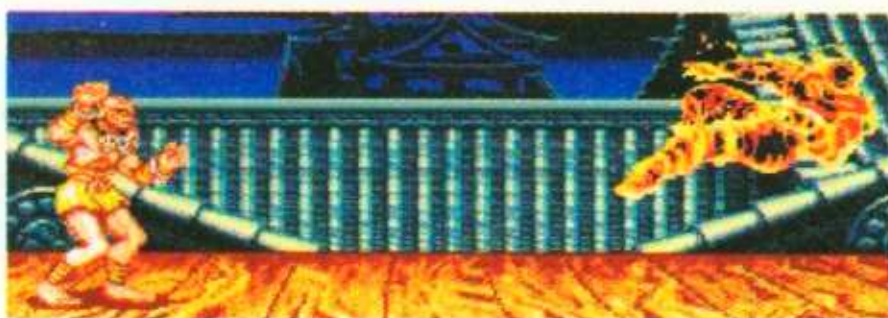
## Dhalsim



### Yoga Flame:

**A,A+D,D,D+T,T+Punch**

Mit größerer Reichweite als Yoga Fire, ein allmächtiger Eröffnungsmove. Setze ihn ein, wenn dein Gegner ein bißchen weiter weg ist - u.a. weil der Move schwierig auszuführen ist.



### Yoga Fire:

**D,D+T, T+Punch**

Nur im Nahkampf verheerend, ist Yoga Fire ein herrlicher Weg, den Gegner aus deinen Haaren zu kriegen, wenn er dich bedrängt.

### Yoga Teleport:

**Vor dem Gegner: A,D,D+A, alle drei Kick oder Punch**



### Hinter dem Gegner: T, D,D+T, alle drei Kick oder Punch

Großartig, wenn man Ärger aus dem Weg gehen will oder auch eine gute Ausgangsposition, um deinem Gegner das Lebenslicht auszu-blasen. Verwende ihn oft, um die Gegner zu verwirren.



## Zangief



### Turbo Spinning Line:

**Alle Kick-Buttons gleichzeitig drücken**

Nicht überwältigend, nur wirklich wirkungsvoll, wenn der Gegner sehr nah ist. Auf der anderen Seite kann er einen Schritt zurück machen und seinen besten Schuß gegen dich loslassen, ohne daß du irgendwas dagegen tun könntest.



### Spinning Clothesline:

**Alle Punch-Buttons gleichzeitig drücken**

Wie die Non-Turbo-Version, nur effektiver, besonders im Nahbereich.



### Spinning Pile Diver:

**A,A+U,U,U+T,T,T+D,D,D+A,A+ Punch**

Dieser Move kann massive Zerstörung anrichten. Drehe das Pad um 360 Grad und schließe mit einem Punch. Leicht!





# STREET FIGHTER 2



## Vega



**Claw Roll:**  
A halten, T+Punch

Eine gute Attacke für große Distanzen, effektvoller als alle anderen Moves von Vega. Du kannst deinen Gegner in ernsthafte Schwierigkeiten bringen, wenn du eine Reihe von Punches und einen Wall Leap folgen läßt.



**Wall Leap:**  
D halten, U+Kick

Hypergenaues Timing wird hier für einen Treffer verlangt. Man verwendet diesen Move also am besten als zweite Attacke nach einer PUNCHKANONADE und einer Reihe von Tritten auf den Kopf.

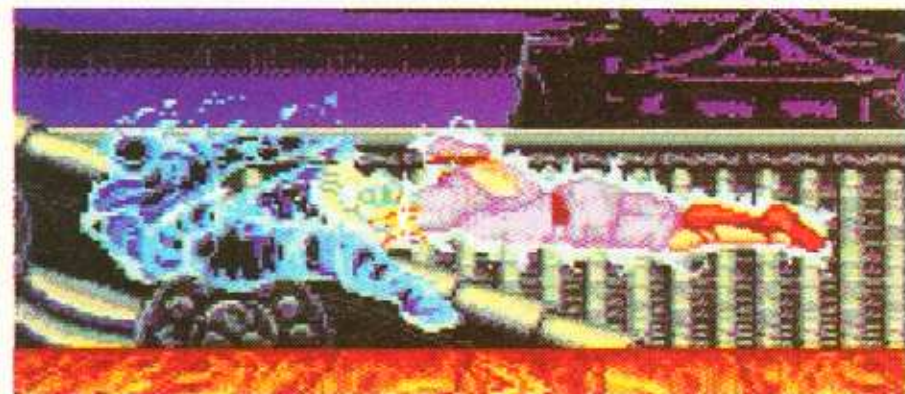


**Claw Dive:**  
D halten, U+Punch

Auch hier ist akkurates Timing gefragt, um die Früchte des Erfolgs ernten zu können. Trotzdem sehr effektiv.



## M. Bison



**Psycho Crusher:**  
A halten, T+Punch

Wiederholt anwenden, so daß du jedesmal triffst, wenn dein Gegner versucht, wieder auf die Füße zu kommen. Dann kannst du ihn erledigen, ohne selbst einen einzigen blauen Flecken zu kassieren.



**Head Stomp:**  
D halten, U+Punch

Nicht so brutal, aber wirkungsvoll als Bestandteil einer Kombination. Auch ein guter Weg, um Schwierigkeiten zu entkommen. Nach mehreren Psycho Crushers hat er die größte Wirkung.



**Scissor Kick:**  
A halten, T+Kick

Tödlich und leicht auszuführen. Verwende ihn, wenn der Gegner in einer Ecke kauert - paß aber auf tiefe Tritte auf, die dich verletzen könnten.

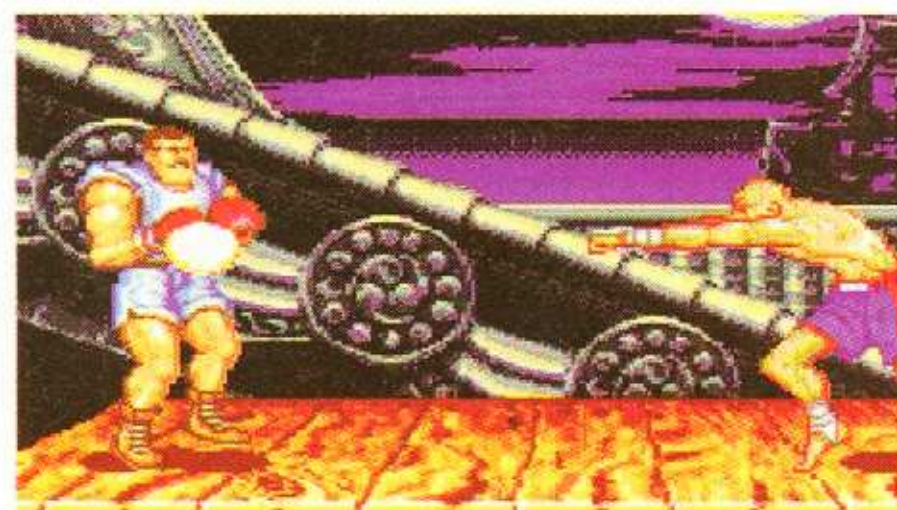


## Sagat



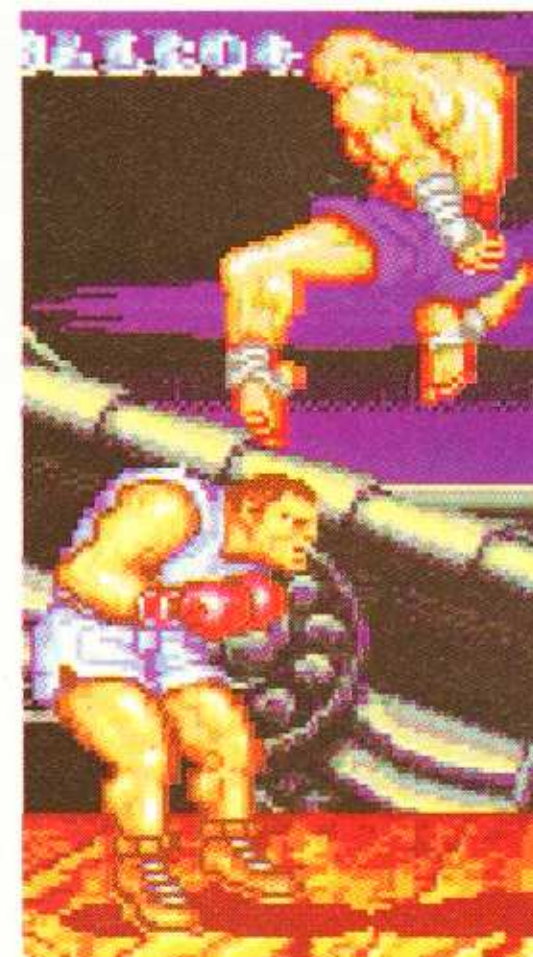
**Tiger Uppercut:**  
T,D,D+T+Punch

Eine saubere Art, die Opposition zu Boden zu zwingen und gleichzeitig viel Chaos anzurichten. Passend, wenn ihr den Gegner im Sprung angreifen wollt.



**Tiger Shot:**  
D,D+T,T+Kick oder Punch

Ein einfacher Move, der sehr effektiv ist. Eindrucksvoll als Teil einer Tiger Knee-Kombination. Allein kann dieser Move aber nicht viel Schaden anrichten.



**Tiger Knee:**  
Starke Nahkampf-attacke, der ein Uppercut und ein Shoulder Throw folgt. Wenn dein Gegner dann herumwirbelt, kannst du ihn erledigen.





# LAND OF ILLUSION

Was ist klein, sieht aus wie eine Maus, ist mehr als 50 Jahre alt und heißt Mickey? Richtig, das ist Donald Duck. Ha, hab ich euch erwischt! Hier ist der zweite Teil der Komplettlösung zu Land of Illusion...

*Nachdem ihr den ersten Teil des Spiels in den Griff bekommen habt, wird es jetzt Zeit, mit unserem Abenteuer fortzufahren. Wir machen da weiter, wo wir das letzte Mal aufgehört haben - beim Endgegner im Wüstenlevel.*

## Wüste Der Boss

**1** Warte auf der linken Seite des Bildschirms und springe, wenn das Ei auf dich zurollt. Das Ei donnert gegen die Wand und richtet keinen Schaden mehr an. Bombardiere schnell einige Male den Schlangenkopf. Wenn nun ein Auge auftaucht, bombardiere auch dieses und dann nochmal die Schlange, bis sie erledigt ist.



Es ist leicht, die Schlange beim Herauskriechen zu beobachten, aber schwer, sie zu besiegen.

## Level 9

### Das Schloß der guten Prinzessin

**2** Bewege die Feder nach rechts und benutze sie. Verwandle dich dann in den kleinen Mickey und bombardiere dauernd den Kürbis, der sich nach rechts bewegt. Bombardiere den Geist, um über die Spikes zu gelangen. Gehe nach rechts und nimm die obere Tür.

Als kleiner Mickey gehst du an der Lava vorbei - aber paß auf! Wenn du hineinfällst, verlierst du ein Leben. Klettere die Wand hinauf und nimm den Stern am Ende mit. Spring dann auf die Leiter. Schichte zwei der Blocks aufeinander und nimm den dritten mit in den nächsten Level. Wiederhole dies und klettere dann die linke Wand hinauf. Schalte zur rechten Wand um, dann wieder zur linken. Springe durch den purpurnen Abschnitt und springe dann ungefähr in halber Höhe nach rechts. Schalte zur kleinen Maus um und bereite dich auf den Sandburg-Level vor...



Oh! Eine Tür, die sogar aufgeht! Am besten gleich durchgehen und dem Boss gegenüber treten!

## Level 10 Sandburg

**3** Gehe nach rechts und springe dabei, damit du nicht einsinkst. Lauf über die Sandhaufen, aber paß auf die Krabben auf und laß dich mitten in die Sanduhr fallen. Geh weiter nach links und durch die Tür, wo du gegenüber auf den Pfeil triffst.

Tauche im Wasser unter und betätige den Schalter links. Schwimm weiter, aber hol vorher tief Luft. Betätige den rechten Schalter, hol nochmal Luft und begib dich zum zweiten Luftloch auf der rechten Seite.

Schwimme nach oben, nach rechts, dann rüber und nach links. Überquere schnell die stacheligen Sterne, solange das Wasser hoch steht. Geh raus aus dem Wasser und klettere die linke Mauer ganz

nach oben. Springe hinüber, um den Stern zu fangen und begib dich dann schnell zum nächsten Wasserabschnitt. Plaziere das Faß auf der Fontäne und benutze den neuen Wasserstrahl als Sprungbrett.



Versinke nicht im Sand - spring wie verrückt, dann geht's gut. Geh aber auf jeden Fall beim ersten Sprung der Krabbe aus dem Weg, klar?

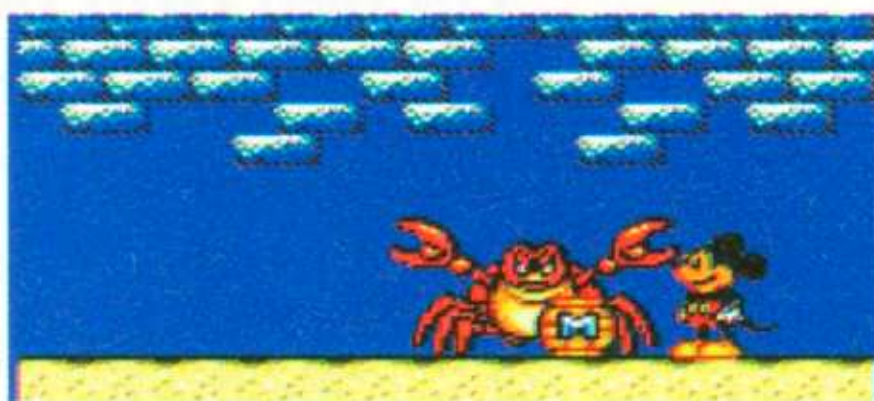




# LAND OF ILLUSION

## Level 10 Der Boss

**4** Nimm das Faß und wirf es auf den Endgegner, aber geh dem Wasserstrudel aus dem Weg, den er erzeugt. Wenn die Krabbe ihren Tanz beendet, bewirfst du sie nochmal mit dem Faß. Wiederhole dies einige Male und paß dabei auf, daß du nicht außer Atem gerätst.



Eine Krabbe mit einnehmendem Wesen will Mickey das Faß nicht zurückgeben...

## Level 11 Insel

**5** Pflanze die Bohne in das vorbereitete Loch und klettere hoch. Das erste Rätsel ist ganz schön hoch oben; wenn du also glaubst, von deinem Standort aus die Leiter nicht erreichen zu können, warte einfach ein paar Sekunden und ein Windstoß wird dich nach oben tragen. Klettere die Leiter hoch und springe auf die Wolken links und dann über die Leiter zum nächsten Blatt. Ein weiterer Windstoß trägt dich zu einer anderen Leiter. Springe hinunter auf das rechte Blatt, bevor

du die Spinne auf der Leiter bombardierst. Hüpf als kleiner Mickey weiter nach links und bombardiere die Amsel, um den Stern zu ergattern. Verlasse den Level...



## Level 12 Die Burg des Phantoms



**6** Gehe durch die dritte Tür links. Du kannst den Schlamm durchqueren, ohne zu sterben, wenn du zuerst die Spikes berührst, um einen Stern zu verlieren. Das macht dich für eine Weile unverwundbar und erlaubt dir weiterzumachen. Den letzten roten Stern findest du am Ende des Abschnitts. Verstelle den Schalter, den du vorfindest und lauf unter der Kette mit der Kugel durch, wenn sie auf dem Weg nach oben ist. Wirf den Schlüssel gegen die verschlossene

Der Schlüssel zu diesem Level ist tatsächlich ein Schlüssel. Du mußt ihn finden - schau dich gut um!

Wand und geh durch die Tür. Mach dich klein, damit du den Knopf umstellen kannst. Trag den Schlüssel nach links und benutze ihn an der verschlossenen Tür. Geh am Wasser vorbei, um den Schlüssel zu bekommen, kehre um und laß dich ins Wasser fallen. Halte den Schlüssel dabei fest. Gehe nach links und stell den Knopf an der Decke um. Anschließend läufst du zurück nach rechts, durch die kleine Tür, lockst sie rüber nach rechts und bombardierst sie. Gehe hindurch und spring auf den Knopf. Gehe durch die Tür unten links auf dem Bildschirm und schwimm vorsichtig, aber schnell weiter, um den Endgegner zu treffen.

## Level 8

### Der Boss

**7** Der Endgegner beansprucht hier drei Abschnitte.

#### Abschnitt 1

Bombardiere ihn, wenn er seine Hände unten hat. Lande dann hinter ihm und warte, bis er feuert. Geh anschließend der Wirbelattacke aus dem Weg. Mach das mehrmals...

#### Abschnitt 2

Der Boss steigt auf zur Decke, so daß der Screen wackelt. Geh den herabfallenden Blöcken aus dem Weg und hebe dann einen vom Boden auf. Wenn der Boss mit seinem Wirbelwind-Move aufhört, wirfst du ihm den Block an den Kopf. Wiederhole das, bis...

#### Abschnitt 3

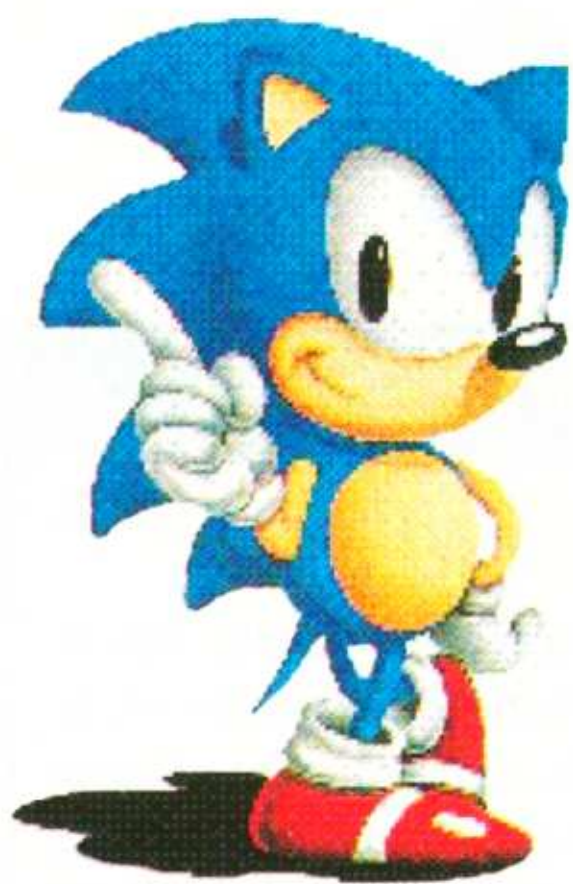
Der Boss verwandelt sich in einen weißen, wirbelnden Ball, dem du aus dem Weg gehen solltest. Wenn er wieder zum Phantom wird, mußt du ihn bombardieren. Während seiner Blitzattacke springst du immer wieder auf ihn drauf. Wiederhole das ganze, bis er stirbt. Dann kannst du dich entspannt zurücklehnen und deine Leistung bewundern. Das Spiel ist aus.



Das ist es. Das Ende. Das große Finale. Hier zeigt Mickey, daß er ebenso Mann wie Maus ist.







Sonic verbringt die Abende auf den Straßen der Großstadt, immer auf der Suche nach heißen Tips. Das behauptet er wenigstens..

# SONIC'S TRICKS!

Endlich ist der kleine, blaue Igel wieder da! Wir haben ihn vermißt!

*Sonic hat wieder seinen Regenmantel an den Kleiderständer gehängt, seine Tips-Karavane aus der Tasche geholt und sie auf diesen Seiten ausgebreitet.*

## Sonic 2

**Sega**

Ich weiß, es klingt traurig, aber ich habe mir gerade Sonic 2 für das Mega Drive gekauft und brauche nun unbedingt den Levelauswahlcode. Ich konnte ihn in keiner bisherigen Sega Magazin-Ausgabe finden. Könnt ihr ihn für mich abdrucken?

*Das habe ich nicht für möglich gehalten, aber wir werden dir sagen wie's geht: Öffne das Optionenmenü und spiele die folgenden Tracks im Soundtest: 19, 65, 09 und 17 in*

*dieser Reihenfolge. Wenn du den letzten Track spielst, hörst du ein "Ping", das dir sagt, daß der Cheat Modus läuft. Drücke jetzt einfach Start, um in den Haupt-Titel-screen zu gelangen. Halte dann den A-Knopf gedrückt und drücke Start, um in die Levelauswahl zu gelangen.*



Hmmm, ich glaube, ich muß die Levelauswahl für Sonic 2 als festes Element in diese Seiten aufnehmen.

## The Simpsons

**Acclaim**

Ich habe mir The Simpsons für das Master System gekauft, aber ich kann keinen der Blumentöpfe dazu bringen, die Farbe zu wechseln - ich habe schon alles mögliche ausprobiert. Für Hilfe wäre ich sehr dankbar. Gibt es einen Levelauswahlcheat?

*Mr Noname, Stuttgart*

*Dummerweise gibt es in diesem Spiel keinen Levelauswahlcheat. Tatsächlich existieren für die Simpsons überhaupt keine Cheats. Bei deinem Blumentopfproblem kann ich dir jedoch helfen.*

*Zu den Blumen über dem Toolworld Shop: Stelle dich unter das Fenster und springe und sprühe gleichzeitig.*

*Wenn du auf die andere Seite wechselst, kannst du die Pflanzen auffangen. Diese Methode funktioniert in diesem Level für alle Pflanzen.*

## Spider-Man - The Return of the Sinister Six

**Acclaim**

Sagt mir doch bitte, wie ich den Hobgoblin in Spider-Man auf dem Game Gear töten kann. In bezug auf Spiele bin ich eine absolute Null und kann ihn einfach nicht erwischen.

*Markus Anders, Köthen*

*Das beste ist, wenn du im Level erst mal ganz nach unten gehst. Dort findest du eine Art Flüssigkeit. Stelle dich dann unter ihn und wenn er auf einer Höhe mit dir ist, kannst du ihn damit bearbeiten. Wiederhole diese Bewegungen sehr schnell. Damit solltest du in der Lage sein, ihn leicht ins Jenseits zu befördern.*





# SONIC'S TRICKS

## Mortal Kombat



### Acclaim

Gibt es einen Code, mit dem man in der Mega Drive-Version von Mortal Kombat das Reptile, Goro oder Shang Tsung auswählen kann? Könnt ihr mir auch sagen, was die einzelnen DULLARD-Flags bedeuten?

*Stefan Landberg, Köln-Deutz*

An anderer Stelle habe ich einen Cheat abgedruckt, mit dem man in ein Optionenmenü mit vielen Flags gelangt (im Anfangsbildschirm Unten, Oben, Links, Links, A, Rechts und Unten drücken, dann "Cheat enabled" wählen), aber ich habe vergessen zu erklären, was man damit anstellen kann. Also, los geht's...

Zu deiner anderen Frage: Leider kenne ich keinen Cheat, der es dir ermöglicht, einen der genannten Kämpfer zu spielen. Wenn mir diesbezüglich was zu Ohren kommt, sag ich dir Bescheid. Versprochen.

**CODES**

- Flag 0** Spieler 1 braucht nur einen Schlag zum Töten
- Flag 1** Spieler 2 braucht nur einen Schlag zum Töten
- Flag 3** Unbegrenzte Continues
- Flag 4** Reptile erscheint vor jedem Match mit einem Clue
- Flag 5** Reptile erscheint vor jedem anderen Match
- Flag 6** Computergesteuerte Gegner verwenden Todesschläge. Unbegrenzte Continues
- Flag 7** Matches finden immer im Court Yard statt

Und jetzt mit Flügeln...



Im 21. Jahrhundert wird's mit der Scheidung einfacher: Derjenige, dem als letztem der Kopf abgerissen wird, bekommt das Haus. Der Verlierer kriegt die Kinder...

## R-Type

Sega

Könnt ihr mir einen Cheat für R-Type auf dem Master System geben? Ich habe das Spiel schon ein paar Monate, konnte es aber bis jetzt noch nicht zu Ende spielen.

*Markus Homeier, Forchheim*

Für dich habe ich den idealen Cheat, aber wahrscheinlich brauchst du ein paar Hilfen dazu. Bevor du das Master System einschaltest, drückst du unten-und-rechts diagonal auf dem ersten Pad und dann unten-und-links diagonal auf dem zweiten. Schalte das Master System an und warte auf das Logo, bevor du losläßt. Jetzt bist du im ganzen Spiel unschlagbar.

## Rings of Power

Electronic Arts

Ich habe eine Cartridge mit dem Titel Rings of Power und komme damit nicht weiter. Ich weiß nicht, wo ich den magischen Sextanten finden kann. Im Spiel sagt jemand: "In der Höhle jenseits des Wasserfalls östlich von der Kathedrale ist ein Sextant versteckt." Wo ist das?

*Fulvio Orlando, Bologna, Italien*

Italien? Ich habe gar nicht gewußt, daß unsere Magazine dort auch gelesen werden. Dein Sextantenproblem: Du findest das fragliche Teil in der Nähe der Mines of Misery. Wenn du am Wasserfall entlanggehst und dabei die praktisch plazierte Holzbrücke benutzt, drücke Oben auf dem Joypad, wenn du in der Mitte bist. Jetzt kannst du die Höhle betreten, die sich unter dem Wasserfall befindet. Dort liegt der Sextant.





# SONIC'S TRICKS

## Lemmings

Sega

Könnt ihr mir bei Lemmings auf dem Mega Drive helfen? Ich stecke am Ende des Tricky-Teils fest. Wirklich frustrierend, meine Gamepad-Künste!

Mein Problem hängt auch damit zusammen, daß ich die Standard Action Replay Cart besitze. Die von euch veröffentlichten Codes funktionieren nur für die Pro-Version - ich habe mich auch schon an Datel gewandt, die mir tatsächlich einen Tausch-Deal anboten.

*Michael Schell, Amberg*

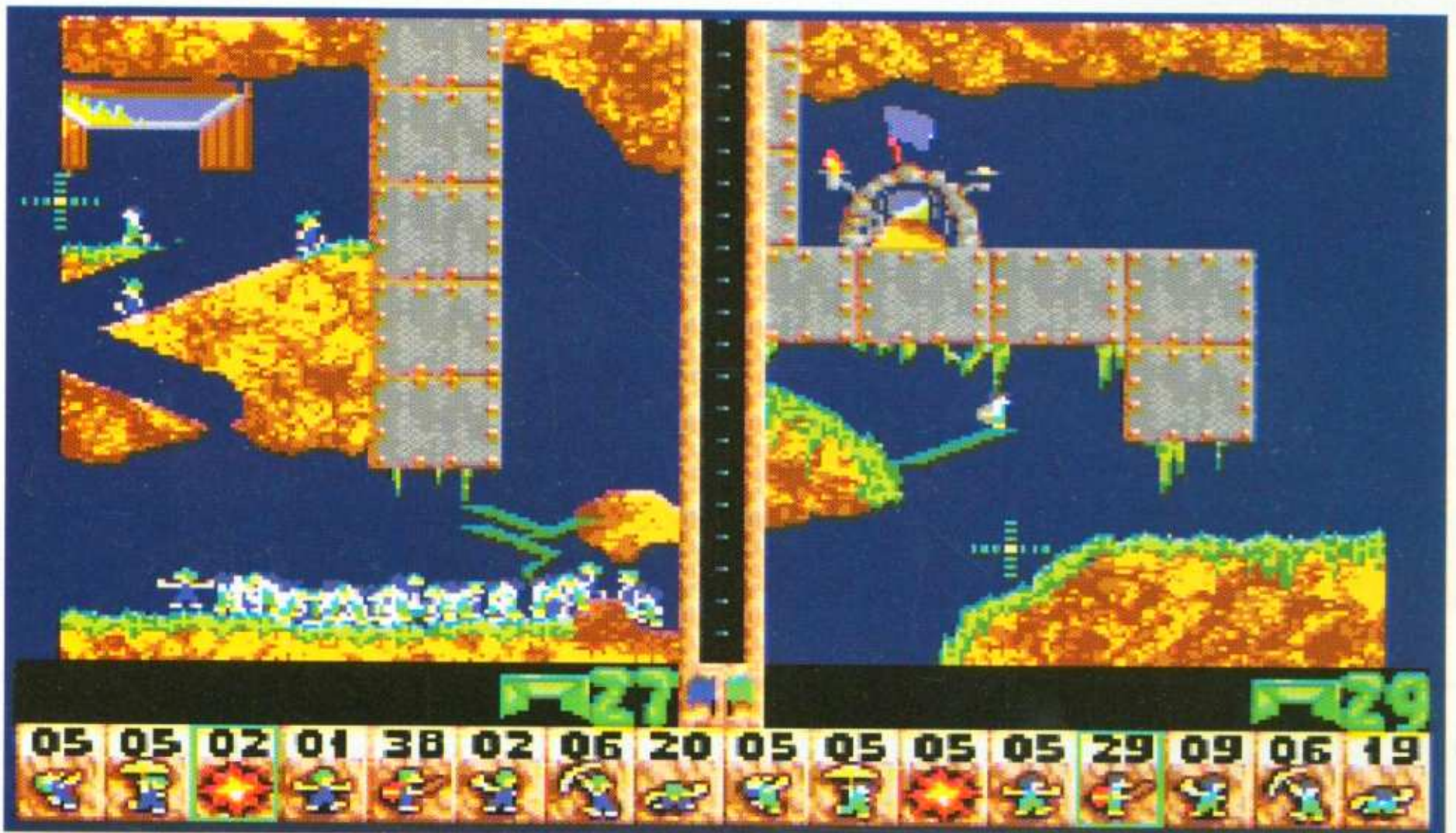
*Zum Action Replay-Problem: Das Beste wäre es, wenn du dein altes Action Replay gegen eine der populäreren Pro-Versionen eintauschen würdest. Der Hauptunterschied zwischen den beiden Systemen besteht darin, daß du mit der Pro-Cartridge deine eigenen Codes erstellen kannst, während die alte Version nur mit den vorgegebenen Codes arbeitet. Für den alten Action Replay gibt es keine neuen Codes.*

Die Weihnachtseinkäufe ziehen wieder alle an...

### CODES

Hier die letzten Codes für den Tricky-Level und einige für den folgenden - Taxing. Alles, was danach kommt, ist deine Sache.

Tricky		Taxing	
	24. LDJLT		1. FZBGD
	25. LQBYJ		2. GDHKP
	26. DPJL		3. JLBDF
	27. PQBND		4. KHHKP
	28. HPJXF		5. BFBGN
	29. LGBQM		6. HMJCB
	30. DFJZN		7. KTBWQ



## Land of Illusion

Sega

Ich bin auf dem Game Gear bei Mickey Mouse - Land of Illusion im Sandpalast steckengeblieben und kann die Unterwasserkrabbe am Levelende nicht töten. Könnt ihr mir helfen?

*Oliver Kreuzbach, Staffelstein*

P.S.: Gibt es einen Levelauswahl-Cheat oder einen Cheat für unendlich Leben?

So schwer ist es nicht, Oliver, du mußt nur die Routine der Krabbe auf die Reihe kriegen. Nimm das Faß,



wenn der Endgegner auftaucht und schleudere es ihm entgegen. Die Krabbe erzeugt dann eine Art Stromkreis, dem du aus dem Weg gehen mußt. Dann bleibt sie einen

Wenn ihr mehr über Mickey Mouse wissen wollt, lest in dieser Ausgabe die Fortsetzung unserer Komplettlösung...

Moment ruhig, bevor sie in einen merkwürdigen Tanz verfällt. Wirf das nächste Faß auf sie, wenn sie aufhört zu tanzen. Wiederhole das alles, bis sie tot ist. Ich kenne keine Cheats für Levelauswahl oder unendlich Leben, aber wenn mir welche bekannt werden, bist du der erste, der es erfährt.





# SONIC'S TRICKS

## Final Flight

Sega

Hilfe! Ich komme nicht über den vierten Level von Final Flight auf dem Mega CD hinaus. Ich hab's mit allen verschiedenen Charakteren probiert, aber ich sterbe jedesmal. Bitte helft mir, es macht mich wahnsinnig!

**Daniel Geldmann, Postbauer**

Wie kann ich einen solchen Hilferuf überhören! Ich weiß zwar nicht genau, wo dein Problem eigentlich

liegt, aber ich hoffe, mein Rundumschlag hilft dir in deiner schweren Not. Gehe in den Titelscreen und wähle das Optionenmenü. Markiere das Wort "Exit", halte Rechts sowie A, B und den Start-Button. Wähle dann Guy als deinen Charakter aus (der cheat funktioniert mit ihm am besten) und starte das Spiel. Wenn du jetzt den Knopf hältst, den du für Angriff reserviert hast, wird er immer wieder schlagen, so als ob du eine Schnellfeuer-Funktion hättest.



Die Polizei setzt neuerdings Video ein, um ihrem Wunsch nach bewaffneten Beamten für die Innenstädte Nachdruck zu verleihen.

## Thunderhawk

Core

Ich habe mir gerade Thunderhawk gekauft - welch ein großartiges Spiel! Dumm ist nur, daß ich dabei nicht sehr gut bin und jedesmal vor Beendigung einer Mission abgeschossen werde. Ich krieg darüber noch Haarausfall! Könt ihr mir einen Tip geben?

**Stephan Thomberg, Stamsried**



Während die Sonne majestätisch am Horizont versinkt, erleuchtet das sanfte Glühen von Tausenden von brennenden Hubis den Abendhimmel.

Ja, ich glaube schon. Folgenden Cheat habe ich zwar nicht selbst ausprobiert, aber David Englisch aus Magdeburg versicherte mir, daß er funktioniert. Wähle deine Mission wie immer aus; wenn du beginnst zu fliegen, drückst und hältst du den Start-Button. Dann drückst du Oben, Rechts, Links und Unten. Laß anschließend den Start-Button los. Nun solltest du unendlich Munition und Panzerung haben.

## Silpheed

Sega

Kürzlich habe ich mir Silpheed gekauft (es ist exzellent!), aber ich habe Schwierigkeiten, über den sechsten Level hinauszukommen. Kennt ihr irgendwelche Levelauswahl-Cheats? Vielen Dank im voraus.

**Philipp Hartmann, Friedrichshafen**

Ich habe einen Raumkreuzer voll von Cheats für dich! Wenn du an die Schild-Wiederherstellung herankommen willst, brauchst du ein zweites Joypad. Aber da du dir ein Mega CD II leisten kannst, stellt das sicher kein Problem für dich dar. Los geht's:

**Levelauswahl:**

Drücke im Intro-Screen Unten, Unten, Oben, Oben, Rechts, Links, A, B und Start. Jetzt sollte eine Levelauswahl im Startmenü erscheinen. Leider kannst du dann aber nur den Level spielen, den du gerade angewählt hast.

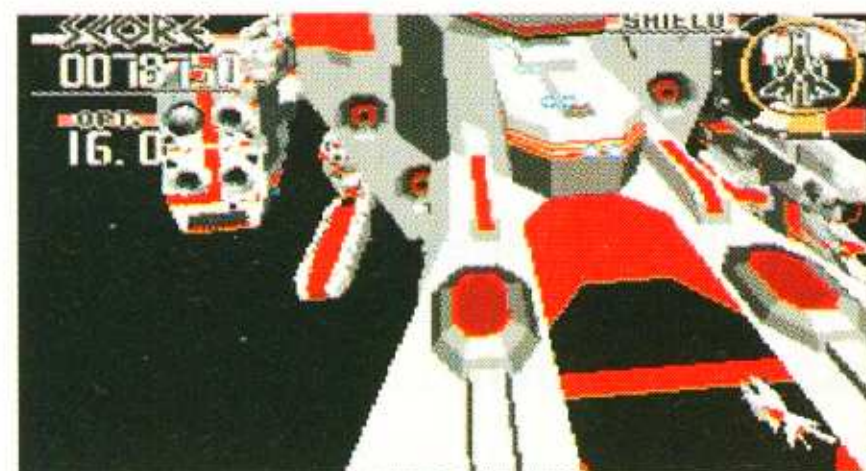
**Unendliche Continues:**

Es ist noch nicht alles verloren. Wenn du nur noch ein Continue hast, wartest du, bis das Demo beginnt und drückst dann Rechts, Oben, A, B, C, Links, Links, Unten, C, A und Start. Jetzt solltest du wieder zehn Continues haben. Du kannst diesen Cheat so oft anwenden wie du willst.

**Schild wiederherstellen:**

Falls das immer noch nicht genug ist, hier hast du einen Weg, wie du

deine Schilde in Top-Kondition bringst. Schließe das zweite Joypad an und drücke im Introscreen auf dem ersten Joypad Rechts, Links, A, Rechts, Oben, C, B, Unten, Links, B, A, Oben und Start. Wenn du jetzt auf dem zweiten Joypad A drückst, wird dein Schild um eine Einheit stärker - schnelles mehrmaliges Drücken macht dein Schiff so gut wie unbesiegbar.



Die Chancen, eine direkte Attacke auf einen imperialen Sternenzerstörer zu überleben, sind...





# SONIC'S TRICKS

## Alien 3

### Arena

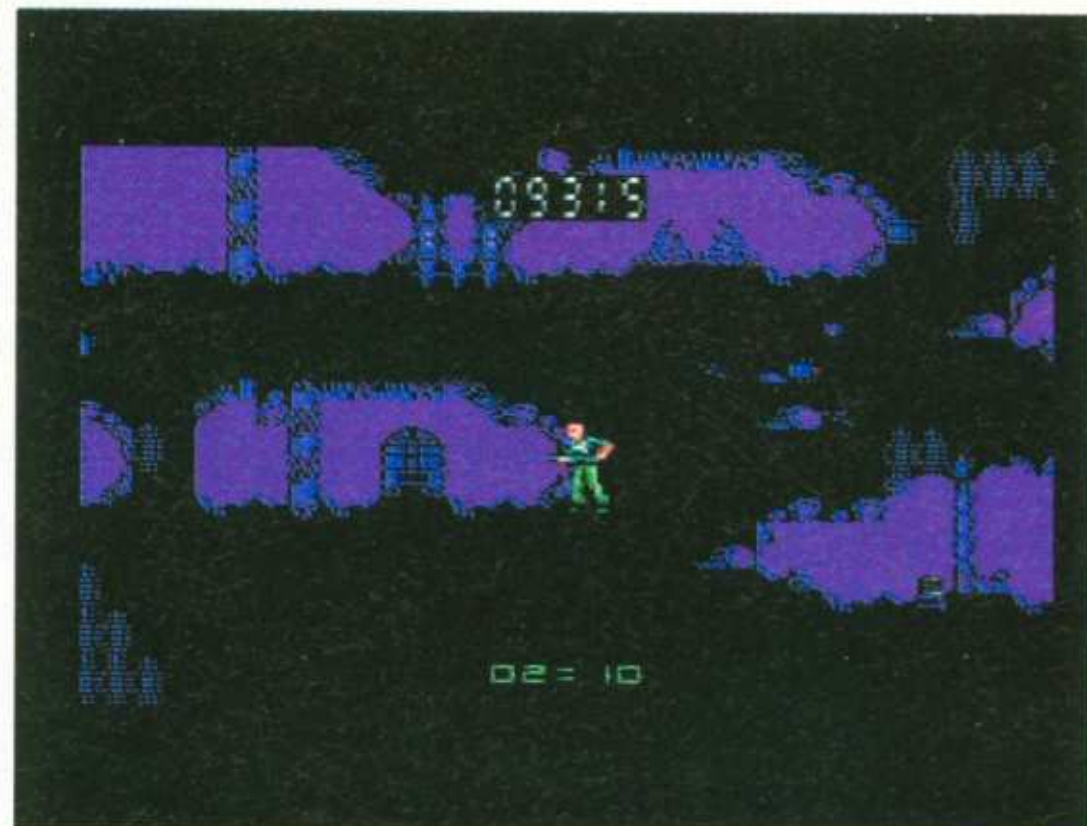
Ich habe ein größeres Problem mit Alien 3 auf dem Game Gear - immer zu wenig Munition. Könnt ihr mir sagen, ob es irgendwo noch Icons gibt, die ich übersehen haben könnte?

*Andreas J., Heidelberg*

Ich kann sogar noch mehr für dich tun, Andreas, aber erst mußt du genügend Punkte sammeln, um in

die Highscore aufgenommen zu werden. Wenn du das geschafft hast, brauchst du nur noch deinen Namen als Cheat einzugeben, und schon hast du soviel Extra-Munition wie du dir nur wünschen kannst.

Ripley sucht Jeremy Beadle, nachdem er festgestellt hat, daß alle Wände in einem seltsamen Rot-Ton gestrichen worden sind.



## Wonderboy 3 - The Dragon's Trap

### Sega

Wenn ich Wonderboy 3 auf dem Master System spiele, kann ich den Piranha Man erreichen, weiß aber dann nicht, wo ich mit ihm hingehen soll. Könnt ihr mir helfen?

*Christoph Richard, Bonn*

Es ist lange her, daß ich dieses Game gespielt habe, aber wenn ich mich recht entsinne, brauchst du das Schwert zum Zertrümmern der Blöcke, bevor du die Unterwasserwelt des Piranha Man betrittst. Wenn du im Dorf den großen Turm

besteigst, springst du nach rechts, geh durch die Tür und halte dich dann rechts. Dort solltest du das fragliche Schwert finden. Ich hoffe, das hilft dir.

## Shining Force

### Sega

Im Handbuch zu Shining Force für das Mega Drive wird ein Ninja-Charakter erwähnt, der zaubern kann. Ich habe überall gesucht, kann ihn aber nicht finden. Existiert er wirklich oder ist da ein Fehler im Handbuch?

*Ellen Geher, Sipplingen*

Aha, das alte Problem mit dem verlorengegangenen Ninja! Ich war zunächst auch ratlos, aber dann rief ein Leser an und erzählte mir von dem mysteriösen Ort Hanzou. Wenn du Runef Faust in Chapter 8 erreichst,

mußt du die Büsche auf der rechten Seite des Stadttors durchforsten. Dort solltest du ein Zeichen finden, das dir sagt, wo der Ninja ist.

## Cyborg Justice

### Sega

Ich habe große Schwierigkeiten mit Cyborg Justice auf dem Master System. Kannst du mir einen Code geben, mit dem man Level überspringen kann?

*Huang Fu Wong, Hamburg*

Das ist dein Glückstag! Zufällig bekam ich gerade einen Universalcheat, mit dem du deinen Level auswählen, die Waffen

wechseln und die Zahl deiner Leben bis zu 225 erhöhen kannst. Starte das Spiel wie gewohnt und baue deinen Cyborg im Assembly Room zusammen. Wechsle dann ins eigentliche Spiel und pausiere. **Drücke jetzt SCHNELL C, B, B, C, C, A, C und B.** Wenn der Cheat funktioniert (nicht aufgeben!), erscheint ein neuer Optionenscreen. Wenn du deinen Level oder irgendwas anderes ausgewählt hast, kannst du mit dem Spiel fortfahren.



Johnny Cyborg entdeckt die Gefahren des Break Dancing auf wirbelnden Hubschrauber-Rotorblättern. Einige lernen's nie.





## POWER TIPS

Um Feindeinwirkung zu vermeiden, werden sich diese Tips nach 60 Sekunden selbst vernichten...

*Schritte hallten durch die dunklen Straßen der Stadt. "Nicht mehr lange", dachte das Mädchen. Ihre Nerven waren gespannt. Der Mann kam um die Ecke, auf seinem Regenmantel spiegelten sich die bernsteinfarbenen Strahlen der nahen Straßenlaterne. In diesem Moment trat das Mädchen aus dem Schatten. Der Mann zögerte, überrascht von ihrer Schläue, und lächelte dann, während er ihr die brisanten Dokumente in die Hand drückte. "Endlich", hauchte sie, "die Tips!"*

### Game Genie Codes - Mortal Kombat

Wieder einmal hat Markus Steinheim für euch Genie-Süchtige die ganze Arbeit gemacht. Ja, die Jungs und Mädels aus Kassel haben sich angestrengt und stellten mit sage und schreibe 303 Codes für Mortal Kombat einen neuen Rekord auf. Das ist die höchste Zahl von Codes, die es jemals für ein Spiel gab. Natürlich können wir die nicht alle hier abdrucken, aber die folgende Auswahl ist doch auch schon ganz passabel, oder?



Scorpion leidet am Stiefelsyndrom. Glücklicherweise greift ihm Kano unter die Arme...

Versucht hier ein Kaufhaus, sein Weihnachtsgeschäft zu beleben, indem es Mortal Kombat-Charaktere für Promotion-Kämpfe angeheuert hat?



#### CODES

<b>ABNTCABN</b>	Bluteffekte	<b>AC2TB67C+AAJTDA4E</b>	Immer mit Johnny Cage kämpfen
<b>AKRAAA7N</b>	Unbegrenzte Zeit	<b>+RG2TA6ZA</b>	
<b>AJ9ACAG2</b>	Mit Match 2 beginnen	<b>AG2TB67C+AEJTDA4E</b>	Immer mit Kano kämpfen
<b>AN9ACAG2</b>	Mit Match 3 beginnen	<b>+RG2TA6ZA</b>	
<b>AT9ACAG2</b>	Mit Match 4 beginnen	<b>AL2TB67C+AJJTDA4E</b>	Immer mit Rayden kämpfen
<b>AY9ACAG2</b>	Mit Match 5 beginnen	<b>+RG2TA6ZA</b>	
<b>A29ACAG2</b>	Mit Match 6 beginnen	<b>AR2TB67C+ANJTDA4E</b>	Immer mit Liu Kang kämpfen
<b>A69ACAG2</b>	Mit Spieglematch beginnen	<b>+RG2TA6ZA</b>	
<b>BA9ACAG2</b>	Endurance Match 1	<b>AW2TB67C+ATJTDA4E</b>	Immer mit Scorpion kämpfen
<b>BE9ACAG2</b>	Endurance Match 2	<b>+RG2TA6ZA</b>	
<b>BJ9ACAG2</b>	Endurance Match 3	<b>AO2TB67C+AYJTDA4E</b>	Immer mit Sub Zero kämpfen
<b>BN9ACAG2</b>	Match mit Goro beginnen	<b>+RG2TA6ZA</b>	
<b>BT9ACAG2</b>	Match mit Shang Tsung beginnen	<b>A42TB67C+AYJTDA4E</b>	Immer mit Sonya Blade kämpfen
<b>AKXAAA22</b>	Immer siegen	<b>+RG2TA6ZA</b>	
<b>SC7TAAA2</b>	Jeder Schlag verursacht mehr Schaden	<b>A82TB67C+A6JTDA4E</b>	Immer mit Goro kämpfen
<b>SC7TAAA2</b>	Jeder Schlag verursacht maximalen Schaden	<b>+RG2TA6ZA</b>	

### Super Monaco G.P. 2

Sega

Ich hab ja schon die abenteuerlichsten Cheats gesehen, aber das ist wirklich bizarr - ein Fahrrad in einem Rennspiel? Was soll das? Wähle doch einfach mal den World

Championship Modus und gib dann HANG-ON! anstelle deines Namens ein. Fahre ein Rennen und speichere dann ab. Drücke Reset und wähle den Übungsmodus, dann Image Training. Drücke Unten und A bis du in den Transmission-Aus-

wahlbildschirm kommst. Wenn du nun das Rennen startest, solltest du ein Super Hang-on Bike fahren. Seltsam, sehr seltsam! Vielen Dank an Susanne Jakobson aus Hünxe für diesen Cheat.





## POWER TIPS

### Sonic CD

Sega

Brillantes Spiel, brillante Grafik und nun das - eine brillante Levelanwahl von Sega. **Drücke sanft Oben, Unten, Unten, Links, Rechts und B, wenn du den Titelscreen siehst.** Es ist ganz schön schwierig zu starten, aber gib einfach nicht auf..

Seidenweich und wunderschön, aber genug von mir...



### Devastator

Import

Ein lausiges Spiel. Vielleicht seid ihr ja dankbar für ein bißchen Hilfe, damit ihr das Game schneller hinter euch bringt. Eduard Mechtheimer aus Soest hat die Antwort. Um zum Levelende zu springen, **drücke einfach Pause und drücke A, B, A, C, Oben, C, A und B.** Einfach, oder?

### Aladdin

Sega

Als ob unsere brillante Lösung nicht genug gewesen wäre, hat uns Sega diesen absolut großartigen Code zum Überspringen von Levels geliefert. Um zum Ende des aktuellen Levels zu springen, müßt ihr **A, B, B, A, A, B, B, und A eingeben.** Einfach genial!

Steig dir nicht selbst auf die Füße! Mit diesem Cheat wirst du nie in der Wüste erwischt, von keinem Stein niedergewalzt und auch der fliegende Teppich wird nicht unter dir weggezogen.



### Zool

Gremlin

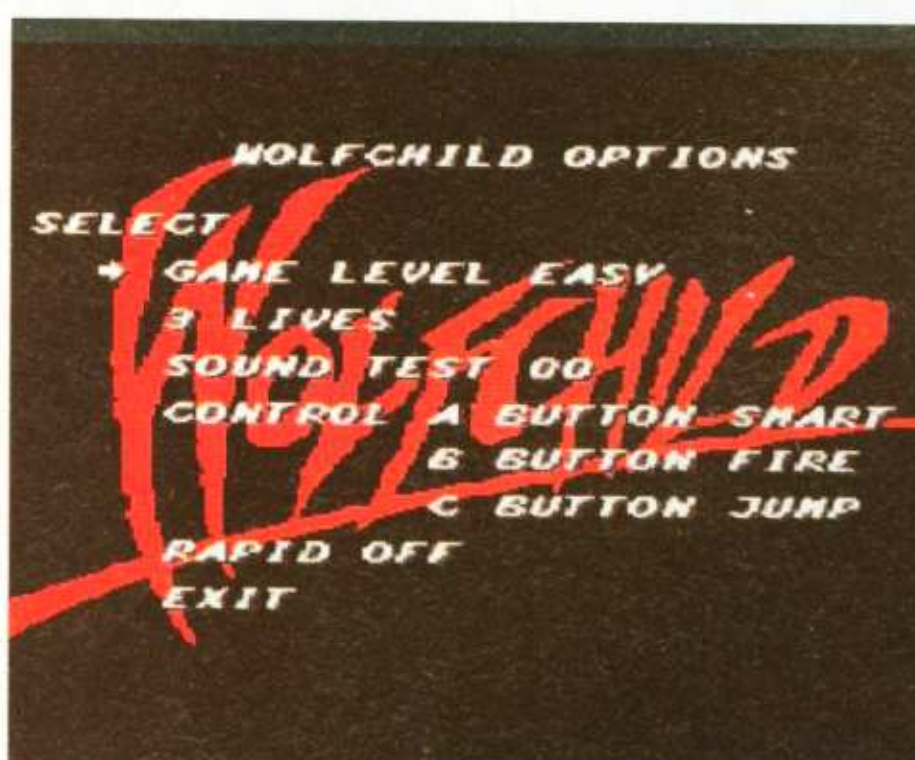
Stell dir vor, du düst durch die n-te Dimension, lutscht Chuppa Chupp Lollies und bewachst die Phantasie? Dann wird dir die kleine Levelauswahl von den Gremlin-Jungs gefallen. Beginne ganz normal mit dem Spiel. Wenn du schneller vorankommen willst, **drücke Pause und dann C, Rechts, A, B, B, A, Links, Links, A, Rechts und Unten.** Jetzt müßt du nur noch Rechts drücken, wenn du einen Level überspringen willst, oder Oben, um in den nächsten Level zu gelangen.

### Wolfchild

Sega

Eeee, das große Versprechen auf dem Mega CD. Das Sprite-Scaling, Full Motion Video, der superbe Stereosound und - Wolfchild. Gut, nichts ist perfekt. Außer vielleicht dem folgenden Levelauswahl-Cheat von den Adam-Brüdern aus Leipzig. Gut gemacht, Jungs!

Wenn ihr in den Optionenscreen kommt, drückt ihr **A, B, A, C, A, B.** Der Cheat funktioniert, wenn ihr dann eine Explosion hört. Tut jetzt folgendes, um in den Level eurer Wahl zu gelangen:



Und hier ist sie, die Wolfchild-Optionenauswahl in ihrem ganzen rotschwarzen Glanz. Unter uns gesagt, sie ist interessanter als das Spiel.

- |         |                                     |
|---------|-------------------------------------|
| Level 2 | Start drücken                       |
| Level 3 | B halten und Start drücken          |
| Level 4 | C halten und Start drücken          |
| Level 5 | B und C halten und Start drücken    |
| Level 6 | A halten und Start drücken          |
| Level 7 | A und B halten und Start drücken    |
| Level 8 | A und C halten und Start drücken    |
| Level 9 | A, B und C halten und Start drücken |





# POWER TIPS

## Action Replay Codes

### Mega Drive

### Cool Spot

- FFF5120000 Höherer Sprung
- FFF57C0008 Unbegrenzte Power
- FF07140031 Timer abstellen (nach jedem Level Action Replay ausschalten)
- FFF5E00007 Unbegrenzte Energie
- FF07140038 Unbegrenzte Zeit
- FF77700CD Verlangsamt die Zeit

### Street Fighter II

- FFFC1800A1 US-Version auf PAL-Maschinen spielen (dieser Code wird nur einmal gebraucht)
- FF80C10000 Special Moves in der Luft für Spieler 1
- FF83410000 Special Moves in der Luft für Spieler 2
- FF972A0099 Stoppt die Zeit



- FF804300B0
- FF82C300B0
- FF81DB000X
- FF845B000X
- FF81DA0002
- FF845A0002
- FF96AB000X

### Tiny Toons

- FFF78D000A
- FFF780000F
- FFF78D0000

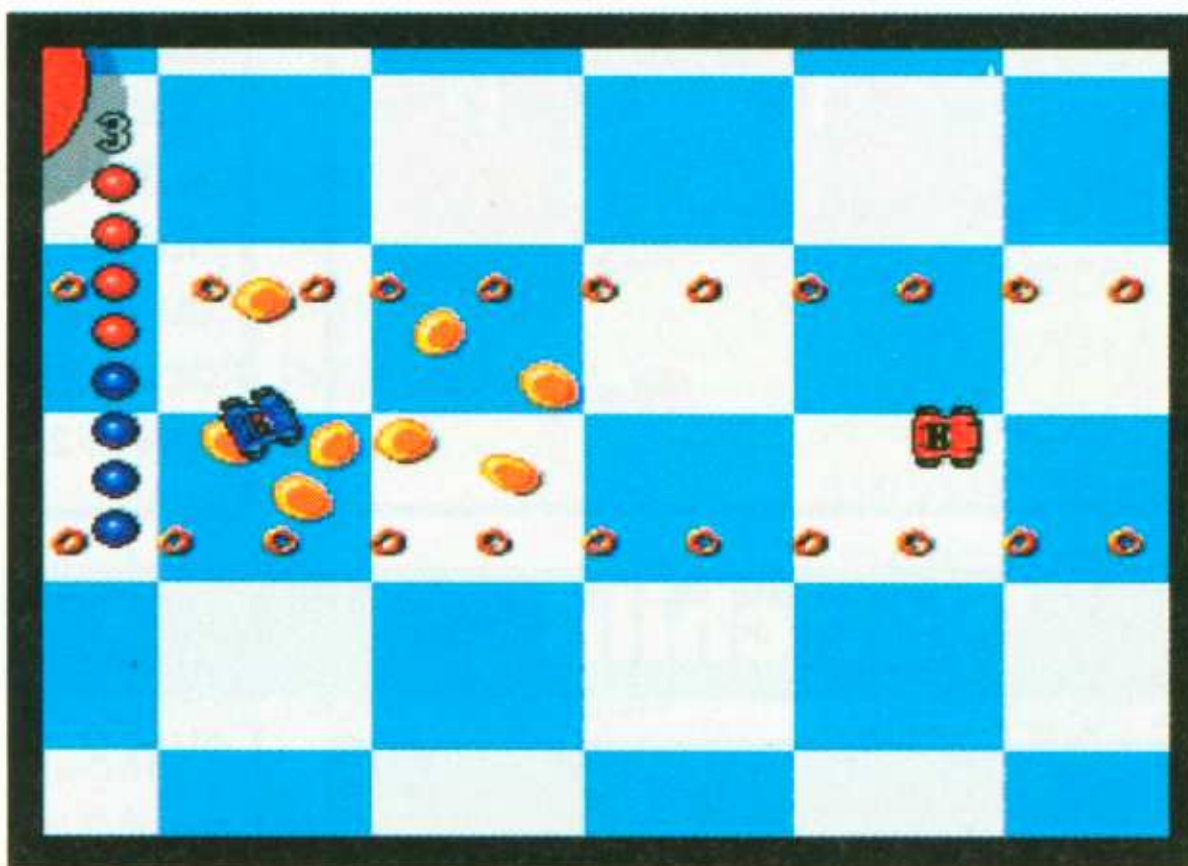
Unendlich Energie für Spieler 1  
**Unendlich Energie für Spieler 2**  
 Ersetze X mit der Charakter-Nummer 0 - B für Spieler 1  
**Ersetze X mit der Charakter-Nummer 0 - B für Spieler 2**  
 Spieler 1 muß nur eine Runde gewinnen, um eine Stage zu beenden.  
**Spieler 2 muß nur eine Runde gewinnen, um eine Stage zu beenden.**  
 Ersetze X mit dem Charakter, gegen den du kämpfen willst. 0 - B (Spieler 1) oder Kampfhintergrund (zwei Spieler).

Buster ist unverletzbar  
**Buster läßt seine Ohren hängen**  
 Zieht zwei Herzen statt einem Schlag ab.

## MicroMachines

### Codemasters

Zu leicht? Zu schwer? Zu flitzig? Zu langsam? Verzagt nicht, Mini-Mansells - Joe Auger aus Freiburg hat uns einen Tank voll Cheats für die Mega Drive-Version geschickt.



- Unendlich Leben** Drückt B, Unten, C, Unten, Oben, Unten, Links und Rechts
- Hoher Schwierigkeitsgrad** Drückt Links, Rechts, Links, Rechts, Oben, Unten, Start und Unten
- Extra Halt** Drücke A, Oben, B, Unten, C, Links, Start und Rechts
- Sehr hoher Schwierigkeitsgrad** Drückt Links, Unten, Oben, Unten, Rechts, Unten, A, und Unten
- Höhere Geschwindigkeit** Drücke Oben, Unten, A, B, Links, Rechts, C und Start.

## RocketKnight

### Sega

Was meinst du damit, wenn du sagst, du bist schon fertig mit dem Spiel. Was hältst du davon, deine Fertigkeiten einem Test zu unterziehen? Ok? Gut. Wenn das Konami-Logo erscheint, drückst du sechsmal Unten, zweimal Oben und dann zweimal Unten, um in einen sehr schweren Modus zu gelangen. Wenn du den geschafft hast, was hältst du dann von einem verrückt schweren Modus? Warte wieder, bis das Konami-Logo erscheint und drücke dann viermal Links, viermal Rechts, siebenmal Links, einmal Rechts und einmal Links. Sag aber nicht, ich hätte dich nicht gewarnt!





# MORTAL KOMBAT

Wahnsinn! Alle Special Moves für alle Mortal Kombat-Kämpfer auf dem Mega Drive. Dazu in Farbe ein schauriger Lehrgang mit all den höchst bemerkenswerten Todesschlägen. Paul Waigel ist der allwissende Sensai...

Laßt den Kampf beginnen und den besten Mann gewinnen! Ha, das war ein Witz. Mortal Kombat hat nichts mit Ehre zu tun. Dieses Spiel handelt von einem Haufen gnadenloser Kerle, einer superbeweglichen Frau - und Gewalt. Und wenn du dich mit der Tödlichen Bruderschaft einlassen willst, mußt du wissen,

wie man mit maschinenartiger Präzision tötet. Du brauchst die Kraft eines Hais und mußt all deine geheimen Special Moves beherrschen. Um jedoch in der Mortal Kombat-Arena ganz nach oben zu kommen, mußt du auch die mysteriösen, unbesiegbaren Todesschläge lernen. Hier die erste Lektion...

## Kano



Head butting ist unsozial und tut außerdem weh. Versuch es also erst gar nicht.

**Head Butt:** Er mag gemein sein, aber er funktioniert höllisch gut. Um ihn zu aktivieren, drückt man den A-Button.

**Flying Spin:** Mache eine harte Rolle und wirf deinen Widersacher zu Boden, indem du den Start-Knopf drückst, das D-Pad in die Richtung des Gegners drehst und dann den Start-Button wieder losläßt.

**Weapon (spinning blades):** Bewerfe deinen Gegner mit tödlich wirbelnden Klingen, um ihn zu zerstückeln und einen oder zwei Schritte zurückzuwerfen. Halte Start, drücke zuerst weg, dann hin zum Gegner.

**Death Blow:** He, der gute Kano kommt gleich zur Sache und reißt seinem bezwungenen Gegner das Herz heraus. (Nach all dem Herumspringen brauchst du sicher eine Erfrischung!) Man kann diesen Schlag leicht aktivieren, wenn man weiß wie's geht. Drücke und halte Start und drücke anschließend weg, weg und den A-Button.



Wenn du einmal Kanos Flying Spin ausgelöst hast, kannst du sicher sein, daß dein Gegner dem nichts entgegenzusetzen hat.



Die wirbelnde Klinge richtet eine Menge Schaden an und wirft den Gegner ein ganzes Stück zurück.



Perfekt für Partydekorationen, Geburtstagsgeschenke und als Maskottchen fürs Auto!

## Liu Kang



Auch der martialische Künstler Liu Kang kann die Ellbogen-attacke einsetzen. Sehr nützlich, wenn dein Gegner dich in die Enge getrieben hat.

**Elbow:** Der Schlag mit dem Ellbogen auf die Zähne ist ein Favorit besonders von Johnny und Rayden. Drücke einfach A, wenn du nahe am Gegner bist.



**Roundhouse Kick:** Überrasche deinen Widersacher und hau' ihn aus den Socken. Drücke weg und C.

Diesen Kick kann man fast nicht abwehren. Man sollte ihn also oft einsetzen, auch wenn man dabei flink mit dem Joypad sein muß.

**Weapon (explosive blast):** Lius Blast ähnelt Johnnys Waffe - und er kann sehr wirkungsvoll sein. Du solltest ihn allerdings nur dann einsetzen, wenn zwischen dir und deinem Gegner genügend Platz ist. Drücke vorwärts, vorwärts und A.



Es ist besser, diese Attacke aus der Entfernung zu starten, denn ein zu naher Gegner kann dich sonst leicht mit einigen Schlägen eindecken.



**Death Blow:** Putze deine Gegner völlig vom Bildschirm, indem du den Start-Knopf drückst und hältst und dann das D-Pad zu ihnen hindrehst.

Lius Todesschlag ist eine Kombination aus einem Kick und einem Schlag, der den ganzen Körper des Gegners aus dem Game fliegen läßt.





# MORTAL KOMBAT

## Scorpion

**Backfist:** Der Backfist ist im Nahkampf wirkungsvoller als er aussieht. Drücke den A-Button.



Ramme dem Gegner im Nahkampf deinen Faust-rücken in den Mund.

**Teleport:** Wenn man in einer Zwangslage ist, kann man sich vom Screen teleportieren und hinter dem Gegner wieder auftauchen. Scorpion kommt schlagend wieder zum Vorschein und kann seinen Gegner überwältigen, bevor dieser weiß, wie ihm geschieht. Drücke unten, weg und A gleichzeitig.



Verwirre deine Feinde, indem du dich immer wieder vom Screen teleportierst.

**Weapon (Spear):** Schleudere einen Speer auf den Hals des Gegners und zieh ihn dir für ein paar Tritte her. Drücke weg, weg und den A-Knopf.



Der Speer gefällt mir besonders gut und er ist auch sehr wirkungsvoll.

**Death Blow:** Röste deinen Gegner aus der Entfernung, indem du oben, oben drückst und dabei Start hältst.



Wieder ein Todesschlag, bei dem du deinen Gegner röstest. Sehr interessant anzusehen - probier's mal aus.

## Sonya Blade

**Low Kick:** Diese Attacke ist kraftvoll, aber nicht überwältigend. Du mußt sie mehrmals anwenden, damit sie Wirkung zeigt. Drücke den B-Knopf.



Sonyas Tritte und ihre Schläge auf den Kopf können wirklich sehr nerven.

**Leg Throw:** Ein komplizierter, aber sehr effektiver Move. Der Beinwurf verlangt exaktes Timing. Drücke und halte unten, A, B und C.

Einer der besten Moves im Spiel, aber nur, weil er gut aussieht. Der Beinwurf ist leicht abzuwehren.



**High Kick:** Drücke einfach C, um deinen Widersacher ins Gesicht zu treten.



Sonyas High Kick richtet viel Schaden an und ist kaum abzuwehren.

**Weapon (Energy Blast):** Gib deinem Feind mit einer Hochspannungs-Energieattacke den Schock seines Lebens. Drücke weg, weg und A.

**Death Blow:** Drücke von der anderen Seite des Screens (wenn sich der Gegner am anderen Ende befindet) vorwärts, vorwärts, weg, weg und dann Start. Ein kleiner Lichtstrahl fliegt auf deinen Gegner zu und brennt ihm den Kopf weg.



Die einfache, aber effektive Energieattacke wirkt am besten aus der Entfernung, wenn der Gegner auf dich zuspringt.

## Sub-Zero

**Backfist:** Schlag ihnen die Nasen ein! Drücke A, wenn du nahe genug an deinem Feind bist.



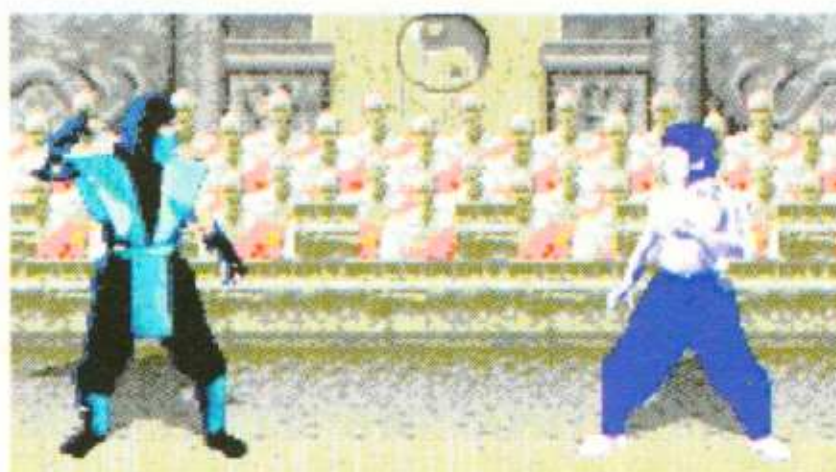
Der Backfist ist eine hervorragende Kurzstreckenattacke und sollte die meisten Gegner eigentlich zur Räson bringen.

**Sliding Fist:** Zieh deinem Gegner aus der Entfernung die Füße weg. Drücke weg, A und B gleichzeitig.

Auch wenn der Sliding Kick den Gegner zu Boden wirft - viel Schaden richtet er nicht an.

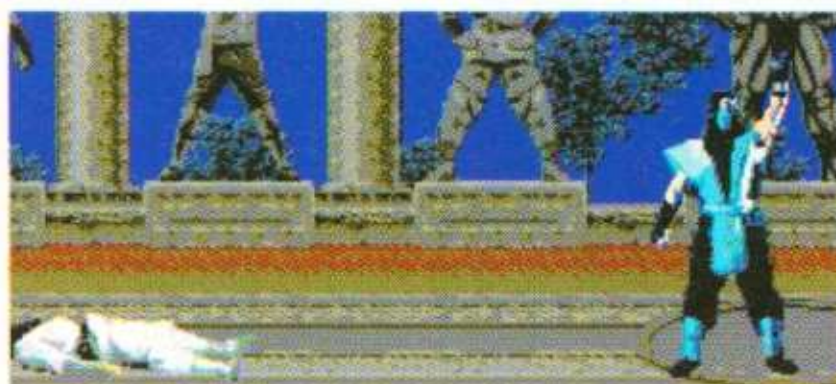


**Waffe (Ice Blast):** Friere deinen Widersacher ein - dann kannst du mit ihm machen, was du willst. Diese Attacke ist extrem schwer abzuwehren, verwende sie also recht oft. Drücke gleichzeitig unten, vorwärts und A.



Nach der Ice Blast Attack kannst du für ca. 3 Sekunden mit dem Gegner machen, was du willst.

**Death Blow:** Das ist einfach zu viel. Sub-Zero reißt seinem Gegner samt der Wirbelsäule den Kopf ab. Trotzdem wissen wir, daß ihr es alle selber mal probieren wollt. Drücke vorwärts, unten, vorwärts und A.



Das ist es, ich schau mir was Schönes an. Aber nicht das da.





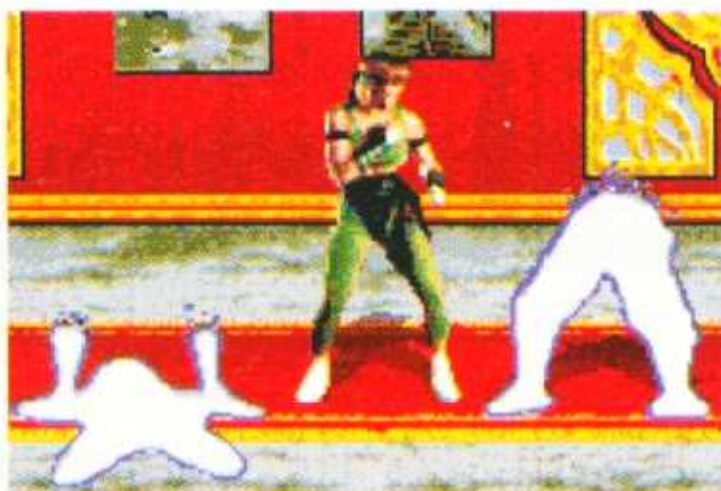
# MORTAL KOMBAT

## Rayden



Mit dem Ellbogenschlag die Zähne fliegen lassen.

Mal siehst du ihn, dann wieder nicht - Rayden nutzt seine Teleport-Fähigkeiten voll aus und verwirrt seinen Gegner vollends.



**Elbow Smash:** Drisch deinem Gegner den Ellbogen ins Gesicht. Für diese wilde Attacke mußt du nah rangehen, den A-Button drücken und zuschauen, wie das Blut spritzt.

**Torpedo Leap:** Spring deinem Feind entgegen und schleudere ihn über den Screen. Eignet sich besonders als Eröffnungs-Move. Drücke zweimal weg und dann vorwärts.

**Teleport:** Richtiges Timing ist hier sehr wichtig - dann kannst du dich aus der Reichweite des Gegners in einen anderen Teil des Bildschirms teleportieren. Drücke unten, unten und anschließend oben.

### Weapon

**(Electric Blast):** Eine sehr kraftvolle Waffe, die sehr leicht zu bedienen ist und gut als Eröffnungs-Move wirkt. Drücke und halte unten, vorwärts zum Gegner und den A-Knopf.

**Death Blow:** Röste den Kopf des Gegners mit Raydens Death Blow. Dieser tödliche Move schickt einen Stromschlag auf deinen Gegner. Wenn er ankommt, explodiert der Kopf. Um an diesen scheußlichen Move zu kommen, drückt man vorwärts, weg, weg, weg und dann den A-Button.

Paß auf, wenn Rayden seinen Todessprung ausführt und seinen Widersacher umhaut!



Rösten ist angesagt. Ein Stromschlag setzt deinen Gegner außer Gefecht.



Dir hat dein Kopf sowieso nicht gefallen? Du hättest ihn schon vor Jahren loswerden sollen.



## Johnny Cage



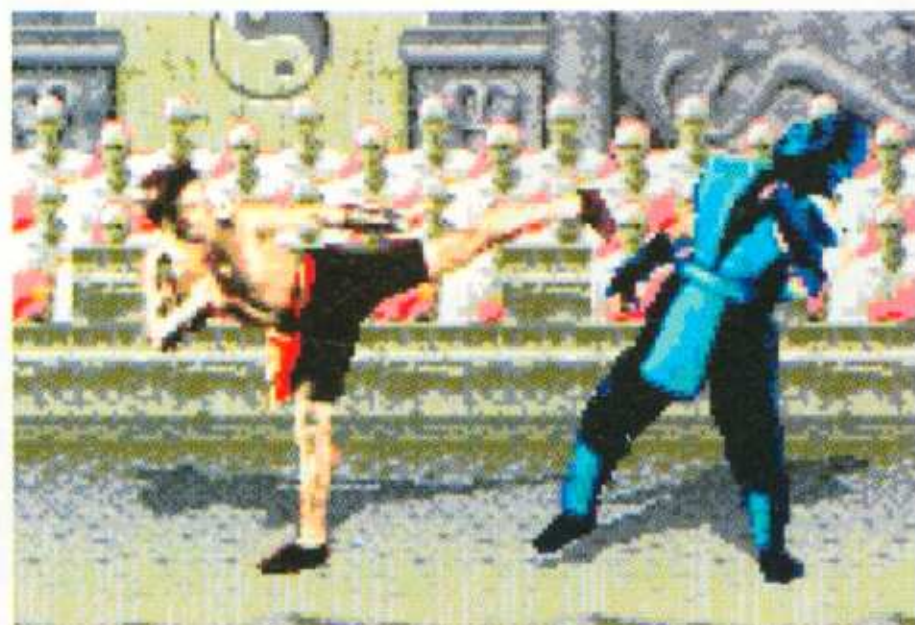
Mit dem vernichtenden Elbow Smash ist Johnny unschlagbar.

**Elbow Smash:** Schlag ihm die Zähne aus. Drücke nur A, wenn du nahe an deinem Gegner bist.

**Shadow Kick:** Rase über den Bildschirm und teile einen Kick aus, der schneller ist als das Auge sehen kann. Drücke weg,

vorwärts und dann den B-Knopf.

**The Split Punch:** Johnny Cage schafft es irgendwie, in die Splits-Position zu gehen und dem Gegner einen schmerzhaften Schlag in den Unterleib zu verpassen - aua! Sadisten sollten sich merken, wie's geht: unten, dann zusammen A, B und C.



Hey, wie hast du das gemacht? So schnell kannst du dich bewegen? Aber das ist doch nicht der einzige Trick, den du drauf hast?



Dieser Move hat viel Aufsehen in den Mortal Kombat-Akademien erregt. Ist es ein Schlag gegen Johnnys Feinde oder ein masochistisches Selbstmordritual?

**Weapon (Ball of Flame):** Schleudere einen Feuerball auf deinen Gegner. Das richtet nicht nur Schaden an, sondern jagt deinen Widersacher auch ein Stück von dir weg, so daß du mehr Zeit für deinen nächsten Angriff hast. Drücke weg, weg und A.

**Death Blow:** Johnny kann den Kopf seines Gegners mit einem einzigen Schlag abhauen, aber dafür muß er sehr nahe bei ihm stehen. Drücke vorwärts, vorwärts, vorwärts und den A-Button.



Mehr Köpf-Action mit dem Punch-Experten Johnny Cage.





# ALADDIN

Wir sind die dienstbaren Geister der Lampe. Du mußt nur ein bißchen dran reiben und wir werden versuchen, dir drei Wünsche zu erfüllen. Möchtest du ein Rendezvous mit Wynona Ryder, einen nagelneuen Porsche und eine Lösung für die ersten vier Levels von Aladdin? Hmm, ratet mal, mit was wir euch hier helfen können? Ja, gebt eurer Freundin noch nicht den Laufpaß und behaltet lieber euren Roller.

## Level 1 - Agrabah Market

Dies ist ein Übungsplatz für Möchtegern-Gassenjungen. Bring dir die nötigen Techniken bei, sammle die vielen Bonus-Tokens und durchquere diesen Level in heroisch-arabischer Manier.



1

Überspringe diese Feuerstelle und sammle unterwegs

die Äpfel ein. Halte jedoch dein Schwert bereit, denn ein Stückchen weiter lauert ein Mann mit einem Stock. Warte bei dem nächsten Feld mit glühenden Kohlen auf die herannahende Wache. Bewerfe sie mit zwei Äpfeln und springe über die beiden Kohlenfelder, die unmittelbar nacheinander kommen.



2

Nach den heißen Kohlen machst du zwei Schritte auf den Messerwerfer

zu. Aus dieser Entfernung fliegen die Messer über deinen Fez und du kannst den Mann mit zwei weiteren Äpfeln erledigen.



3

Wenn die nächste Wache angreift, springst du

auf den Rücken dieses Kamels. Es spuckt sein Mittagessen mit solcher Kraft gegen den Feind, daß dieser sofort stirbt. Gehe weiter nach rechts und achte auf Töpfe, die von oben aus allen Fenstern geworfen werden. Auch wenn du zurückgehst, fliegen weiter Töpfe - da herrscht ein unendlicher Vorrat! Paß also auf, daß du nicht getroffen wirst.



4

Beim letzten Kohlenfeld greifst du dir das Seil.

Spring ab, um die Äpfel einzusammeln und klettere zu diesem Fußweg hinauf. Geh den Dolchen der Wache aus dem Weg und springe auf die schwarze Lampe. Die Wache löst sich in Rauch auf. Halte dich links und überspringe den Abgrund, um den Gassenjungen-Bonus zu erreichen. Hüpfе dabei auf die schwebende Plattform. Klettere das Seil zur Plattform rechts hoch.



5

Am Ende der Plattform geht's tief hinunter, aber das kostet dich keine

Energie. Laufe nach rechts, um einige Edelsteine einzusacken, dann geht's die Stufen rauf und man entledigt sich des Messerwerfers. Dann erreichst du den ersten Restart-Punkt. Von dort aus hältst du dich so weit rechts wie möglich und kletterst das nächste Seil hoch, bis du so weit springen kannst, daß du mit der Hand die Stange erreichst. Dann geht's weiter nach links.



6

Verwende am Ende der Stange eine Apfel/Schwert-

Kombination gegen den Messerwerfer unter dir. Springe und hüpfе über die schwebenden Plattformen und bewege dich soweit wie möglich nach links zurück. Dabei triffst du auf sechs Feinde, die allesamt mit Äpfeln erledigt werden können.



7

Paß wieder auf die Töpfe auf, die aus den Fenstern fliegen. Du

findest einen weiteren Restart-Punkt und ein Energieherz. Du kannst beides kaum verfehlen. Die einzige Gemeinheit hier ist der Korb, aber mit dem wird man leicht fertig, wenn man weiß, daß er da ist.



8

Wenn du dieses Seil hochkletterst, mußt du links auf einen

Messerwerfer aufpassen. Er bewacht ein Gassenjungen-Token. Töte ihn, nimm das Token an dich und halte dich rechts. Ein großer Sprung zu einem weiteren Messerwerfer, der noch mehr Goodies bewacht. Laß dich hier fallen und gehe nach rechts, bis du in eine Sackgasse gelangst.



9

Jetzt mußt du auf diese praktische Fahnenstange springen. Sie wird dich so hoch

schleudern, daß du die Plattform darüber erreichen kannst. Nun darfst du dir den Abu-Bonus holen. Dazu mußt du nur den kleinen Affen erst nach links und dann nach rechts verschieben und dabei Bonus-Edelsteine und Äpfel aufsammeln. Wieder gilt: Vorsicht vor den fliegenden Töpfen!



10



11



12

Dein letzter Weg führt dich nach rechts zu einem Mann, der seine Waren zu deinem Wohl anbietet. Das ist alles recht harmlos, wie du siehst. Mit den aufgesammelten Edelsteinen kannst du hier weitere Versuche oder Wünsche einkaufen. Eine weitere Fahnenstange wird dich über die letzte Hinderniswand schleudern. Wenn du einmal an der letzten Wache vorbei bist, wird sich diese verstecken. Dann bist du sicher.





# ALADDIN

## Level 2 - Die Wüste

Der Wüstenabschnitt ist nicht viel schwieriger als der erste Level, aber am Schluß hast du ein festes Ziel vor Augen: Du mußt die erste Hälfte des Skarabäus finden. Dafür ist es erforderlich, in die Cave of Wonders vorzudringen. Sei jedoch gewarnt: Der Skarabäus flieht, wenn du ihn nicht genau triffst.

Hier sind die Dinge, die du brauchst, um einen gewöhnlichen Tag im Leben einer Straßenratte zu überstehen. Der goldene Aladdin-Kopf ist ein Extraleben, mit den Gehilfen- und Abu-Bonus-Tokens erhältst du zusätzliche Spielrunden in den Bonusgames. Deine Munition sind Äpfel und mit den Edelsteinen kannst du dir weitere Versuche kaufen. Die blauen Gefässe begegnen dir auf deiner Reise als



Restart-Punkte und die Lampe zeigt deine Gesundheit an. Je mehr sie raucht, desto besser geht es dir - eigenartig. Deine Energie kannst du steigern, wenn du die blauen Herzen findest. Ach ja, und da wäre noch Prinzessin Jasmin, deine Angebetete, die du schließlich retten mußt.



**3** Klettere die Steinblöcke hinauf und springe hinüber zu dem Wächter, der sich gerade den Bauch vollschlägt. Der nächste Sprung ist etwas weiter. Paß auf, denn die mittleren Steine zerbröseln unter deinen Füßen, so daß du auf die spitzen Knochen unter dir stürzen könntest. Bewege dich an den Steinblöcken entlang und halte dich dann leicht links, bis zum nächsten Restart-Punkt und einigen Äpfeln.



**8** Wenn du die Wache aus dem Weg geräumt hast, kannst du dich der Kletterpflanze bedienen. Die spitzen Knochen werden dir nicht wehtun, halte aber vor dem Vogel an, denn für ihn brauchst du dein Schwert. Das Schwert kannst du aber leider nicht verwenden, solange du dich noch bewegst.



**11** Um den Skarabäus diesmal zu erwischen, mußt du bei der rechts stehenden Wache wieder den alten Lampentrick anwenden. Gehe dann nach oben und über den Vorsprung hinter ihm. Jetzt kannst du den Skarabäus sehen, aber bevor du zu ihm hinkommst, mußt du den Wächter schlagen. Der Jump-Button katapultiert dich zu dem Mann mit dem Stand, wenn du hinter der zweiten Säule nach dem Vorsprung stehst.



**1** Laufe zur ersten Palme, nimm einen Apfel und gehe zurück. Dann taucht ein goldener Aladdin-Kopf auf und gibt dir ein Extraleben. Halte dich rechts, bis du zur Schlange kommst. Wenn du an dem Sandhügel wartest, kannst du sie leicht mit dem Schwert töten.



**4** Nach dem Restart-Punkt findest du dieses Skelett und die Palmen. Laufe am Rückgrat des Skeletts hoch und hüpfte auf den Palmen, bis du den darüberhängenden Rebstock erreichen kannst.



**6** Sei bereit, die nächste Wache zu schlagen, wenn du vom Rebstock herunter springst. Begib dich dann in den unterirdischen Gang. Am Ende des Tunnels mußt du wieder einige Äpfel auf die Wache werfen, die den Ausgang blockiert. Es macht nichts, wenn du einige Äpfel aus der Entfernung umsonst verschießt.



**9** Diese Kletterpflanze befindet sich unter der vorherigen. Gehe nach links und hol dir einen weiteren Gehilfen-Bonus. Das Bonuspiel findet immer zwischen den Levels statt. Die Zahl deiner Versuche hängt ganz von der Anzahl der eingesammelten Tokens ab. Wenn im Mund des Gehilfen ein Edelstein erscheint, mußt du dir ihn holen. Wenn jedoch das Wort "lose" erscheint, ist dein Versuch zu Ende.



**12** An diesem Punkt kannst du dich vom letzten Vorsprung hinunterfallen lassen und den letzten Restart-Topf finden. Das ist aber noch nicht alles: In einer kleinen Höhle leuchtet dir der Skarabäus entgegen. Berühre ihn und er verschwindet wieder.



**2** Da ist wieder einmal ein hilfreiches spuckendes Kamel, auf das du springen kannst. Später, nach der Oase, kommt noch eins. Wenn du die Wäscheleine erreichst, taucht ein Messerwerfer auf. Wirf einen Apfel auf ihn, um seinen Wurfgeschossen zu entgehen.



**5** Hol dir die Äpfel am Ende des Rebstocks und hangle dich weiter nach rechts, indem du eine Hand vor die andere setzt.



**7** Um an die Wache über dir heranzukommen, mußt du den Wächter links ausschalten, indem du die schwarze Straßenjungen-Lampe berührst. Springe dann über die Palmen hoch zur Kante und sei auf der Hut vor fliegenden Dolchen.



**10** Schlage die beiden Wachen am Ende der Kletterpflanze. Dann hüpfst du auf den Vorsprung zu deiner Linken. Jetzt kannst du zum Skarabäus hochklettern, aber - der ist verschwunden. Um ihn wiederzufinden, mußt du vor der gerade benutzten Kletterpflanze nach rechts laufen.



**13** Aber verzage nicht, er läßt sich leicht finden. Gehe an den Zelten und der herumlungenden Schlange vorbei. Abu kümmert sich um die letzte Wache - du kannst also einfach drüberspringen und den Skarabäus oben auf dem Vorsprung vor dir greifen. Sobald du das geschafft hast, geht's weiter zu den Agrabah Rooftops.





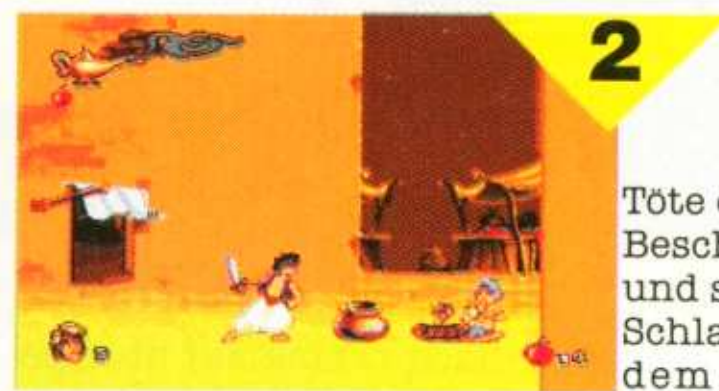
# ALADDIN

## Level 3 - Agrabah Rooftops

Die zweite Hälfte des Skarabäus ist von einem Dieb im Gewirr der Hausdächer von Agrabah versteckt worden. Bei seinen Messerattacken und den schnellen Vorwärtsrollen braucht man mehr als ein paar Äpfel, um mit diesem Gesellen fertigzuwerden. Aber nicht viel mehr. Um den kleinen Bettler zu erreichen, brauchst du die Zauberflöten, die die magischen Seile herbeirufen, die dich himmelwärts heben.



1  
Bevor du auch nur "Finde die Flöten, Junge!" sagen kannst, sitzt dir schon ein zorniger Mann mit seinem Stock auf der Pelle. Bearbeite ihn mit Messern oder Äpfeln, tu' was du tun mußt. Inzwischen solltest du Übung darin haben, Leute mit Früchten anzugreifen. Halte dich rechts, bis du zum ersten Schlangenbeschwörer kommst.



2  
Töte den Beschwörer und seine Schlange mit dem Schwert, weil du nur das leere Gefäß brauchst. Springe auf die Fahnenstange links im Bildschirm; sie wird dich so hoch schleudern, daß du die Zauberflöte erwischst.



3  
Voilà, die Zauberflöte. Sie ist das erste, was du finden mußt, aber es gilt, noch weitere Zauberflöten aufzustöbern, bevor du weitermachen kannst.



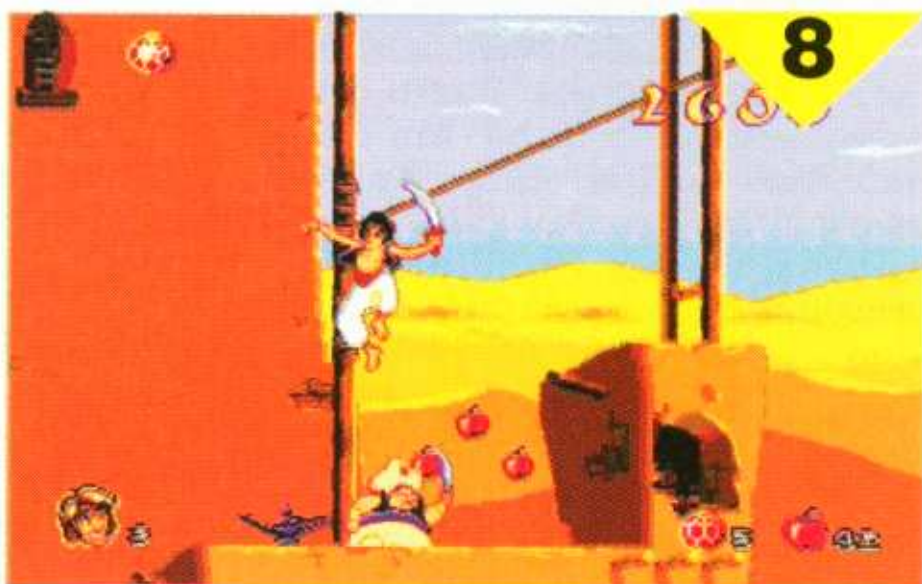
5  
Nachdem du eine Weile nach rechts gegangen bist, kannst du eine Stange hinunterrutschen und findest drei beieinanderstehende Gefäße. Die erste Flöte wird von einem Mann mit einem Waschkorb bewacht. Wenn er aus dem Weg ist, trägt dich das Seil ganz rechts zu diesem Kerl und der von ihm bewachten Flöte nach oben.



6  
Hier wartet ein dunkel häutiger Herr mit einem großen Schwert. Verpasse ihm schnell ein paar Äpfel und greif dir die letzte Flöte. Das letzte Seil bringt dich zur Plattform rechts.



4  
Wenn du landest, solltest du ein Seil vorfinden, das dich zu deinem nächsten Ziel bringt. Drücke den Jump-Button, um es zu benutzen. Hier gibts nichts zu rätseln, du gelangst dahin, wo du hin mußt.



8  
Wenn du an der nächsten Wache vorbeikommst, gelangst du zu einer Todesrutsche. Springe hoch und rutsche runter. Triff beim Landen die schwarze Lampe und schau zu, wie die Wache sich in Rauch auflöst. Springe auf das nächste von zwei Seilen. Laß dich runter, töte die Wache und klettere das zweite Seil hoch. Springe herab und gehe nach links, um einen Restart-Punkt und eine weitere Flöte zu finden.



9  
Eine Zauber-schnur bringt dich hoch zu diesem richtigen Seil. Klettere hoch und wechsle über zum zweiten Seil. Halte dich links, bis du zur nächsten Fahnenstange kommst.



7  
Wenn du an dieser Gestalt vorbeikommst, findest du eine weitere Flöte, dann folgt ein neuer Seiltrick. Laß dich von dem Seil auf die Plattform rechts tragen. Zerschlage mit deinem Schwert die Gefäße, weil sie oft Edelsteine enthalten. Springe auf das herabhängende Seil, aber achte auf Dolche von links. Halte dich links auf dem Fußweg.



12  
Dann kommst du zu diesem Kerl. Er ist der Mann, den du wegen dem Skarabäus treffen willst. Weiche seinen Rollen und Messern aus und erledige ihn mit einer Apfel-Schwert-Kombination. Nachdem du den Skarabäus geschnappt hast, stehst du der letzten Wache gegenüber. Sie versteckt sich oben rechts im letzten Screen und du mußt sie mit zehn Äpfeln bombardieren. Stell dich auf die mittlere Plattform und springe und werfe immerzu. Wenn du ihn getötet hast, geht's in die Dungeons, mein Freund! Du Glückspilz!



10  
Wo bringen dich die Fahnen stangen hin? Ja, zu einem magischen Seil! Nimm es einfach mit!



11  
Beide Messerwerfer können von unten getötet werden. Begib dich nach oben und zu dem Gebäude zu ihrer Rechten. Springe nicht zu weit vom Ende weg, denn auf der anderen Seite wartet ein Restart-Gefäß, das man leicht verfehlt. Nimm die Wäscheleine nach rechts.





# ALADDIN

## Level 4 - Sultan's Dungeon

Je dunkler die Farben werden, desto schwieriger wird auch das Gameplay. Diesmal besteht dein Ziel einfach darin, den Level zu durchqueren. Aber glaub mir, die Aufgabe ist groß genug.



1

Laufe einfach im Dungeon herum und töte mit wirbelndem

Schwert Fledermäuse. Die Stacheln können auch einen schlechten Eindruck hinterlassen, aber sie sind nicht so schlimm wie sie aussehen.



2

Die Kugeln sind sehr berechenbar. Wenn du an ihnen vorbei bist, triffst du auf die ersten von vielen verschwindenden Stufen. Sie gleiten in die Wand und wieder heraus, sind aber mit dem richtigen Timing gar nicht so schwer. Versuche, links von der Stufe zu landen, mach dir aber nichts draus, wenn du runterfällst. Das ist zwar frustrierend, aber nicht tödlich.



3

Achte auf solche Skelette. Sie sehen ein bißchen

lächerlich aus, aber sie halten Bomben, und wenn die explodieren, fliegen die Knochen in alle Richtungen. Falls dich einer trifft, verringert sich deine Energie. Skelette können aber sehr leicht mit einem Schwerthieb erledigt werden.



4

Nachdem man einen Gehilfen-Bonus eingesammelt hat, geht man nach rechts und nach oben, vorbei an einer Stufen- und Stachelkombination, bis man auf zwei Gruppen von pendelnden Kugeln trifft. Gehe links an der ersten Gruppe vorbei und laß dich fallen, um an der zweiten Gruppe vorbeizukommen.



5

Du triffst noch mehr bomben-tragende Skelette, von denen eines

zwischen dir, einem Restart-Punkt und einem mobilen Verkaufsstand steht. Wenn du genügend Edelsteine hast, kannst du einkaufen, andernfalls machst du einfach weiter. Klettere an der Kette nach unten und gehe nach links.



6

An dieser Stelle kannst du entweder eine Kette rauf- oder runterklettern. Geh nach unten, wenn du deinen Apfelvorrat auffrischen mußt. Ansonsten strebst du einfach einige Plattformen nach oben.



7

Es folgt eine Gruppe von Stufen, die nirgends

hinführen. Gehe an ihnen vorbei, dann nach rechts und nach unten, um ein bißchen Extra-Energie zu tanken, einige Edelsteine und noch einen Restart-Punkt einzusammeln.



8

Nach einer langen Reihe von Stufen fällst du ganz tief. Sammle dabei so viele Äpfel wie möglich.



9

Beim Landen mußt du dieses Skelett angreifen. Gehe nach links und nach unten, vorbei an den Stacheln, bis du auf eine Wache triffst. Schlage ihn und greif dir das Energieherz. Dann zurück zum Ausgangspunkt, nach rechts und nach unten zum Dungeongrund.



10

Laß dich fallen und töte die Wache, halte links und rechts nach Äpfeln Ausschau, falls nötig. Ansonsten gehst du nach rechts und die Kette rauf, so weit es geht. Rechts der Kette kann man wieder Äpfel einsammeln, aber die brauchst du wahrscheinlich gar nicht mehr.



11

Jetzt wird's schwierig. Spring von der Kette auf den Stein, der aus

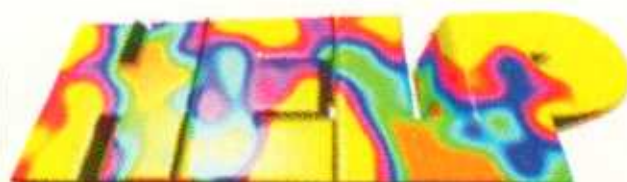
der Wand raus und reinrutscht, und paß auf, daß du nicht mit den Spikes in Berührung kommst - eine Frage des Timings. Wenn du den Restart-Punkt überwunden hast, gilt es nur noch, eine Wache zu besiegen, bevor du am Ende angelangt bist. Er ist aber einfach nur ein großer Weichling.



12

Als ob ein Dungeon über dem Ausgang ein EXIT-Schild hätte! Da könnte genauso gut stehen: "An alle Gefangenen: Bitte brechen Sie hier aus!" Wenigstens wißt ihr jetzt,

daß ihr auf dem Weg zur Cave of Wonders seid. Diese und die folgenden drei Level werden wir im nächsten Heft enthüllen.





# POWER TIPS Teil II

## Bubsy

### Accolade

Hier habt ihr alle Codes für Bubsy the Bobcat auf dem Mega Drive. Vielen Dank an die Zillionen Leute, die Codes für dieses Spiel eingeschickt haben, wir können leider nicht alle ihre Namen abdrucken.

Level Code	Level Code
1 JSSCTS	9 DBKRRB
2 CKBGMM	10 MSFCTS
3 SCTWMN	11 KMGRBS
4 MKBRLN	12 SLJMBG
5 LBLNRD	13 TGRTVN
6 JMDKRR	14 CCLDSL
7 STGRTN1	15 BTCLMD
8 SBBSHC	16 STCJDH

## Spider-Man

### Sega

Gehe in den Optionscreen und setze den Cursor auf die Levelauswahl. Drücke und halte den Start-Button auf dem zweiten Joypad. Dann hältst du A, B und C und drückst Oben und Links auf dem ersten Joypad.

Jetzt sollten drei Ausrufezeichen auf dem Bildschirm erscheinen - sie zeigen an, daß der Cheat aktiviert ist. Wenn du jetzt das Spiel startest, drücke auf Pause und dann A, B und C, um in den nächsten Level zu springen. Drücke A und du bekommst mehr Web und B, um mehr Leben zu erhalten.

## B.O.B.

### Electronic Arts

Ich rufe alle Weltraumkadetten der Interplanetarischen Fahrschule. Hier sind wieder Codes für B.O.B., diesmal für den zweiten Teil des Spiels. Ich bin wirklich gut zu euch!



Wo bist du? Wenn du mich fragst, in einem unterdurchschnittlichen Plattformspiel - aber das ist nur meine Meinung!

## CODES

### Welt 2 - Anciena

10. Scooter O'Brien	265648
11. Ancient Temple #3	302653
12. Popeye Boss	370439
13. Borg Facility #4	462893
14. Ancient Temple #5	382975
15. Lava Boss	103495
16. Borg Facility #5	583172
17. Ancient Temple #4	752790
18. Screen Lifter	574132
19. Spaceport #2	923571

### Welt 3 - Ultraland

1. Ultra 1	743690
2. Borg Defence #1	614906
3. Tree Hop	863769
4. Ultra 2	103928
5. Tree Mess	574471
6. Mutoid Man	605463
7. Adam's Scooter	144895
8. Tree's Company	704526
9. Ultra 3	713852
10. Borg #2	775092
11. Ultra 4	905781
12. D-Boss	575381
13. Scooter Hell	481376
14. Borg Finale	635184
15. Ultra 5	401139
16. Ultra Boss	845527
17. Bigship #3	426081

## Jurassic Park

### Sega

Jurassic Park? Mehr Jurassic Gameplay. Aber davon wurden Tonnen verkauft, wie kann ich es da wagen zu kritisieren? Eduard Lommers hat mit detektivischem Spürsinn die Codes für die Grant Stage des Spiels ausfindig gemacht. Und wie kann man sich ohne Munition für die ewig hungrigen Raptoren in den Park wagen. Eddie hat auch dafür eine Lösung!

Leichter Level	Max. Ammo	Keine Ammo
Jungle	0VVVVVTO	0000011
Power Station	2VVVVVTQ	2000013
River	4VVVVVTS	4000015
Pumping Station	6VVVVVTU	6000017
Canyon	8VVVVVT0	8000019
Volcano	AVVVVVT2	A00001D
Visitor's Centre	CVVVVVT4	C00001D
Normaler Level	Max. Ammo	Keine Ammo
Jungle	0VVVVVUP	0000022
Power Station	2VVVVVUR	2000024
River	4VVVVVUT	4000026
Pumping Station	6VVVVVUV	6000028
Canyon	8VVVVVU1	800002A
Volcano	AVVVVVU3	A00002C
Visitor's Centre	CVVVVVU5	C00002E
Schwerer Level	Max. Ammo	Keine Ammo
Jungle	0VVVVVVQ	0000033
Power Station	2VVVVVVS	2000035
River	4VVVVVVU	4000037
Pumping Station	6VVVVVV0	6000039
Canyon	8VVVVVV2	800003B
Volcano	AVVVVVV4	A00003D
Visitor's Centre	CVVVVVV6	C00003F





# POWER TIPS Teil II

## Mortal Kombat

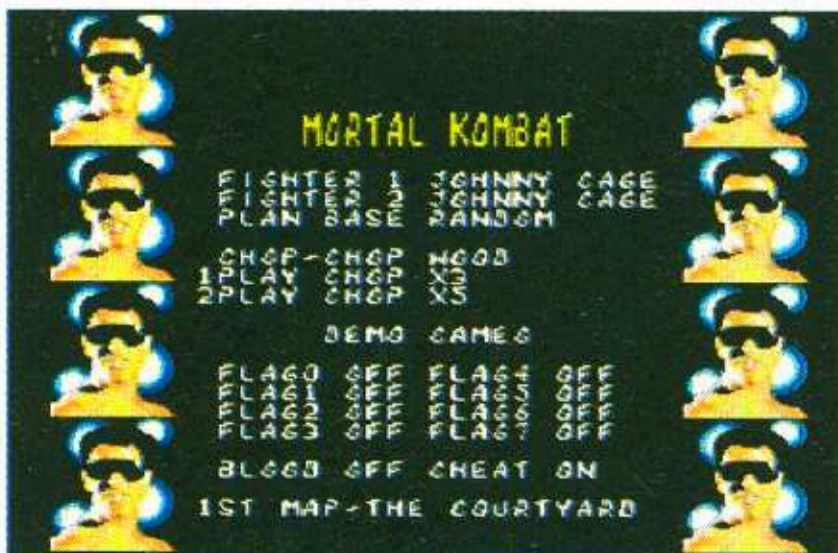
### Acclaim

#### The Lizard Man:

Dieser außergewöhnliche Mega Drive-Fighter ist der härteste überhaupt. Es ist nicht einfach, ihn zu finden. Manchmal siehst du im Pit-Level einen Schatten über den Mond huschen. Das bedeutet, daß du den Lizard Man-Cheat in dieser Runde aktivieren kannst. Aber erst mußt du deinen Gegner zweimal glatt besiegen und dann deinen Fatality Move ohne den Block anwenden. Klingt kompliziert? Ist es auch. Man fragt sich, ob es wirklich die Mühe wert ist.

#### Cheat-Menü:

Wie wär's mit einigen eingebauten Extra-Cheats für das Mega Drive-Spiel? Wenn du in den Spielstart- und Optionenscreen kommst, verwendest du das Joypad, um das Wort DULLARD (Unten, Oben, Links, Links, A-Button, Rechts und Unten) zu buchstabieren. So erhältst du eine Extra-Option. Wähle sie aus, um den ganzen Bildschirm voll verschiedener Optionen zu erhalten.



Als Beweis, daß es funktioniert: hier der volle Optionenscreen. Kann mir irgend jemand sagen, was an Johnny Cage so attraktiv sein soll?

## Game Genie



### Jurassic Park

- AVDA-AA24 Unendlich Energie
- BVDA-AA5G Unendlich Leben
- AFCT-AAA0 Mit einem Leben beginnen
- AD7A-HAKC Benzinkanister mit 300% Inhalt



Achtung: Die folgenden Codes können nicht gleichzeitig verwendet werden.

- NPDA-AAG2 Mit 99 blauen Darts beginnen
- NPDA-AAG2+AKDA-AAG4 Mit 99 roten Darts beginnen
- NPDA-AAG2+AVDA-AAG4 Mit 99 Gasgranaten beginnen
- NPDA-AAG2+AZDA-AAG4 Mit 99 Blitzgranaten beginnen
- NPDA-AAG2+A7DA-AAG4 Mit 99 Betäubungsgranaten beginnen
- NPDA-AAG2+A3DA-AAG4 Mit 99 Raketen beginnen



### PGA Tour Golf 2:

- REZA-86YY Diesen Master-Code muß man eingeben, bevor man einen der folgenden benutzen kann.
- PZYT-BNVE Drei Strafstöße (Treffer eines Wasserhindernisses)
- AKYT-AA3E Kein Strafstoß beim Treffen eines Wasserhindernisses

### Bubsy:

- RERT-86V4 Unendlich Leben
- ADTA-6AAC Unendlich Zeit
- ATLT-AAAC Mit Level 5 beginnen
- BTLT-AAAC Mit Level 10 beginnen
- CELT-AAAC Mit Level 15 beginnen
- BL9V-CAAY Jeder Yarn Ball ist 10 wert
- XF3B-CAHC Jedes Yarn Crate hält 99



### Jungle Strike:

- R13B-861A Diesen Master-Code muß man eingeben, bevor man einen der folgenden verwenden kann.
- D5DT-GA7A Unendlich Leben
- AXDA-GA3N Unendlich Treibstoff
- AKFT-JA9C Unbegrenzt Munition
- ACGA-GAEA Einen beliebigen Copiloten wählen (ohne Paßwort)





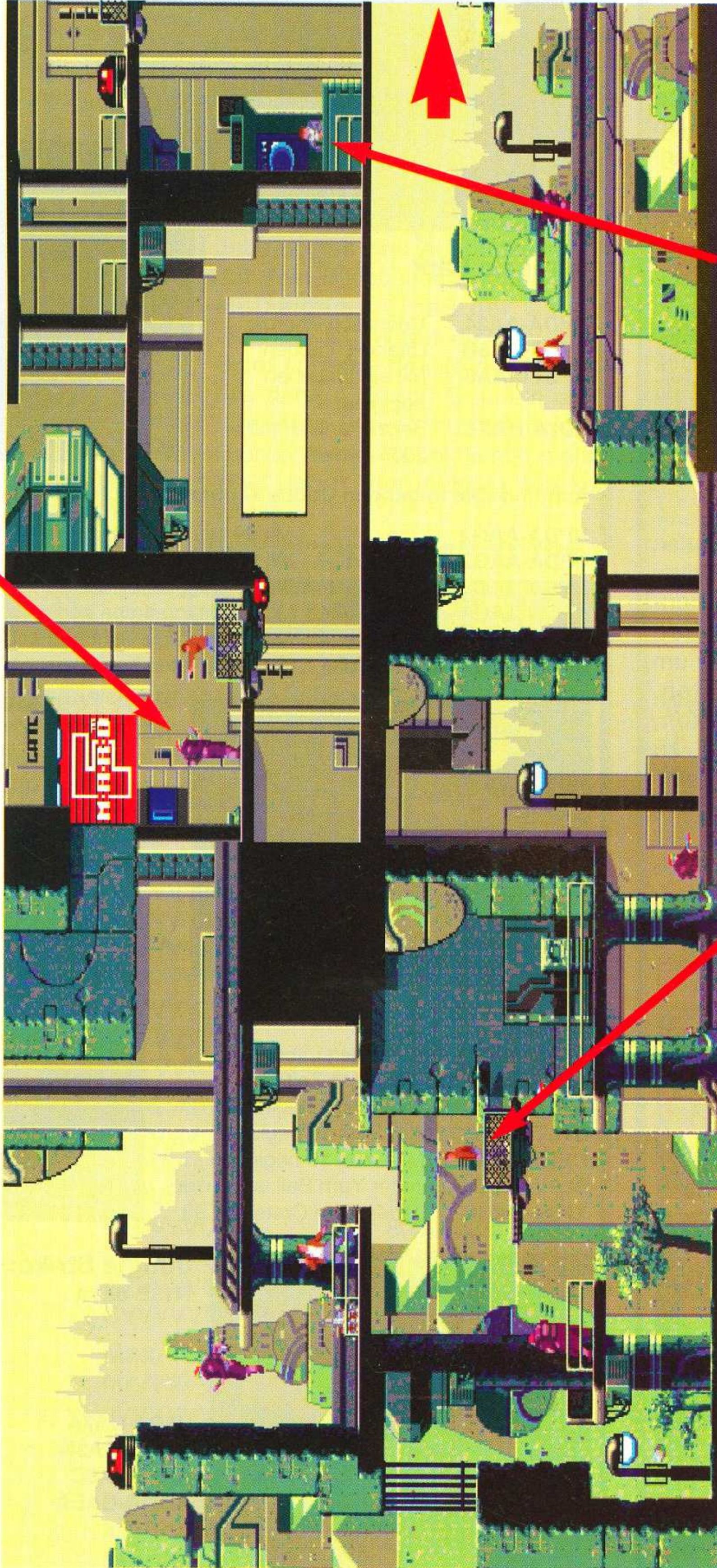
# FLASHBACK

Das hat ja kommen müssen - die Lösung zu den letzten Leveln von Flashback. Lehnt euch zurück und genießt...

## Level 4 - Teil 1

Das ist die erste Wache, die dir begegnet. Sie gibt einen guten Vorgeschmack darauf, was auf dich wartet. Solange du deine Schilde nutzt, wenn du gerade nicht Feuerst, solltest du in der Lage sein, sie mit geringem Aufwand zu zerstören.

**Level 4 Codes:**  
**Studio (leicht)**  
**Quicky (normal)**  
**Stun (schwer)**



**Levelziel:**

In diesem Level müssen vier Schlüssel gefunden werden. Wenn du die Map genau studierst, erhältst du genaue Angaben, wo sie zu finden sind und wo sie gebraucht werden.



Wenn dieser Lift unten ankommt, mußt du an einer Wache, zwei Homing Spheres und einem Sicherheitsroboter vorbei. Schwierig, aber solange du in Bewegung bleibst und dein Schild so oft wie möglich einsetzt, solltest du heil durchkommen.

Am Anfang dieses Abschnitts gibt's eine ganz leichte Stelle. Du stellst fest, daß du immer noch deine ID-Card aus dem vorhergehenden Level mit dir herumschleppst. Gib sie dem Mann hinter der Theke und er wird dich durchlassen.

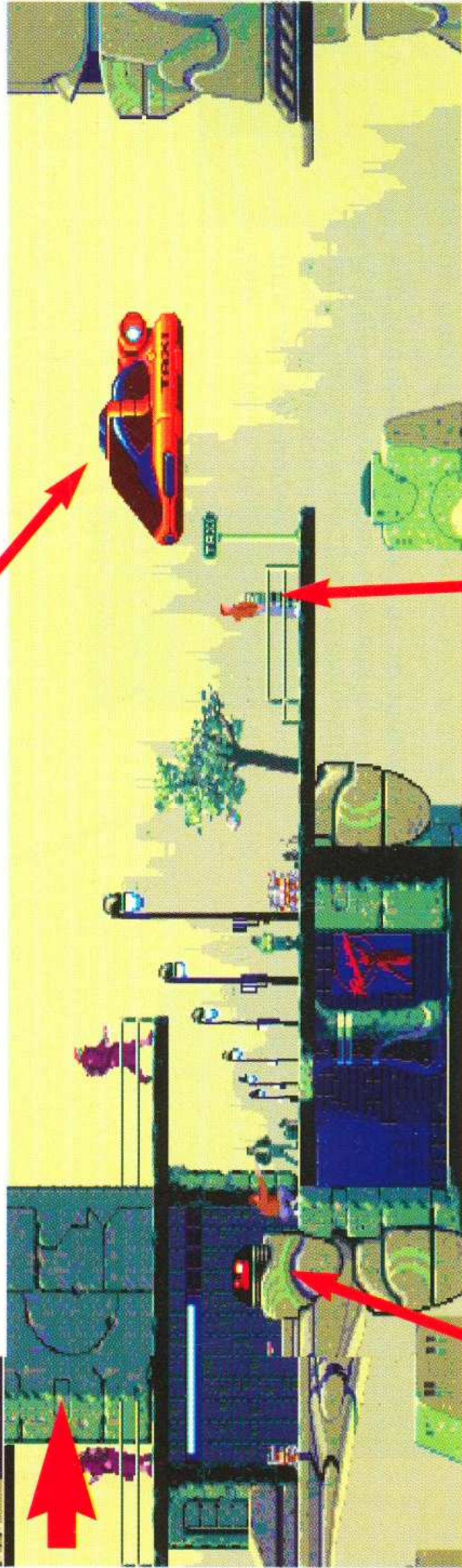
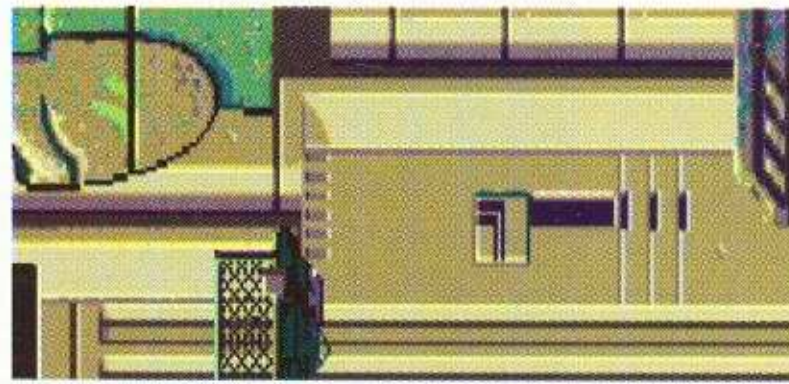




# FLASHBACK

## Level 4 - Teil 1

Warum kann Reisen im wirklichen Leben nicht auch so einfach sein? Keine Luftverschmutzung, kein Stau und nie platte Reifen. Dieses Taxi wird dich kostenlos in den nächsten Level bringen.



Es empfiehlt sich nicht, in diese Grube zu fallen. Es ist nicht leicht, wieder herauszukommen, da dich zwei Spheres verfolgen.

Wenn du ein Taxi rufen willst, mußt du dich neben den Schalter stellen und A drücken.

### Endlich Richtung Erde...



Du hast es bis zum Death Tower geschafft. Jetzt ist es Zeit, die wohlverdiente Belohnung einzuheimsen...



Mr Smarmy überreicht dir das Ticket für den Rückflug zur Erde. Besser könnte es doch gar nicht sein, oder?



Nein, wirklich nicht. Hier bist du auf dem Rückflug zur Erde. Erwarte aber dort kein Begrüßungskomitee.



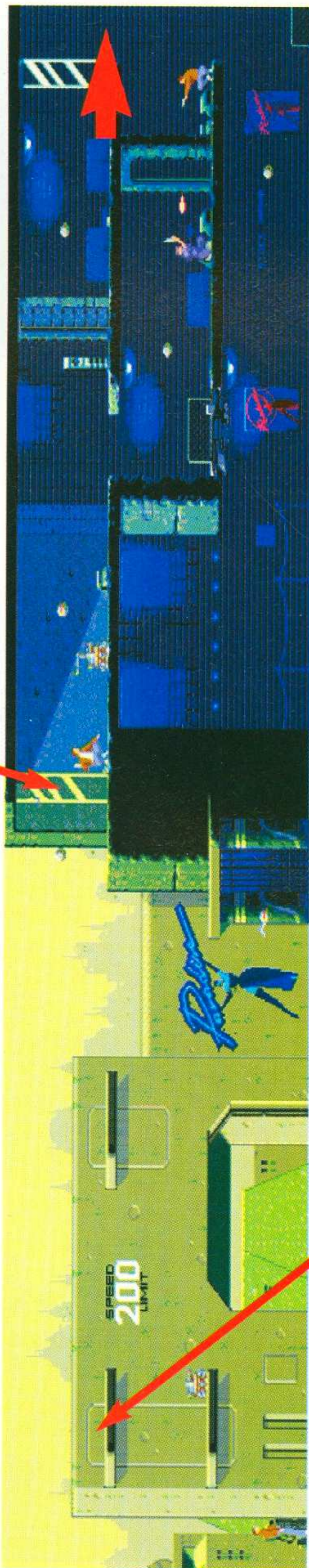


# FLASHBACK

## Level 4 - Teil 2



Willst du in den Hauptabschnitt des Levels kommen, mußt du diese Glastür einschlagen. Unglücklicherweise kannst du das Glas nicht zerschneiden. Stelle dich also direkt neben die Tür und schlage die Tür mit der Gewehrmündung ein.



Um zur Nachtclubtür zu gelangen, mußt du hochklettern und von Plattform zu Plattform springen. Du kannst dir das Leben leichter machen, wenn du zuerst die Homing Spheres zerstörst.



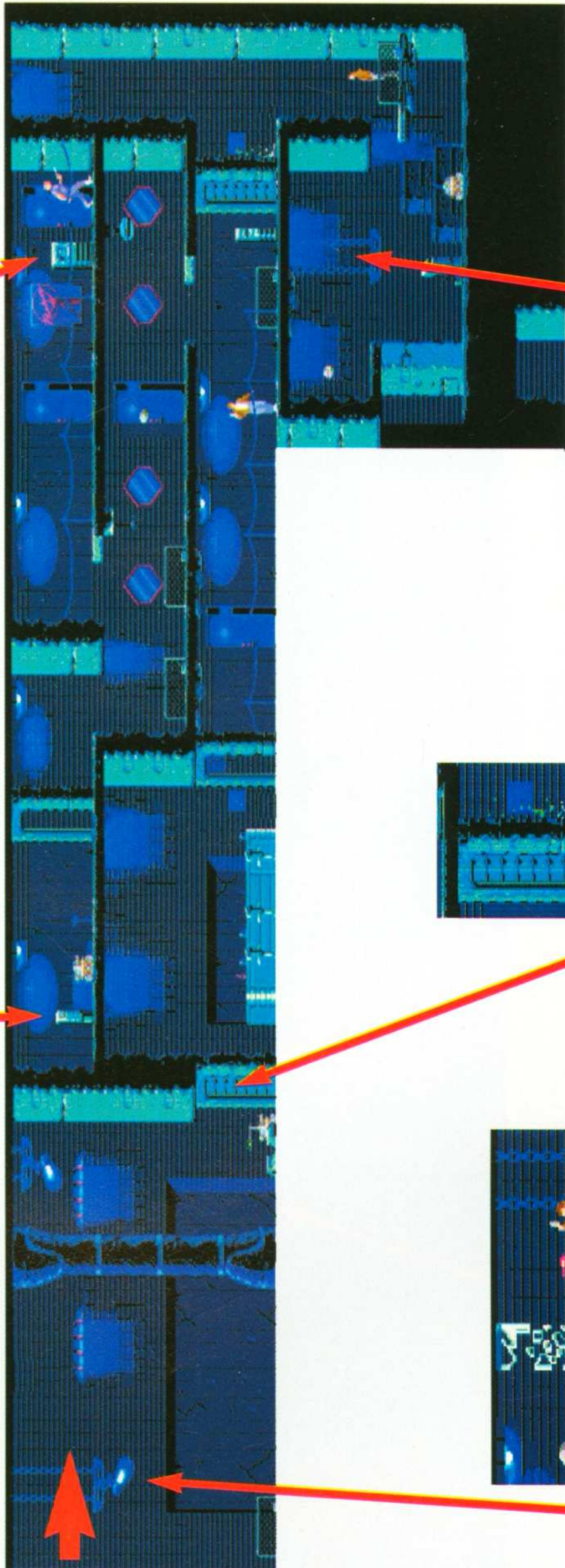


# FLASHBACK

## Level 4 - Teil 2

Dies ist der Schalter, mit dem du den Partikelstrahl am Boden des Levels ausschalten kannst. Der kleine Roboter ist ein echtes Ekel: er hat die dumme Angewohnheit zu explodieren, wenn du ihn beschießt.

Hurra. Ein Energiegenerator! Bevor du ihn benutzen kannst, mußt du allerdings noch die hartnäckige Wache erledigen.



Vielleicht weißt du ja schon, daß du, wenn du durch diese netten grünen Feuerdinger läufst, zu Pastete verarbeitet wirst. Also mußt du den Schalter finden, mit dem du sie abstellen kannst. Sie sind zwei Bildschirme zurück nach links, oben auf dem Screen.

Es ist nicht so leicht wie es aussieht, den Schlüssel für diesen Abschnitt zu bekommen. Töte die Wache, sobald du auf den Screen kommst und laß den Lift zum ersten Level hochfahren. Springe dann auf die kleine Plattform über dem Lift. Zieh deine Waffe, blas die Tür weg und zerstöre die schwebende Bombe. Spring dann hinüber, um an den Schlüssel heranzukommen.

Um in den nächsten Abschnitt zu gelangen, springst du auf die kleine Plattform neben der Säule. Daraufhin öffnet sich ein Geheimgang.



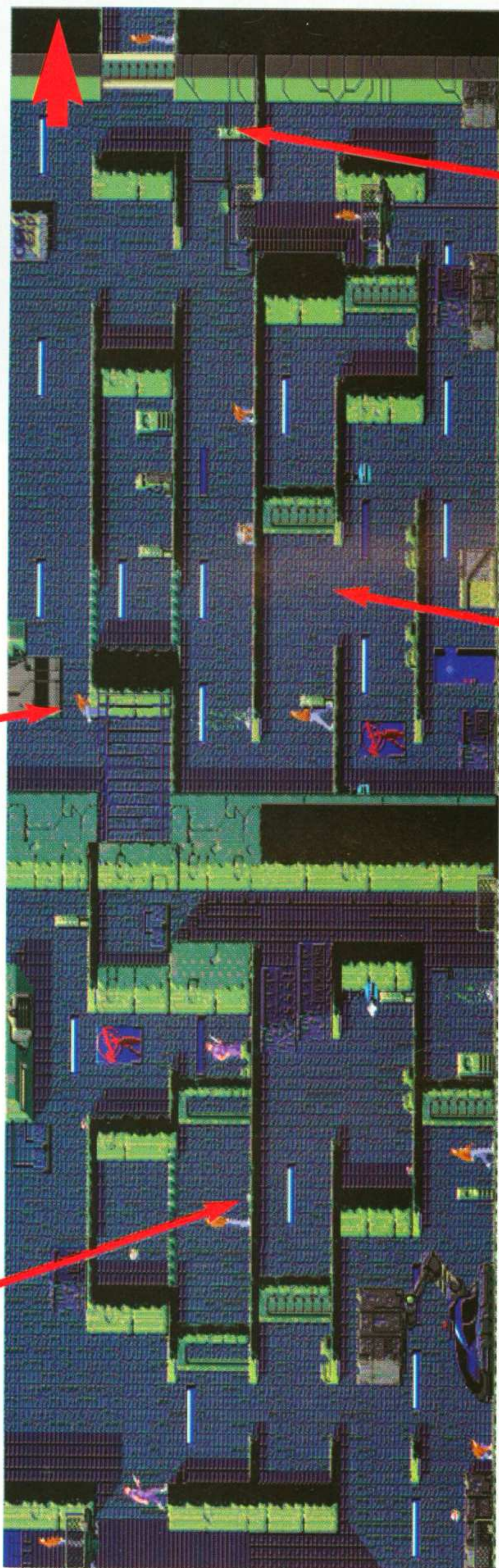
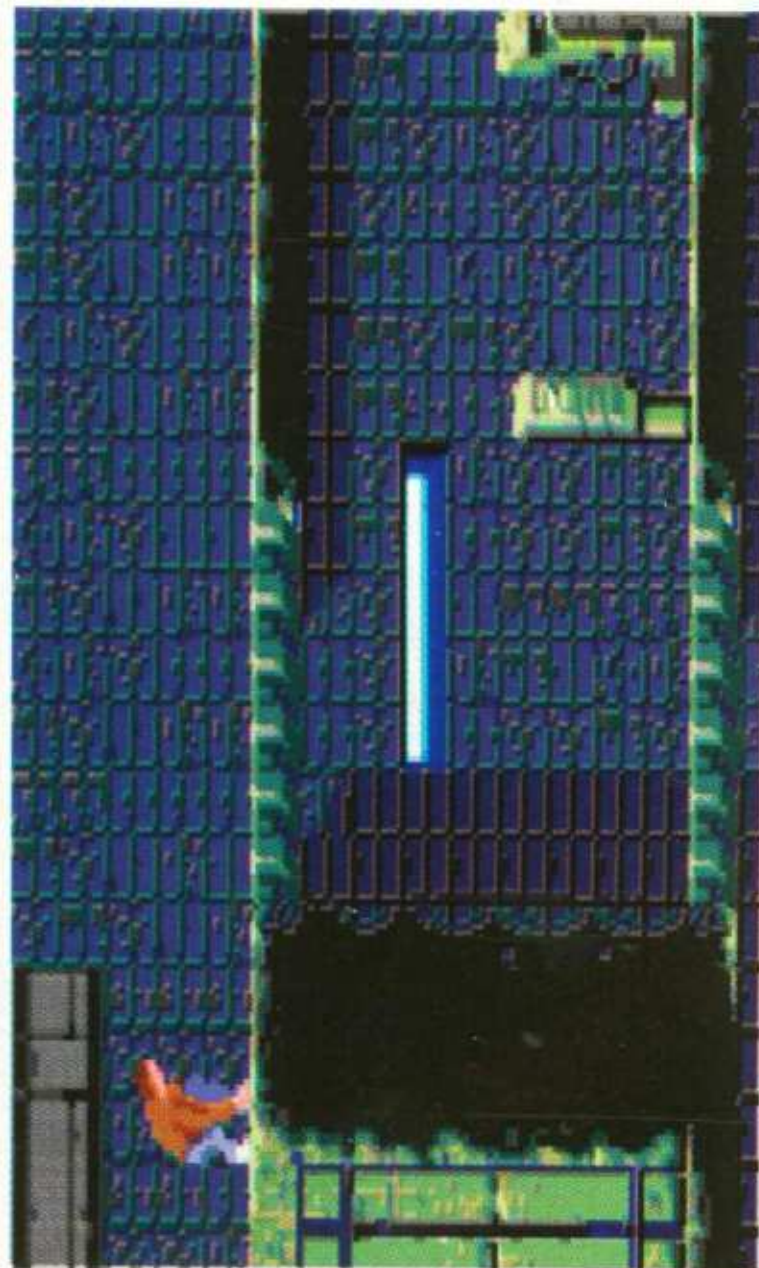


# FLASHBACK

## Level 4 - Teil 3

Hier findest du einen Schlüssel, den du am Boden des Levels verwenden mußt. Natürlich ist auch hier ein Preis zu zahlen: bevor man den Schlüssel bekommt, muß man an einer Wache und zwei Spheres vorbeikommen.

Dieser Schalter bewegt die Säule unter dir, so daß du in den nächsten Abschnitt vordringen kannst.



Wenn du vorsichtig bist, kannst du hier rüber- und zurückspringen, um den Schlüssel hinter der Tür zu bekommen.

Verwende hier den Schlüssel vom Levelgrund.

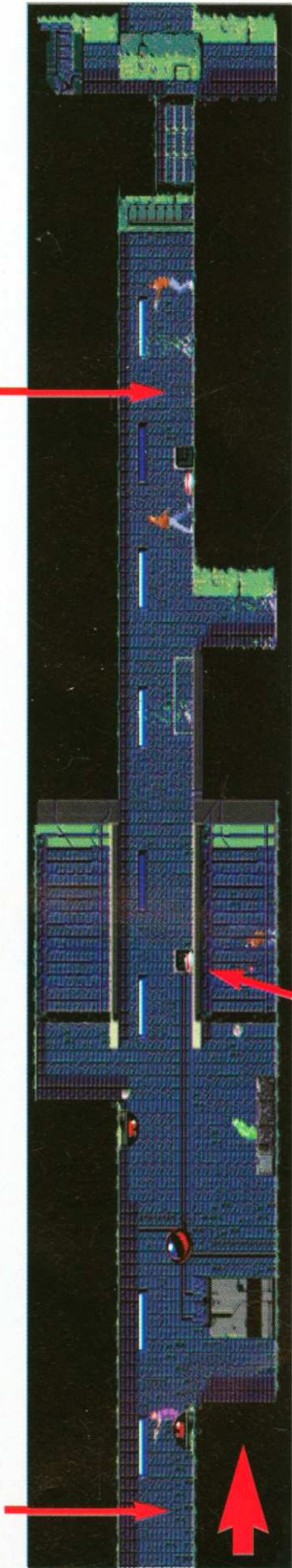




# FLASHBACK

## Level 4 - Teil 3

Es ist nicht leicht, in diesen kleinen Abschnitt zu gelangen. Wenn du es zum ersten Mal probierst, wirst du wahrscheinlich direkt auf die Ebene darunter stürzen. Der Trick besteht darin, sich niederzukauern (an dem im Screenshot gezeigten Punkt) und nach rechts zu rollen. Du solltest die erste Falltür auslösen, aber die zweite verfehlen. Jetzt kannst du deine Position abspeichern, deinen Schild wieder aufladen und den Schalter zum Abstellen des elektrischen Strahls unten betätigen.



Sobald du über diese Bombe springst, kommt ein Partikelstrahl von links auf dich zu. Jetzt heißt es, schneller als der Strahl zu sein und das Levelende zu erreichen.

In diesem Abschnitt müsstest du schnell sein. Wenn du die Tür erreichst, findest du wieder eine schwebende Sphere - zerstöre sie und lauf schnell durch die Tür, bevor dich der Partikelstrahl erreicht.

## Level 5

### Peeping Conrad

Voyeurismus ist eins von Conrads größten Hobbies. Dummerweise hat er sich die falschen Leute für seine Beobachtungen ausgesucht.

Sie sind nicht besonders attraktiv, oder? Wenn ich jemanden ausspionieren sollte, wären das bestimmt keine militanten Aliens.

Erwischt! Ich glaube, Conrad hat die Lektion gelernt. Wenn man schon andere Leute bespitzelt, sollte man sich wenigstens nicht erwischen lassen - besonders wenn die Leute scharfe Waffen haben.



## Level 5 - Levelziele



Du hast immer noch das Kraftfeld aus dem vorherigen Level. Es wird dir noch nützlich sein.



Gerade als du denkst, es könnte nicht mehr schlimmer kommen, verlierst du am Anfang des Levels auch noch deine Kanone.



Dieses Gerät steuert den Teleporter. Du brauchst einen Empfänger, bevor du dich irgendwohin teleportieren kannst.



Immer wenn du die Steuerung benutzt, wirst du zur aktuellen Position des Empfängers teleportiert.



Du findest diesen Schlüssel in der Nähe der Teleporter-Units. Er wird für die Tür am äußersten rechten Ende des Levels gebraucht.





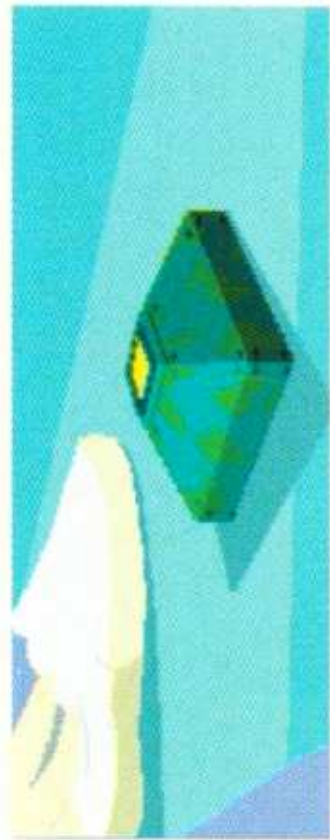
# FLASHBACK

## Level 5

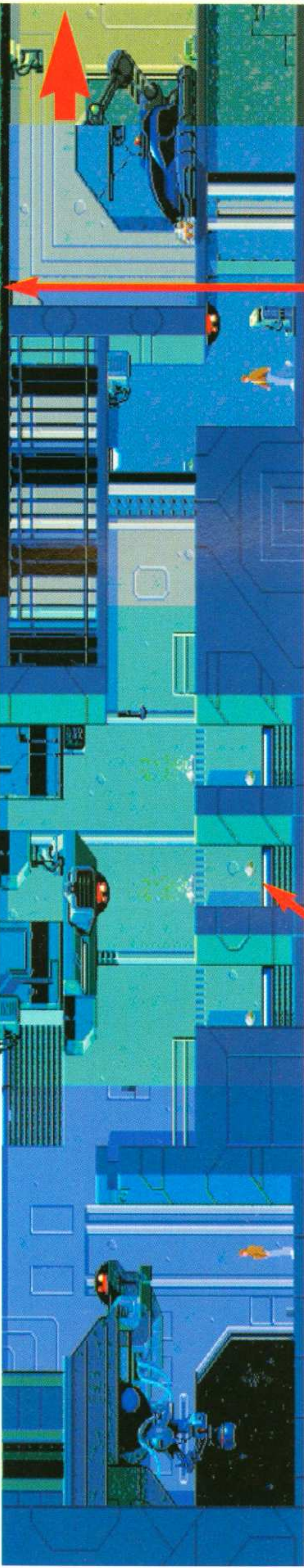
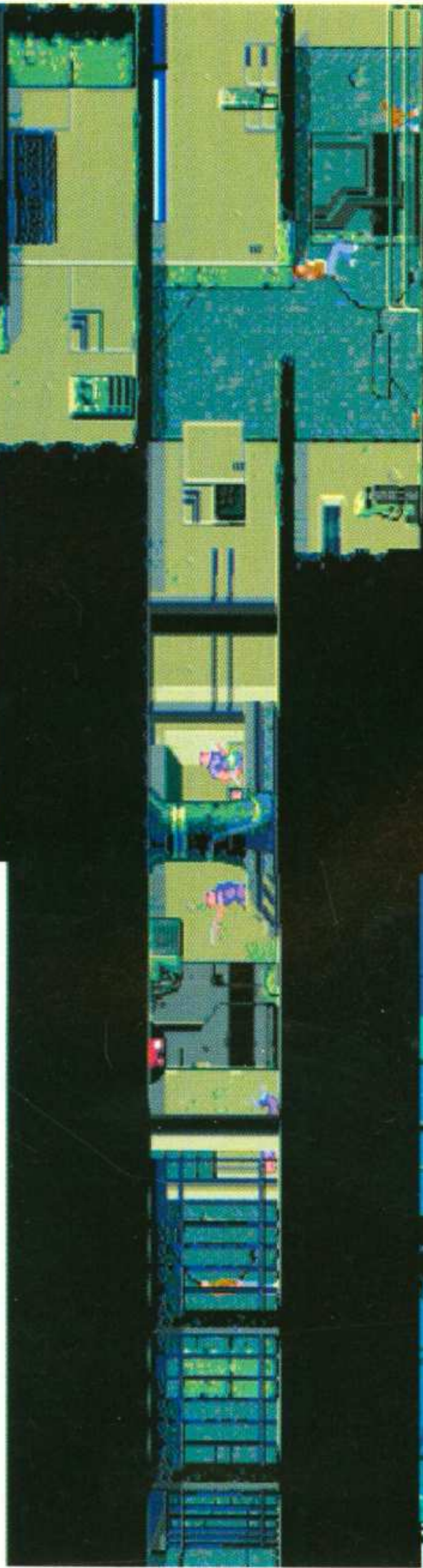
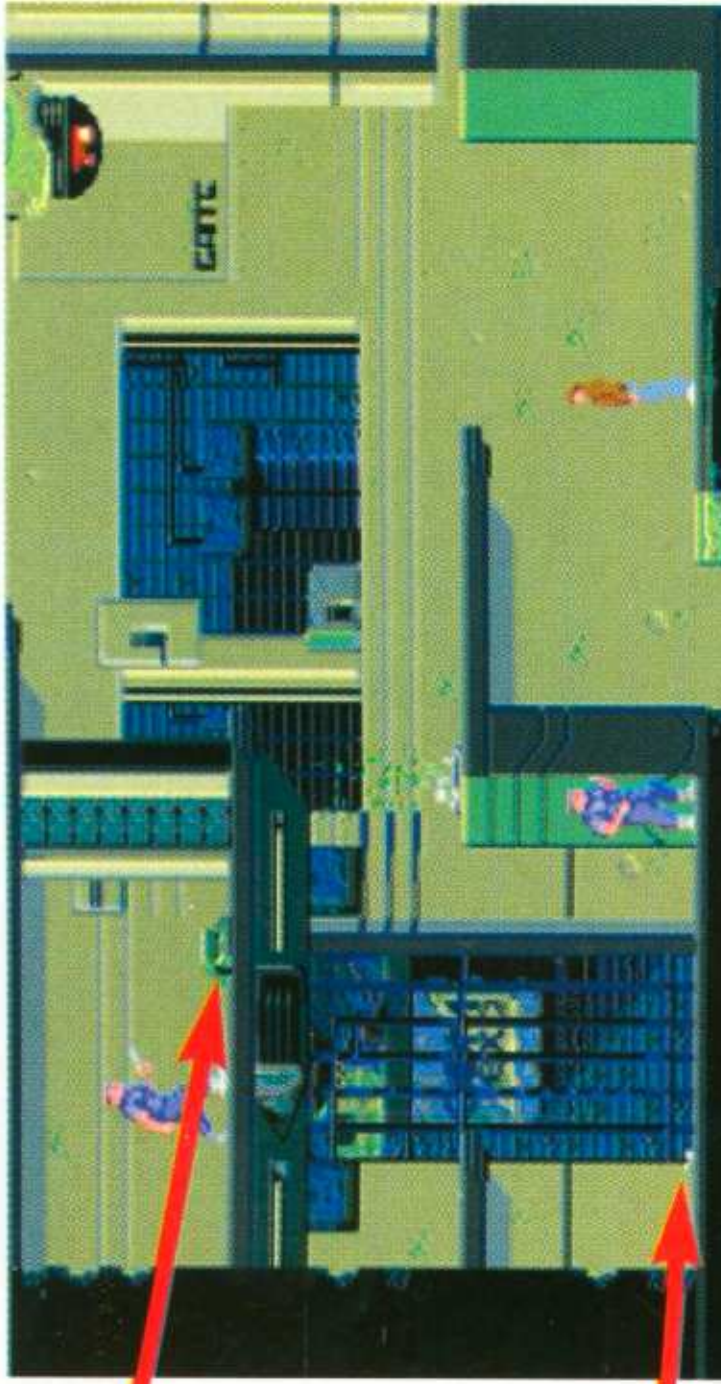
**Level 5 Codes:**  
**Toho (leicht)**  
**Bijou (normal)**  
**Mimolo (schwer)**



Die Steuerung nützt ohne den Empfänger nicht viel - und umgekehrt. Denke also dran, beides mitzunehmen. Wenn du dich teleportieren willst, wirfst du den Empfänger in die Richtung, in die du gehen willst und verwendest dann die Steuerung. So einfach ist das.



Der Teleporter ist wahrscheinlich das nützlichste Objekt im ganzen Spiel. Er besteht aus zwei Teilen: dem Empfänger und der Steuerung. Hier ist die Steuerung, die dich bei Aktivierung an jeden Ort teleportiert, wo sich gerade der Empfänger befindet.



Das Geheimnis, wie man an den Partikelstrahlen vorbeikommt, besteht darin, auf den Screen zu laufen und schnell in eines der Löcher zu springen - achte auf die Spheres. Wenn du einmal auf den nächsten Bildschirm kommst, kletterst du über die Mauer und läßt dich in den Teleporterraum fallen. Dann nichts wie weiter in den nächsten Level.



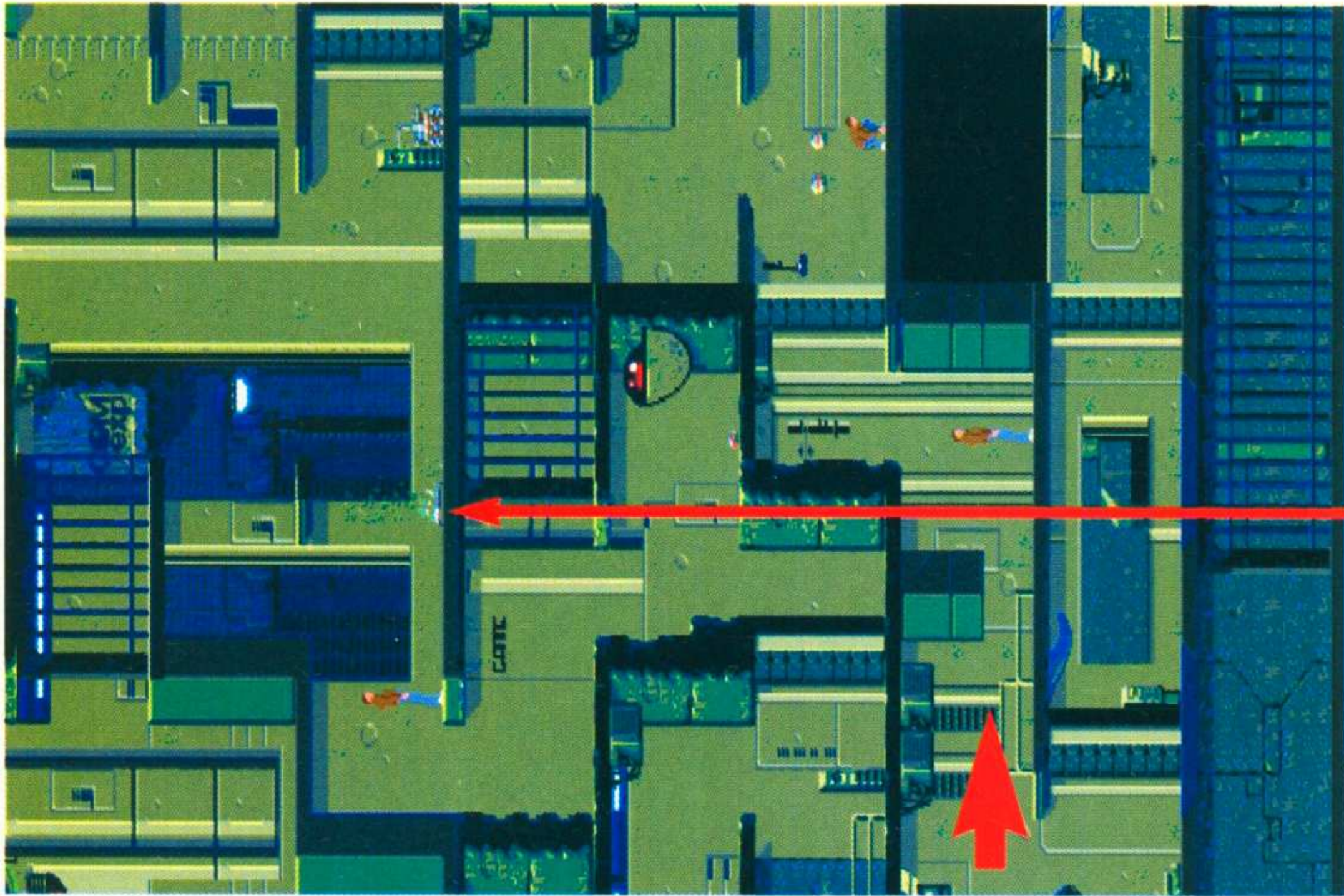
Am Anfang des Levels bist du unbewaffnet. Benutze deine Schilde, um dem Feuer zu entgehen und bewege dich nach rechts aus dem Bildschirm. Laß dich fallen und du wirst eine Waffe finden.





# FLASHBACK

## Level 5



Es könnte problematisch sein, an diesem Partikelstrahl vorbeizukommen. Wenn du allerdings springst, sobald er seine Position wechselt, solltest du ihm ausweichen können.

Zu Beginn des Levels läufst du nach rechts, tötest die Wache und läufst weiter nach rechts. Springe hoch und geh weiter, bis du zum Schalter kommst.

Betätige den Schalter, um die Tür ganz links von dir zu öffnen. Rechts findest du einen Schildgenerator, den du nach dem Kampf mit der Wache zum Energietanken benutzen kannst. Hier kannst du deinen Teleport-Empfänger ablegen, sozusagen als Stützpunkt.

Gehe den Weg zurück, den du gekommen bist und dann zu der Tür, die du gerade geöffnet hast. Begib dich zum Lift, laß dich fallen und rolle unter die Laserkanone, dann die Ritze runter. Wenn du landest, siehst du drei Morph-Wachen. Sie sind schwer auszuschalten, aber wenn du deinen Empfänger beim Generator gelassen hast, kannst du nachher zurück und deine Schilde aufladen. Am Boden des Raums befindet sich ein Stein. Hebe ihn auf, weil du ihn im folgenden brauchst. Gehe links in den nächsten Raum, rolle zum Sensor unten links auf dem Screen. Laß den Stein fallen, um den grünen Disintegrator über dir auszuschalten. Gehe weiter nach links. Wenn du

## Level 6

### Level 6 Codes:

**Akane (leicht)**

**Bubble (normal)**

**Hector (schwer)**

zwei Türen siehst, kletterst du hoch und legst den Schalter um. Jetzt läßt du dich vorsichtig fallen und schießt auf die Tür.

Sobald die untere Tür aufgeht, legst du den Schalter um, um die Tür über dir zu öffnen. Dann tauchst eine Wache auf und erschießt den Wissenschaftler (du kannst es nicht verhindern). Töte die Wache und nimm die Bombe des Wissenschaftlers mit - du brauchst sie, um den Alienplaneten in die Luft zu sprengen. Gehe weiter nach links.

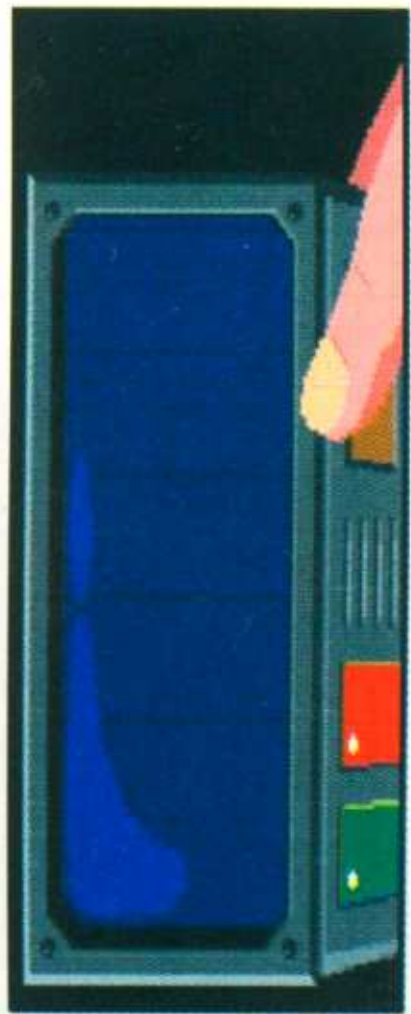
Wenn du den Raum betrittst, triffst du auf eine sehr unangenehme Morph-Wache. Du mußt hier so schnell wie möglich an den oberen Bildschirmrand kommen. Einmal dort angelangt, kannst du vor- und zurückrollen, während du auf die Wache schießt. Wenn du sie erledigt hast, läßt du dich fallen und

hebst das Tagebuch auf. Klettere nach oben zurück und fahre im Lift hinunter. Gehe im Level so weit nach unten wie möglich und dann nach rechts - dort solltest du eine Stelle finden, an der du deine Schilde aufladen kannst.

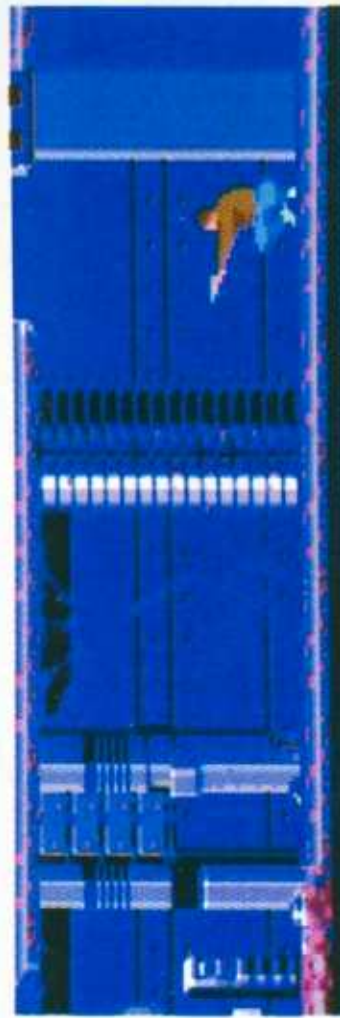
Wenn du den Bildschirm mit dem tiefen Abgrund und der mittleren Plattform erreichst, springe und halte dich an der Kante fest. Das aktiviert den Sensor, der den Lift steuert. Laß dich darauffallen und fahre nach unten.

Wenn der Lift anhält, läufst du nach unten und nach links, wo du einen Schlüssel und einen Stein finden solltest. Der Schlüssel ist wichtig, den Stein kannst du auch liegen lassen.

Nachdem du die Items eingesackt hast, fährst du mit dem Lift wieder nach oben. Springe dann nach rechts und halte dich weiter in dieser Richtung. Schließlich kommst du zu einer Tür. Mit dem neuen Schlüssel kannst du durch sie den nächsten Level erreichen.



Hier findest du das Tagebuch und damit sollte das ganze Flashback-Mysterium langsam anfangen, Sinn zu machen. Der Wissenschaftler mag zwar tot sein, aber du kannst mit deiner Arbeit fortfahren. Hurra!



Sitzt du hier fest? Keine Ahnung, wie man durch die Tür kommt? Schieß einfach das Ding da ab und schon kommst du durch.





Nimm Anlauf, springe auf den Vorsprung über der Tür und fahre mit dem Lift nach oben. Ziehe unterwegs deine Pistole. Sobald der Lift stehenbleibt, wirst du von zwei Wachen angegriffen. Töte sie und fahre nach oben. Dort sind einige explodierende Mäuse, aber die läßt du besser in Ruhe. Gehe weiter nach oben und dann nach rechts. Nimm den nächsten Lift nach oben. Oben findest du einen Sensor und einen Schalter. Der Sensor ist unwichtig, aber betätige auf keinen Fall den Schalter. Damit würdest du zwar die Kanone über dir ausschalten, aber du würdest auch den Lift, den einzigen Weg nach unten, verlieren.

Halte dich weiter links, laß dich durch das Loch fallen und leg den Schalter um. Das öffnet die Tür am Boden des langen Lifts. Klettere wieder hoch - eine Wache wird dir folgen. Springe links hinüber und töte die Wache. Weiter geht's nach links, dann ein kurzer Trip nach unten mit dem Lift, um zum Energiegenerator zu kommen - der gleiche, den du zu Beginn von Level 6 benutzt hast.

Gehe den Weg zurück und rolle an der Kanone vorbei. Laß dich fallen und fahre mit dem Lift nach unten. Töte die beiden Wachen, die auf dich warten und nimm den Schlüssel bei der Tür, die jetzt offen ist. Geh durch die Tür, nach oben und fahre mit dem Lift, so weit es geht. Klettere weiter hinauf, bis du im Bildschirm mit der Kanone bist. Neben dir ist ein Save Post. Sichere und bereite dich auf den nächsten Abschnitt vor.

Geh durch die drei grünen Strahlen (die darüber rennende Maus löst sie aus, also achte auf dein Timing) und laß dich fallen, bis du den Brain Screen

## Level 7 Codes:

**Incbin (leicht)**

**Clip (normal)**

**Klima (schwer)**

erreichst. Töte zuerst die Wache und lege dich in das Gehirn - weiche der Kanone links davon aus (bleib nur zum Schießen stehen, wenn die Kamera in die andere Richtung schaut). Nach einer kurzen Weile explodiert das Hirn und du bist fertig für den letzten Teil des Levels.

Laufe am Gehirn vorbei so weit wie möglich nach links, drehe dich dann nach rechts und wirf den Teleport-Empfänger den Spalt hinunter. Jetzt kannst du dich wegteleportieren.

Wenn du wieder zur Besinnung kommst, läufst du nach rechts. Du findest dich neben einem Raumschiff wieder. Es wird dich vom Planeten wegbringen, nachdem du die Bombe aktiviert. Deponiere den Teleport-Empfänger hier und lauf nach links.

Schließlich - nach ungefähr sechs Screens und einigen Save- und Generator-Posten - kommst du zu einem weiteren Lift. Fahr mit ihm nach unten. Dort findest du einen weiteren Save Post. Sichere deinen Spielstand und gehe in den nächsten Screen.

Hier findest du ein großes Herz mit zahlreichen röhrenartigen Dingern (sieht scheußlich aus). Um es zu zerstören, mußt du sechsmal abwechselnd von links und von rechts (links eginen) darauf schießen. Viele Wachen sind da unterwegs, aber man muß sie nur einmal treffen, damit sie sterben. Lösche also die drei auftauchenden Wachen aus und erschieße einen Teil des Herzes. Du hast viel Zeit, bis die

nächsten Wachen auftauchen. Wenn du das Herz zerstört hast, gehst du weiter nach rechts.

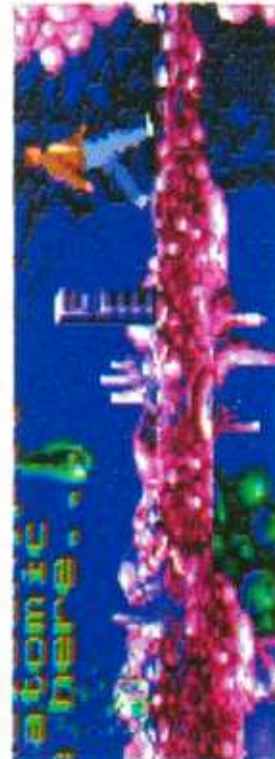
Gehe weiter, bis du zu einer verschlossenen Tür kommst. Daneben gibt es einen Lift, mit dem du nach oben zu einem Sensor fährst. Die Maus mußt du nicht mitnehmen. Fahre mit dem Lift wieder nach unten. Dort taucht wieder eine Wache auf, die du töten mußt. Nimm den Schlüssel, um die Tür zu öffnen. Gehe weiter nach rechts. Töte die drei Wachen und betrete den letzten Raum.

Wenn du den Schalter umlegst, hast du begrenzt Zeit, um zurück zum Schiff zu gelangen. Jetzt weißt du, warum du den Teleport Receiver neben dem Raumschiff liegen lassen sollst.

Teleportiere dich zurück und gehe zu dem landungsstegartigen Gebilde. Laß dich in den Schiffsrumpf hochfahren. Damit ist das Spiel beendet.



Es ist schwer, an der Kanone vorbeizukommen. Man schafft es nur, wenn man eines seiner Schilde opfert - klettere in die Schußlinie und springe schnell nach links, wenn du getroffen worden bist, und rolle davon.



Plaziere die Bombe an der Stelle, an der Conrad steht.

# Levelziele 6 & 7

Du findest diesen Stein in der Höhle mit den drei Morph-Wachen. Verwende ihn, um den Sensor links im Raum zu blockieren.

Dieser Stein liegt neben dem ersten Schlüssel, den du findest. Du kannst ihn liegen lassen, er wird im Spiel nicht gebraucht.

Mit dem ersten Schlüssel kommst du in den letzten Abschnitt. Er ist im Level 6 ganz unten.

Dieser Schlüssel liegt am unteren Ende der langen Lift-Section. Ich weiß nicht, ob man mit ihm irgendwelche Türen öffnen kann...

Um diesen Schlüssel am Ende von Level 7 zu ergattern, mußt du die Wache töten. Er öffnet die Tür im selben Raum.

Der sterbende Wissenschaftler gibt dir diese Bombe. Du findest ihn ungefähr nach der Hälfte von Level 6.

Das Tagebuch vervollständigt die Flashback-Story und gibt Hinweise, wo man die Bombe zünden muß.

Frag mich nicht, wofür die explodierenden Mäuse gut sind. Ich weiß nur, daß man sie nicht mehr fallenlassen kann, wenn man sie einmal aufgehoben hat.

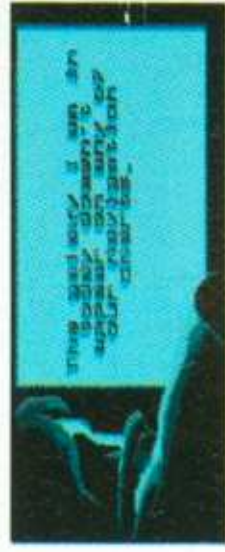
Wenn du die Bombe gezündet hast, bleibt dir ein wenig Zeit, zum Raumschiff zurückzukehren. Achte auf den Timer und du bist OK.



Du bist frei! Wenn du erst das Flucht-Raumschiff erreicht hast, hebst du sofort vom explodierenden Planeten ab.



Und das ist dein Schiff. Sicher nicht die bequemste Art zu reisen, aber man darf nicht wählerisch sein.



Schlechte Nachrichten. Der Bordcomputer kann die Erde nicht lokalisieren. Also muß ich herumfliegen, bis mich jemand findet. Oh je!



Nach "Aliens" beschließt Conrad, im Tiefschlaf zu versinken, bis er entdeckt wird. Hoffentlich machen sich nicht irgendwelche aggressiven Weltraum-Monster über das Schiff her!

# FLASHBACK





# RANGER X

Im großartigen Sega-Stil, hier ist die vollständige Lösung in Bildern für das klassische Schießabenteuer RANGER X. Die Karten zeigen jeden Teil des Spieles und führen dich zum endgültigen Triumph!

## Level 1



Ranger X und das Botenfahrzeug haben unterschiedliche Energie-Anzeigen. Benutze den Kurier immer wenn Rangers Energie-Level zu weit absinkt.

Nutze die Zielsucheinrichtung des Botenfahrzeugs voll aus, indem du es benutzt, sobald die Roboter auftauchen.

Überprüfe den Scanner, um mehr über Anzahl und Position der restlichen gegnerischen Basisstationen zu erfahren, da sie vernichtet werden müssen.



Der Luftangriff kann Probleme bereiten. Konzentriere dich genau aufs Abschießen und vernichte zuerst die großen Abschußziele.

Hier kann Ranger X Energie nachladen. Laß ihn hineinspringen!



Die letzten zwei Basisstationen sind sehr gut bewacht. Benutze das Botenfahrzeug und überlaß die Arbeit der Zielsucheinrichtung.



### Level 1 Wächter...



Du erscheinst in dem Gebiet, das auf dem 1. Screenshot abgebildet ist. Nichts passiert, bis dann allerdings der riesige Wächter auftaucht. Schaue, daß du dann im Fahrzeug bist und schieße ununterbrochen. Bewege dich auch hin und her, um seinen Geschossen auszuweichen!





# RANGER X

## Level 2

Spring in diese Suchladung. Das gibt dir erstaunliche elektrische Kräfte, die gegen den nächsten Gegner verwendet werden können.

Halte Ausschau nach kleinen Felsbrocken an der Höhlendecke. Schießst du sie ab, so löst du einen Lichtstrahl aus, der Energie ersetzen kann. Stehe darunter und fülle somit deine Ranger-Energie auf.

Zerstöre diese Netzlinie und der Felsbrocken fällt auf die darunterstehenden Tanks!



Bevor du versuchst, an den Turmgeschützen vorbeizukommen, zerstöre einfach den Stromkasten, der sie mit Strom versorgt. Das setzt Geschütze außer Gefecht und du kommst sicher durch.

Achtung! Beim Zerstören dieses Stromkastens fallen die drei Felsblöcke herunter!

Hier ist mal wieder eine Basisstation des Gegners, die zerstört werden muß. Sie attackieren dich allerdings mit Feuerbällen, sobald du dich ihnen näherst. Sei auf Zack und weiche aus!



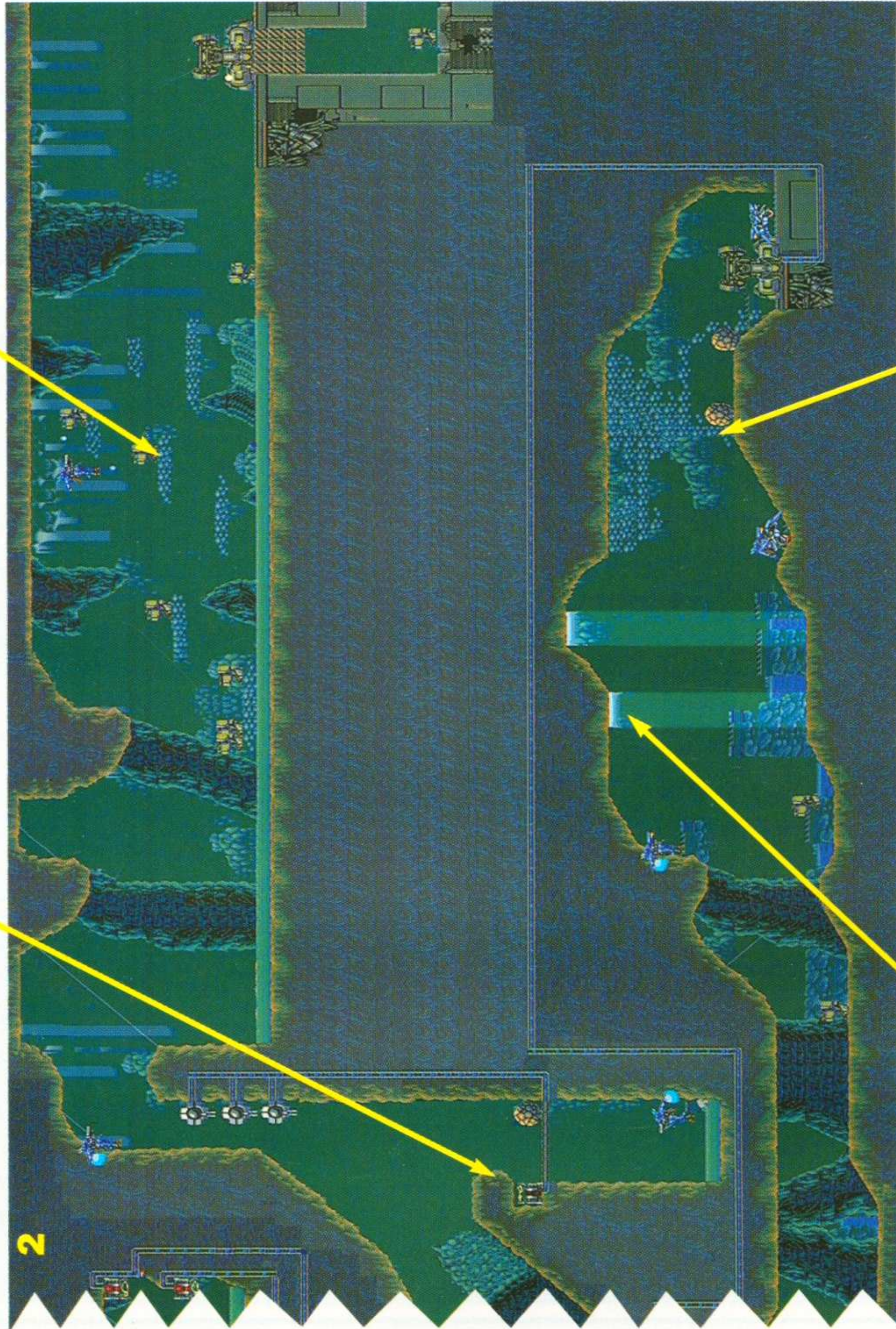


# RANGER X

## Level 2

Die Antriebskapazität reicht hier nicht aus, um über das gesamte Gebiet zu kommen. Nutze deshalb diese Gewebeabsätze, um abzukühlen. Die letzte gegnerische Basisstation ist auf der rechten Seite und ermöglicht dir, den Level zu verlassen.

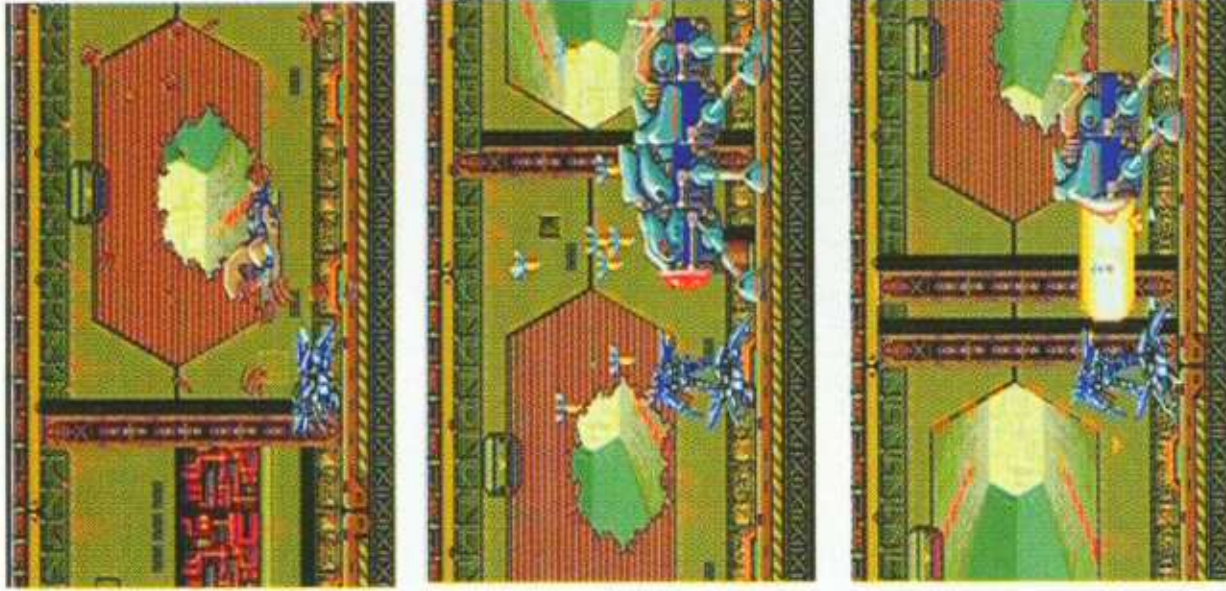
Dies ist der Stromkasten, der die drei Turmgeschütze oben entschärft.



Wie gehabt.....falls die Ranger-Energie knapp wird, schieße auf diese kleinen Felsbrocken unter der Decke, um die wertvollen Strahlen auszulösen, .....dann stell dich drunter.

Schieße durch diese Gewebebarriere und gehe schnell etwas zurück, um dem rollenden Felsbrocken auszuweichen. Ist die Gefahr vorbei, setze deinen Weg fort und zerstöre die Basisstation.

### Level 2 Wächter...



Benutze sofort das Fahrzeug. Weiche nach hinten aus und beginne gleichmäßig zu schießen, sobald der Gegner auftaucht. Setze dies fort, bis du dem Hauptwächter begegnest. Die Zielsucheinrichtung wird dich vor der ersten Attacke schützen. Nun stelle dich auf das Fahrzeug und schieße auf den roten Bereich der Basisstation. Gehe vorwärts, falls der Gegner Laserstrahlen benutzt, so daß er gerade vom Bildschirm verschwindet und sein Energiepegel runtergeht. Ziehe dich schließlich unter weiterem Schießen zurück.





# RANGER X

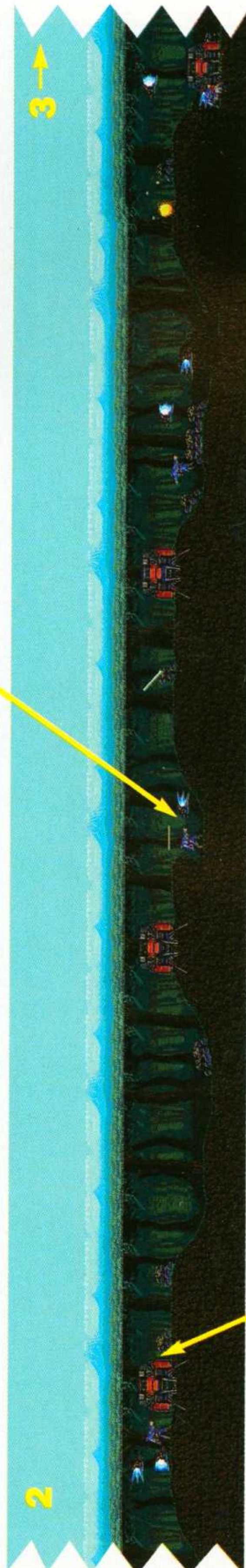
## Level 3



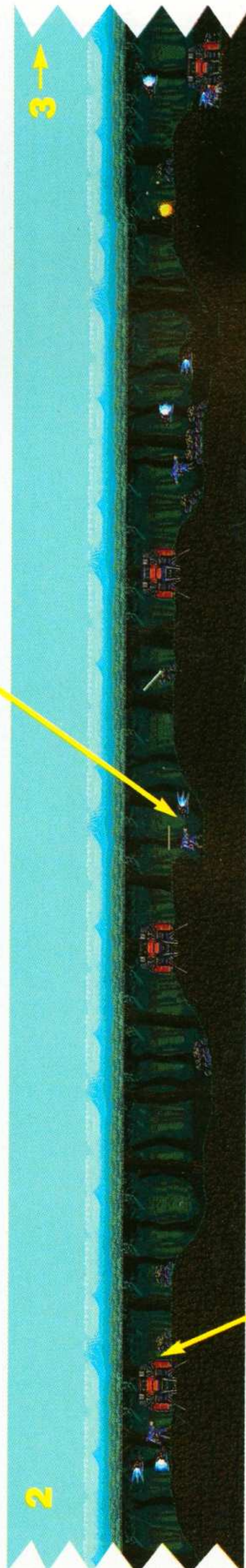
Dies ist das Botenfahrzeug Eos. Es kann durch Stehen auf dem Cockpit gesteuert werden. Wenn du es verläßt, folgt es dir und schießt dabei powervoll mit Laserstrahlen auf Gegner. Dieser Kurier ist besonders für Luftangriffe geeignet.

Falls es auf dem Boden zu heiß hergeht, benutze das Botenfahrzeug, um Energie nachzuladen.

Die gegnerischen Basisstationen sind bestens bewacht und bewaffnet. Hier kommen die Spezialwaffen zum Einsatz - verliere keine Zeit damit!!



Falls eine Basisstation nicht in der angekündigten Stellung zu finden ist, warte ein paar Sekunden und sie wird vom Himmel fallen!



### Level 3 Wächter...

Spring ins Wasser und schieße der Kreatur direkt ins offene Auge. Das Auge wird sich dann schließen.



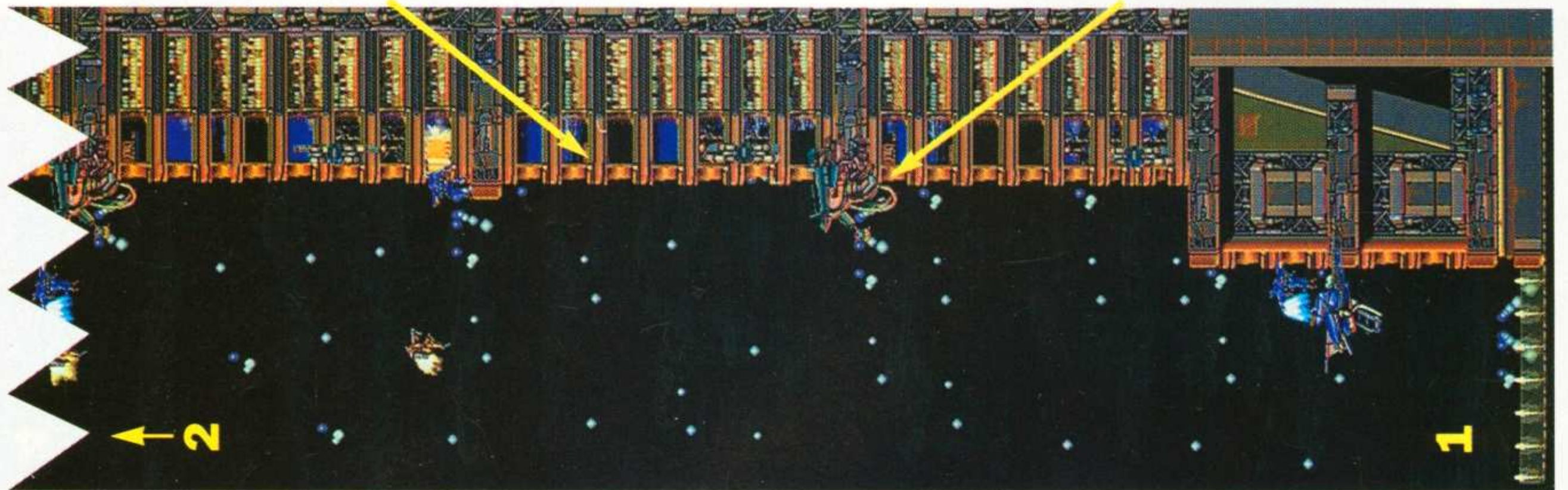
Fliege hoch, um das Auge wieder zu öffnen und wiederhole den ganzen Vorgang, bis sich die Gestalt verwandelt. Nun fliege über den Bildschirm und schieße die kleinen Bälle ab.





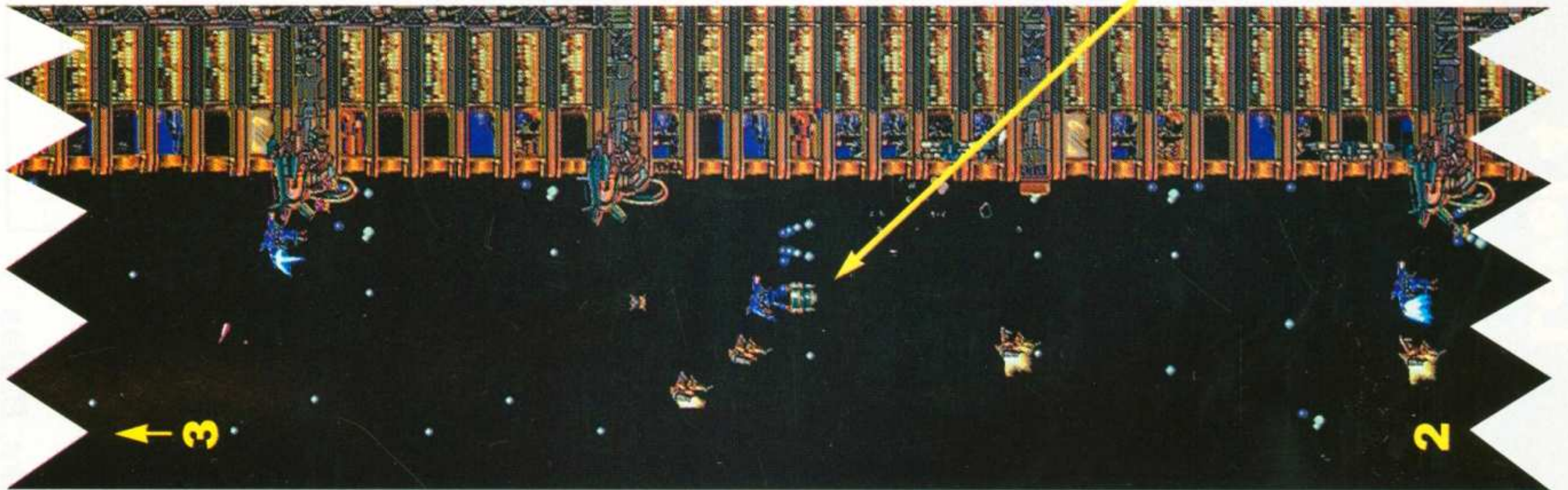
# RANGER X

## Level 4



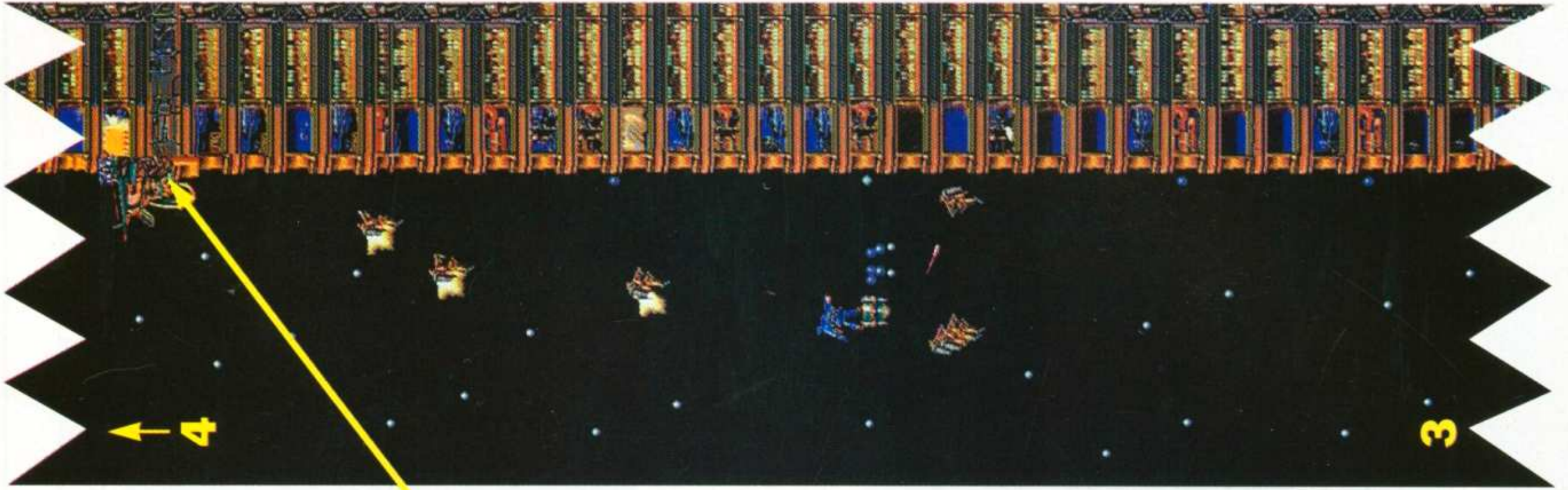
Schieße auf die FENSTER, während du am Gebäude hochkletterst. Du kannst hierbei mit gelegentlichen 'power-ups' deine Energie erhöhen..

Hier sind die Basisstationen. Gebrauche die Plattformen, um deinen Antriebsblock abzukühlen. Dann aber nichts wie zurück zum Geschehen..



Es ist besser, den angrreifenden Soldaten auszuweichen, als auf sie zu schießen. Wenn du dich hier zu lange aufhältst, vernichten sie dich!

Benutze hier die schwebenden Plattformen, um den Antriebsblock abzukühlen. Verliere keine Zeit damit und verlasse sie, sobald die Temperatur wieder stimmt, da sie unter deinem Gewicht wegbrechen.



4

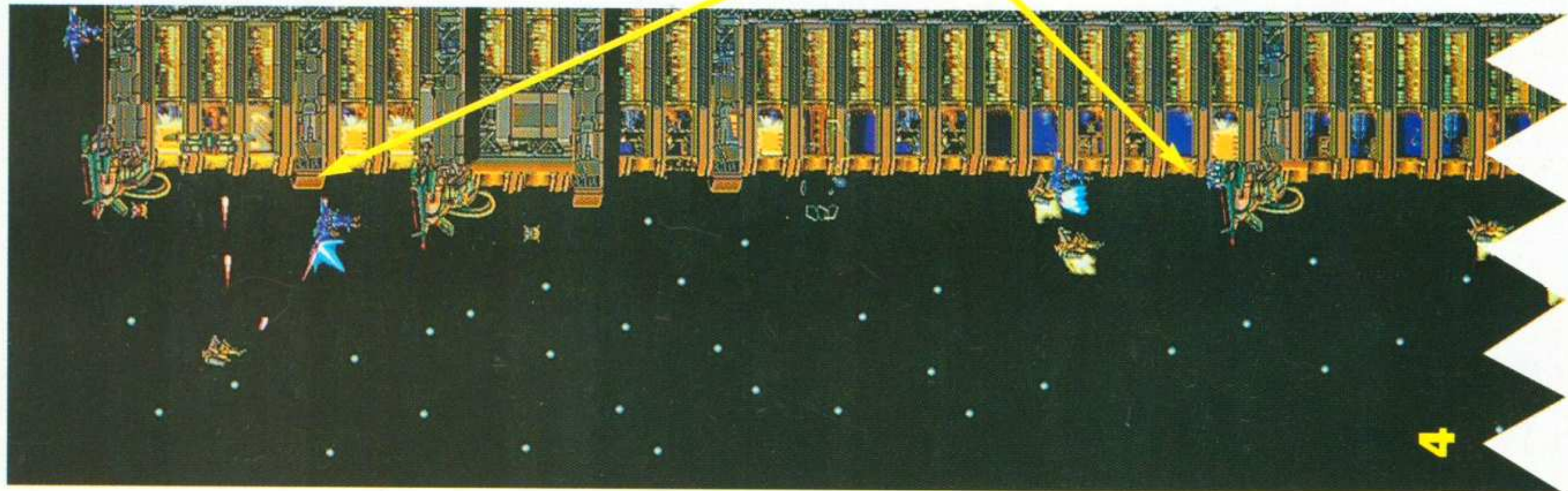
3



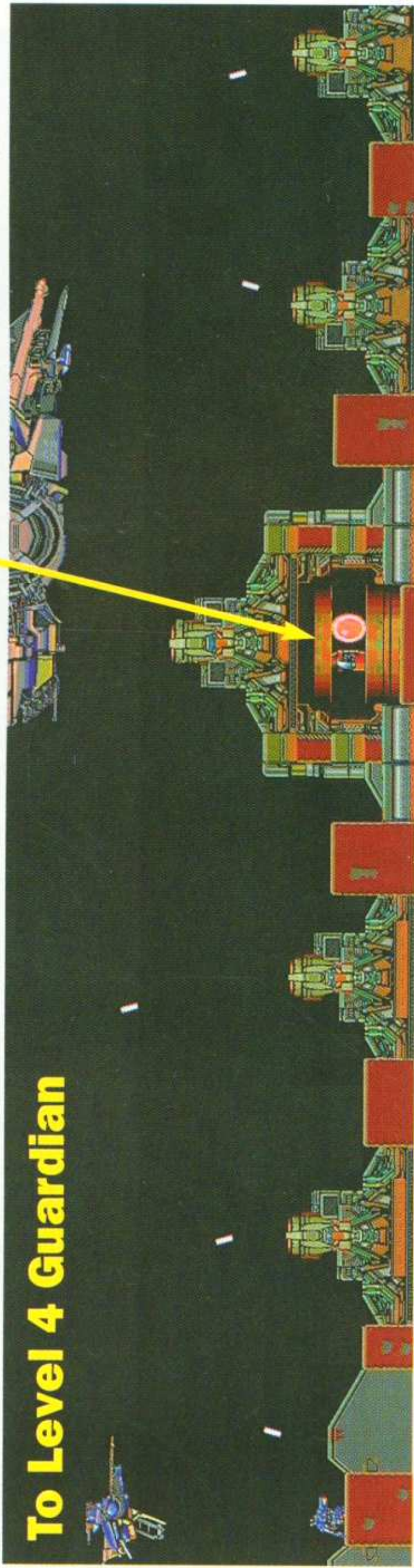


# RANGER X

## Level 4



### To Level 4 Guardian



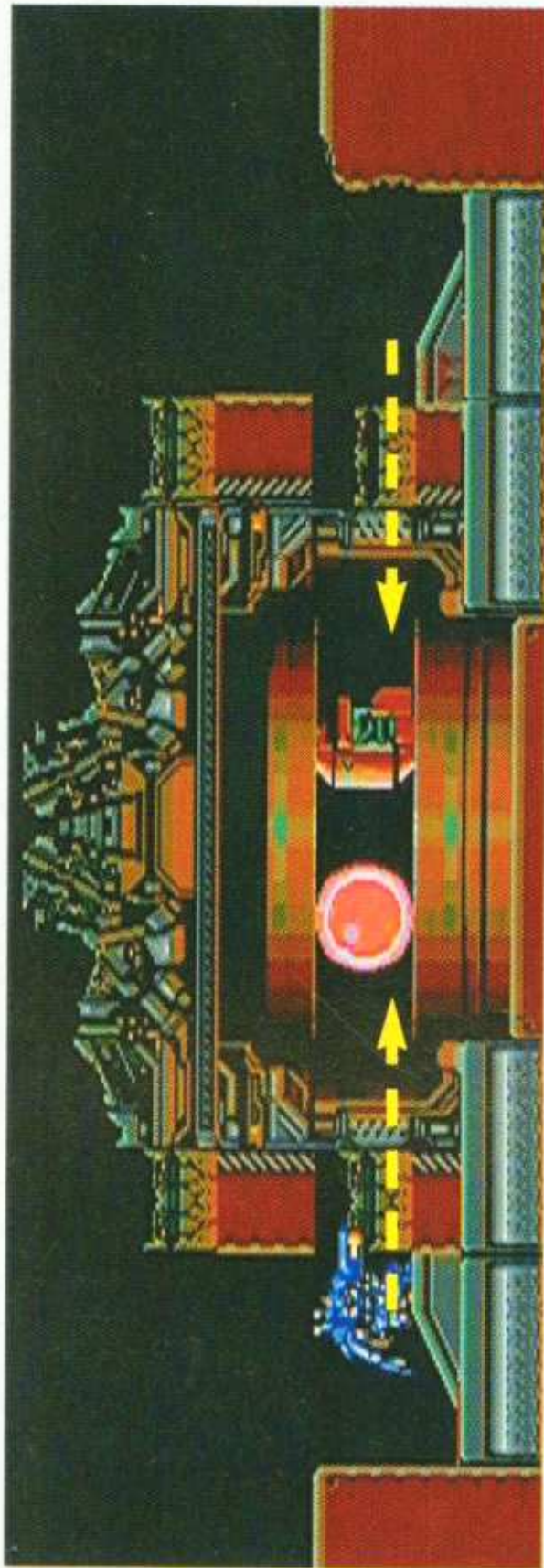
Dieser Wächter-Level besteht aus einem Haupt-Abschußziel und kleineren Zielen auf jeder Seite. Zerstöre zuerst die kleinen! Das Botenfahrzeug steht dir zur Seite.

Die kleinen Leisten erlauben dir, den Antriebsblock abzukühlen. Drehe dich dabei nur, um auf die umherfliegenden Soldaten zu schießen.

Halte hier Ausschau nach den Nachfüll-Energie-Stationen. So kommst du garantiert bis ans Ende des Levels.

**Er kann jederzeit während des Spieles angewendet werden:  
Pause, dann drücke: hoch, runter, hoch, runter, hoch, runter, C, B, A, rechts, links, B. Das bringt dich zum nächsten Wächter!**

### Level 4 Wächter...



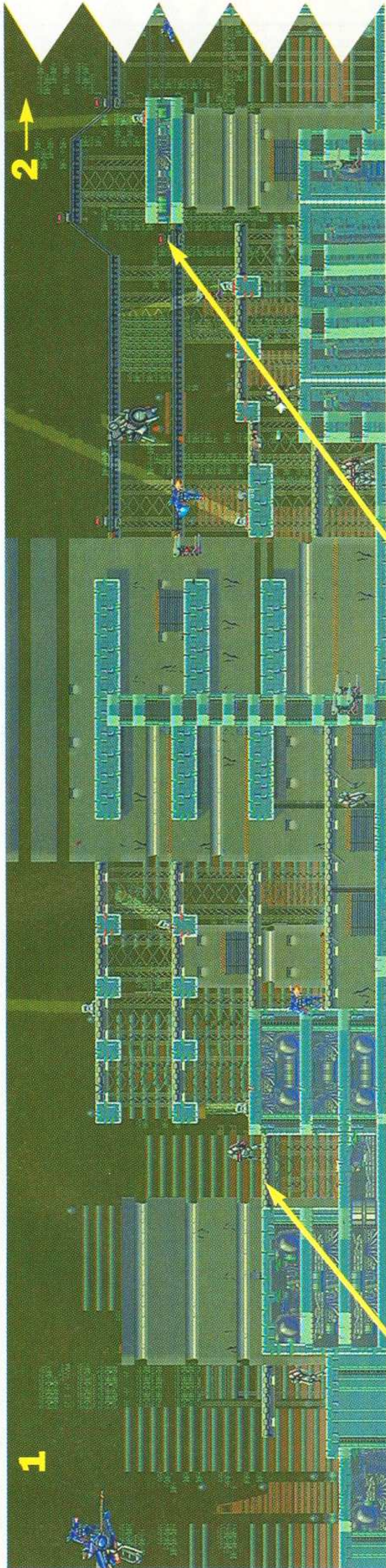
Sind die Kanonen neben dem Hauptziel erst einmal zerstört, kannst du von ihnen nicht mehr attackiert werden. Die rosa Kugel bewacht das Zentrum dieses Gegners. Schieße durch die Spalten auf jeder Seite (siehe Pfeile). Ziele auf das Abschußobjekt und fliege hoch, um der rosa Kugel zu entgehen. Sobald sich wieder alles gelegt hat, schieße durch die Spalte auf der anderen Seite auf das Abschußobjekt. Ziele dabei nie auf die rosa Kugel. Wiederhole diesen Vorgang, bis der Metallrahmen zerstört ist.





# RANGER X

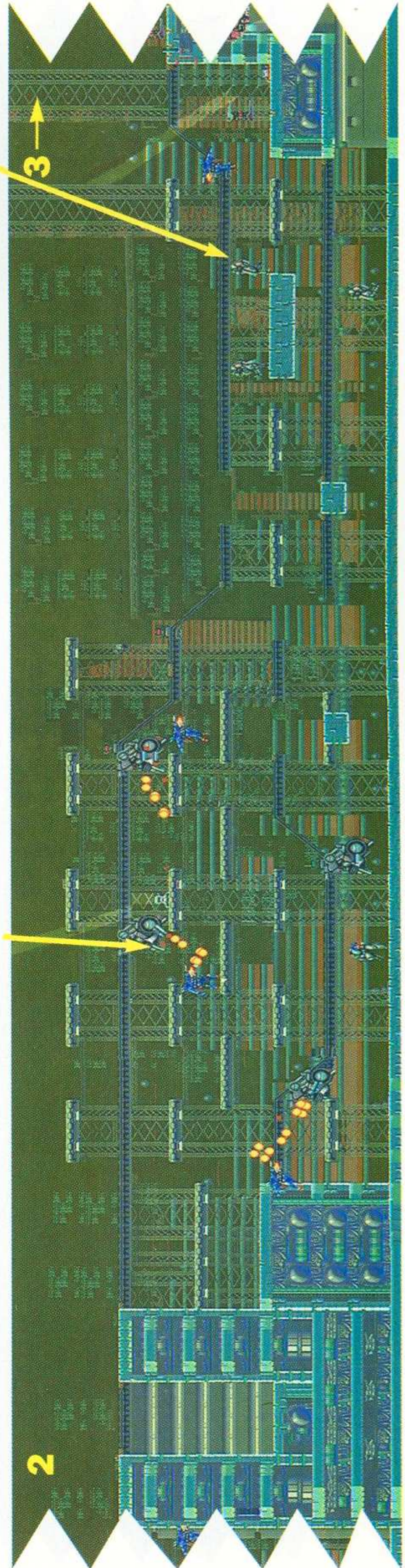
## Level 5



1 Lasse Ranger X hier durch die Etagen fallen, indem du auf dem Joypad nach unten drückst.

Schieße auf diese kleinen Terminals, die du überall in diesem Level findest. Das zerstört die Brücken, die die Roboter benutzen, um dich zu erreichen. Weniger Gegner machen es halt doch einfacher, die Zielobjekte zu vernichten..

Benutze die verschiedenen Level, um dem Gegner zu entgehen.



2 Die riesigen fliegenden Roboter sind deine Haupt-Abschussobjekte. Greife sie mit der Flammenwerfer-Spezialwaffe an!

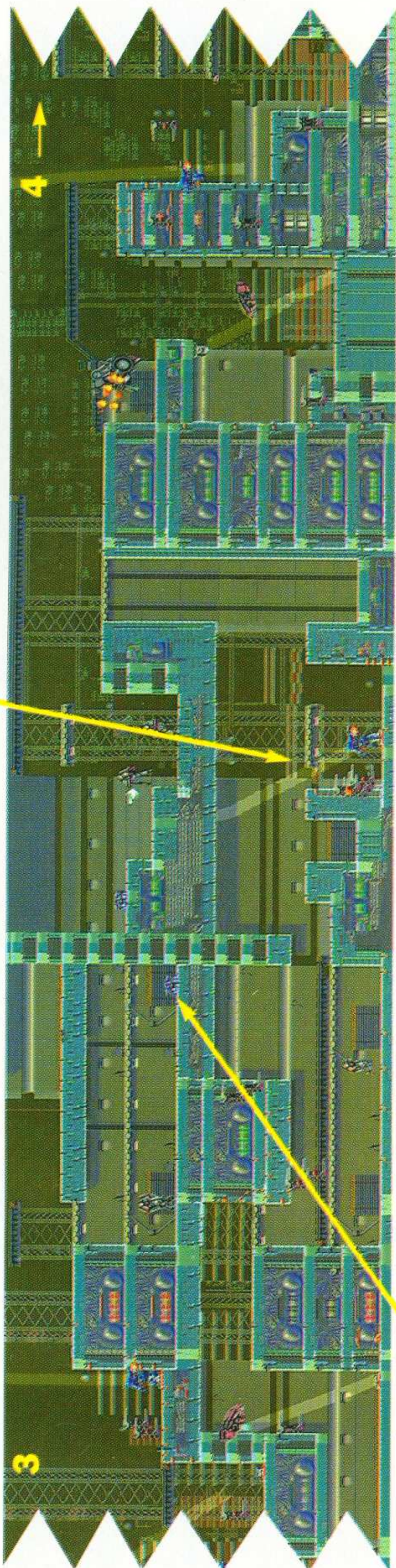
3



# RANGER X

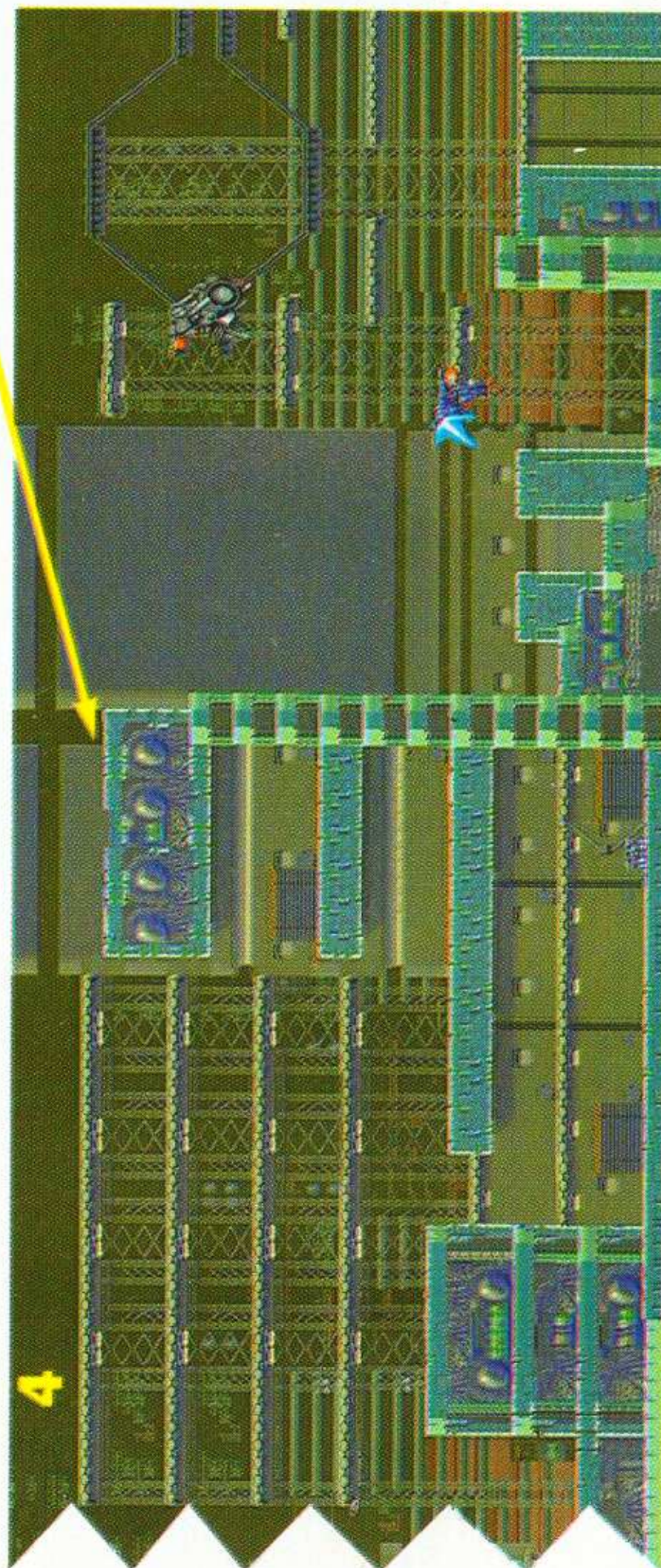
## Level 5

Gehe hier durch, um zum letzten Teil des Levels zu kommen.



Durch Fallen von oben durch die Etagen kommst du zu diesem Energie-Symbol.

Schaue, daß der Antriebsblock aufgeladen ist und schlüpfe hier durch den Bereich, um weiterzukommen.



### Level 5 Wächter...



Der Wächter wird nach rechts ausweichen, wenn du ihn nach vorne schiebst. Bleib im Botenfahrzeug und halte an, sobald du zum Angriff bereit bist.



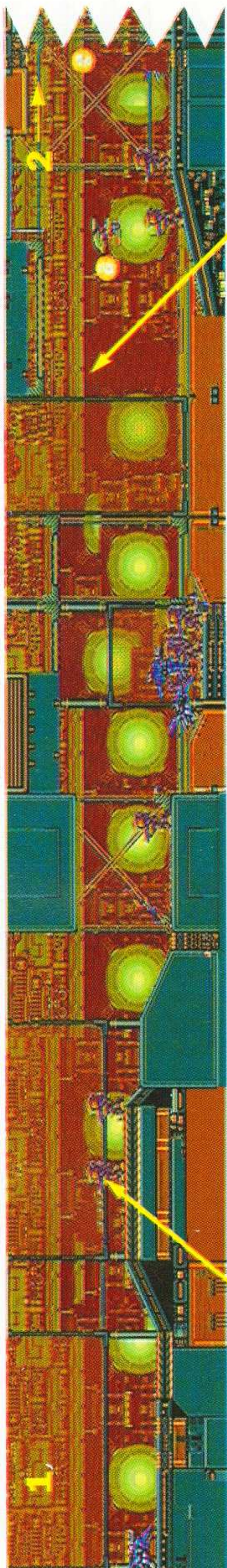
Sobald du stillstehst, erscheint der Gegner, wie auf dem Bild zu sehen ist. Benutze die Zielsucheinrichtung und verlasse das Botenfahrzeug, sobald seine Energie niedrig ist. Du wirst gerade noch Zeuge seiner Vernichtung!





# RANGER X

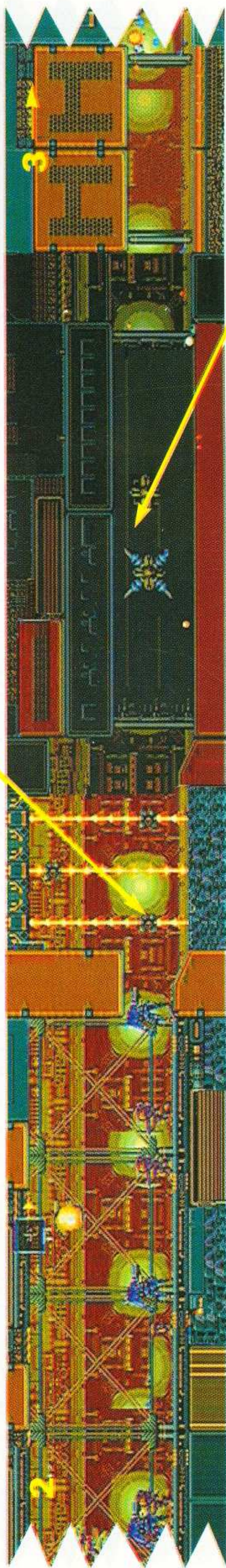
## Level 6



In diesem Level mußt du doch recht schnell sein, da du sonst von einem ganzen Schwarm von Geschossen getroffen wirst!

Verlasse das Fahrzeug und ziele auf die Schaltung, um den Stromkreis außer Kraft zu setzen.

Diese elektrischen Strahlen schwächen die Energie und ziehen dich an wie ein Magnet. Dränge in die andere Richtung, um zu entkommen.



Wenn du auf dieses Schiff schießt, explodiert es und du mußt dich schnell aus dem Staub machen, da die Flugobjekte einen heftigen Angriff auf dich ausüben.

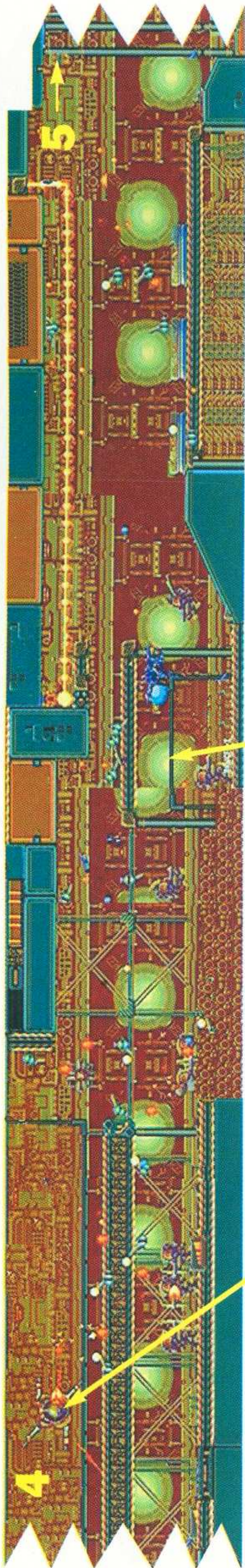
Schwebe in diesem Abschnitt in der Mitte, um die elektrische Strahlung zu vermeiden. Du mußt hier unbedingt schnell sein.





# RANGER X

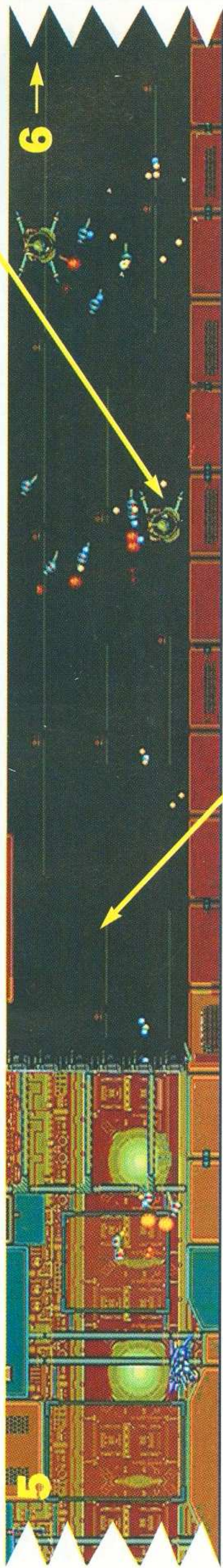
## Level 6



Das Fließband bewegt sich langsam. Sei also sicher, jeden Gegner auszuschalten, bevor er dich angreift.

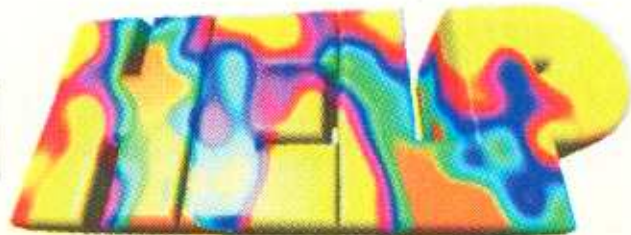
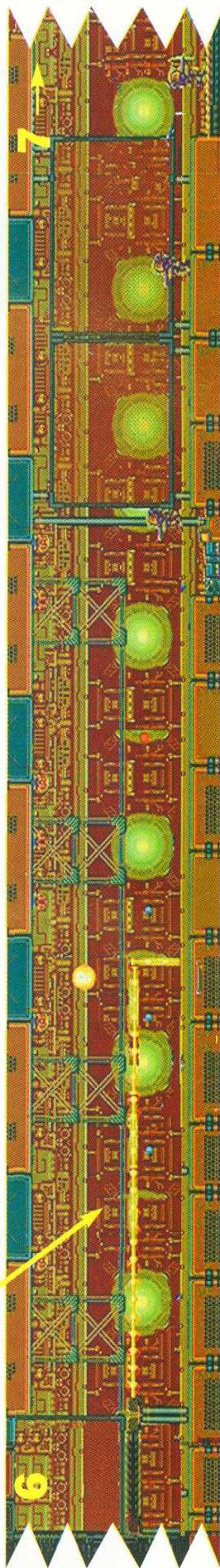
Der Abstand oben ist zu schmal für Ranger X, nehme also diesen Weg.

Bereite dich auf die explodierenden Roboter vor. Es ist ein leichtes Spiel für die Zielsucheinrichtungen, deine Energie zu reduzieren.



Kühle deinen Antriebsblock und fliege über diesen Teil. Sei dabei vorsichtig, daß du nicht mit der Energie-Strahlung in Berührung kommst!

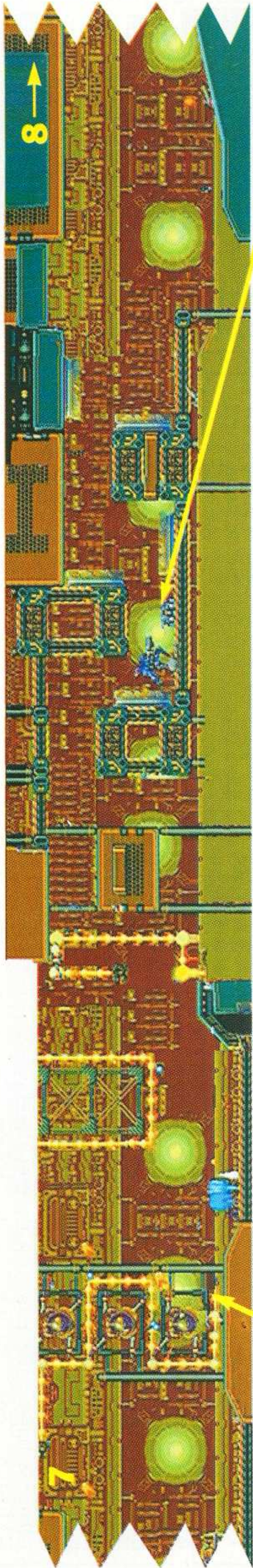
Auf diesen Plattformen gibt es mehr Gegner. Nehme also besser einen anderen Weg, um ihnen zu entgehen.





# RANGER X

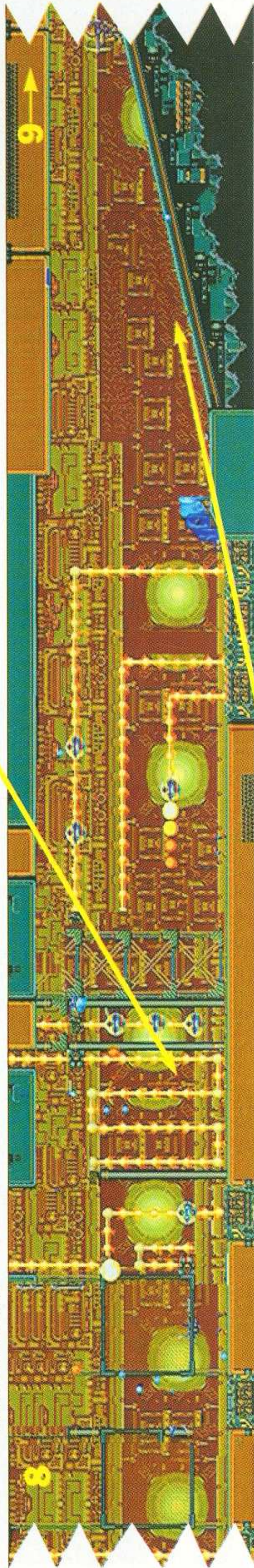
## Level 6



Schieße auf diese Stelle, um die Stromzufuhr zu den obigen Strahlen zu unterbrechen.

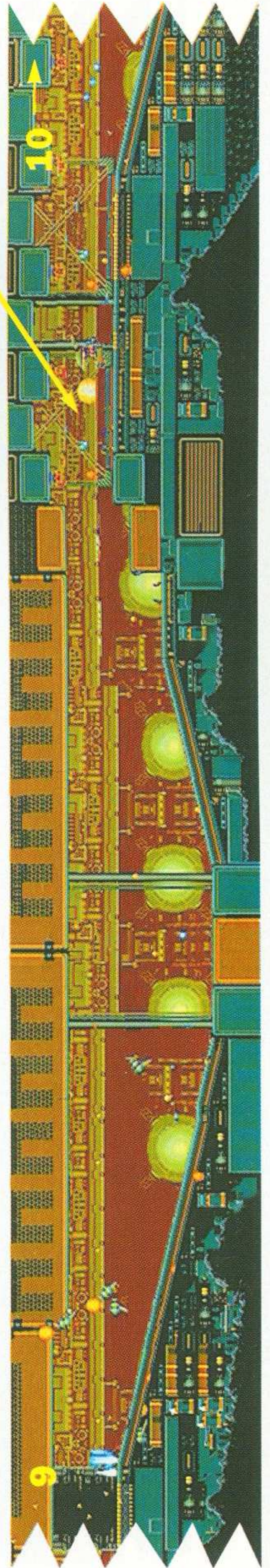
Schieße auf alle Strom-Lieferer, um die Strahlen zu vernichten.

Mache dir das Fließband zunutze und sprinte durch diesen Abschnitt.



Steige in das Botenfahrzeug, wenn du dich dieser Rampe näherst. Du brauchst nämlich die Energie für die nächste Angriffs-Welle.

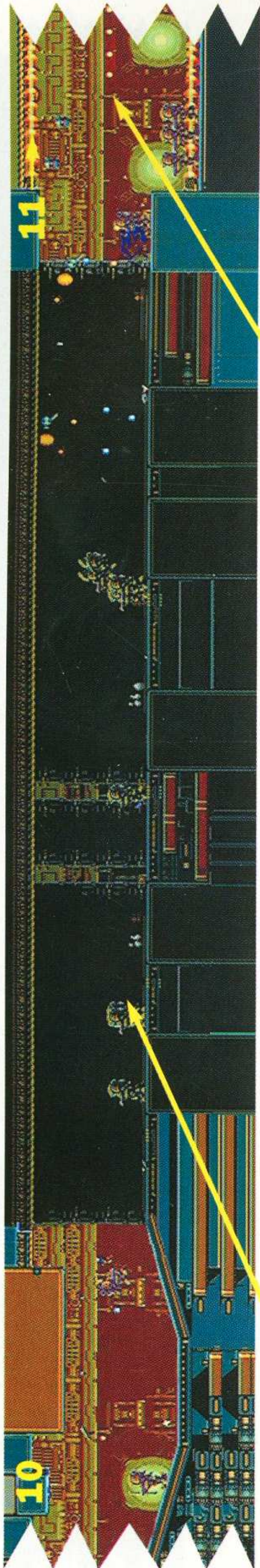
Die Gegner greifen nun im Rudel an. Jetzt brauchst du alles an Power. Benutze nun Ranger X oder das Botenfahrzeug, je nachdem wo mehr Energie zur Verfügung steht.





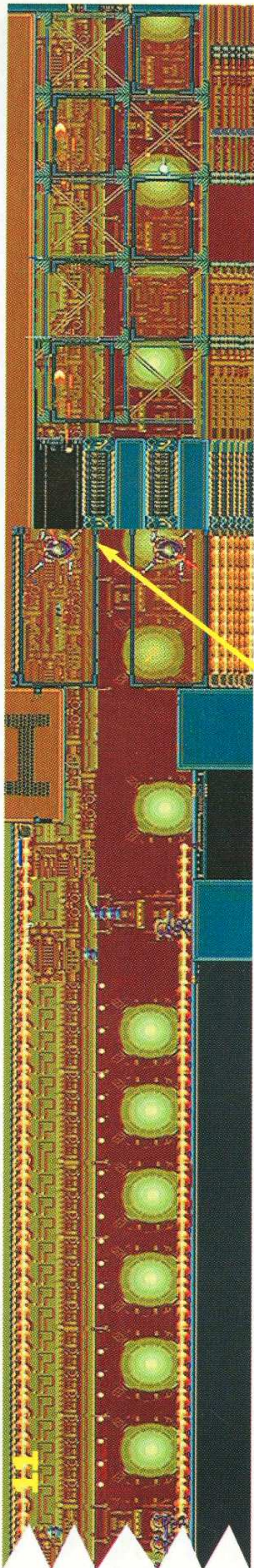
# RANGER X

## Level 6



Die laufenden Roboter sind zwar langsam, aber bestens gepanzert. Du tust besser, sie zu vermeiden als anzugreifen!

Schwebe hier wieder zwischen den elektrischen Strahlen, und zwar so gerade wie möglich.



Nun trennen dich nur noch diese zwei Roboter vom allerletzten Wächter. Benutze nun alles an Spezialwaffen, um an ihnen vorbeizukommen.

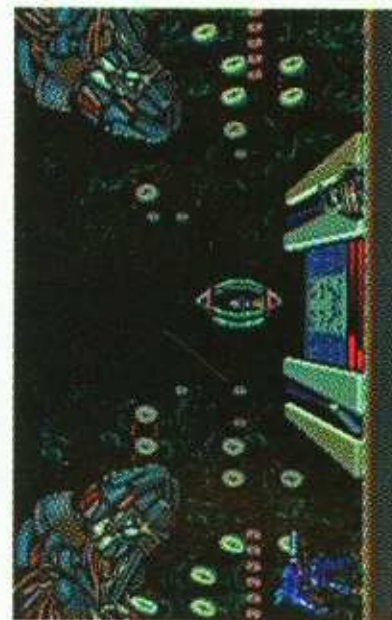
### Level 6 Wächter...



Dieser Roboter wird dich während des Falles konstant angreifen. Bewege dich hin und her, um den Angriff zu vermeiden.



Sei auf die letzte Schlacht mit einem Wächter vorbereitet, sobald du und der Roboter den Grund erreichen.



Die Angriffe des Wächters sind anfangs simpel. Nutze dies und fliege als Ranger X, wobei du ihm ins Gesicht schiefst.



Benutze, wann immer verschiedene Angriffe erfolgen, das Botenfahrzeug als Schutz.



Endlich ist der Heimatplanet gerettet und das Universum hat wieder Frieden!





# TMNT: TOURNAMENT FIGHTERS

Willkommen zur Unterwelt, wo die Helden maskierte Turtles sind und die Schurken ein bißchen unmenschlich. Mit dieser Lösung könnt Ihr das Gute sowie das Böse beherrschen und damit die Zukunft aller Planeten bestimmen.

## Leonardo

### Combination Moves...



#### Flying Kick

Nimm Deinen Gegner die Puste weg, indem Du mit den Füßen zuerst durch die Luft springst und auf dem Feind landest.

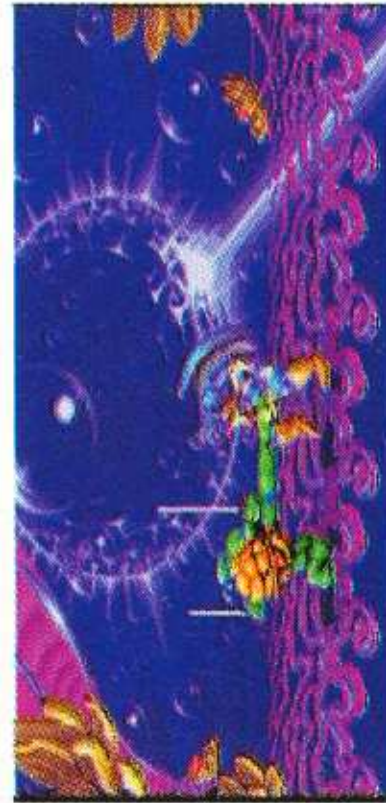
Schräg aufwärts + B.



#### Flying Punch

Obwohl dieser Move nicht so effektiv ist wie der Flying-Kick, ist die Ausführung jedoch schneller.

Schräg aufwärts + A.



#### Low Roundhouse

Sollte Dein Gegner auf Dich zukommen, benütze diesen Move um ihm zu zeigen, wer der Herr ist.

Schräg abwärts + B.



#### Headlock

Diesen Move benützt man am besten, wenn Dein Gegner betäubt ist. Einfach zu gebrauchen und sehr effektiv!

Entgegen + A, sobald nahe genug.



#### Slash

Mache Deinem Gegner bange mit einer Slash-Kombination in seiner Reichweite.

Entgegen + A.

### Special Moves...



#### Ground Wave

Falls Dein Gegner Dir zuviel Ärger macht, benütze den Ground Wave, um ihm einen energiegefüllten Blitz zu schicken.

Abwärts-abwärts links-links + A oder B.



#### Jumping Stud

Mit diesen schwierigen, aber lohnungswerten Move kann man seinem Gegner einen Haufen Schaden zufügen.

Rechts-abwärts-abwärts links + A oder B.



#### Rolling Cutter

Peilt mit einer Drehung den Gegner an und damit kann man vernünftig angreifen.

Abwärts-abwärts rechts-rechts + A oder B.



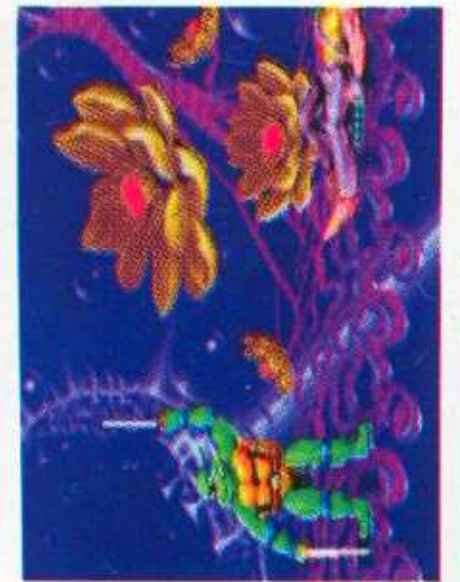
#### Rolling Cutter 2

Spring erfolgreich durch die Luft auf den Gegner, indem Du den Rolling Cutter benützt.

Während des Sprunges: abwärts-abwärts rechts-rechts + A oder B.

**P.S. Alle Special Moves sind abhängig vom Charakter auf der linken Seite.**

### Der Sieger...



Als Anführer der Turtles; Leonardo ist ein Perfektionist, der sein Schwert meisterhaft benützt. Seine Führungsqualitäten machen ihn zu einem überzeugenden Wettkämpfer für die aufkommenden Schlachten.

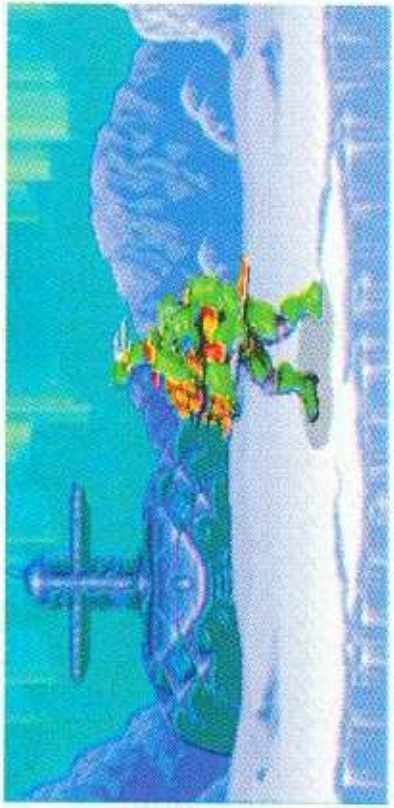




# TMNT: TOURNAMENT FIGHTERS

## Raphael

### Kombinierte Moves...



#### Bear Hug

Blase mit diesem scharfen Move dem Gegner seine Lichter aus.

Entgegen und wenn nahe genug.



#### Double Slash

Der Feind wird mit diesem Move hereingelegt, indem man zweimal zuschlägt.

Entgegen + A.



#### High Kick

Wenn der Gegner auf dich zukommt, wird er mit diesem weitreichenden Kick abgewehrt.

Entgegen + B.



#### Overhead Throw

Entlaste Dich von unwillkommenen Charaktern in Deiner Umgebung mit diesem Wurf.

Entgegen + B, wenn nahe genug.



#### Leg Sweep

Stoppe das Heranrücken aller Feinde mit diesem Leg Sweep und zeige ihnen, wo sie hingehören.

Abwärts entgegen + B.



#### Uppercut

Verpasse dem Feind einen schlaun ausgedachten Kinnhaken. Auf eigene Gefahr!

Abwärts entgegen + A.

### Special Moves...



#### Dagger Blast

Raphael benutzt die energie geladenen Dolche, um über den Gegner zu triumphieren.

Abwärts-abwärts rechts-rechts + A oder B.



#### Drill Attack 1

Ein mächtiger Stoß wird dem Feind während einer Drehung zugefügt. Er kann nur von den schnellsten Spielern abgewehrt werden.

Abwärts-abwärts links- links + A oder B.



#### Drill Attack 2

Ähnlich zum vorigen Move, dieser wird jedoch mit einem Sprung in die Luft ausgeführt.

Während des Sprunges: abwärts-abwärts links- links + A oder B.



#### Raph Spark

Raph Spark ist Raphaels Spezialität. Er springt hoch und fügt dem Gegner ziemlichen Schaden zu, während er sich dreht.

Aufwärts + A oder B, während abwärts gedrückt gehalten wird.

### Der Sieger...



Er ist nicht der netteste Turtle, den man in einer finsternen Nacht treffen will, obwohl er ständig danach strebt, das Gesetz aufzuerhalten. Seine Waffe ist der Dolch.





# TMNT: TOURNAMENT FIGHTERS

## Donatello

### Kombinierte Moves...



#### Crouching Slash

Entweiche den hohen Schlägen des Gegners, indem du dich duckst. Benütze den Slash aus der Hocke als Gegenangriff.

Abwärts entgegen + A.



#### Double Slash

Richte doppelten Schaden mit dem Double Slash an, der zweimal für den gleichen Preis ausschlägt.

Entgegen + A, wenn nahe genug.



#### Spinning Staff

Gebrauche den wirbelnden Stock, um Deinen Gegner außer Reichweite zu schlagen. Dadurch ist es Dir möglich, ihn zu verletzen, ohne selbst in Gefahr zu geraten.

Entgegen + A.



#### Crouching Thrust

Wie zuvor, benütze diesen Move um Schaden beizubringen, wenn du unter Druck bist. Diese treffen unter der Gürtellinie des Feindes.

Abwärts entgegen + B.



#### Throw

Werde Deinen Gegner los mit diesem effektiven Move, der sehr brauchbar ist, um aus einer Klemme freizukommen.

Entgegen + B, wenn nahe genug.



#### Staff Plant Kick

Ein starker Move, wo der Stock mit affenartiger Geschwindigkeit wieder erfolgreich benützt werden kann.

Entgegen + B von einer gewissen Entfernung.

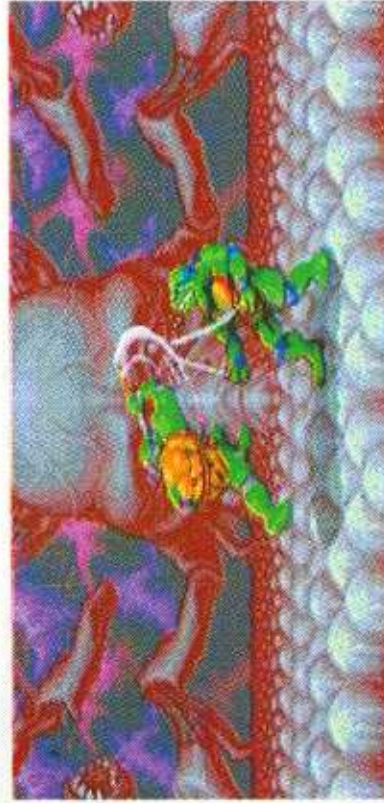
### Special Moves...



#### Dazzling Staff

Greife Deinen Gegner mit genickbrechender Geschwindigkeit an und benütze den blendenden Stock. Ein brauchbares Abschreckungsmittel für etliche Feinde.

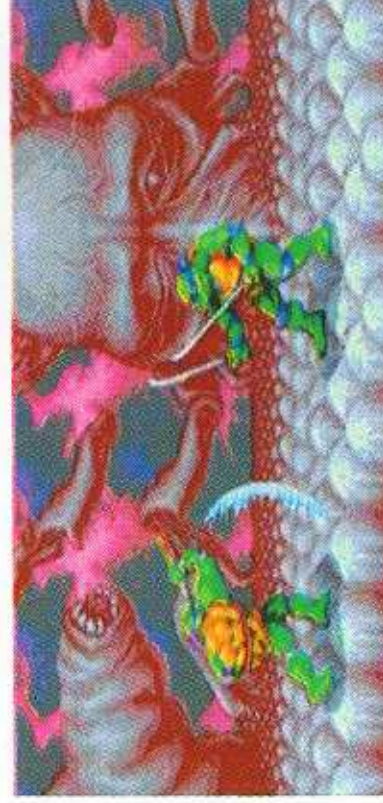
Rechts-links-rechts + A oder B.



#### Donnasomma

Donatello wirbelt sich auf den gleichen Fleck, während er seine Feinde mit seinem Stock von sich stößt.

Aufwärts + A oder B, während abwärts gedrückt gehalten wird.



#### Vacuum Wave

Der Stock wird benützt, um eine mächtige Energiewelle dem Gegner entgegenzuschleudern, was jedem, der im Weg steht, sofort Schaden zufügt.

Rechts + A oder B, während links gedrückt gehalten wird.

### Der Gewinner...



Donatello ist der netteste von den vier Turtles und ist ständig dabei, neue Erfindungen zu machen. Seine meistgebrauchte Waffe ist der Stock.

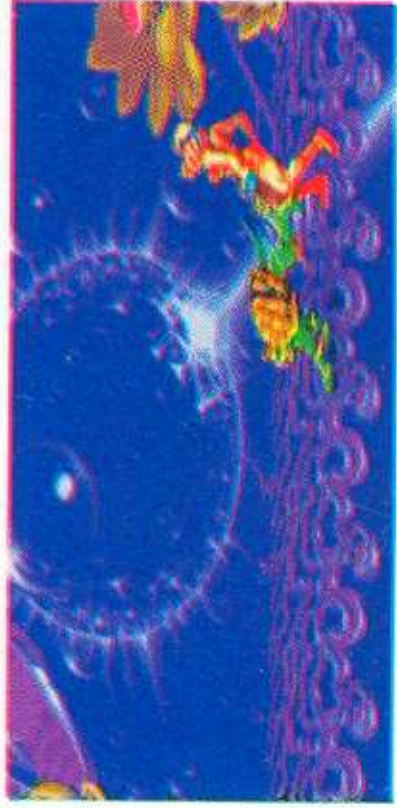




# TMNT: TOURNAMENT FIGHTERS

## Michaelangelo

### Kombinierte Moves...



#### Back Kick

Ein schlauer Move, der die meisten Gegner unerwartet verletzt.

Ein guter Move, um eine Kombination anzufangen. Abwärts entgegen + B.



#### High Kick

Setze den Feind unter Druck mit diesem High Kick.

Entgegen + B.



#### Reverse Sweep

Michael Angelo hat ein Gefühl für schlaue Moves und dieser ist keine Ausnahme. Achte auf den Reverse-Sweep, wenn zu nahe.

Auswärts + B, wenn nahe genug



#### Spinning Nunchuckas

Nicht alle Spieler können hier entkommen. Gerade nicht diesem wirbelnden Move.

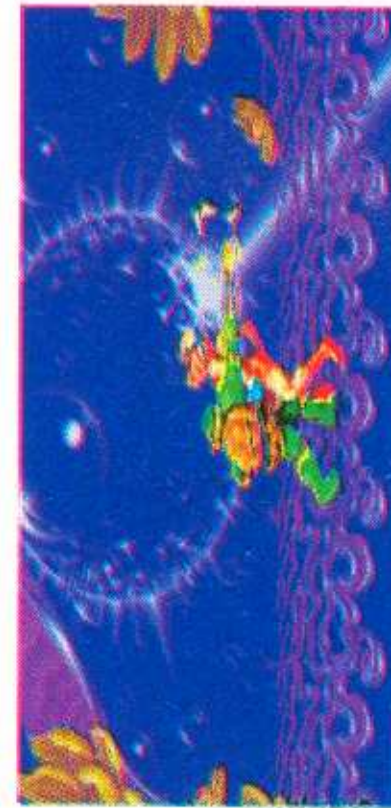
Entgegen + A.



#### Throw

Wie mit allen anderen Turtles ist der Throw ein gebrauchbarer Move und ausgezeichnet um verblüffte Gegner fertig zu machen.

Entgegen + B, wenn nahe genug.



#### Thrust

Dieser Move ist ein guter Grund, um von Michael Angelo fernzubleiben. Der Thrust wird selbst den Stärksten vom Boden fegen.

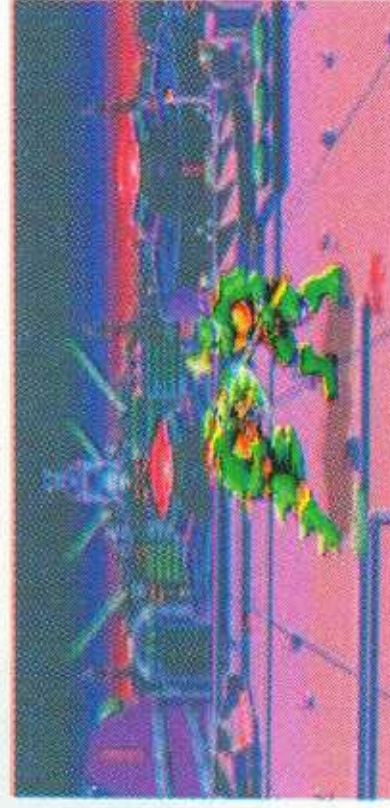
Entgegen + A, wenn nahe genug.

### Special Moves...



#### Hurricane

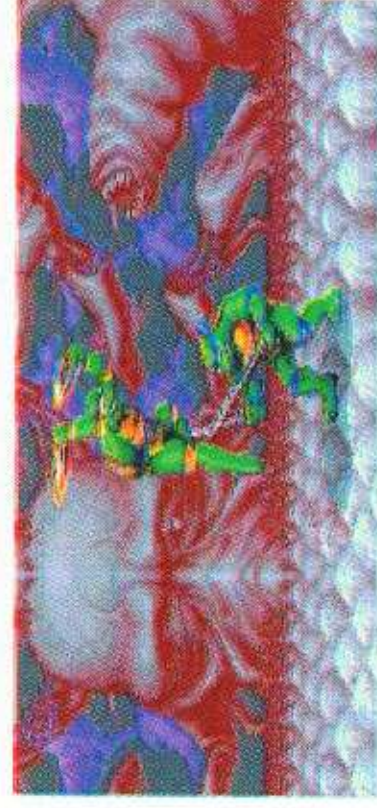
Ein Mini-Wirbelsturm wird losgelassen, der alle Spieler, die im Weg sind, auf den Kopf stellt. Damit machen sie sich schutzlos gegen weitere Bestrafung.



#### Victory Tackle

Michael Angelo fliegt über den Bildschirm und greift seine Gegner mit einer Wahnsinns-Geschwindigkeit an. Vermeide dies unter allen Umständen.

Links-abwärts links-abwärts-abwärts rechts-rechts + A oder B. Rechts + A oder B während abwärts gedrückt gehalten wird.



#### W Nunchuckas

Die Nunchuckas werden mit Schnelligkeit während eines Angriffs dem Gegner zugeschwungen. Weiche zurück von der Frontlinie, wenn du diese Attacke überleben willst

Abwärts-abwärts rechts-rechts-aufwärts rechts + A oder B.

### Der Sieger...



Michael Angelo ist der fröhlichste und optimistischste Turtle. Laßt Euch jedoch nicht von dieser Fassade täuschen, denn seine Waffen sind die Nunchuckas!





# TMNT: TOURNAMENT FIGHTERS

## April

### Kombinierte Moves...



#### Backbreaker

April nimmt keine Gefangenen nach dieser Version des Wurfs. Sie ist wahrscheinlich die Schrecklichste von allen Charaktern.

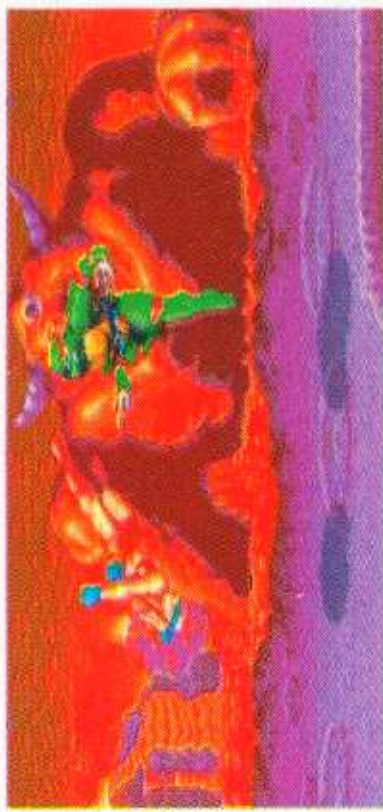
Entgegen + B, wenn nahe genug.



#### Double Fist

Dieser Move eignet sich gut als Gegenangriff. April kann den Feind zweimal schlagen, wenn sie sich duckt, um den Schlägen des Gegners auszuweichen.

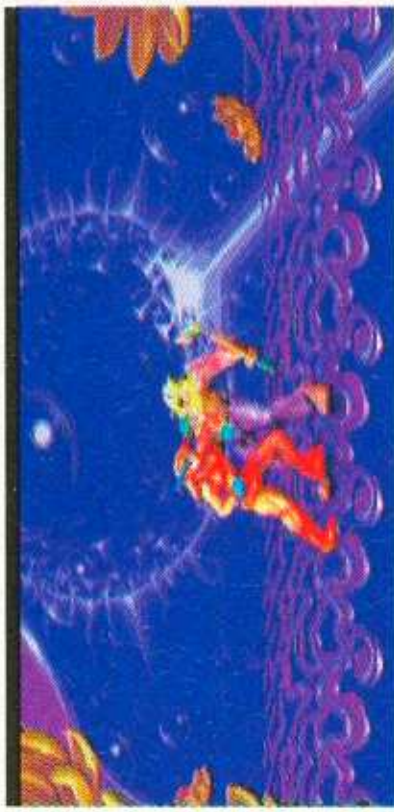
Abwärts-entgegen + A.



#### Corkscrew

Sie trotzt der Schwerkraft, indem sie mit ihren Füßen voran auf die Gegner zuwirbelt. Ducke dich, um einer Verletzung vorzubeugen.

Schräg aufwärts + A.



#### Elbow Jab

Komme dieser Dame nicht zu nahe, denn sie kann sich gut mit diesem knallharten Elbow Jab verteidigen.

Entgegen + A, wenn nahe genug.



#### Flying Kick

Ergreife die Initiative und beginne den Kampf mit diesem Flying Kick, wonach der Handplant für den besten Effekt folgt.

Schräg aufwärts + B.

### Special Moves...



#### Elbow Tackle

Greif den Feind mit diesem mächtigen Ellbogen-Schlag an. Ausgezeichnet, wenn du im Stillstand bist.

Abwärts-abwärts links-links + A oder B.



#### Ninja Claws

Hüte dich vor diesem Move! Er ist äußerst gefährlich und könnte verhängnisvoll sein, solltest du dich in einer Ecke befinden. Unter allen Umständen vermeiden!

A oder B wiederholt drücken.



#### Ninja Attack

Obwohl der Ninja-Angriff dem vorigen Move ähnlich ist, verursacht er mehr Schaden, da er mit einem Luftsprung und dem verletzenden Ellbogen-Schlag verbunden ist.

Beginn unten-dann aufwärts + A.



#### Ninja Double Back

Ähnlich zum Ninja-Angriff wird der Double Back einen im wahrsten Sinne des Wortes auf den Rücken werfen. April springt dich an und wirft dich über.

Beginn unten-aufwärts + A oder B, dann A oder B während des Sprunges drücken.

### Der Sieger...



April ist sehr geschickt und ist eine Nachrichtensprecherin. Sie ist auch eine sehr gute Freundin der Turtles. Das bedeutet, daß sie immer weiß, was die Turtles anstellen, und sie ist stets bereit, sie zu verteidigen.





# TMNT: TOURNAMENT FIGHTERS

## Sisyphus

### Kombinierte Moves...



#### Bear Hug

Gib dem Feind keinen Raum zum Atmen, während du den Bear Hug ausführst. Du mußt schnell sein um mit diesem Move erfolgreich zu sein.

Entgegen + B, wenn nahe genug.



#### Flying Smash

Der Flying Smash ist ein gutes Beispiel für die Kraft, die der mutierte Käfer besitzt. Sisyphus stürzt sich aus einer ziemlichen Höhe auf dich.

Schräg aufwärts + A.



#### Long Jab

Um Deinen Feind von einer Entfernung zu erreichen, gebrauchte diesen Stoß, damit Du die Chance erhältst, ihn weiter zu verletzen.

Vorwärts + A aus der Entfernung.



#### Double Head Butt

Der Vorteil der Hörner ist eine schmerzhaft Warnung und eine erfolgreiche Verteidigung für jeden, der zu nahe kommt.

Entgegen + A, wenn nahe genug.



#### High Kick

Der High-Kick kann dich aus engen Ecken befreien, da der Gegner erfolgreich weggestoßen wird und du die Chance bekommst, ein bißchen Luft zu schnappen.

Entgegen + B.



#### Sit Down Kick

Der coole Weg zum Erfolg. Einfach zurücklehnen und Deine Beine übernehmen die schwere Arbeit.

Abwärts entgegen + B.

### Special Moves...



#### Beetle Flash

Der Beetle Flash ist fast so gefährlich wie Aprils Ninja Claws. Es ist sehr schwierig durchzuberechnen und dies könnte das Ende für manchen Kämpfer bedeuten.

A oder B wiederholt drücken.



#### Hidden Hikodan

Sisyphus spuckt Schleim. Jener ist sehr schädlich für jedermann, und die beste Verteidigung ist, darüber hinwegzuspringen.

Abwärts-abwärts rechts- rechts + A oder B.



#### Hovering Upper

Sisyphus schwebt über den Bildschirm und stößt dich mit seinen Hörnern. Unter allen Umständen blocken.

Links gedrückt halten-rechts + A oder B.

### Der Sieger...



Sisyphus ist ein Freund der Turtles, obwohl er wie ein Feind aussieht. Er ist ein mutierter Käfer, der mit sehr scharfen Krallen und Hörnern ausgestattet ist.

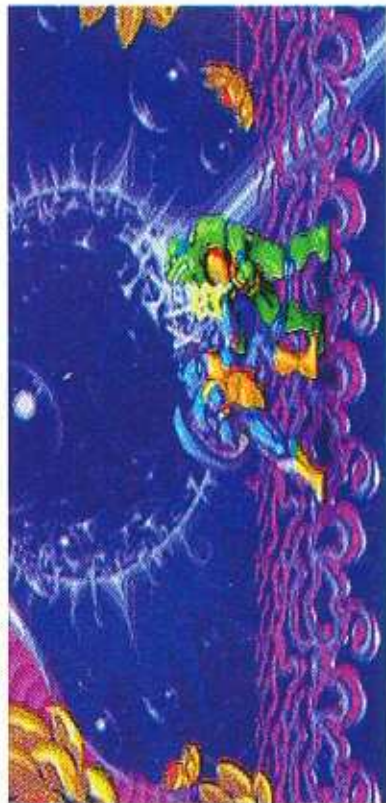




# TMNT: TOURNAMENT FIGHTERS

## Ray Fillet

### Kombinierte Moves...



#### Face Slap

Ein ziemlich zahmer Move, obwohl er schnell ausgeführt wird. Am besten vermeiden, da meistens Schlimmeres folgt.

Entgegen + A.



#### Flying Press

Die Kraft dieses Moves wird sich auf jeden Fall bemerkbar machen, vor allem wenn du im Weg bist. Blocke ab, um eine Betäubung zu vermeiden.

Entgegen-aufwärts + A.



#### Flying Stomp

Dieser ist stärker als der vorige Move und könnte tödlich sein, sollte man getroffen werden.

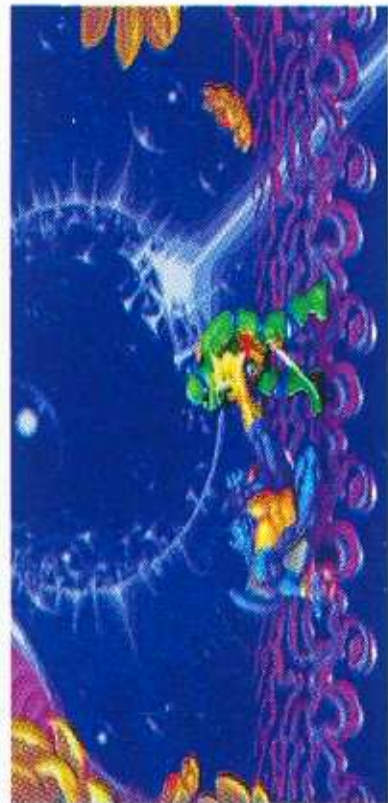
Aufwärts-entgegen + B.



#### Headbutt

Der Kopfschlag ist eine schmerzhaft Erinnerung an die Kraft, die der Rochen besitzt. Gehe in Deckung, sobald du diesen kommen siehst.

Abwärts gedrückt halten und dann aufwärts A oder B.



#### Sliding Kick

Dieser Move kann selbst den stabilsten Gegner umhauen. Mächtig wie er ist, kann er sogar die scharfsinnigsten Gegner überraschen.

Aufwärts-entgegen + B.

### Special Moves...



#### Handplant Kick

Der Handplant Kick wird dich überraschen, solltest du einen Angriff vorgehabt haben. Es ist ein Move, der schnell vollzogen wird.

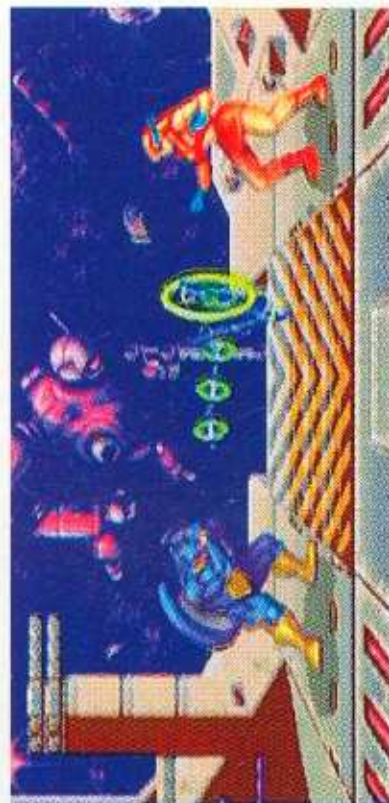
Abwärts + B.



#### Mantapress

Ray Fillet springt hoch und landet mit voller Macht auf dem Feind. Vermeide dies, falls du am Leben bleiben willst.

Rechts + A oder B, während links gedrückt gehalten wird.



#### Sonic Wave

Mit diesem Move schleudert Ray mehrere Schallwellen auf dich. Versuche einen Gegenangriff mit deinem eigenen Geschoss. Im schlimmsten Fall: blockiere den Angriff.

Links-unten links-abwärts-unten rechts-rechts + A oder B.

### Der Sieger...



Ray Fillet ist auch ein Freund der Turtles. Er ist ein mutierter Rochen und war als Mensch Meeresbiologe. Er ist einer der größeren Charaktere in diesem Spiel und ist schwer zu schlagen.





# TMNT: TOURNAMENT FIGHTERS

## Casey Jones

### Kombinierte Moves...



#### Double Poke

Casey wird dich mit diesem Move zweimal blitzartig stoßen. Ergreife die Initiative gegen Casey und verlaß dich nicht auf dein Glück.

Abwärts entgegen + B.



#### Flying Twirl

Der fliegende Wirbel haut selbst die stärksten Männer um. Casey wird dir seinen Hockeystock ins Gesicht schleudern.

Aufwärts, vorwärts + A.



#### Overhead Smash

Der Overhead Smash wird jeden erledigen, der sich zu nahe an den stärksten Mann herantraut.

Entgegen + A.



#### Roundhouse

Da Casey so groß ist, ist seine Reichweite auch umfangreicher. Deswegen ist dieser Move so gefährlich, solltest du zu nahe herantreten.

Entgegen + B.



#### Throw

Der Throw ist ein Favorit der meisten Charaktere in diesem Spiel und kann auch bei Casey geschickt ausgeführt werden.

Entgegen + A, wenn nahe genug.



#### Thrust

Falls es dir gelingen sollte, Casey zu betäuben, könnte er dich trotzdem wieder angreifen, da er diesen Trick auf den Knien vollziehen kann.

Abwärts entgegen + A.

### Special Moves...



#### Casey Dynamite

Eine einfache, jedoch wirksame Vorrichtung. Casey legt eine Dynamitladung, die mit einem Zeitzünder explodiert und somit seine Feinde vernichtet....

wenigstens wäre das der Plan. Laß dich nicht in die Ecke schieben.



#### Casey Shot

Dieser Move ist noch gefährlicher, da Casey dein Feuer mitsamt seinem zurückschleudert. Sei also bereit, sofort nach dem Abfeuern zu springen.

Rechts-unten rechts-abwärts-unten links-links + A oder B.



#### Stick Lariat

Casey wird hier seine volle Macht gebrauchen, um dich zu treten und mit seinem Stock zu knüppeln. Der beste Schutz wäre eine Sperre.

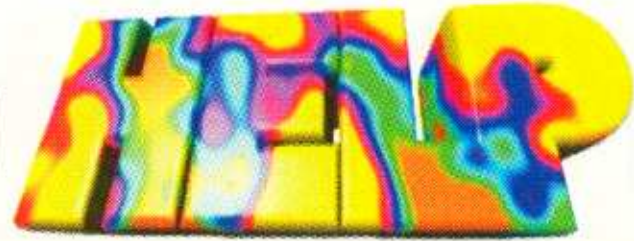
Abwärts-unten rechts-rechts + A oder B.

Abwärts + C.

### Der Sieger...



Casey Jones ist ein Waffenexperte sowie ein Freund der Turtles. Leider kann er nur seinen Hockeystock zum Kämpfen benutzen.





# DIZZY

Codemasters hat endlich dieses klassische Plattform-Abenteuer auf Master-System gebracht. Du findest auf den nächsten sechs Seiten die erste Folge der wichtigen Lösungen.

## Baumhaus

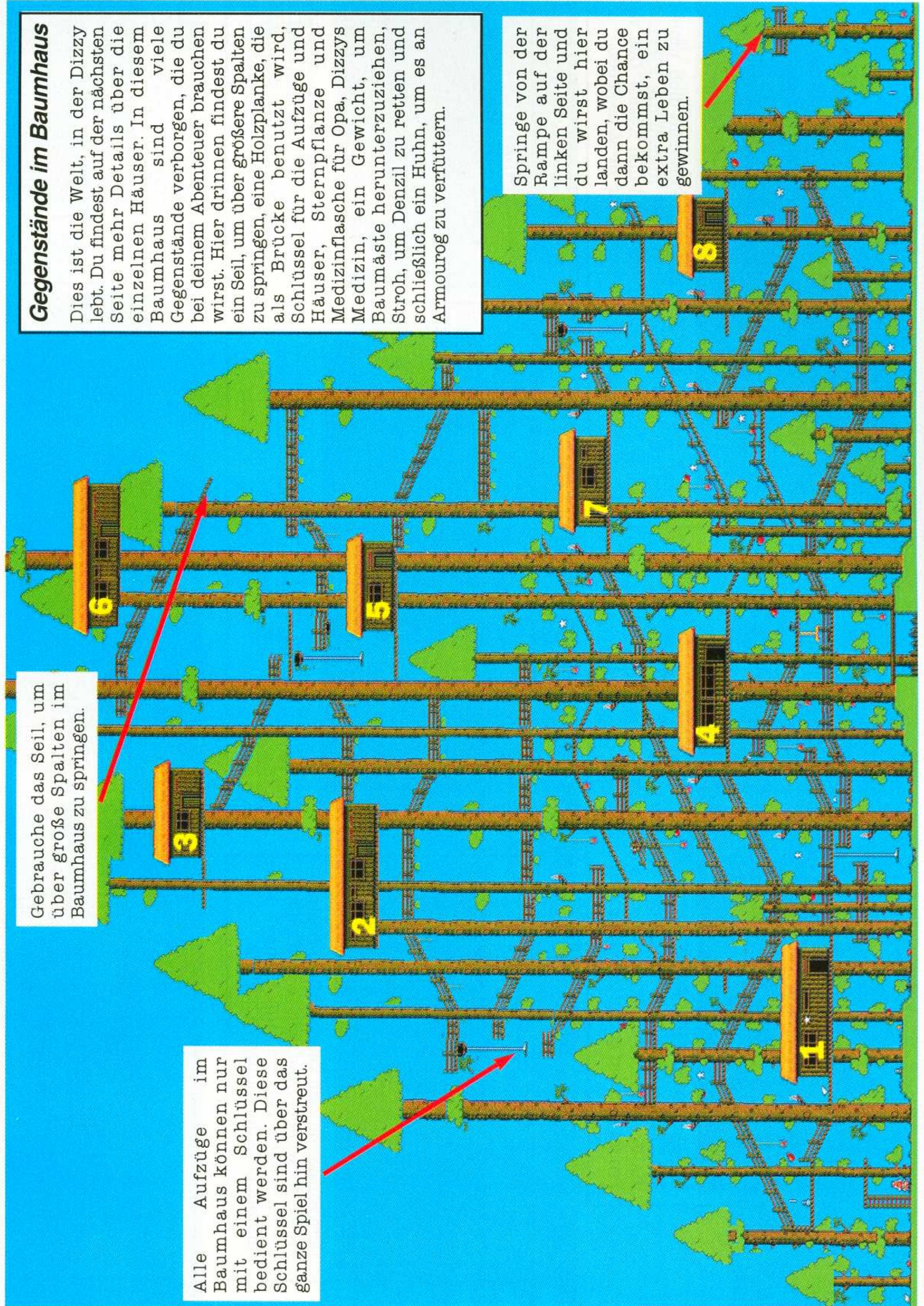
### Gegenstände im Baumhaus

Dies ist die Welt, in der Dizzy lebt. Du findest auf der nächsten Seite mehr Details über die einzelnen Häuser. In diesem Baumhaus sind viele Gegenstände verborgen, die du bei deinem Abenteuer brauchen wirst. Hier drinnen findest du ein Seil, um über größere Spalten zu springen, eine Holzplanke, die als Brücke benutzt wird, Schlüssel für die Aufzüge und Häuser, Sternpflanze und Medizinflasche für Opa, Dizzys Medizin, ein Gewicht, um Baumäste herunterzuziehen, Stroh, um Denzil zu retten und schließlich ein Huhn, um es an Armourog zu verfüttern.

Springe von der Rampe auf der linken Seite und du wirst hier landen, wobei du dann die Chance bekommst, ein extra Leben zu gewinnen.

Gebrauche das Seil, um über große Spalten im Baumhaus zu springen.

Alle Aufzüge im Baumhaus können nur mit einem Schlüssel bedient werden. Diese Schlüssel sind über das ganze Spiel hin verstreut.

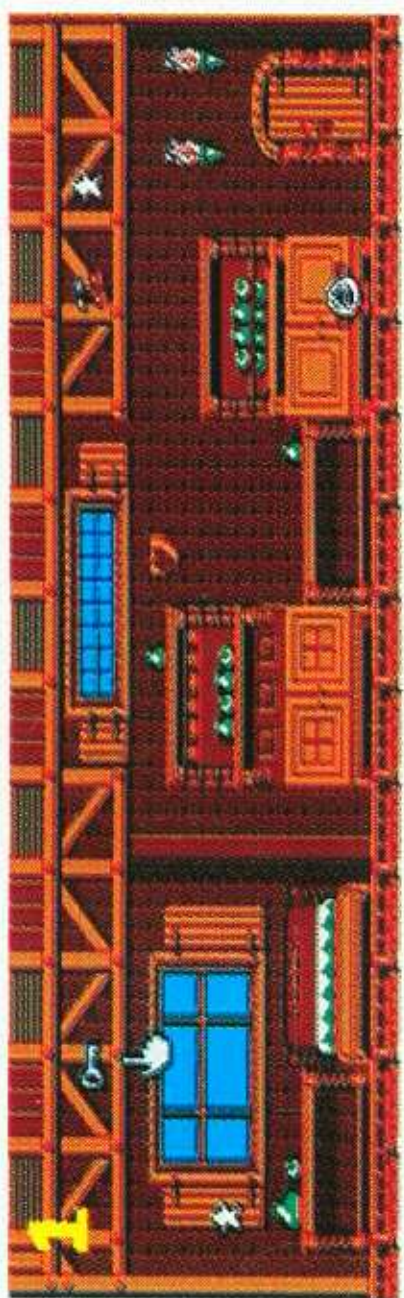




# DIZZY

## Baumhaus

**Dizzys Haus**



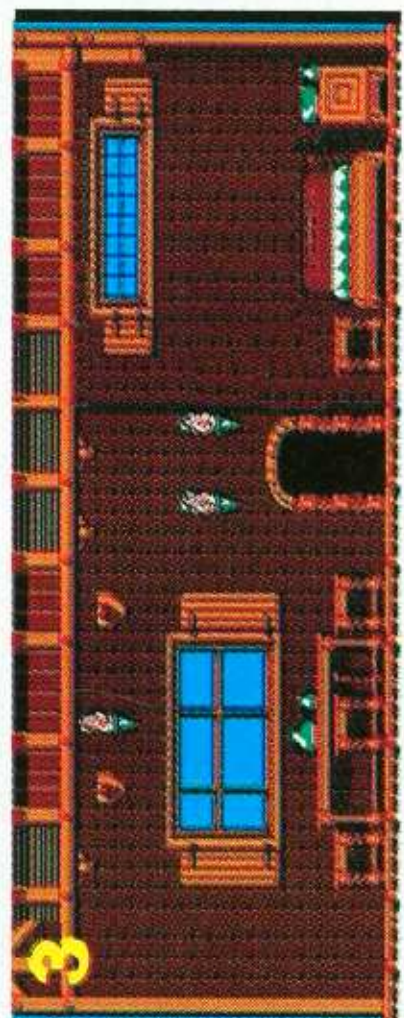
Hier ist, wo du mit dem Abenteuer beginnst. Springe an den Dachsparren und nehme den Schlüssel, um damit die Vorderfront zu öffnen. Sammle den Stern und die Frucht und auf geht's in Dizzys Welt.

**Opas Haus**



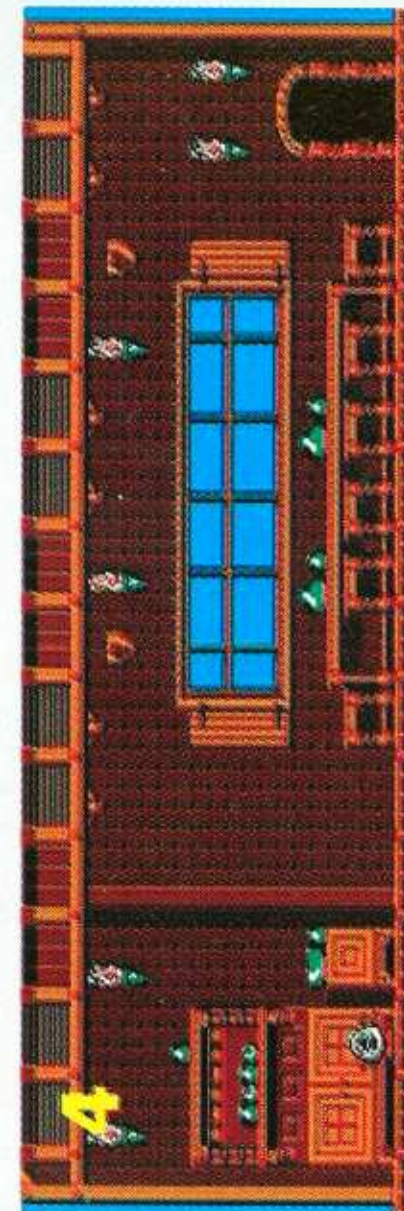
Opas Haus ist leider sehr krank und braucht dich, um eine Medizin herzustellen. Schmelze hierzu die Pilze, die Pflanze und die Medizin-Flasche in den Kessel. Opas wird dir dafür das goldene Drachen-Ei für die Mine geben.

**Doras Haus**



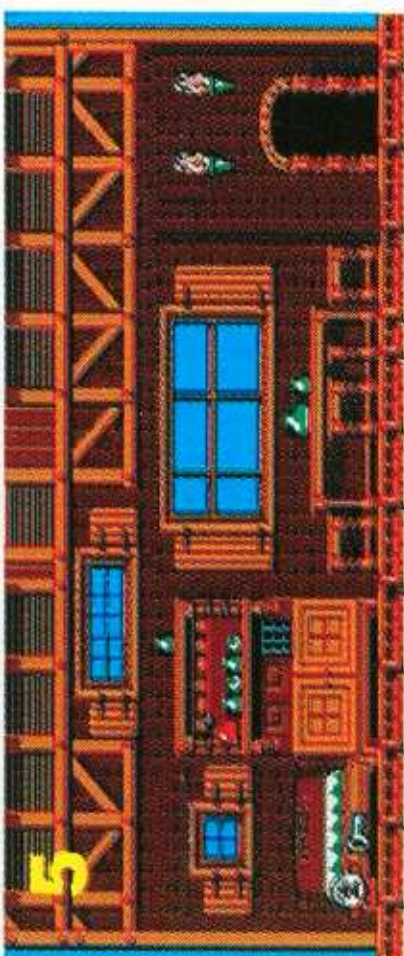
Dora wurde von dem Zauberer Zaks in einen Frosch verwandelt. Die einzige Möglichkeit, sie zu retten ist, sie zum Prinzen am unteren Ende der Bäume zu bringen.

**Treffpunkt-Haus**



Hier wirst du genug Obst sowie den Schlüssel zu Opas Dizzys Haus finden. Suche auf jeden Fall in jedem einzelnen Haus nach versteckten Sternen.

**Dylans Haus**



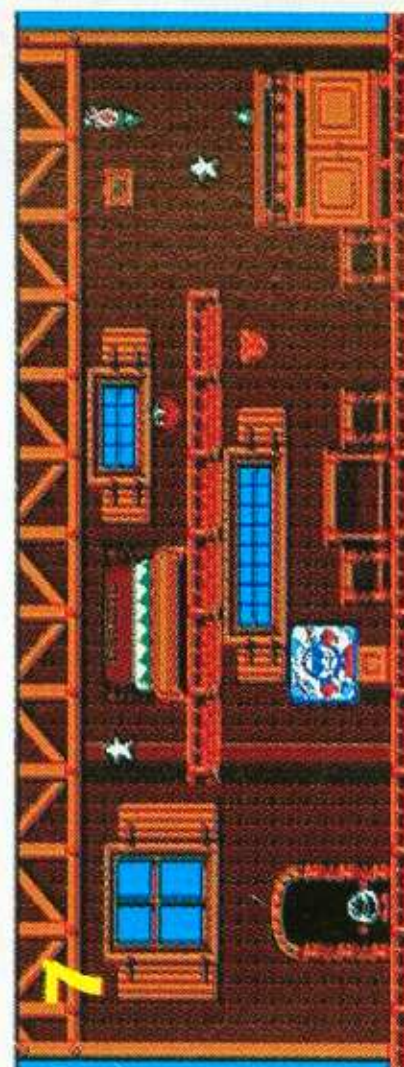
Dylan ist unglücklich, da Pogie vermisst wird. Du mußt den Käfig aus Daisys Haus mitnehmen, um Pogie darin zu fangen. Du wirst dafür eine Zwergen-Kuh bekommen.

**Dozys Haus**



Dozy wurde schlafen geschickt und kann nur durch Zusammenschlagen von zwei Becken geweckt werden. Du findest die Becken unter der Brücke nahe dem Minen-Eingang. Dozy wird dir dafür eine Matte geben, sobald er aufwacht.

**Denzils Haus**



Denzil wurde durch einen Zauber gefroren und braucht dich nun, um ihn aufzutauen. Du findest Stroh vor der Eingangstüre und das Streichholz auf dem Gelände zwischen dem Meer und dem Friedhof.

**Daisys Haus**



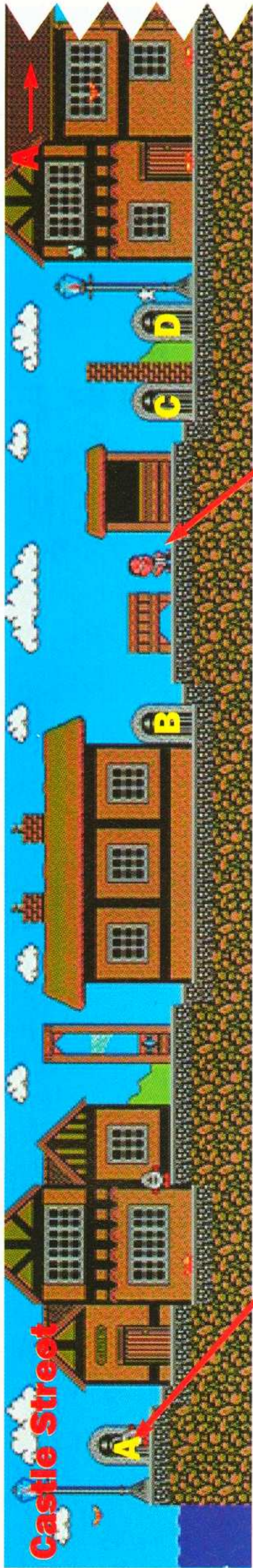
Daisys Haus ist bis auf Pogies Käfig und Dozys Haus-schlüssel leer.





# DIZZY

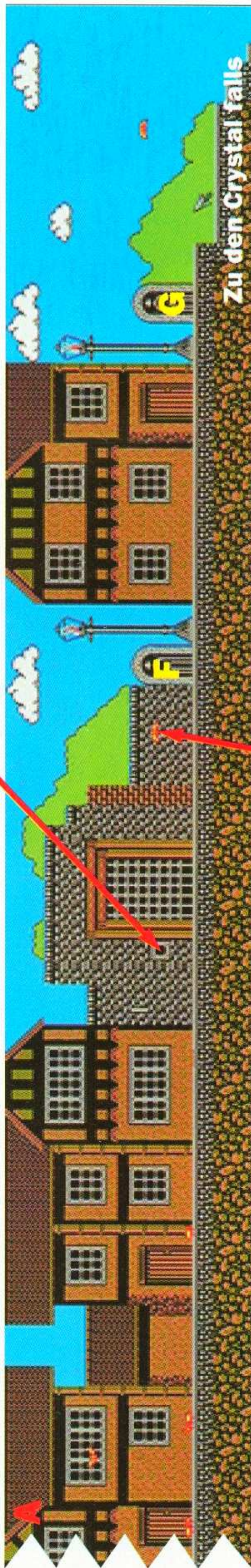
## Straßen



Benutze die Buchstaben an den Türen, um ihre Verbindungen zu sehen. Da ist ebenso eine vollständige Straßenkarte, um dir auf deiner Reise behilflich zu sein.

Hier ist der Eingang zum Schloß. Du wirst die Radwinde vom Piratenschiff brauchen, um hineinzukommen. Und schließlich brauchst du noch die Armbrust des Prinzen, um auf die Schloßwachen zu schießen.

Die Zwerg-Kuh von Dylan kann hier beim Kaufmann gegen eine magische Bohne eingetauscht werden. Nehme sie mit zurück zu Shamus dem Kobold und pflanze sie ein.



Diese Fledermäuse werden dir Energie entziehen, falls du sie berührst, so auch die Ratten, die auf dem Boden herumrennen.

Sei hier auf die Anzahl der Ratten gefaßt, da sie dich einiges an Energie kosten können.



Du kannst diesen Bereich nur betreten, wenn du das Minen-Spiel beendet hast.

Zum Friedhof





# DIZZY

## Straßen



Laß dich nicht veräppeln, denn alle Straßen haben Mauern, um dich am Durchlaufen zu hindern. Benutze die Türen!

Hier findest du eine Brechstange, die du auf dem Piratenschiff brauchst, um die Radwinde zu bekommen.

Sei vorsichtig, wenn du an den Guillotinen vorbeikommst, da sie, wenn sie dich kriegen, unmittelbaren Tod bedeuten.



Benutze diese Tür, um zum Fluß-Spiel zu gelangen.

In diesem Abschnitt gibt es viele Schmetterlinge. Sie können durch Berühren deine Kontrollbefehle verdrehen.

Um auf das Piratenschiff zu gelangen, mußt du das Rumfaß übergeben. Du findest das Faß am Ende des Fluß-Spieles.





# DIZZY

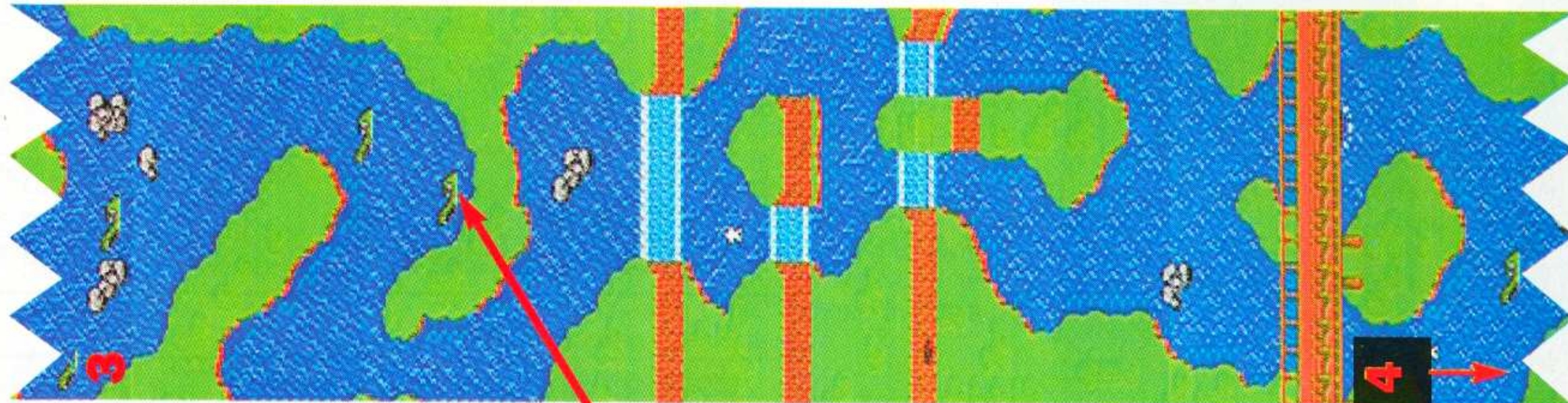
## Fluß - Spiel



Am Anfang des Spieles treibst du den Fluß hinunter. Sammle unterwegs jede den einzelnen Stern ein.



Und wie du dich so durch das Wasser schlängelst, werden oberhalb von dir Fässer treiben. Du mußt fliegenden Gegenständen ausweichen, da sie deinen Gesundheitszustand beeinträchtigen können.



Diese Krokodile schwimmen ständig irgendwo im Wasser herum und können dir durch Berühren Schaden zufügen.



Hier ist das erste Ende. Falls du unterwegs nicht alle Sterne eingesammelt hast, mußt du leider noch einmal von vorne anfangen, um das Spiel zu beenden.









## CODES

Wenn du schon den Joypad geschlagen hast, das Fernsehen angebrüllt oder nur einfach deinen Mega Drive angeschluchzt hast, dann brauchst du dir endlich keine Sorgen mehr zu machen. Sega Magazin ist stolz darauf, dich mit unserer ersten, sehr umfassenden Ausgabe der Tip-Guides auszustatten. Die folgenden Seiten beinhalten Codes zu den populärsten Sega-Spielen. Nun kann jeder ein Meister werden!

### Mega CD

#### BATMAN

##### Level wählen

Wähle auf dem Bildschirm die Steuerungssektion und drücke links auf den Richtungsknopf, danach Knopf B. Wiederhole dies mit allen 7 Optionen. Du mußt diese Tätigkeit ein zweites Mal ausführen, bevor eine Glocke bestätigt, daß der Cheat funktioniert hat. Du kannst nun die Optionen verändern, wie du möchtest. Drücke nun Start und Knopf C, um den Level zu wählen.

#### KRISS KROSS

##### Versteckte Szene

Wenn der Caller-Screen erscheint und du die Knöpfe A, B, C und den rechten drückst, wirst du von wilden Szenen überrascht.

#### MARKY MARK: MAKE YOUR OWN VIDEO

##### Versteckte Szene

Drücke und halte gleichzeitig die Knöpfe A und

C fest. Starte und gehe zum U-Direkt-Modus und drücke dann die Knöpfe A, B, C und rechts, um in eine Szene mit Marky Mark und jeder Menge Mädchen hineinzugeraten.

#### SEWER SHARK

##### Continues

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

#### SILPHEED

##### Level wählen

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

##### Schutzschild erneuern

Drücke: rechts, links, A, rechts, hoch, C, B, runter, links, B, A, hoch und START. Drücke Knopf A, um dein Schutzschild zu restaurieren.

##### Continue

Wenn die Demo auf dem Bildschirm erscheint, drücke: rechts, hoch, A, B, C, links, links, runter, C, A und START. Du müßtest nun 10 Continues bekommen.

##### Geheimer Stimmentest

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

#### SOL FEACE

##### Level wählen

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

#### ALADDIN

##### Level überspringen

Wähle zuerst den Level Select Code aus, dann drücke A, B und C zusammen.

### Mega Drive...

#### ALADDIN

##### Level überspringen

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

#### ALESTE

##### Extra Continues

Drücke Pause und: hoch, hoch, hoch, runter, runter, links, links, links, rechts, rechts, C, C, B, A und START für 20 Continues.

#### ANOTHER WORLD

##### Level Codes

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

#### BATTLETOADS

##### Versteckter Beamstrahl

Gehe beim Start des 1. Levels zu den 2 Schweinen und kicke ihre Köpfe gegeneinander. Springe auf die grasbedeckte Plattform auf der rechten Seite. Mit einem Beamstrahl wirst du auf Level 3 gebracht.

#### B.O.B.

##### Paßwörter

1. 171058  
2. 950745  
3. 472149  
4. 672451  
5. 272578  
6. 652074  
7. 265648  
8. 462893  
9. 583172  
10. 743690  
11. 103928  
12. 144895  
13. 775092  
14. 481376

#### BUBSY THE BOBCAT

##### Paßwörter

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

#### CHAKAN

##### Game Warp

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

#### CHUCK ROCK

##### Level wählen

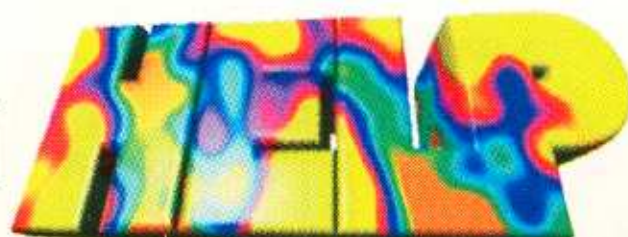
Drücke A, B, rechts, A, C, A, runter, A, B, rechts, A. Der Gitarrist hört auf zu spielen und lächelt dich an. Wenn du A, B und C zusammen drückst, lächelt er wieder. Damit will er dir sagen, daß der Cheat funktioniert. Starte das Spiel und benutze die folgenden Kombinationen, um in die anderen Levels zu gelangen:

A und hoch - einen Level überspringen  
A und rechts - eine Stufe überspringen  
A und runter - einen Level zurückgehen  
A und links - eine Stufe zurückgehen

#### COOL SPOT

##### Level wählen, unendliche Zeit, unendliche Gesundheit

Drücke Pause und: A, B, C, B, A, C, A, B, C, B, A, C auf deinem Joypad. Starte das Spiel für alles "Unendliche" und überspringe den nächsten Level.





# CODES

## ...MegaDrive...

### DESERT STRIKE

**10 Leben**  
Gehe zu folgendem Code für 10 extra Leben:  
BQQQAEZ  
**Level Codes**  
Level 2 - BQJRAEF  
Level 3 - TLJKOAP  
Level 4 - WTEOUJP

### ECCO THE DOLPHIN

**Unbesiegbarkeit**  
Drücke und halte A und START mit deinem Joypad.  
Das nächste Level beginnt mit Pause, starte für Unbesiegbarkeit.  
**Unendliche Leben**  
Gebe das folgende Paßwort ein: NIHPLODS

### FATAL FURY

**Unendliche Continues**  
Wenn du ein Spiel verloren hast, und der Continue-Screen erscheint, halte hoch gedrückt und drücke A, B und C gleichzeitig. Lasse nun die Knöpfe los und drücke alles noch einmal. Deine Continues erhöhen sich jedes Mal.

### GLOBAL GLADIATORS

**Extra Leben**  
Pausiere und Drücke: A, A, A, B, B, B, C, C, C, C, B und A, dann START. Wenn eine Stimme "You Cheater" ruft, wiederhole obiges, bis du sovielen Leben zusammen hast, wie du brauchst.  
**Level überspringen**  
Pausiere und drücke: B, C, B, A, B, B, C, B, A und B. Starte das Spiel und du kommst automatisch ans Ende des Levels.  
**Unendliche Leben**  
Sobald das Virgin-Logo erscheint, drücke: A, B, C, B, A, C, A, B, C, B, A, C.

### INDIANA JONES & THE LAST CRUSADE

**Level wählen**  
Wenn das Lucasfilm-Logo erscheint, drücke: A,B,C,B,C, A, C, A und B. Die Leveloption erscheint nun als SHHHHHHHH.

### GOLDEN AXE III

**Level wählen**  
Drücke: A, A, A, A, Start, C, C, C, C, C, und C beim ersten Character Select Screen

### JUNGLE STRIKE

**Codes mit 16 Leben**  
L4 XT6YXL6PF6M  
L5 VNHYWMGZBC9  
L6 WSFXW4MPYHJ  
L7 THPD96PGCLN  
L8 N4SC37S6MWB  
L9 NZY9SDBR9Y6

### JURASSIC PARK

**Level Paßwörter**  
GRANT  
2; Power Station 240P0021  
3; River 4A3PG0A4  
4; Pump House 621C002N  
5; Canyon 81VVMF20

6; Volcano A69KJG6U  
7; Centre CVVVVVT4  
RAPTOR  
2; Power Station I21G0027  
3; Pump House K21G0029  
4; Canyon M21G002B  
5; Centre 021G002D

### LEMMINGS

Level	Fun	Tricky	Nervend	Chaos
1	RXBGD	FPBMD	FZBGD	SQBMD
2	WQHMM	XMJWF	GDHKP	HZJSG
3	TXBGD	DZBJF	JLBDF	SFBBKF
4	YQHMM	WXJSG	KHHKP	QDJTG
5	LNBJM	ZPBLN	BFBGN	VKBCR
6	QGHPW	SNJVP	HMJCB	KMJMS
7	NNBJM	YSBLN	KTBWQ	VYBYR
8	SGHPW	RRJVP	LQJCB	SXJJT
9	BYBGD	RDBKF	YHBVH	PNBXJ
10	GRHMM	KCJTG	ZLHXS	JMJWF
11	DYBGD	VSZBH	CTBRJ	TRBMD
12	JRHMM	NRJJK	DQHXS	RQJWF
13	VNBJM	RJBCR	VMBTR	RSBLN
14	ZGHPW	KHJMS	BGHPW	GVJVP
15	XNBJM	QMBCR	DNBJM	WLBCR
16	CHHPW	JLJMS	FLHPW	JKJMS
17	BCBJD	YZBBJ	JFBJD	GDBCJ
18	GVHNN	RYJLK	KJHLP	VMJLL
19	DCBJD	XLBYJ	MQBFF	GSBYJ
20	JVHNN	QKJLL	NMHLP	DRJLL
21	VRBKM	TBBBS	FKBHN	PUBS
22	ZKHQW	MZJKT	LRJDB	DRJCP
23	XRBMK	SFBBS	NYBXQ	PDBQN
24	CLHQW	LDJLT	PVJDB	MCJZP
25	LCBJD	LQBYJ	CNBWH	JSBNF
26	QVHNN	DPJLL	DRHYG	CGJPK
27	NCBJD	PQBND	GYBSJ	NLBFJ
28	SVHNN	HPJXF	HVHYS	LKJPK
29	FSBKM	LGBQM	YRBVR	LMBDS
30	KLHQW	DFJZN	LRSHW	ZNJNT

### MAZIN WARS

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

### MICRO MACHINES

**Unendliche Leben**  
Pausiere und drücke: B, runter, C, runter, hoch, runter, links und runter. Starte, um unendliche Leben zu erreichen.

### MORTAL KOMBAT

**Geheimer Cheat-Screen**  
Drücke: runter, hoch, links, links, A, rechts und runter auf deinem Joypad. Es erscheint eine Cheat-Option, die dir die Geheimnisse des Spiels eröffnet  
**Flag-Effekte**  
FLAG 0- 1 Schlag vernichtet den CPU  
FLAG 1- 1 Schlag vernichtet dich  
FLAG 2- wirft Schatten am Himmel, das Reptil erscheint  
FLAG 3- wirft Schatten am Himmel  
FLAG 4- das grüne Reptil zeigt dir Spuren, um es in jeder Runde zu finden  
FLAG 5- unendliche Continues

FLAG 6- der Computer spielt Schicksal mit dir  
FLAG 7- du bleibst in der Falle

### RANGER X

**Level überspringen**  
Pausiere in jedem Level des Spiels und drücke hoch, runter, hoch, runter, hoch, runter, C, B, A, rechts und links. Die Musik setzt wieder ein, drücke nun B, um den Bildschirm auszublenden.  
Du kannst nun das nächste Level starten.

### ROAD RASH II

**Jedes Bike, Jeder Kurs**  
Setze Spieler auf den Optionsbildschirm und wähle "Mano a Mano", gehe zurück zum Hauptmenü und wähle dein Bike vom Bikeshop.  
Ändere nun den Spielmodus von "Mano a Mano" zu "Take Turns" und starte das Spiel. Du kannst nun jedes Bike und jeden Kurs wählen.

### ROCKET KNIGHT ADVENTURES

**Level überspringen**  
Wenn du hoch und links 10-Mal drückst, wirst du ein Läuten hören. Pausiere und drücke: C, B, B, A, C und B, um ein Level zu überspringen.

### ROLO TO THE RESCUE

**Unbesiegbarkeit**  
Drücke und halte 'hoch' und 'links', dann A und C. Drücke nun B.

### SHINOBI III

**Unbegrenzte Shurikins**  
Gehe zu Optionen und zu SE. Wähle Shurikin. Setze die Shurikins auf 00 und warte auf eine unbegrenzte Menge.  
**Unbesiegbarkeit**  
Gehe zu Optionen und marke "Musik". Spiele die Lieder in folgender Reihenfolge: He Runs, Japonesque, Shinobi Walk, Sakura und Getufu. Wenn du nun das Spiel beginnst, wirst du unbesiegbar sein.

### SONIC THE HEDGEHOG

**Wähle Stufe**  
Drücke: A, B, C, A, B, C, B, C, B, A auf deinem Joypad. Ein kurzes Geräusch zeigt an, daß der Cheat funktioniert. Wähle nun das Level. Drücke A und starte gleichzeitig, um eine Stufe zu wählen. Marke einfach das Level, auf dem du anfangen möchtest.  
**Unbesiegbarkeit**  
Drücke: hoch, c, runter, C, runter, C, runter, C, links, C und rechts.  
Halte nun A und Start gedrückt. Wenn dir der Score komisch vorkommt, hat der Cheat funktioniert.

### SONIC THE HEDGEHOG 2

**Stufe wählen**  
Gehe zu Option "Soundtest" und wähle sounds 19, 65, 09 und 17. Drücke Reset und halte A und Start zusammen gedrückt. Marke dein gewünschtes Level auf dem Level Select Screen.





# CODES

## ...MegaDrive

### SPIDER-MAN

#### Ein ganz raffinierter Cheat

Du brauchst 2 Controller. Gehe zum Option-Screen und führe Spiderman zum Level. Nun drücke und halte Start auf Controller 2. Drücke und halte danach A, B und C auf Controller 1. Während du diese Knöpfe gedrückt hältst, drücke: hoch/rechts auf Controller 1. Es erscheinen 3 Ausrufezeichen. Wähle nun dein Level. Starte das Spiel und drücke nach Belieben Pause. Drücke A zum Aufladen deines Netzes; B, um deine Energie aufzuladen. Drücke C, um 5 Sekunden Unbesiegbarkeit zu erlangen.

#### Level überspringen

Wenn du Pause gedrückt hast, drücke A, B und C zusammen. Die Bombe explodiert, wenn du den Level-Skip im Höhlen-Level anwendest.

### SPLATTERHOUSE 3

#### Level Codes

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

### STREET FIGHTER 2

(Nur für 6-Knopf-Joypads)

#### Normale Attacken im One-Player-Modus kampfunfähig machen

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

#### Fünf-Sterne-Speed im Champion Edition Modus

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

#### Character gegen gleichen Character in Kampfgruppe

Es ist möglich, Elimination oder Match Play zu wählen. Drücke: runter, Z, hoch, X, A, Y, B und C. Chun Li ruft, wenn der Cheat seine Aufgabe erfüllt hat.

### STREETS OF RAGE 2

#### Spiele mit den gleichen Charactern.

Benutze 2 Controller. Drücke und halte rechts auf dem ersten Controller und dann B gleichzeitig. Halte links und A auf dem zweiten Controller fest. Während alle Knöpfe gedrückt sind, drücke C auf dem 2. Controller. Der Bildschirm zeigt nun den gewählten Character-Screen an. Es ist nun möglich, die gleichen Character zu wählen.

#### Level wählen

Halte A und B auf Joypad 2 gedrückt. Drücke gleichzeitig Start auf Joypad 1 und du kommst in den Cheat-Screen, um ein Level zu wählen.

#### Extra Continues

Drücke auf dem Game-Over-Screen links, links, B, B, B, C, C, C und START.

### SUNSET RIDERS

#### 99 Go's

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

### T2: THE ARCADE GAME

#### Das Gewehr überhitzt sich niemals

Du kannst mit einem rapiden Fire-Controller nach Herzenslust rumballern. Das Gewehr überhitzt sich nie und das Schießpulver geht nie aus.

### TAZ-MANIA

#### Unendliche Leben

Gebe auf dem Paßwort-Screen FFD45 ein

#### Geheimer Raum

Halte runter und C auf dem letzten Eisblock,

um in einen geheimen Bonusraum auf Arctic-Level hineinzukommen.

### THUNDERFORCE IV

#### Alle Waffen

Außer dem Schutzschild bekommst du von diesem Cheat alle Waffen. Starte wie gewöhnlich, drücke: hoch, rechts, A, runter, rechts, A, C, links, hoch und B. Nun drücke hoch für alle Waffen, aber runter, um sie zu beseitigen. Drücke rechts für eine Kralle, aber links zur Beseitigung dieser. Drücke Start zur Wiederaufnahme des Spiels.

### TINY TOON ADVENTURES

#### Zugang zu allen Levels

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

NGQQ WWQW QKWQ

QWWQ WGRY

Dies eröffnet dir den Zugang zum gesamten Spielplan und du kannst in jedem Level spielen.

### X-MEN

#### Cheat modes

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

#### Level wählen

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

## Master System...

### ALEX KIDD IN HIGH TEC WORLD

#### Level wählen

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

#### Extra Punkte

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

### ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD

#### Killende Frösche

Versuche, den Frosch auf den Screen zu bekommen, schwimme zur Linken und schlage zu. Der Schlag geht über zur anderen Seite des Screens und tötet den Frosch.

### ALIEN 3

#### Superflammenwerfer

Du kannst diesen Cheat nur benutzen, wenn du einen Joypad mit rapider Feueroption hast. Aktiviere die rapide Feuer-Option. Tippe Knopf 1 sehr schnell, wenn du den

Flammenwerfer gebrauchst. Lehne dich zurück und schau zu, bis wo die Flamme reicht. Die Flammen brennen eine ganze Weile.

### ALTERED BEAST

#### Extra Leben

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

#### Parameter Select

Drücke Start und B, um die Power, Anzahl der Leben und verschiedene Optionen zu verändern.

### ASTERIX

#### Unendliche Leben

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

#### Geheimer Raum

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

### BACK TO THE FUTURE II

#### Level überspringen

Drücke Pause zu jederzeit, dann: hoch, runter zum nächsten Level.

### DOUBLE DRAGON

#### Unbesiegbarkeit

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

### KRUSTY'S FUN HOUSE

#### Level wählen

Um dir auf dem Passwort-Screen freien Zugang zu verschaffen, gebe den Code HPKEITH ein.

Level 2-	BARNEY	Level 3-	MARTIN
Level 4-	SQUISHY	Level 5-	ELFMAN





# CODES

## ...Master System

### LEMMINGS

#### Wähle Level

Wenn die Lemmings ziehen, erscheint der Karren auf dem Screen, drücke dann 1 und 2 zusammen auf Joypad 1, und drehe den Richtungsknopf im Uhrzeigersinn. Wähle im Hauptscreen dein Spiel und die New-Level-Box, drücke links und rechts, um auf das Level deiner Wahl zu gehen.

### MARBLE MADNESS

#### Level wählen

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

### MASTER OF DARKNESS

#### Level wählen

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

### THE NINJA

#### Extra Leben

Du brauchst eine Trefferquote von 0%, die du

mit dem Rapid-Fire-Pad erreichst. Das ergibt 100.000.000 Punkte und jede Menge extra Leben, aber du bekommst die Punkte nicht. Diese verschwinden, doch du behältst die extra Leben.

### NINJA GAIDEN

#### Unendliche Sterne und Feuerbälle

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

### PREDATOR 2

#### Paßwörter

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

### RASTAN

#### Unendliche Continues

Wenn das Sega-Logo erscheint, halte beide Knöpfe gedrückt und drücke: runter und links diagonal, um unendliche Continues zu erzielen.

### STRIDER

#### Level überspringen

Drücke Knopf 1, um auf Level 2 zu springen. Wenn der nächste Titelscreen erscheint, halte: hoch, 1 und 2. Um auf Level 4 zu springen, halte rechts fest und drücke beide Knöpfe.

### TAZ-MANIA

#### Unendliche Leben

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

### WONDER BOY III THE DRAGONS TRAP

#### Eine Menge Schatztruhen

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

## Game Gear

### AXE BATTLER

#### Paßwörter

Brookhill - **AFPL JLNJ OMEM PGJK**  
 North Valley - **LGEC CLBP BIOP NICD**

### CHASE HQ

#### Extra Continue

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

### CHUCK ROCK

#### Paßwörter

Level 2 - **7GØ9M**  
 Level 3 - **NN6E3**  
 Level 4 - **84AKC**

### DRAGONS CRYSTAL

#### Bonusraum

Sobald du den Spielgang einlegst, drücke sooft du kannst die Starttaste, damit du in den Bonusraum gelangst.

#### Speed

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

### LEMMINGS

#### Level Codes

Level	Tricky	Nervend	Chaos
1	RCEOJTHOD	ECWMZGTM	GGFOYQBC
2	YQSDGSNU	ZSFKUJSF	FLWNCXPG
3	JTHPGFDY	LXPGFDYR	FECWMYRD
4	RDHPGFEC	CFKUJTXM	HOEBVKUI
5	WMZSEJTG	GMYRCFKU	QBCEJSEI
6	MZTHPGGF	JTHPEFCX	RDHPGGFE
7	DZSEIRCE	PFDZSFLX	CXOEBVKU
8	IQSCFKVL	DECWMZTG	IQABDHPF
9	WMYRDGMY	NBUJSFLW	DYRCEJTG
10	RDGMZSFK	MZSFLWMY	NCXOEBUJ

11	VLXODZTH	RLFKUJSE	THOEXPF
12	PFCXPFE	IRCEJSEJ	DYRCEIRD
13	BUJTHOEC	SEJTHOEC	GNBUJTHO
14	XOECWNBU	WMYQBOGM	DZSFLXPF
15	JSFKVKUT	YQAAAAAB	DZTHODZS
16	THODZTGM	DHODYROG	EJTHPFZ
17	YQBCEIRD	NCWNCWMY	SFKVLWNC
18	HPFDZTHP	QAABDHPG	XPFDYQBN
19	FEBVLWNB	GGGFDYQA	GNCWMZTH
20	UJTHPFEL	AABDGMYP	ODYQBCFL
21	WNCWNBLL	DHODYQAB	XDECWMYQ
22	WMYRCEJT	DHODYQBD	BCFLXPGF
23	GNBUIQAA	GNCXPGGG	EBVKVLWM
24	ABDGMZTA	GFDZTHPG	YRDGNBVK
25	ODYRLEJS	GFECWMYR	VKUJSFLX
26	FKUIQBDG	CEIQABDG	PFDZTHPF
27	NBVLXPGG	NCWYRCEA	DZTHPGFD
28	FDYQBDGN	IROHDDZS	YRCFKVLW
29	BVLWMZTG	EJTGMYQB	NCWNCWNC
30	NBUIRDHO	DHODZTHP	WMZTHPFE

### LUCKY DIME CAPER

#### Unendliche Leben

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

### PRINCE OF PERSIA

#### Codes

Level 2 - **EIKGDP**  
 Level 3 - **ILLKGE**  
 Level 4 - **LMJMIK**  
 Level 5 - **HGFIDN**  
 Level 6 - **IFGIDO**  
 Level 7 - **MIMLGC**

Level 8 - **KELIDU**  
 Level 9 - **NFOKFF**  
 Level 10 - **LCJHCP**  
 Level 11 - **OEMJEB**  
 Level 12 - **PEJKEA**  
 Level 13 - **PDHJDV**  
 Level 14 - **QDGJDV**

### SHINOBI

#### Level wählen

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

### SONIC THE HEDGEHOG 2

#### Level wählen

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

### STREETS OF RAGE

#### Stufe wählen und Unbesiegbarkeit

Wähle in den Optionen "Sound Test" und wähle dafür Nr. 11. Drücke nun Knopf 1 und 2 zur gleichen Zeit. Du hast nun die Wahl, 'Schädigung' ein- oder auszuschalten. Wähle nun ein Level.

### WIMBLEDON

#### Maximal Alles

Gebe den folgenden codes ein: **IKM JKI POC**





# FREEZERS

Für alle scharfsinnigen Spieler da draußen, haben wir die ultimative Liste der Codes für Action Replay besorgt. Dies ist der erste Teil unserer Freezeradressenserie. Dieser Teil des Magazines wird jeden Monat neu überarbeitet und auf den neuesten Stand gebracht - halte dich also up-to-date! P.S. Bevor diese Codes benutzt werden können, müßt Ihr im Besitz einer Pro Action Replay Module sein.

## MegaDrive

### ALADDIN

FFEFFA0008 Unendliche Energie.

### ALIEN 3

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

### BART VS THE SPACE MUTANTS

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

### BATMAN RETURNS

FFFE320007 Unendliche Leben.

### BATTLE TOADS

FFFE4100XX Levelauswahl  
XX durch 0-10 ersetzen.  
FFE0070017 Unendliche Energie.

### BUBSY

FF023B0009 Unendliche Leben.  
FF024900XX Levelauswahl.

### CHAKAN

FFC0D0000C Unverwundbarkeit.

### COOL SPOT

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

### DESERT STRIKE

FF10B70003 Unendliche Leben.  
FF10AB0064 Unbegrenzter Kraftstoff.

### ECCO THE DOLPHIN

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

### FANTASTIC DIZZY

FF81490002 Unendliche Leben.

### FLASHBACK

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

### FLINTSTONES

FF01550004 Unendliche Energie.

### GLOBAL GLADIATORS

FFFF4D000A Stopt den Energiebalken vom vermindern.

### GREENDOG

FF17DD0004 Unendliche Leben.

### GUNSTAR HEROES

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

### JAMES POND II

00190A4E71 Unendliche Leben.

### JUNGLE STRIKE

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

### JURASSIC PARK

FF00550020 Unendliche Energie.  
FF005300FF Unendliche Leben.

### KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

FF02FD000X Levelauswahl (0-4)  
FF0FF30002 Unendliche Leben.

### MAZIN WARS

FFCDED0064 Unendliche Energie.

### MEGA-LO-MANIA

FF156F0063 Unbegrenzte Mannschaft.

### MICKY MOUSE CASTLE OF ILLUSION

FFF3250003 Unendliche Leben.  
FFFF43001B Levelauswahl.

### MICRO MACHINES

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

### MORTAL KOMBAT

FFFF5B0001 Aktiviert die Cheat screen.  
FFFF5A0040 Gegner gebraucht Todesschlag.  
FFFF540006 Unbegrenzter Kredit.  
FFFF570000 Blutiger Kampf Mode.

### PUGGSY

FF08660003 Unendliche Leben.

### ROCKET KNIGHT ADVENTURES

FFFB0D0005 Unendliche Leben.  
FFC041003F Unendliche Energie.

### ROLLING THUNDER 2

FFF1350074 Unbegrenzte Zeit.  
FFCD330001 Unverwundbarkeit.

### ROLO TO THE RESCUE

FFC51E0004 Unendliche Continues.

### SHINOBI 3

FF37E00003 Unendliche Leben.  
FF37E30032 Unendliche Shurikens.

### SONIC SPIN BALL

FF579E0003 Unendliche Leben

### SONIC THE HEDGEHOG

0138A06032 Unendliche Leben.  
0032426010 Levelauswahl.

### SONIC THE HEDGEHOG 2

FFFFB1000X X representiert die Anzahl der Chaos-Edelsteine (1-7).  
FFB02800FF Unterwasser atmen möglich.

### SPLATTERHOUSE PART 3

FF00B40005 Unendliche Leben.  
FF00B700E1 Unbegrenzte Zeit.

### STREET FIGHTER II

(Special Champion Edition)  
FF804300B0 Unendliche Energie für Spieler 1.  
FF82C300B0 Unendliche Energie für Spieler 2.  
FF81DA0002 Spieler 1 muß nur einmal gewinnen um den Level zu beenden.

### STREETS OF RAGE 2

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

### SUPER HANG-ON

FF05540055 Unbegrenzte Zeit.

### TALE SPIN

FF27CD0003 Unendliche Leben.  
FFFFFB000X Levelauswahl.

### TERMINATOR 2

FF80CA0004 Unendliche Leben.  
FF80190025 Unbegrenzte Raketen für Spieler 1.

### TINY TOONS ADVENTURES

FFFB090002 Unendliche Leben.  
FFFB110009 Wähle speziellen Helfer um unbegrenzte Hilfe zu erhalten.

### TOEJAM & EARL

00BCB06002 Unendliche Leben.  
00BB980063 ToeJam fängt an mit 99 bucks.

### WONDERBOY III

FFC8860004 Unendliche Leben.





## FREEZERS

### Master System

#### AFTERBURNER

00C01803 Unendliche Leben.  
00C0170X Levelauswahl.

#### ALIEN 3

00C46A63 Unbegrenzte Energie.  
00C4783B Unbegrenzte Zeit.

#### ASTERIX

00C09D03 Unendliche Leben.  
00C0A295 Unbegrenzte Zeit.

#### BACK TO THE FUTURE II

00C36B05 Unbegrenzte Energie.  
00C36304 Unendliche Leben.

#### BART VS THE SPACE MUTANTS

00C01003 Unendliche Leben.  
00C3AF09 Unbegrenzte Zeit.

#### BATMAN RETURNS

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

#### BUBBLE BOBBLE

00CEB703 Unendliche Leben  
00DB000X X mit einer Nummer für Levelauswahl ersetzen (Action Replay nach jedem Level abschalten).

#### GLOBAL GLADIATORS

00D0E905 Unendliche Leben.  
00D0BA3F Unbegrenzte Energie.

#### G-LOC

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

#### MASTER OF DARKNESS

00CA3A20 Unbegrenzte Energie.

#### MICKEY MOUSE CASTLE OF ILLUSION

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

#### MORTAL KOMBAT

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

#### PAPERBOY

00D50E03 Unendliche Leben.  
00D50F0A Unbegrenzte Zeitungen.

#### SONIC THE HEDGEHOG

00D24603 Unendliche Leben während Action Replay betätigt ist.

#### SONIC THE HEDGEHOG 2

00D29803 Unendliche Leben.

#### SPIDERMAN

00DF7FFF Unverwundbarkeit.

#### SPIDERMAN VS KINGPIN

00DF7FFF Unbegrenzte Energie.  
00DF9208 Unendliche Netze.  
00DF7A08 Unbegrenzte Zeit.

#### TAZMANIA

00C10005 Unendliche Leben.

#### TERMINATOR

00CC163C Unbegrenzte Energie.

#### TOM & JERRY

00C43908 Unbegrenzte Energie.

#### WONDERBOY III

00CF5308 Unbegrenzte Energie.  
00CF4A02 Unbegrenzte Flaschen.

#### XENON 2

00D0E203 Unendliche Leben.

### Game Gear

#### ALIEN 3

00C42403 Unendliche Leben.  
00C42B99 Unbegrenzte Raketen.

#### BATMAN RETURNS

00C02103 Unendliche Leben.

#### CHAKAN

00DFB3F0 Energie wird erneuert wenn Action Replay betätigt wird.

#### CHUCK ROCK

00C08E03 Unendliche Leben.  
00C08F06 Unbegrenzte Energie.

#### COLUMNS

00C699XX Levelauswahl.

#### DONALD DUCK

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

#### GLOBAL GLADIATORS

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

#### MICKEY MOUSE LAND OF ILLUSION

00C0A295 Unbegrenzte Zeit.  
00C0AD07 Unendlicher Sauerstoff.

#### MORTAL KOMBAT

00C48848 Unbegrenzte Energie.  
00C40B07 Unendliche Continues.

#### PRINCE OF PERSIA

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

#### SHINOBI II - THE SILENT FURY

00C04004 Unendliche Leben.

#### SPIDERMAN II

00C16A08 Unendliche Leben.  
00C08F06 Unbegrenzte Energie.

#### SONIC CHAOS

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

#### SONIC THE HEDGEHOG

00D2D106 Hält den Timer an.  
00D24003 Unendliche Leben.

#### SONIC THE HEDGEHOG 2

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

#### SPIDERMAN VS THE KINGPIN

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

#### STREETS OF RAGE

00CD0903 Unendliche Leben.

00C6670X Levelauswahl. X mit 0-4 ersetzen. Um auf Level 3 anzufangen, folgendes eingeben: 00C66704. Am Ende des Levels abschalten.

#### STREETS OF RAGE II

00C9A603 Unendliche Leben.

#### TAZMANIA

00C70A08 Unbegrenzte Energie.  
00C00205 Unendliche Leben.

#### TERMINATOR

00CC1664 Unbegrenzte Energie.

#### TERMINATOR 2

00DD0F04 Unendliche Leben.

#### THE SIMPSONS - BART VS THE SPACE MUTANTS

00C01003 Unendliche Leben.

#### WONDERBOY

00C12D02 Unendliche Leben.  
00CC360C Unendliche Kraft.  
00C1290X Zonenauswahl. X mit einer der folgenden Nummern ersetzen: 0=Zone 1, 1=Zone 2, 2=Zone 3, 3=Zone 4. Am Ende jedes Levels abschalten.

#### WWF - STEEL CAGE CHALLENGE

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

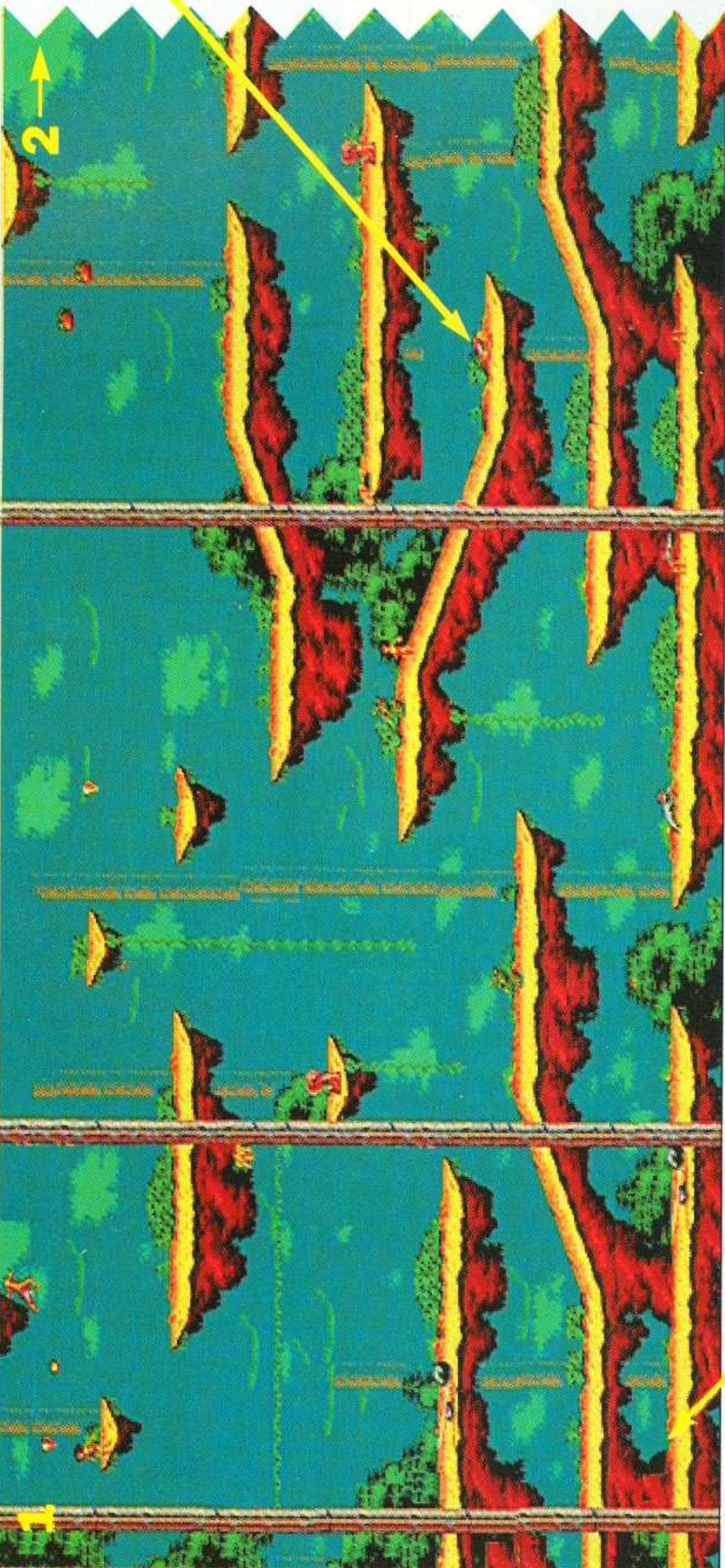




# DAS DSCHUNGELBUCH

Die volle Disney-Atmosphäre wurde in dieser Master-System- und Game-Gear-Version eingefangen. Mogli hat zehn Level und eine Fülle von Gegnern zu bewältigen.

## Level 1



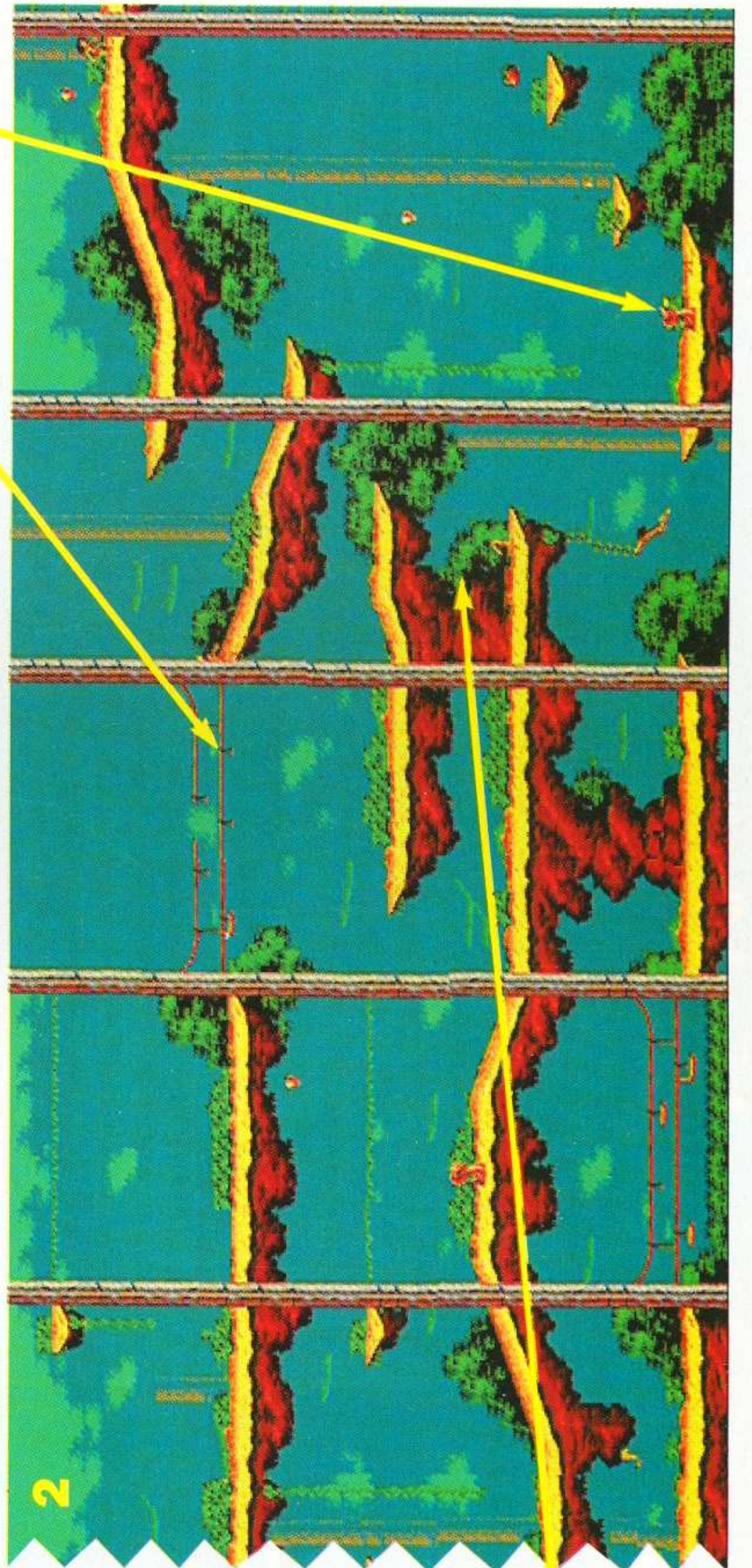
Im ganzen Spiel wimmelt es nur so von Affen. Sie schwingen herunter, springen hoch und werfen mit Kokosnüssen nach dir. Mit zwei Bananen kannst du sie loswerden.

Es gibt in diesem Spiel zahlreiche Gegner, wobei die Kobra nur einer davon ist. Sie spuckt dich an, falls du ihr zu nahe kommst. Du kannst diesen unangenehmen Charakter mit zwei Bananen zerstören.

Du mußt beim Überqueren dieser Brücken wirklich schnell und vorsichtig sein. Sobald du auf einer dieser Planken landest, fällt sie weg. Eile mit Weile!

Hier beginnt deine Reise durch den Dschungel. Insgesamt hast du acht Edelsteine zu sammeln, um den ersten Level zu beenden. Die meisten sind einfach zu bekommen, wobei einige wenige jedoch an heiklen Stellen zu finden sind.

Durch das ganze Spiel hinweg findet Mogli immer wieder Bananenstauden. Diese verbergen nützliche Gegenstände, die dem Wolfsjungen zugute kommen. Diese Stauden hier verbirgt einen Kopf, und das heißt ein zusätzliches Leben für Mogli!





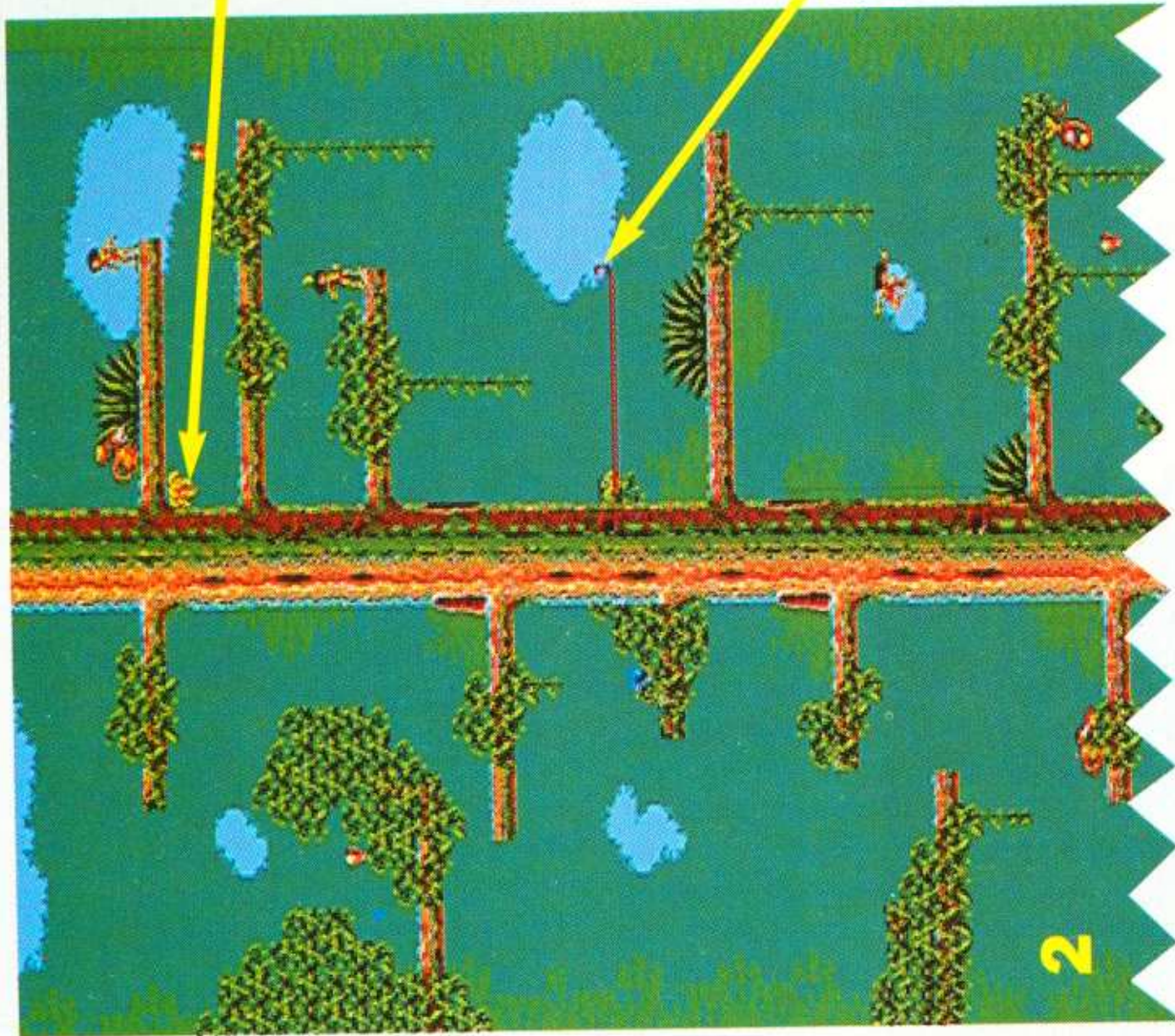
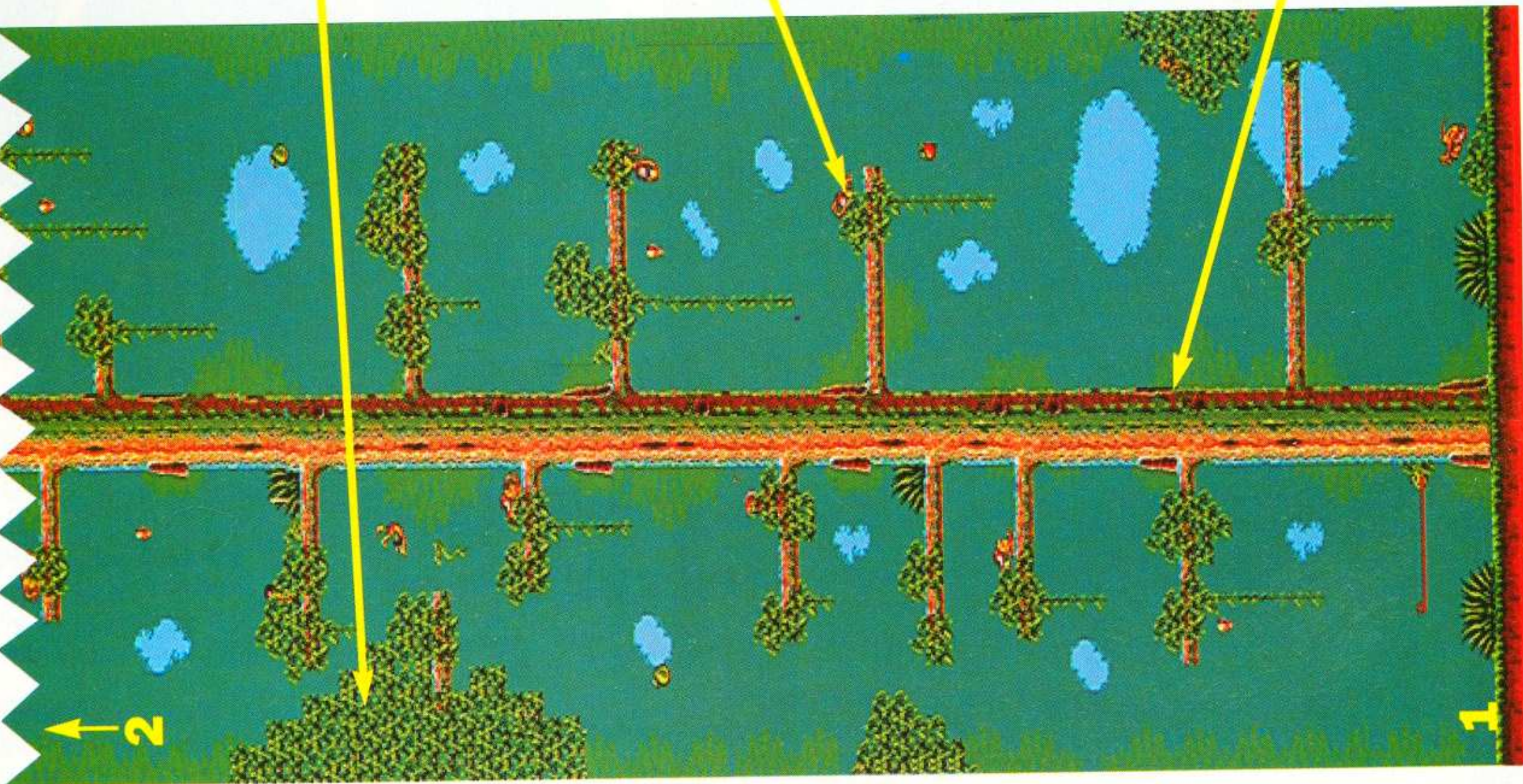
# DAS DSCHUNGELGELBUCH

## Level 2

In diesem Level mußt du alle Edelsteine sammeln, die irgendwo im Baum versteckt sind. Die meisten sind einfach zu entdecken, bis auf den Edelstein hier. Du mußt erst den Affen töten, der allerdings anfangs nicht zu sehen ist.

Nutze deine Fähigkeit, dich umgucken zu können, und dieser Level wird umso einiges leichter. Töte so die Affen und Kobras, bevor sie dich töten! Halte auch immer aufmerksam Ausschau nach versteckten Gegnern.

Der Baumstamm ist voller Löcher. Nicht alle führen zu einem Ast auf der anderen Seite. In einigen kannst Du nach unten fallen und so einen Edelstein oder Bonusse sammeln. Sei sicher, daß du nicht in einen Gegner fällst!



Es lohnt sich, an dieser Bananenstaude vorbeizukommen, falls Moglis Energie nachläßt. Werfe eine Banane danach und ein Herz kommt zum Vorschein.

Manchmal begegnest du Echsen in diesem Level. Sie strecken ihre Zungen heraus und du kannst darauf springen. So kannst du Lianen oder Schlingpflanzen über dir erreichen. Vorsicht ist beim Hochspringen geboten, da die Zungenspitze deine Gesundheit angreift.

Wenn Kaa auftaucht, werfe eine Banane auf seinen Hals, um ihn zum Schwanken zu bringen. Benutze die zusammengekringelte Schlange in der Mitte des Bildschirms, um über Kaa zu springen. Wiederhole dies immer wieder, sobald er von den verschiedenen Seiten näherkommt. Vermeide jegliche Berührung mit ihm und gehe ihm aus dem Weg, wenn er spuckt!

Kaa...





# DAS DSCHUNGELGELBUCH

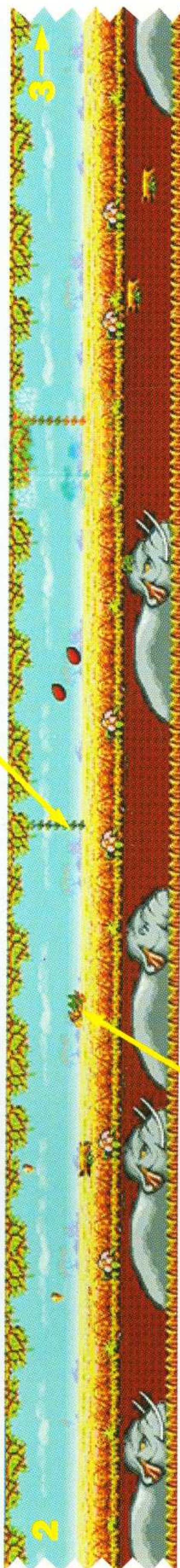
## Level 3



Willkommen zum einträglichsten Level dieses Spiels! Springe von Elefant zu Elefant und sammle die Bonuspunkte, Leben, Herzen und Obst. Viel Spaß mit Oberst Hathis Elefanten!

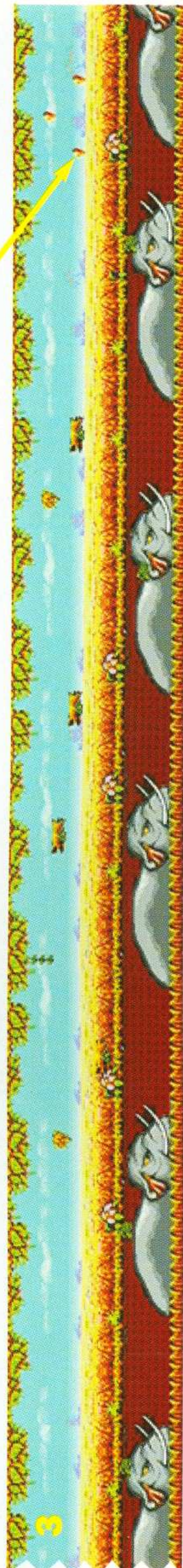
Viele der Sprünge sind sehr lang. Manchmal kommt dir dann eine Liane zu Hilfe. Solltest Du einen Elefanten verfehlen, ist der Level zu Ende. du gelangst in den nächsten Level, ohne ein Leben zu verlieren.

In diesem Level tauchen einige dieser Simse auf. Benutze sie, um hochgelegene Bonuspunkte zu erreichen und größere Lücken zu überwinden.



Vögel fliegen über den Bildschirm und machen dir das Springen schwer. Gehe ihnen aus dem Weg und vermeide jede Berührung, ansonsten nimmt das Spiel ein plötzliches Ende!

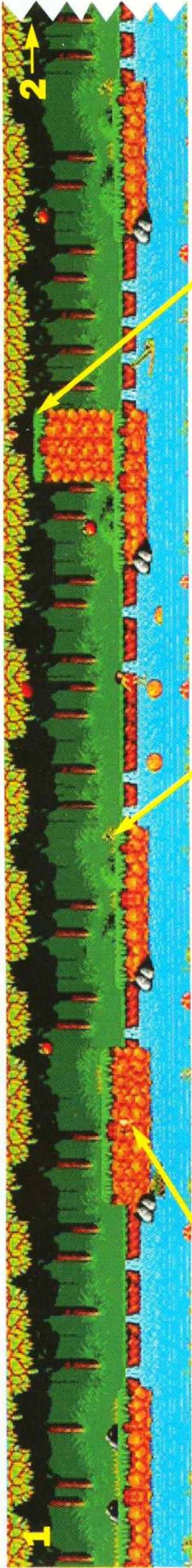
Hoffentlich schaffst du es bis ans Ende dieses Levels. Hier findest du nämlich drei Edelsteine von höchstem Wert.





# DAS DSCHUNGELBUCH

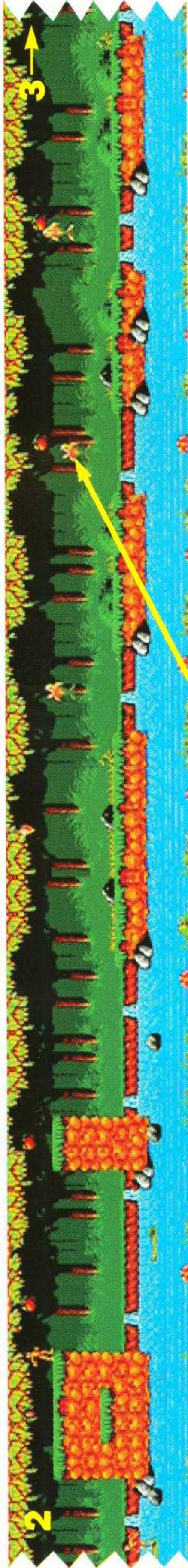
## Level 4



Beginne diesen Level auf dem davorliegenden Wall und springe auf den Rücken der schwimmenden Schildkröte. Bleibe darauf stehen bis du diesen Edelstein geschnappt hast, aber dann nichts wie runter, da die Schildkröte untertaucht. Springe mit Bedacht, da du bei Berühren des Wassers ein Leben verlierst!

Nutze diese zusammengekringelte Schlange, um auf den zweiten Block im Wasser zu gelangen. Beeile dich, auf den Abschnitt rechts zu kommen, da die Blöcke der Reihe nach sinken und steigen.

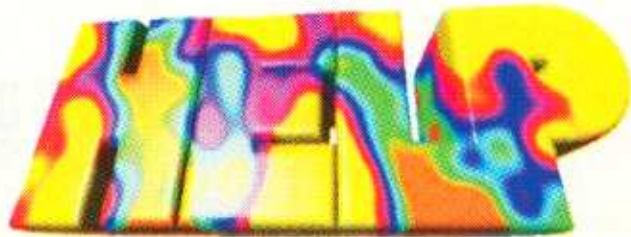
Diese hohen Abschnitte kannst du erreichen, indem du den Kiefer des Krokodiles darunter benutzt. Sei flott mit dem Springen, da das Tier anfängt zu gähnen. Läßt du dir zu viel Zeit, wirst du aufgefressen.



Die Mühe lohnt sich, auf diesen Abschnitt zu kommen, da sich hier zwei Bananenstauden befinden. Damit kannst du Moglis Energie aufstocken.

Beim Springen über diese Lücken mußt du dich auf die Piranhas gefaßt machen, da sie hungrig wie sie sind, versuchen, einen Bissen von Dir zu nehmen!

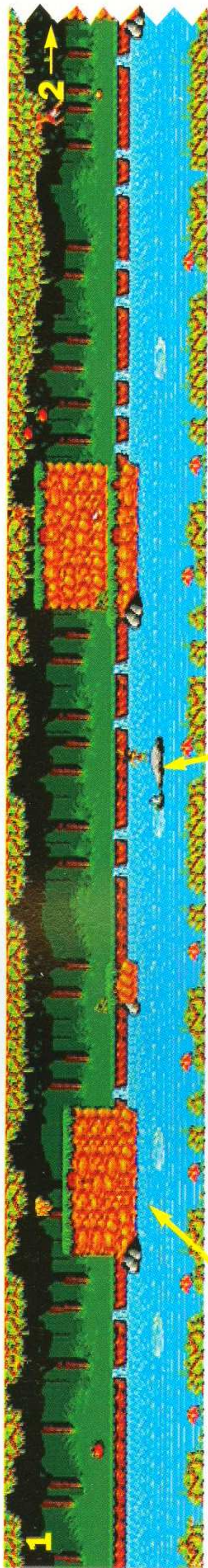
Es ist nicht erforderlich, alle Edelsteine zu sammeln, um den Level zu vollenden. Allerdings bringen sie dir so einiges an Bonus-Punkten. Dein Ziel besteht darin, Baghira zu erreichen.





# DAS DSCHUNGELBUCH

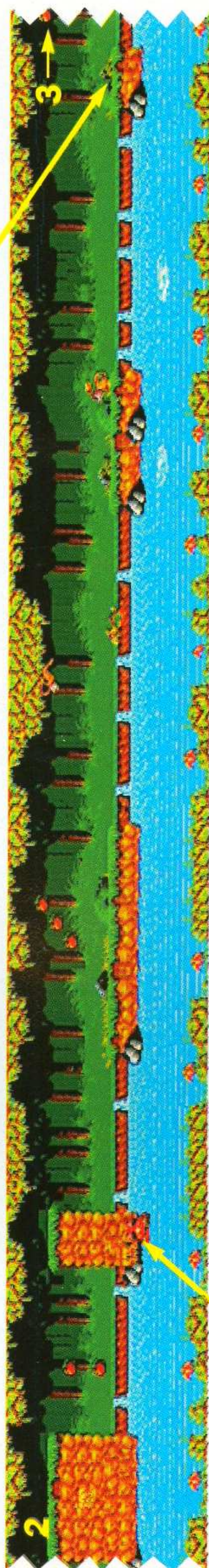
## Level 5



Und wieder der Fluß! Wie auch immer, du bist mit Balu zusammen. Hier mußt du auf Balus Bauch den Fluß entlang treiben.

Wie du nun so auf dem Fluß entlang treibst, bemerkst du einige Strudel. Balu wird sich im Kreis drehen, wenn er über sie hinwegschwimmt. Du mußt dann nach oben springen und kannst erst wieder landen, wenn Balu aufgehört hat, sich zu drehen.

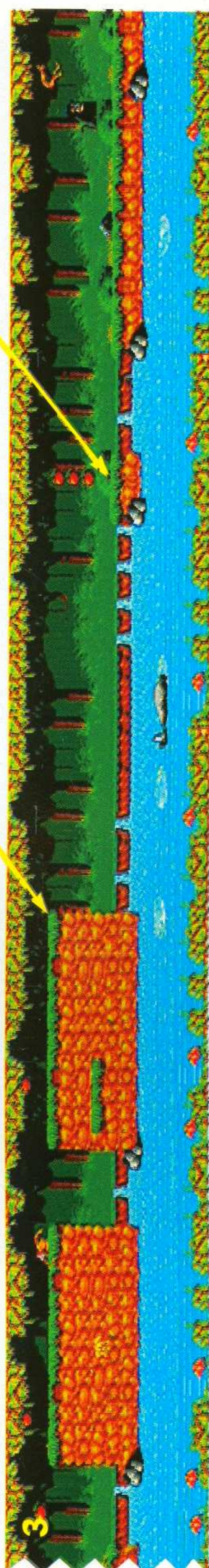
Nutze diese zusammengekringelte Schlange, um auf die hohe Kante zu springen. Beim Näherkommen, mußt Du allerdings erst einmal mit Bananen auf den Affen schießen.



Schieße mit zwei Bananen auf dieses Nilpferd, wenn du dich ihm näherst. Das sollte es zum Sinken bringen und du kannst sicher vorbei.

Solltest du am Ufer stranden und nicht mehr weiterkommen, Balu kommt zu Hilfe! Er taucht regelmäßig auf und gibt dir Gelegenheit, auf seinen Bauch zu springen. Dann kannst du deine Reise wieder fortsetzen.

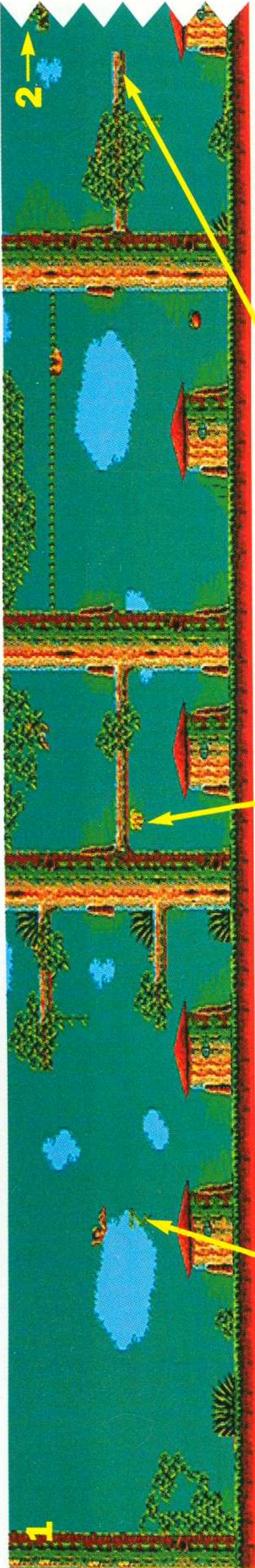
Vor der Kante sind drei Strudel. Springe jedesmal erst hoch, wenn Balu gerade anfängt zu drehen. Sammle das Obst und renne dann zu Baghira!





# DAS DSCHUNGELBUCH

## Level 6



Du hast dich durch den Dschungel geschlagen und bist auf dem Fluß getrieben. Nun mußt du dir den Weg durch ein verlassenes Dorf voller Affen bahnen. Obwohl es hier viele Edelsteine gibt, mußt du sie nicht alle einsammeln. Dein Ziel ist es, den sicheren Baghira zu erreichen.

Hole dir die Belohnung, die durch die Bananenstaude verdeckt ist. Dadurch erhöht sich Moglis Feuerkraft!

In diesem Level gibt es Zweige, die eine neue Art von Gegnern behaussen. Igel verbringen ihre Zeit damit, auf den Ästen hin und her zu rollen. Sie versuchen, dich in einem unachtsamen Moment zu kriegen. Aber kriege du sie zuerst!



Faultiere hängen von diesen Reben herunter. Sie tun dir nichts, können aber schaden, wenn du sie berührst. Werde sie mit Bananen los.

Grapsche dir das Herz hinter der Bananenstaude, falls deine Energie zu Ende geht.

Hinter den vielen Dächern der Hütten sind Spiral-Schlangen versteckt. Nutze sie, um in schwer erreichbare Gebiete zu kommen. Bist du hier angelangt, mußt du nur noch die Rebe zur rechten hochklettern, um Baghira zu erreichen.





# DAS DSCHUNGELBUCH

## Level 7

Diese Schädel sind über den ganzen Level verstreut. Sie sind unzerstörbar und können nur horizontal schießen. Hole Dir den Boomerang hinter der Bananenstaude, der Moglis Feuerkraft erhöht. Die Affen können dann mit einem Schuß besiegt werden!

An manchen Stellen dieser Ruine fallen Steine herunter. Du mußt sie rechtzeitig sehen, um ihnen ausweichen zu können.

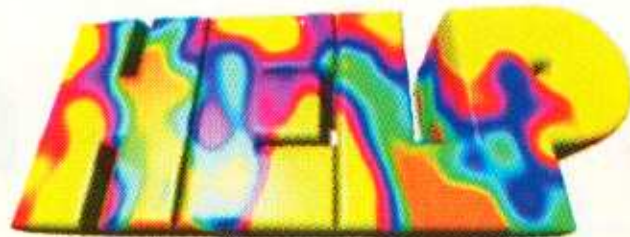
Von dieser Kante fallen Felsbrocken. Sei beim Hochspringen also vorsichtig und achte darauf, genau im richtigen Moment zu springen.



Töte den Affen da oben und gehe diesen Stein entlang. Er rutscht zur Seite und Du fällst in das Loch. Unten angelangt, berühre den Frosch, und Du kannst höher springen. Dies ist für später wichtig. Benutze die zusammengekringelte Schlange, um aus der Grube zu kommen.

Es gibt noch so einige Edelsteine in diesem Level. Wie auch immer, Du brauchst sie nicht zu sammeln, um den Level zu vollenden. Dann halte Ausschau nach Baghira.

Du mußt nur hier nach unten gehen, falls du die Edelsteine und Bonuspunkte einsammeln willst. Andererseits, mache dich auf zu Baghira!

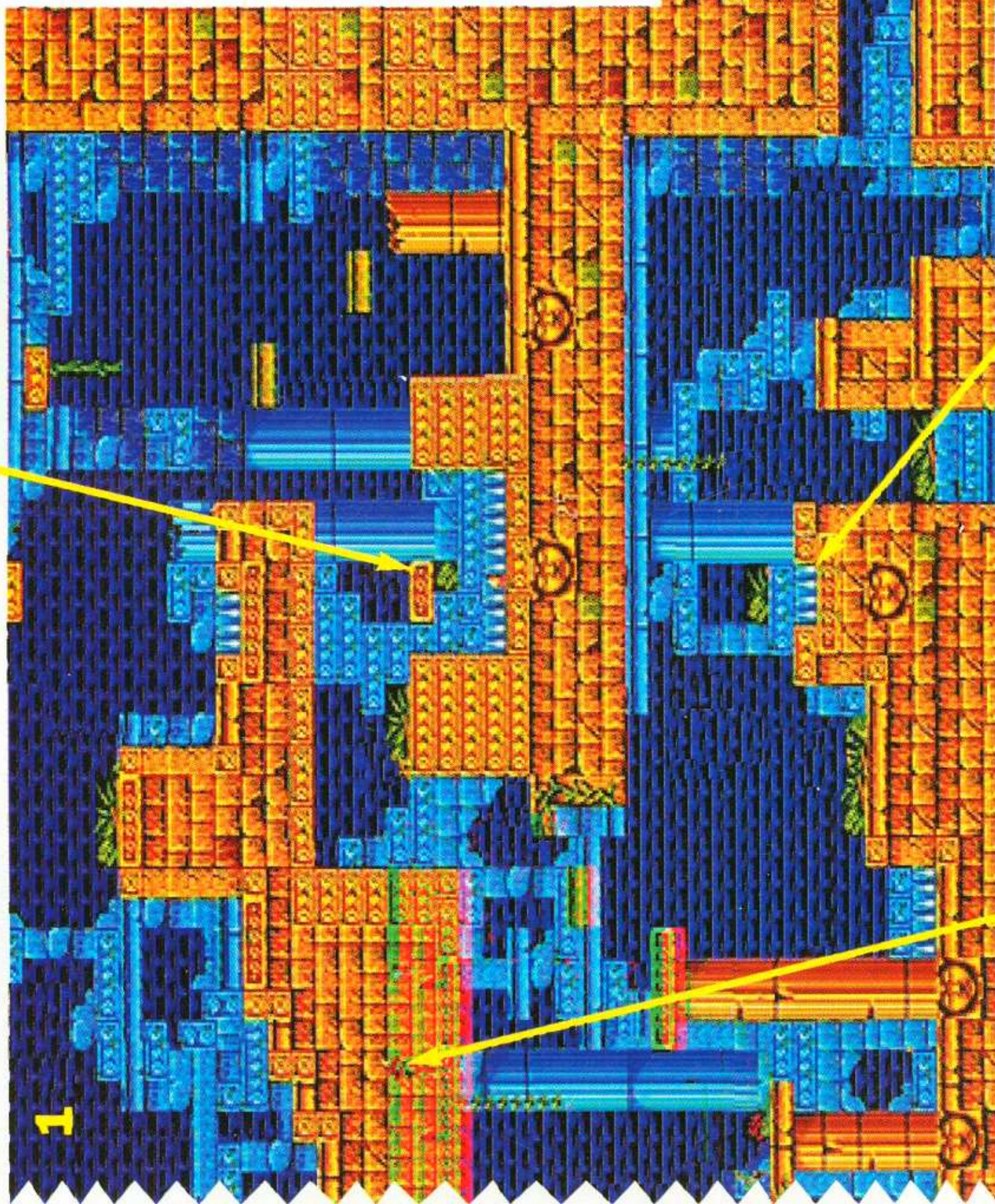




# DAS DSCHUNGELGELBUCH

## Level 7

Springe auf diese sich bewegende Leiste und du wirst so über die Stacheln hinweg zur anderen Seite getragen.



Du mußt hier ganz schön wendig sein, um an den Edelstein zu kommen. Schwinde auf die untere Liane und springe dann auf die Kante oben. Gehe nach rechts und hole Dir den Edelstein.

Diese Stacheln und das Loch liegen dicht zusammen, um Mogli zu fangen und zu verletzen. Die Sprünge müssen klein sein und sei nicht zu überheblich!

### Louie One...



Technisch gesehen ist das Siegen hier schwieriger, als es dann in Wirklichkeit ist. Eigentlich mußt du hier nur unter der rechten Leiste stehen und gleichmäßig Bananen auf Louie abfeuern. Du erleidest Schaden, wenn er dich angreift. Allerdings nicht genug, um dich zu Boden zu zwingen. Wenn du dein gleichmäßiges Schießen beibehältst, erledigst du ihn, bevor er Dir etwas antun kann. Du wirst den nächsten Level mit neu aufgeladener Energie beginnen.

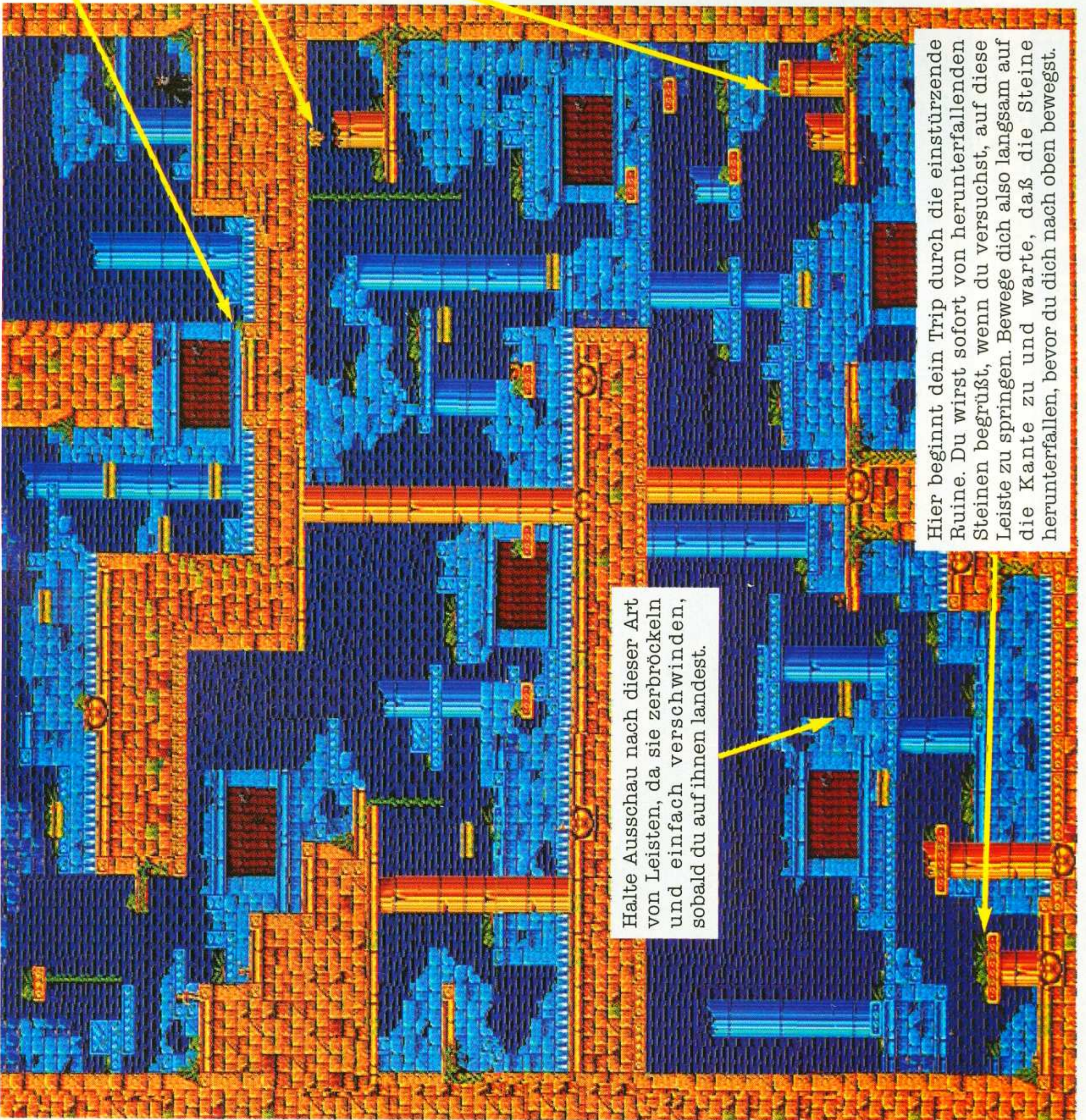
Und wieder einmal erwartet Baghira unseren kleinen Wolfsjungen Mogli. An dieser Stelle begegnest Du König Louie zum ersten Mal.





# DAS DSCHUNGELGELBUCH

## Level 8



Sei wachsam, wenn du diese Schlange benutzt, um über die Stacheln zu kommen. Du könntest dir den Kopf an der Decke anschlagen und in die Stacheln fallen.

Falls du nicht genug Leben hast, mach' daß du zu dieser Bananenstaude kommst und dir den Kopf schnappst!

Um in diesem Level nach oben zu kommen, mußt du die Spiral-Schlangen auf den Kanten benutzen. Es gibt insgesamt drei, die dir zu höheren Abschnitten verhelfen können. Nutze alle Schlangen, bis du ganz oben bist und springe nach der letzten nach rechts auf eine sichere Leiste.

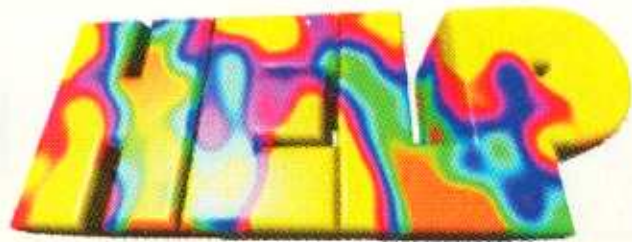
Louie II...



Wie bei der Begegnung mit Louie I, kannst du auch hier siegen. Schieße mit Bananen auf Louie II, bis du ihn besiegt hast. Und wieder wirst du verletzt, aber Louie stirbt, bevor er dich töten kann. Starte dann den neuen Level wieder mit voller Gesundheit.

Halte Ausschau nach dieser Art von Leisten, da sie zerbröckeln und einfach verschwinden, sobald du auf ihnen landest.

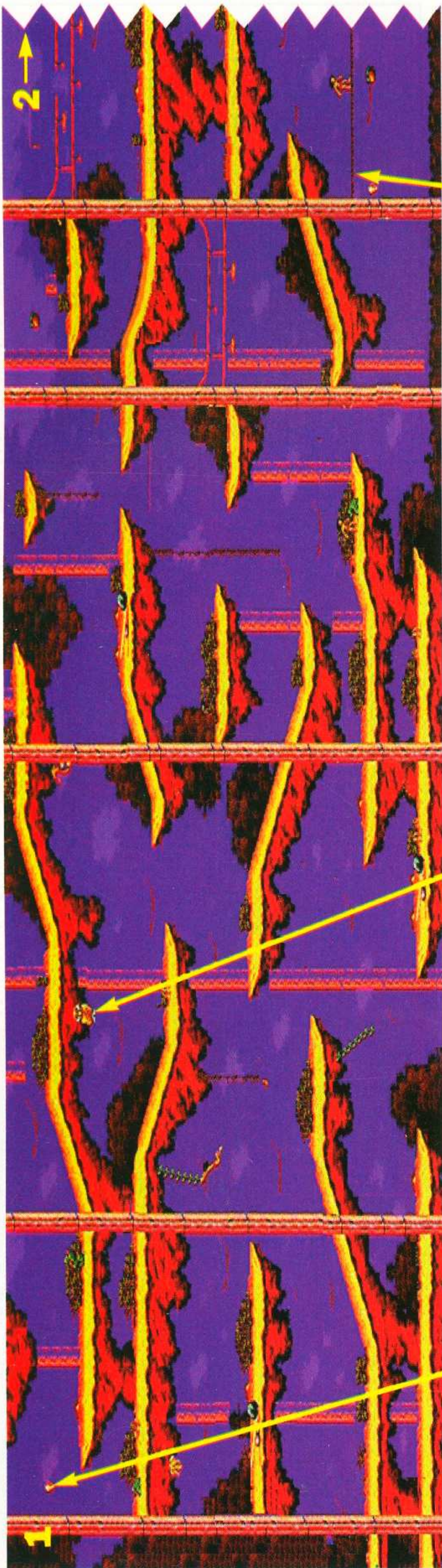
Hier beginnt dein Trip durch die einstürzende Ruine. Du wirst sofort von herunterfallenden Steinen begrüßt, wenn du versuchst, auf diese Leiste zu springen. Bewege dich also langsam auf die Kante zu und warte, daß die Steine herunterfallen, bevor du dich nach oben bewegst.





# DAS DSCHUNGELBUCH

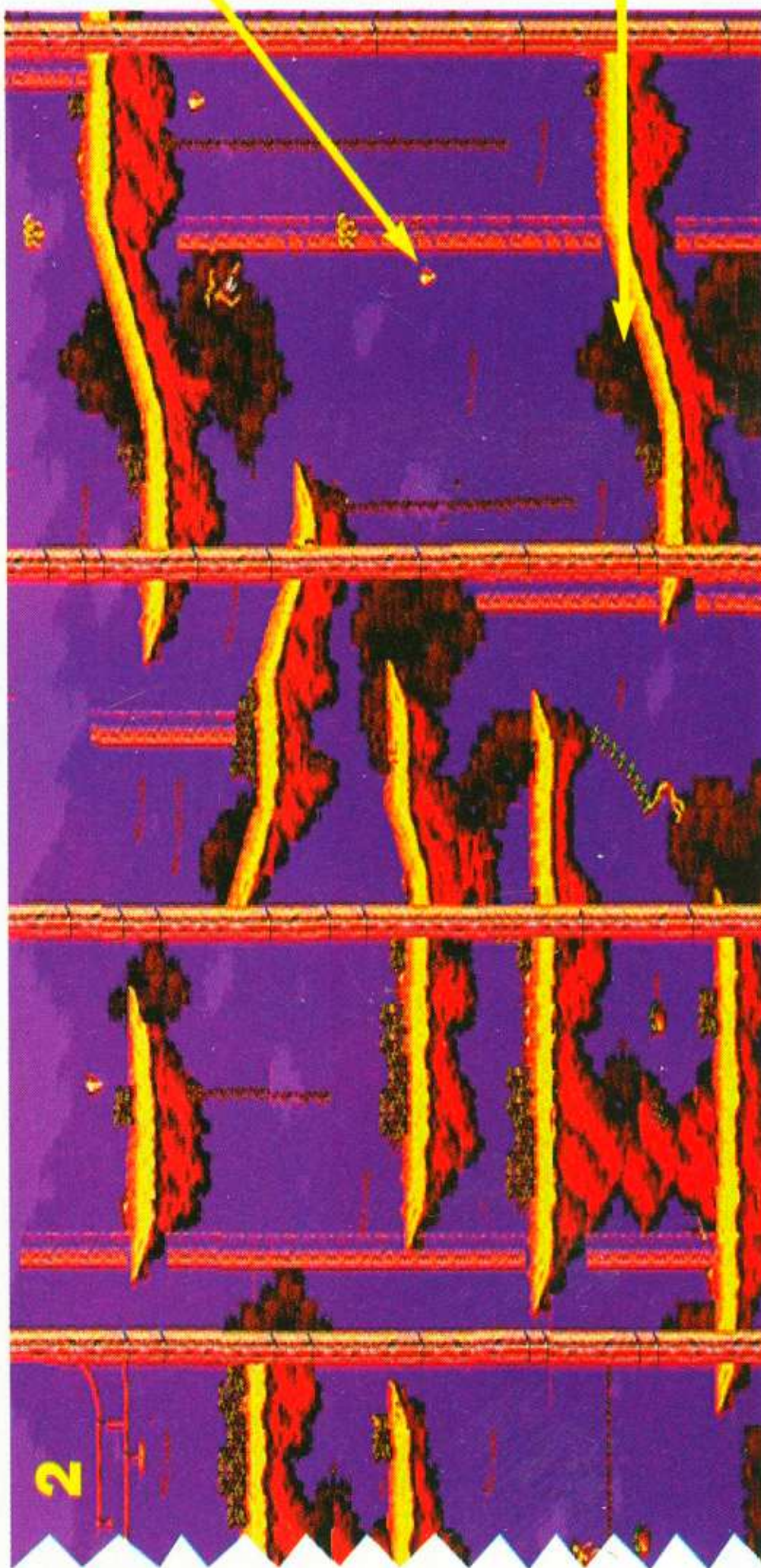
## Level 9



Und wieder einmal mußt du acht Edelsteine sammeln, um den Level zu beenden. Hinter der Bananenstaude verbirgt sich ein Unbesiegbarkheits-Icon, das Mogli sehr hilfreich ist.

Diese Eule erscheint in einigen Levels. Schießt du auf sie, fällt ein Apfel herunter, der dir Punkte einbringt.

Hier ist allergrößte Vorsicht geboten, wenn du dir den Edelstein am anderen Ende holst. Nichts kann dich auffangen, wenn du von der Liane fällst!



Um diesen Edelstein zu bekommen, mußt Du an der Liane hochklettern, und Dich dann darauf fallen lassen. Die Bananenstaude darüber versorgt Dich durch ein Herz mit neuer Energie.

In diesem Level wimmelt es von Bienen. Du mußt die Schwärme vermeiden, da sie dir ernststen Schaden zufügen können. Ein Schwarm verschwindet, indem du mit zwei Bananen auf ihn Feuerst.

### CHEATS...

Um in jeden beliebigen Level zu kommen, drücke **AUFWÄRTS, ABWÄRTS, AUFWÄRTS, ABWÄRTS, LINKS, RECHTS, LINKS, RECHTS**, bis das goldene Walt Disney-Zeichen verblaßt. Nun starte das Spiel und drücke **RECHTS und LINKS**, um die Level zu wechseln.



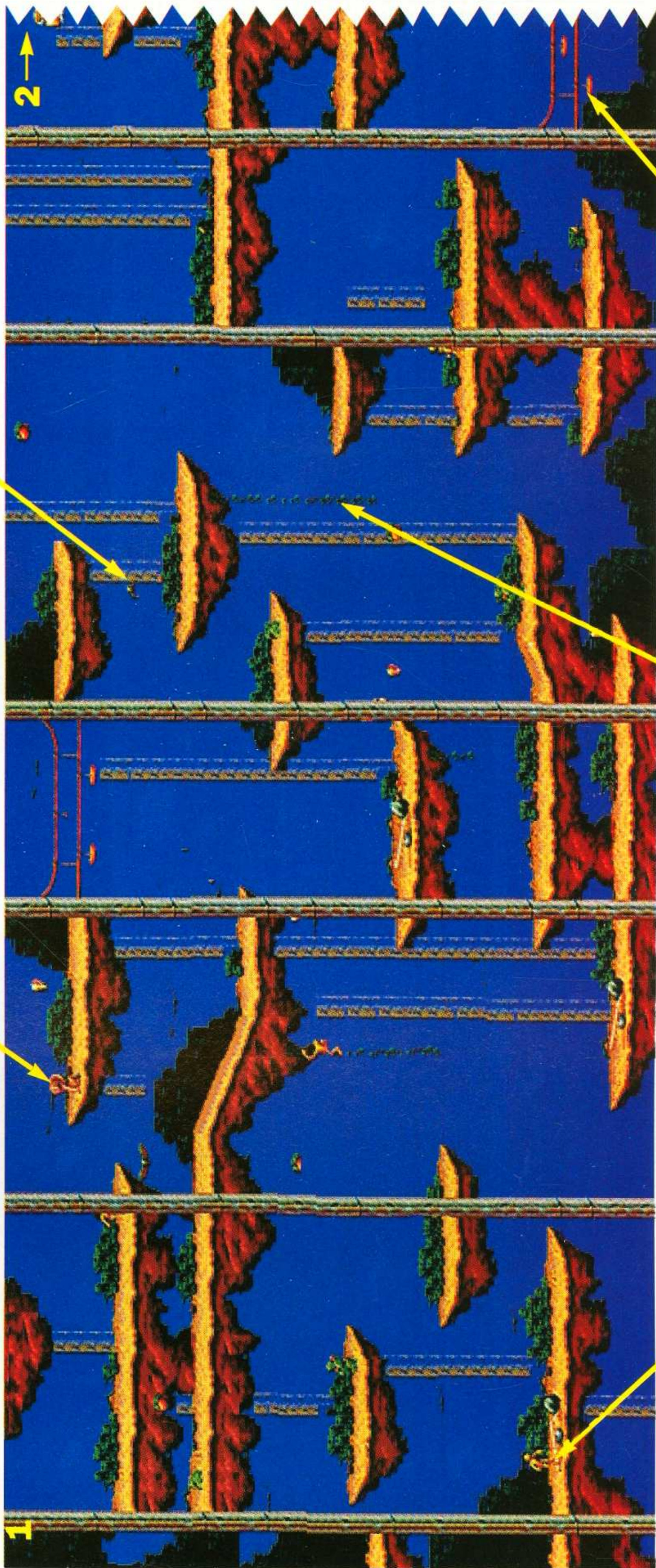


# DAS DSCHUNGELBUCH

## Level 10

Springe vom unteren Sims aus hoch und schieße dabei auf diese Kobra, bevor du nach oben springst, um dir den Edelstein zu holen.

In diesem Level wimmelt es nur so von Fledermäusen. Sei also vorsichtig, wenn du von den Simsen springst! Versuche, alle Gegner aus der Entfernung zu töten, damit du dich nicht unnötig in Gefahr bringst.



Hier beginnt deine Tour durch einen Dschungel, in dem bereits die Sonne untergeht. Hole dir zuerst den Edelstein über dem linken Spalt. Du mußt hier noch weitere sieben Edelsteine sammeln! Um diese zu bekommen, mußt Du über so einige Klüfte springen und baufällige Brücken bestehen.

Die Lianen sind sehr hilfreich, um über die größeren Lücken zu kommen. Leider ist es schon fast zu dunkel im Dschungel, um sie alle gut zu erkennen. Schaue also jedesmal sorgfältig nach einer Liane, wenn Du an eine schwer zu erreichende Stelle mußt.

Sei beim Sprung auf diese Brücke besonders vorsichtig, weil es kein Zurück gibt! Wenn Du auf das erste Brett der Brücke springst, springe gleich noch einmal hoch, damit Du den nächsten Satz besser abschätzen kannst.









# ALADDIN

Und wieder einmal haben wir hier die wunderbare Welt des Aladdin. Auf diesen Seiten findest du Tips und Tricks der Level 5, 6 und 7. Die Bilder führen uns auf der Suche nach Statuen unter die Erde, wonach es uns dann im Lava-Gebiet fast zu heiß wird. Glücklicherweise kannst du dann in Level 7 vom berühmten fliegenden Teppich Gebrauch machen, der dich aus den vulkanischen Tiefen bringt. Beweise Geschick, und Urteilsvermögen!

## Höhle der Wunder...

In diesem blauen Licht schimmern nicht nur die goldenen Shiva-Statuen. Du findest hier auch Gold, Silber und Juwelen. Steine helfen dir, dich hier durchzuschlagen und durch Zerstören der Statuen kommen versteckte Tunnel zum Vorschein.



1

Springe auf den muschelförmigen Stein und ein Wasserstrahl hebt dich hoch genug, daß du leicht an die Höhlendecke springen kannst. Halte Ausschau nach den Fledermäusen. Sie wirken so

unscheinbar, können dir aber gewaltig an den Kragen, falls du sie nicht rechtzeitig erwischst!



5

Springe vom Seil aus auf den Sims und hole dir die blaue Vase, deinen Kilometerstein. Nimm von hier aus Anlauf und springe auf einen Felsen, der so aussieht, als wäre er nicht gut ausbalanciert.



2

Hier taucht der Stein, oder besser das Sprungbrett, nur auf wenn du die letzte Shiva-Statue zerstört hast. Springe über das Wasser und passe dabei auf die Fische auf. Fische können

heutzutage so unfreundlich sein!



6

Falls der wacklige Stein doch herunterfallen sollte, dann vermeide um jeden Preis die Stacheln unterhalb und halte dich eher rechts mit deinen wunderschönen weißen Hosen.



3

An dieser Stelle mußt du bereits eine andere Shiva-Statue zerstört haben, so einige Apfel und Edelsteine gesammelt haben und weitere Fledermause losgeworden sein! Du kannst hier wieder die

natürlichen Quellen benutzen, um die herausstehenden Felsbrocken unter der Decke zu erreichen. Dann daran entlanghangeln.



7

Springe auf den aufsteigenden Stein, um den Wasserstrahl in Bewegung zu setzen. Dann nimm einen großen Satz, um die hohen Felsen zu erreichen. Zerstöre die Shiva-Statue unter dir, wobei du vorsichtig sein mußt, da sie mit Steinen nach dir schmeißt! Klettere das Seil hoch und zerstöre eine andere Statue zur linken Seite. Auch kannst du dir über dieser einen Edelstein holen.



4

Springe nun nach unten auf den Felsen, der nicht gut ausbalanciert ist und jeden Moment herunterfallen kann. Er sieht nicht nur so aus, er ist es auch. Sei deshalb

vorsichtig. Hüpfe darüber, bis hin zum hängenden Seil und klettere hoch.



8

Gehe von der Shiva-Statue aus zurück zum Seil, springe nach rechts und klettere dann den Anstieg hoch. Passe auf die fallenden Felsbrocken auf. Du mußt dich der Gefahr stellen, da du vorwärts kommen willst. Es gibt unterwegs immer wieder sichere Stellen, an denen sie dich nicht treffen können.





# ALADDIN

## ...Höhle der Wunder



Halte dich rechts, da du dich nun oben links im Bildschirm befindest. Springe von dem festen Sims herunter und achte

dabei auf die Stacheln unterhalb. Überspringe diese Stacheln und hole dir mit Hilfe des Seils das Energie-Herz. Wieder unten angelangt, zerschmettere die Shiva-Statue.



Du brauchst den fliegenden Teppich nicht zu steuern, da er dich automatisch an deinem nächsten Bestimmungsort absetzt. Guten Flug!



Nachdem du so einige leicht zu vernichtende Statuen beseitigt hast, bewege dich nach unten und links, an dem kurzen Seil vorbei. Hier kommst du zu einer blauen Vase und zwei Seilen nebeneinander.



Sesam öffne dich! Die geheime Passage hat sich geöffnet und du kannst all die Energie-Heizen einsammeln, wie Du da so entlang kommst.



Das zweite Seil führt dich zu einem Sims auf der rechten Seite, aber leider ist dein Weg durch eine solide Steinwand blockiert.



Und nun die letzte blaue Vase und auch die letzten Aladdin-Power-Ups, bevor du dann die Lampe des Flaschengeists findest. Springe von hier über die Steine zur Felsformation.



Das erste Seil führt dich zu einer Shiva-Statue, die du zerschmettern mußt. Springe vom oberen Teil des Seils Richtung Statue und schwinde im

Sprung dein Schwert. So kannst du das Standbild gerade noch so erwischen! Klettere wieder das erste Seil hoch, aber halte dich rechts, um den fliegenden Händler zu erreichen. Er kann dir extra Leben verkaufen.



Nun hast du diesen Level fast geschafft! Spaziere von hier nach rechts, wo du dann auch schon von der verbotenen Lampe begrüßt wirst. Nehme dich so gut du kannst vor dem Steinschlag in acht, wenn du zur Lampe kletterst.



Diese goldene Statue wird zwischen den beiden goldenen Sockeln hin und her wechseln, sobald du sie mit dem Schwert angreifst. Du

mußt geduldig sein! Wenn du sie oft genug tötest, egal wo sie gerade ist, wirst du mit einem Flug auf dem fliegenden Teppich belohnt!



Ein Lichtstrahl fällt auf die magische Lampe. Laufe direkt ins Spotlight und du hast den Level geschafft!





# ALADDIN

## Die Flucht und der Ritt auf dem fliegenden Teppich...

In diesem Level kannst du dir kaum Fehler erlauben. Hier ist höchste Konzentration gefordert, um all die Sprünge über das Lava hinzubekommen. Lasse dich nicht entmutigen!



1

Nun erwarten dich schwierigere Abenteuer als bisher. Die Idee ist es, die ganze Zeit zu rennen und hin und wieder zu springen. Okay, es klingt einfach, aber in Wirklichkeit ist es die Hölle! Du wirst

nicht zum verschlafen kommen! Nach einem einfachen Sprung beginnt hier der Spaß!



2

Hier fliehst du vor einem riesigen Felsblock auf Leben und Tod. Renne, was das Zeug hält und beachte die Äpfel und Edelsteine überhaupt nicht! Nur so ist es möglich, nicht überrollt zu werden!



3

Springe im letzten Moment auf diesen kleinen Sims, und schnappe dir während des Sprungs den Bonus. Der riesige Felsbrocken wird über dich hinweg flüssige Lava stürzen.



4

Dann springe auf die Plattform und von dort auf festen Boden. Durch einen Sprung nach oben, mit einer Drehung in der Luft, kannst du dir das Energie-Herz von hier aus holen. Das ist einfacher, als von der höheren Plattform.



5

Hier gibt es keine Felsbrocken, dafür aber fallende Gesteine, die Deiner Gesundheit schaden können. Es ist besser, die Felsen hinunterzuklettern, um auf den unteren Sims zu kommen, als einen Sprung auf die Plattform vor dir zu versuchen. Hüpf von diesem unteren Sims bis zur vierten Plattform. Achte immer auf die flüssige Lava von unten!



6

Springe nach rechts und klettere am Felsblock mit den Spitzen hoch, der vom oberen Sims hängt. Grapsche dir hier auf diesen Plattformen die Äpfel und Herzen, und dann nichts wie auf festen Boden zurück.

Hier beginnt dann wieder eine Hetzjagd!



7

Springe im letzten Moment über diese abgrundtiefen Gruben. Verliere keine Zeit, auch wenn du das Gefühl hast, einen guten Vorsprung zu haben!



8

Hier hast du wirklich einen äußerst kniffligen Sprung zu machen, und das mit dem gefährlichen Felsblock direkt auf deinen Fersen! Springe nicht vom dunklen Felsen. Warte bis zur letzten

Sekunde, und springe dann von dem glühend roten Felsbrocken, der unten herausragt. Hast du es bis hierher geschafft, dann gönne dir eine kurze Verschnaufpause. Für den Moment bist du sicher!



9

Hier gibt es extra Leben in Form eines Aladdin-Kopf Icons. Lasse dich darauf fallen und versuche dann, auf einer schwimmenden Plattform darunter zu landen. Beeile dich mit dem

Weiterkommen und springe nach rechts von Plattform zu Plattform. Behalte die Lava im Auge!



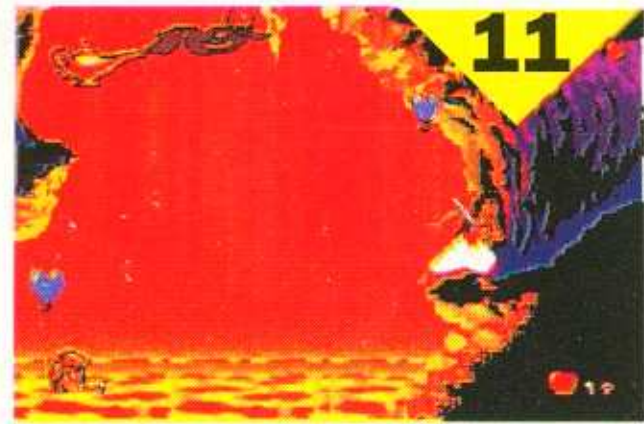


# ALADDIN

## ...Die Flucht und der Ritt auf dem fliegenden Teppich



**10** Du kannst den Tunnel von diesem unteren Sims aus erreichen. Falls du es allerdings bevorzugst, kannst du auch vom höheren Sims davor zum Tunnelleingang runterspringen.



**11** Immer diese Tunnel! Und wieder gibt es Fledermäuse, die deine Gesundheit angreifen können. Du hast jedoch genug Zeit, sie alle vorher zu erledigen. Hier ist kein Spurt

nötig, also lasse dir Zeit und spaziere hindurch. Halte bei der Gabelung an.



**12** Die Qual der Wahl. Nehme an dieser Gabelung den unteren Tunnel, da du im oberen von einem Felsklotz überrollt wirst!



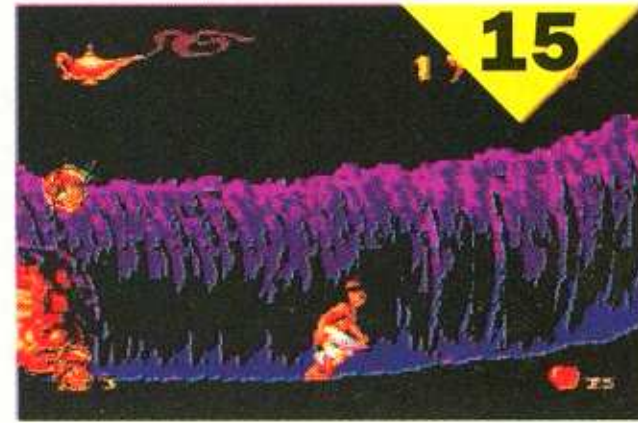
**13** Springe über die Trittsteine. Hier ist Eile angebracht, da dich die Steine nicht lange halten können. Allerdings bringt es dir auch nichts, alles zu überstürzen. Warte, bis die Lava

nach oben gespritzt ist und springe dann, da es deinen Sprung gewaltig behindern kann.



**14** Versuche, ohne Verzögerung in die relativ sicheren Felsen zu kommen. Du kannst dann von hier aus über die größeren Plattformen zurück, um dir die Aladdin-

Power-Ups und Äpfel zu holen. Allerdings ist das nicht unbedingt notwendig.



**15** Hier kommt die letzte und auch härteste Hetzjagd! Laß die extra Iconen einfach links liegen. Was du hier zu tun hast, ist rennen wie ein Verrückter! Am

Ende angelangt, wirst du im Sprung vom Zauberteppich aufgefangen und der Ritt auf dem fliegenden Teppich beginnt.



**16** Der Ritt auf dem fliegenden Teppich ist ein Bonus-Spiel, in dem sich der Bildschirm in ungeheurer Geschwindigkeit von rechts nach links bewegt. Folge

den Fingerzeichen des Flaschengeists, um jedem riesigen Felsbrocken rechtzeitig ausweichen zu können!



**17** Du mußt hier nicht nur ausweichen, du kannst auch deinen Apfelvorrat auffüllen sowie Flaschengeist-

Marken und Aladdin-Medaillen sammeln. Du kommst zum nächsten Level, ob du dieses Bonus-Spiel nun schaffst oder auch nicht.



**18** Der Ritt auf dem fliegenden Teppich beginnt verhältnismäßig langsam. So hast du Zeit, dich an die Steuerung zu gewöhnen. Folge den zeigenden Händen, um

einer sicheren Reise sicher zu sein.





# ALADDIN

## Im Innern der Wunderlampe...

Hier kannst du herausfinden, wie es ist, ein Flaschengeist zu sein. Deine einzige Aufgabe besteht darin, den Ausgang zu finden. Ja, es gibt nur einen! Da es in der ganzen Wunderlampe eigentlich keinen stabilen Boden gibt, ist vorsichtiges Springen angebracht.



Hier ziehen sich blaue Rauchkringel über das ganze Spielgebiet. Diese stellen einen Pfad dar, der allerdings dein Gewicht nicht aushält. Springst du allerdings nur, hält er dich. Hüpfst du auf einen Flaschengeist-Kopf, kannst du dich dann an einen Ballon klammern. Es wimmelt nur so von Richtungspfeilen, also nutze sie, wann immer sie auftauchen!



Springe die Ballons entlang. Hüpfte dann, wenn du am Ende der Ballons angekommen bist, auf die ausgestreckte Hand. Sie befindet sich fast unter dir zur rechten Seite.



Während du auf dieser Handfläche stehst, siehst du auch schon eine andere Hand, die sich um ein Sonnengesicht bewegt. Springe auf, sobald sie nahe genug ist, und dann weiter zum blauen Rauchkringel auf der rechten Seite.



Hier (oder auch schon vorher) kannst du durch den Rauch auf ein Kissen darunter fallen. Schnappe dir die Äpfel und durchwate dann den Rauch bis hin zu einem Flaschengeist-Kopf. Wenn du das Springen auf diesen Kopf fortsetzt, tauchen Hände auf.



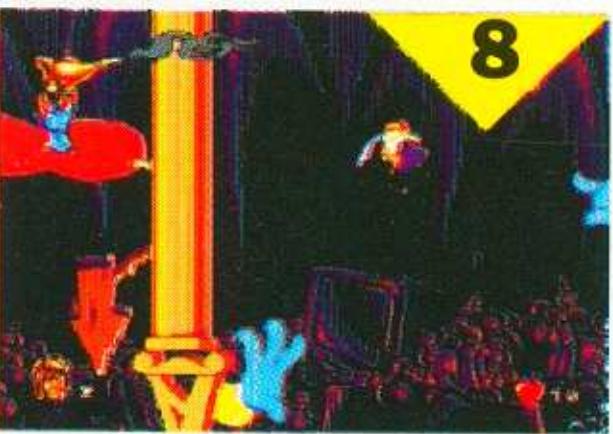
Klettere die Leiter aus Händen hoch und du erreichst einen Level mit Ballons. Sei dabei vorsichtig, da sie nicht ruhig wie eine Leiter sind. Hänge dich an einen der Ballons und schwinde dich bis zum letzten. Nun kannst du dich auf den Rauchkringel fallen lassen, der sich nach rechts unten windet.



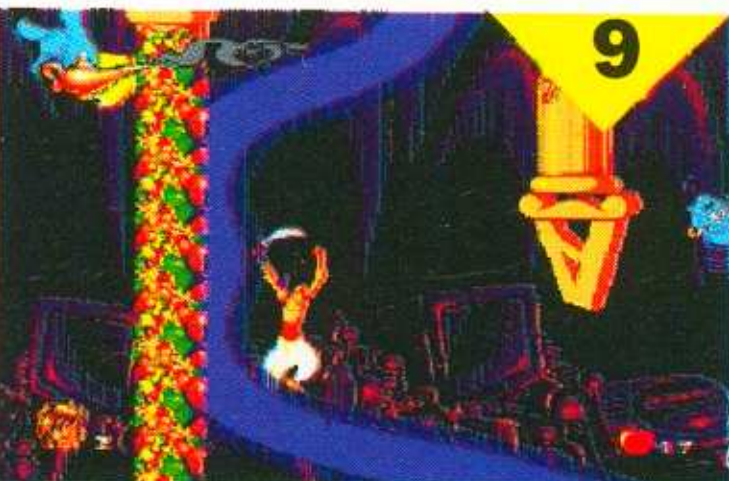
Nach dem Rauch kannst du dich ganz einfach nach unten und nach rechts fallen lassen. Hier mußt du nach dem Ballon greifen, der vorbeifliegt, und dann nach links von Ballon zu Ballon springen. Es ist wie auf einer Rolltreppe in die falsche Richtung laufen, wenn du den falschen Weg wählst. Nur schwieriger.



Lasse dann den Ballon los, wenn du die Säule erreichst und falle auf ein Kissen mit einer blauen Vase. Springe zum nächsten Kissen rüber.



Über diesen Kissen gibt es eine Reihe von Fingerpaaren, die aussehen, als ob sie etwas wegschnipsen. Dieses Etwas sollst du sein! Mache dich auf zu den ersten Fingern. Ein Fingerpaar schnipst dich nun zum nächsten, bis du dann schließlich oben auf einer Säule landest. Es könnte sein, daß du die schnipsenden Finger durch leichtes Lenken von Aladdin unterstützen mußt.



Sobald du dir noch einige Äpfel vom Kissen zur rechten Seite genommen hast, mache dich auf dem Rauchkringel unter der Säule auf deinen weiteren Weg. So kannst du dann den Flaschengeist-Kopf benutzen, um nach oben und dann nach rechts wegzuspringen.





# ALADDIN

## ...Im Innern der Wunderlampe



10

Sobald du oben das Kissen erreicht hast, kannst du entweder über die ausgestreckten Hände nach unten und ein Energie-Herz erstehen oder du benutzt die Flaschengeist-Köpfe, um über die hohe Säule zu kommen.



11

Auf dem letzten Kissen zur rechten stand eine blaue Vase. Merke es dir, weil du noch einige davon sehen könntest. Verabschiede dich vom Kissen und mache dich auf deinen weiteren Weg.



12

Gleite den Rauchkringel hinunter zur Palme, nachdem du dir den Edelstein geschnappt hast. Diese Hand ändert regelmäßig ihre Größe. Du kannst nur über sie zum nächsten Rauchkringel rennen, wenn sie groß ist. Auf gehts!



13

Renne diese Schicht aus leuchtend blauem Rauch entlang und lege eine Verschnaufpause auf dem goldenen Abschnitt ein. Dieser ist übrigens sehr stabil. Warte, bis du die Hand über dir als Sprungbrett zum schnipsenden Fingerpaar benutzen kannst.



14

Dieses Mal nur ein Fingerpaar, das dich zu den Ballons hochschnipst. Da ist dann wieder eine offene Hand, die sich um eine Sonne bewegt. Springe darauf und dann weiter auf eine andere bittende Hand.



15

Dieser Abschnitt ist sehr knifflig. Du mußt dir deinen Weg über diese Hände nach oben bahnen, bis hin zum herunterhängenden Rauch. Es ist schwer, weil die Hände ihre Größe wechseln. Der beste Weg ist, die vierte Hand von oben zu erreichen...Panik.



16

Mache eine Pause auf dem letzten Kissen, nachdem du das Wirrwarr der Rauchkringel bestanden hast und bevor es weitergeht. Nun gehts wieder über ausgestreckte Hände und schnipsende Fingerpaare.



17

Am Ende dieses Levels, wo es auf deinem Pfad dann nur noch so von Händen wimmelt, wird dich ein Fingerpaar auf eine letzte Säule schnipsen.



18

Du kannst die Wunderlampe durch den großen Mund des Flaschengeistes verlassen. Dann gehts ab zum nächsten Level, dem Palast des Sultans!



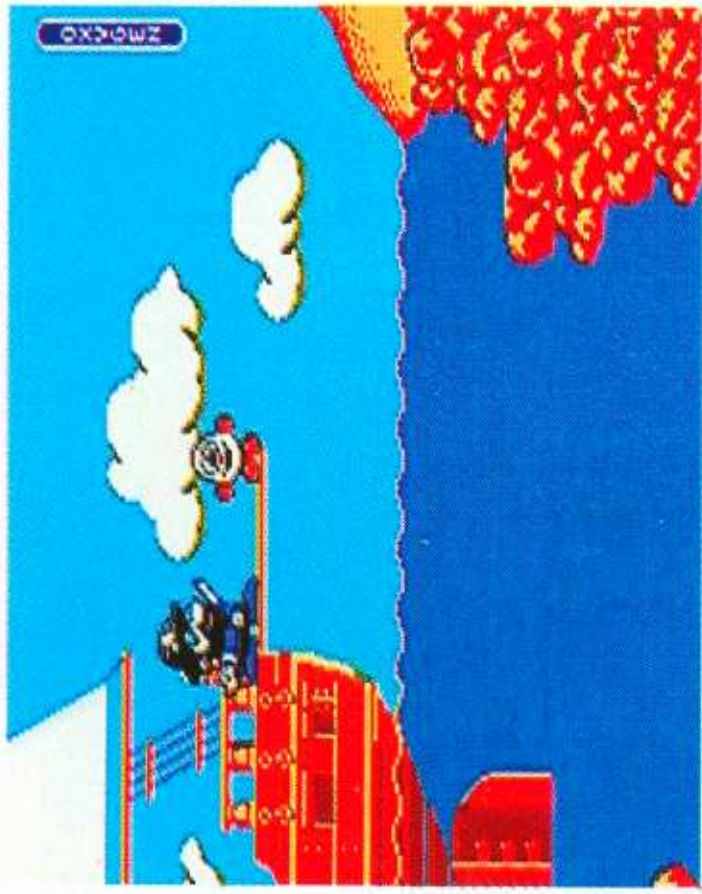


# DIZZY

Willkommen zur letzten Fortsetzung von Dizzy. Wir führen dich nochmal durch die letzten Ebenen, um die schöne Daisy von den Klauen des bösen Zauberers Zak zu befreien.

## Piraten Schiff

Piratenspiel...



Wenn du auf dem Schiff zu weit nach rechts gehst, erreichst du die Planke. Der Pirat begegnet dir und wird dafür sorgen, daß du von der Planke fällst. Wenn du das Tauchgerät nicht dabei hast, riskierst du, während du auf den Boden des Meeres sinkst, zu ertrinken. Du mußt die Blasen benutzen, um an die Oberfläche zu treiben. Sammle dabei Sterne ein.

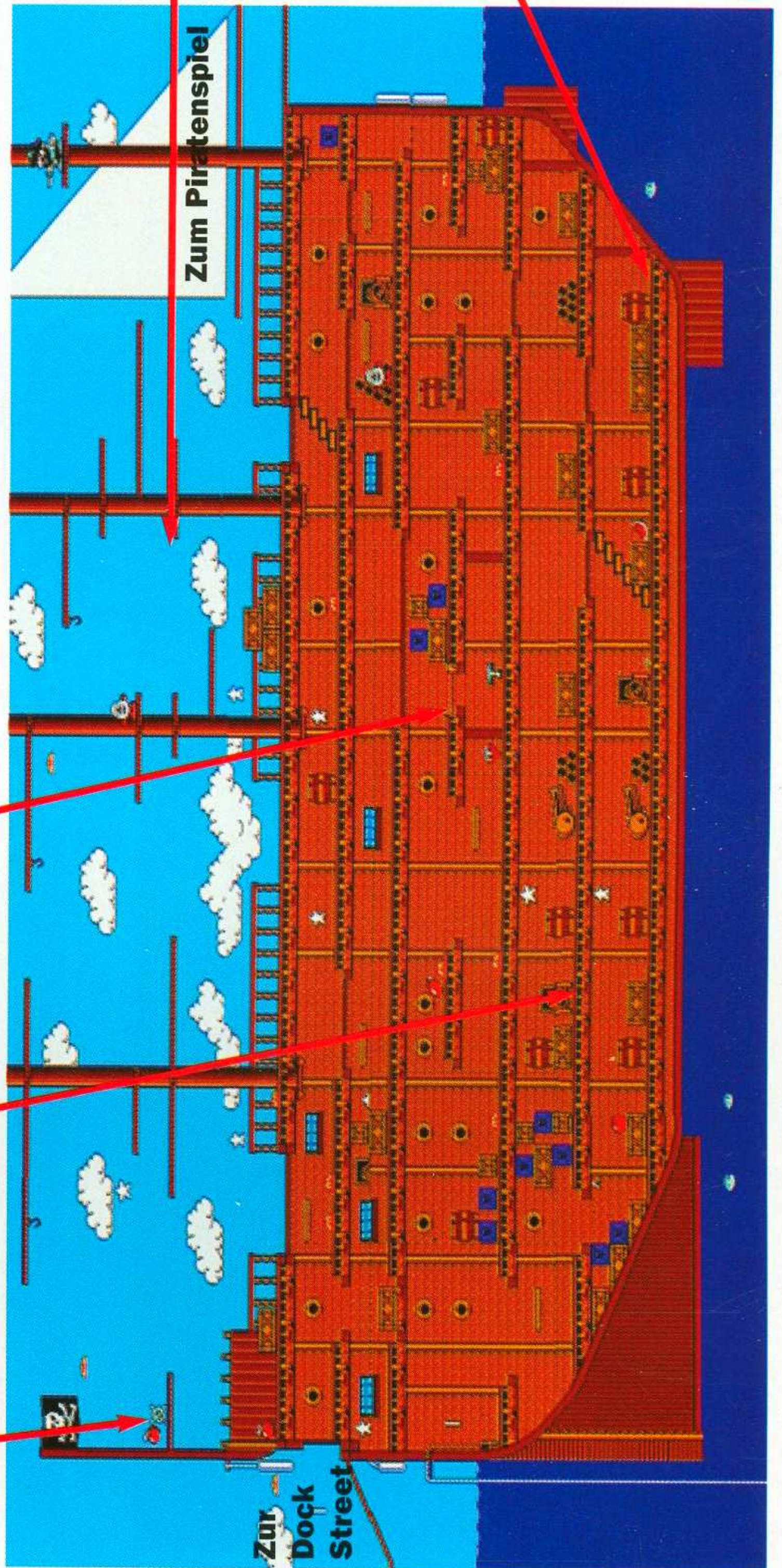
Außer dem Seil mußt du auch ein Brecheisen mitnehmen, welches sich in der Bridge Street befindet. Benutze es, um diesen Eingang zu öffnen. Nun kannst du den Gewindegriff aufheben. Dieser wird in Verbindung mit dem Gewinderad benutzt, um das Burgtor in der Castle Street zu öffnen.

Die vielen Gefahren, die im Schiff auf dich lauern, befinden sich hauptsächlich am Boden. Weil der Raum sehr begrenzt ist, rollt Dizzy immer weiter in die Gefahren hinein, die vor ihm liegen.

Nimm das Seil mit zum Schiff, denn du brauchst es, um an dieses Gewinderad zu kommen. (Das Seil befindet sich im Baumhaus in der Nähe des Treffpunkt-Hauses). Du brauchst das Gewinderad, um das Burgtor in der Castle Street zu öffnen.

Stelle dich mit dem Seil hier hin und aktiviere es, um über die Kluft zu den nächsten Masten zu schwingen.

Hier befindet sich das Dynamit. Nehme es mit zur Grube und plaziere es in der Nähe des Zünders, um die Felsen in die Luft zu sprengen. Nun kannst du zu dem Drachen gehen.



Zum Piratenspiel

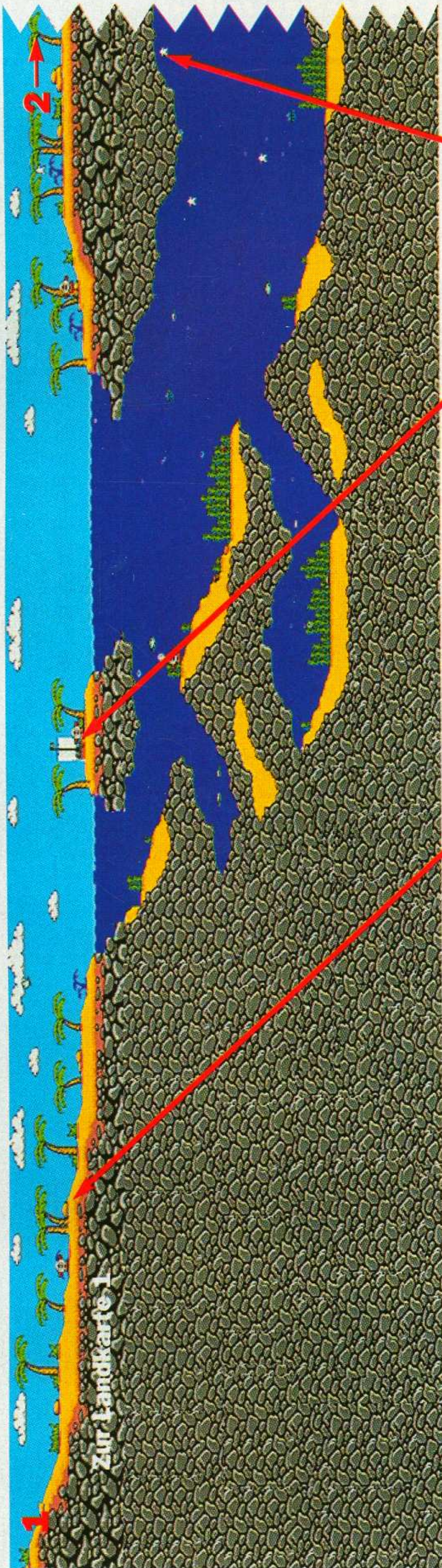
Zur Dock Street





# DIZZY

## Meereskarte



Zur Landkarte 1

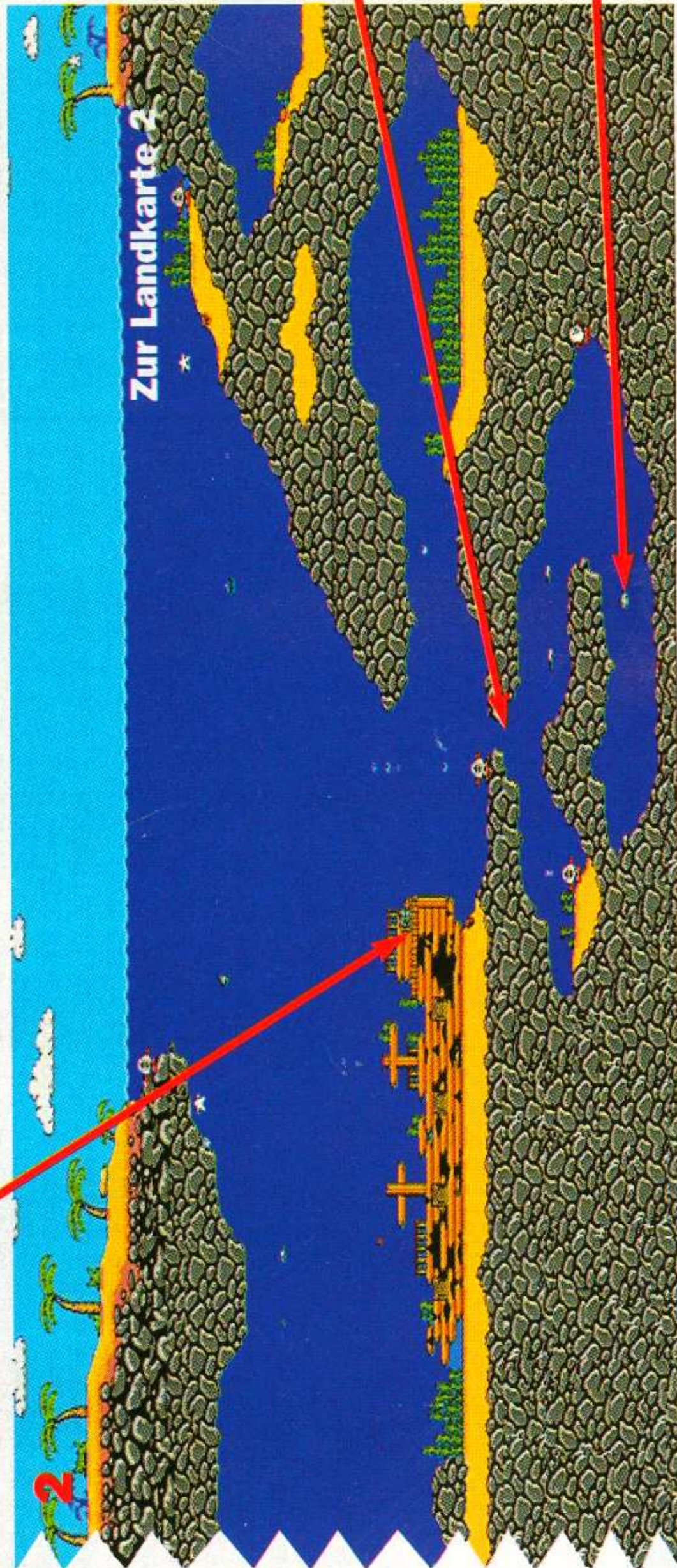
Zur Landkarte 2

Schwimme nach unten und sammle diese Kiste ein. Du brauchst diese auf Landkarte 2. Dies ermöglicht dir, auf einen höheren Vorsprung zu klettern.

Sammele die Spitzhacke ein, wenn du ins Meer reinkommst, um eine Blase am Grund freizugeben. Gehe aber nicht ohne das Tauchgerät ins Meer. Nimm auch die Flossen, die Denzil dir gegeben hat, mit.

Nachdem du das Piratenspiel beendet hast, gelangst du an diese Stelle. Auf dieser kleinen Insel befindet sich das Tauchgerät - benutze es!

Im Meer gibt es viele Sterne. Schwimme unter die Insel, um die Sterne einzusammeln und suche das Meer nach weiteren versteckten Sternen ab.



Benutze die Spitzhacke, um den Felsen zu zerschmettern und die Luftblasen rauszulassen. Lasse dich von diesen Blasen an die Oberfläche treiben. Du wirst auch eine versteckte Höhle, die mit Sternen bestückt ist, entdecken. Es befindet sich auch eine Münze dort, die extra Punkte einbringt.

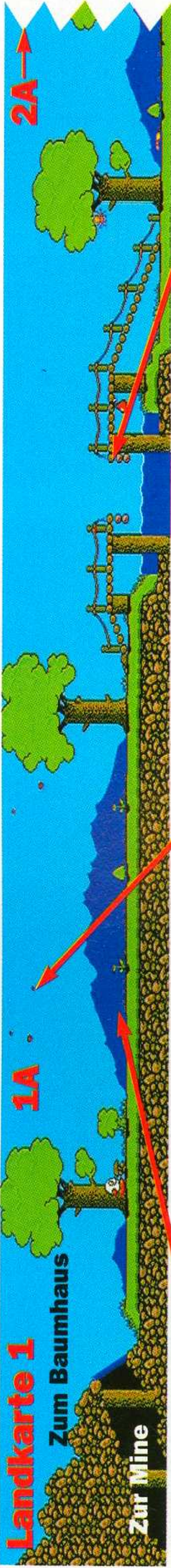
Im Meer sind jede Menge Fische, die deine Energie in großen Mengen verbrauchen. Schwimme, wenn du am Leben bleiben willst, um sie herum.





# DIZZY

## Landkarten



**Landkarte 1**

Zum Baumhaus

Zur Mine

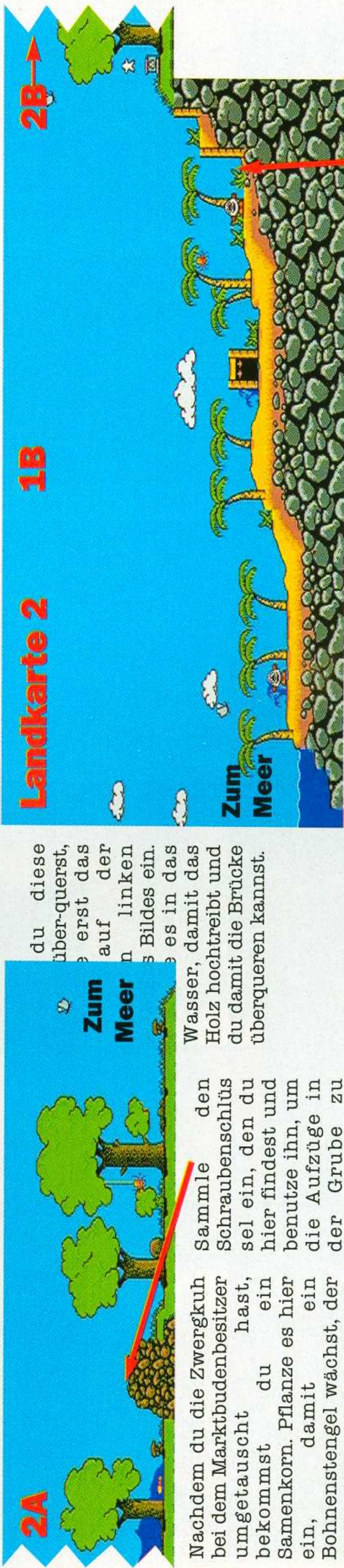
**1A**

**2A**

Sammele den Pilz hier ein. Er kommt in Opa Dizzys Medizin hinein.

Wenn du den herunterfallenden Trümmern von dem Vulkan dort hinten ausweichen möchtest, dann schütze dich mit dem Schirm, den du in der Castle Street gefunden hast.

Zerschlage mit der Axt aus der Grube die Brücke. Du kannst nun ins Wasser gehen und die Beckenteller auf dem Meeresgrund einsammeln, um Dozy aufzuwecken.



**2A**

**Zum Meer**

**1B**

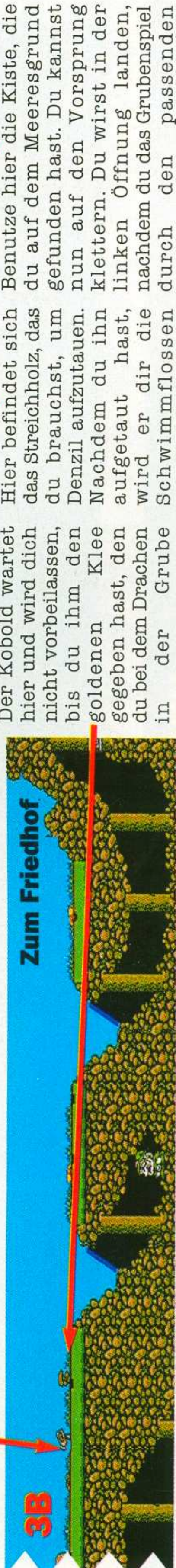
**2B**

Nachdem du die Zwergkuh bei dem Marktbudenbesitzer umgetauscht hast, bekommst du ein Samenkorn. Pflanze es hier ein, damit ein Bohnenstengel wächst, der dich zur Wolkenburg bringt.

Sammele den Schraubenschlüssel ein, den du hier findest und benutze ihn, um die Aufzüge in der Grube zu reparieren.

du diese überquerst, erst das auf der linken Seite ein. es in das Wasser, damit das Holz hochtreibt und du damit die Brücke überqueren kannst.

**Zum Meer**



**2B**

**3B**

**Zum Friedhof**

Der Kobold wartet hier und wird dich nicht vorbeilassen, bis du ihm den goldenen Klee gegeben hast, den du bei dem Drachen in der Grube gefunden hast.

Hier befindet sich das Streichholz, das du brauchst, um Denzil aufzutauen. Nachdem du ihn aufgetaut hast, wird er dir die Schwimmflossen geben.

Benutze hier die Kiste, die du auf dem Meeresgrund gefunden hast. Du kannst nun auf den Vorsprung klettern. Du wirst in der linken Öffnung landen, nachdem du das Grubenspiel durch den passenden Ausgang verlassen hast.





# DIZZY



Zur Landkarte 1

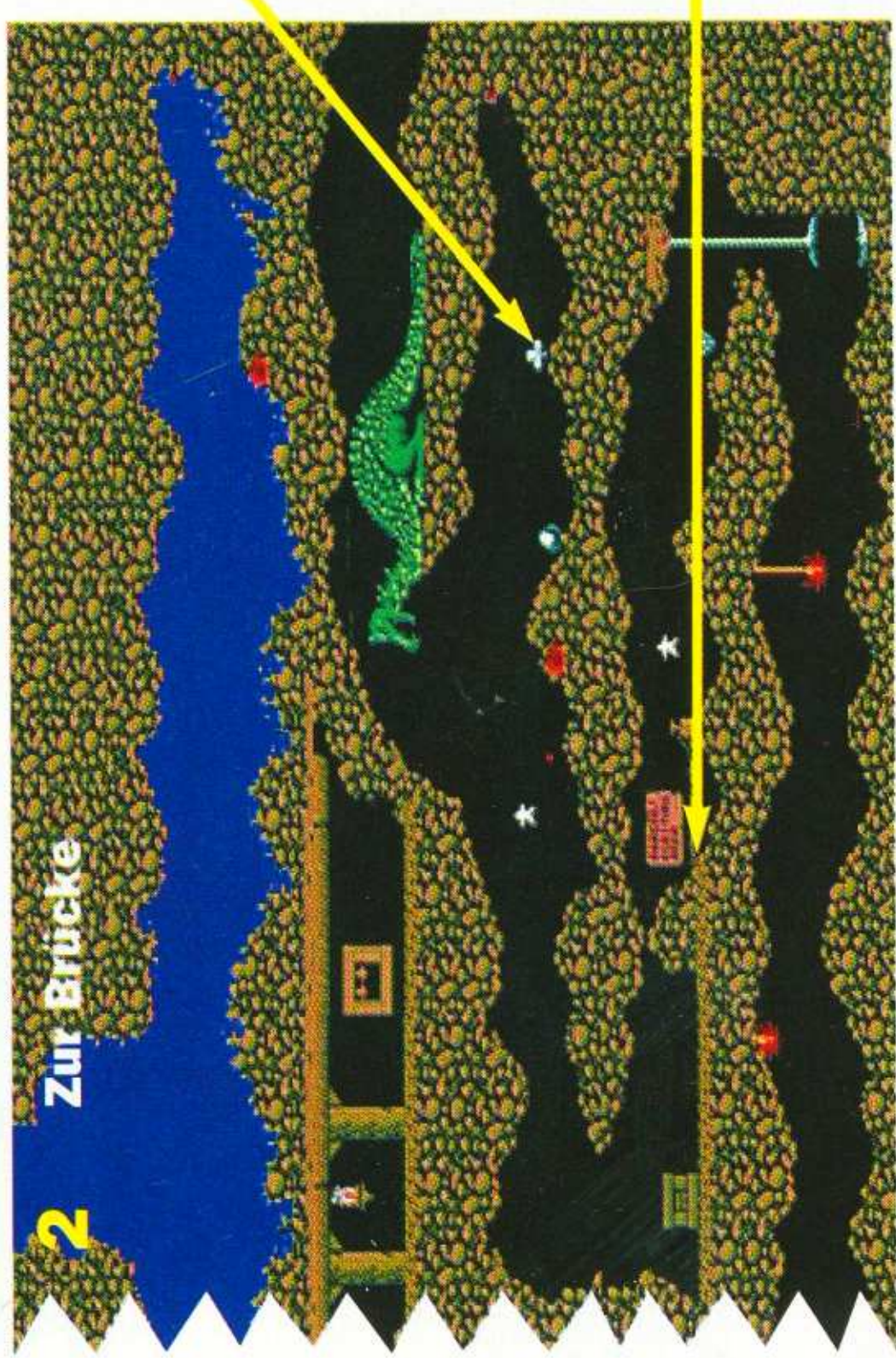
Zum Minenwagen

Samle diese Axt ein. Mit ihr kannst du die Brücke auf Landkarte 1 zerschmettern. Benutze die Rampe über dir, um Zugang zum Minen-Wagen-Spiel zu erhalten.

Nimm den Schlüssel mit zu Opa Dizzys Aufzug, der sich hier befindet. Vergiß nicht, seinen Haustürschlüssel vom Treffpunkt-Haus einzusammeln.

Benutze hier den Schraubenschlüssel, den du auf Landkarte 1 gefunden hast. Dieser bringt alle Aufzüge in der Grube zum Laufen und du kannst sie alle benutzen.

Dies ist die Unterwasserhöhle von der Brücke auf Landkarte 1. Versichere dich, daß du das Tauchgerät dabei hast, bevor du nach Beckentellern hier Ausschau hältst.

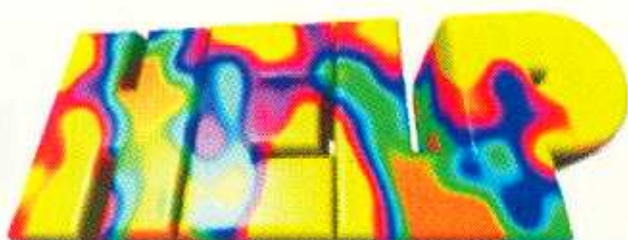


Zur Brücke

Bevor du den goldenen Klee hier einsammelst, mußt du erst das goldene Drachenei besitzen. Dieses erhältst du, nachdem du Opa Dizzys Medizin gebräut hast.

Sprenge mit dem Dynamit vom Piratenschiff die Felsen auf der rechten Seite. Benutze die sich in der Nähe befindende aufsteigende Plattform, um den Sprengstoff hochgehen zu lassen.

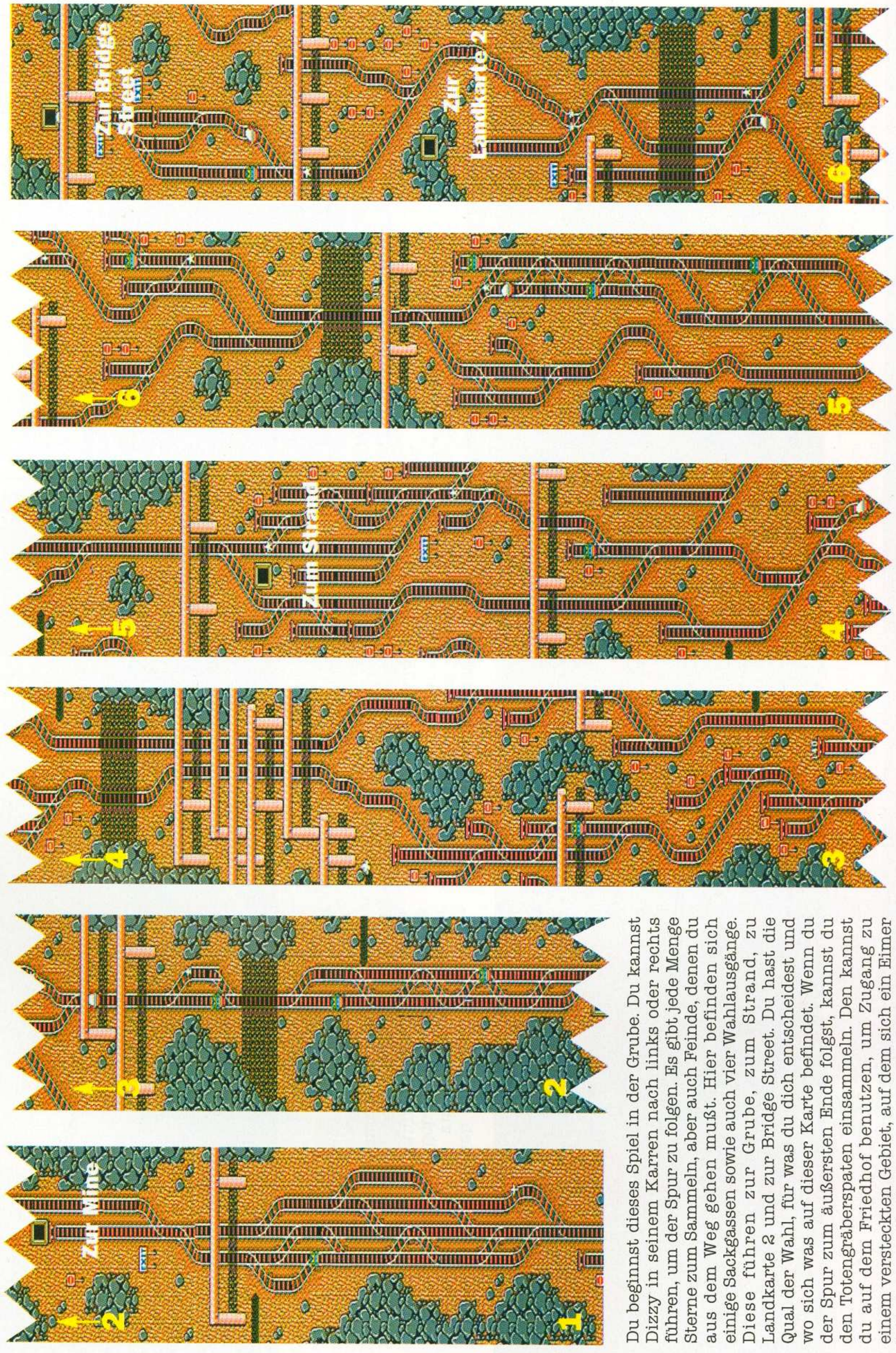
**ACTION REPLAY...**  
Unendliche Leben  
00D96102





# DIZZY

## Das Minespiel

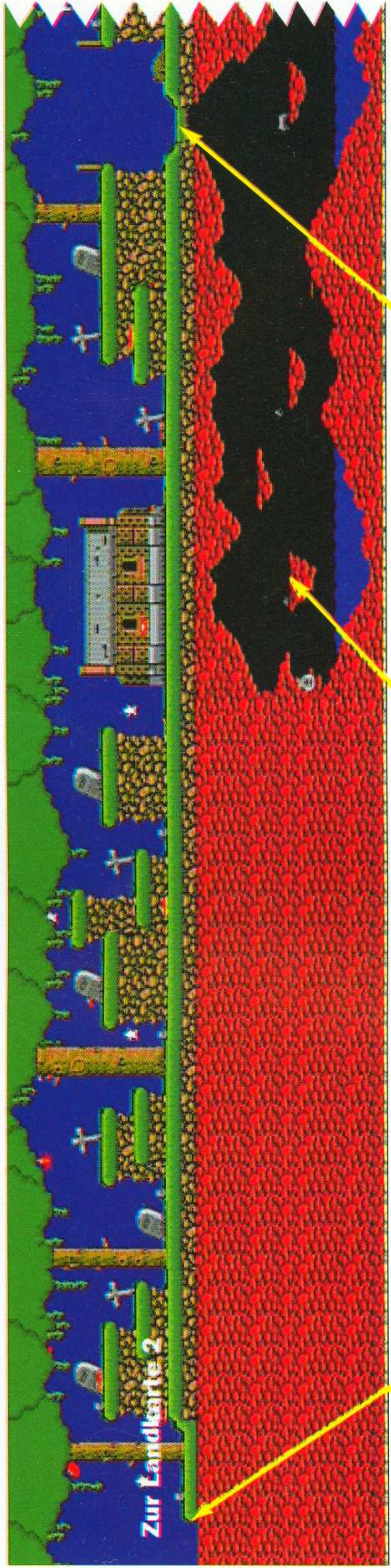


Du beginnst dieses Spiel in der Grube. Du kannst Dizzy in seinem Karren nach links oder rechts führen, um der Spur zu folgen. Es gibt jede Menge Sterne zum Sammeln, aber auch Feinde, denen du aus dem Weg gehen mußt. Hier befinden sich einige Sackgassen sowie auch vier Wahlausgänge. Diese führen zur Grube, zum Strand, zu Landkarte 2 und zur Bridge Street. Du hast die Qual der Wahl, für was du dich entscheidest und wo sich was auf dieser Karte befindet. Wenn du der Spur zum äußersten Ende folgst, kannst du den Totengräberspaten einsammeln. Den kannst du auf dem Friedhof benutzen, um Zugang zu einem versteckten Gebiet, auf dem sich ein Eimer befindet, zu erhalten.





# DIZZY



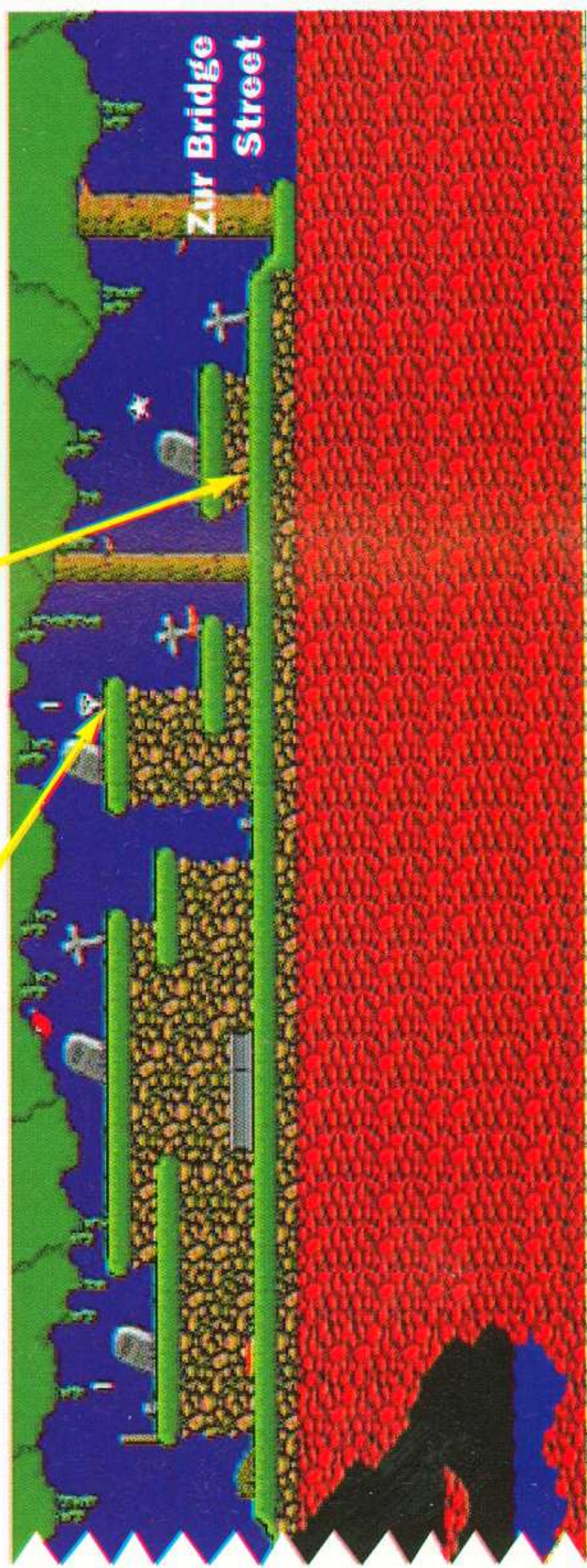
Zur Landkarte 2

Dieser Weg führt dich zu Landkarte 2 und zum Kobold. Wenn du die Bohne eingepflanzt hast, kannst du zu der Burg in den Wolken klettern. Sammle jedoch zuerst den Liftschlüssel für die Burg vom Friedhof ein.

Hier liegt der Hauptschlüssel für den Lift des Wolken Schlosses. Schau auf den Titel rechts, um herauszufinden, wie du ihn bekommen kannst.

Hier befindet sich ein Trampolin. Lege es unter den Eingang der Höhle und springe auf es, um darüberliegenden Land zu entkommen.

Benutze den Spaten, der hier am Ende des Minenspiels liegt. Das bringt dich zu den unterirdischen Höhlen, wo sich der Eimer befindet. Sammle ihn ein und fülle ihn mit Wasser. Dieser Vorgang löscht das Feuer im Wolken schloß.



Zur Bridge Street

Kreiere eine Hängebrücke aus Seil...

Um den Liftschlüssel für das Wolken schloß zu erreichen, mußt du zuerst die Hängebrücke einsammeln. Diese befindet sich in der Troll-Burg. Lasse die Brücke am Ende des Vorsprungs fallen. Sie wird sich so ausbreiten, daß du sie überqueren kannst.



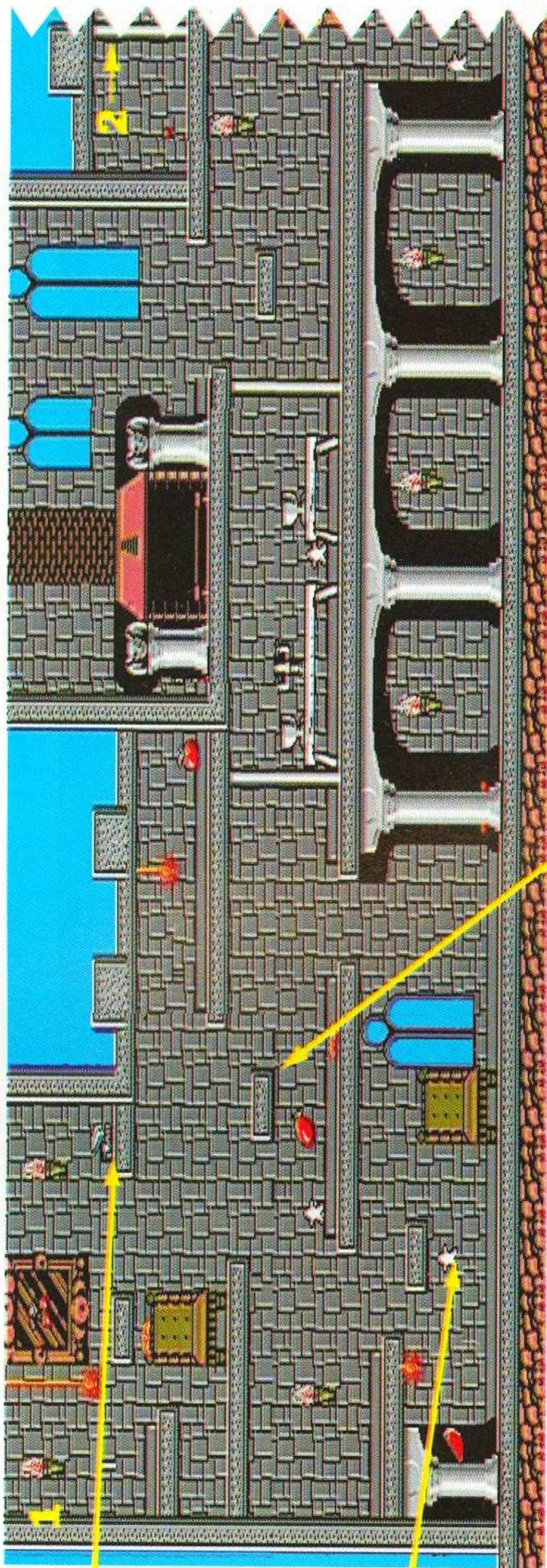


# DIZZY

## Troll Castle

Benutze die Stühle und Vorsprünge, um die Hängebrücke im oberen Bild zu erreichen. Nehme sie mit, denn du brauchst sie auf dem Friedhof.

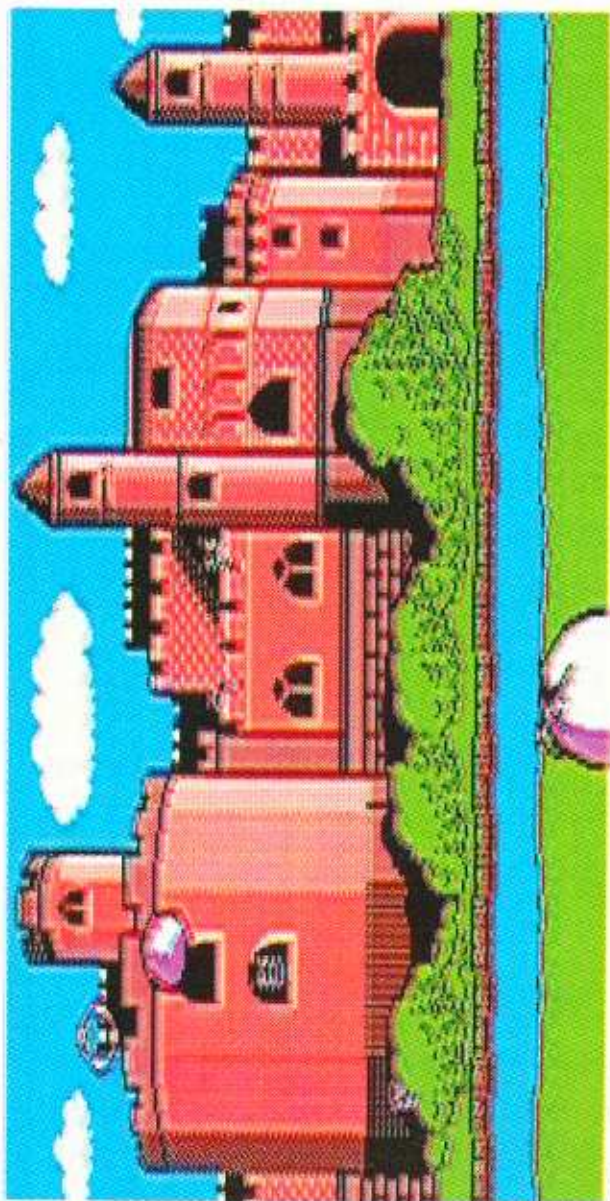
In der Trollburg gibt es eine Menge Sterne, die du einsammeln kannst. Vergiß aber keine, da du keinen Grund hast, hierhin zurückzukehren.



Es gibt in der Burg viele Vorsprünge, die dir helfen, nach oben zu kommen. Wahrscheinlich wirst du einige davon erst sehen, wenn du gesprungen bist. Dies liegt am Design dieses Spiels. Du benötigst einige vorsichtige Sprünge, um die Spitze zu erreichen.

In der Burg befinden sich viele Feinde. Alle davon sind hier positioniert, um maximalen Schaden anzurichten. Glücklicherweise gibt es hier auch eine Menge wiederbelebende Früchte, die dich retten.

### Angriff auf das Schloß...



Nachdem du das Burgtor auf der Castle Street mit dem Gewinderad und dem Griff geöffnet hast, mußt du die Soldaten, die das Schloß bewachen, abschießen. Du brauchst dazu die Armbrust. Diese bekommst du von dem Prinzen, der sich unten im Baumhaus aufhält und zu dem du Dora gebracht hast. Sie ist in einen Frosch umgewandelt worden und kann nur durch einen Kuß vom Prinzen erlöst werden. Um in das Schloß zu gelangen, mußt du die Soldaten öfter treffen, als sie dich. Unten befindet sich eine Waage, die dir helfen wird, die Genauigkeit besser abzuschätzen.

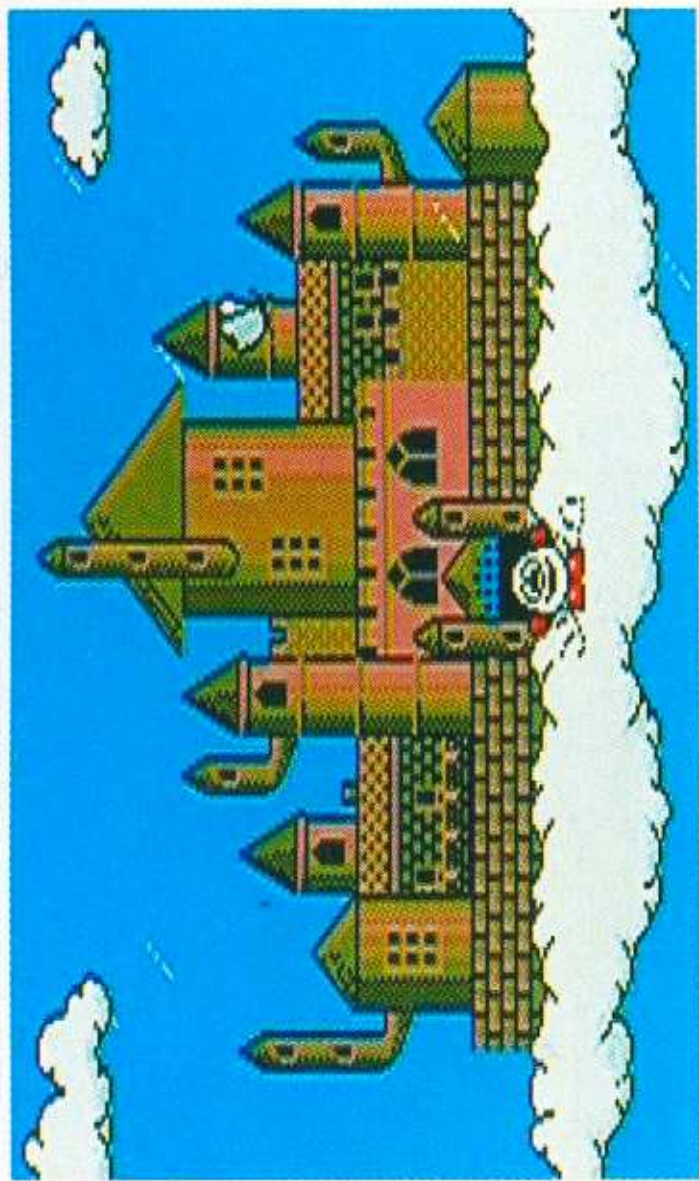




# DIZZY

## Cloud Castle

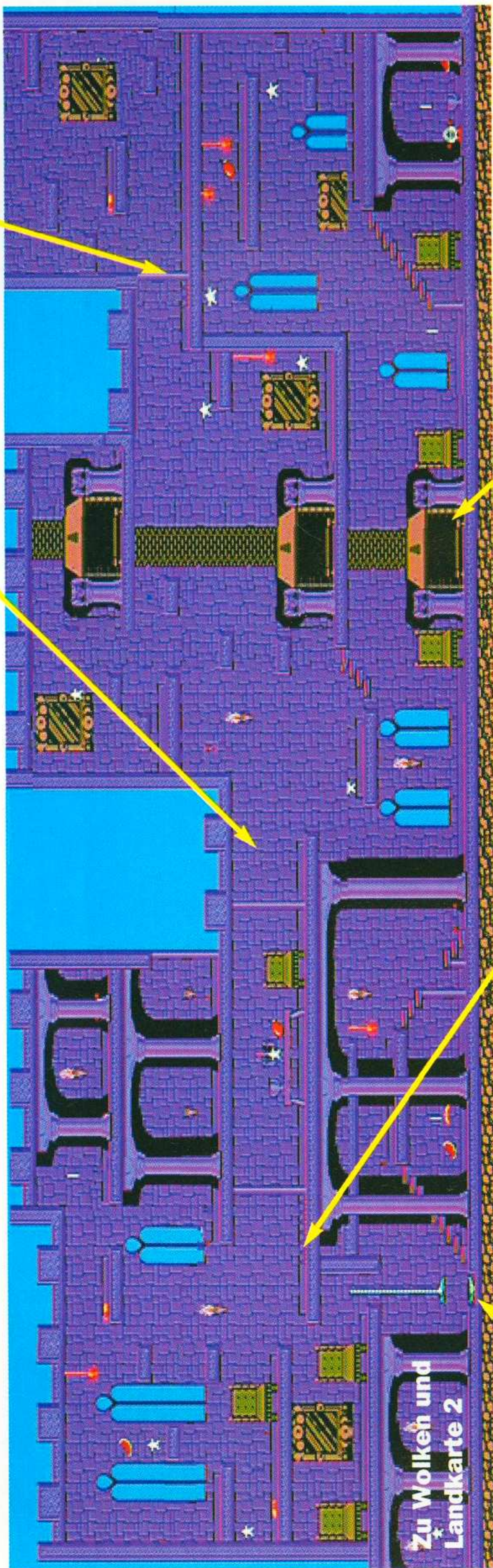
### Das Wolkenschloß...



Dies ist die Außenansicht des Wolkenschlosses. Du kannst es nur erreichen, wenn du auf den Bohnenstengel kletterst. Es ist nur möglich, den Bohnenstengel auf eine bestimmte Höhe zu ersteigen. Danach mußt du die Wolken benutzen. Du mußt schnell springen, damit du nicht fällst. Das Schloß befindet sich links vom Bohnenstengel - viele Schmetterlinge werden dich irritieren!

Diesen Punkt kannst du nur passieren, wenn du alle 250 Sterne, die in diesem Spiel versteckt sind, eingesammelt hast. Wenn du einige vergessen hast, dann durchstöbere besser nochmal alle Gebiete nach hinterbliebenen Sternen. Wenn du alle Sterne hast, kannst du in den Turm hinein. Du mußt die kleinen Vorsprünge benutzen, um nach ganz oben zu kommen. Dort wirst du den Zauberer Zak kennenlernen. Du mußt dich vor den Spiegel auf der rechten Seite stellen. Zak schießt einen Blitzstrahl ab. Stürze dich auf den Blitz, damit er auf dem Spiegel reflektiert wird und auf Zak zurückspringt und ihn sofort tötet. Du kannst nun Daisy retten.

Für die größeren Sprünge kannst du das Seil benutzen, damit deine Sicherheit in den Höhen garantiert ist.



Benutze den Schlüssel vom Friedhof hier. Dies ermöglicht dir die Benutzung des Lifts und du kannst die oberen Schlüssel einsammeln.

Schütze dich mit dem Läufer, den du von Dozy bekommen hast, vor diesen Spikes. Den Läufer erhältst du von Dozy, nachdem du ihn mit den Beckettern geweckt hast.

Du mußt dieses Feuer erst mit dem Eimer Wasser, den du von dem geheimen Loch auf dem Friedhof hast, löschen, bevor du daran vorbeikommst.





# CODES

Wir haben die letzten Spiele nach Schwachstellen abgesucht, um dann diese Codes-Sektion wieder auf den aktuellen Stand zu bringen. Diese können die Spieler-Welt zu noch höheren Ebenen bringen.

## Mega CD

### BATMAN

#### Level wählen

Wähle auf dem Bildschirm die Steuerungssektion und drücke nach links auf dem Richtungsknopf, danach Knopf B. Wiederhole dies mit allen 7 Optionen. Du mußt diese Tätigkeit ein zweites Mal ausführen, bevor eine Glocke bestätigt, daß der Cheat funktioniert hat. Du kannst nun die Optionen verändern. Drücke nun START und Knopf C, um den Level zu wählen.

### BLACK HOLE ASSAULT

#### Geheime Animation

Gebe FOMA als deinen Namen ein und wähle BHA.

#### Unbesiegbarkeit

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

#### Geheimspiel

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

#### Ein einfacher Sieg

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

### SEWER SHARK

#### Continues

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

### SILPHEED

#### Level wählen

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

#### Schutzschild erneuern

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

#### Continue

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

#### Geheimer Stimmentest

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

### SOL FEACE

#### Level wählen

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

### SONIC CD

#### Level Select

Drücke auf dem Titel-Bildschirm HOCH, RUNTER, RUNTER, LINKS, RECHTS und B, um Level wählen zu können.

### THUNDERHAWK

#### Unbegrenzte Rüstung/Waffen

Drücke während dem Spiel PAUSE und dann HOCH, LINKS, RECHTS UND RUNTER. Drücke START, um die Pause aufzuheben, und du hast unbegrenzte Rüstung und Waffen.

## Mega Drive...

### ALADDIN

#### Level überspringen

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

### ANOTHER WORLD

#### Level Codes

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

### B.O.B.

#### Paßwörter

1. 171058  
2. 950745  
3. 472149  
4. 672451  
5. 272578  
6. 652074  
7. 265648  
8. 462893  
9. 583172  
10. 743690

11. 103928

12. 144895

13. 775092

14. 481376

### BUBSY THE BOBCAT

#### Paßwörter

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

### CHAKAN

#### Game Warp

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

### CHUCK ROCK 2: SON OF CHUCK

#### Level wählen

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

### COOL SPOT

#### Level wählen, unendliche Zeit, unendliche Gesundheit

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

### CYBORG JUSTICE

#### Geheimer Bildschirm

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

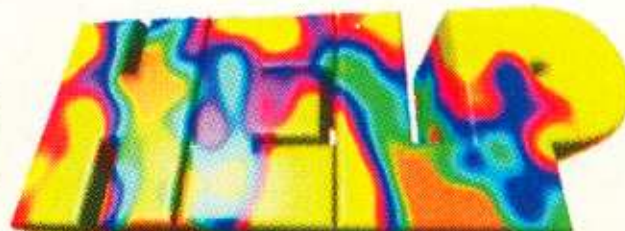
### DESERT STRIKE

#### 10 Leben

Gebe folgenden Code für 10 extra Leben ein: BQQQAEZ

#### Level Codes

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





# CODES

## ...Mega Drive...

### ECCO THE DOLPHIN

#### Unbesiegbarkeit

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

#### Unendliche Leben

Gebe das folgende Paßwort ein: NIHPLODS

### FATAL FURY

#### Unendliche Continues

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

### GLOBAL GLADIATORS

#### Extra Leben

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

#### Level überspringen

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

#### Unendliche Leben

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

### GODS

#### Level Codes

Welt 2 NASHWAN  
Welt 3 COYOTE  
Welt 4 FOXX

#### Unendliche Leben

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

### GOLDEN AXE III

#### Level wählen

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

### JUNGLE STRIKE

#### Codes mit 16 Leben

L4 XT6YXL6PF6M  
L5 VNHYWMGZBC9  
L6 WSFXW4MPYHJ  
L7 THPD96PGCLN  
L8 N4SC37S6MWB  
L9 NZY9SDBR9Y6

### JURASSIC PARK

#### Level Paßwörter

GRANT  
2; Power Station 240P0021  
3; River 4A3PG0A4  
4; Pump House 621C002N  
5; Canyon 81VVMF20  
6; Volcano A69KJG6U  
7; Centre CVVVVVT4  
RAPTOR  
2; Power Station I21G0027  
3; Pump House K21G0029  
4; Canyon M21G002B  
5; Centre 021G00ZD

### LEMMINGS

#### Codes

Level	Nervend	Chaos	Pres	Sun
1	FZBGD	SQBMD	TRDWV	HLDCW
2	GDHKP	HZJSG	ZXLYG	BVLJY
3	JLBDF	SFBBKF	YJDTW	NPQZ
4	KHHKP	QDJTG	KRLQK	HRMCK
5	BFBGN	VKBCR	XRFMJ	MTFPK
6	HMJCB	KMJMS	DWLPT	GWMYL
7	KTBWQ	VYBYR	CHFCK	SBFFF
8	LQJCB	SXJJT	NZLDP	MLMLH
9	YHBVH	PNBXJ	XVDWV	NBDZW
10	ZLHXS	JMJWF	DZLYG	MPMZZ
11	CTBRJ	TRBMD	CLDTW	TFFNB
12	DQHXS	RQJWF	NSLQK	NHMXC
13	VMBTR	RSBLN	BTFMJ	DGFHF
14	BGHPW	GVJVP	HXLPT	XHMRG
15	DNBJM	WLBCR	GJFKK	FYFDG
16	FLHPW	JKJMS	XHLHP	DMMFL
17	JFBJD	GDBCJ	XGDBW	VFDVZ
18	KJHLP	VMJJL	DLLDH	PPMBD
19	MQBFF	GSBYJ	CWDXW	BVDGW
20	NMHLF	DRJLL	NDLVK	VWLQX
21	FKBHN	PUBS	BFRJ	ZYFFG
22	LRJDB	DRJCP	HJLTT	TBMQH
23	NYBXQ	PDBQN	GTFNK	GWFVJ
24	PVJDB	MCJZP	RMLJP	ZFMDM
25	CNBWH	JSBNF	BJDBW	BWFRB
26	DRHYG	CGJPK	HMLDH	XYLNX
27	GYBSJ	NLBFJ	GXDXW	FQDBX
28	HVHYS	LKJPK	RFLVK	YRLLY
29	YRBVR	LMBDS	FGFRJ	JYFTJ
30	LRSHW	ZNJNT	LKLTT	CBMFL

### MAZIN WARS

#### Nur Bosse

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

### MICROMACHINES

#### Unendliche Leben

Pausiere und drücke: B, RUNTER, C, RUNTER, HOCH, RUNTER, LINKS und RUNTER. Nun starte.

### MORTAL KOMBAT

#### Geheimer Cheat-Bildschirm

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

#### Flag-Effekte

FLAG 0- 1 Schlag vernichtet den CPU  
FLAG 1- 1 Schlag vernichtet Dich  
FLAG 2- wirft Schatten am Himmel, das Reptil erscheint  
FLAG 3- wirft Schatten am Himmel  
FLAG 4- das grüne Reptil zeigt dir Spuren, um es in jeder Runde zu finden  
FLAG 5- unendliche Continues  
FLAG 6- der Computer spielt Schicksal mit dir  
FLAG 7- du bleibst in der Falle

### RANGER X

#### Level überspringen

Pausiere in jedem Level des Spiels und drücke HOCH, RUNTER, HOCH, RUNTER, HOCH, RUNTER, C, B, A, RECHTS und

LINKS. Die Musik setzt wieder ein, drücke nun B, um den Bildschirm auszublenden. Du kannst nun den nächsten Level starten.

### ROAD RASH II

#### Jedes Bike, jeder Kurs

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

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

### ROBOCOP VS DER TERMINATOR

#### Waffenwahl

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

### ROCKET KNIGHT ADVENTURES

#### Level überspringen

Wenn du HOCH und LINKS 10 mal drückst, wirst du ein Läuten hören. Pausiere und drücke: C, B, B, A, C und B, um einen Level zu überspringen.

### ROLO TO THE RESCUE

#### Unbesiegbarkeit

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

### SHINOBI III

#### Unbegrenzte Shurikins

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

#### Unbesiegbarkeit

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

### SONIC THE HEDGEHOG

#### Wähle Stufe

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

#### Unbesiegbarkeit

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

### SONIC THE HEDGEHOG 2

#### Stufe wählen

Rufe die Option "Soundtest" auf und wähle die Sounds 19, 65, 09 und 17. Drücke Reset





## CODES

### ...Mega Drive

und drücke A und START zusammen. Markiere den gewünschten Level auf dem Level Select Bildschirm.

#### SPLATTERHOUSE 3

##### Level Codes

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

#### STREET FIGHTER 2

(Nur für 6-Knopf-Joypads)

##### Normale Attacken im One-Player-Modus kampfunfähig machen

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

##### Fünf-Sterne-Speed im Champion Edition Modus

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

##### Character gegen gleichen Character

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

#### STREETS OF RAGE 2

##### Level wählen

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

##### Extra Continues

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

#### SUNSET RIDERS

##### 99 Go's

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

#### T2: THE ARCADE GAME

##### Das Gewehr überhitzt sich niemals

Du kannst mit einem rapiden Fire-Controller nach Herzenslust rumballern. Das Gewehr überhitzt sich nie und das Schießpulver geht nie aus.

#### TAZ-MANIA

##### Unendliche Leben

Gebe auf dem Paßwort-Bildschirm FFD45 ein.

##### Geheimer Raum

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

#### THUNDERFORCE IV

##### Alle Waffen

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

#### TINY TOON ADVENTURES

##### Zugang zu allen Levels

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

##### NGQQ WWQW QKWQ QWWQ WGRY

Dies eröffnet dir den Zugang zum gesamten Spielplan und du kannst in jedem Level spielen.

#### X-MEN

##### Cheat modes

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

##### Level wählen

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

#### ZOMBIES

##### Level Codes

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

#### ZOOL

##### Level überspringen

Pausiere das Spiel und drücke C, RECHTS, A, B, B, A, LINKS, LINKS, A, RECHTS und RUNTER. Nun drücke RECHTS, um einen Level zu überspringen oder HOCH, um in den nächsten Level zu kommen.

### Master System...

#### ALEX KIDD IN HIGH TEC WORLD

##### Level wählen

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

##### Extra Punkte

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

#### ALIEN 3

##### Superflammenwerfer

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

#### ALTERED BEAST

##### Extra Leben

Wenn 'Sega Master System' erscheint, drehe den Pad im Uhrzeigersinn und drücke

wiederholt Knopf 1, um das Spiel mit 5 Leben zu beginnen.

#### ASTERIX

##### Unendliche Leben

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

##### Geheimer Raum

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

#### BACK TO THE FUTURE II

##### Level überspringen

Drücke Pause jederzeit, dann: HOCH, RUNTER.

#### DOUBLE DRAGON

##### Unbesiegbarkeit

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

#### KRUSTY'S FUN HOUSE

##### Level wählen

Um dir auf dem Paßwort-Screen freien Zugang zu verschaffen, gebe den Code HPKEITH ein.

Level 2- BARNEY	Level 3- MARTIN
Level 4- SQUISHY	Level 5- ELFMAN

#### LEMMINGS

##### Wähle Level

Wenn die Lemmings ziehen, erscheint der Karren auf dem Bildschirm, drücke dann 1 und 2 zusammen auf Joypad 1, und drehe den Richtungsknopf im Uhrzeigersinn. Wähle im Hauptbildschirm ein Spiel und die New-Level-Box, drücke LINKS und RECHTS, um auf den Level deiner Wahl zu kommen.





## CODES

### ...Master System

#### THE LUCKY DIME CAPER

##### Unendliche Leben

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

#### MARBLE MADNESS

##### Level wählen

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

#### MASTER OF DARKNESS

##### Level wählen

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

#### THE NINJA

##### Extra Leben

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

#### NINJA GAIDEN

##### Unendliche Sterne und Feuerbälle

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

#### PREDATOR 2

##### Paßwörter

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

#### ROBOCOP VS TERMINATOR

##### Extra Leben

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

##### Level überspringen

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

#### STRIDER

##### Level überspringen

Drücke Knopf 1, um auf Level 2 zu springen. Wenn der nächste Titelschirm erscheint, halte: HOCH, 1 und 2. Um auf Level 4 zu springen, halte RECHTS fest und drücke beide Knöpfe.

#### TAZ-MANIA

##### Unendliche Leben

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

#### WONDER BOY III THE DRAGON'S TRAP

##### Eine Menge Schatztruhen

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

### Game Gear

#### CHASE HQ

##### Extra Continue

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

#### CHUCK ROCK

##### Paßwörter

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

#### DRAGONS CRYSTAL

##### Bonusraum

Sobald du den Spielgang einlegst, drücke sooft du kannst die Starttaste, damit du in den Bonusraum gelangst.

##### Speed

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

#### LEMMINGS

##### Level Codes

Level	Tricky	Nervend	Chaos
1	RCEOJTHOD	ECWMZGTM	GGFOYQBC
2	YQSDGSNU	ZSFKUJSF	FLWNCXPG
3	JTHPGFDY	LXPGFDYR	FECWMYRD
4	RDHPGFEC	CFKUJTXM	HOEBVKUI
5	WMZSEJTG	GMYRCFKU	QBCEJSEI
6	MZTHPGGF	JTHPEFCX	RDHPGGFE
7	DZSEIRCE	PFDZSFLX	CXOEBVKU
8	IQSCFKVL	DECWMZTG	IQABDHPF
9	WMYRDGMY	NBUJSFLW	DYRCEJTG
10	RDGMZSFK	MZSFLWMY	NCXOEBUJ
11	VLXODZTH	RLFKUJSE	THOEXPF
12	PFCEXPFE	IRCEJSEJ	DYRCEIRD
13	BUJTHOEC	SEJTHOEC	GNBUJTHO

14	XOECWNBU	WMYQBOGM	DZSFLXP
15	JSFKVKUT	YQAAAAAB	DZTHODZS
16	THODZTGM	DHODYROG	EJTHPFZ
17	YQBCEIRD	NCWNCWMY	SFKVLWNC
18	HPFDZTHP	QAABDHPG	XPFDYQBN
19	FEBVLWNB	GGGFDYQA	GNCWMZTH
20	UJTHPFEL	AABDGMYP	ODYQBCFL
21	WNCWNBL	DHODYQAB	XDECWMYQ
22	WMYRCEJT	DHODYQBD	BCFLXPFG
23	GNBUIQAA	GNCXPGGG	EBVKVLWM
24	ABDGMZTA	GFDZTHPG	YRDGNBVK
25	ODYRLEJS	GFECWMYR	VKUJSFLX
26	FKUIQBDG	CEIQABDG	PFDZTHPF
27	NBVLXPGG	NCWYRCEA	DZTHPGFD
28	FDYQBDGN	IROHDDZS	YRCFKVLW
29	BVLWMZTG	EJTGMYQB	NCWNCWNC
30	NBUIRDHO	DHODZTHP	WMZTHPFE

Level 9 -	NFOKFF
Level 10 -	LCJHCP
Level 11 -	OEMJEB
Level 12 -	PEJKEA
Level 13 -	PDHJDV
Level 14 -	QDGJDV

#### SHINOBI

##### Level wählen

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

#### SONIC THE HEDGEHOG 2

##### Level wählen

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

#### STREETS OF RAGE

##### Stufe wählen und Unbesiegbarkeit

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

#### WIMBLEDON

##### Einfach alles

Gebe die folgenden Codes ein: IKM JKI POC





# FREZZERS

Und wieder einmal platzen die Codes für das Action Replay Cartridge aus allen Nähten. Diese Sektion wird regelmäßig mit brandneuen Cheats auf den neuesten Stand gebracht, um dich auf dem laufenden zu halten.

## Mega Drive

### ALADDIN

FFEFFA0008 Unendliche Energie.

### ALIEN 3

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

### BART VS THE SPACE MUTANTS

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

### BATMAN RETURNS

FFFE320007 Unendliche Leben.

### BATTLE TOADS

FFFE4100XX Levelauswahl  
XX durch 0-10 ersetzen.  
FFE0070017 Unendliche Energie.

### BUBSY

FF023B0009 Unendliche Leben.  
FF024900XX Levelauswahl.

### CHAKAN

FFC0D0000C Unverwundbarkeit.

### COOL SPOT

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

### ECCO THE DOLPHIN

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

### FANTASTIC DIZZY

FF81490002 Unendliche Leben.

### FLASHBACK

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

### FLINTSTONES

FF01550004 Unendliche Energie.

### GAUNTLET IV

FF00F900C8 Unendliche Energie (Krieger)  
FF03BD00C8 Unendliche Energie (Walküre)  
FF068100C8 Unendliche Energie (Zauberer)  
FF094500C8 Unendliche Energie (Elf)

### GLOBAL GLADIATORS

FFFF4D000A Stoppt den Energiebalken.

### GUNSTAR HEROES

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

### JAMES POND 3

FFFAA10003 Unbegrenzte Leben

### JUNGLE STRIKE

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

### JURASSIC PARK

FF00550020 Unendliche Energie.  
FF005300FF Unendliche Leben.

### MAZIN WARS

FFCDED0064 Unendliche Energie.

### MEGA-LO-MANIA

FF156F0063 Unbegrenzte Mannschaft.

### MICKY MOUSE CASTLE OF ILLUSION

FFF3250003 Unendliche Leben.  
FFFF43001B Levelauswahl.

### MICRO MACHINES

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

### MORTAL KOMBAT

FFFF5B0001 Aktiviert die Cheat screen.  
FFFF5A0040 Gegner gebraucht Todesschlag.  
FFFF540006 Unbegrenzter Kredit.  
FFFF570000 Blutiger Kampf Mode.

### PUGGSY

FF08660003 Unendliche Leben.

### ROBOCOP VS TERMINATOR

FFF08C0040 Unendliche Energie  
FF009C0005 Unbegrenzte Leben

### ROCKET KNIGHT ADVENTURES

FFFB0D0005 Unendliche Leben.  
FFC041003F Unendliche Energie.

### ROLLING THUNDER 2

FFF1350074 Unbegrenzte Zeit.  
FFCD330001 Unverwundbarkeit.

### ROLO TO THE RESCUE

FFC51E0004 Unendliche Continues.

### SHINOBI 3

FF37E00003 Unendliche Leben.  
FF37E30032 Unendliche Shurikens.

### SONIC SPINBALL

FF579E0003 Unendliche Leben.  
FF579E1003 Das letzte Zimmer ist offen.

### SONIC THE HEDGEHOG

0138A06032 Unendliche Leben.  
0032426010 Levelauswahl.

### SONIC THE HEDGEHOG 2

FFFFB1000X X repräsentiert die Anzahl der Chaos-Edelsteine (1-7).  
FFB02800FF Unterwasser atmen möglich.

### SPLATTERHOUSE PART 3

FF00B40005 Unendliche Leben.  
FF00B700E1 Unbegrenzte Zeit.

### STREET FIGHTER II

#### (Special Champion Edition)

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

### STREETS OF RAGE 2

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

### SUPER HANG-ON

FF05540055 Unbegrenzte Zeit.

### TALE SPIN

FF27CD0003 Unendliche Leben.  
FFFFFB000X Levelauswahl.

### TERMINATOR 2

FF80CA0004 Unendliche Leben.  
FF80190025 Unbegrenzte Raketen für Spieler 1.

### TINY TOONS ADVENTURES

FFFB090002 Unendliche Leben.  
FFFB110009 Wähle speziellen Helfer, um unbegrenzte Hilfe zu erhalten.

### TOEJAM & EARL

00BCB06002 Unendliche Leben.  
00BB980063 ToeJam fängt an mit 99 bucks.

### TURRICAN

FF04920003 Unbegrenzte Leben

### WONDERBOY III

FFC8860004 Unendliche Leben.

### ZOOL

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





# FREZZERS

## Master System

### AFTERBURNER

00C01803 Unendliche Leben.  
00C0170X Levelauswahl.

### ALIEN 3

00C46A63 Unbegrenzte Energie.  
00C4783B Unbegrenzte Zeit.

### ASTERIX

00C09D03 Unendliche Leben.  
00C0A295 Unbegrenzte Zeit.

### BACK TO THE FUTURE II

00C36B05 Unbegrenzte Energie.  
00C36304 Unendliche Leben.

### BART VS THE SPACE MUTANTS

00C01003 Unendliche Leben.  
00C3AF09 Unbegrenzte Zeit.

### BATMAN RETURNS

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

### BUBBLE BOBBLE

00CEB703 Unendliche Leben.  
00DB000X X mit einer Nummer für Levelauswahl ersetzen  
(Action Replay nach jedem Level abschalten).

### GLOBAL GLADIATORS

00D0E905 Unendliche Leben.  
00D0BA3F Unbegrenzte Energie.

### G-LOC

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

### LAND OF ILLUSION

00C0B00X Ersetze X mit 0-C, um gewünschten Level zu wählen  
00C09F02 Unbegrenzte Leben.

### THE LUCKY DIME CAPER

00C13E01 Unbegrenzte Energie und Waffen.

### MASTER OF DARKNESS

00CA3A20 Unbegrenzte Energie.

### MICKY MOUSE CASTLE OF ILLUSION

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

### MORTAL KOMBAT

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

### PAPERBOY

00D50E03 Unendliche Leben.  
00D50F0A Unbegrenzte Zeitungen.

### SONIC THE HEDGEHOG

00D24603 Unendliche Leben.

### SONIC THE HEDGEHOG 2

00D29803 Unendliche Leben.

### SPIDERMAN

00DF7FFF Unverwundbarkeit.

### SPIDERMAN VS KINGPIN

00DF7FFF Unbegrenzte Energie.  
00DF9208 Unendliche Netze.  
00DF7A08 Unbegrenzte Zeit.

### TAZMANIA

00C10005 Unendliche Leben.

### TERMINATOR

00CC163C Unbegrenzte Energie.

### TOM & JERRY

00C43908 Unbegrenzte Energie.

### WONDERBOY III

00CF5308 Unbegrenzte Energie.  
00CF4A02 Unbegrenzte Flaschen.

## Game Gear

### ALIEN 3

00C42403 Unendliche Leben.  
00C42B99 Unbegrenzte Raketen.

### BATMAN RETURNS

00C02103 Unendliche Leben.

### CHAKAN

00DFB3F0 Energie wird erneuert wenn Action Replay betätigt wird.

### COOL SPOT

FF00D18F2F Unbegrenzte Energie  
FF00D18E03 Unendliche Leben.

### DONALD DUCK

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

### ECCO THE DOLPHIN

FF00CAC123 Unbegrenzte Luft und Energie.

### GLOBAL GLADIATORS

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

### JURASSIC PARK

FF00CA0003 Unbegrenzte Energie  
FF00C02404 Unendliche Leben

### MICKY MOUSE LAND OF ILLUSION

00C0A295 Unbegrenzte Zeit.  
00C0AD07 Unendlicher Sauerstoff.

### MORTAL KOMBAT

00C48848 Unbegrenzte Energie.  
00C40B07 Unendliche Continues.

### PRINCE OF PERSIA

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

### SHINOBI II - THE SILENT FURY

00C04004 Unendliche Leben.

### SPIDERMAN II

00C16A08 Unendliche Leben.  
00C08F06 Unbegrenzte Energie.

### SONIC CHAOS

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

### SONIC THE HEDGEHOG

00D24003 Unendliche Leben.

### SONIC THE HEDGEHOG 2

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

### SPIDERMAN VS THE KINGPIN

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

### SPIDERMAN 2

FF00C16082 Unbegrenzte Fortsetzungen.  
FF00C16D08 Unbegrenzte Netze.

### STAR WARS

FF00DAAD02 Unendliche Leben.

### STREETS OF RAGE

00CD0903 Unendliche Leben.  
00C6670X Levelauswahl. X mit 0-4 ersetzen. Um auf Level 3 anzufangen, folgendes eingeben: 00C66704. Am Ende des Levels abschalten.

### STREETS OF RAGE II

00C9A603 Unendliche Leben.

### TAZMANIA

00C70A08 Unbegrenzte Energie.  
00C00205 Unendliche Leben.

### TERMINATOR 2

00DD0F04 Unendliche Leben.

### THE SIMPSONS - BART VS THE SPACE MUTANTS

00C01003 Unendliche Leben.

### WWF - STEEL CAGE CHALLENGE

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





# SONIC SPINBALL

Noch einmal hat Sonic sich entschieden, den Mega Drive zu zieren. Dieses Mal ist es Spinball. Du spielst den Ball, sammelst Edelsteine und mußt Robotnik besiegen. Du hast keine Zeit zu verlieren.

## Level 1

Du mußt bei diesem Boss zum 1. Level zwischen Körper und Schwanz hin- und herspringen. Wenn der Schwanz verschwinden ist, springe ein paar mal auf den Körper, um ihn zu vernichten.

Wenn du auf die Seite der Flipper fällst, mußt du die Bumper (Ziele) treffen, um ein Sicherheitsventil zu aktivieren. Werfe zu deiner eigenen Sicherheit alle Bumper heraus. Dies gilt für die meisten Teile dieses Spiels.

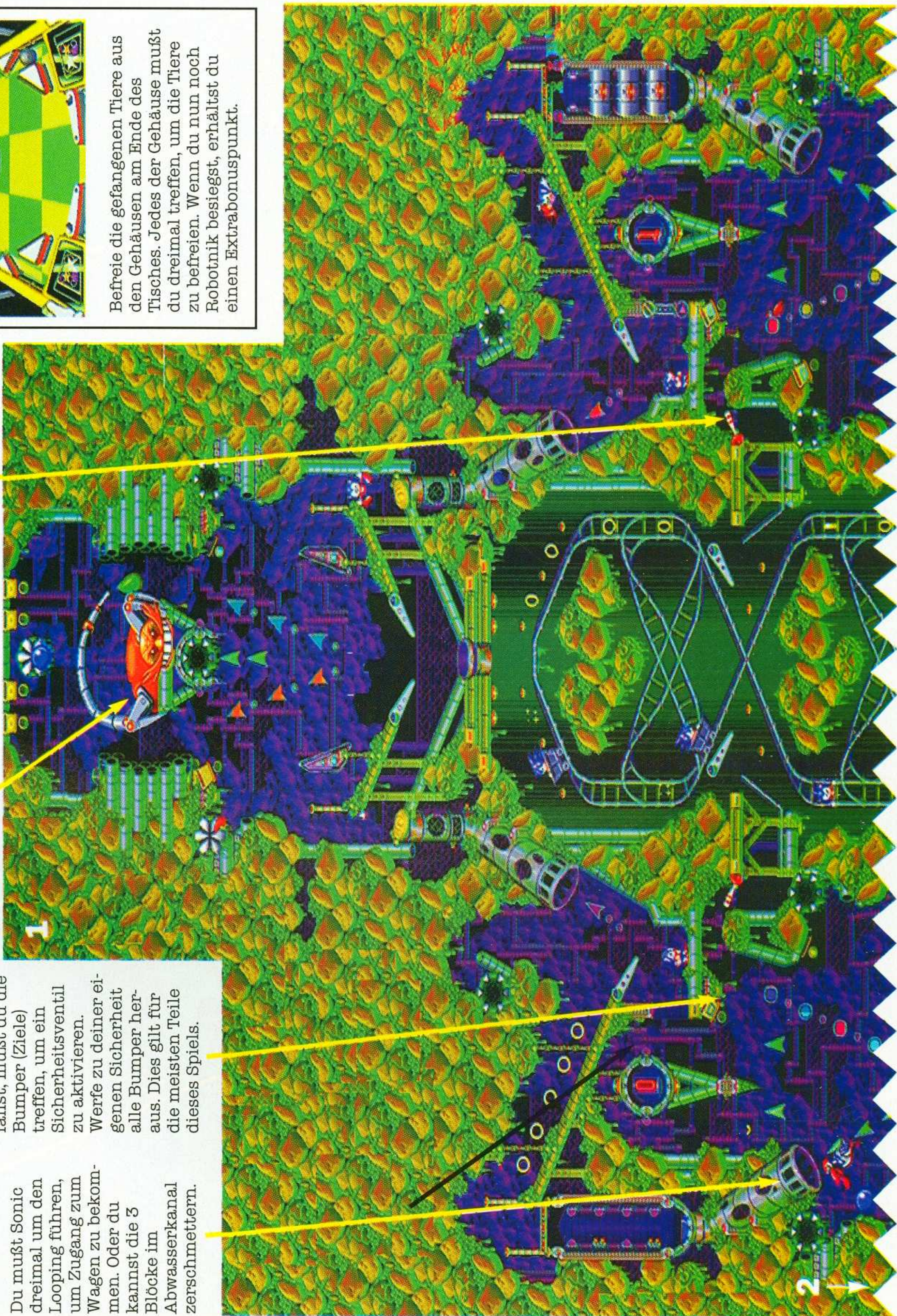
Du mußt Sonic dreimal um den Looping führen, um Zugang zum Wagen zu bekommen. Oder du kannst die 3 Abwasserkanal zerschmettern.

Stoße den Spinball zu dem Hebel, damit die Brücke sich anhebt. Um 2 Edelsteine zu erreichen, mußt du mit dem Wagen die Schienen entlang fahren.

### Level 1 Bonus...



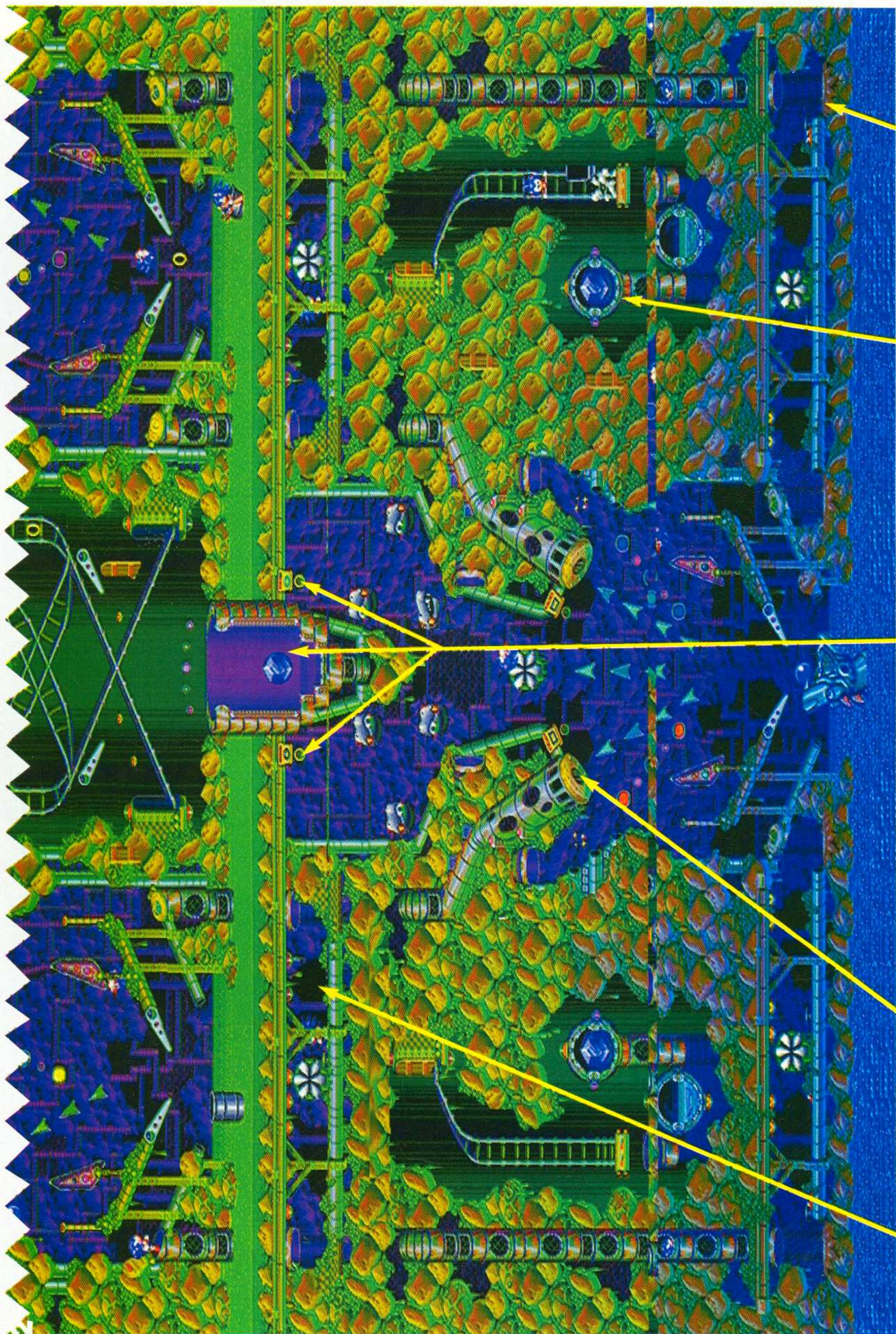
Befreie die gefangenen Tiere aus den Gehäusen am Ende des Tisches. Jedes der Gehäuse mußt du dreimal treffen, um die Tiere zu befreien. Wenn du nun noch Robotnik besiegst, erhältst du einen Extrabonuspunkt.





# SONIC SPINBALL

## Level 1



Wenn du vom Tisch fällst, benutze den Sonic-Spin, um dich wieder zurückzubringen.

Nachdem der ganze Slime aus der Tonne herausgelaufen ist, hast du Zugang zu den darüberliegenden Tischen. Führe Sonic durch diese Röhre, um in den nächsten Level zu gelangen.

Wenn du die zwei Bumper von rechts und links triffst, entleert sich der Container und der Slime fließt ab. Du kannst nun den Smaragd aufsameln, indem du runter auf die Mitte des Weges stürzt. Oder lasse dich in der Öltrammel treiben und springe zu einer Seite der Tonne.

Du kannst diesen Smaragd nur erreichen, nachdem du den zentralen Edelstein hast und auch schon mit dem Wagen gefahren bist..

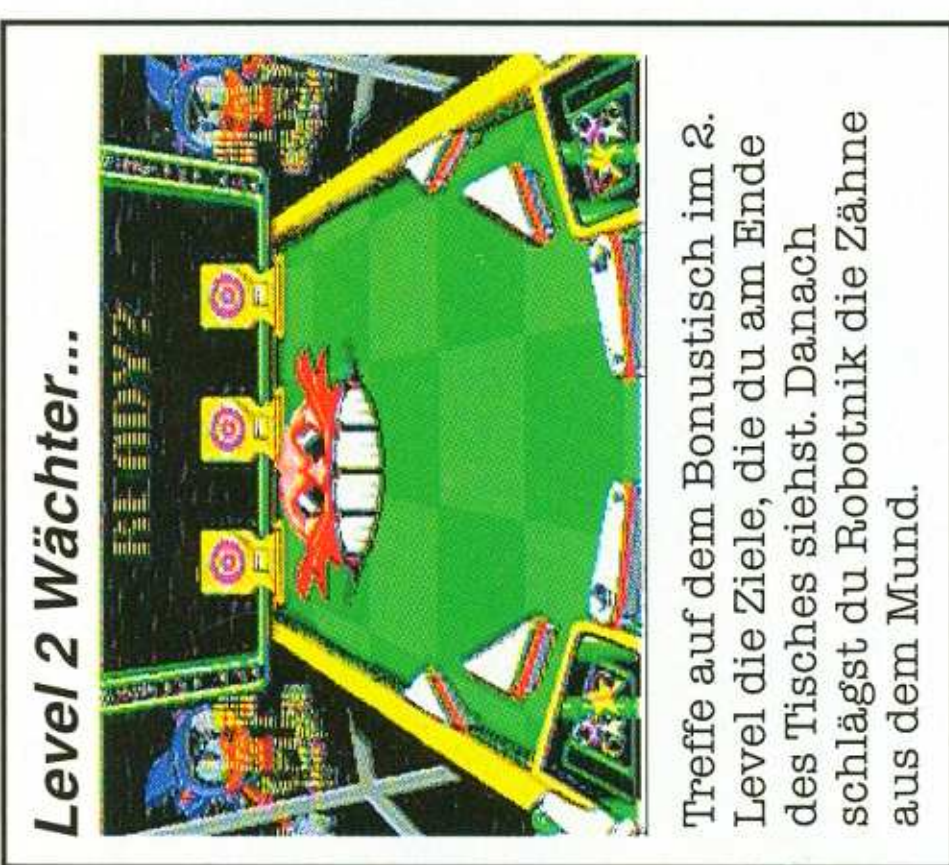
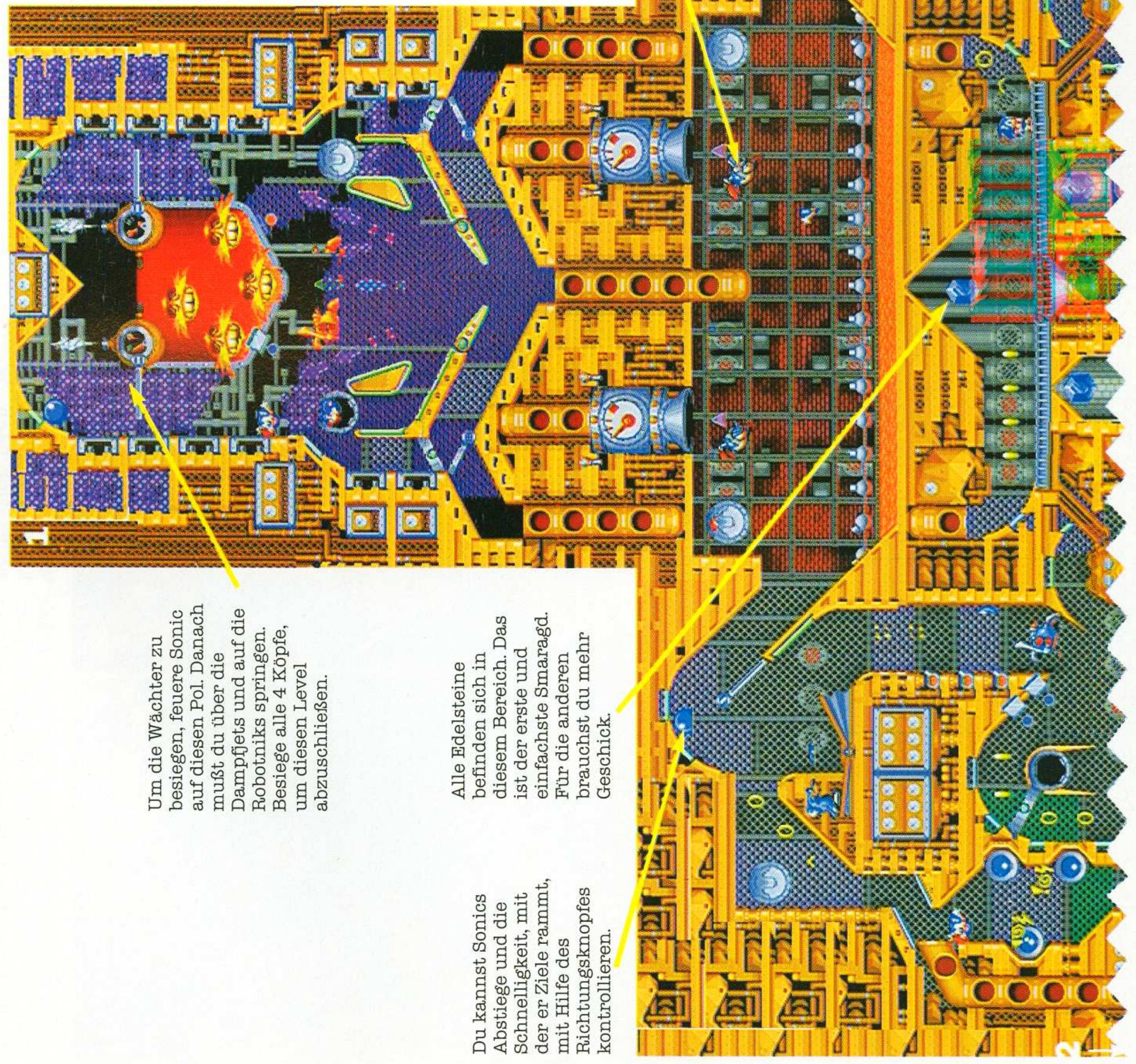
Nachdem du den Edelstein aufgesammelt hast, kannst du dich mit Hilfe dieser Kanone hoch hinauf auf den Tisch feuern lassen.





# SONIC SPINBALL

## Level 2



Level 2 Wächter...

Treffe auf dem Bonustisch im 2. Level die Ziele, die du am Ende des Tisches siehst. Danach schlägst du Robotnik die Zähne aus dem Mund.

Um die Wächter zu besiegen, feuere Sonic auf diesen Pol. Danach mußt du über die Dampfjets und auf die Robotniks springen. Besiege alle 4 Köpfe, um diesen Level abzuschließen.

Alle Edelsteine befinden sich in diesem Bereich. Das ist der erste und einfachste Smaragd. Für die anderen brauchst du mehr Geschick.

Du kannst Sonics Abstiege und die Schnelligkeit, mit der er Ziele rammt, mit Hilfe des Richtungsknopfes kontrollieren.

Du mußt nun die Dampfjets benutzen, um in den letzten Wächterraum hinein zu gelangen. Die Jets treiben dich vorwärts, die Ferrons geben dir weiteren Auftrieb zum Boiler. Dieser feuert dich auf den letzten Tisch.





# SONIC SPINBALL

## Level 2



Um zum ersten Chaos-Edelstein und zu den Dampfjets zu gelangen, mußt du diese Tür aufbrechen. Benutze die Flipperknöpfe, um den Dampf zu kontrollieren. Springe hoch und lande auf einem Ferron und in der Druckröhre.

Um die zwei anderen Edelsteine zu erreichen, wirble Sonic dreimal durch den Looping und zertrümme den Korken, um die Röhre hinunter zu rollen. Sobald du die Röhre hinabfällst, drücke schnell die Flipperknöpfe. Benutze die Dampfjets, die dich zu den Smaragden hintreiben.

Wenn du in die Röhre hineinfällst, winde dich nach links und rechts und springe sicherheitshalber.

Benutze diese Beamlöcher, um zu schweren zu erreichbaren Plätzen zu gelangen.

Halte dich von der Lava fern. Wenn du dort hineinfällst, bedeutet dies für dich den sofortigen Tod. Du hast eine Chance zu entkommen, wenn du die Ziele umstößt.





# SONIC SPINBALL

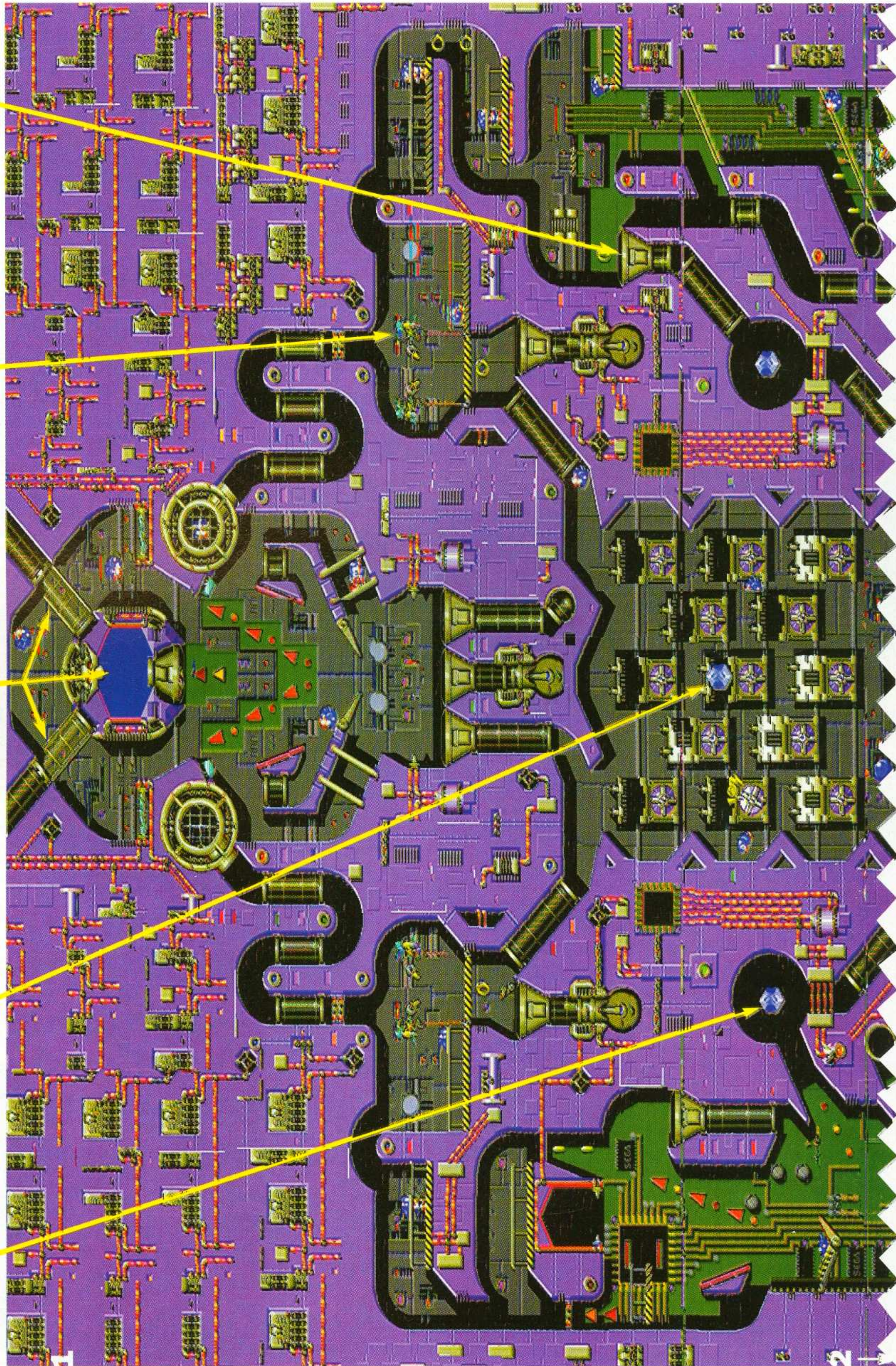
## Level 3

Wenn der Lift-Flipper fast die Spitze erreicht hat, ziele und feuere Sonic ab, um einen Smaragd zu bekommen.

Führe Sonic durch diesen Raum in den mittleren Safe hinein. Versuche, den Safe ein paar mal zu treffen, bis ein Edelstein herausfällt.

Um den Boss zu vernichten, setze die beiden Röhren unter ständigen Beschuß, bis sie zerbrechen. Steuere nun Sonic zu Robotniks Kammer, um sie zu zerstören.

Nachdem du alle Edelsteine gesammelt hast, springe hoch und hinunter, um einen Smaragd zu bekommen. Das Rohr wird dich zu einem Zentralsafe bringen.





# SONIC SPINBALL

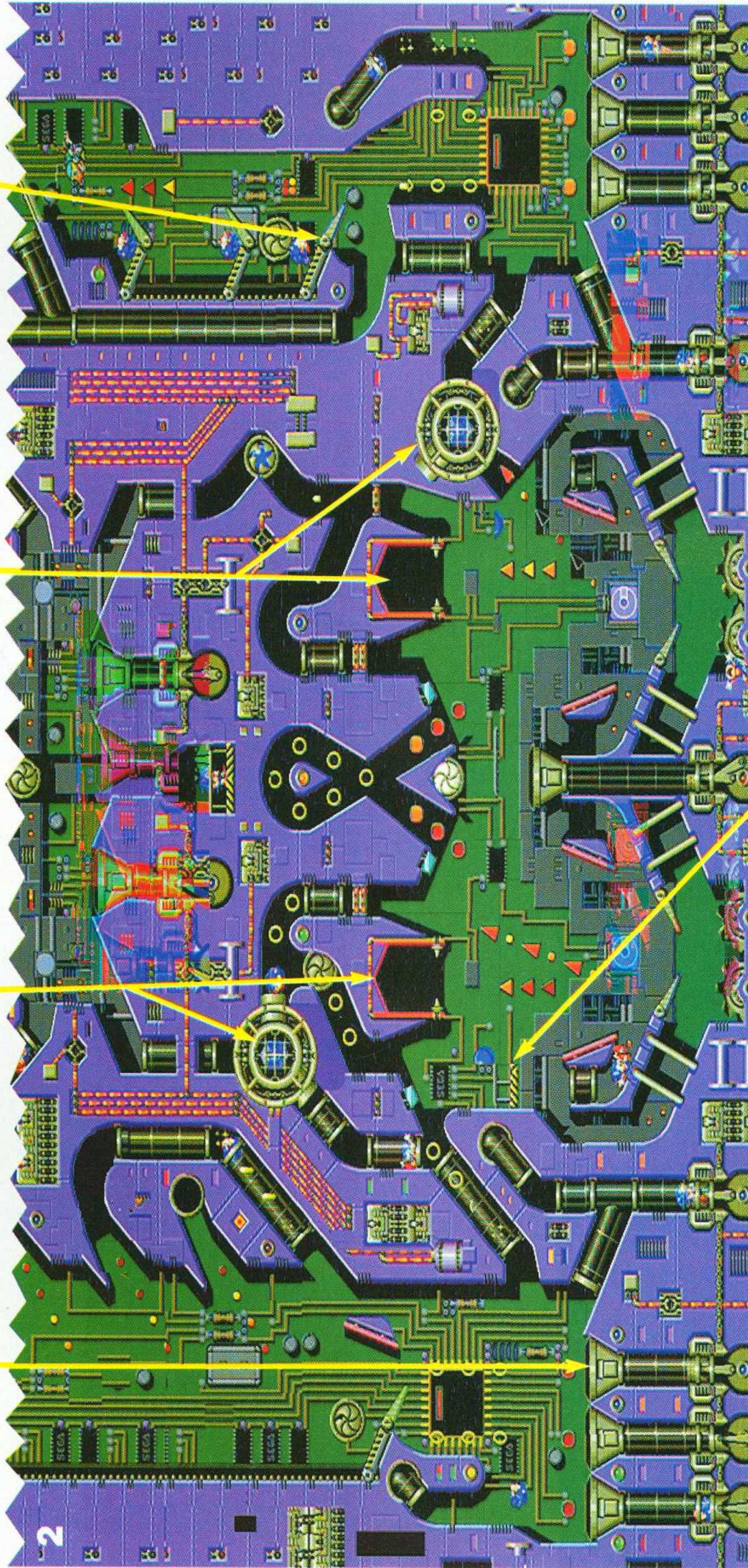
## Level 3

Benutze einen von den 3 Kolben, um Sonic hoch und auf den Flipper zu schießen. Fange Sonic mit dem Flipper auf und bringe dich an die Spitze.

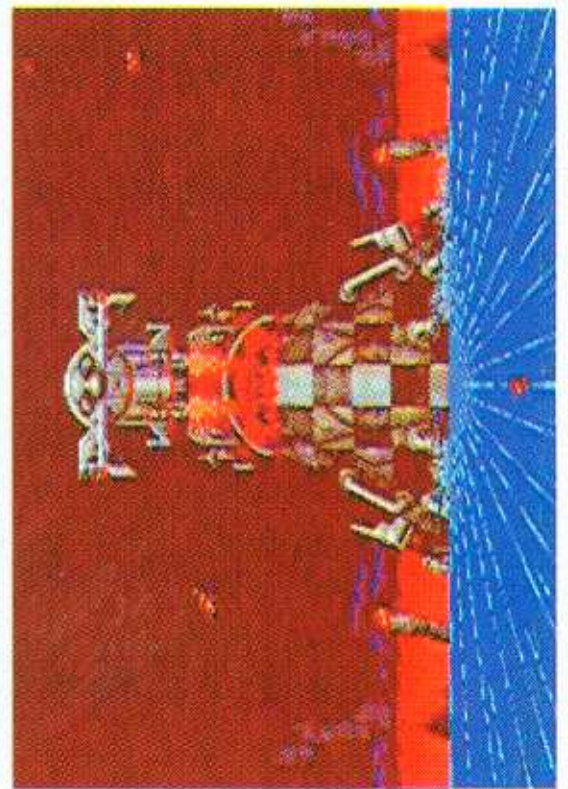
Versuche, Sonic dreimal in der Powerkammer zu fangen. Mit Hilfe des Flippers ist es einfach, einen Edelstein zu erhalten.

Springe nun dreimal in die Powerkammer, um das Rad mit dem Smaragden anzuhalten. Jetzt kannst du Sonic direkt zum Edelstein führen.

Um Sonic in die nächsten Level zu bringen, mußt du ihn mit dem Flipper auffangen. Wenn Sonic mit dem Hüpfen aufhört, wirst du vertikal an die Spitze geflippert.



### Robotniks Flucht...

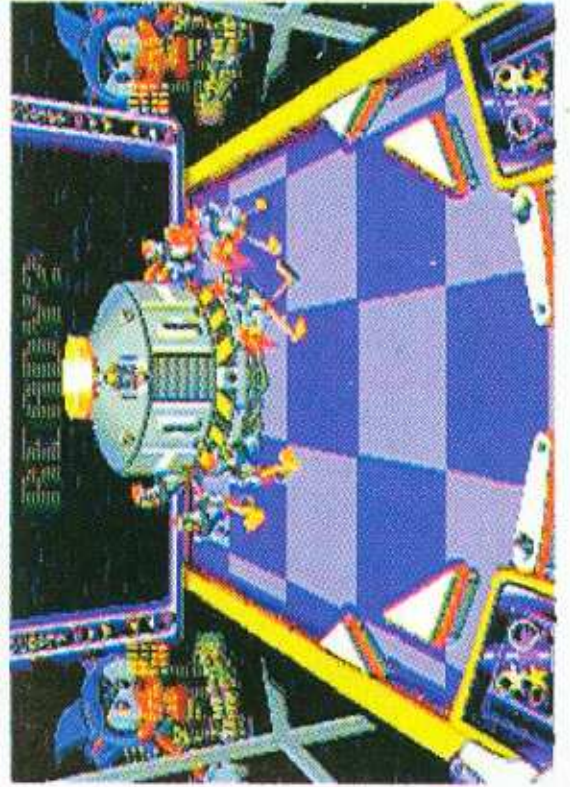


Nachdem du alle 5 Edelsteine auf diesem Level gesammelt und den letzten Boss besiegt hast, wird Robotnik versuchen, aus Sonics Fängen zu flüchten. Dies bringt dich auf den 4. und letzten Level... Viel Glück!

Benutze diese Plattform, um in die Powerkammer zu gelangen.

Die Plattform bewegt sich nach links und rechts und hält an, damit Sonic am Ende des Levels einen Blick nach oben und unten werfen kann.

### Level 3 Bonus...



Im 3. Level-Bonusraum mußt du die Soldaten, welche die Kammer bewachen, jeweils dreimal beschießen. Wenn alle Soldaten vernichtet sind, feue auf den Tresorraum, um alle gefangenen Tiere zu befreien.





# SONIC SPINBALL

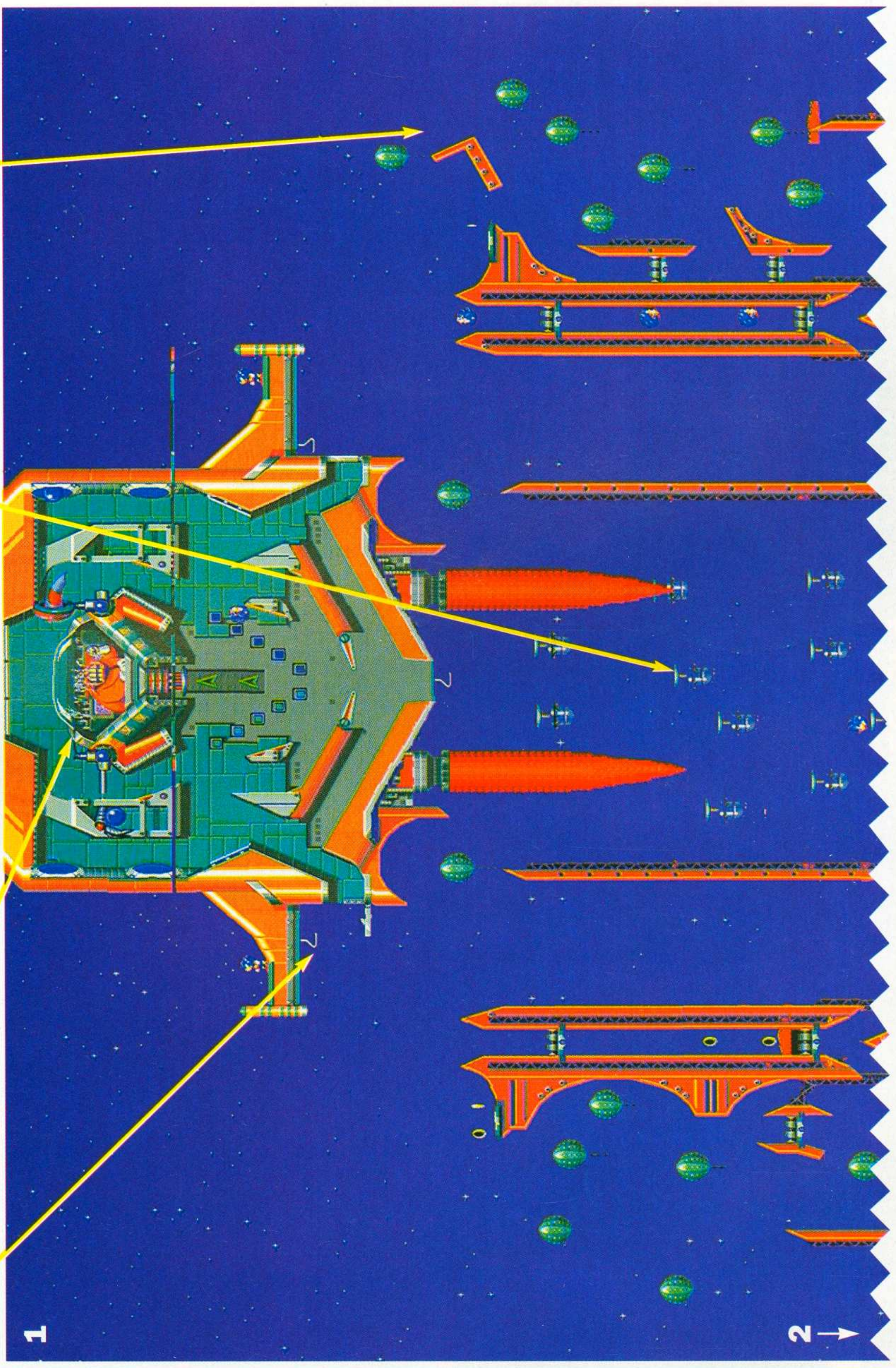
## Level 4

Wenn du von der Rakete abgeworfen wirst, kannst du versuchen, diese beiden Haken zu ergreifen. Sie sichern dein Leben.

Und nun zur letzten Begegnung mit dem teuflischen Dr. Robotnik. Zuerst mußt du das Glas von Robotniks Kapsel, dann die aufsteigende Plattform von unten treffen. Dadurch wird die Windhose, die dich gefangenhält und die eiserne Klaue unschädlich gemacht. Schieße weiter auf das Glas, bis daß du Robotnik besiegt hast.

Wenn du den mittleren Weg zur Rakete wählst, kannst du diese Plattformen benutzen, um aufzusteigen. Dies muß sehr schnell gehen, da die Plattformen explodieren, kurz nachdem man auf sie gesprungen ist.

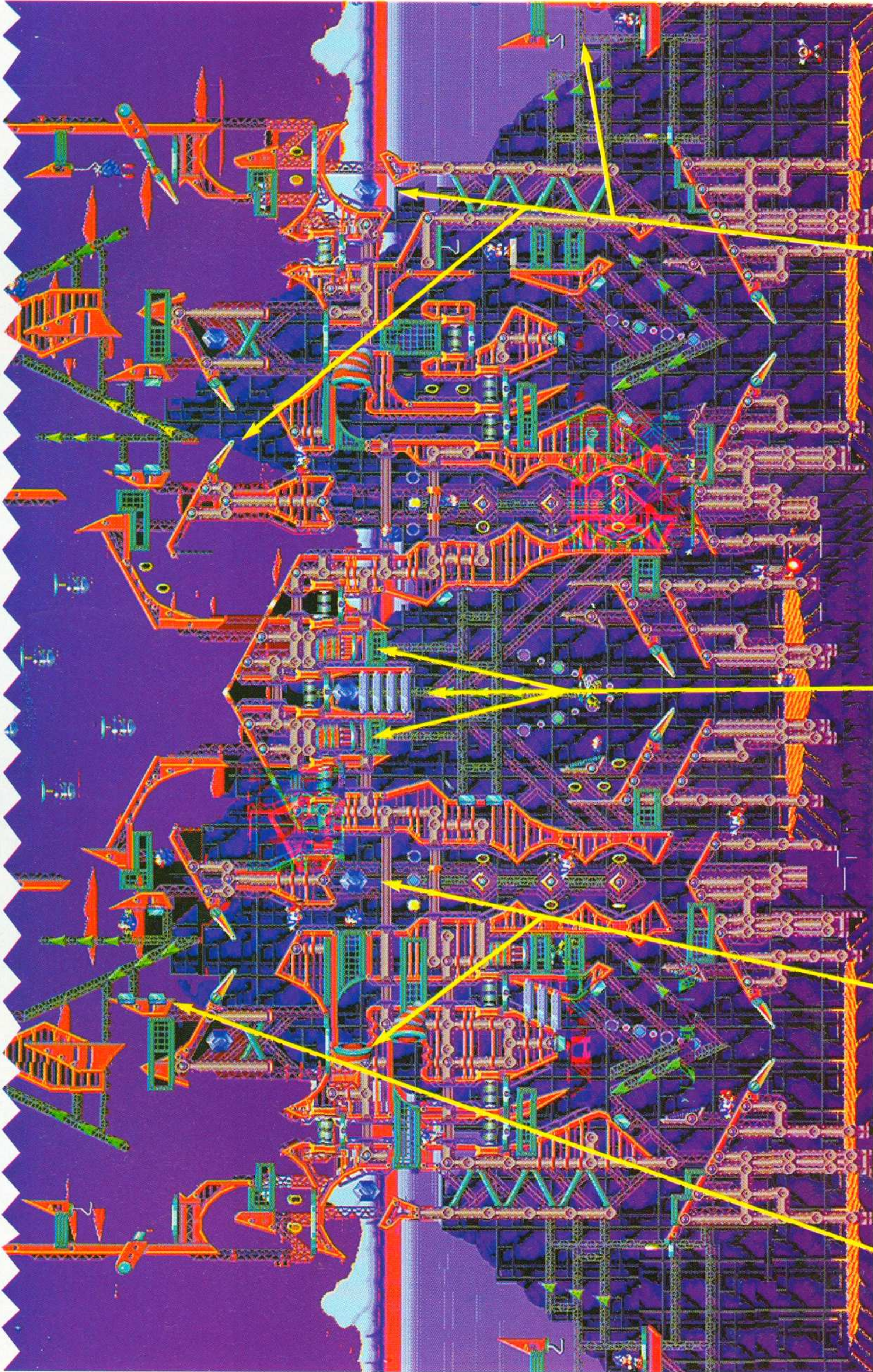
Es gibt viele Routen, die Sonic wählen kann, um sich seinen Weg zu Robotniks Rakete zu bahnen. Hier ist eine: Die silbernen Bälle lassen dich durch die Gegend tanzen. Daher ist es besser, ihnen auszuweichen.





# SONIC SPINBALL

## Level 4



Es gibt verschiedene Bumper, die du ausschalten mußt. Bei einigen erscheinen Sicherheitsvorrichtungen, andere erlauben dir, in Gebiete einzudringen, in denen du noch nicht warst.

Benutze die Windhose, um dich zum Edelstein hinzuschwingen. Die Windhose erreichst du, nachdem du die 3 unteren Blöcke zerschmettert hast. Nun kannst du Sonic in die Windhose feuern.

Um den ersten Smaragd zu bekommen, müssen die vier Blöcke zerstört werden. Dies erreichst du, indem du von beiden Seiten gegen die aufsteigenden Plattformen schlägst. Du kannst nun den Edelstein einsammeln, das Gebilde durchlaufen und zur Spitze vordringen.

Um an diesen Edelstein heranzukommen, mußt du den rechten Flipper benutzen. Dort findest du einen Haken, an dem du ziehen mußt. Flippere dich zu dem Smaragd. Um zu diesem Flipper zu gelangen, mußt du zuerst zum oberen Flipper hin. Flippere dich über die hohe Mauer und lasse dich soweit wie möglich rechts runterfallen. Auf die gleiche Weise kannst du auf der linken Seite noch einen anderen Edelstein bekommen.





# WIZ 'N' LIZ

Wiz 'n' Liz ist Action in Hochgeschwindigkeit, kombiniert mit versponnenen Zaubersprüchen. Dieses Spiel von Psygnosis ist wahrscheinlich eines der verzaubertsten Games, das je auf den Mega Drive kam. Nimm es Dir...falls Du kannst!

## Das Land von Pum

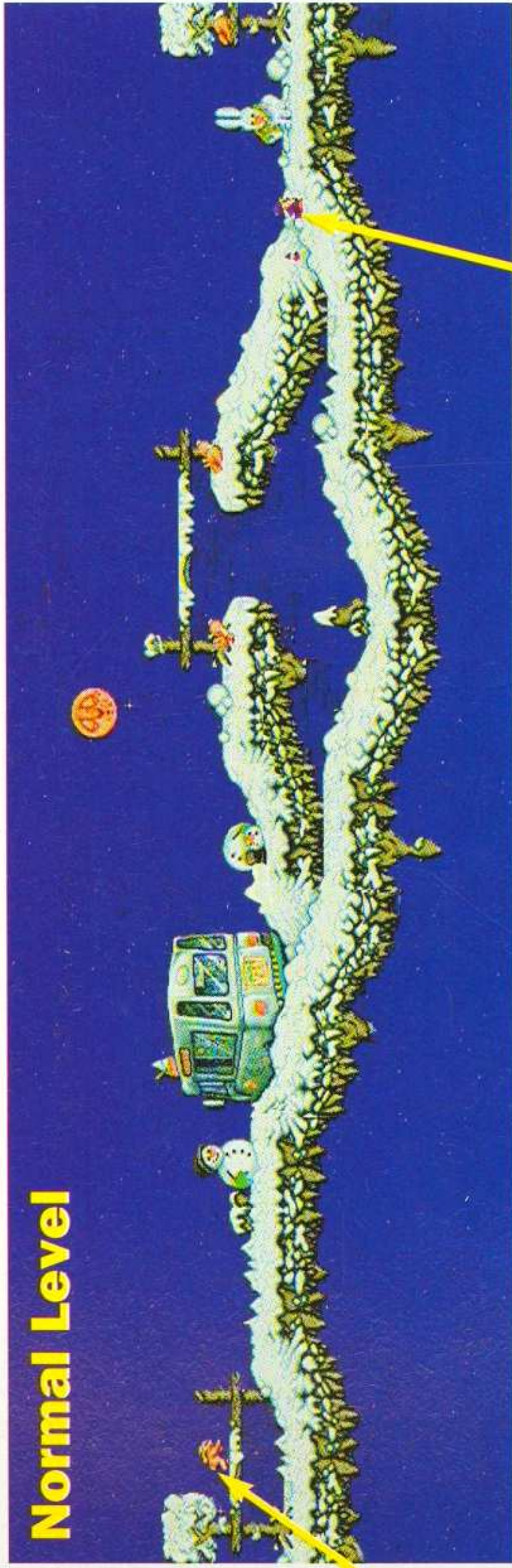


In einem Lande wie Pum fühlen sich Wiz und Liz wie zuhause. Benütze diesen Kochtopf um die Früchte zu mischen und den entsprechenden Zauber herzustellen.

Diese Tür beinhaltet das Geheimnis der vier Edelsteine. Sammle alle vier sowie den Zauber, um einen großen Bonus zu erhalten.

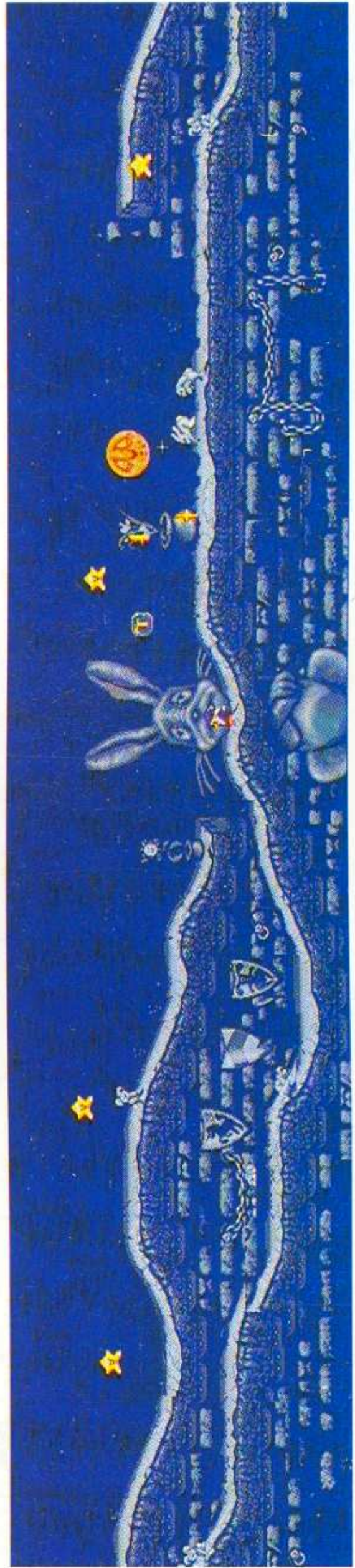
Für jeden Level gebrauchst Du die gleiche Strategie. Du mußt jeden Hasen fangen, um einen Buchstaben freizulassen. Dieser stimmt mit dem oben angegebenen Wort überein. Wenn alle Buchstaben gesammelt sind, mußt Du die restlichen Hasen fangen, um den Level zu beenden.

## Normal Level



Alle Levels des Spieles gehen in einem Kreis. Dies bedeutet, daß wenn Du lange genug in eine Richtung rennst, wirst Du wieder am Anfang ankommen.

## Bonus Level...



Die Bonusrunde ist fast wie alle anderen Levels, außer daß Du die Kirsche nur einmal essen kannst. Da Du weniger Zeit hast, um den Level zu beenden, muß man dementsprechend schneller sein. Sammle

alle Hasen, um ein extra Leben zu erhalten, aber verlasse den Level sobald der Timer zehn Sekunden anzeigt.

## CHEATS...

**Eintritt zu allen Wächtern wird erhalten, indem man folgendes Paßwort eingibt: TCDT GBBS**





# WIZ 'N' LIZ

Apfel	Erdbeere	Banane	Orange	Karotte	Kartoffel	Kohl	Mango	Zitrone	Zwiebel	Birne	Kirsche	Avocado	Pilz
Fruchtrückgaben Zauber	1 Punkt und 60 Sekunden	Langsamer Timer	Tube Skiing	Früchte werden zu Sternen	250 Sterne	Wabbitoids	250.000 Punkte	1 Sekunde und 300 Sterne	Keine Karte	60 Sekunden extra	Level auslassen	Extra Leben	Magic Sapphire
Toggle Grassland Tür	Doppelte Bonus Runde	45 Sekunden extra	10.000 Punkte	5 Sterne	Toggle Snowland Tür	50.000 Punkte	Ha, Ha!	1 Stern	125 Sterne	200 Sterne	Zauberanspruch für mehr Früchte	Alle Bonus-Buchstaben	
150 Sterne	Doppelte Sterne	Tortoise	Toggle Lunarlands Tür	1 Stern und 100.000 Punkte	Toggle Mineland Tür	Shadow Lands	1 Sekunde extra Zeit	Auseinandernehmungs Hinweis	20.000 Punkte	175 Sterne	Bouncel		
Mein Schatten und Ich	What's that Pong?	Früchte in Punkte unwandeln	40 Sekunden extra	Wabbit Invaders	Goldrausch	Toggle Deadland Tür	100 Sterne	Sterne x 2 (Ein Level)	Magic Mushroom	Finder			
Magic Ruby	Stürmisches Wetter	Catch!	30 Sekunden extra	Zauberanspruch für Frucht-haltbarkeit	Nicht mal 'ne Wurst	5 Sekunden extra	Toggle Desertland Tür	Extra wahllose Punkte	Keine sterbenden Hasen				
100.000 Punkte	Trip-a-Tron	Verwandelt Früchte zu Zeit	Chancel	80 Sterne	Guesser	Keine unsichtbaren Buchstaben	Double Time Icons (Ein Level)	Bonus-Buchstaben um-tauschen					
75 Sterne	Wheel Spin	Toggle Templeland Tür	Extra wahllose Zeit	Haufen Bananen	Magischer Edelstein	25.000 Punkte							
Time Doubler (Nur einmal)	Grüne Hasen	Zauberwerk kauf	Konfuzius	Nichts!	Game Over?	Letter Basher							
Freundschaftszauber	Rote Hasen	Hinweis oder Punkte	Lebende Schlange	20 Sekunden	Toggle Treeland Tür								
5.000 Punkte	Doppelte Punkte (nur einmal)	60 Sterne	Blaue Hasen	Sound-Test									
Wahllose Früchte	Splat those Dudes!	Überhaupt nichts	1 Punkt										
Laden offen (oder Punkte)	Magic Diamond	It's the Lemmings											
Öffnet den Ausgang (oder Punkte)	10 Sekunden extra												
Kostenloser Bonus-Buchstabe													

## Zaubermischungen...

Die Spielmethode für Wiz 'n' Liz ist von der Auswahl des Spielers abhängig. Es wäre Dir vielleicht lieber, nur die Früchte zu sammeln und die verschiedenen Verzauberungen auszuprobieren und Dich einfach nur zu vergnügen. Solltest Du aber das Spiel zum Ende spielen wollen, müsst Du am laufenden sein. Du müsst in diesem Falle alle Levels mit einer affenartigen Geschwindigkeit beenden und Dich darauf konzentrieren, alle süßen Häschen zu fangen. Nach dem achten Level müsst Du einen der acht Wächter schlagen. Jedesmal wenn Du einen Wächter vernichtest, erhöht sich der Schwierigkeitsgrad der nächsten Welt. Gebrauche die oben angegebene Tabelle, um zu wissen, was Du mit den gesammelten Früchten machen kannst.





# WIZ 'N' LIZ

**Creepy Clock...**



Diese Uhr bewegt sich von links nach rechts, während das Pendel die ganze Zeit schwingt. Du mußt Dich beim Hochspringen konzentrieren und die herunterfallenden Zahnräder vermeiden. Bleibe unter der Uhr, während gefeuert wird.

**Freaky Flower...**



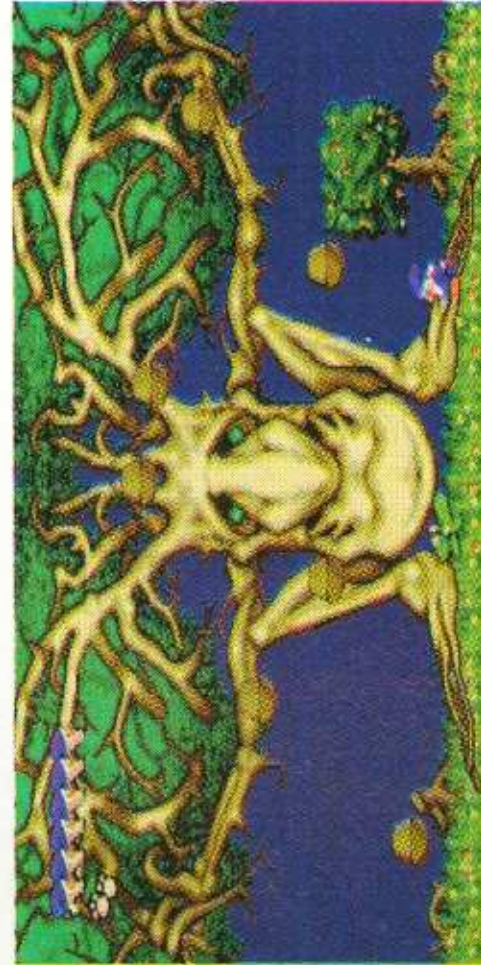
Um die verrückte Blume zu schlagen, stell Dich zwischen die zwei Blätter am Ende des Stengels. Die Blume wird sich nach links und rechts bewegen und Du kannst nun Deine Energie loslassen, um sie zu schlagen.

**Snake Eyes...**



Vermeide den Schwanz der Cobra vor dem Feuern. Der Schwanz bewegt sich nach links und rechts sowie hoch und runter. Schieß auf die Schlange, sobald der Schwanz auf der entgegengesetzten Seite des Bildschirms ist.

**The Evil Oak...**



Ähnlich wie der Kürbis, springt die böse Eiche hoch und runter. Vergiss es nicht wenn Du Deine Energie losfeuerst. Vermeide die Eicheln, die aus dem Baum fallen.

**Deadly Dragon...**



Hier ist einer der gefährlicheren Wächter. Er feuert nicht nur wie verrückt Flammen, aber besteht darauf, seine Spikes, die in der Erde stecken bleiben, fallen zu lassen. Sobald er damit fertig ist, kannst Du Ihn zunichte machen.

**The Gate keeper...**



Der Torhüter tötet Dich, inem er zwei seiner Zähne fallen läßt. Du mußt dies, während Du zurückfeuerst, vermeiden. Die Zähne, die gerade fallen werden, sind etwas niedriger als die anderen.

**The Savage Pumpkin...**



Sobald der brutale Kürbis auf den Boden zufliegt, errate, wo der Aufprallpunkt sein könnte (entweder links oder rechts), und warte auf der entgegengesetzten Seite, um Deinen Energie geladenen Blitz, loszulassen.





# WIZ 'N' LIZ

## Bounce...



Du mußt zehn Hasen, solange wie möglich, jonglieren und Bonuspunkte in der Luft sammeln.

## Catch...



Hier muß alles, daß auf den Boden fällt, gefangen werden. Sobald Du zehn Hasen vermisst hast, ist der Bonus zuende.

## Chance...



Einer dieser Gewichte fällt, sobald Du einen der Icons sammelst. Tu es auf eigene Gefahr!

## Finder...



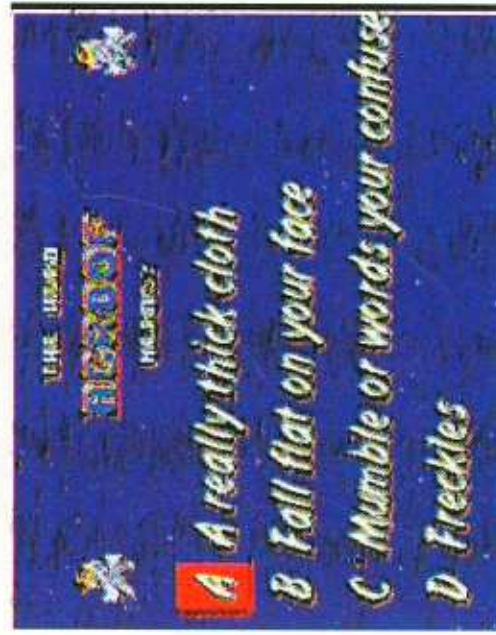
Dies ist ein Spiel, wo eine Anzahl von Fruchtpaaren und Bonuse, versteckt sind. Du gewinnst, wenn du zwei gleiche aufgedeckt hast.

## Gold Rush...



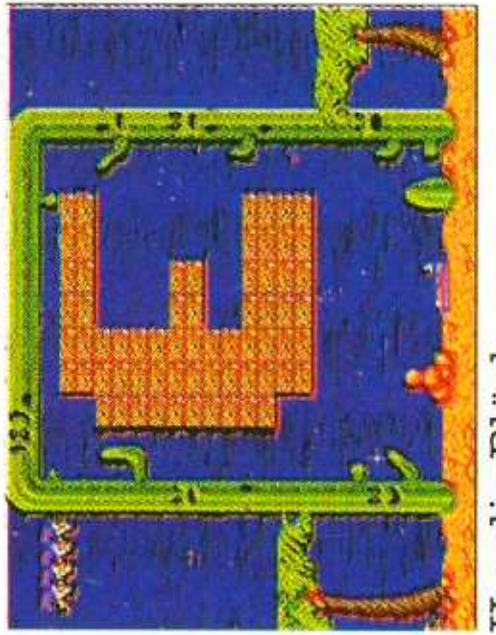
Um einen gescheiterten Bonus zu erhalten, ist eine schnelle Reaktionsfähigkeit nötig. Du mußt die Kollonen vom hochsteigen hindern.

## Guesser...



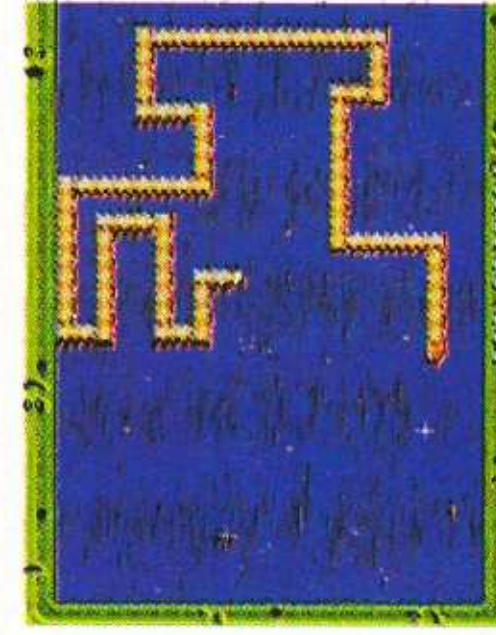
Nicht unbedingt "Trivial Pursuit", jedoch müssen alle Fragen korrekt beantwortet werden um Sterne zu erhalten.

## Letter Basher...



Um die Blöcke zu zerstören, benutze die Plattform als eine Aufprallplatte für den Ball.

## Snakes Alive...



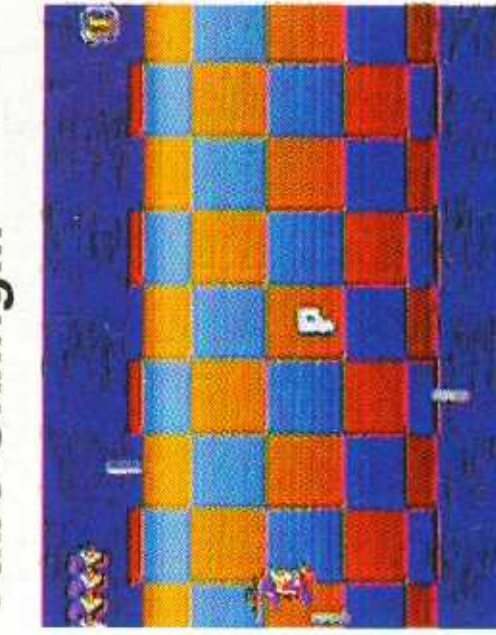
Lenke die Schlange den Zahlen entgegen um Deine Belohnung zu ernten. Berühre nicht die Seiten oder Deinen eigenen Ende.

## Splat those Dudes...



Du kannst zwanzig Tomaten benützen, um die Gesichter dieser zwei Typen zu treffen.

## Tube Skiing...



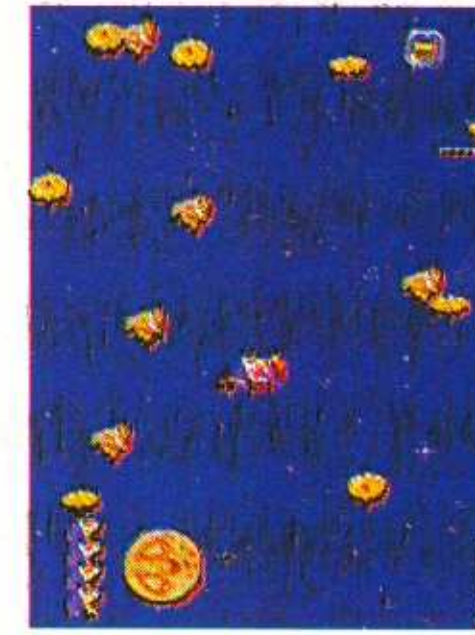
Hier mußt Du auf dem Rohr, Deine Bonusse sammeln. Schlag nicht die Hindernisse zu oft an.

## Wabbit Invaders...



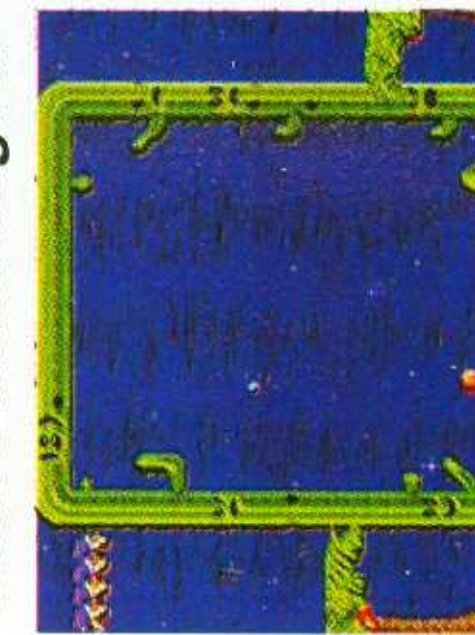
Wenn Dir Space Invaders gefallen hat, Dann wird Dich Wabbit Invaders entzücken. Ein losfeuern um Deine Punktzahl zu erhöhen.

## Wabbitoids...



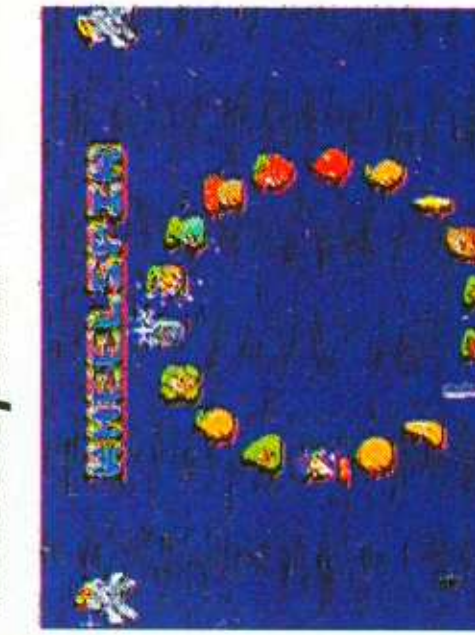
Kontrolliere Dich in der Mittenluft und sammle die vorbeifliegenden Icons. Vermeide die Zahnräder um am Leben zu bleiben.

## What's that Pong?...



Für extra Punkte muß der Ball, der in der Luft gehalten ist, von den Wänden geprallt werden.

## Wheelspin...



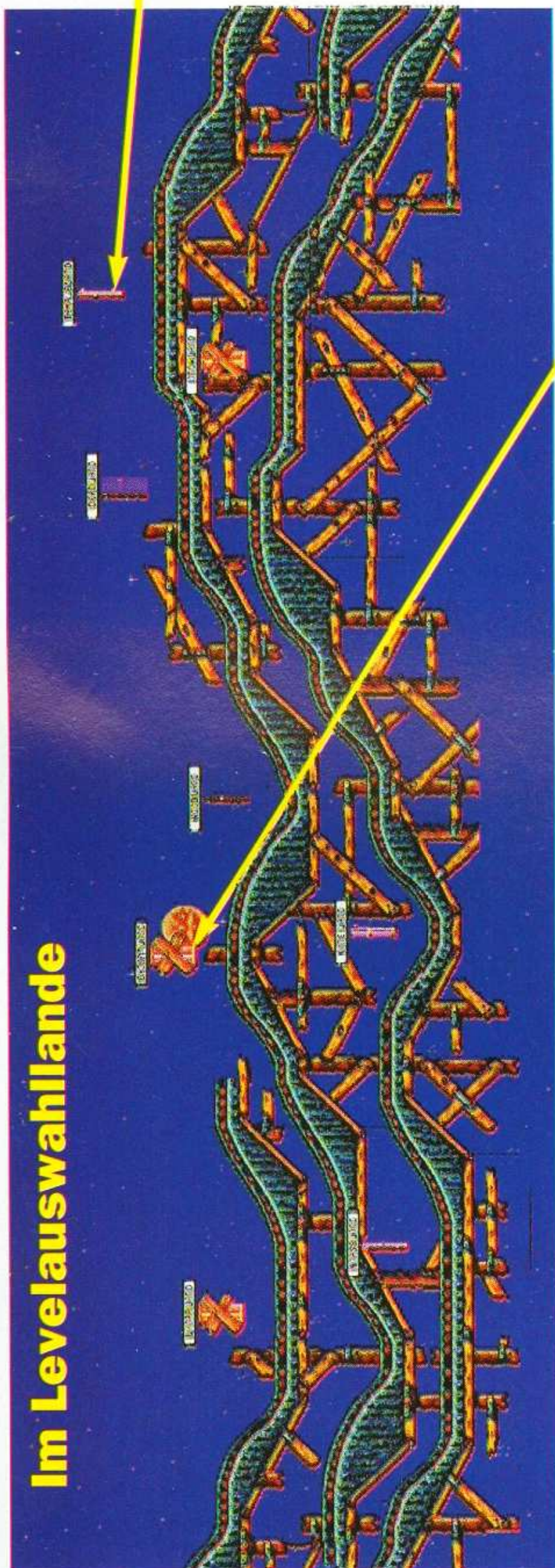
Spinn das Rad. Hier gibt es nur eine Chance, um den Gegenstand, vor dem das Rad anhält, zu sammeln.



# WIZ 'N' LIZ

## Zauberladen

### Im Levelauswahllande



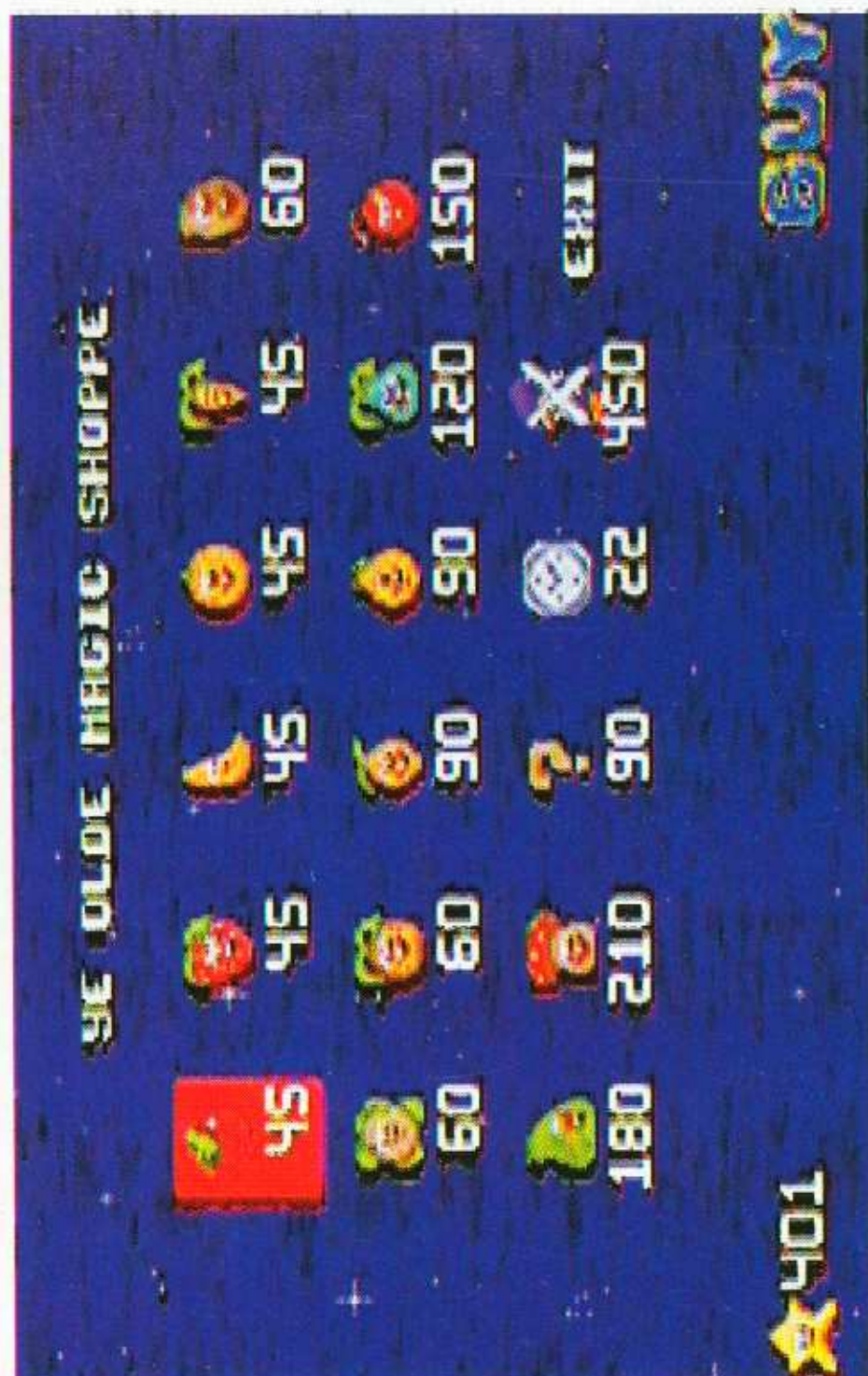
Hier kannst Du, in den von Dir ausgesuchten Level, durch die Türen einsteigen. Sei vorsichtig, daß du nicht mit einem Zauberspruch einen bereits geschlossenen Level wieder öffnest.

### ACTION REPLAY:

**Unbegrenzte Zeit**  
**FF3403003B**  
**Unendliche Leben gegenüber den Wächtern sowie auf manchen Nebenspielen.**  
**FF31E30004**

Verspernte Türen, wie diese, sind schon beendet. Sobald Du im Level bist, kannst Du Dir dreißig Sekunden extra geben, indem Du AUFWÄRTS und A drückst. Du erhältst den Bonus, sobald Du anfängst die Hasen zu sammeln.

### Zauberladen...



Solltest Du Dich in der Lage befinden, wo Du unbedingt die verschiedenen Zaubersprüche ausprobieren willst, aber feststellst, daß Du trotz Deiner harten Arbeit, nicht die richtigen Früchte findest, dann wäre es Dir geraten diesen Shop, mit dem leicht erhältlichen Apfel und Banane, aufzumachen. Du mußt für die jeglichen Gegenstände, mit Sternen, extra Leben oder ungewollten Früchten bezahlen.

### Der Tip Shop...

- A: Vergiß nicht, daß der A Knopf Dich durch die Platte fallen läßt.
  - B: Notiere die Paßwörter.
  - C: Du erhältst nie mehr als drei Minuten.
  - D: Die Früchte halten sich nur für drei Runden.
  - E: Sollte die Zeit auslaufen, dann suche den glänzenden Zeitball, für extra Zeit.
  - F: Benütze Banane und Apfel um einkaufen zu gehen.
  - G: Stelle Dich unter die Blätter der verrückten Blume, um geborgen zu sein.
  - H: Für eine Abwechslung, benütze einen Apfel und eine Orange.
  - I: Um während PAUSE aufzuhören, drücke A, B und C.
  - J: Probiere eine Banane und einen Apfel um mehr Sterne zu erhalten.
  - K: Sei sicher, einen sterbenden Hasen zu retten, sonst verlierst Du Hasen zu retten, sonst verlierst Du
- alle Deine Buchstaben.
  - L: Vergesse nicht, daß Deine Fee Dir den kürzesten Weg zu einem sterbenden Hasen zeigt.
  - M: Für einen Mega-Bonus, sammle alle vier Edelsteine.
  - N: Bevor Du Das Zauberwort hast, läßt ein sterbender Hase immer einen Buchstaben los.
  - O: Damit die Hasen mehr Wert haben, mische Dir einen Hasenfärbenden Zauberbann.
  - P: Sammle alles für ein extra Leben in der Bonusrunde.
  - Q: Treffe Puggsy oft für ein extra Leben, während "Splat Those Dudes".
  - R: Verbringe einige Zeit in "The Colour of Magic".
  - S: Um alles zu behalten was Du findest, probiere ein paar Birnen.
  - T: Mische einen Pilz mit einer Banane um ausnahmsweise eine längere Zeit zu erhalten.

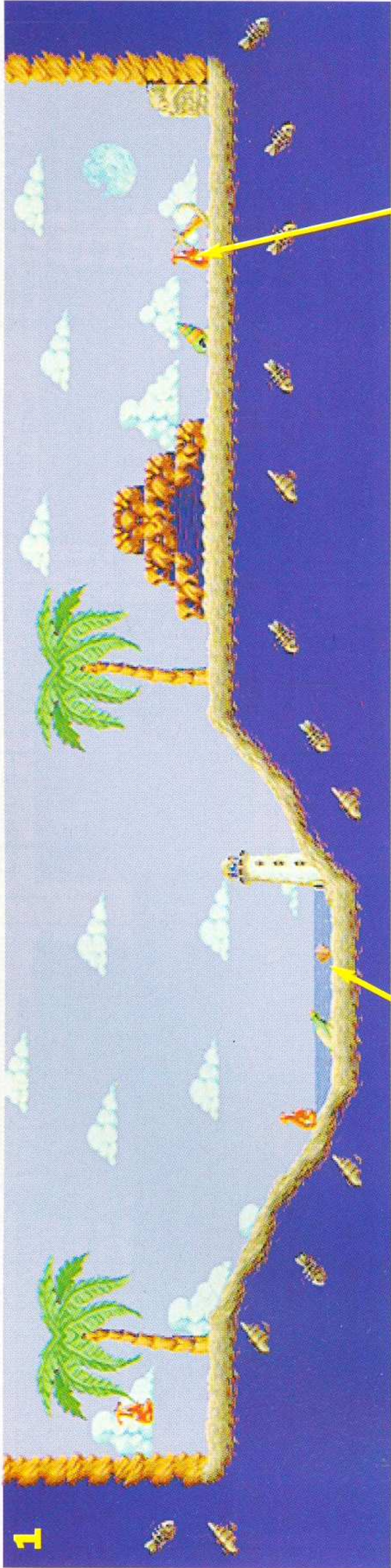




# SEGA 96.14 SEGA PUGGSY

Hier ist die erste Folge der Lösung des gigantischen Plattform-Puzzle-Spiels. Wir decken alles auf, was du wissen mußt, um durch jede Ebene zu kommen. Natürlich finden wir auch diese geheimen Level!

## Der Strand - Parts 1 & 2



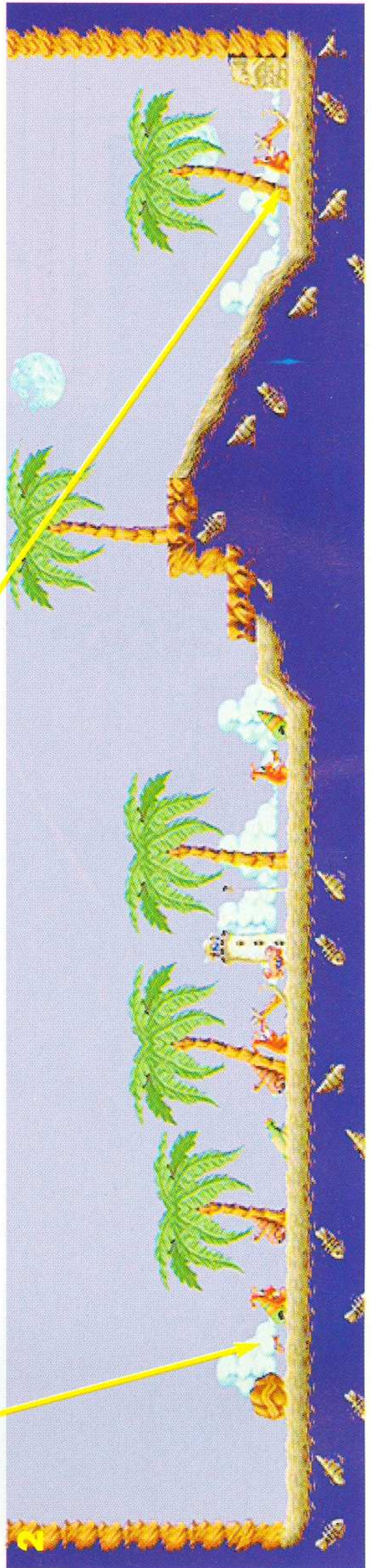
1

Auch wenn die erste Stufe sehr einfach ist, solltest du sie benutzen, um dich mit Puggsys Actions und auch seiner Reaktion auf Schwerkraft vertraut zu machen. Hebe die Muschel auf und trage sie durch den Ausgang. Anstatt über den Felsen zu springen, solltest du dich mit der Muschel hochziehen. Dies gibt dir eine Vorstellung, welchen Vorteil einige Dinge haben und dir somit eine höhere Punktzahl einbringen - lebenswichtig, wenn du Erfolg haben möchtest.

Nehme das Gewehr hier mit und trage es nach unten gehalten. Gehe nun nach rechts und drücke den A-Knopf, um die aufzudeckenden Schnecken und Krabben abzuknallen. Wandere danach zu den Felsen und benutze das Gewehr, um dich hochzustemmen.

Behalte deine Hände unten, wenn du an dem Anker hier vorbeikommst. Das obere Ende des Ankers stellt ein Hindernis dar. Gehe nun einfach durch den Ausgang. Auf den nächsten Ebenen wirst du feststellen, daß verschiedene Dinge unterschiedliche Bonuspunkte einbringen werden. Diese mußst du jedoch bei dir haben, wenn du durch den Ausgang gehst.

Nachdem du das Felsenhindernis hinter dich gebracht hast, gehe einfach mit dem Gewehr durch den Ausgang und nimm die Extra-Punkte mit.





# PUGGSY

## Der Strand - Part 3

Hebe den Schlüssel hier auf und gehe nach links zur Schatztruhe. Lasse den Schlüssel darauf fallen, damit sie sich öffnet und sammle die Münze auf, die dort erscheint. Gehe zum Hebel und treffe ihn mit der Münze. Dies bringt den Felsblock in Bewegung, der den Ausgang blockiert. Wenn es dir möglich erscheint, lege die Münze auf die Muschel und trage dann beides sehr vorsichtig durch den Ausgang, um extra Punkte zu erzielen.

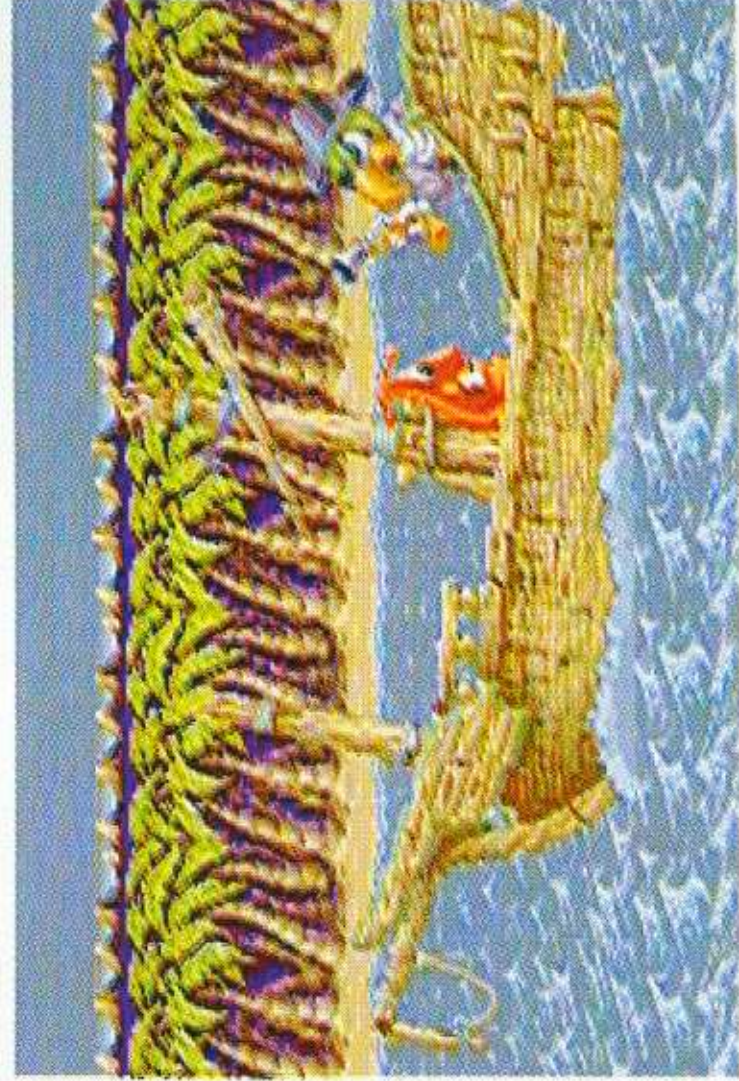


Hebe eines von den Fässern auf und gehe zur ersten Stufe der Felsen. Lege das Faß in der Ecke ab und springe darauf, damit du auf die Spitze des Felsaufens springen kannst.

### 1. Weltwächter - Polly, der Papagei...



Polly, der Papagei, kennt einige vielversprechende Bewegungen. Wenn er in die Luft springt, heißt das, daß er, sobald er wieder landet, auf dich schießen wird. Entkomme der Kugel und trete mit dem kleinen Fisch nach ihm.



Die Fische befinden sich in der Mitte des Bootes. Sie erscheinen immer nur einzeln. Es ist schwierig, mit den Fischen auf Polly zu zielen. Mache also einige Versuche, um sicher zu sein, und gehe den Kugeln aus dem Weg.

Hilfe! Sie haben mein Raumschiff gestohlen!!...





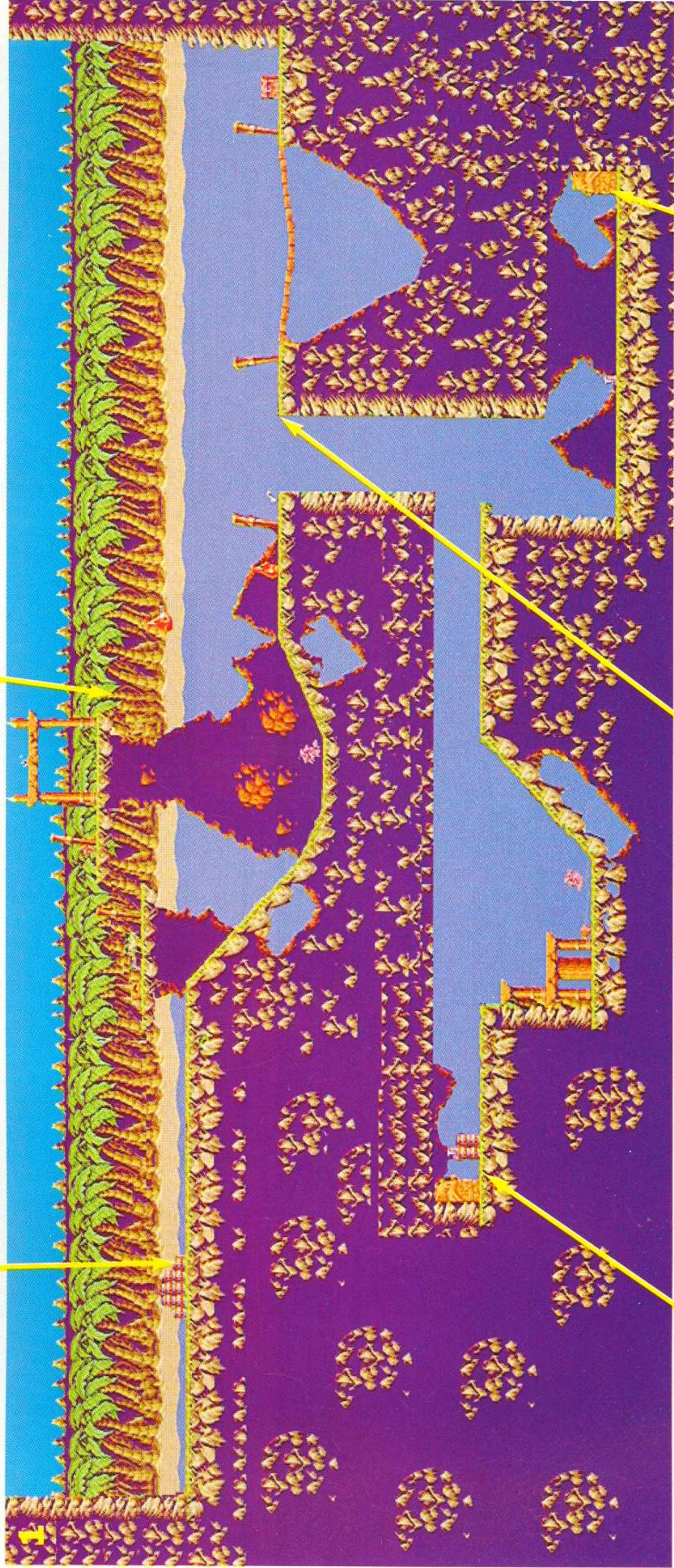
## Die kleine Bucht - Part 1

Nehme zuerst ein Faß und werfe es nach dem Vogel, der über dem rechten Felsvorsprung fliegt. Hebe nun noch ein Faß auf und plaziere es ein wenig nach links auf den höheren Vorsprung. Benutze ein anderes Faß, um dich auf den höheren Vorsprung hochzuziehen, auf dem du den Vogel getötet hast. Nehme nun das Gewehr und töte den Seestern auf dem linken Vorsprung und stemme dich mit dem Gewehr ab, um auf den Vorsprung zu gelangen.

Wenn du auf dem Vorsprung bist, lasse das Gewehr fallen und sammle 2 Fässer vom unteren Vorsprung ein. Benutze diese als Ständer, um Puggsy mit dem Schlüssel auf den Vorsprung zu befördern. Vergiß das Gewehr nicht, das du brauchst, um den Vogel abzuschießen oder du mußt auf seinen Kopf springen. Werfe den Schlüssel und das Gewehr auf die rechte Seite der Plattform.

### Paßwörter...

377	501	370
673	776	111
750	561	240



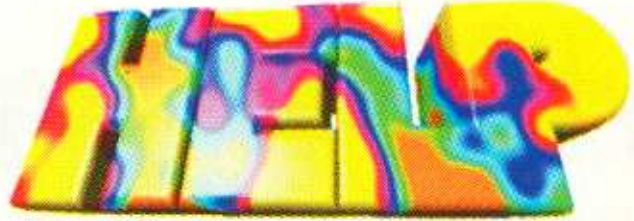
Dies ist ein alternativer Ausgang, der dich in einen geheimen Level, der als "Schatzgrube" bekannt ist, führt. Um hierhin zu kommen, hebe den Haken von dem Vorsprung über der großen Kluft auf und springe hinunter, dich nach links haltend, und lande auf dem unteren Vorsprung. Ziehe dich hoch und benutze Gegenstände, um über die Holzkonstruktion zu kommen. Hüte dich vor den Waschbären und gehe durch den Ausgang.

Werfe den Schlüssel über diese Kluft und benutze das Gewehr, um die Kluft zu überspringen und lande auf dem äußeren Vorsprung. Ziehe dich hoch und gehe nach rechts. Der Schlüssel sollte die Truhe getroffen und diese offen gelassen haben. Nehme die Münze aus der Truhe und werfe sie links von der Plattform hier runter. Springe ihr nach, das Gewehr festhaltend und schieße den Waschbären, der von rechts gegangen kommt. Sammle nun sovielen Gegenstände, wie du nur kannst und gehe durch den Ausgang.

Dieser Ausgang hier ist die einfache Strecke in den nächsten Level. Wie auch immer - es gibt noch einen anderen Ausgang, welcher dich auf die geheime Ebene - "Schatzgrube" genannt - bringt. Nehme den anderen Ausgang, der sich links auf dem Bild befindet, um sicher zu sein, alle 51 Level zu beenden!

SEGA 96.16 SEGA

# PUGGSY



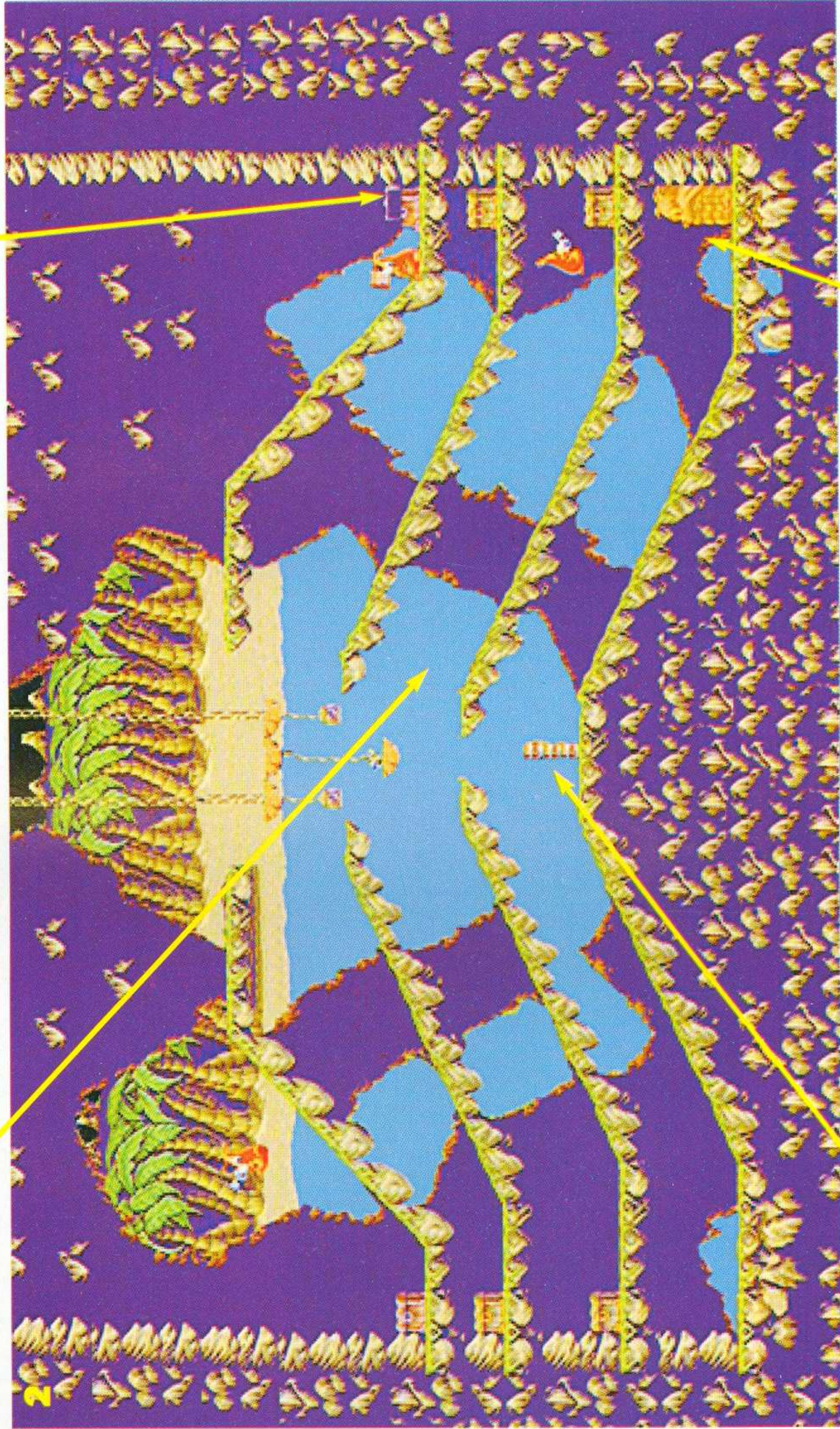


# PUGGSY

## Geheimen Level - Schatzgrube

Die 2. Aufgabe ist es, den Hang hinunterzugehen. Benutze den Schlüssel, um die Truhe am Ende zu öffnen. Du bekommst nun einen 2. Schlüssel. Gehe zurück den Hang hinauf und springe auf den kleinen hölzernen Klotz, dann auf den großen Klotz darüber. Springe nun auf den rechten Vorsprung.

Wandere den Hang hinunter und öffne diese Truhe mit dem 2. Schlüssel. Du bekommst ein Paar Speed-Schuhe. Ziehe sie an und eile nun mit deiner Extra-Geschwindigkeit dem Ausgang auf der unteren Ebene entgegen.



Gehe zuerst hoch zu diesen Fässern und springe an ihnen hoch. Springe dann auf den rechten Vorsprung. Du müßtest nun einen Schlüssel an einer Kette sehen. Springe hoch und greife den Schlüssel, wenn du auf gleicher Höhe bist.

Hier ist der Ausgang. Vergiß nicht, daß ein Schlag eines Feindes zwar nicht dein Leben verkürzen kann, aber den Verlust deiner Speed-Schuhe oder Sonnenbrille bedeutet.



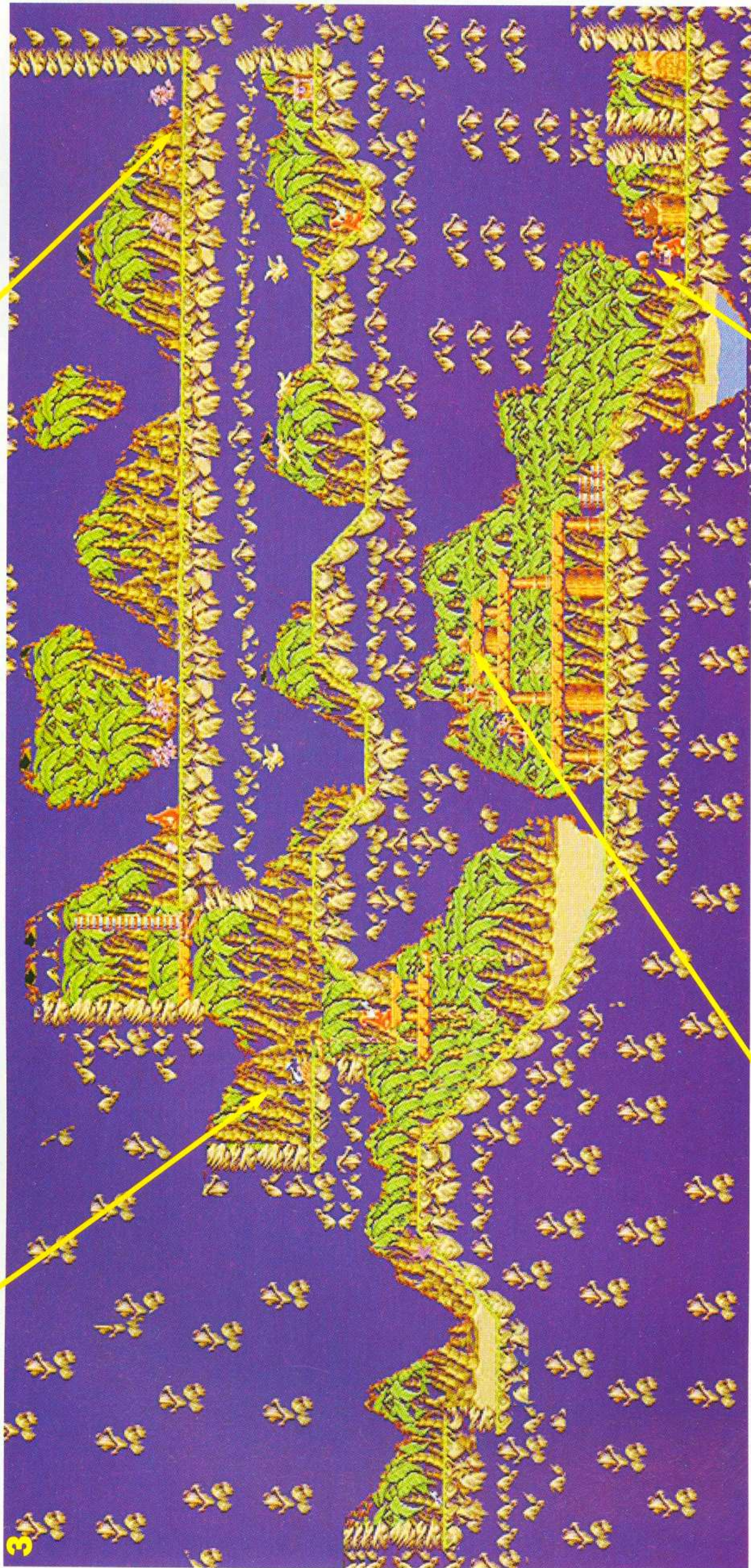


# PUGGSY

## Die kleine Bucht - Part 2

3. Benutze die Holzvorsprünge unten, um auf den Grasvorsprung rechts zu kommen. Auf der linken Seite befindet sich eine Kanone. Gehe nach rechts und hole das Streichholz und lasse es auf die Kanone fallen. Die Kanonenkugel trifft auf die obigen Holzbretter, welche eine Menge Fässer runterfallen lassen.

4. Springe die Fässer hinauf, um das höchste Gebiet hier zu erreichen. Mache dich bereit, um auf die Köpfe der Feinde zu springen und sammle so viele Gegenstände, wie du möchtest. Es ist möglich, eine Menge davon runter zum Ausgang zu bringen und somit eine große Anzahl von Bonuspunkten zu erreichen.



2. Benutze die Fässer, um auf den höchsten Vorsprung hier zu kommen und hebe den Schnabel auf. Du kannst nun einfach zum Vogel zurückgehen und den Schnabel in das Loch stecken, um den Ausgang freizulegen. Vielleicht möchtest du den Level noch weiter erforschen - der Rest des Levels ist genauso gut beschrieben!

1. Hebe die kleine Truhe vom Boden auf und drücke den Benutzerknopf. Dies ist eine Hinweistruhe, die dir anzeigt, welche Gegenstände du als nächstes benutzen musst, jedoch nicht, wo du sie einsetzen kannst. Ein Schnabel kommt heraus, was darauf hindeutet, daß ein Schnabel gefunden werden muß und in das Loch des Vogels, der auf dem Baumstamm hinter dir sitzt, plaziert werden soll.



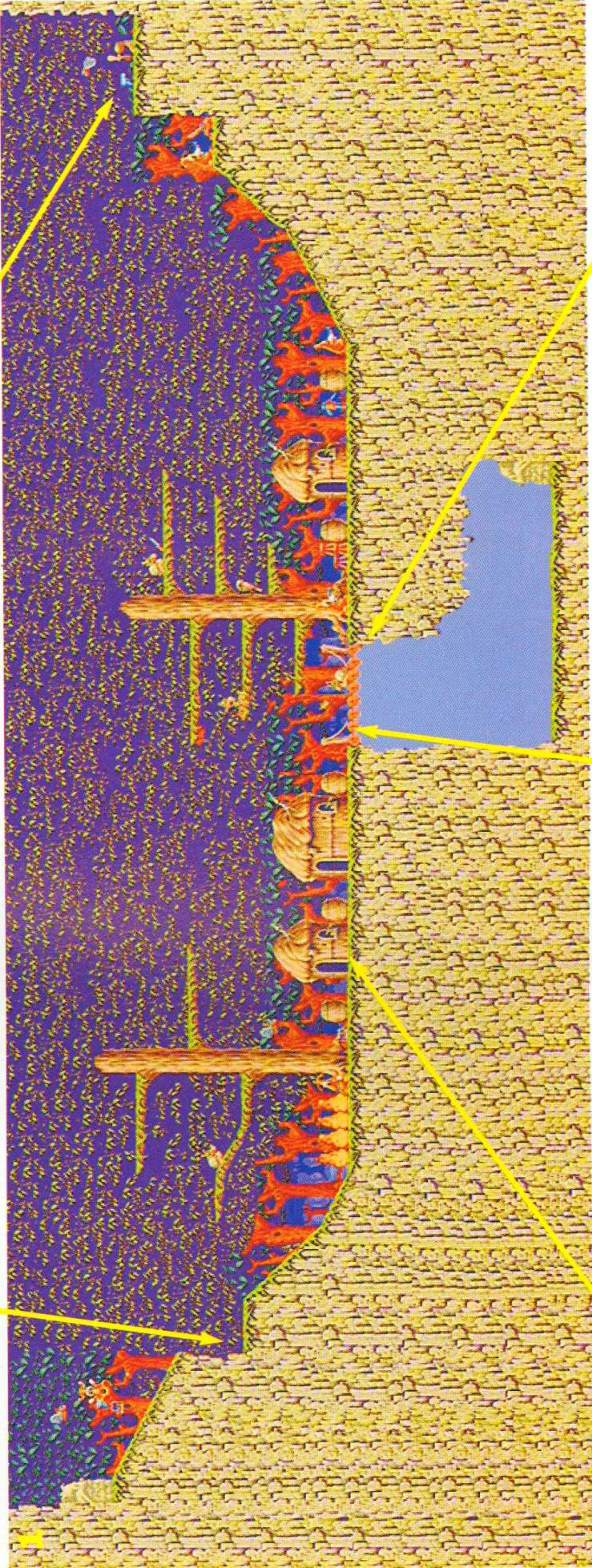


# PUGGSY

## The Redwoods - Part 1

4. Lege hier das Gewehr hin und gehe zurück, um die kleine Truhe hochzuheben. Plaziere die Truhe auf dem Gewehr und springe auf den nächsten Vorsprung. Gehe nun links entlang, dem Schmetterling ausweichend, durch den Ausgang.

3. Wenn der Ventilator eingeschaltet ist, wird er eine Wasserpistole runter auf den unteren Level blasen. Hebe sie auf und gehe zurück zur Flammenreihe. Lösche mit der Wasserpistole die ersten 3 Flammen, gehe dann zur Wasserpumpe und lasse die Pistole darauffallen, damit sie aufgefüllt wird. Du kannst nun zurückgehen und die letzte Flamme löschen.



1. Gehe in die Hütte hier hinein und drücke den Pick-Up-Knopf. Wenn Puggsy herauskommt, trägt er ein Gewehr bei sich. Springe auf die Hütte und schieße den Schmetterling, der einen Schutzschild trägt. Springe nun auf die 2. Hütte und stelle dich auf das Faß rechts davon. Warte auf eine Schnecke, die entlangkommt und springe auf sie, um sie zu vernichten.

5. Als Alternative zum Ausgang, wie in Kasten 4 beschrieben: Suche die Axt in den Bäumen und hacke das Seil durch, welches die Brücke hier hält. Die Brücke bricht zusammen und du kannst runterspringen, um Zugang zum geheimen Ausgang, der dich zur Kaninchenwelt führt, zu erhalten.

2. Gehe über die Brücke, aber vermeide die Eicheln, die runterfallen, und springe über die 3. Hütte. Hüpf auf das Faß rechts von der Hütte und springe auf die Schnecke. Gehe weiter den Hang hinauf und betätige den Hebel mit dem Gewehr, um den Ventilator über dir in Bewegung zu setzen.

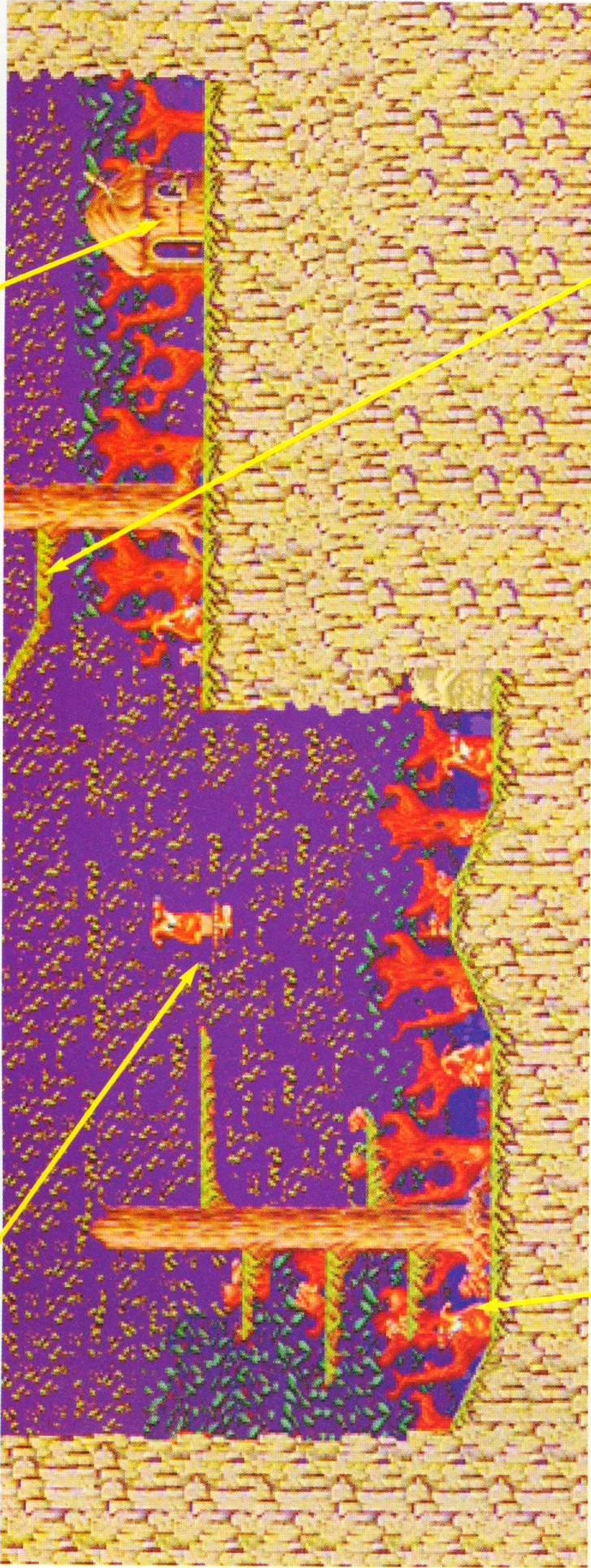




# PUGGSY

2. Wenn du den höchsten Ast des Baumes erreichst, wirst du eine sich bewegende Plattform sehen. Springe drauf und lasse dich damit auf die rechte Seite bringen. Wenn du rechts außen angekommen bist, springe ab und schieße alle Hasen, die du hier findest.

4. Schau immer in die Hütten hinein und drücke den Pick-Up-Knopf. Sehr oft findest du versteckte Gegenstände, die dir extra Bonuspunkte einbringen.



1. Hebe das Gewehr zu deiner Rechten auf und schieße alle Hasen ab, die auf der unteren Ebene herumrennen. Klettere danach auf den Baum und knalle alle Kaninchen ab, die sich hier befinden.

3. Hier findest du ein Herz im Baum. Damit du es bekommst, benötigst du 2 Äpfel, um den Ast darüber zu erreichen. Nachdem du dieses eingesammelt hast, kannst du durch den Ausgang gehen. Trage aber das Herz bei dir - das gibt dir ein Extra-Leben!



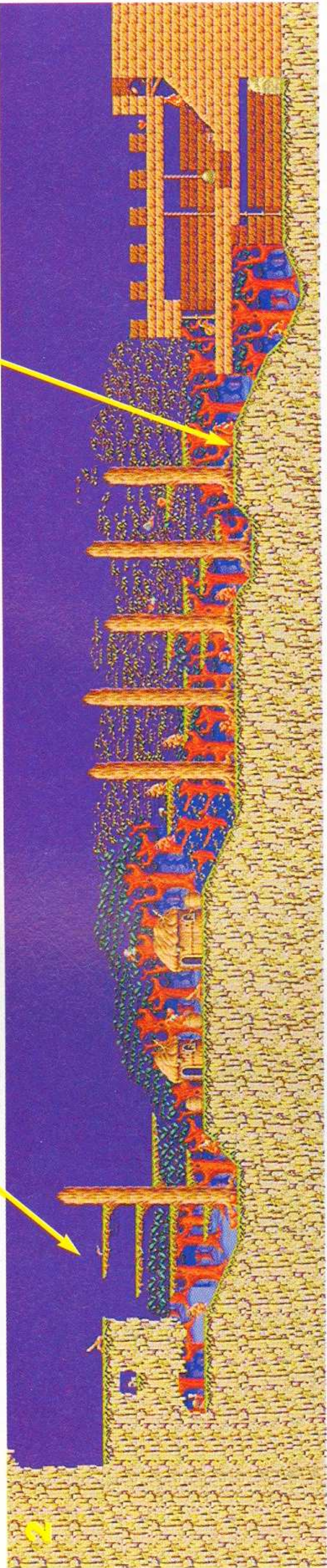


# PUGGSY

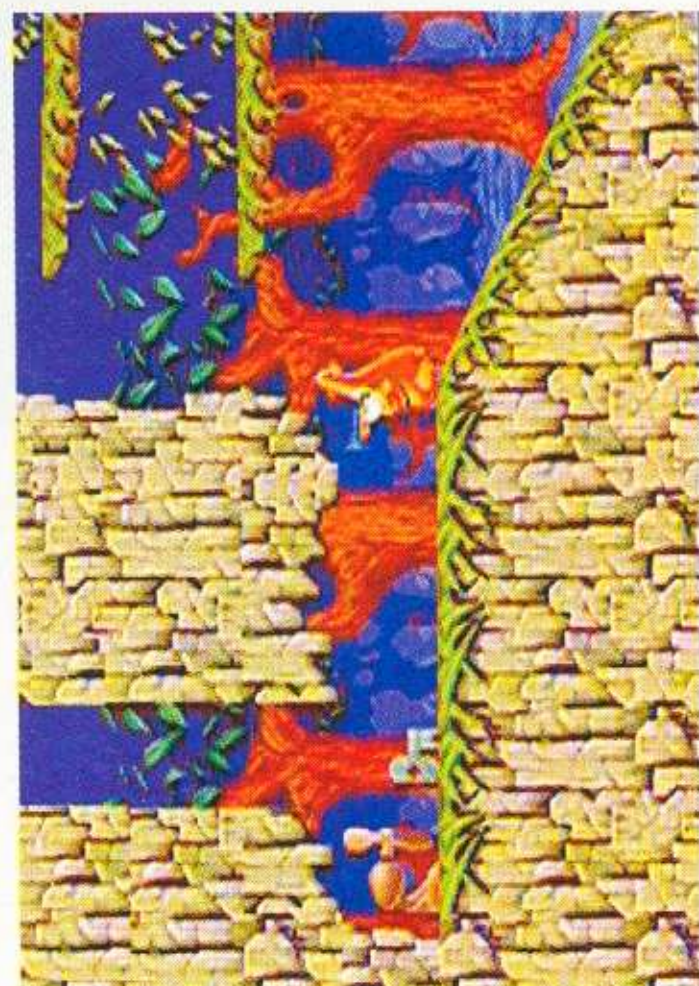
## The Redwoods - Part 2

1. Springe über die Kluft und hebe das Gewehr auf und schieße die Fliege auf der rechten Seite ab. Springe nun zurück und benutze das Gewehr für den Hebel. Das gibt den Schlüssel unten frei. Lasse dich durch die Schlucht fallen, aber gehe der Fliege unten aus dem Weg und du wirst den Schlüssel, der sich vor dem Ventilator befindet, sehen. Gehe nach rechts und schieße jeden Bären, den du siehst, lege das Gewehr weg und hebe einen Apfel auf. Springe über die 1. Hütte und lasse den Apfel auf den Hebel fallen. Der Ventilator ist nun in Betrieb und wird den Schlüssel aus der kleinen Bucht herausblasen. Sammle den Schlüssel ein und gehe nach rechts.

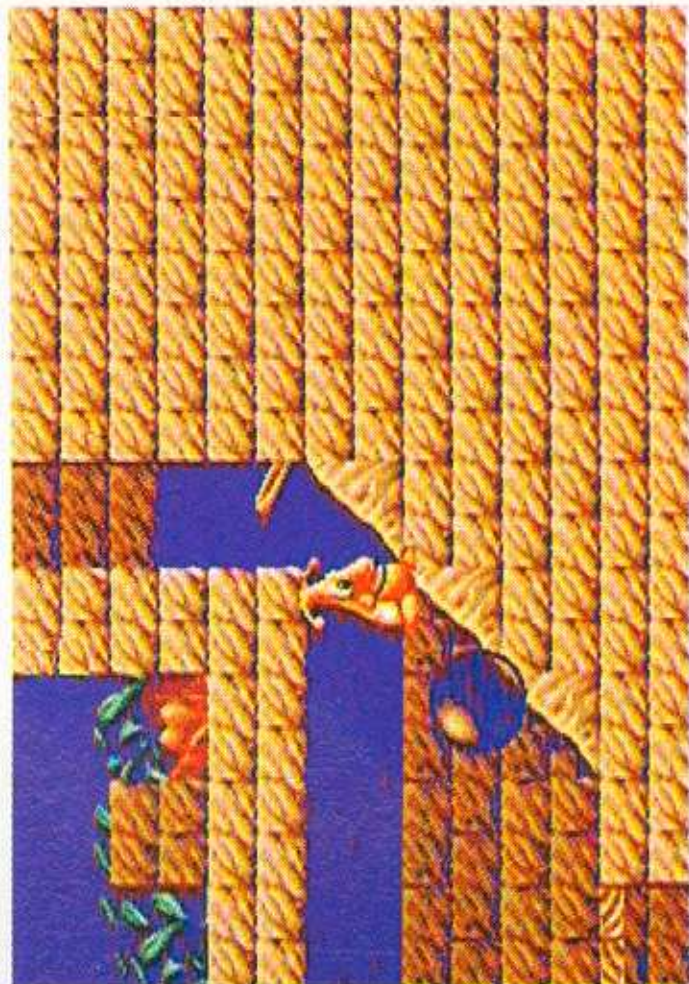
2. Laß den Schlüssel fallen und hebe das Gewehr wieder auf. Schieße nun alle Bären, die du siehst, ab. Vermeide dabei die Maulwürfe, die aus dem Boden herauskommen. Nehme den Schlüssel mit zum Gebäude. Öffne das das du rechts siehst und benutze es, um dich hochzuziehen. Öffne das Schloß und werfe mit dem Schlüssel nach dem Bären, der sich drinnen befindet, um ihn zu töten. Gehe zu den Bäumen zurück und nehme die Axt mit. Werfe sie auf die äußeren rechten Holzbretter am Ende des Gebäudes. Dies gibt die Kanonenkugel frei. Der Ausgang ist nun offen.



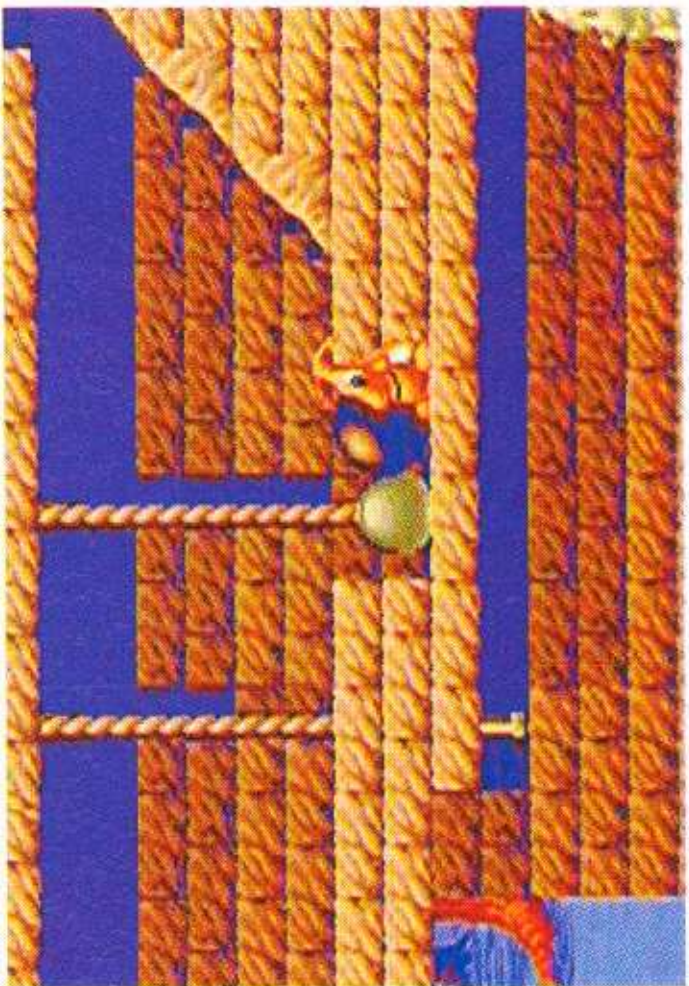
Bei näherem Hinsehen...



Benutze das Gewehr, um den Hebel am Anfang des Levels zu betätigen. Der Schlüssel wird runter in eine kleine Nische fallen. Wie auch immer - Puggsy ist zu groß, um an ihn heranzukommen. Daher muß der Ventilator eingeschaltet werden, um den Schlüssel in Reichweite zu blasen.



Wenn du im Gebäude drin bist, werfe etwas gegen den Bären, um ihn auszuschalten. Greife dir dann die Axt vom Wald im Hauptgebiet. Du mußt dann mit der Axt die Kanonenkugel von unten treffen, um sie ins Rollen zu bringen.



Sobald die Kanonenkugel ins Rollen kommt, wird eine Kettenreaktion mit dem gezeigten Rollensystem ausgelöst. Dies wird den Zaun, der den unteren Ausgang beschützt, hochziehen. Greife nach sovielen Gegenständen, wie ein Außerirdischer tragen kann und gehe raus zum nächsten Level.



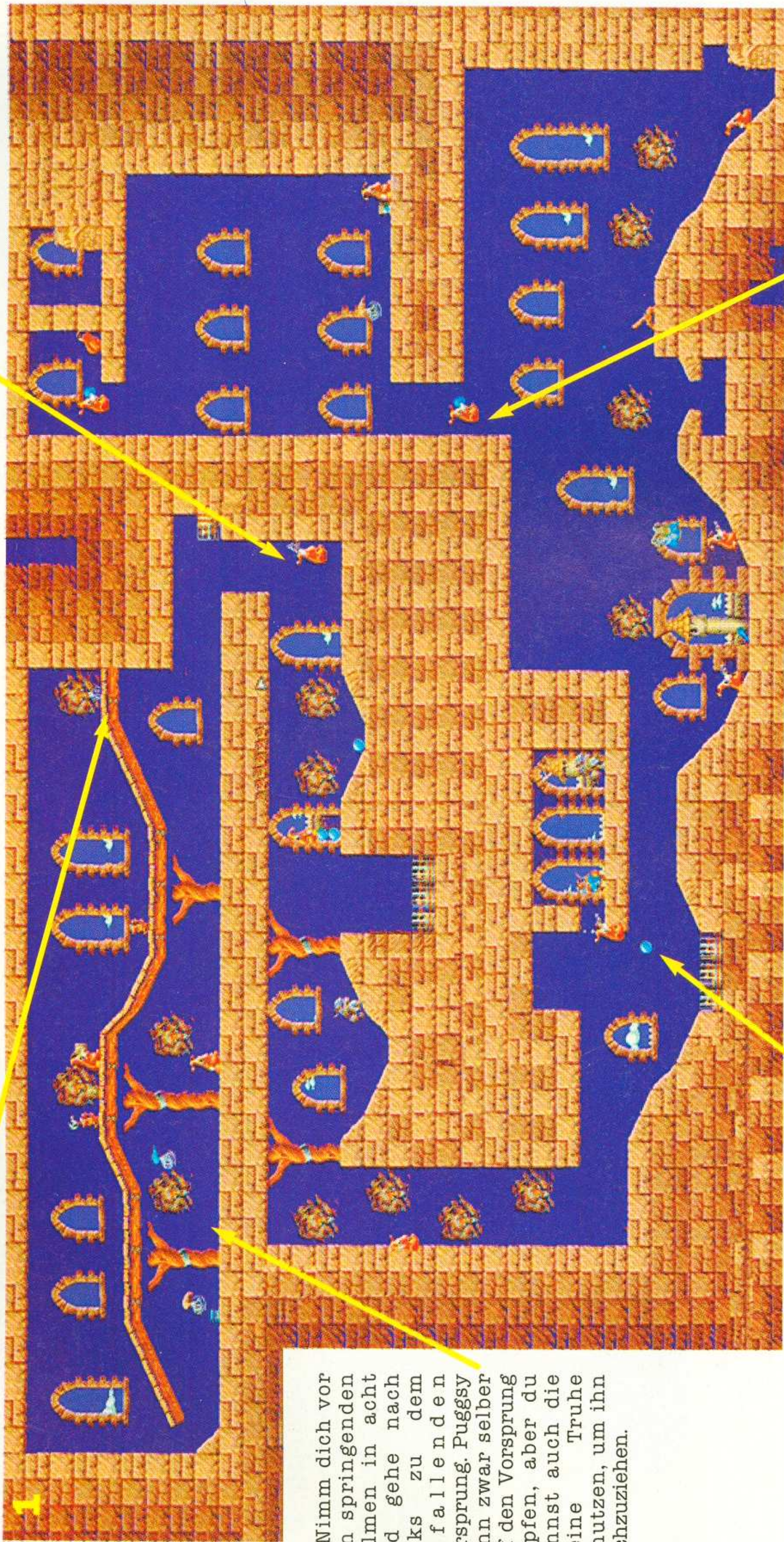


# PUGGSY

## The RedWood Keep - Part 1

3. Gehe mit dem Gewicht in deiner Hand dem Ventilator entgegen und lasse dich durch die Kluft fallen. Werfe das Gewicht nun weg und gehe nach links, wo du 3 Bälle sehen wirst. Hebe 2 davon auf und werfe sie in die Grube, in der die Ventilatoren blasen. Nehme nun den 3. Ball und springe damit in die Grube, benutze dann die anderen Bälle, um die linke Seite zu erreichen. Gehe nun nach links und vernichte den Waschbären und lasse dich vom Vorsprung runterfallen.

2. Gehe den oberen Vorsprung entlang und sammle dabei die Sonnenbrille ein. Springe nun auf die Köpfe der bewaffneten Ratten und setze deinen Weg nach rechts außen fort. Dort findest du ein 10 Tonnen schweres Gewicht. Gehe zurück zum Startgebiet und springe vorsichtig über die Helme, wenn diese sich ganz nah am Boden befinden.



1. Nimm dich vor den springenden Helmen in acht und gehe nach links zu dem abfallenden Vorsprung. Puggsy kann zwar selber auf den Vorsprung hüpfen, aber du kannst auch die kleine Truhe benutzen, um ihn hochzuziehen.

4. Werfe den Ball in die Mitte des 3. Ventilators von rechts, nimm das Gewicht und schieße den 1. Waschbären in der Kluft über dir. Töte aber nicht den anderen Waschbären, denn er wird dir langsam den Schlüssel zuspielen.

5. Wenn du den Schlüssel besitzt, kannst du entweder nach rechts und durch den normalen Ausgang gehen oder den sich füllenden Ballon aufheben und durch die Kluft - mit dem Schlüssel obendrauf - nach oben fliegen. Öffne mit dem Schlüssel das Schloß oben und gehe in den geheimen Ausgang, den du hier findest.

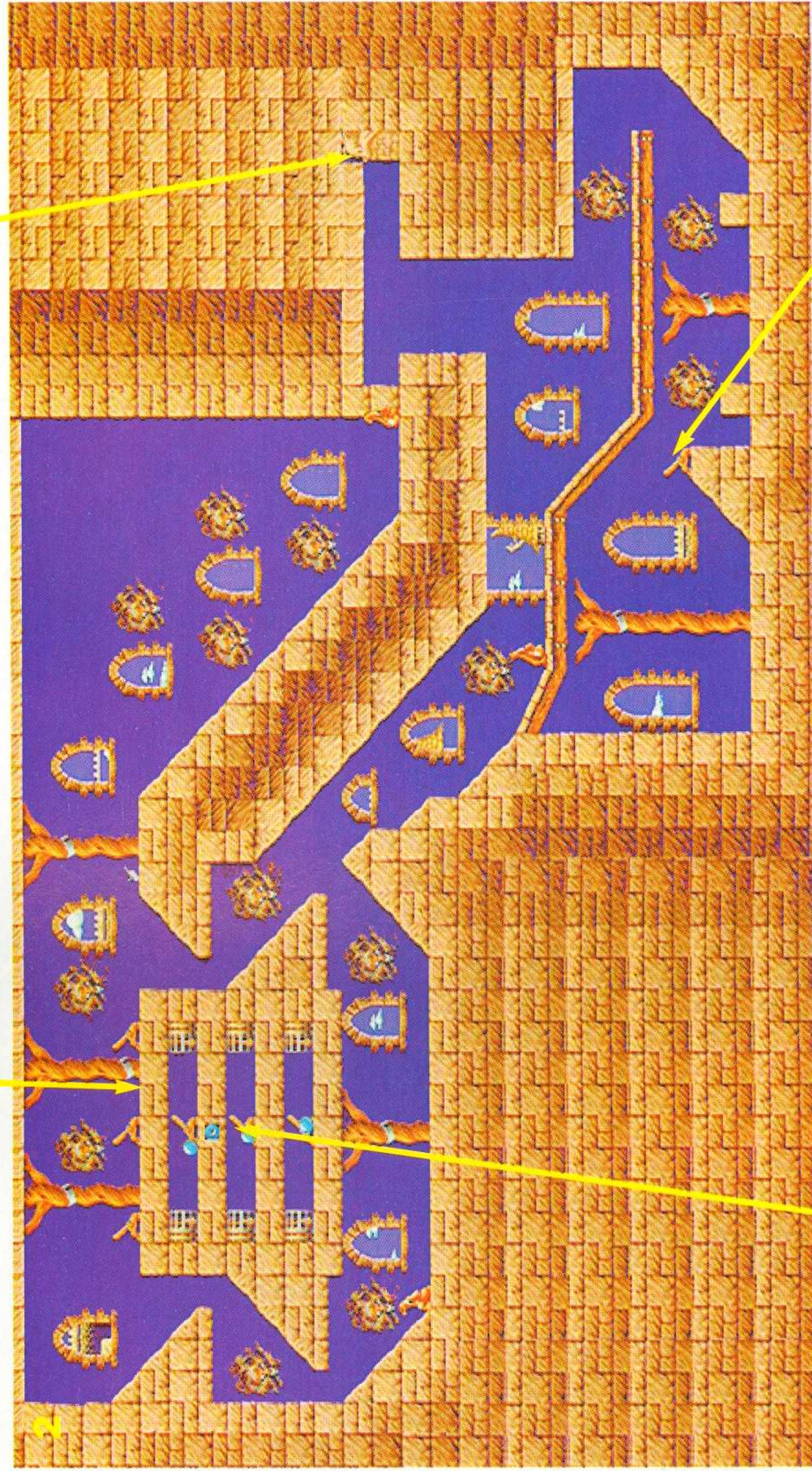




# PUGGSY

## Der Geheimtunnel

1. Zuerst wirst du eine Fernbedienung und 3 Hebel sichten. Wenn du die Fernsteuerung mitnimmst und sie benutzt, wirst du 3 kleine Vorsprünge sehen mit nochmals 3 Hebeln, 6 Ventilatoren und 3 Bällen. Nun mußt du die Hebel in eine gewisse Ordnung bringen, damit sich die Ventilatoren einschalten und die Bälle auf die Hebel blasen, um sie zu aktivieren.



4. Hier ist der Ausgang. Der Boden vor dem Ausgang wird sich dann bilden, wenn alle beschriebenen Aufgaben ausgeführt worden sind.

2. Wenn alle Hebel in diesem Gebiet aktiviert sind, lege die Fernsteuerung hin, um Puggsys Position wieder zu sichten. Hebe sie dann wieder auf. Gehe vorsichtig rechts entlang und passe auf, daß du keine der Hebel damit berührst. Laß dich vom Rand des Vorsprungs fallen und gehe auf der rechten Seite.

3. Platziere die Fernbedienung auf diesem Hebel hier und lasse sie dort liegen. So wird der Ausgang zugänglich. Gehe nun zurück zum Startgebiet und halte dich rechts, bis du den Ausgang siehst.



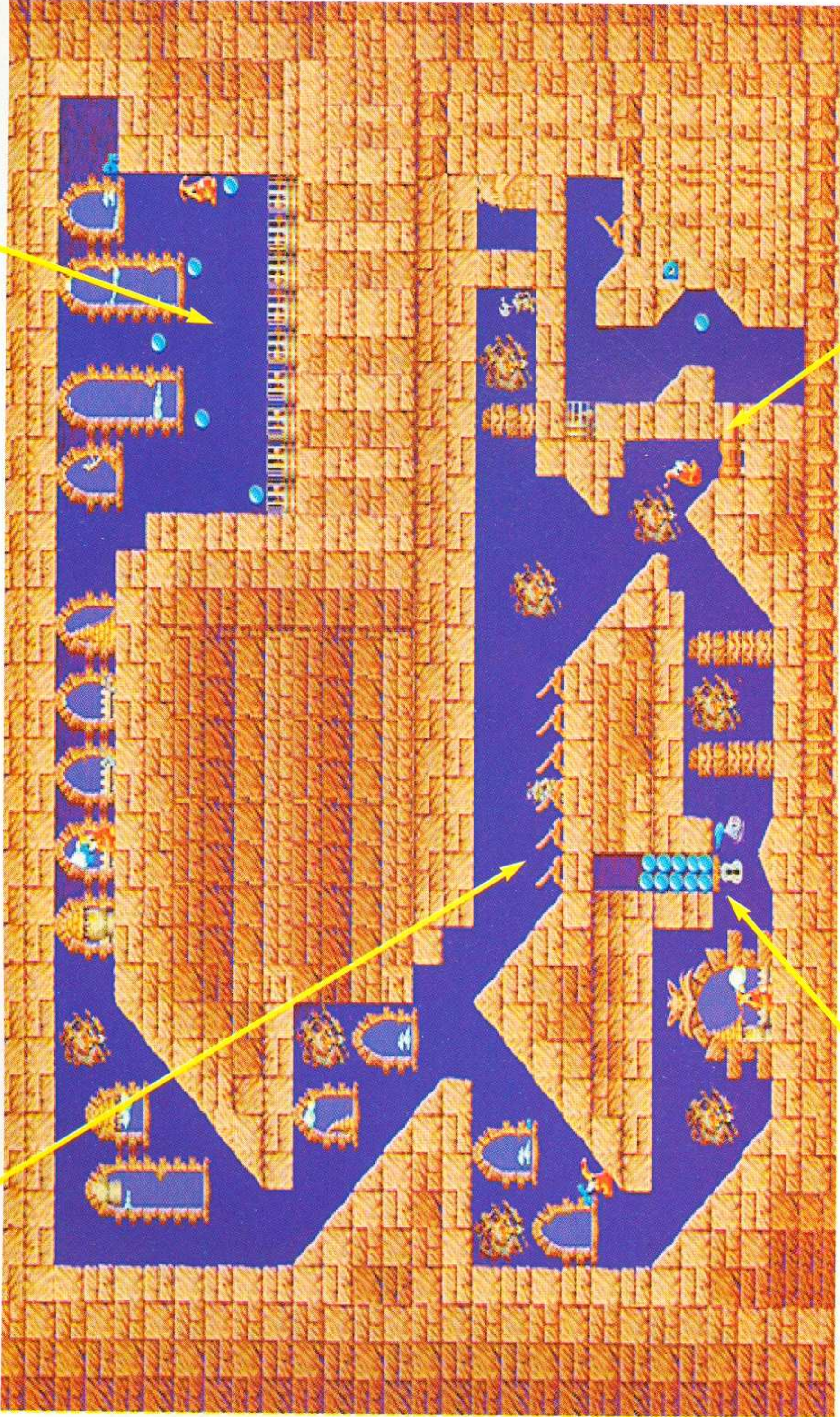


# PUGGSY

## The Redwood - Part 2

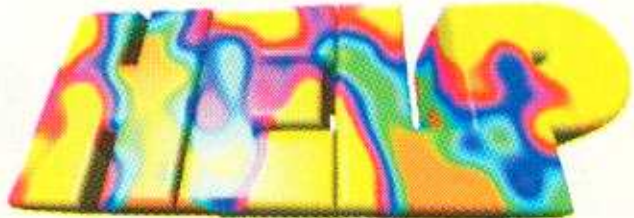
1. Gehe zuerst in dieses Gebiet, wo du 5 hüpfende Bälle vorfinden wirst. Benutze diese Bälle, um an den Schlüssel außen rechts zu kommen. Gehe nun zurück zum Startgebiet und gehe nach links. Hebe das Gewehr auf und knalle den Bären ab. Bewege dich dann den Hang hinunter.

2. Gehe zu diesen Hebeln und schieße den Bären ab, der sie bewacht. Lege nun das Gewehr auf den 1. Hebel von links. Gehe zurück, nehme die Fernsteuerung und platziere sie auf den 3. Hebel von links.



3. Trage den Schlüssel in dieses Gebiet und benutze ihn, um das Schloß zu öffnen, welches einen Stapel Bälle freigibt. Nehme nun den Schlüssel und lege ihn auf den 4. Hebel von links. Gehe zurück zu den Bällen, nehme einen mit zu den Hebeln und platziere ihn auf dem Hebel rechts außen.

4. Nehme noch einen anderen Ball und werfe ihn durch das Loch in dem Holzklötz hier. Der Ball wird zu dem Hebel darüber hochgetrieben und der Hebel wird dadurch aktiviert. Der Ausgang ist nun geöffnet. Gehe und nimm das Gewehr mit, schieße auf die mit der Axt schwingende Ratte beim Ausgang und gehe hinaus.





# ZOMBIES

Die Hersteller von Tiny Toons haben nun Zombies herausgebracht. Konami ist es gelungen, eine originelle Idee mit einem verhältnismäßig langen Spiel zu kombinieren. Hier ist der erste Teil dieser zweiteiligen Serie zu einer Komplettlösung, um erfolgreich zu sein.

## Ziel

Du mußt die verschiedenen Leute in Deiner Nachbarschaft retten, bevor die Monster sie kriegen. Diese Leute sind in dem Spiel als Opfer erwähnt und Du fängst mit zehn Opfer an und mußt davon wenigstens einen am Leben halten, um auf den nächsten Level zu kommen. Die Anzahl der geretteten Opfer wird auf den nächsten Level übertragen. Das Spiel endet, wenn alle Opfer von den Monstern erwischt wurden oder Du keine Leben mehr hast. Nach allen 40.000 Punkten verdienst Du Dir ein extra Opfer. Solltest Du zehn Opfer zur der Zeit haben, erhältst Du ein extra Leben.

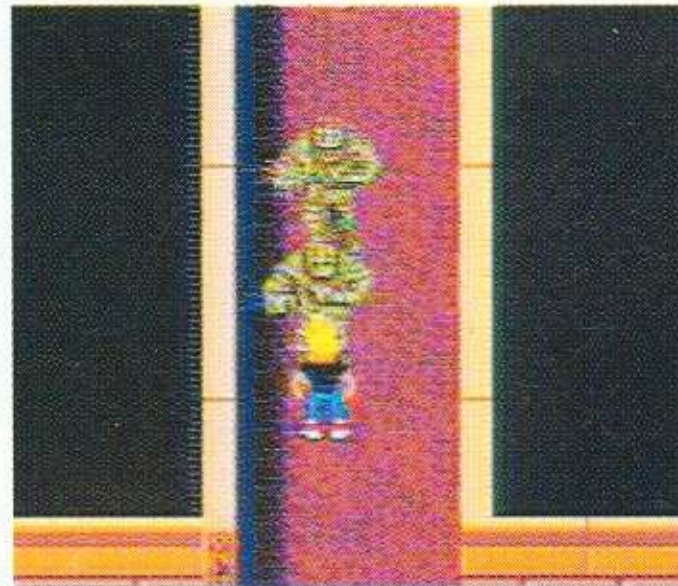
## Die Monsters in "Zombies"

### Zombies



Zombies sind einfach zu töten, aber sie kommen in unnachgiebigen Horden. 100 Punkte.

### Mumien



Findet man oft in Pyramiden oder alten Schlössern. Die Mumien vertragen mehr Haue als die Zombies, sind aber genauso blöde. 100 Punkte.

### Hülsen-Kids



Diese Pflanzenleute wachsen aus dem Boden wie grüne Hülsen. Sie sehen aus wie Dein Spieler und versuchen sogar s e i n e Bewegungen nachzumachen. Sie kommen in großen Gruppen, aber sind einfach zu zerstören. 20 PunkteHülsen Kids

### Böse Puppen



Erhältlich in Spielwarengeschäft springen bewaffnet aus ihrer Verpackung und sind gefährlich. Ein gutes Verfahren für diese Puppen ist Limodosen über Hindernisse zu werfen. Vorsicht ist geraten, da diese Puppen fest entschlossen sind, Dich zu erwischen, selbst wenn Sie in Flammen aufgehen. Böse Puppen 200 Punkte. Brennende Puppen 400 Punkte.

### Kettensägen-Wahnsinnige



Unnachgiebig und praktisch unaufhaltsam, sägen sich diese Wahnsinnigen durch Wände, Türen, Hecken, Bäumen usw.. Ein Haufen Strahlenschüsse könnte vielleicht einen dieser Typen umhauen, aber es wird ein Haufen Geballer gebraucht, um einen zu zerstören. Zerstöre alle Kettensägen-Wahnsinnigen auf manchen Levels und Du verdienst Dir einen Spezial-Bonus. 800 Punkte.

### Werwölfe



Sind sehr schnell und können über Hindernisse hinwegspringen. Sie erscheinen, wenn Du sie am wenigsten erwartest. Sei vorsichtig vor freundlichen Touristen, die sich manchmal in Werwölfe verwandeln. Werwölfe können mit vielen Schüssen oder einfach mit etwas Silberware zerstört werden. 300 Punkte.

### Geleeklumpen



Hier ist Vorsicht geraten, da diese Geleeklumpen eine Auswahl verschiedener A n g r i f f e gebrauchen, und solltest Du g e t r o f f e n werden, kannst Du nichts mehr machen, außer Du schüttelst den Klumpen ab. Geleeklumpen können nur mit Feuerlöschgeräten oder Eis zerstört werden. 200 Punkte.

### Das Monster

Eine verrückte Auswahl verschiedener Teile, die in eine Menschenform zusammengenäht sind. Das Monster wurde mit Elektrizität zum Leben gebracht und steht nun unter Strom. Das Monster benützt Stromschläge, um die Spieler zu verletzen. Es ist einfacher, das Monster mit einem Power Up Trank oder einer Bazooka zu erledigen.





# ZOMBIES

## Die Monster cont...

### Weltall-Unkraut



Ein Besucher von einem anderen Planetenrasen. Dieses Unkraut hat eine zentrale Hülse, aus der sie Schleim auf die Spieler spuckt. Wenn diese Hülse Zeit hat, wird sie auf der ganzen Erde wachsen und somit wird das Laufen gefährlicher. Sie wachsen als Pilze oder stachelige Kürbisse. Wird auf einen getreten,

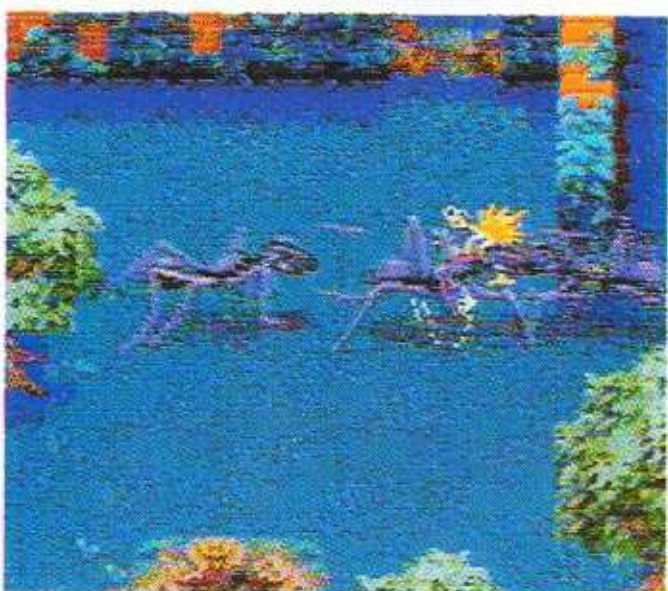
erhält der Spieler ziemlichen Schaden. Benütze einen Unkrautfresser, um Wachstum zu verhindern und zerstöre die Hülse, um die Verbreitung zu vermeiden. 200 Punkte.

### Marsmänner:



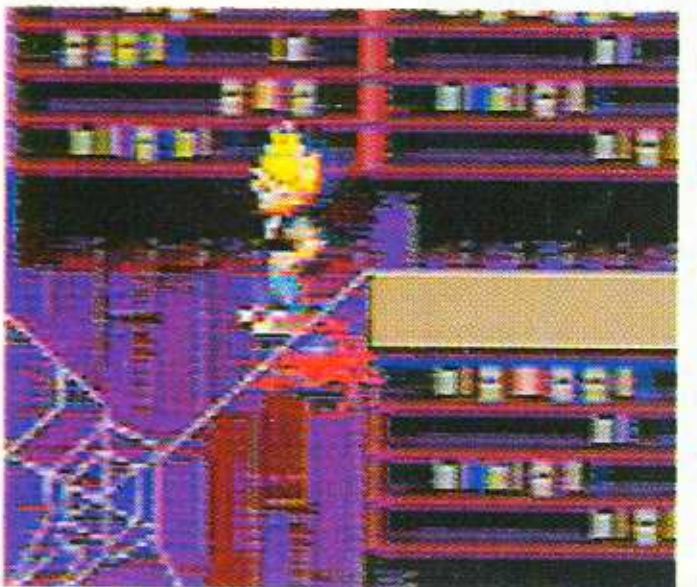
Wenn die Invasion beginnt, erscheinen diese Marsleute überall. Sie sind mit einem Blasenumhüllenden Strahlengewehr bewaffnet. Sollte man in einer Blase gefangen werden, wird der Fortschritt des Spielers verhindert. 200 Punkte.

### Riesen-Ameisen



Diese Ameisen können über Wände krabbeln und heben sogar herumliegende Gegenstände auf. Sei vorsichtig, da sie damit abhauen. Bazookas und die blasenumhüllende Waffe töten diese Riesen-Ameisen. 300 Punkte.

### Giftige Spinnen



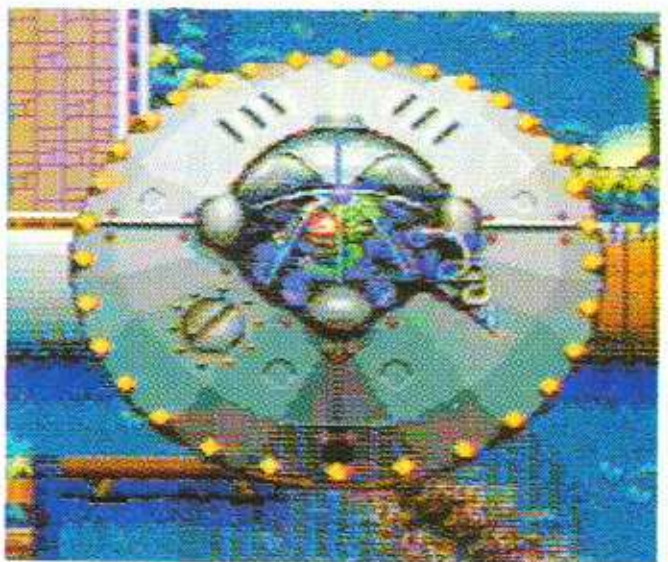
Diese krabbligen und schnellen Typen haben einen giftigen Biß. Passe auf, da sie sich oft in schwer auffindbaren Plätzen verstecken. 50 Punkte.

### Kiemten Kreaturen:



Lauern in allen Gewässern. Sie greifen die Spieler im Wasser oder außerhalb des Wassers an. 200 Punkte

### Fliegende Untertasse



Sie sind echt und im Besitz der Marsmänner! Sie sind mit einem elektrischen Strahlengewehr bewaffnet und werden Dich bis zum Tode verfolgen. Kein Mensch hat je einen zerstört, aber solltest Du einen erwischen, erhältst Du 4500 Punkte.

### Tentakel



Diese seltsamen Kreaturen bekommt man kaum zu Gesicht. Sie sind allerdings sehr gefährlich, solltest Du ihnen begegnen.

### Vierzig-Fuß-Baby



Aufpassen, da dieses Baby auf Dich treten oder Milch verspritzen will. Wiederholte Schüsse aus irgendeiner Waffe werden das Baby zur originalen Größe schrumpfen. 2000 Punkte.

### Booga

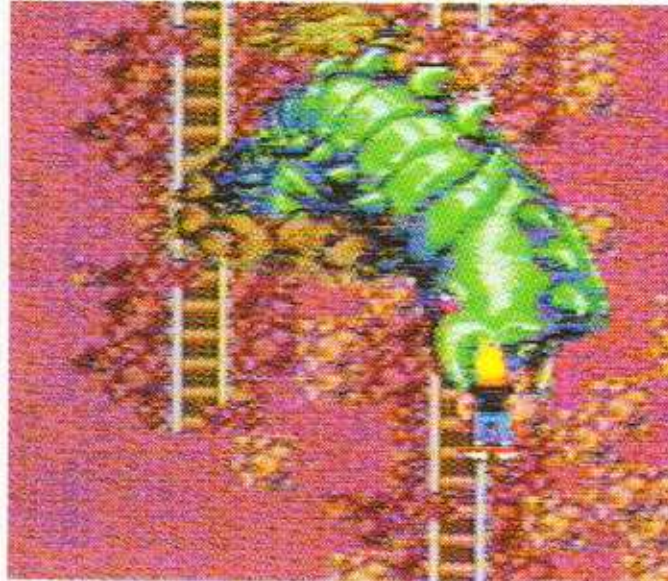


Booga ist ein Gespenst, das in Schränken und sonstigen dunklen Plätzen wohnt. Solltest Du ihn stören, wird er Dich angreifen und dann verschwinden. Booga kann nicht zerstört werden, aber wenn Du schnell genug bist, kannst Du ihn vermeiden.

### Vampire

Übel und schwer zerstörbar; Vampire wandeln sich in Fledermäuse und fliegen den Spielern oder Opfern hinterher. Während dem Kämpfen schicken die Vampire kleine Fledermausraketen dem Spieler hinterher. Wenn die Vampire verletzt werden, verwandeln sie sich in Fledermäuse und kreisen über den Spieler, aber sie werden wieder angreifen. Vampire können zerstört werden, obwohl wiederholte Angriffe dafür nötig sind. Kraftgebende Tränke und Kreuze sind sehr brauchbar, um jene zu bekämpfen. 2000 Punkte.

### Gefährliche Riesenschlange



Sehr groß, mit einem Riesenappetit. Diese können sich durch die Erde buddeln und irgendwo raufkommen. Sie können das Vibrieren im Boden spüren und greifen nur laufende oder lärmachende Spieler an. Selbst wenn Du so vorsichtig bist wie möglich, macht einer der Opfer bestimmt eine falsche Bewegung. Schlag diese Typen in den Kopf für 2000 Punkte.





# CODES

## Mega - CD

### BATMAN

#### Levelauswahl

Auf dem Optionsbild unterstreiche die Driving only Sektion und drücke LINKS und dann B. Wiederhole dies auf allen sieben Optionen; das ganze muß zum zweiten mal wiederholt werden um einen Jingle zu hören der Dir bestätigt, daß der Cheat erfolgreich war. Jetzt können alle Optionen, sowie die Levels gewechselt werden, indem Du START und C drückst.

### SEWER SHARK

#### Continues

Wenn Du mal Exterminator oder Beach Bum erreicht hast,

drücke A, C und START sobald "Game Over" erscheint.

### SILPHEED

#### Stufenauswahl

Während der Eröffnung, drücke RUNTER, RUNTER, HOCH, HOCH, RECHTS, LINKS, A, B und START. Mit diesem Cheat kannst Du nur auf der Stufe, die Du gewählt hast, spielen.

#### Erneuerte Schilde

Drücke RECHTS, LINKS, A, RECHTS, HOCH, C, B, RUNTER, LINKS, B, A, HOCH und START, während der Eröffnung. Während dem Spiel, drücke A um Deine Schilde schrittweise zu erneuern.

#### Continue

Drücke während der Eröffnung RECHTS, HOCH, A, B, C, LINKS, LINKS, RUNTER, C, A und START. Du solltest jetzt zehn Continues haben.

#### Geheimer Stimmentest

Während dem Titelbild geh zu den Optionen über, mit dem erstem Pad. A, B und C auf dem zweiten Pad gedrückt halten und gleichzeitig START auf dem Erstem, für den Stimmentest.

## MegaDrive...

### ALADDIN

#### Level Skip

Spiel wie normalerweise, dann PAUSE und A, B, B, A, A, B, B und A drücken.

### ANOTHER WORLD

#### Level Codes

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

### BATTLETOADS

#### Hidden Warp

Zu Beginn des ersten Levels, geh und gib den zwei Schweinen einen Kopfschlag. Jetzt auf die Grassplattform, die sich rechts befindet, springen. Ein Beam-Loch erscheint, von wo Du auf den dritten Level kommst.

### B.O.B.

#### Paßworte

1. 171058	2. 950745
3. 472149	4. 672451
5. 272578	6. 652074
7. 265648	8. 462893
9. 583172	10. 743690
11. 103928	12. 144895
13. 775092	14. 481376

### BUBSY THE BOBCAT

#### Paßworte

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

### COOL SPOT

Levelauswahl, unbegrenzte Zeit, unbegrenzte Gesundheit  
PAUSE das Spiel und drücke A, B, C, B, A, C, A, B, C, B, A, C AUF Deinem Joy-Pad. Schalte PAUSE aus, um alle Unbegrenzungen zu erhalten, und spring in den nächsten Level.

### ECCO THE DOLPHIN

#### Unsichtbarkeit

Mit jedem Titelbild aller Levels, halte A und START gedrückt. Der nächste Level erscheint mit PAUSE; also ausschalten um unsichtbar zu sein.

#### Unendliche Leben

Folgenden Paßwort eingeben: NIHPLODS

### GLOBAL GLADIATORS

#### Extra Leben

PAUSE das Spiel und drücke A, A, A, B, B, C, C, C, B und A, dann PAUSE ausschalten. Falls eine Stimme Dich einen "Cheater" nennt, wiederhole es, bis Du alle Leben hast.

#### Level skip

PAUSE das Spiel und drücke B, C, B, A, B, B, C, B, A und B. PAUSE ausschalten und Du kommst automatisch zum Ende des Levels.

### Unendliche Leben

Sobald die Jungfrau Logo erscheint, drücke A, B, C, B, A, C, A, B, C, B, A, C.

### GOLDEN AXE III

#### Levelauswahl

Für das erste Bild mit Charakterauswahl, sofort A, A, A, A, START, C, C, C, C, C und C drücken.

### JUNGLE STRIKE

#### Codes with 16 lives

L4	XT6YXL6PF6M
L5	VNHYWMGZBC9
L6	WSFXW4MPYHJ
L7	THPD96PGCLN
L8	N4SC37S6MWB
L9	NZY9SDBR9Y6

### JURASSIC PARK

#### Level Paßworte

GRANT	
2; Power Station	240P0021
3; River	4A3PG0A4
4; Pump House	621C002N
5; Canyon	81VVMF20
6; Volcano	A69KJG6U
7; Centre	CVVVVVT4
RAPTOR	
2; Power Station	I21G0027
3; Pump House	K21G0029
4; Canyon	M21G002B
5; Centre	021G002D

### LEMMINGS

#### Codes

Level	Fun	Tricky	Taxing	Mayhem
1	RXBGD	FPBMD	FZBGD	SQBMD
2	WQHMM	XMJWF	GDHKP	GDHSG
3	TXBGD	DZBKF	JLBDF	SFBBKF
4	YQHMM	WXJSG	KHHKP	QDJTG
5	LNBJM	ZPBLN	BFBGN	VKBCR
6	QGHPW	SNJVP	HMJCB	KMJMS
7	NNBJM	YSBLN	KTBWQ	VYBYR
8	SGHPW	RRJVP	LQJCB	SXJTT
9	BYBGD	RDBKF	YHBVH	PNBXJ
10	GRHMM	KCJTG	ZLHXS	JMJWF
11	DYBGD	VSZBH	CTBRJ	TRBMD
12	JRHMM	NRJCK	DQHXS	RQJWF
13	VNBJM	RJBCR	VMBTR	RSBLN
14	ZGHPW	KHJMS	BGHPW	GVJVP
15	XNBJM	QMBCR	DNBJM	WLBCR
16	CHHPW	JLJMS	FLHPW	JKJMS
17	BCBJD	YZBBJ	JFBJD	GDBCJ
18	GVHNN	RYJLK	KJHLP	VMJLL
19	DCBJD	XLBYJ	MQBFF	GSBYJ
20	JVHNN	QKJLL	NMHLF	DRJLL
21	VRBKM	TBBBS	FKBHN	PUBS
22	ZKHQW	MZJKT	LRJDB	DRJCP
23	XRBMK	SFBBS	NYBXQ	PDBQN
24	CLHQW	LDJLT	PVJDB	MCJZP
25	LCBJD	LQBYJ	CNBWH	JSBNF
26	QVHNN	DPJLL	DRHYG	CGJPK
27	NCBJD	PQBND	GYBSJ	NLBFJ
28	SVHNN	HPJXF	HVHYS	LKJPK
29	FSBKM	LGBQM	YRBVR	LMBDS
30	KLHQW	DFJZN	LRSHW	ZNJNT

### MICRO MACHINES

#### Unendliche Leben

PAUSE das Spiel und drücke B, RUNTER, C, RUNTER, HOCH, RUNTER, LINKS und RUNTER. PAUSE ausschalten um unendliche Leben zu erhalten.

### MORTAL KOMBAT

#### Geheime Cheat Screen

Beim Optionsbild, drücke RUNTER, HOCH, LINKS, LINKS, A, RECHTS und RUNTER auf Deinem Joy-Pad. Eine Cheats-Option erscheint und ermöglicht es Dir die Spielgeheimnisse einzugeben.

#### Flag Effects

FLAG 0-	Ein Schlag tötet den CPU
FLAG 1-	Ein Schlag tötet Dich
FLAG 2-	Macht Schatten, damit das grüne Reptil kommen kann
FLAG 3-	Macht Schatten im Himmel
FLAG 4-	Das grüne Reptil gibt Dir Tip's, wo Du Ihn jedesmal finden kannst
FLAG 5-	Unbegrenzter Kredit
FLAG 6-	Der Computer verursacht Todesopfer
FLAG 7-	Bleibe in dem Pit

### RANGER X

#### Level Skip

PAUSE das Spiel in jeglichem Level und drücke HOCH, RUNTER, HOCH, RUNTER, HOCH, RUNTER, C, B, A, RECHTS und LINKS. Hier sollte die Musik anfangen und nun B drücken damit der Bildschirm verschwindet. Du kannst jetzt im nächsten Level anfangen.

### ROCKET KNIGHT ADVENTURES

#### Level Skip

Drücke HOCH und RUNTER zehnmal auf dem kleinem Bild und Du solltest eine Melodie hören. Drücke PAUSE während dem Spiel sowie C, B, B, A, C und B um den Level zu überspringen.

### ROLO TO THE RESCUE

#### Unsichtbarkeit

Halte HOCH und LINKS, dann A und C gedrückt und jetzt B.

### SHINOBI 111

#### Unendliche Shurikens

Geh zu Optionen und wähle SE. Auf Schurikin setzen. Dann auf 00 setzen und jetzt auf unendliche Belieferung warten.

#### Unsichtbarkeit

Geh zu Optionen und wähle "Musik". Spiel die Lieder in dieser Reihenfolge: HE RUNS, JAPONESQUE, SHINOBI WALK, SAKURA und GETUFU. Sobald Du das neue Spiel anfängst, bist Du unsichtbar.

### SONIC THE HEDGEHOG 2

#### Stufenauswahl

RESET und halte A und START gedrückt während dem Titelbild. Du kannst Dir jetzt Deinen gewünschten Level aussuchen. Geh zur Soundtest Option und wähle 19, 65, 09 und 17. Drücke

### SPLATTERHOUSE 3

#### Level Codes

Stage two - REISOR	Stage three - ETLBUD
Stage four - TABRAE	Stage five - ELPOEB
Stage six - PHENIX	





# FREEZERS

Diese cleveren Leute bei Datel Electronics haben ein Schummel-Gerät herausgebracht, das jeden zum Computer-Hacker werden läßt. Unbegrenzte Leben, unendliche Zeit, unendliche Energie ..... das Action Replay Cartridge kann dir dazu verhelfen. Hier ist eine Liste mit Codes für einige Top-Spiele.

## MegaDrive

<b>ALADDIN</b> FFEFFA0008	Unbegrenzte Energie	<b>JURASSIC PARK</b> FF00550020 FF005300FF	Unendliche Energie Unendliche Leben	<b>SPLATTERHOUSE PART 3</b> FF00B40005 FF00B700E1	Unbegrenzte Leben Unbegrenzte Zeit
<b>COOL SPOT</b> FF078A0039 FF078C0035 FFF57C0008	Schnelles Erhöhen der coolen % Unbegrenzte Leben Unbegrenzte Power	<b>MORTAL KOMBAT</b> FFFF5B0001 FFFF5A0040  FFFF540006	Aktiviert den Cheat-Bildschirm Gegner machen Schritte, die zum Tod führen Unbegrenzte Kredite	<b>STREET FIGHTER II (Spezielle Champion Ausgabe)</b> FF804300B0  FF82C300B0  FF81DA0002	Unendliche Energie für Spieler 1 Unendliche Energie für Spieler 2 Spieler 1 muß nur einmalig gewinnen um den Level zu beenden
<b>FANTASTIC DIZZY</b> FF81490002	Unendliche Leben	<b>ROCKET KNIGHT ADVENTURES</b> FFFB0D0005 FFC041003F	Unbegrenzte Leben Unbegrenzte Energie	<b>TERMINATOR 2</b> FF80CA0004 FF80190025	Unbegrenzte Leben Unbegrenzte Raketen für Spieler 1
<b>FLASHBACK</b> FFD3D70005 FFF49C000X	Unendliche Schutzschilde Level wählen (gebe 0-6 statt X ein)	<b>ROBOCOP VS TERMINATOR</b> FFF08C0040 FF009C0005	Unbegrenzte Energie Unbegrenzte Leben	<b>TINY TOON ADVENTURES</b> FFFB090002 FFFB110009	Unbegrenzte Leben Wähle einen speziellen Helfer, und du bekommst unendlich viele Helfer
<b>GAUNTLET IV</b> FF00F900C8 FF03BD00C8 FF068100C8 FF094500C8	Unbegrenzte Energie (Warrior) Unbegrenzte Energie (Valkyrie) Unbegrenzte Energie (Wizard) Unbegrenzte Energie (Elf)	<b>SHINOBI 3</b> FF37E00003 FF37E30032	Unendliche Leben. Unendliche shurikens	<b>TURRICAN</b> FF04920003	Unbegrenzte Leben
<b>GUNSTAR HEROES</b> FFA4250065 FFA6250065	Unendliche Energie Spieler 1 Unendliche Energie Spieler 2.	<b>SONIC SPINBALL</b> FF579E0003 FF579E1003	Unendliche Leben Boss Zimmer wird geöffnet	<b>ZOOL</b> FFED530004 FFEB030000 FFEB690010	Unbegrenzte Energie Bonbons werden gesammelt Unbegrenzte Zeit
<b>JUNGLE STRIKE</b> FF10B3000X  FF10CF0003	Level wählen (gebe 0-8 statt X ein, 9 = Endbild) Unendliche Leben für alle Level	<b>SONIC THE HEDGEHOG 2</b> FFFFB1000X  FFB02800FF	Gebe für X die Anzahl (1-7) der Chaos-Edelsteine ein Ermöglicht das Atmen unter Wasser		

## Master System

<b>ALIEN 3</b> 00C46A63 00C4783B	Unbegrenzte Energie Unbegrenzte Zeit	<b>THE LUCKY DIME CAPER</b> 00C13E01	Unbegrenzte Energie und Waffen	<b>TAZMANIA</b> 00C10005	Unbegrenzte Leben
<b>ASTERIX</b> 00C09D03 00C0A295	Unbegrenzte Leben Unbegrenzte Zeit	<b>MORTAL KOMBAT</b> 00C4240X	Rund anwählen. Ersetze X mit 0-A	<b>TERMINATOR</b> 00CC163C	Unbegrenzte Energie
<b>BATMAN RETURNS</b> 00D29B03 00D2980X	Unbegrenzte Leben Level wählen (X mit 0-4 ersetzen)	<b>SONIC THE HEDGEHOG</b> 00D24603	Unendliche Leben	<b>TOM &amp; JERRY</b> 00C43908	Unbegrenzte Energie
<b>LAND OF ILLUSION</b> 00C0B00X  00C09F02	Ersetze X mit der Anzahl der gewünschten Runden Unendliche Leben	<b>SONIC THE HEDGEHOG 2</b> 00D29803	Unendliche Leben	<b>XENON 2</b> 00D0E203	Unendliche Leben
		<b>SPIDERMAN VS KINGPIN</b> 00DF7FFF 00DF9208 00DF7A08	Unbegrenzte Energie Unendliche Netze Unbegrenzte Zeit		

## Game Gear

<b>ALIEN 3</b> 00C42403 00C42B99	Unendliche Leben Unbegrenzte Raketen	<b>MICKEY MOUSE LAND OF ILLUSION</b> 00C0A295 00C0AD07	Unbegrenzte Zeit Unbegrenzte Luft	<b>SONIC THE HEDGEHOG 2</b> 00D29803 00D29905	Unendliche Leben Unverwundbarkeit (behält immer 6 Ringe) Schalte Action Replay am Ende des Akts ab und schalte es am Anfang des nächsten wieder ein.
<b>COOLSPOT</b> FF00D18F2F FF00D18E03	Unbegrenzte Energie Unendliche Leben	<b>MORTAL KOMBAT</b> 00C48848 00C40B07	Unendliche Energie Unendliche Continues	<b>STAR WARS</b> FF00DAAD02	Unbegrenzte Leben
<b>ECCO THE DOLPHIN</b> FF00CAC123	Unbegrenzte Luft und Energie	<b>SPIDERMAN 2</b> FF00C16082 FF00C16D08	Unendliche Continues Unendliche Netze	<b>STREETS OF RAGE II</b> 00C9A603	Unbegrenzte Leben
<b>JURASSIC PARK</b> FF00CA0003 FF00C02404	Unbegrenzte Energie Unendliche Leben	<b>SONIC CHAOS</b> 00D29C99 00D29B99 00D2C199	Unendliche Lumpen Unbegrenzte Leben Unbegrenzte Zeit	<b>TERMINATOR 2</b> 00DD0F04	Unbegrenzte Leben





# COODES

## ... Mega Drive

### SPLATTERHOUSE 3

#### Level Codes

Stage two **REISOR**      Stage three **ETLBUD**  
 Stage four **TABRAE**    Stage five **ELPOEB**  
 Stage six **PHENIX**

### STREET FIGHTER 2

#### Nur spezielle Moves (nur für 6 Knöpfe geeignet)

Im Capcom Logo, drücke **RUNTER, Z, HOCH, X, A, Y, B** und **C**. Wenn der Cheat funktioniert hat, hörst du Chun Li sagen: "Ya Tai". Nun kannst du das Spiel nur mit speziellen Moves spielen.

### SUNSET RIDERS

#### 99 Continues

Rufe die Musikwahloption auf und höre dir die Melodien 0-E an. du hast 99 Continues wenn du nun das Spiel spielst.

### THUNDERFORCE IV

#### Alle Waffen

Außer dem Schutzschild bekommst du von diesem Cheat alle Waffen. Starte wie gewöhnlich, dann drücke: **hoch, rechts, A, runter, rechts, A, C, links, hoch** und **B**. Nun drücke hoch, um alle Waffen zu bekommen, und runter, um sie zu beseitigen. Drücke rechts für eine Krallen und links, um diese zu beseitigen. Drücke Start zur Wiederaufnahme des Spieles.

### ZOMBIES

#### Paßwörter

Level 5.	<b>CYZQ</b>	Level 9.	<b>GBRS</b>
Level 13.	<b>DCFK</b>	Level 17.	<b>BMLK</b>
Level 21.	<b>BQBR</b>	Level 25.	<b>LLNN</b>
Level 29.	<b>QNKR</b>	Level 33.	<b>SDHM</b>
Level 37.	<b>BKVR</b>	Level 41.	<b>BZPM</b>
Level 45.	<b>BNYZ</b>	Credit Level	<b>QSDZ</b>

### ZOOL

#### Level überspringen

Pausiere das Spiel und drücke **C, RECHTS, A, B, B, A, LINKS, LINKS, A, RECHTS** und **RUNTER**. Drücke nun **RECHTS**, um eine Stufe oder **HOCH**, um ein ganzes Level zu überspringen.

## Master System

### ALEX KIDD IN HIGH TEC WORLD

#### Level wählen

Um deine Mission in der Wald-Sektion zu starten, gebe den folgenden Code ein: **01ADGSCPVD**

#### Extra Punkte

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

### ALIEN 3

#### Superflammenwerfer

Du kannst diesen Cheat nur benutzen, wenn du einen Joypad mit Schnellfeuer-Option hast. Aktiviere die Schnellfeuer-Option. Benutzt du nun den Flammenwerfer, tippe Knopf 1 sehr schnell an. Lehne dich zurück und schaue zu, bis wo die Flamme reicht. Die Flammen brennen länger als normal..

### ASTERIX

#### Unendliche Leben

Stößt du auf eine spezielle Schatztruhe, treffe sie so, daß die Bonusse herausfliegen. Nehme dir das extra Leben und gehe aus dem Bildschirm heraus. Dann

gehe zurück, um dir ein weiteres Leben zu nehmen. Setze diesen Vorgang fort, bis du genug extra Leben gesammelt hast.

#### Geheimer Raum

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

### BART VS THE SPACE MUTANTS

#### Zugang Codes

Floor 1.	<b>14</b>	Floor 2.	<b>32</b>
Floor 3.	<b>11</b>	Floor 4.	<b>41</b>
Floor 5.	<b>21</b>		

### JAMES BOND DAS DUELL

#### Level wählen

Stecke deinen Controller in den 2. Port ein und halte beide Knöpfe mit **RUNTER/LINKS DIAGONAL** auf deinem Richtungspad gedrückt. Stecke nun den Controller in den 1. Port und drücke Knopf EINS für die Levelauswahl.

### PREDATOR 2

#### Paßwörter

Level 2	<b>SPOCGURD</b>	Level 3	<b>ROTADERP</b>
Level 4	<b>SEGATSOH</b>	Level 5	<b>NAGIRRAH</b>

### TAZ-MANIA

#### Unendliche Leben

Sammele im 1. Level einen 1-Up aus der ersten Wolkenreihe und einen weiteren am Ende des Levels. Dann töte dich selbst und wiederhole den Prozeß, bis du genügend Leben für die Beendigung des Spiels zusammen hast.

### SONIC THE HEDGEHOG 2

#### Level wählen

Schalte die Konsole aus und stecke den Kontroll-Pad in den 2. Port ein und drücke **HOCH/LINKS DIAGONAL** und die Knöpfe **EINS** und **ZWEI**. Schalte die Konsole wieder ein, während du die Knöpfe gedrückt hältst. Warte, bis Sonic über den Screen gelaufen ist, stecke dann den Controller in den 1. Port. Drücke Knopf **ZWEI** zweimal und die Levelauswahl erscheint.

## Game Gear

### LEMMINGS

#### Level Codes

Level	Tricky	Nervend	Chaos
1	<b>RCEOJTHOD</b>	<b>ECWMZGTM</b>	<b>GGFOYQBC</b>
2	<b>YQSDGSNU</b>	<b>ZSFKUJSF</b>	<b>FLWNCXPG</b>
3	<b>JTHPGFDY</b>	<b>LXPGFDYR</b>	<b>FECWMYRD</b>
4	<b>RDHPGFEC</b>	<b>CFKUJTXM</b>	<b>HOEBVKUI</b>
5	<b>WMZSEJTG</b>	<b>GMYRCFKU</b>	<b>QBCEJSEI</b>
6	<b>MZTHPGGF</b>	<b>JTHPEFCX</b>	<b>RDHPGGFE</b>
7	<b>DZSEIRCE</b>	<b>PDFZSFLX</b>	<b>CXOEBVKU</b>
8	<b>IQSCFKVL</b>	<b>DECWMZTG</b>	<b>IQABDHPF</b>
9	<b>WMYRDGM</b>	<b>NBUJSFLW</b>	<b>DYRCEJTG</b>
10	<b>RDGMZSFK</b>	<b>MZSFLWMY</b>	<b>NCXOEUBJ</b>
11	<b>VLXODZTH</b>	<b>RLFKUJSE</b>	<b>THOECXPF</b>
12	<b>PFECXPFE</b>	<b>IRCEJSEJ</b>	<b>DYRCEIRD</b>
13	<b>BUJTHOEC</b>	<b>SEJTHOEC</b>	<b>GNBUJTHO</b>
14	<b>XOECWNBU</b>	<b>WMYQBOGM</b>	<b>DZSFLXPF</b>
15	<b>JSFKVKUT</b>	<b>YQAAAAAB</b>	<b>DZTHODZS</b>
16	<b>THODZTGM</b>	<b>DHODYROG</b>	<b>EJTHPFZD</b>
17	<b>YQBCEIRD</b>	<b>NCWNCWMY</b>	<b>SFKVLWNC</b>
18	<b>HPFDZTHP</b>	<b>QAABDHQP</b>	<b>XPFQYQBN</b>
19	<b>FEBVLWNB</b>	<b>GGGFDYQA</b>	<b>GNCWMZTH</b>
20	<b>UJTHPFEL</b>	<b>AABDGMYP</b>	<b>ODYQBCFL</b>
21	<b>WNCWNBL</b>	<b>DHODYQAB</b>	<b>XDECWMYQ</b>
22	<b>WMYRCEJT</b>	<b>DHODYQBD</b>	<b>BCFLXPGF</b>
23	<b>GNBUIQAA</b>	<b>GNCXPGGG</b>	<b>EBVKVLWM</b>
24	<b>ABDGMZTA</b>	<b>GFDZTHPG</b>	<b>YRDGNBVK</b>
25	<b>ODYRLEJS</b>	<b>GFECWMYR</b>	<b>VKUJSFLX</b>
26	<b>FKUIQBDG</b>	<b>CEIQABDG</b>	<b>PFDZTHPF</b>
27	<b>NBVLXPGG</b>	<b>NCWYRCEA</b>	<b>DZTHPGFD</b>

28	<b>FDYQBDGN</b>	<b>IROHDDZS</b>	<b>YRCFKVLW</b>
29	<b>BVLWMZTG</b>	<b>EJTGMYQB</b>	<b>NCWNCWNC</b>
30	<b>NBUIRDHO</b>	<b>DHODZTHP</b>	<b>WMZTHPFE</b>

### LUCKY DIME CAPER

#### Unendliche Leben

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

### PRINCE OF PERSIA

#### Codes

Level 2 -	<b>EIKGDP</b>	Level 3 -	<b>ILLKGE</b>
Level 4 -	<b>LMJMIK</b>	Level 5 -	<b>HGFIDN</b>
Level 6 -	<b>IFGIDO</b>	Level 7 -	<b>MIMLGC</b>
Level 8 -	<b>KELIDU</b>	Level 9 -	<b>NFOKFF</b>
Level 10 -	<b>LCJHCP</b>	Level 11 -	<b>OEMJEB</b>
Level 12 -	<b>PEJKEA</b>	Level 13 -	<b>PDHJDV</b>
		Level 14 -	<b>QDGJDV</b>

### PUT N PUTTER

#### Extra Bälle

Gebe den Code **DLPKQ** für 81 Bälle in Loch 16 ein.

#### Geheimer Optionen-Screen

Drücke auf dem Titel-Screen den Knopf **EINS** und **START**, damit der Screen erscheint.

### SHINOBI

#### Level wählen

Sobald das komplette Ninja-Gesicht erscheint, drücke runter und Knopf 2. Nun wähle einen Level.

### SPACE HARRIER

#### Schwierigkeitsgrad ändern

Um das Spiel in einem versteckten Einfachmodus zu spielen, halte den Knopf **ZWEI** gedrückt und schalte den Spielgang ein. Um in einen schwierigeren Modus hineinzukommen, führe den gleichen Cheat mit Knopf **EINS** durch.

### STREETS OF RAGE

#### Unbesiegbarkeit/Stufe wählen

Wähle den Optionen-Modus und den Sound-Test. Wähle Sound Nr. 11 und drücke die Knöpfe **EINS** und **ZWEI** gleichzeitig. 2 neue Optionen werden erscheinen - du kannst dir deine Stufe aussuchen und dich selbst unbesiegbar machen.

### SONIC THE HEDGEHOG 2

#### Level wählen

Schalte noch nicht ein. Drücke alles gleichzeitig: die zwei Knöpfe, den Steuerungsknopf in die Richtung links-unten und den Start-Knopf. Dann schalte ein und warte bis Sonic den ganzen Bildschirm überquert hat. Drücke Start und wähle nun den Level.

### WIMBLEDON

#### Maximal alles!

Gebe die folgenden Codes ein: **IKM JKI POC**





# FREZZERS

Diese cleveren Leute bei Datel Electronics haben ein Schummel-Gerät herausgebracht, das jeden zum Computer-Hacker werden läßt. Unbegrenzte Leben, unenliche Zeit, unendliche Energie ..... das Action Replay Cartridge kann Dir dazu verhelfen. Hier ist eine Liste mit Codes für einige Top-Spiele.

## MegaDrive

<b>ALADDIN</b> FFEFFA0008	Unbegrenzte Energie	<b>JUNGLE STRIKE</b> FF10B3000X	Level wählen (gebe 0-8 statt X ein, 9 = Endbild)	<b>SONIC THE HEDGEHOG</b> 0138A06032 0032426010	Unendliche Leben. Level wählen (weitere Instruktionen dann auf dem Bildschirm)
<b>BATMAN RETURNS</b> FFFE320007	Unbegrenzte Leben	FF10CF0003	Unendliche Leben für alle Level	<b>SONIC THE HEDGEHOG 2</b> FFFFB1000X	Gebe für X die Anzahl (1-7) der Chaos-Edelsteine ein . Ermöglicht das Atmen unter Wasser.
<b>BUBSY</b> FF023B0009 FF024900XX	Unbegrenzte Leben Level wählen	<b>JURASSIC PARK</b> FF00550020 FF005300FF	Unendliche Energie Unendliche Leben	<b>SPLATTERHOUSE PART 3</b> FF00B40005 FF00B700E1	Unbegrenzte Leben Unbegrenzte Zeit
<b>COOL SPOT</b> FF078A0039 FF078C0035 FFF57C0008	Schnelles Erhöhen der coolen % Unbegrenzte Leben Unbegrenzte Power.	<b>MICRO MACHINES</b> FFA6C70003 FF808100XX	Unendliche Leben für Spieler 1 Level wählen (gebe 1-18 statt X ein)	<b>STREET FIGHTER II</b> (Spezielle Champion Ausgabe) FF804300B0 FF82C300B0 FF81DA0002	Unendliche Energie für Spieler 1. Unendliche Energie für Spieler 2. Spieler 1 muß nur einmalig gewinnen um den Level zu beenden
<b>ECCO THE DOLPHIN</b> FFB6360003 FFB6350038 FFB7FF0000 FFB7C20000	Unbegrenzte Luft Unbegrenzte Gesundheit Bei den zerschmetternden Wänden im letzten Level unbesiegbar sein Aufwärtige Strömungen ignorieren.	<b>MORTAL KOMBAT</b> FFFF5B0001 FFFF5A0040	Aktiviert den Cheat-Bildschirm Gegner machen Schritte, die zum Tod führen Unbegrenzte Kredite	<b>TERMINATOR 2</b> FF80CA0004 FF80190025	Unbegrenzte Leben Unbegrenzte Raketen für Spieler 1.
<b>FANTASTIC DIZZY</b> FF81490002	Unendliche Leben	<b>PUGGSY</b> FF08660003	Unendliche Leben.	<b>TINY TOONS ADVENTURES</b> FFFB090002 FFFB110009	Unbegrenzte Leben Wähle einen speziellen Helfer, und du bekommst unendlich viele Helfer
<b>FLASHBACK</b> FFD3D70005 FFF49C000X	Unendliche Schutzschilder Level wählen (gebe 0-6 statt X ein)	<b>ROCKET KNIGHT ADVENTURES</b> FFFB0D0005 FFC041003F	Unbegrenzte Leben Unbegrenzte Energie.		
<b>GUNSTAR HEROES</b> FFA4250065 FFA6250065	Unendliche Energie für Spieler 1 Unendliche Energie für Spieler 2.	<b>SHINOBI 3</b> FF37E00003 FF37E30032	Unendliche Leben. Unendliche shurikens.		
		<b>SONIC SPIN BALL</b> FF579E0003	Unendliche Leben		

## Master System

<b>ALIEN 3</b> 00C46A63 00C4783B	Unbegrenzte Energie Unbegrenzte Zeit	<b>SONIC THE HEDGEHOG</b> 00D24603	Unendliche Leben.	<b>TERMINATOR</b> 00CC163C	Unbegrenzte Energie
<b>ASTERIX</b> 00C09D03 00C0A295	Unbegrenzte Leben Unbegrenzte Zeit	<b>SONIC THE HEDGEHOG 2</b> 00D29803	Unendliche Leben.	<b>TOM &amp; JERRY</b> 00C43908	Unbegrenzte Energie
<b>BATMAN RETURNS</b> 00D29B03 00D2980X	Unbegrenzte Leben Level wählen (X mit 0-4 ersetzen).	<b>SPIDERMAN VS KINGPIN</b> 00DF7FFF 00DF9208 00DF7A08	Unbegrenzte Energie Unendliche Netze Unbegrenzte Zeit	<b>XENON 2</b> 00D0E203	Unendliche Leben.
<b>MORTAL KOMBAT</b> 00C4240X	Level wählen (X mit 0-A ersetzen)	<b>TAZMANIA</b> 00C10005	Unbegrenzte Leben		

## Game Gear

<b>ALIEN 3</b> 00C42403 00C42B99	Unendliche Leben Unbegrenzte Raketen	<b>MORTAL KOMBAT</b> 00C48848 00C40B07	Unendliche Energie Unendliche Continues.	<b>SPIDERMAN VS THE KINGPIN</b> 00DF7520 00DF7205 00DF76FF	Unbegrenzte Neztflüssigkeit Unbegrenzte Zeit Unbegrenzte Energie
<b>COLUMNS</b> 00C699XX	Level wählen	<b>SONIC CHAOS</b> 00D29C99 00D29B99 00D2C199	Unendliche Lumpen Unbegrenzte Leben Unbegrenzte Zeit	<b>STREETS OF RAGE II</b> 00C9A603	Unbegrenzte Leben
<b>DONALD DUCK</b> 00C08303 00C05B0X	Unbegrenzte Leben Level wählen (X mit 1-6 ersetzen)	<b>SONIC THE HEDGEHOG</b> 00D2D106 00D24003	Hält den Timer an Unendliche Leben	<b>TERMINATOR 2</b> 00DD0F04	Unbegrenzte Leben
<b>MICKY MOUSE LAND OF ILLUSION</b> 00C0A295 00C0AD07	Unbegrenzte Zeit Unbegrenzte Luft	<b>SONIC THE HEDGEHOG 2</b> 00D29803 00D29905	Unendliche Leben Unverwundbarkeit (behält immer 6 Ringe) Schalte Action Replay am Ende des Akts ab und schalte es am Anfang des nächsten wieder ein.	<b>WWF - STEEL CAGE CHALLENGE</b> 00C40DEF 00C44CEF	Unbegrenzte Energie für den ersten Charakter Unbegrenzte Energie für den zweiten Charakter in Tag Match





# COODES

## ... MegaDrive

### STREET FIGHTER 2

(nur für 6-Tasten-Pads)

#### Normale Attacken im One-Player-Modus kampfunfähig machen

Drücke wenn das Capcom-Symbol erscheint: runter, Z, hoch, X, A, Y, B und C auf dem ersten Joypad. Wenn Chun Li ruft hat der Cheat geklappt.

#### Fünf-Sterne-Speed im Champion-Edition Modus

Warte während der Eröffnungsphase, bis das Bild ausgeblendet wird und drücke dann schnell runter, Z, hoch, X, A, Y, B und C auf dem Joypad1. Hat der Cheat funktioniert, ruft Ken.

#### Kämpfer gegen gleichen Kämpfer in Kampfgruppe

Wo es auf dem Bildschirm möglich ist zwischen Elimination und Match Play zu wählen, drücke: runter, Z, hoch, X, A, Y, B und C. Wenn C. Chun Li ruft, hat auch dieser Cheat funktioniert.

### SUNSET RIDERS

99 Continues

Rufe die Musikwahloption auf und höre Dir die Melodien 0-E an. Du hast 99 Continues wenn Du nun das Spiel spielst.

### T2: THE ARCADE GAME

Das Gewehr überhitzt sich niemals

Du kannst mit einem Schnellfeuer-Controller nach Herzenslust rumballern. So überhitzt sich das Gewehr nicht und auch das Schießpulver geht nicht aus.

### THUNDERFORCE IV

Alle Waffen

Außer dem Schutzschild bekommst du von diesem Cheat alle Waffen. Starte wie gewöhnlich, dann drücke: hoch, rechts, A, runter, rechts, A, C, links, hoch und B. Nun drücke hoch um alle Waffen zu bekommen und runter um sie zu beseitigen. Drücke rechts für eine Krallen und links um diese zu beseitigen. Drücke Start zur Wiederaufnahme des Spieles.

### TINY TOON ADVENTURES

Zugang zu allen Leveln

Gebe das folgende Paßwort ein:

NGQQ WWQW QKWQ QWWQ WGRY

So wird der Zugang zum gesamten Spielplan geöffnet und Du kannst in jedem Level spielen.

### X-MEN

Cheat Modes

Drücke zur gleichen Zeit A, C, und runter auf dem Controller 1 und dann Start. Nehme den Controller 1 heraus und stöpsel ihn in Port 2, sobald das Bild von Magnetos erscheint. Nun drücke Start und wähle den Schwierigkeitsgrad sowie Deinen X-Man. Benutze zum Spielen den Controller in Port 2. Du hast jetzt unbegrenzte Energie und Gesundheit.

Level wählen

Benutze nun den Cheat, gehe in den Gefahrenraum oben rechts und zerstöre den Generator. Es liegen 6 Fliesen auf dem Boden, jede ist ein Spiellevel. Du kannst nun in die verschiedenen Level beamen. Stelle Dich auf jede Fliese und drücke runter und C.!

## Master System

### ALEX KIDD IN HIGH TEC WORLD

Level wählen

Um Deine Mission in der Wald-Sektion zu starten, gebe den folgenden Code ein: 01ADGSCPVD

Extra Punkte

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

### ALIEN 3

Superflammenwerfer

Du kannst diesen Cheat nur benutzen, wenn Du einen Joypad mit Schnellfeuer-Option hast. Aktiviere die Schnellfeuer-Option. Benutze Du nun den Flammenwerfer, tippe Knopf 1 sehr schnell an. Lehne Dich zurück und schaue zu, bis wo die Flamme reicht. Die Flammen brennen länger als normal..

### ASTERIX

Unendliche Leben

Stößt Du auf eine spezielle Schatztruhe, treffe sie so, daß die Bonusse herausfliegen. Nehme Dir das extra Leben und gehe aus dem Bildschirm heraus. Dann gehe zurück, um Dir ein weiteres Leben zu nehmen. Setze diesen Vorgang fort bis Du genug extra Leben gesammelt hast.

Geheimer Raum

Gehe in der Runde 1-1 durch den ersten Kamin, springe aber nicht von der Plattform. Wenn Du fällst, gehe rechts durch eine Wand in den Raum.

### KRUSTY'S FUN HOUSE

Level Codes

Gebe HPKEITH auf dem Paßwort-Bildschirm ein, um alle Türen zu öffnen.

Level 2- BARNEY

Level 3- MARTIN

Level 4- SQUISHY

Level 5- ELFMAN

### LEMMINGS

Level wählen

Wenn der karrenziehende Lemming auf dem Bildschirm erscheint, drücke 1 und 2 zusammen auf Joypad 1 und drehe den Richtungsknopf im Uhrzeigersinn. Wähle im Haupt-Bildschirm Dein Spiel und die New-Level-Box, drückst Du nun links und rechts, kommst Du in den Level Deiner Wahl.

### PREDATOR 2

Paßwörter

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

### TAZ-MANIA

Unendliche Leben

Sammele im 1. Level einen 1-Up aus der ersten Wolkenreihe und einen weiteren am Ende des Levels. Dann töte Dich selbst und wiederhole den Prozeß, bis Du genügend Leben für die Beendigung des Spiels zusammen hast.

### WONDER BOY III: THE DRAGONS TRAP

Eine Menge Schatztruhen

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

## Game Gear

### AXE BATTLER

Paßwörter

Brookhill - AFPL JLNJ OMEM PGJK  
North Valley - LGEC CLBP BIOP NICD

### CHASE HQ

Extra Continue

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

### LEMMINGS

Level Codes

Level	Tricky	Nervend	Chaos
1	RCEOJTHOD	ECWMZGTM	GGFOYQBC
2	YQSDGNSU	ZSFKUJSF	FLWNCXPG
3	JTHPGFDY	LXPGFDYR	FECWMYRD
4	RDHPGFEC	CFKUJTXM	HOEBVKUI
5	WMZSEJTG	GMRYCFKU	QBCEJSEI
6	MZTHPGGF	JTHPEFCX	RDHPGGFE
7	DZSEIRCE	PDFZSFLX	CXOEBVKU
8	IQSCFKVL	DECWMZTG	IQABDHPP
9	WMYRDGMY	NBUJSFLW	DYRCEJTG
10	RDGMZSFK	MZSFLWMY	NCXOEBUJ
11	VLXODZTH	RLFKUJSE	THOECXPF
12	PFECXPFE	IRCEJSEJ	DYRCEIRD
13	BUJTHOEC	SEJTHOEC	GNBUJTHO

14	XOECWNBU	WMYQBOGM	DZSFLXPF
15	JSFKVKUT	YQAAAAAB	DZTHODZS
16	THODZTGM	DHODYROG	EJTHPFZD
17	YQBCEIRD	NCWNCWMY	SFKVLWNC
18	HPFDZTHP	QAABDHPG	XPFDYQBN
19	FEBVLWNB	GGGFDYQA	GNCWMZTH
20	UJTHPFEL	AABDGMYS	ODYQBCFL
21	WNCWNBL	DHODYQAB	XDECWMYQ
22	WMYRCEJT	DHODYQBD	BCFLXPFG
23	GNBUIQAA	GNCXPGGG	EBVKVLWM
24	ABDGMZTA	GFDZTHPG	YRDGNBVK
25	ODYRLEJS	GFECWMYR	VKUJSFLX
26	FKUIQBDG	CEIQABDG	PFDZTHPF
27	NBVLXPGG	NCWYRCEA	DZTHPGFD
28	FDYQBDGN	IROHDDZS	YRCFKVLW
29	BVLWMZTG	EJTGMYQB	NCWNCWNC
30	NBUIRDHO	DHODZTHP	WMZTHPFE

### LUCKY DIME CAPER

Unendliche Leben

Wenn Du Dein letztes Leben verloren hast und der Continue-Bildschirm erscheint, drücke runter und Knopf 1 zusammen. Du setzt das Spiel in dem Level fort, in dem Du gestorben bist. Außerdem erhältst Du nun unendliche Leben.

### PRINCE OF PERSIA

Codes

Level 2 -	EIKGDP	Level 3 -	ILLKGE
Level 4 -	LMJMIK	Level 5 -	HGFIDN
Level 6 -	IFGIDO	Level 7 -	MIMLGC
Level 8 -	KELIDU	Level 9 -	NFOKFF
Level 10 -	LCJHCP	Level 11 -	OEMJEB
Level 12 -	PEJKEA	Level 13 -	PDHJDV
Level 14 -	QDGJDV		

### SHINOBI

Level wählen

Sobald das komplette Ninja-Gesicht erscheint, drücke runter und Knopf 2. Nun wähle einen Level.

### SONIC THE HEDGEHOG 2

Level wählen

Schalte noch nicht ein. Drücke alles gleichzeitig: die zwei Knöpfe, den Steuerungsknopf in die Richtung links-unten und den Start-Knopf. Dann schalte ein und warte bis Sonic den ganzen Bildschirm überquert hat. Drücke Start und wähle nun den Level.

### WIMBLEDON

Maximal Alles!

Gebe die folgenden Codes ein: IKM JKI POC





## CODES + FREEZERS

### MegaDrive Codes

#### ALADDIN

Level überspringen

Spiel wie normalerweise, dann **PAUSE** und **A, B, B, A, A, B, B** und **A** drücken..

#### BUBSY THE BOBCAT

Paßworte

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

#### COOL SPOT

Levelauswahl, unbegrenzte Zeit, unbegrenzte Gesundheit

**PAUSE** das Spiel und drücke **A, B, C, B, A, C, A, B, C, B, A, C** auf Deinem Joy-Pad. Schalte **PAUSE** aus, um alle Unbegrenzungen zu erhalten und spring in den nächsten Level.

#### ECCO THE DOLPHIN

Unsichtbarkeit

Mit jedem Titelbild aller Levels, halte **A** und **START** gedrückt. Der nächste Level erscheint mit **PAUSE**; also ausschalten, um unsichtbar zu sein.

Unendliche Leben

Folgendes Paßwort eingeben: **NIHPLODS**

#### GLOBAL GLADIATORS

Extra Leben

**PAUSE** das Spiel und drücke **A, A, A, B, B, B, C, C, C, C, B** und **A**, dann **PAUSE** ausschalten. Falls eine Stimme Dich einen "Cheater" nennt, wiederhole es, bis Du alle Leben hast.

Level überspringen

**PAUSE** das Spiel und drücke **B, C, B, A, B, B, C, B, A** und **B**. **PAUSE** ausschalten und Du kommst automatisch zum Ende des Levels.

Unendliche Leben

Sobald die Jungfrau Logo erscheint, drücke **A, B, C, B, A, C, A, B, C, B, A, C**.

#### GOLDEN AXE III

Levelauswahl

Für das erste Bild mit Charakterauswahl, sofort **A, A, A, A, START, C, C, C, C, C** und **C** drücken.

#### JUNGLE STRIKE

Codes mit 16 Leben

L4	XT6YXL6PF6M	L5	VNHYWMGZBC9
L6	WSFXW4MPYHJ	L7	THPD96PGCLN
L8	N4SC37S6MWB	L9	NZY9SDBR9Y6

#### JURASSIC PARK

Level Paßwörter

GRANT	
2; Power Station	240P0021
3; River	4A3PG0A4
4; Pump House	621C002N
5; Canyon	81VVMF20
6; Volcano	A69KJG6U
7; Centre	CVVVVV74
RAPTOR	
2; Power Station	I21G0027
3; Pump House	K21G0029
4; Canyon	M21G002B
5; Centre	021G00ZD

#### MICRO MACHINES

Unendliche Leben

**PAUSE** das Spiel und drücke **B, RUNTER, C, RUNTER, HOCH, RUNTER, LINKS** und **RUNTER**. **PAUSE** ausschalten um unendliche Leben zu erhalten.

#### MORTAL KOMBAT

Geheimer Cheat Screen

Beim Optionsbild, drücke **RUNTER, HOCH, LINKS, LINKS, A, RECHTS** und **RUNTER** auf Deinem Joy-Pad. Eine Cheats-Option erscheint und ermöglicht es Dir die Spielgeheimnisse einzugeben.

#### RANGER X

Level überspringen

**PAUSE** das Spiel in jeglichem Level und drücke **HOCH, RUNTER, HOCH, RUNTER, HOCH, RUNTER, C, B, A, RECHTS** und **LINKS**. Hier sollte die Musik anfangen und nun **B** drücken, damit der Bildschirm verschwindet. Du kannst jetzt im nächsten Level anfangen.

#### ROCKET KNIGHT ADVENTURES

Level Skip

Drücke **HOCH** und **RUNTER** zehnmal auf dem kleinen Bild und Du solltest eine Melodie hören. Drücke **PAUSE** während dem Spiel sowie **C, B, B, A, C** und **B**, um den Level zu überspringen.

#### SONIC THE HEDGEHOG 2

**RESET** und halte **A** und **START** gedrückt während dem Titelbild. Du kannst Dir jetzt Deinen gewünschten Level aussuchen. Geh zur Soundtest-Option und wähle **19, 65, 09** und **17**. Drücke

#### STREET FIGHTER 2

(nur für 6-Tasten-Pads)

Normale Attacken im One-Player-Modus kampfunfähig machen

Drücke, wenn das Capcom-Symbol erscheint: runter, Z, hoch, X, A, Y, B und C auf dem ersten Joypad. Wenn Chun Li ruft hat der Cheat geklappt.

Fünf-Sterne-Speed im Champion-Edition Modus

Warte während der Eröffnungsphase, bis das Bild ausgeblendet wird und drücke dann schnell runter, Z, hoch, X, A, Y, B und C auf dem Joypad1. Hat der Cheat funktioniert, ruft Ken.

Kämpfer gegen gleichen Kämpfer in Kampfgruppe

Wo es auf dem Bildschirm möglich ist zwischen Elimination und Match Play zu wählen, drücke: runter, Z, hoch, X, A, Y, B und C. Wenn C. Chun Li ruft, hat auch dieser Cheat funktioniert.

#### SUNSET RIDERS

99 Continues

Rufe die Musikwahloption auf und höre Dir die Melodien 0-E an. Du hast 99 Continues wenn Du nun das Spiel spielst.

#### X-MEN

Level wählen

Benutze nun den Cheat, gehe in den Gefahrenraum oben rechts und zerstöre den Generator. Es liegen 6 Fliesen auf dem Boden, jede ist ein Spiellevel. Du kannst nun in die verschiedenen Level beamen. Stelle Dich auf jede Fliese und drücke runter und C!

### MegaDrive Freezers

#### BATMAN RETURNS

FFFE320007 Unbegrenzte Leben.

#### BUBSY

FF023B0009 Unbegrenzte Leben.  
FF024900XX Level wählen.

#### FANTASTIC DIZZY

FF81490002 Unbegrenzte Leben.

#### FLASHBACK

FFD3D70005 Unendliche Schutzschilder  
FFF49C000X Level wählen (gebe 0 -6 statt X ein)

#### GUNSTAR HEROES

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

#### JUNGLE STRIKE

FF10B3000X Level wählen (gebe 0-8 statt X ein,  
FF10CF0003 Unendliche Leben für alle Level.

#### JURASSIC PARK

FF00550020 Unendliche Energie  
FF005300FF Unbegrenzte Leben.

#### MORTAL KOMBAT

FFFF5B0001 Aktiviert den Cheat-Bildschirm.  
FFFF540006 Unbegrenzte Kredite.

#### PUGGSY

FF08660003 Unbegrenzte Leben.

#### ROCKET KNIGHT ADVENTURES

FFFB0D0005 Unbegrenzte Leben.  
FFC041003F Unendliche Energie.

#### SHINOBI 3

FF37E00003 Unbegrenzte Leben.  
FF37E30032 Unendliche Shurikens.

#### SONIC SPIN BALL

FF579E0003 Unbegrenzte Leben.

#### SPLATTERHOUSE PART 3

FF00B40005 Unbegrenzte Leben.  
FF00B700E1 Unbegrenzte Zeit.

#### TERMINATOR 2

FF80CA0004 Unbegrenzte Leben.  
FF80190025 Unbegrenzte Raketen für Spiel 1.

#### TINY TOONS ADVENTURES

FFFB090002 Unbegrenzte Leben  
FFFB110009 Wähle einen speziellen Helfer, und du bekommst unendlich viele Helfer.





# MINIABO. JETZT.

**3x**  
**SEGA MAGAZIN**



**plus**

**1x Tips & Tricks  
Sammelordner**



**15,-** für nur  
DM

**Ja**, ich will das  
"SEGA Magazin" Mini-Abo:  
**3 Ausgaben für DM 15,-**

(Ausland DM 20,-)

Gefällt mir "SEGA Magazin", so brauche ich nichts weiter zu tun. Dann erhalte ich "SEGA Magazin" im Abonnement für min. 1 Jahr.

Gefällt mir "SEGA Magazin" dagegen nicht, so gebe ich dem Verlag - nach Erhalt des zweiten Heftes - kurz schriftlich Bescheid, Postkarte genügt.  
SM 2502

**Dazu erhalte ich als Dankeschön einen Tips & Tricks Sammelordner.**  
(Art.-Nr. 995)

**Zahlungsweise:**  
Bargeld, bzw. einen Verrechnungsscheck über den entsprechenden Betrag habe ich beigelegt.

Meine Adresse:

Name, Vorname

Strasse, Hausnummer

PLZ

Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Datum 1. Unterschrift ggf. des Erziehungsberechtigten  
(Ich versichere mit der Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.)

**Vertrauensgarantie:**  
Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUTEC VERLAG GmbH & Co. KG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg.** Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum 2. Unterschrift ggf. des Erziehungsberechtigten  
(Ich versichere mit der Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.)

Vertrauensgarantie:

Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an:  
**COMPUTEC VERLAG GmbH & Co. KG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg.**



# "Was hat er nur?"

**Das wissen wir leider auch nicht, aber wir wissen, was er offensichtlich nicht hat:**

die neuen **32-seitigen Tips & Tricks** in allen Heften des COMPUTEC VERLAGs, **zum Herausnehmen und Sammeln!** Nur in Heften mit diesem Zeichen:

**COMPUTEC**  
VERLAG

Deutschlands große Fachredaktion für Computer- und Videospieldmagazine.

