

SUPER NINTENDO • MEGA DRIVE • GAME BOY • NES • SEGA MASTER • GAME GEAR

Sonderheft 1

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

DM 9,80
6S 79,-/ sfr 9,80



VIDEO GAMES

DIE BESTEN



& TRICKS

1993

Die ausgebufftesten Lösungshilfen
dieses Jahres für alle gängigen Systeme

VIDEOSPIELE - SONDERHEFT

VIDEOSPIELE - SONDERHEFT

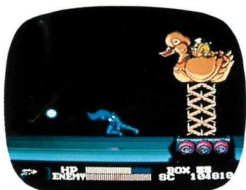
SUPER NINTENDO • MEGA DRIVE • GAME BOY • NES • SEGA MASTER • GAME GEAR

BATMAN™ RETURNS



Nintendo
Entertainment System

NEU!
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



Screen: Nintendo
Entertainment System



Screen: Super Nintendo
Entertainment System

Du bist Batman.™ Der Retter von Gotham City™!

Die Filmstory für Dein Super NES und Dein NES!
Gotham City™ ist in Gefahr. Penguin™ und
Catwoman™ wollen auf ganovenhaften Wegen
die Stadt in Ihre Gewalt bringen.

Aber nicht mit Dir. Du bist Batman.™
Das Batmobil™ steuerst Du mit Power und
Geschick durch alle Gefahren und Schikane.
Einfach spitze die SNES Version, mit Super
3-D-Grafik und Musik in CD-Qualität. Deiner
Fantasie wachsen Flügel. Du hebst ab.

Du bist Batman.™
Wirst Du am Ende auch der Sieger sein?

Das schreiben Experten:
PLAY TIME 5/93 zu "BATMAN RETURNS" für das
Super NES: "Batman Returns ist ein Action-Game
allererster Sahne. Die Animationen der Spielfiguren sind
hervorragend, die Hintergründe grafisch brillant..."

Alle 14 Tage neu:
Brandheiße
KONAMI-Infos
auf Videotext Tafel 745
im **SUPER**
CHANNEL



Screens: Super Nintendo Entertainment System



KONAMI-Videospiele: Adventure - Action - Fun - Intelligenz - Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, Postfach 60406, 60437 Frankfurt, Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77

Batman and all related elements are the property of DC Comics Inc. TM & © 1993. All rights reserved. Nintendo®, SNES™, NES™, GAME BOY™, the Nintendo Product

KONAMI
Superstarker Videospiele Spaß

Langsam aber sicher neigt der Sommer sein Sonnenhaupt und läutet die erste Runde zu einem spielerintensiven Herbst ein. Jetzt, wo die Abende wieder länger werden, die Dungeons noch finsterner wirken, Abenteurer sich im Schutze der Nacht auf den Weg machen und der Draht zu den Außerirdischen heißer denn je erglüht, solltet Ihr Euch nicht ohne die ultimative Tips & Tricks-Fibel im Rucksack auf den Weg machen. Spürt Ihr die Wirkung des Zaubertranks dahinschwinden, versagt Euch Eure Waffe den Dienst, habt Ihr die Spur der Prinzessin verloren oder scheint gegen die Urgewalt des Endgegners kein Kraut gewachsen zu sein, so seid Euch nahender Rettung gewiß: Dieses Sonderheft vereint die Kräfte immerwährender Oldies, verpaßter Sommertricks und aktueller Lösungen zu einer geballten Power-Mixtur.

Mein Tip: In einem Zug leeren!
 Euer
Frank Heurich



The DOUBLE TROUBLE Video Game World!



Das Videospiel- fachgeschäft in Berlin:

Was bieten wir?:

- ✗ Eine große Auswahl an MEGA DRIVE und Super NES Spielen aus Amerika, Japan und Deutschland.
- ✗ Amerikanische Videospielzeitschriften wie GamePro, Electronic Gaming Monthly etc.
- ✗ Ständiges Eintreffen von Neuheiten und älteren Spieltiteln!
- ✗ Vorbestellungen von Neuheiten gegen 10 DM Anzahlung möglich!
- ✗ Auch Ankauf bestimmter Spieltitel (nur MEGA DRIVE und Super NES).
- ✗ Spiele erst TESTEN, dann KAUFEN!
- ✗ Hin und wieder auch Angebote ab 29 DM!
- ✗ Nutzen Sie unser Kundenregal. Wir verkaufen für Sie Ihre Spiele!

Regelmäßige Öffnungszeiten:

Mo.-Fr.: 14.00 - 18.30 Uhr, Do.: 12.00 - 19.30 Uhr,
Sa.: 10.00 - 13.00 Uhr, Langer Sa.: 10.00 - 15.00 Uhr.

Im übrigen: Wir verleihen jetzt auch Spiele!

Ladenadresse: Reichenbergerstr. 88, 1000 Berlin 36,
Tel.: 030/6188391, Fahrverbindung: z. B. U-Bahnhof Hermannplatz,
dann in den 129er Bus, Station: Reichenbergerstr.

Kein Versand!

Double Trouble ... Deutschlands ältester und einer der größten
 Videospielclubs für SEGA (Master System u. Mega Drive) u.
 Nintendo (NES u. Super NES) - ein **Club für alle Wesen!**
 Fordern Sie noch heute Info-Material an (bitte möglichst 1 DM Rückporto
 beilegen). Adresse: Matthias Herrendorf, Bürgerstr. 29, 1000 Berlin 47,
 Tel.: 030/6849816. Natürlich muß man kein Clubmitglied sein, um im
 Laden einkaufen zu können!

*Wir bieten nicht immer das BESTE ...
aber immer ÖFTER!*

Test 'N Take

Verleih Verkauf Versand

Mega-CD Mega Drive SuperNintendo GameGear GameBoy
 Bei Vorkasse, Versand kostenfrei!
 Vorbestellservice für alle Systeme, auch Importspele!

Geöffnet: Mo. - Sa. von 10⁰⁰ - 22⁰⁰
 12053 Berlin (Neukölln)
 Mainzer Str. 11
 Tel.: 030/6213018

Leihgutschein
 für einen Leihgeschäftstag
 1 Spiel nach ihrer
 Wahl!

ORIGINAL STREET FIGHTER II PUPPEN

**RYU
BRANKA
E. HONDA**

**CHUN-LI
GUILLE
BALOG**

Einzel DM 20,-
Satz DM 80,-

(20 cm hoch)
SFR 20,-
SFR 75,-

UMBAUTEN ÄNDERUNGEN REPARATUREN

von Video-Zubehör auf Anfrage

Tel./Fax Montag-Freitag 13.00-18.00 Uhr. Übrige Zeit Tel.-Beantworter bzw. Fax

GT ELEKTRONIK

Hohlegasse 28 · CH-4104 Oberwil/Basel
 Telefon/Fax: CH 061 401 42 24 · D 0041 61 401 42 24

Supergünstige Gebrauchtspiele!

SEGA • Nintendo • NEO-GEO

– Ständig hunderte von Titeln am Lager

Gleich anrufen oder schreiben
und Gratisliste anfordern!

TV GAMES

Grunewaldstraße 81
10823 Berlin

0 30/7 81 15 36

Alle Neuheiten auf Anfrage!

Berliner,
besucht unser Ladengeschäft!

Wedding · Brüsseler Straße 19
Telefon: 0 30/4 53 22 73

Spielverleih/Verkauf · Fachberatung

Spielankauf zu Höchstpreisen!

Spielankauf zu Höchstpreisen!

VIDEOSPIELE UND MEHR !

MEGA DRIVE
SUPER NES
GAMEBOY

GAMESTORE

Rüttenscheider Straße 181 (nahe Messe/Gruga)
45131 Essen · Telefon 02 01/77 72 25

Laden & Versand:
 Öffnungszeiten:
 Montag bis Freitag 10.00–18.30 Uhr, Donnerstag 10.00–20.30 Uhr, Samstag 9.00–14.00 (16.00) Uhr
 Gaspreisliste gegen 1,00 DM in Briefmarken

NEU IN DÜSSELDORF
Wiederöffnung im Februar 1993

NEU IN ESSEN

GAME-Island

Berlin

Ab sofort Verleih!

Super Angebote für Mega Drive, Game Boy,
PC-Engine, Game Gear, Super NES

Laden: Donau Str. 51 12043 Berlin
 U-Bahnhof-Rathaus Neukölln
 Tel.: 0 30-6 8745 45 Fax: 0 30-6 91 38 38

Des Rätsels Lösung

Super Nintendo	
Actraiser	6
Shadowrun.....	10
Gods.....	18
Starfox/Starwing	21
Death Valley Rally	27
Zelda 3	28
Super Mario Kart.....	29
Alien 3	30
Super Tiny Toons	32
Super Star Wars	33
Equinox (Solstice 2).....	35
Congo's Caper.....	39

Mega Drive	
Flashback	43
Splatterhouse	48
Thunderforce 4	49
Tiny Toon Adventures	52
World Of Illusion	58
Warriors Of The Eternal Sun...60	

Master System	
Sonic 2	64

Game Boy	
B.C. Kid.....	67
Alfred Chicken.....	72
Mega Man 3	73

Game Gear	
Mickey Mouse 2	76

Flinke Finger Seite 79-84

Dinosaurs	(SNES)
Lemmings	(SNES)
Super Mario Kart.....	(SNES)
Super Star Wars	(SNES)
Battleclash	(SNES)
Super Buster Bros.....	(SNES)
Sim City	(SNES)
Sonic Blastman.....	(SNES)

Faceball 2000.....	(SNES)
Skülljagger	(SNES)
Testdrive 2	(SNES)
Streetfighter 2	(SNES)
Wing Commander	(SNES)
Super Turrigan.....	(SNES)
Super Tennis	(SNES)
Populous.....	(SNES)
Super Adventure Island (SNES)	
Flying Hero	(SNES)
Super R-Type.....	(SNES)
Home Alone	(SNES)
Super Ghouls'n'Ghosts....(SNES)	
Super E.D.F.....	(SNES)
Gradius 3.....	(SNES)
Super Formation Soccer (SNES)	
Sonic 2.....	(MD)
Ecco The Dolphin.....	(MD)
Alien 3	(MD)
Terminator 2	(MD)
Thunderforce 4	(MD)
M-1 Abrams Battle Tank..(MD)	
Turrigan	(MD)
Stormlord.....	(MD)
Golden Axe 2	(MD)
Tiger Heli	(MD)
Midnight Resistance	(MD)
Musha Aleste	(MD)
Afterburner 2	(MD)
Sonic The Hedgehog	(MD)
Phelios	(MD)
Moonwalker	(MD)
James Pond.....	(MD)
Burning Force.....	(MD)
Gaiaras	(MD)
Hellfire	(MD)
Valis 3.....	(MD)
Codename Robocod	(MD)
Cobra Command.....(Mega CD)	
Robin Hood	(NES/GB)
King Of The Zoo	(GB)

Mercenary Force	(GB)
Turrigan	(GB)
Fantasy Zone	(GG)
Sonic 2	(GG)
Defenders Of Oasis.....	(GG)

Code geknackt Seite 85-93

Alien 3.....	(SNES)
Bussy	(SNES)
The Last Vikings	(SNES)
Super Tiny Toons	(SNES)
Super Strike Eagle.....	(SNES)
B.O.B.	(SNES)
Wing Commander	(SNES)
Dragon's Lair	(SNES)
Super Castlevania 4.....	(SNES)
Super Bomberman	(SNES)
Push Over	(SNES)
Musya	(SNES)
Mario Is Missing	(SNES)
Wings 2	(SNES)
James Bond Jr.	(SNES)
Super Tennis	(SNES)
Pro Tennis Tour.....	(SNES)
Krusty's Funhouse	(SNES)
Prince Of Persia	(SNES)
Rampart	(SNES)
Jimmy Connors Pro	
Tennis Tour.....	(SNES)
Banana Prince	(NES)
Dynablasters	(NES)
Batman-Return	
Of The Joker.....	(NES)
Dragon's Fury/ Devil Crush.....	(MD)
Tiny Toon Adventures.....	(MD)
Bulls Vs. Blazers	(MD)
Ecco The Dolphin.....	(MD)
Flashback	(MD)
Jungle Strike	(MD)
Team USA Basketball	(MD)
NFL Sportstalk '93.....	(MD)
MVP Baseball	(MD)
LHX Attack Chopper.....	(MD)
Predator 2.....	(MD)
Night Trap.....	(Mega CD)

Mega Man 3.....	(GB)
Top Gun	(GB)
Battle Bull.....	(GB)
Godzilla	(GB)
Humans	(GB)
G.G. Shinobi 2	(GG)
Chuck Rock	(GG)

Kurz, aber knackig Seite 94-98

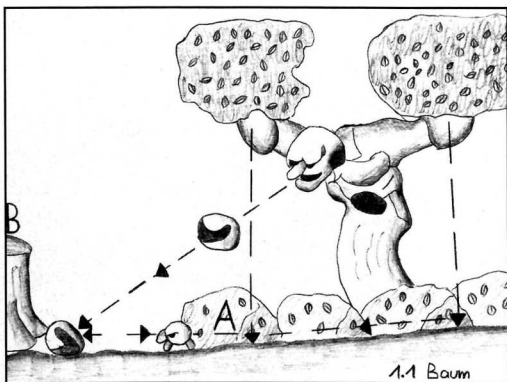
Mechwarrior	(SNES)
Starfox	(SNES)
Home Alone.....	(SNES)
Super Mario World	(SNES)
Legend Of Zelda 3	(SNES)
Super Mario Kart.....	(SNES)
F-Zero	(SNES)
Super Double Dragon	(SNES)
Mario Paint.....	(SNES)
Zelda 3	(SNES)
Starfox	(SNES)
Super Star Wars	(SNES)
Desert Strike.....	(SNES)
Starwing	(SNES)
Arch Rivals	(NES)
Tom & Jerry.....	(NES)
Flintstones	(NES)
Iron Sword.....	(NES)
Tiny Toon Adventures	(NES)
Jungle Strike	(MD)
Gley Lancer	(MD)
Taz Mania	(MD)
Evander Holyfield Boxing (MD)	
Thunder Force 4	(MD)
Steel Empire	(MD)
Ecco The Dolphin.....	(MD)
Rolo To The Reascue.....	(MD)
Batman Returns.....	(MD)
Ninja Gaiden	(MS)
Star Wars	(GB)
Looney Tunes	(GB)
Hudson Hawk.....	(GB)
Terminator 2	(GB)
Super Mario Land 2	(GB)
Turtles.....	(GB)
Super Mario Land 2	(GB)
Ultima	(GB)

Codes für das Action-Replay-Modul wurden aus Platzgründen nicht in diesem Heft berücksichtigt. Mit der Pro-Version dieses Movel-Moduls könnt Ihr nach der gut verständlichen Anleitung die entsprechenden Codes zu jedem Spiel selbst herausfinden. Obendrein versorgt Euch die Firma Dataflash GmbH bei Erwerb des Moduls mit einem Update-Service für gängige Codes. Action-Replay-Pro-Module sind für die Systeme Super Nintendo, Mega Drive, NES, Master System, Game Boy und Game Gear erhältlich.



Des Rätsels Lösung

Actraiser (Super Nintendo)



Actraiser gehört zu den komplexesten Spielen auf dem Super Nintendo. Kein Problem für Sebastian Hoblaj aus Waldbrunn, der Euch neben der ausführlichen Lösung die Endgegnertaktiken mühevoll aufgezeichnet hat.

Allgemeine Tips zum Kampfmodus

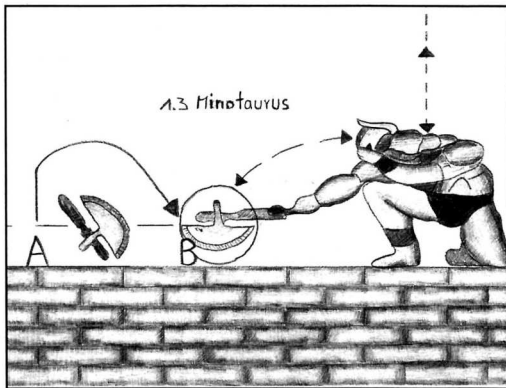
Ihr solltet, wenn möglich, aus dem Stand zuschlagen, denn Schläge aus der geduckten Position heraus dauern länger. Extras liegen meist ein bißchen abseits des Weges, sind aber nicht schwer zu finden.

Extrawaffen

Zauberfeuer: Richtet max. 4 Punkte Schaden an, schlechteste Extrawaffe.

Zauberstardust: Kann bei einigen Gegnern bis zu 10 Punkte Schaden verursachen. Da die Sternschnuppen von rechts oben kommen, sollte sich der Gegner möglichst auf diese Ecke zubewegen.

Zauberaura: Dies ist die beste Extrawaffe. Der Gegner sollte sich möglichst nahe an Euch dran be-



nern befreien, ist diese Waffe ideal.

Allgemeine Tips zum Simulationsmodus

Beim Städtebauen könnt Ihr an sich nichts falsch machen, Ihr solltet nur so schnell wie möglich die Monstergeneratoren verschließen (die gefährlicheren immer zuerst). Ist ein Land vollstän-

(finden sich in einigen Monsterhöhlen) die Kraft des Engels und ballert dann fleißig auf die Bösewichte. Mit jedem abgeschossenen Monster erhöhen sich Eure MPs. Die Reihenfolge der Welten mag Euch vielleicht etwas komisch vorkommen, aber so ist es etwas einfacher mit den Endgegnern.

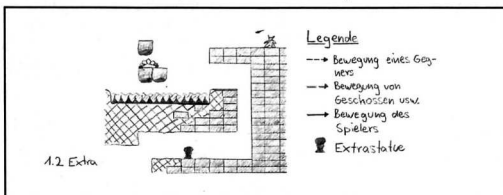
Monster

Napper Bat: Das harmloseste Monster. Ihr braucht nur einen Pfeil, um es zu töten. Allerdings solltet Ihr diese Kreaturen immer im Auge behalten, sonst befinden sich schnell ein paar von Euren Leuten auf einer unfreiwilligen Reise durch die Luft. Pro Napper Bat gibt's einen MP.

Blue Dragon: Diese Viecher können sehr unangenehm werden. Sie haben die lästige Angewohnheit, ganze Häuser durch ihre Blitze einzuzerschern. Mit drei Treffern ist aber auch der zähste Blue Dragon nur noch eine Energiekugel (bringt Euch zwei MP).

Red Dragon: Wenn Ihr ihnen in Bloodpool das erste Mal begegnet, sind sie noch recht harmlos, doch später gehen sie ziemlich zielsicher auf Eure Felder los: Dort scheint dann plötzlich zu viel Sonne und die Ernte ist hinüber. Bei diesen Gesellen müßt Ihr schon vier Treffer landen, um an die begehrten MPs ranzukommen (vier Stück).

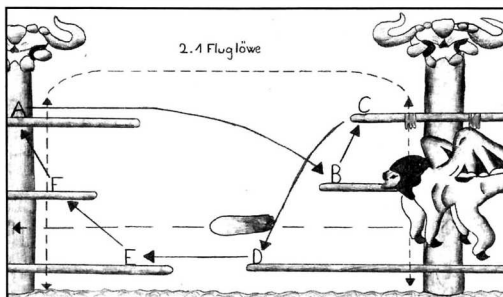
Skull Head: Diese riesigen Totenschädel machen Euch erst in Aitos und Northwall das Leben schwer. Nicht genug damit, daß

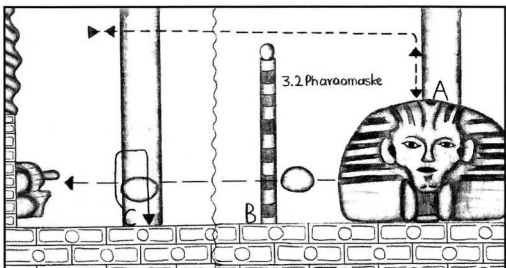


finden, denn dann ist diese Waffe am effektivsten. Sie eignet sich auch bedingt als "Bildschirmausputzer".

Zauberlicht: Für Endgegner eignet sie sich nicht, denn die segnen mit der Zauberaura mindestens doppelt so schnell das Zeitliche. Wollt Ihr aber den Bildschirm von vielen kleinen Geg-

dig von Monstern befreit, läßt ein kleines Erdbeben die ärmlichen Holzhütten aus der Gründerzeit einstürzen und schafft Platz für Steinhäuser mit mehr Wohnraum. Falls Ihr einmal schnell einige MPs braucht, wartet noch etwas mit dem Verschließen der letzten Monsterhöhlen. Erhöht erst durch die magischen Pfeile





sie das unschuldige Engelchen attackieren, sobald es ihnen zu nahe kommt, nein, sie brauchen außerdem noch ganze zwölf Treffer mit dem einfachen Bogen. Laßt Ihr einen Skull Head zu lange in Ruhe, erzeugt er mit seinem Klappergebiß ein Erdbeben. Zur Belohnung für all diese Unannehmlichkeiten gibt's dann aber auch gleich zwölf MPs.

Weit eins: FILLMORE

Beim Baum (Zeichnung 1.1) stellt Ihr Euch zuerst auf Position A und zerstört das herunterfallende Blatt. Danach springt Ihr ein- bis zweimal hoch und haut ihm eins auf die Rübe. Anschließend geht's ab zu B und sobald die Blätter hinunterfallen, wiederholt Ihr das Ganze. Beim Ritter seid Ihr in der linken Ecke vor allen Angriffen sicher. Wenn er seine Lanze ausfährt, duckt Ihr Euch und schlagt zu, sonst immer fleißig stehend angreifen. Im SIM-Modus solltet Ihr den Waldrand besiedeln, sobald die Untertanen die magische Kraft des Waldes im Osten entdecken. Zur Belohnung erhaltet Ihr eine Schriftrolle. Später benutzt Ihr den Kompaß (gibt's in Bloodpool). Die Einwohner finden nach einiger Zeit auf dem Meeressgrund ein Extraleben in Form eines Juwels. Außerdem bekommt Ihr von diesem Volk die Kunst des Brückenbauens als Gabe (braucht Ihr bei der Besiedelung von Bloodpool).

Im zweiten Teil des Actionparts gibt es zwei Wege: Oben herum stoßt Ihr auf zwei 1000-Punkte Extras, auf eine Statue, die Euch alle Energie zurückgibt (siehe Bild 1.2) und auf ein Herz, das Euch nur einen Teil der Energiereserven

füllt. Auf dem unteren Weg gibt's dafür zweimal 1000 Punkte, einmal volle Energie und zu guter Letzt noch ein Extraleben. Den Stacheln vor dem Endgegner könnt Ihr ausweichen, indem Ihr ganz langsam vorangeht. Wenn Ihr oben angelangt seid, verliert nicht gleich den Kopf, wenn der Minotaurus auf Euch hinunterspringt. Nachdem er das erste Mal wieder hochhüpft, rennt ein gutes Stück nach rechts und stellt Euch wie auf dem Bild auf Position A (seitenverkehrt). Achtet vor allem darauf, nicht in Reichweite seiner Axt zu kommen. Sobald sich das Geschloß löst, springt zuerst gerade nach oben und danach auf den Minotaurus zu. Punkt B muß so liegen, daß Ihr den Gegner gerade noch mit Eurem Schwert treffen könnt. Schlägt ein paar mal schnell zu, und sobald er sich wieder verzieht, geht das Spiel von vorne los. Gelangt Ihr an das Ende der Kampfarena, müßt Ihr die Richtung wechseln. Die beste (verfügbare) Extrawaffe ist hier der Zauberstardust (besiedelt also zuerst Bloodpool, bevor Ihr Euch hier hereinwagt).

Weit zwei: BLOODPOOL

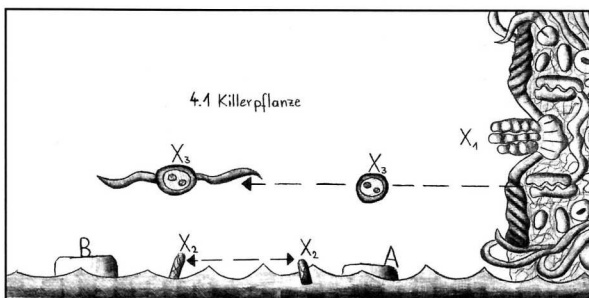
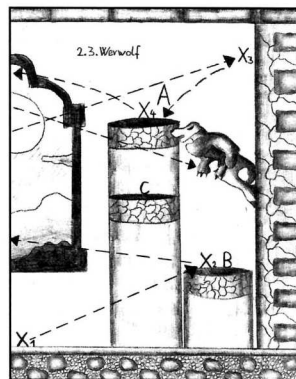
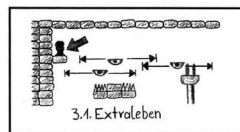
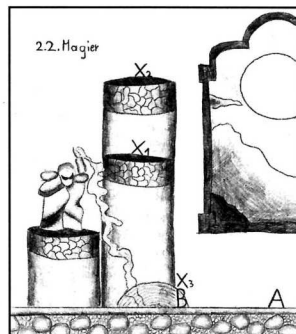
ACT Teil 1: Achtet vor allem auf Gegner, die aus dem Lavasee auftauchen, denn wenn sie Euch im Sprung treffen, landet Ihr schneller im Reich der Toten als Euch lieb ist. Gegen den Fluglöwen gibt es eine sehr effektive Taktik: Wenn Ihr den Kampfplatz betretet, bleibt erstmal auf

der obersten Plattform ganz links außen stehen, bis das Ungetüm rechts oben angekommen ist und seinen Feuerball abfeuert. Danach kommt es zu Euch herüber, trifft Euch aber nicht. Anschließend wechselt es wieder die Seite. Nachdem Ihr dem Feuerball ausgewichen seid, wagt Ihr Euch mit einem beherzten Sprung auf Position B. Dort sofort (ausnahmsweise geduckt) zuschlagen. Sobald der Gegner in der Lava verschwindet, begeben Ihr Euch zu C. Wartet die nächsten zwei Geschosse ab und lauft dann ein Stück nach links (D). Von D sofort über E weiter nach F und sobald der Feuerball über Eurem Kopf verraucht ist, schnell über A nochmals zu B und so weiter. Beste Extrawaffe: Zauberstardust. Im SIM-Teil ist nur der Monster-generator, der links unten unter den Büschen verborgen ist, (wegblitzen) zu beachten. Auch hier gibt es ein Extraleben, aber erst, nachdem alle Monsterhöhlen bis auf das Schloß versiegelt sind. Laßt es doch mal über dem See regnen...

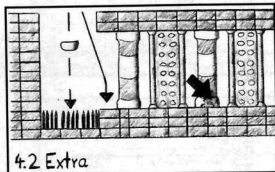
Die egoistischen Stadtbewohner werden mittels Musik kuriert.

ACT Teil 2: Dieser Endgegner hat zwei Phasen. Zunächst versucht er Euch als Magier zu töten. In dieser Gestalt kann er sich an acht verschiedene Stellen im Raum teleportieren. Taktik: Begeben Euch sofort zu A und wartet, bis der Gegner irgendwo auftaucht. Erscheint er auf Stelle X1, duckt Euch zuerst, um den Kugeln auszuweichen. Danach geht Ihr gerade so weit vor, daß Ihr ihn mit dem Schwert treffen könnt, wenn Ihr

hochspringt. Achtet allerdings auf den ersten Blitz! An der Position X2 bleibt Ihr einfach auf A stehen, um den Kugeln auszuweichen, vor den Blitzen seid Ihr am rechten Bildschirmrand sicher. X3: Springt auf die rechte untere Säule (nicht eingezeichnet). Am günstigsten ist es, wenn der Gegner an der eingezeichneten Stelle er-



scheint: Von B aus könnt Ihr ihn im Stehen verwunden. In Phase 2 (Bild 2.3) präsentiert sich der ehemalige Zauberer als wild umherspringender Werwolf. Während der Verwandlung jumpt Ihr schnell über B und C nach A und wartet, bis das Ungetüm von X2 aus nach links springt. Währenddessen geht's ab nach C (über B). Jetzt könnt Ihr den Wolf, der inzwischen gerade bei X3 und X4 herumturnt, mit einigen Schwerthieben verletzen. Hat der Gegner X4 geräumt, schnell zu B und hinknien, bis der Feind die eingezeichnete Stelle verlassen hat und sich anschickt, seinen Kampfschrei loszulassen. Jetzt schnell nach A, etc. etc. Sollte der Wolf seine Taktik ändern und



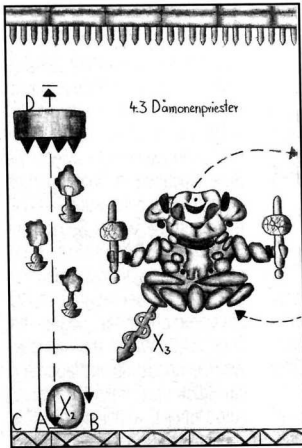
4.2 Extra

mehrmals hintereinander brüllen, wiederholt Ihr einfach den entsprechenden Schritt. Wegen der geringen Größe der Gegner lohnt sich der Einsatz einer Extrawaffe nicht. Verbraucht den Zauberstardust lieber im Level vorher.

Welt drei: KASANDORA

ACT Teil 1: Zu diesem Endgegner gibt es keine Zeichnung, aber mit einem kleinen Trick könnt Ihr ihn trotzdem sehr einfach besiegen. Erstmals zu den Extras. Im Teil mit den "Sandsteinburgen" sind drei wichtige versteckt:

- ein Extrawaffensymbol auf der Spitze des 2. Turmes
 - ein lebensspendendes Herz auf dem 4. Turm
 - ein Extraleben unter dem 3. Turm (um es zu bekommen, müßt Ihr von der ersten Ebene des 4. Turms aus nach links auf die Plattform und dann mit Anlauf zur Statue springen).
- Diese Dinge solltet Ihr in der Reihenfolge a-b-c abholen und Euch danach in den nächstbesten Abgrund stürzen. Wiederholt diese



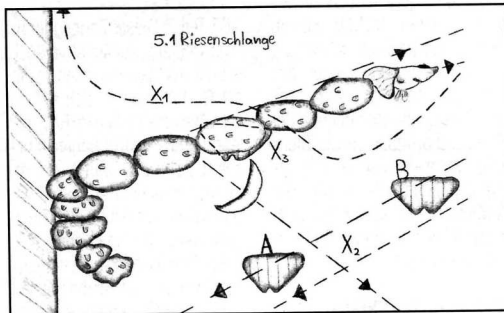
Prozedur einige Male. Mit jedem Durchgang bekommt Ihr ein Extrawaffensymbol mehr. Sammelt so viele, bis Ihr den Obermörtel vernichten könnt. Beste Extrawaffe: Zauberstardust.

SIM: Es gibt drei Gegenden, die Ihr unbedingt besiedeln solltet: Die Küste (Steintafel), die südlichsten Berge (eine Schriftrolle) und der Gebirgsrand im NO (Endgegnerpyramide taucht auf). Achtung: Nicht alle Effekte treten so-

gezeichneten Stelle). Dann besorgt Ihr Euch das Extraleben (siehe 3.1) und stürzt Euch in den nächsten Abgrund o.ä. Nach einigen Durchgängen dürftet Ihr ausreichend mit Extrawaffen versorgt sein. Ihr könnt die Pharaonenmaske (Zeichnung 3.2) aber auch mit folgender Taktik besiegen: Stellt Euch zuerst so, daß das Gesicht bei A herunterkommt. Laft dann rechtzeitig zu B und schlagt zu. Sobald die Kugel entstanden ist, rennt los nach C. Da Ihr mit gleicher Geschwindigkeit wie das Geschoß rennt, passiert Euch nichts. Überspringt die Kugel wie eingezeichnet bei C und zerstört den Pfeilsender mit zwei schnellen Schwerthieben. Danach spielt sich das Ganze seitenverkehrt ab. Beste Extrawaffe: Zauberstardust (wenn die Pharaomaske sich gerade auf dem Boden befindet).

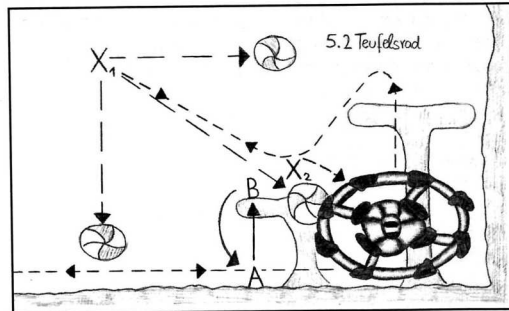
MARAHNA, die 4. Welt

ACT Teil 1: Wahrscheinlich wer-



fort auf! Die Steintafel bringt Ihr später nach Marahna. Der Stein im vogelförmigen Umriß im NW von Kasandora ist dazu ein wichtiger Hinweis. Die Pestkranken heißt Ihr mit den Kräutern aus Marahna.

ACT Teil 2: Auch hier gibt es einen Trick, wie Ihr die maximale Anzahl an Extrawaffen bekommt. Holt zuerst einmal die Statue mit dem Waffensymbol (befindet sich etwas rechts unterhalb der bei 3.1



den Euch die Wächter mit den Riesenlanzen Schwierigkeiten machen. Das Verfahren: Geht zuerst so weit nach rechts, bis der Gegner auftaucht. Rennt dann nach links und stellt Euch auf den Stein unter der Plattform mit der Extrastatue. Ihr müßt Euch auf diesem Stein so weit nach links bewegen, bis der Gegner so nahe ist, daß Ihr ihn von Eurer Position aus treffen könnt. Springt immer dann hoch, wenn die Lanze vorrschnellt und schlagt, sobald Ihr wieder auf dem Stein gelandet seid.

Der erste Herrscher von Marahna ist ein riesige Killerpflanze (Bild 4.1). Begebt Euch ohne zu zögern nach A und schlagt zu (springen), sobald die Blüte X1 auftaucht. Achtet dabei immer auf das Tentakel X2, der im Nebel herumkriecht. Ist er auf der rechten eingezeichneten Position angekommen, überspringt ihn. Während er daraufhin wild in der Luft herumfuchelt, lauft nach B und zerstört alle Samenkapseln (X3). Das Tentakel erreicht nach einiger Zeit die linke Stelle (siehe Zeichnung). Überspringt ihn, um wieder nach A zu gelangen usw. Generell solltet Ihr auf die Samenkapseln achten und diese so schnell wie möglich vernichten. Beste Extrawaffe: Mit viel Glück trifft Ihr die Blüte mit dem Zauberstardust ein paar mal.

SIM: Ein Erdbeben wirkt manchmal Wunder. Fliegt mit den Kräutern *sofort* nach Kasandora um die Steintafel zu erhalten (Geduld). Nachdem die Einwohner von Marahna daraufhin die Vogeleinsel erfolglos untersucht haben, durchfährt es Euch wie ein

Blitz, wie Ihr an die Zauberaura gelangt.

ACT Teil 2: Nehmt im 2. Levelabschnitt anfangs das rechte Tor (Extraleben). Ein Herz, welches Euch verlorene Energie zurückgibt, findet Ihr kurz vor dem Endgegner an Stelle 4.2 (Hinter die Säule schlagen, es blitzt dann kurz auf).

Jetzt stellt sich die Frage, wie Ihr den Dämonenpriester verwunden sollt, wenn er ständig in der Luft schwebt. Nun, als erstes überspringt Ihr die Energiekugeln wie auf dem Bild 4.3 angegeben von A nach B (ggf. mehrmals). Sobald die Plattform bei D herunterkommt, springt von C aus auf sie und schlägt zweimal zu. Danach schnell wieder auf den Boden *rennen*, damit Ihr nicht gegen die Stacheln prallt. Beste Extrawaffe: Die Zauberaura (siehe auch SIM). Setzt sie statt der zwei Schläge bei D ein.

AITOS, die 5. Welt

ACT Teil 1: Im ersten Levelteil beruhigt Ihr die Vulkane, indem Ihr zwei der herumfliegenden Lavabrocken zerstört. Beim Wasserfall solltet Ihr oben herum gehen, an das Extra unten kommt Ihr trotzdem heran. Die Schlange verwirrt mit wilden Manövern, aber diese sind bald durchschaut. Ihr geht wie folgt vor: Das Monster

beschreibt zuerst die Bewegung X1. Von A aus könnt Ihr sicher kämpfen. Als nächstes ist logischerweise X2 dran, bei B seid Ihr am sichersten. Der Weg X3 ist der Übersichtlichkeit halber nur teilweise eingezeichnet, aber bleibt immer *geduckt* auf B und schlägt zu, dann passiert Euch nichts. Beste Extrawaffe: Zauberaura. Bei Route X3 wirkt sie am besten. SIM: Besiedelt den Fuß des Berges rechts oben.

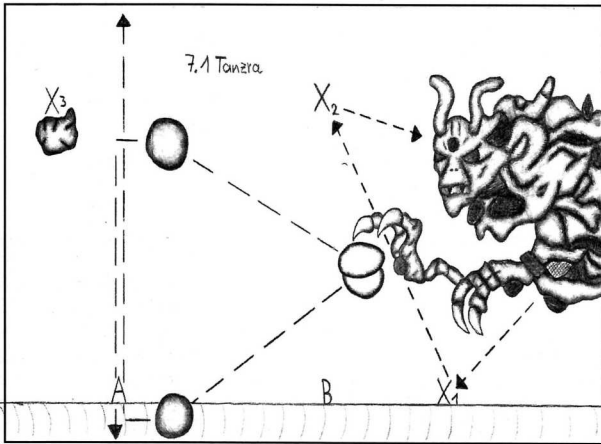
ACT Teil 2: Das Monster im Vulkan ist ein Teufelsrad (5.2). Um nicht von ihm überrollt zu werden, geht Ihr wie folgt vor: Anfangs begeben Ihr Euch sofort zu A und schlägt zu, wenn das Rad bei X2

ankommt. Jetzt schnell zu B. Der Gegner kann nun zwei Aktionen ausführen: a) Er rollt nach links: Bleibt bei B stehen und überspringt ihn jeweils. Bei der eingezeichneten Position ducken und schnell zuschlagen.

b) Er springt nach oben, dann über X2 zu X1: Geht nach A und bei X2 wieder schlagen. Ist das Monster bei X1, springt Ihr hoch zu A und schlägt einmal zu. Dann ab nach A und wieder zu B, sobald die Energiekugeln die eingezeichnete Stelle erreicht haben. Das ganze muß sehr schnell gehen. Beste Extrawaffe: Zauberaura.

NORTHWALL, die 6. Welt

ACT Teil 1: In diesem Level sind einige Extras versteckt, es lohnt



sich, alles genauer zu untersuchen. Beim Endgegner stellt Ihr Euch in die rechte Ecke und setzt die Extrawaffe ein, sobald er im Sturzflug auf Euch zukommt und schon fast erreicht hat. Beste Extrawaffe: Zauberaura

SIM: Die Zauberbögen und Bomben, die Ihr Euch von den letzten Welten hoffentlich aufgehoben habt, könnt Ihr hier gut gebrauchen. Nachdem der Baum "gesäubert" ist, müßt Ihr den zugefrorenen See auftauen. Wartet ein bißchen und laßt dann ein paar Blitze über Eurem Tempel einschlagen – und siehe da, ein habgieriger Untertan wollte glatt eine "Quelle des Lebens" verstecken.

ACT Teil 2: Springt dauernd hoch, wenn Ihr im letzten Levelabschnitt auf den grünen Blasen empor-schwebt, so könnt Ihr viel weitere Strecken zurücklegen. Der Eisvogel kann gegen Eure Extrawaffe wenig ausrichten. Setzt sie ein, wenn er auf Euch herabstößt. Beste Extrawaffe: Zauberaura.

DEATH HEIM, die letzte Herausforderung

SIM: Holt Euch spätestens jetzt alle "Quellen des Lebens". Ihr könnt mit Eurem Gott maximal den 24. Level erreichen. Die für diesen Level erforderliche Bevölkerung bringt Ihr zusammen, indem Ihr alle sechs nun erdbebensicheren Städte mit Blitzen vollständig vernichtet. Bei der Wie-

Eisvogel: Jetzt braucht Ihr eine Taktik. Da es fast unmöglich ist, sie aufzuzeichnen, hier ein paar Tips:

Haltet Euch in der rechten Hälfte des Kampfplatzes auf. Stellt Euch, sobald der Gegner einen Angriff beendet hat, immer auf die Schneekuppe ganz rechts. Wenn er im Bogen heruntergesegelt kommt, lauft schnell bis zu rechten Rand der Landschaft, dreht Euch und schlagt ein- bis dreimal zu. Es gibt drei mögliche Positionen, von denen der Vogel seine Eisbrocken abschießt. Als Bezugspunkt dient immer der Schneehügel. Links vom Hügel: Stellt Euch links unter das Monster. Genau über dem Hügel: Schlagt zu und rennt nach rechts. Rechts vom Hügel: Duckt Euch ein bißchen weiter rechts von der Schneekuppe, so daß Euch die Splitter nicht treffen.

ACT Teil 2: Nachdem Ihr den Kopf von Tanzra besiegt habt, zeigt er sich in seiner wahren Gestalt (7.1). Um den Zwillingsschossen auszuweichen, springt von A aus zwischen den beiden ersten hindurch und geht ein Stück nach rechts, so daß die folgenden Paare an Euch vorbeischießen. Jetzt öffnet Tanzra sein "Herz". Stellt Euch auf B und schlägt. Wenn er bei X1 angelangt ist, speit er zwei weitere

Kugeln aus (X3). Zerschlägt die obere und rennt nach B, sobald Tanzra X2 erreicht hat. Zerstört diesmal die untere Kugel. Jetzt habt Ihr zwei Möglichkeiten: Entweder Ihr lauft nach B und setzt Eure Extrawaffe ein, um dem folgenden Schlammassel unverletzt zu entgehen, oder (falls Ihr keine Extrawaffe mehr habt) Ihr lauft nach A, versucht die "umherirrenden" Kugeln zu vernichten und weicht den Zwillingsschossen aus. In beiden Fällen müßt Ihr danach wieder zu B rennen, schlagen usw.

Die Welt ist gerettet und Ihr dürft Euch in den Ruhestand begeben.

Markus Baum aus Berlin sandte uns die textlich präziseste Komplettlösung des Endzeitknüllers zu. Christoph "Spike" Jedral aus Stuttgart zeichnete die schönsten Karten und Bob Gruiters aus Hengelo, Niederlande, kennt den Cyberspace wie seine Hosentasche. Er brachte Euch die ausführlichen Matrixpläne mit.

Shadowrun (Super Nintendo)



Allgemeines:

Wenn man im Spiel mit einer Person redet, sollte man zuerst TALK anwählen. Dann alle Keywords, die man von dieser Person bekommt, gleich bei dieser anwenden (wird im Lösungs-Text nicht angegeben). Oft speichern ist dringend anzuraten, da die Straßen gefährlich sind. Das Anheuern von Runnern wird ebenfalls nicht erwähnt, also nach eigenem Bedarf Leute nehmen. Nützliche Zaubersprüche sollte man auch nach eigenem Ermessen benutzen (z.B. Invisibility).

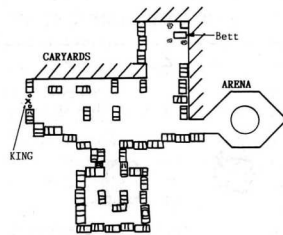
Lösung:

Da unser Held im Intro getötet wird (oder doch nicht), beginnen wir das Abenteuer in der Leichenhalle. Als erstes sehen wir uns das Slab an, wobei wir erst-

nem der Tische finden wir ein Skalpell, im rechten Kühlschrank ein Slap Patch (nicht benutzen). Nun können wir durch die Tür gehen, woraufhin die beiden Männer einen riesigen Schreck kriegen und sich im Nebenzimmer verammeln. Da wir im Moment hier nichts tun können, verlassen wir das Gebäude.

Auf der Straße spricht uns gleich ein Kerl an und erzählt uns, daß wir tot sein müßten, und uns eine Waffe besorgen sollten, da die Hitmen uns töten wollen. Da das alles ist, was er zu sagen hat,

Mülltonne locken. Nun können wir unbeschadet die Waffe unseres Freundes nehmen (und



benutzen) und den Ork töten (von hinten wehrt er sich in dieser Position nicht), der uns nach durchsuchen der Leiche eine Leather West spendiert (auch anlegen). Wenn wir die Gasse weiter gehen, kommt am Ende ein Hund auf uns zu und erzählt uns, daß der Dog unsere Bestimmung ist, und wir die drei Gegenstände suchen und zum Shrine bringen sollen.

Nun gehen wir zu dem Haus am Bahnhof, der gerade geschlossen ist, (zurück zum Brunnen, dann runter und der Straße folgen) und gehen durch die erste Tür. Auf dem Tisch liegt ein Memo, durch das wir erfahren, daß wir ein Kurier sind. Wenn wir jetzt den Mann durchsuchen, finden wir einen Schlüssel. Hinter der zweiten Tür ist außer einigen schweren Gegnern (heavy dudes) nichts zu finden. Deshalb gehen wir zum Mietshaus (zwischen Haus und Bahn hoch). Dort sind für uns nur die ersten drei Türen auf der rechten Seite

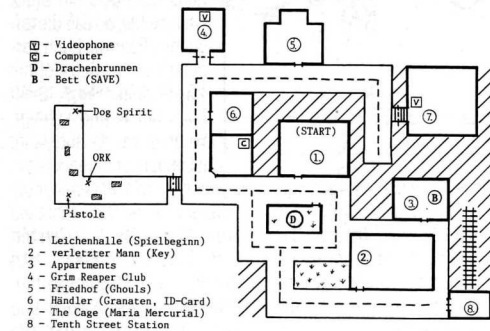
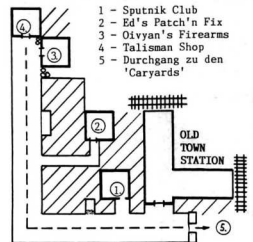
interessant. Die ersten beiden führen zu einem Raum, in dem max. 4 Feinde sind (die Nuyen und Erfahrung bringen). Die dritte Tür öffnen wir mit Hilfe des Schlüssels und erklären dieses Appartement zu unserem Hauptquartier. Zunächst rufen wir die Nachricht vom Vidphone ab und erfahren unseren Vornamen (Jake), sowie daß ein gewisser Drake was mit uns zu tun hat. Auf dem Schreibtisch liegt eine Notiz mit der Telefonnummer von Sessie. Im Aktenschrank sind 20 Nuyen versteckt, und auf dem kleinen Tisch ist eine Sonnenbrille zu finden (die wir gleich aufsetzen). Nun sollten wir uns auf jeden Fall ins Bett legen und

speichern. An dieser Stelle ist es sehr empfehlenswert, erstmal ein bißchen zu üben (die Jungs im Nebenraum sind immer wieder da), um Geld und Karma zu sammeln (zwischen durch immer Speichern und das Karma schon mal einsetzen, z.B. für Firearms and Body). Sollte im späteren Spielverlauf dringend Geld oder

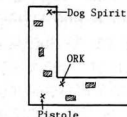
Karma benötigt werden, sollte man hierher zurückkehren und wieder eine Übungsphase anbrauen.

Jetzt gehen wir zum Club (von der Gasse aus hoch und zwischen die beiden Häuser) und sprechen mit dem Club Manager, der uns einen Ice Tea bringt (TALK anwählen). Außerdem erzählt er uns etwas über Shadowrunner, wenn er auf Firearms angesprochen wird. Den Ice Tea nehmen wir und geben ihm dem Club Patron, der daraufhin gesprächig wird (ansprechen). Er

OLD TOWN



- ☒ - Videophone
- ☒ - Computer
- ☒ - Drachenbrunnen
- ☒ - Bett (SAVE)

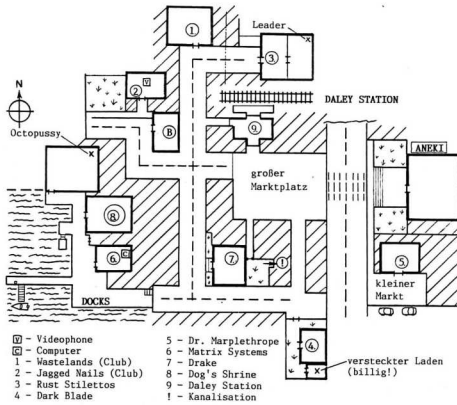


- 1 - Leichenhalle (Spielbeginn)
- 2 - verletzter Mann (Key)
- 3 - Apartments
- 4 - Grim Reaper Club
- 5 - Friedhof (Ghouls)
- 6 - Händler (Granaten, ID-Card)
- 7 - The Cage (Meria Mercurial)
- 8 - Tenth Street Station

mal erfahren, daß unser Name J. Armitage ist. Den herausgefallenen Zettel können wir einstecken oder/und lesen (unwichtig). Dieser gibt uns nur den Hinweis, daß irgend etwas im Warehouse No. 5 zu sein scheint. Das Betrachten der Streichholzschachtel, die wir bei uns tragen, bringt einen weiteren Hinweis (vielleicht unser Stammclub). Auf ei-

ner und dann einfach weitergeht, folgen wir ihm. In der Gasse hören wir, wie er erschossen wird und gehen deshalb erstmal auf der linken Seite (vom Held aus gesehen) weiter bis zum Schutz der Mülltonne. Den Ork können wir durch schnelles Vorkommen und wieder in Deckung gehen (in der Richtung, aus der wir kamen) bis an die Ecke der

SEATTLE CITY



erzählt uns von den Tickets für Maria, die Grinder, der wiederum vom Lone Star gekillt wurde, bei sich hatte. Der Busy Man spricht von Heal und Street Doc. Der telefonierende Mann ist ein Magier, den man später anwerben (Hiring) kann. Der Ork-Decker ist ebenfalls anheuerbar. Nun gehen wir in den Seiteneingang des Gebäudes vor dem Club, wobei der erste Raum wieder nur Feinde enthält und der zweite Raum einen wichtigen Mann, den Händler. Diesen sprechen wir an und erfahren noch mal was über Shadowrunner, Hiring und Negotiation (wichtig). Auf das Keyword Firearms verkauft er uns Granaten und auf Lone Star prompt einen Polizeiausweis (150 Nuyen), den wir gleich anlegen. Wenn wir jetzt zurück zur Leichenhalle gehen, laufen die Männer nicht mehr weg, da sie uns wegen der Sonnenbrille nicht mehr erkennen

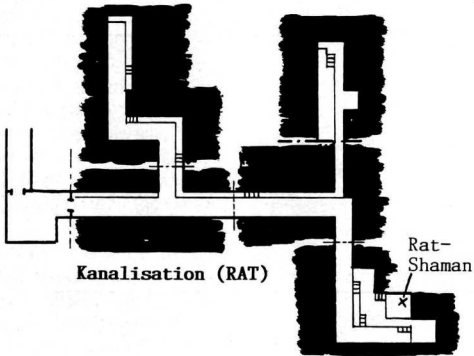
wir dabei, daß unser Datajack defekt ist. Wer sofort in diese Matrix will, muß den Ork-Decker anwerben und ihn die 1000 Nuyen und das Datafile (Info, daß Drake unser Feind ist) heraus-

und siehe da, es ist das schon bekannte Büro. Die Sekretärin fragen wir nach Glutman und wissen nun, daß er im Cage-Club ist. Wo wir schon mal da sind, geben wir die Tickets dem Aufseher und können nun rein. Den Kerl links reden wir an, und erfahren etwas über Ghouls. Der Mann auf der Couch ist Glutman, der unser Auftraggeber war und uns in Sicherheit bringt (alle angeworbenen Leute, die draußen warten, lösen die Verbindung).

Auf dem Schrottplatz angekommen, sollten wir auf jeden Fall erstmal speichern. Wenn wir mit der Frau sprechen, bekommen wir die Keywords Caryards und King. Das Street Kid erzählt uns von Decker, The Matrix und Datajack. Der Heavy Dude erzählt uns von Drake und der Streetscum von Nuyen (wenn wir ihn nach King fragen). Beim Little Boy können wir Slap Patches mittels Keyword kaufen. Da der King 4000 Nuyen will, um uns rauszulassen, gehen wir lieber in die Arena (ganz oben). Den Besitzer können wir nach Negotiation (alles billiger) fragen. Wählt man TALK, kann man in der Arena kämpfen, was Karma und viel Geld einbringt. Nachdem man den Ork gekillt

hat, kann man mit der momentanen Ausrüstung keinen Gegner der Arena mehr töten, außer den King (Arena-Owner auf King ansprechen). Diesen sollte man jetzt besiegen können (ich hatte Body 7 und Firearms 6) und muß somit kein Geld bezahlen, um rauszukommen.

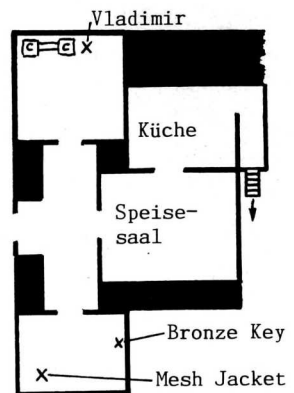
Im Club (neben der Bahn) kann man Leute anwerben (was aber nichts für die Arena nützt, da diese draußen warten). Nun gehen wir die Straße weiter bis zum Waffenladen, wo wir uns die Shotgun und die Mesh Jacket kaufen. Jetzt könnten wir es schaffen, die Arena zu beenden (alle restlichen Gegner besiegen). Falls nicht, ist über bzw. weiterlösen angesagt (bis z.B. die Wired Reflexes eingebaut sind). Die Arena bringt aber weiterhin nur Geld und Karma. Im Talismangeschäft (neben dem Waffenladen) kaufen wir alles, was da ist und reden mit dem Schamanen, worauf wir seine Nummer bekommen. Beim Street Doc (Abzweigung nach der Ecke der Straße) können wir für 500 Nuyen unser Datajack richten lassen (auf Datajack ansprechen). Leider geht dabei was schief, und der Doc aktiviert die Cortex Bomb an unserem Head Computer, die die Daten schützt. Wir sprechen nochmals mit ihm und erfahren, daß wir einen anderen Street Doc aufsuchen sollen. Das machen wir auch gleich und steigen in die Bahn (geradeaus, die rechte fährt zum

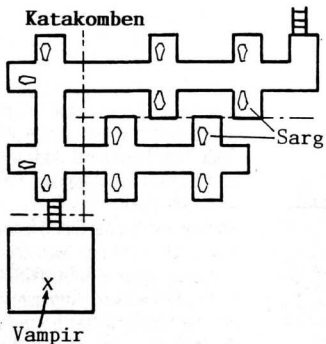


nen. Wir können sie nun auf Grinder ansprechen. Und da wir ja von der Polizei sind, öffnet man uns natürlich die Aktenschränke, in denen wir die Tickets und einen Credstick (zum Telefonieren) finden. Nun gehen wir in das Büro (Eckeingang bei der Gasse), wo im ersten Raum ein Paperweight auf dem Tisch liegt (Feinde anwesend) und im zweiten Raum eine Sekretärin steht, die erstmal von nichts weiß. Am Computer liegt ein Cyberdeck (einstecken), das wir gleich am Computer ausprobieren können. Leider bemerken

holen lassen (kann man auch aufschieben, bis das Datajack repariert ist).

Jetzt gehen wir zum Friedhof (beim Club um die Ecke) und gehen in die Kammer ganz links, indem wir das Skalpell an der Tür benutzen. Den verwundeten Schamanen heilen wir mit dem Slap Patch, der uns daraufhin einen Magic Fetish gibt. Nun gehen wir die Straße weiter bis zum Cage-Club, wo wir erstmal das Vidphone benutzen und Sassie anrufen. Von unserer Extfreundin bekommen wir die Nummer von Glutman, den wir gleich anrufen.





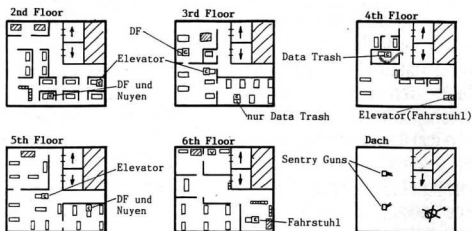
schon bekannten Stadtteil). Dort angekommen, müssen wir erstmal die beiden Orks killen, woraufhin der eine uns was von den Rust Stiletto (einer Gang) erzählt, und einen Schlüssel fallen läßt. Der Hund erzählt uns mal wieder, daß wir den Shrine suchen sollen, was uns im Moment aber weniger interessiert, da wir den zweiten Street Doc suchen. Wir gehen also geradeaus, auf dem Marktplatz biegen wir nach links ab (vom Helden aus) und überqueren die Straße. Drüben laufen wir an der Straße entlang nach unten, bis wir hinter dem Gebäude abbiegen können und gehen dann hinein. Der Sekretärin sagen wir was von unserer Cortex Bomb, woraufhin sie uns 2000 Nuyen abknöpft und uns zum Doc läßt. Dem sagen wir dasselbe und lassen uns behandeln. Nach erfolgreicher Operation sprechen wir mit ihm und bekommen weitere Hinweise sowie die Möglichkeit, Skillssoft (Leadership Skill) und Wired Reflexes (doppelte Schuhrate) zu kaufen. Eine weitere Schlafmöglichkeit besteht übrigens für 50 Nuyen im Hotel (Marktplatz andere Richtung, Straße folgen, kleiner Eingang rechts). Im Wastelands-Club (Bahnhofshalle links, Straße hoch) sprechen wir mit dem Barkeeper und bekommen das Keyword Ice. Die anderen Personen sind anheuerbar. Nun gehen wir die Straße weiter und finden die Rust Stiletto Gang, die wir auslöschen. Die Tür geht mit dem Schlüssel des Orks auf. Die Brechstange und

das Passwort einsammeln. Hat man beim Kampf im letzten Raum einen Decker dabei, und er überlebt, so findet er hier 2000 Nuyen. Jetzt können wir für 50 Nuyen in den Jagged Nails Club (beim Hotel), da wir nun ein wahrer Shadowrunner sind. Dort finden wir wieder kaufbare Runer und Kitsune (im abgetrennten Teil, muß angesprochen werden), die Füchsin, die unser Leben rettete. Sprechen wir diese auf Dog an, gibt sie uns Leaves (man kann Kitsune auch anwerben). Nun fahren wir wieder zum ersten Stadtteil und gehen zum Brunnen. Rechts oben ist der Zaun kaputt und wir können ihn öffnen. Der Hund hinterläßt ein Andenken, das wir einstecken. Am Brunnen füllen wir eine der Potion Bottles und gehen dann zum Friedhof, wo wir so lange Ghouls

töten, bis einer einen Knochen übrig läßt, den wir einstecken. Nun fahren wir wieder zur Daily Station und gehen zum Hafen (Halle links, Straße runter, links). Dort gehen wir durch die erste Tür und loggen uns in die Matrix ein (Geld und Infos). Die

zu eliminieren. Hinter der letzten Tür steht unsere Exfreundin, die uns gut zuredet. Wenn wir uns nähern, entpuppt sie sich als Octopus und muß getötet werden. Die Black Ink nehmen wir in die Black Bottle auf. Um unseren Auftrag zu erfüllen,

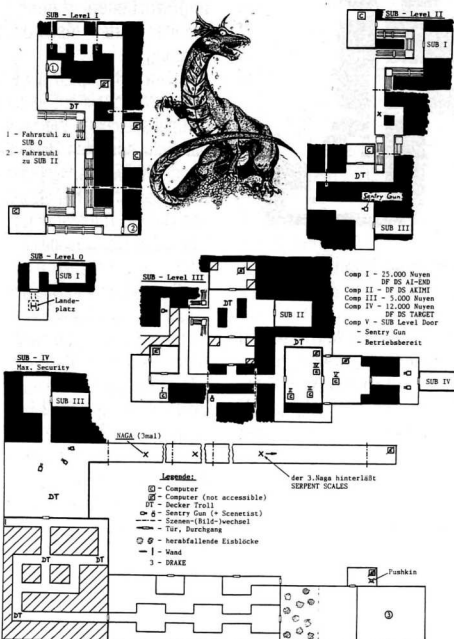
DRAKE



zweite Tür bekommen wir nicht auf (Red Hering?). Hinter der dritten Tür ist endlich unser Dog Spirit, der uns erzählt, daß wir in Wirklichkeit ein Schamane sind. Des weiteren bringt er uns Zaubersprüche bei und gibt uns den Auftrag, den Rattenschamanen

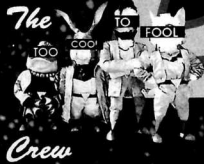
gehen wir zum Marktplatz und von dort runter in die schmale Gasse. Von diesem Friedhof aus nach rechts in die Kanalisation. Dort töten wir den Rattenschamanen und erfahren etwas über den Jester Spirit. Mit diesem Wissen gehen wir wieder in den Jagged Nails Club und befragen Kitsune nach diesem, woraufhin wir von der Dark Blade Gang hören, die was mit Vampiren zu tun hat. Wir fragen gleich den Barkeeper (rechts oben) nach Vampiren und er erzählt uns von dem Blitzlicht (Strobe). Also fragen wir den anderen Barkeeper nach diesem Strobe, der es uns auch gibt. Als nächstes rufen wir den Talismanschamanen an und sprechen ihn auf Dark Blade an. Die so erhaltene Nummer rufen wir gleich an und sagen, daß wir den Magic Fetish haben. Nun gehen wir dorthin (Marktplatz runter) und sehen uns erstmal den Waffenladen neben dem Gebäude an, der zwar ein gutes Angebot hat, aber leider kaum was vorrätig hat. Vom Besitzer erfahren wir, daß es noch dauert, bis Nachschub kommt. Im Haus erzählen wir dem Diener nochmals was vom Magic Fetish, worauf er uns zu Vladimir schickt. Wir fragen den Vampir nach Jester Spirit und dem Magic Fetish, den er unbedingt haben will. Also gehen wir ihn ihm

VULCANO



SCHLAUE FÜCHSE SHOPPEN BEI:

DYNATEX



Anruf genügt
ÜBER 1000 SPIELE
 Anruf genügt

Logisch - auch
 alle deutschen
 Spiele am Start!



MORTAL KOMBAT



WORLD HEROES



SENGOKU II



MIG 29



LOST VIKINGS

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Super Battletoads • Alien III • Evo
 Lost Vikings • Super Turrican
 Top Gear II • Mech Warriors • Humans
 F1 Exhaust Heat II • Super Strike Eagle
 Equinox • Darius II • Super Slapshot
 Final Fight II

SEGA MEGA DRIVE

Jaguar XJ 220 (CD) • Cool Spot • Blaster
 Master • Final Fight (CD) • F-15 Strike Eagle II
 Snow Bros • Ex-Peranza • Golden Axe 3
 Batman Returns (CD) • Shinobii • Humans



ROLLING THUNDER



POCKY & ROCKY

GAME GEAR

Humans • Double Dragon • Hook
 David Robinson • Shining Force
 Arch Rivals • Spiderman • Battletoads

NEO

Super Sidekicks • Viewpoint
 Fatal Fury II • World Heroes II
 3 Counts Bout • Sengoku II



FLINTSTONE



SUPER TURRICAN

GAME BOY

Milan's Secret Castle • Zelda • F-15 II
 Kid Dracula • Addams Family II
 Lethal Weapon • Ninja Boy II

LYNX

Crazy Ace Minigolf • Lemmings
 Pitfighter • Eye o. t. Beholder
 Super Off Road • Raiden



DRACULA

Tiefstpreise für ALLE Konsolen Tel. erfragen!
HÄNDLER ANFRAGEN ERWÜNSCHT, FAX: 02 31 / 52 15 53
ACHTUNG: Jeder 1000ste Besteller bekommt 1000 FOXMARK in Bar!

**DEIN VIDEOSPIELEVERSAND MIT
 DER SUPER FOXPOWER !**

Versandanschrift: Brückstraße 42-44
 4600 Dortmund
 Versandkosten: Inland +10,-DM

Öffnungszeiten:
 Montags - Freitags:
 9:30 - 19:00

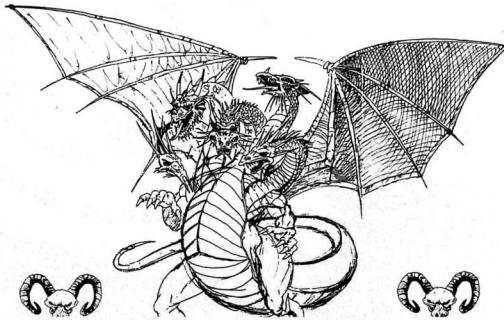
dynatex

TEL: 02 31 / 55 61 40 + 57 32 33

Ladenlokal:
 Brückstraße 42-44
 4600 Dortmund 1
 Ausland NUR Vorkasse + 12,-DM

Öffnungszeiten:
 Mo - Fr: 9:30 - 18:30
 Do: 9:30 - 20:30
 Sa: 9:30 - 14:00

und fragen noch mal nach Jester Spirit und erhalten nun seinen Aufenthaltsort sowie seinen bürgerlichen Namen. Jetzt kümmern wir uns um die Matrix bei der Computer und gucke da: Er hat gelogen! Also machen wir die Gang nieder (erst den Raum geradeaus, Schlüssel im Schrank). Beim Vampir angekommen, machen wir die Ghouls nieder und benutzen das Strobo. Jetzt setzen wir den Holzpflock (Stake) ein und der Vampir sagt uns den angeblich richtigen Namen des Jester Spirit. Da das schon wieder gelogen ist, machen wir die Nummer mit dem Pfahl noch mal. Nun ha-

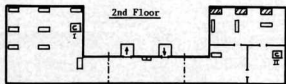


gehen wir die Treppe runter (gegenüber vom Shrine) und nehmen die Mermaid Scales. Damit

aktivieren wir und können nun den ersten einschalten. Nach kurzer Zeit schalten wir wieder

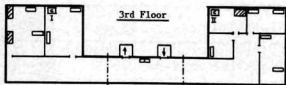
um (nach den Schreien) und deaktivieren nun auch den zweiten Knopf. Jetzt gehen wir weiter und benutzen die Timebomb am Tresor (rechts oben in Deckung gehen). Dort nehmen wir das Antitoxin und könnten nun dem Shrine einen Besuch abstatten, um die beiden neuen Zaubersprüche zu lernen (muß nicht jetzt sein) und kehren dann wieder hierher zurück. Den Gang rechts gehen wir bis zum Seitengang und benutzen diesen, um den Raum (unsterbliche Toxin) zu umgehen. Die beiden Toxine killen wir mit dem Antitoxin und drücken alle Knöpfe. Nun durch den Televator und weiter bis zum Je-

ANEKI

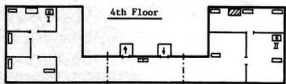


C I - Elevator activated
C II - Level 3 Node dea.
DP-AN-PAYMENT

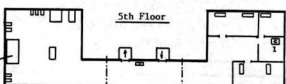
C I - Elevator act.
C II - 10.000 Nuyen
12.500 Nuyen
DP-AN-ANTI-AI



C I - Elevator act.
C II - 25.000 Nuyen
(Data Trash)



C I - 15.000 Nuyen
20.000 Nuyen
50.000 Nuyen



- AI-Computer
- Legende**
- - - - - Tür
 - - - - - Schreibtisch
 - - - - - Fahrstuhl (Elevator)
 - - - - - Sitz
 - - - - - Zeichenbrett
 - - - - - Bild-szenenwechsel
 - - - - - Computer

ITEM - Liste:

- | ITEM (Skill) | Entdeckungsort und Einsatz(-gebiet) |
|---------------------|---|
| Scalpel | Leichenhalle (Startraum) - damit öffnet man die Türen im Friedhof |
| Slap Patch | Leichenhalle (Kühlschrank) - dem Shaman auf dem Friedhof geben |
| Torn Paper | Leichenhalle (Bett) - reine Info |
| Beretta | Toter (SöldensträÙe) - erste Bewaffnung! |
| Leather Jacket | Killer (Ork in der Seitenstraße) - erste Armor! |
| Ice Tea | Barnam in Grim Reaper Club - dem Club-Patron geben (Neue Info) |
| Door Key | verletzter Mann (2) - öffnet Tür zu Apartment 6 |
| Sassette Tel.-Nr. | Apartment 6 - Sessie anrufen, um Glutens Nummer zu bekommen |
| Glutans | - trifft man in 'The Cage'. Er bringt Jake zum Autofriedhof |
| Shades | Apartment 6 - Tarnung (um im Leichenschauhaus an die Tickets zu kommen) |
| Cyberdeck | liegt neben dem Computer im Startgebiet (Haus mit dem Eckeingang) - braucht Jake, um sich in ein Comp. einzustöpseln |
| Paperweight | Büro (im Haus mit Eckeingang) - ??? (Funktion unbekannt!) |
| Ghoul Bomb | Friedhof (hinterläÙt ein Ghoul) - 1. Teil für Dog Spirit |
| Magic Fetish | Shaman auf dem Friedhof - verkauft man später an Vindimir (Dark Blade) |
| Dog Collar | Hund beim Drachenbrunnen - (Creature) 2. Teil für Dog Spirit |
| Leaves | Kitsune (Jagged Nails) - 3. Teil für Dog Spirit (P.S: Ich bin mir nicht 100% sicher, ob es sich um die richtigen drei Teile handelt. Eine Garantie gebe ich daher nicht. Funktioniert hat es trotzdem!) |
| Credstick | Leichenhalle - braucht man für die Videophones |
| Tickets | Leichenhalle - dem Türsteher vom Cage-Club geben, um passieren zu dürfen |
| Lone Star Badge | Händler (6) - braucht Jake, um in der Leichenhalle die zwei Personen zu blöffen |
| Slap Patches | Junge in den Covyards - regeneriert Hitpunkte |
| Negotiation (Skill) | Arena-Manager (1000 Nuyen) - dieser Skill senkt die Preise, die ein Runner für einen Run verlangt! |
| Iron Key | Hinterhalt an der Daley Station - öffnet Tür bei Rust Still. |
| Crowbar | hinterläÙt ein Ork (Rust Stiletto) - damit öffnet man eine Tür auf dem Schiffswrack (Bremerton), um ins Schiffswrack zu gelangen |
| Password (Drake) | hinterläÙt der Leader der Rust St. - ermöglicht das Decken in Drake's Computer (Aktivierung des Fahraltus, usw...) |
| Cortex Bomb | Ed's Patch'n Fix - Dr. Marplethrope entschärft die Bombe und man kann ab nun selbst decken (Solange die Bombe aktiviert ist, kann man nicht abspichern!) |
| Leadership (Skill) | Skill-Software bei Dr. Marplethrope - Shadowrunner bleiben länger bei einem Run dabei! |
| Magic | erhält man vom Dog Spirit. Bei einigen Sprüchen braucht man zwei Dinge, um die Sprüche vom Spirit zu erhalten, z.B. Mermaid und Serpent Scales für den Armor-Spell. Für Black Ink braucht man außerdem die Black Bottle, um die Tinte aufzuheben zu können, usw...! |
| Stake | Talismanshop - damit erledigt man den Vampir (+ richtiger Name des Jester Spirits) |
| Strope | Clubbagenen von Jagged Nails - damit wird der Vampir geblendet |
| Black Bottle | Talismanshop - in diese Flasche wird die schwarze Tinte reingefüllt! |
| Black Ink | bleibt übrig, wenn man den Octopuspy (Docks) vernichtet - dem Dog Spirit bringen, um eine weitere Magic zu bekommen |
| Potion Bottle | Talismanshop - in diese Flasche kommt das Wasser vom Water Fountain (Drachenbrunnen) |
| Dog Tag | Hund auf dem Schiffswrack - Magic (?) |
| Ice | Händler in Wastelands - kühlt das Wasser an den Docks ab |
| Jester Spirit | beim Spirit den richtigen Namen nennen, dann schließt Dieser sich an - als Waffe gegen Drake einsetzen |
| Mermaid Scales | Docks (auf einem Steg) - Magic |
| Serpent Scales | 4. Sub-Level (Volcano), nachdem man den dritten Naga getötet hat - Magic |
| Explosives | Ork in den Docks - braucht man für Time Bomb |
| Detonator | in Safe (Schiffswrack) - braucht man für T. Bomb |
| Time Bomb | entsteht aus Explosives und Detonator - öffnet den Safe im Mittelteil des Schiffs |
| Bronze Key | Zimmer bei Dark Blade - öffnet den Weg in die Katakomben |
| Safe Key | hinterläÙt ein Ork auf dem Schiffswrack - damit öffnet man Safe |
| Green Bottle | in Schiffswaffe - benutzt man gegen 'Slimy Toxic Waste' der richtige Name vom 'Jester Spirit' (man erfährt ihn vom Vampir) |
| Password (Aneki) | Pushkin (Volcano) - damit kann man in die Computer bei Aneki eindringen |
| Akimi | findet man in der Daley Station (nachdem man im Drake Tower ein passendes 'Data File' gefunden hat - teuerste Runner! hinterläÙt ein Ork (Dark Blade) - weitere Armor, an die man unbedingt kommt! |
| Mesh Jacket | Talismanshop - ??? |
| Purple Bottle | Talismanshop - ??? |

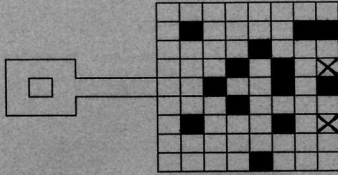
ben wir den richtigen Namen (Laughlyn). Und zum Schutz der Menschheit setzen wir den Stake zum drittenmal an.

Nun gehen wir zum Taxi-Boat (Hafen, geradeaus). Dem Ork nehmen wir den Sprengstoff ab und sagen dem Fahrer unser Ziel (Bremerton), der uns daraufhin erklärt, daß dies wegen der Mermaids unmöglich ist. Also gehen wir zurück zum Wastelands Club, wo in der Ecke plötzlich ein Mann steht, der uns Ice liefern kann (natürlich zu den Docs). Dort wieder angelangt,

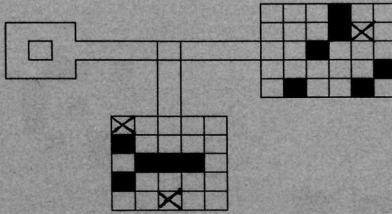
gleich zum Shrine und den Dog Spirit nebenbei nach Jester Spirit fragen. Nun können wir mit dem Boot nach Bremerton fahren.

Das Halsband vom Hund (killen) stecken wir ein und öffnen die letzte Tür mit der Brechstange. Nun die Treppe hoch und den Tresor mit dem Schlüssel vom vorher gekillten Ork öffnen. Den Detonator mitnehmen und zurück. Geradeaus erstmal das lebende Toxin töten und in die zweite Potion Bottle tun. Den zweiten Knopf, den wir finden,

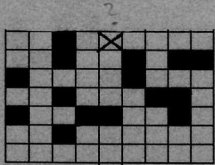
GLUTMAN / MATRIX SYSTEMS



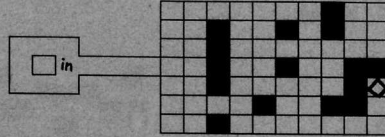
DARK BLADE - LOWER COMPUTER



DARK BLADE - UPPER COMPUTER



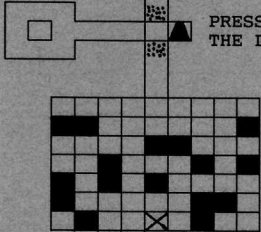
DRAKE TOWERS - ENTRANCE (1ST FLOOR)



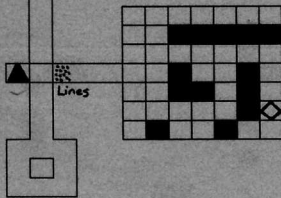
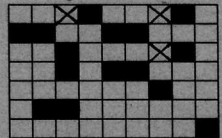
ster Spirit. Dem ballern wir ein paar vor den Latz, bis er endlich einen Spruch abläßt. Dann sprechen wir ihn an und sagen seinen wahren Namen (Laughlyn). Nun erzählen wir ihm von Drake und geben Volcano als Ort an. Den Spirit nehmen wir mit und kehren an Land zurück (jetzt zum Shrine falls noch nicht vorher dagewesen).

Jetzt gehen wir zum Drake Tower (vom Hafen erstes schwarzes Gebäude) und arbeiten uns Stockwerk für Stockwerk hoch (Computer-Matrix enthalten Infos, Geld und aktivieren die Fahrstühle). Wenn wir Drake anrufen, sehen wir, daß er ein Drache ist (na toll). Dem Helipiloten geben wir Volcano an und sind schon im Lager des Drachen. Wir arbei-

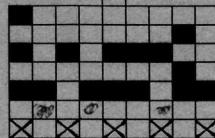
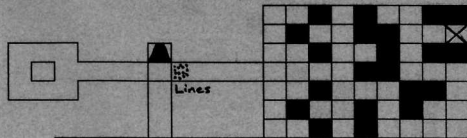
PRESS B TO OPEN THE LINES



DRAKE TOWERS - 2ND FLOOR: MIDDLE COMPUTER

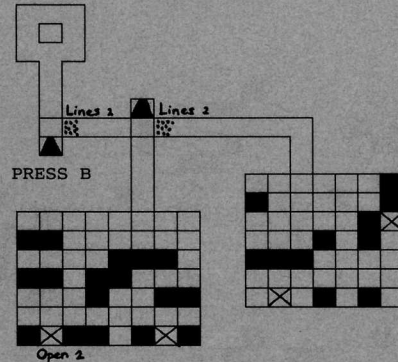


DRAKE TOWERS - 2ND FLOOR: RIGHT COMPUTER



Open Lines

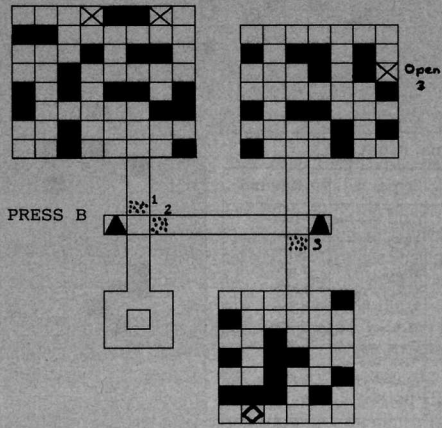
DRAKE TOWERS - 3RD FLOOR: LEFT COMPUTER



PRESS B

Open 2

DRAKE TOWERS - 3RD FLOOR: MIDDLE COMPUTER



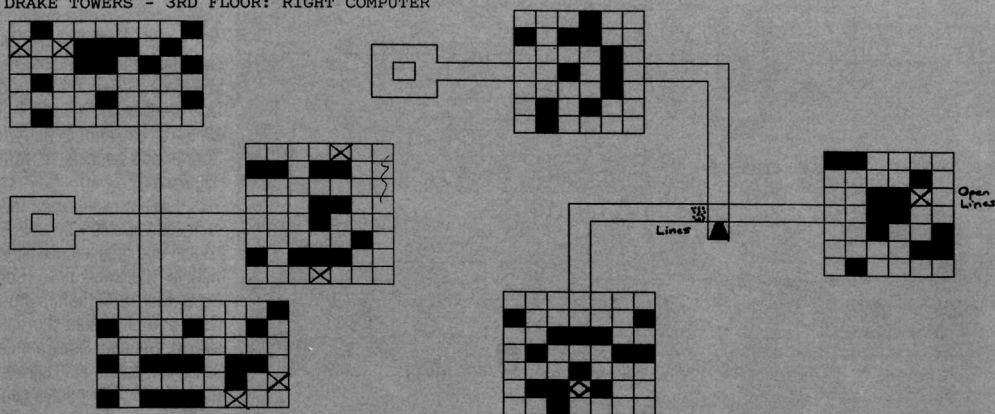
PRESS B

Open 3

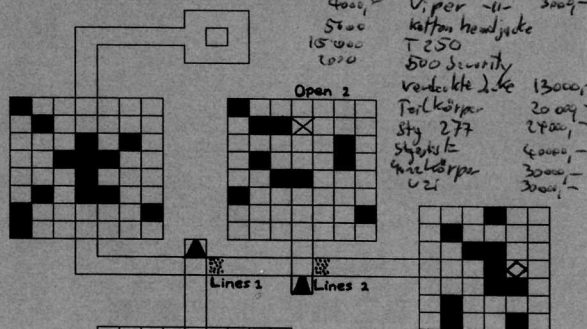
GUARD IC

VOLCANO - SUB 1: *1

DRAKE TOWERS - 3RD FLOOR: RIGHT COMPUTER



VOLCANO - SUB 3: *1

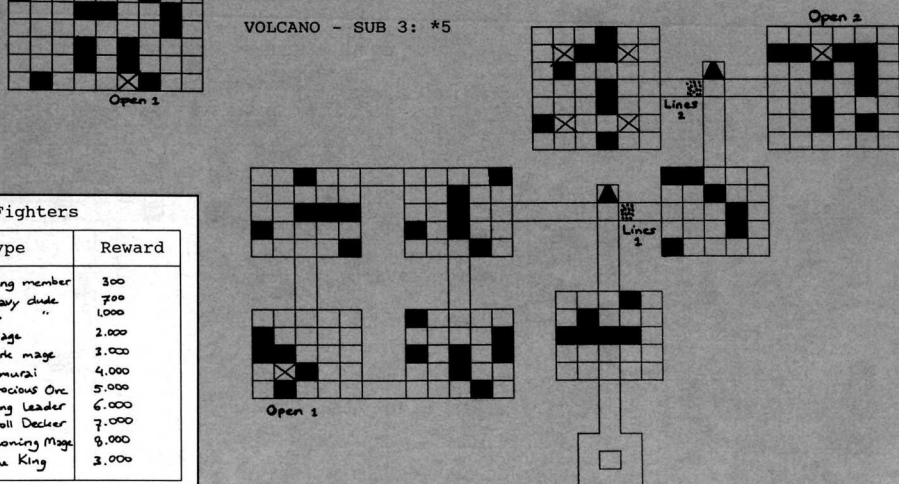


Shop Divyan's
 100,- Granat 80,-
 500,- L36 Kiste
 400,- Viper 300,-
 5000 Kaffeeheadjude
 15000 T250
 2000 500 Security
 verdeckte Luke 13000,-
 Feilkörper 2000,-
 sty 277 2400,-
 stykile 6000,-
 waerkörpe 3000,-
 121 2000,-

Shadowrunners

Nr.	Name	Class	Location	Fee / Nego	HP / MP	Str/Char
1	Hanfist	Decker	Grim Reaper	500 / 300	30 / 0 / 4 / 4	
2	Jangandance	Shaman	" "	1000 / 800	30 / 40 / 3 / 3	
3	Orifice	Merc	Sputnik	500 / 300	40 / 0 / 4 / 1	
4	Dances	Shaman	" "	2000 / 1000	30 / 50 / 4 / 1	
5	Frog tongue	Merc	Wastelands	1500 / 1000	70 / 0 / 5 / 1	
6	Anders	Merc	" "	1000 / 800	50 / 0 / 5 / 1	
7	Jetboy	Decker	" "	1500 / 1000	30 / 0 / 3 / 1	
8	Norbert	Merc	" "	2000 / 1500	60 / 0 / 5 / 2	
9	Kitsune	Shape shifter	Jagged Nails	4000 / 2600	50 / 170 / 1 / 7	
10	Spatter	Mage	" "	2000 / 1500	60 / 80 / 4 / 1	
11	Steelflight	Decker	" "	6000 / 4000	100 / 0 / 4 / 2	
12	Akimi	Mage	Call !!!	10000 / 8000	70 / 200 / 1 / 6	

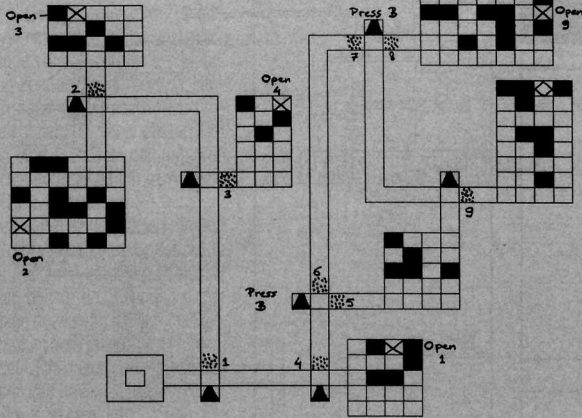
VOLCANO - SUB 3: *5



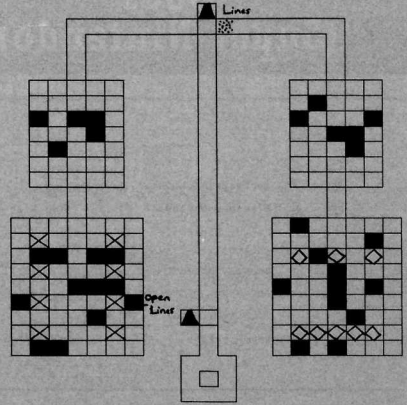
Arena Fighters

Nr.	Type	Reward
1	Gang member	300
2	Heavy dude	700
3	"	1.000
4	Mage	2.000
5	Dark mage	3.000
6	Samurai	4.000
7	Ferocious Orc	5.000
8	Gang leader	6.000
9	Troll Decker	7.000
10	Cloning Mage	8.000
11	The King	3.000

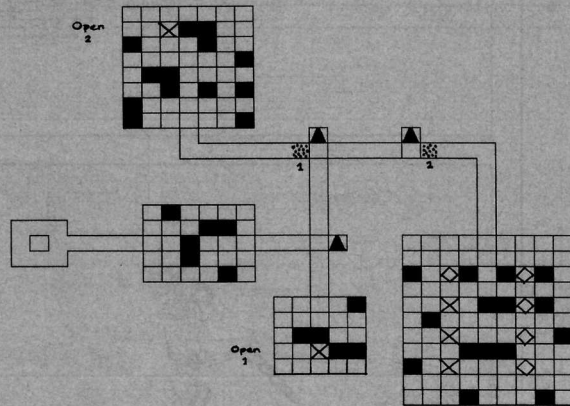
ANEKI - 1ST FLOOR = DRAKE TOWERS 1ST FLOOR
 ANEKI - 2ND FLOOR, RIGHT ROOM = DRAKE TOWERS, 2ND FLOOR RIGHT
 ANEKI - 2ND FLOOR, LEFT ROOM:



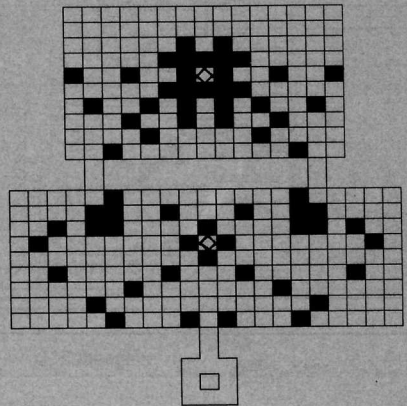
ANEKI - 3RD FLOOR, LEFT ROOM:



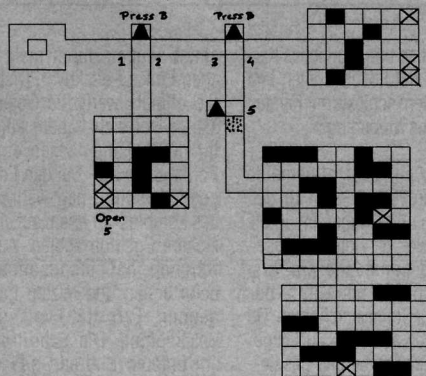
ANEKI - 3RD FLOOR, RIGHT ROOM = VOLCANO SUB - 3, *5
 ANEKI - 4TH FLOOR, LEFT ROOM = VOLCANO SUB - 1, *1
 ANEKI - 4TH FLOOR, RIGHT ROOM:



ANEKI - 5TH FLOOR, LEFT ROOM: AI-COMPUTER



ANEKI - 5TH FLOOR, RIGHT ROOM



ten uns (wie im Tower) runter in den 4. Stock. Dort nehmen wir erst den Weg hoch und töten alle Nades. Die letzte läßt ein Stück übrig, das wir nach drei Versuchen an uns nehmen können. Nun gehen wir zu Drake persönlich und aktivieren den Jester Spirit. Wir machen uns am besten unsichtbar, da Drake es auf uns abgesehen hat. Wenn der Jester am Ende ist, müssen wir selbst noch ein wenig auf Drake ballern, bis dieser schließlich stirbt. Nun gehen wir durch die Tür und erzählen dem Prof. vom Head Computer, den dieser aktiviert.

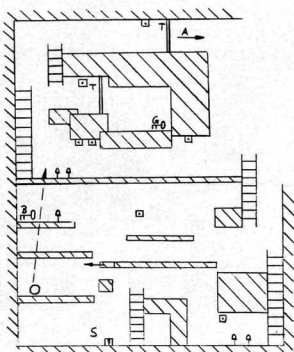
Nun auf zum Shrine und den letzten Zauberspruch geholt. Dann zum Waffenhändler (bei Dark Blade) und ausrüsten (AS7 Assault Cannon / Full Body Suit). Falls das Geld nicht reicht, kommen wir wieder (beim folgenden Schritt kommt viel Geld rein). Nun zum Aneki Tower (über die große Straße) und diesen auf gleiche Weise einnehmen wie den Drake Tower (sobald man nun genug Geld hat, sollte man nun genug Geld haben, sollte man nun genug Geld haben, sollte man nun genug Geld haben). Wenn man nun den Ai-Computer zerstört (CPUs angreifen) beginnt die Endsequenz...

Gods (Super Nintendo)

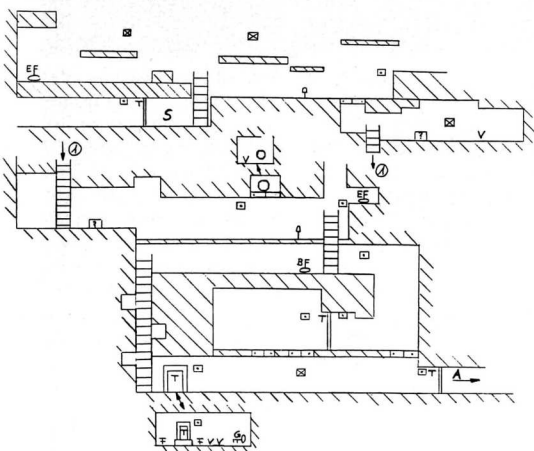
LEGENDE

☞	☞	Goldener Schlüssel	V	Vase
☞	☞	Bronzener Schlüssel	F	Flasche
☞	☞	Eiserner Schlüssel	○	Teleporter
⊕ ⊗ ⊖		Falle, Hindernis	⊙	Shop
⊠		Falltür	⊞	Leiter
⊞		bewegl. Stein	S	Start
⊞		zerstübr. Stein	A	Ausgang
□		Schalter, Hebel	⊞	Tür
⊞		Wandschalter	⊞	Information

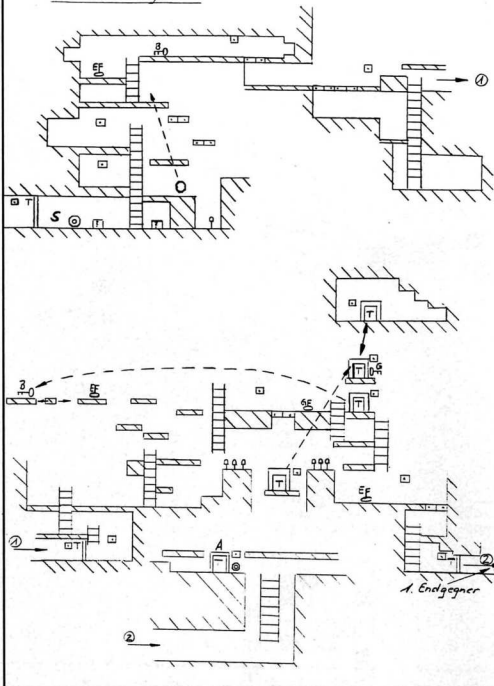
CITY 1. Stage



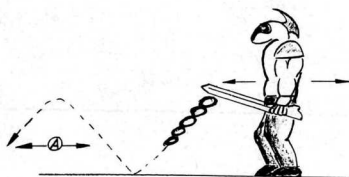
CITY 2. Stage



CITY 3. Stage



1. Endgegner



Ein göttlich umfangreiches Kartenwerk mit Lösungshilfen und Paßwörtern schickte mir Karsten Bauer aus Moosburg.

Vorweg ein paar allgemeine Tips zum Spiel: Geht in den Räumen und Gängen bis in die letzte Ecke, da viele Schlüssel, Bonusgegenstände etc. erst durch das Überlaufen bestimmter Steine erscheinen. Oft lohnt sich auch das Zurückgehen zu einem bereits passierten Ort. Beim Shopping werden

einige Waffen durch mehrfachen Einkauf effektiver. Diebe, die oftmals wertvolle Gegenstände bei sich haben, könnt Ihr durch Fallenlassen einer Potion anlocken. Bei den Endgegnern sollte man während des Kampfes vor allem auf eine sichere Position achten. Ausweichen hat insbesondere beim ersten und letzten Endgegner Priorität vor der Bekämpfung. Die Schriftrolle am unteren Bildrand gibt oft wichtige Hinweise.

City 1. Stage

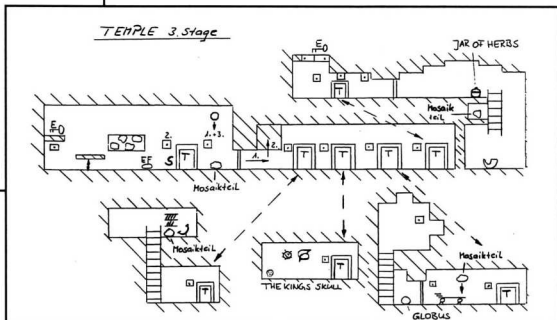
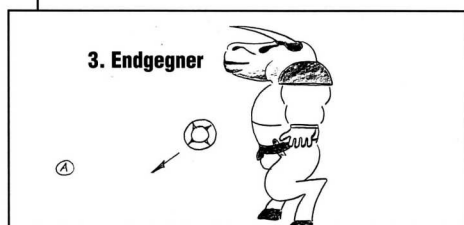
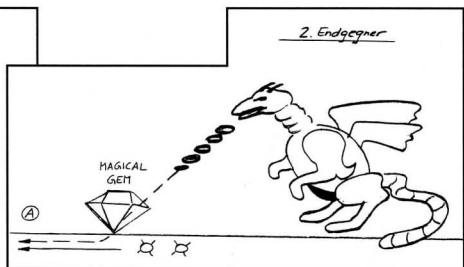
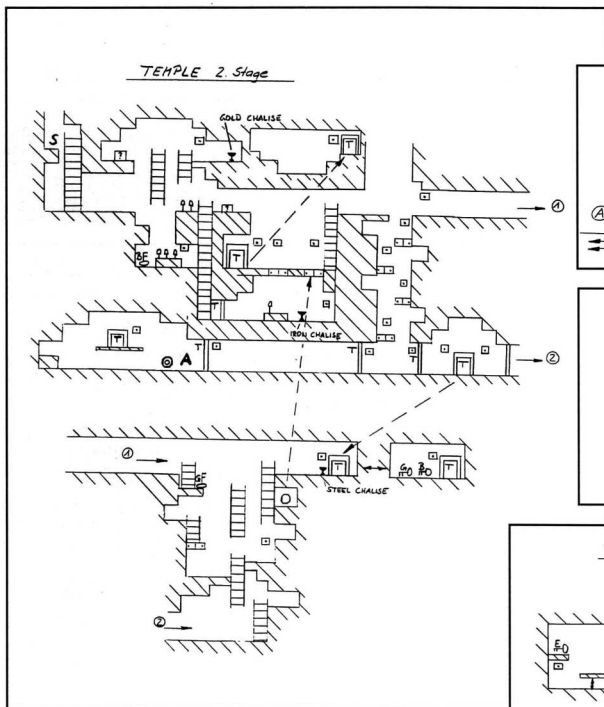
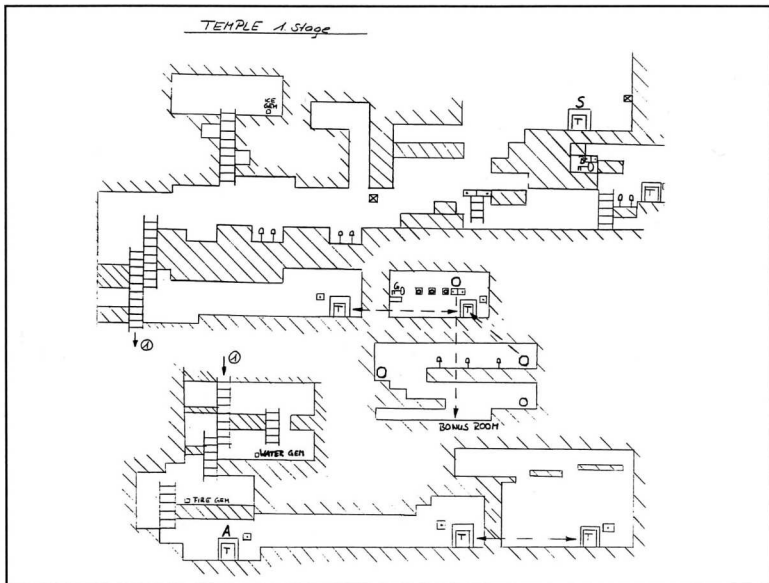
Der Weg zum Teleporter wird frei, indem Ihr den Schalter in Höhe des Schatzkammerschlüssels zweimal betätigt. Dies setzt allerdings voraus, daß Ihr den Hebel zur Zerstörung der ersten Hindernisse wieder nach oben umgelegt habt. Die zwei oberen Fallen sind auch über den mittleren Schalter unschädlich zu machen.

City 2. Stage

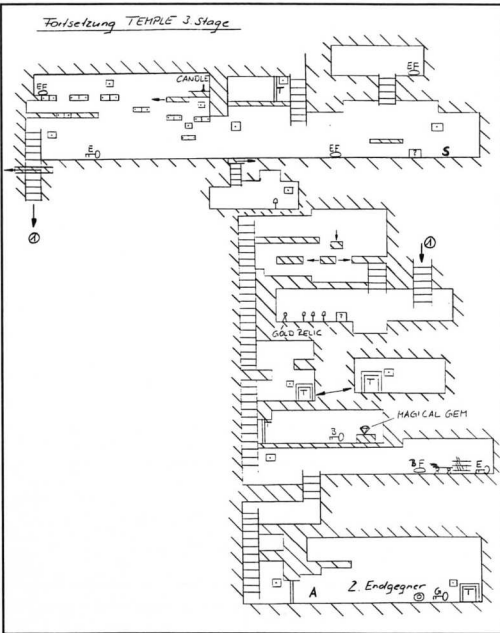
Nehmt die beiden Vasen mit und es gibt einen Special Bonus, wenn Ihr Euch den goldenen Schlüssel holt, der für das Beenden dieser Stage notwendig ist. Um die Falltür unter dem Teleporter zu öffnen, benutzt Ihr zuerst den rechten und dann den linken Schalter.

City 3. Stage

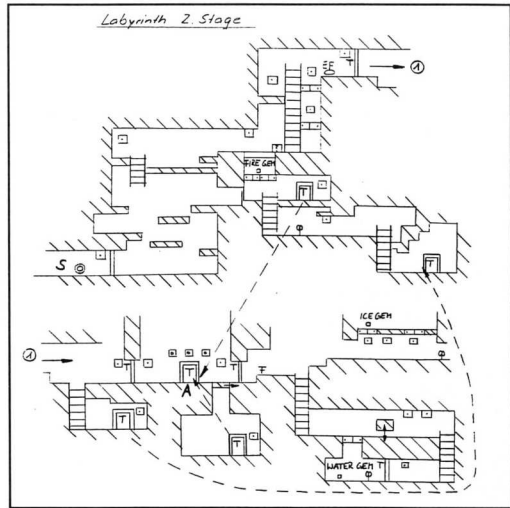
Verweilt nach der ersten Gegnerbekämpfung auf der Ebene des Teleporters. Er wird nach einiger Zeit herunterfallen.



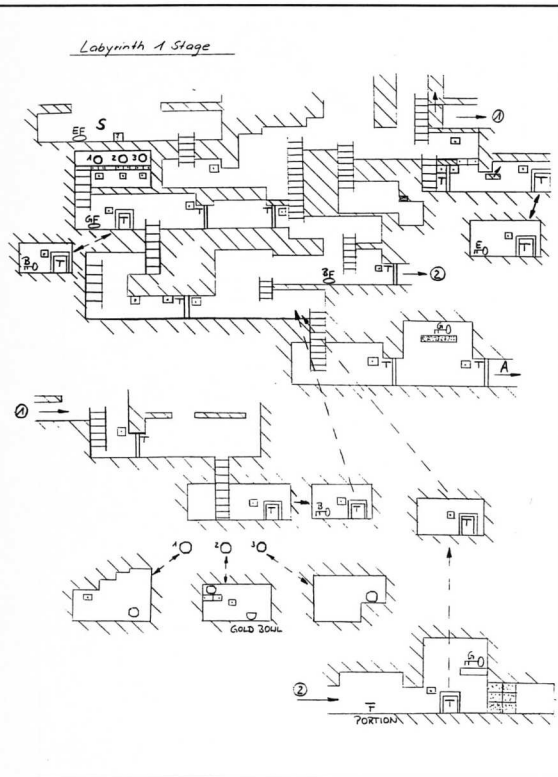
Fortsetzung TEMPLE 3 Stage



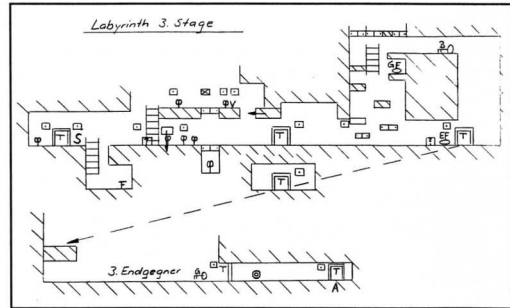
Labyrinth 2 Stage



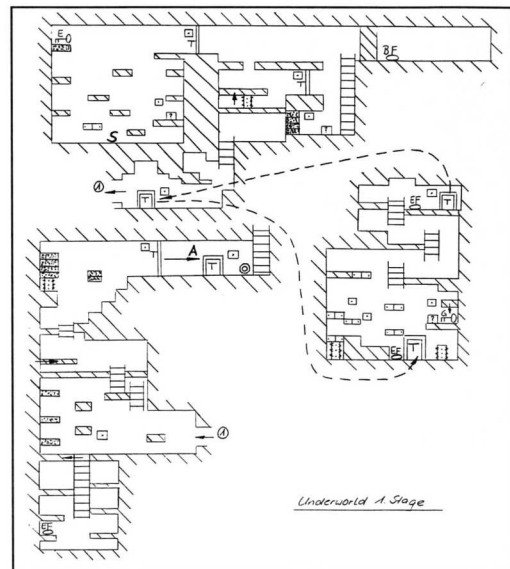
Labyrinth 1 Stage



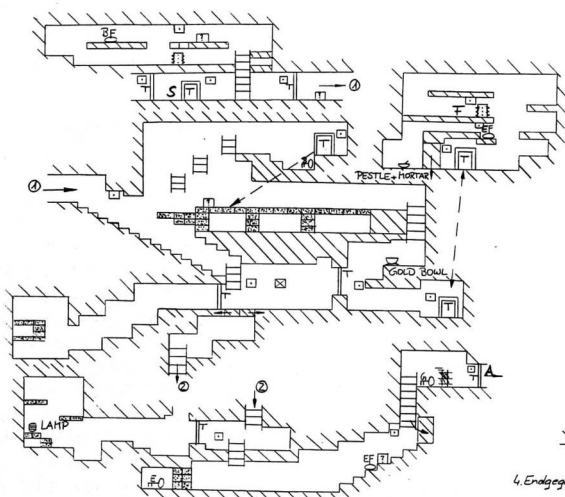
Labyrinth 3 Stage



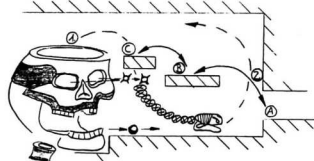
Underworld 1 Stage



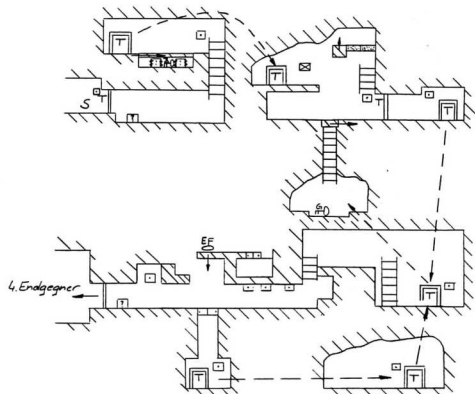
Underworld 2. Stage



4. Endgegner



Underworld 3. Stage



Starfox/Starwing (Super Nintendo)

Friedrich Kautz und David Schwintowski aus Berlin sind clevere Weltraumföchschen und flogen in nächtelangen Einsätzen über die Welten der entrückten Planetensphäre.

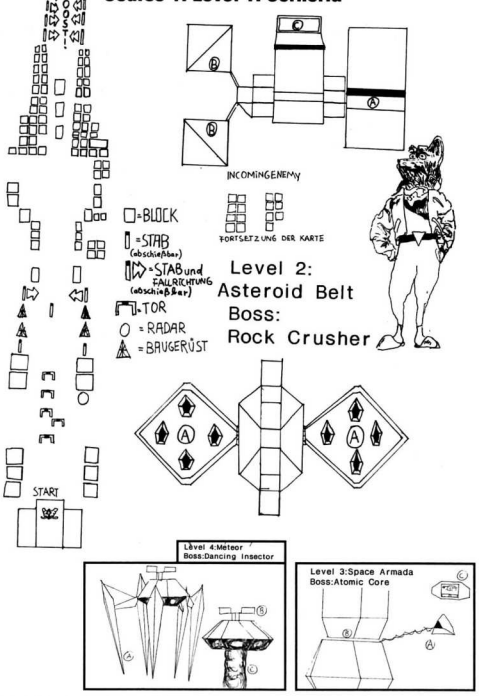
Allgemeines:

Lest zuerst die Anmerkungen für das Level durch und schaut Euch die Skizzen an, bevor Ihr loslegt. Es gibt insgesamt drei Schüsse. Plasmabälle oder andere Schüsse könnt Ihr durch Drehen zurücklenken (schnell auf R nach rechts, schnell auf L nach links). Für das gesamte Spiel gilt: Ihr solltet immer heftig ballern, außer Ihr müßt eine extrem schwierige Stelle mit viel Lenkvermögen meistern. Eure Kumpanen Slippy, Peppy und Falco fliegen bis auf Falco ziemlich miserabel. Aus brenzligen Situationen müßt Ihr sie aber schon ret-

ten, manchmal sind sie ganz nützlich. Vor allem solltet Ihr auf die Funksprüche achten, weil sie sehr hilfreich sein können. Wenn Ihr die drei Objekte seht (s. Skizze), solltet Ihr diese dreimal abschießen. Danach wird ein kleiner Arwing dazwischen erscheinen, dies ist ein Extraleben. Die blauen Ringe geben immer sehr viel Power und Ihr solltet sie nicht verpassen, da sie als Rücksetzpunkte dienen, wenn Ihr ein Leben verloren habt.

Course 1:
Level 1: Corneria - The Base
 Ihr startet kurz nach dem Abheben. Schießt Euch erst mal ein. Die umfallenden Stäbe könnt Ihr auch abballern, sie fallen dann vor Eurer Nase um. Zwischen den Häuserschluchten könnt Ihr Nova-Bombs ergattern.

Course 1: Level 1: Corneria



Boss: Attack Carrier

Sobald sich die rechte Klappe geöffnet hat, solltet Ihr auf Punkt A ballern. Wenn Ihr 63mal pro sec. ballern könnt, müßt Ihr Euch die linken Klappen (Punkt B) vornehmen. Anderenfalls solltet Ihr kurz vorher eine Nova-Bombe abschicken. Jetzt versucht Ihr, den Plasma-Bällen und Missiles auszuweichen und auf Punkt C zu feuern.

Level 2 : Asteroid Belt

Versucht, in den Asteroidenfeldern mit den R und L Tasten zu arbeiten. Ihr könnt nur die braunen Asteroiden abballern. Am Anfang des Levels werden drei braune Asteroiden (sie bilden ein Dreieck) auf Euch zukommen, fliegt durch und Ihr werdet kurz danach einen Schuß bekommen.

Boss: Rock Crusher

Sobald sich die linken vier Sektionen öffnen, solltet Ihr die leuchtenden Klappen am Punkt A abballern. Kurz nach dem Öffnen werdet Ihr mit Lasern konfrontiert. Dieselbe Prozedur wiederholt Ihr rechts. Versucht hier besser keine Nova-Bombe einzusetzen, außer Ihr habt ein sehr gutes Timing. Sobald Ihr alle acht geschafft habt (vier auf jeder Seite), wird sich das Vorderteil absprengen. Nun werden Euch wieder Plasmabälle und Missiles entgegenkommen. Haltet jetzt immer auf das blinkende Zentrum. Nach dem Dematerialisieren des Endgegners freut Euch auf den Hyperraum.

The Awesome Black Hole

Wenn Ihr durch die aufschießbaren Tore fliegt, bekommt Ihr entweder eine Bombe oder einen Schuß.

- Ring 1: Sector Y
- Ring 2: Sector Z
- Ring 3: Venom (Course 1)
- Ring 4: Sector Y
- Ring 5: Sector Z
- Ring 6: Venom (Course 1)

Level 3: Space Armada

Am Anfang bekommt Ihr den dritten, den Bubble-Schuß, falls

Course 1:
Level 3: Space Armada
Ship 1: **Ship 2:** **Boss:**

LEGENDE:

- TOR MIT SEHR BEWEGLICHEM BALKEN
- oben liegender Balken
- unten liegender Balken
- TOR ZUM AUFSCHIESSEN
- ansteigende Balken
- abgehende Balken

Level 5: Venom Orbit
Boss: Phantron (1)

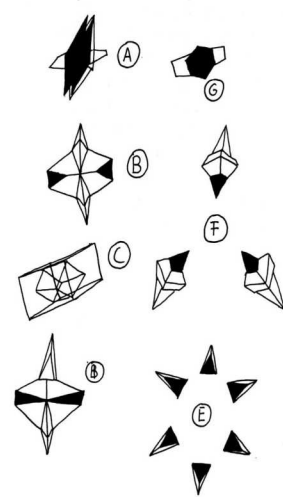
Weapons, Lives and Shields

A) Schuß; B) Wenn Ihr dieses Raumschiff abschießt, bekommt Ihr einen Schuß; C) Schild; D) Wenn Ihr dieses Raumschiff abschießt, bekommt Ihr einen Schild; E) blauer Powering; F) Die drei Objekte. Schießt sie alle ab und fliegt hindurch.; G) Nova-Bombe

Ihr noch kein Leben oder einen Flügel verloren haben solltet. In den Sternenerstörern benutzt Ihr in kniffligen Situationen L und R. Dauerfeuer ist angesagt, außer bei den "Pfeiltüren" (siehe Zeichnung). Im ersten Sternenerstörer gibt es einen Schild, die Doppeltüren müßt Ihr aufballern. Den Reaktor eines Schiffes zerstört Ihr mit einer schnellen Salve, sonst müßt Ihr das Schiff erneut durchfliegen.

Boss: Atomic Core

Sobald der Boss auftaucht, solltet Ihr den rechten Taster benutzen.



Feuert in dieser Lage auf die Punkte A. Sollte das kleine Schiff auftauchen, ballert es ab (Punkt B). Habt Ihr dieses geschafft, öffnet sich der Atomic Core in der Mitte und Ihr solltet auf Punkt C feuern.

Level 4: Meteor

Dies ist ein verdammt schweres Level. Ihr solltet versuchen, Euch bei den Stäben rechts zu halten, um die Nova-Bombe und den neuen Schuß zu bekommen. Wenn Ihr durch die Schluchten fliegt, solltet Ihr aufpassen, weil die Roboter sehr schnell hinter einigen Bergen auftauchen. Also Dauerfeuer auch in den Schluchten, aber trotzdem auf das Lenken konzentrieren. Gegen Ende des Levels werden kleine Stationen auftauchen; Ihr solltet sie sehr schnell abschießen. Wenn Ihr das nicht tut, könnte die Lage verheerend werden.

Boss: Dancing Insector

Er wird die ganze Zeit über mit Plasma-Bällen um sich werfen (anfangs zaghaft, im späteren Verlauf stärker). Versucht immer auf seine Beine (Punkt A) zu ballern, bis er sich hinlegt (dann fällt ihm ein Bein ab). Jetzt wird er sich drehen, und er wird unverwundbar. Wenn er sich dreht, solltet Ihr Euch nach oben bzw. nach unten (je nachdem, wo er hingeht) begeben. Sobald er sich wieder aufgerichtet hat, solltet Ihr auf seine Beine feuern, bis er sich erneut hinlegt (ein zweites Bein fällt ihm ab und alle werden rot). Jetzt wird er sich nur noch drehen und Ihr solltet auf seine verwundbaren Beine feuern. Ihr solltet jetzt aber mehr aufpassen, denn er wird jetzt noch abwechselnd Feuer-schlangen (Punkt C) abschicken. Wenn Ihr alle Beine habt, schwebt nur noch die einzelne Kuppel (Punkt B) rum. Haltet auf das Unterteil.

Level 5: Venom - The Final Goal 1

Wenn Ihr schon so weit gekommen seid, sollte der Anfang kein Problem sein. In der Mitte des

Levels werden ein paar Kamikaze-Jäger auf Euch zukommen. Hier solltet Ihr eine gute Kombination aus Abballern und Ausweichen zustande bringen (mit ein wenig Glück helfen Euch Eure Freunde).

Boss: Phantron

Zuerst einfach nur draufballern und den Missiles ausweichen. Nach einiger Zeit wird er sich im Kreis drehen und unverwundbar sein. Jetzt teilt er sich in drei Köpfe (Punkt A). Ihr müßt den finden, der verwundbar ist. Wenn er sich jetzt zusammenzieht, habt Ihr ihn geschafft und er wird zum Planeten Venom fliehen.

Level 5: Venom - The Final Goal II

Am Anfang kommen Euch sehr viele Stäbe entgegen. Danach entgegnen Euch Blöcke mit Pfeilspitzen. Ihr solltet nicht dorthin fliegen, wo die Pfeilspitze hinzeigt, es sei denn, Ihr plant ein Rendezvous mit dem Tod. Ihr könnt allerdings auch auf diese Blöcke schießen, damit sich die Pfeilspitze dreht (müßt Ihr machen, wenn Ihr die Nova-Bombe ohne Schaden einsacken wollt).

Boss: Phantron

Am Anfang werdet Ihr mit Lasern und Missiles beschossen. Ihr müßt immer auf den Kopf ballern. Nach kurzer Zeit wird er sich dreiteilen und nur ein Kopf wird verwundbar sein (ändert sich von Spiel zu Spiel). Na, geschafft? Ha, zu früh gefreut! Jetzt wird er sich wieder aufrichten, und Euch werden noch mehr Laser und Missiles um die Ohren fliegen. Gleich zu Anfang solltet Ihr eine Nova-Bombe abschießen. Danach solltet Ihr nur noch ballern. Erst wenn er auf Euch zuspringt, solltet Ihr noch eine Nova-Bombe abfeuern. Ihr fliegt in einen Gang rein, und nachdem Ihr den zusammenfahrenden Blöcken ausgewichen seid, solltet Ihr Euch senkrecht stellen, denn jetzt werden von links und rechts Wände herausgeschossen kommen. Mit einem neuen Schuß kommt Ihr endlich zum Oberboß:

Level 4: Meteor

ENEMY

LEGENDE:

- ☐ = herabfallender Block
- ☐ = TOR (beschreibbar)
- ☐ = STATION
- ☐ = BLOCK
- = RADAR
- ☐ = PANZER
- ☐ = SPAB (unverwundbar)

START

Level 6: Venom

START

Course 2:

Level 1: Corneria

INCOMING ENEMY

Level 3: Titania

Boss: Professor Hangar

Level 4: Sector Y

Boss: Plasma Hydra

Andross:

Hier solltet Ihr Euch wieder senkrecht stellen und auf die Augen (Punkt A) ballern. Natürlich immer schön den Platten ausweichen. Wenn er die Platten einsaugt und gleich darauf wieder ausspuckt, solltet Ihr Euch am Rand halten und, nachdem die Augen wieder blau werden, feuern (eventuell Bombe einsetzen). Wenn Ihr beide Augen abgeschossen habt, wird sich Andross zeigen. Ihr solltet jetzt heftig auf ihn ballern und eine Bombe einsetzen. Ihr werdet es wahrscheinlich nicht geschafft haben, und die Prozedur wird sich solange wiederholen, bis Ihr ihn genügend oft getroffen habt.

Course 2:

Level 1: Corneria - The Base

Viel hat sich im Gegensatz zu Course 1 nicht verändert. Alles ist ein bißchen schwieriger, und Ihr müßt immer noch versuchen, ohne Schaden durch Häuserschluchten zu fliegen (s. Skizze).

Boss: Attack Carrier
(siehe Course 1)

Level 2: Sector X

Hier solltet Ihr Euch viel mit den R und L Tasten durchschlagen, weil Ihr sonst nicht überleben könnt. In der Mitte des Levels könnt Ihr einen Schuß bekommen, wenn Ihr das dazugehörige Raumschiff abballert (s. Skizze).

Boss: Rock Crusher

Ihr solltet genauso vorgehen wie in Course 1. Das einzige, was Ihr beachten solltet, ist: keine Bombe einsetzen, abwechselnd die Klappen (Punkt A) wegfeuern (d.h. wenn Ihr auf der einen Seite eine Klappe abgeschossen habt, dann auf der anderen Seite auch nur eine und immer so weiter. Wenn Ihr nur auf einer Seite alles wegballert, werden Euch Missiles entgegenkommen.)

Level 3: Titania

Den Spinnen solltet Ihr mindestens ein Bein abschließen. Wenn

Ihr nur an ihnen vorbeifliegt, verfolgen Euch ihre Schüsse von hinten. Nachdem Ihr die ersten Bilder gemeistert und Eurem Freund aus der Klemme geholfen habt, werden Euch drei Tore entgegenkommen (alle Tore öffnen sich nur auf Beschuß): Das linke Tor hat nichts dahinter, das mittlere Tor hat einen Schuß für Euch und das rechte hat den Wettergenerator. Jetzt könnt Ihr Euch entscheiden, ob Ihr Euch für den Endgegner rüsten wollt oder ob Ihr den Wettergenerator krallen wollt. Das Rüsten hat den Nachteil, daß Ihr die letzte Sequenz (s. Skizze) noch mal spielen müßt. Wenn Ihr den Wettergenerator geholt habt, verwandelt sich die Eislandschaft in "normales Wetter".

Boss: Professor Hangar

Im Gang könnt Ihr ihm noch nichts anhaben. Zuerst werden Euch ein paar Rauminsekten entgegenkommen. Ihr solltet hin- und herschwenken und ballern. Wenn Ihr alle abgeknallt habt, wird der Endgegner erscheinen, und Ihr solltet immer heftig auf Punkt A ballern. Schnell müßt Ihr den Rauminsekten, die er freiläßt, ausweichen. Wenn Ihr ihn nach einiger Zeit noch nicht erledigt habt, wird er sich dretellen. Werft dann eine Bombe.

Level 4: Sector Y

Euch werden rote und blaue Mantas (Rochen) entgegenkommen. Die Blauen solltet Ihr in Frieden lassen, nur die Roten müßt Ihr solange abschießen, bis sie blau werden. Wenn Ihr in das Quallenmeer gelangt und Euch eine erwischt, solltet Ihr schnell auf L oder R drücken. Hier gibt's auch ein Extraleben zu ergattern. Im späteren Verlauf des Levels werden Euch zwei blaue Mantas entgegenkommen. Nicht abschießen (sie verwandeln sich rot und Ihr verpaßt ein wichtiges Extra)! Wenn Ihr die beiden nicht abgeschossen habt, wird gleich ein Wal auftauchen, der Euch mit Extras beschenkt.

Level 3:Titania

START FORTSETZUNG

Level 6:Venom

START FORTSETZUNG

Course 3: Level 1:Corneria

START FORTSETZUNG

Starfox Special: Course 2: Level 4:Sector Y Special:The Big Whale

Legende für alleKARTEN:

- = Gebäude, BLOCK
- = STAB, KOMMANDOSTATION (abschissbar)
- ▭ = STAB, UNTERWUNDER
- ▲ = BAUGERÜST, unversenkt oder
- = RADAR oder ähnliches
- = TOR
- ◻ = TOR (stich öffnend und schliessendes)
- ◻ = TOR (stich öffnend und schliessendes)
- ◻ = abschießbarer TOR
- ◻ = abschießbarer STAB mit Fallrichtung
- ☐ = RAKETEN STATION
- ☐ = PFELDTÜREN
- ☐ = PANZER
- ◀ = sich bewegender Panzer
- A = RAUMSCHIFF
- ◀ = sich bewegendes RAUMSCHIFF
- ☐ = PFLANZE
- ☐ = PFLANZE
- ☐ = zur Seite wachsende PFLANZE
- ☐ = RADAR
- ☐ = PANZER
- ☐ = OBEN HÄNGENDER RADAR
- ☐ = RADAR
- ☐ = FLAMMENWERFER
- ☐ = FEUERSPÄHNE
- ☐ = SCHLAGHEBEL
- ☐ = WASSERBRUNNE
- ☐ = FELSBLOCK
- ☐ = TUNNEL haben eine EXTRA-Legende

* außer für Level 7, weg 3

Boss: Plasma Hydra
Ihr solltet erstmal versuchen, dem Ratschlag des Funkspruchs zu folgen ("Mach es langsamer, Fox!"), also bremsen. Eine Missile wird Euch immer entgegenkommen, die Ihr am besten abschießt. Jetzt solltet Ihr mit äußerster Vorsicht die Arme abballern. Nachdem Ihr die Arme (Punkt A) zerschossen habt, wird er sie zwei oder dreimal "nachproduzieren". Sobald Ihr die Arme gänzlich abgeschossen habt, ist der Körper verwundbar. Missiles werden Euch zuhauf um die Ohren fliegen. Setzt hier ruhig mal eine Nova-Bombe ein.

Venom - The Final Goal (1)

Freundlicherweise werdet Ihr natürlich von Eurem Autopiloten mitten in ein Minenfeld gesetzt. Nachdem sich die Minen geteilt haben, kann man einzelne Teile abballern. Ihr müßt Euch in diesem Level mit Eurem bis dato erlernten Können durchringen.

Boss: Metal Smasher

Ihr solltet erst mal auf die Cockpisteinstellung umschalten. Wenn sich die beiden Hälften öffnen, wäre es besser, Ihr knallt erstmal die dahinterliegenden Minen (Punkt A) ab und haltet dann auf Punkt B. Die beiden Hälften werden auf Euch zukommen und wenn Ihr nicht bremst (wenn sie gerade nicht mehr zu sehen sind), dann heißt's Abschneiden nehmen. Nach einer gewissen Zeit wird er nicht mehr auf Euch zukommen, sondern nur noch sehr viele Plasmaringe produzieren. Zu diesem Zeitpunkt solltet Ihr ihm eine Bombe reinjagen und immer heftig auf die rote Hälfte ballern. Ihr müßt sehr gut lenken können, um den Plasmaringen auszuweichen. Falls Ihr nur noch wenig Power habt und der erste Körper zerstört ist, solltet Ihr jetzt aus Angst keine Bombe abschießen. Ihr habt den Endgegner nämlich geschafft.

Venom - The Final Goal (2)

Die linke Spur ist die langsamere und Ihr solltet Euch mehr auf

der rechten aufhalten. Ihr müßt das Level eigentlich ziemlich schnell geschafft haben, weil es hier keine sooo schweren Stellen gibt (s. Skizze).

Boss: Galactic Rider

Wenn der Boss angefahren kommt, wird er sich gleich öffnen und ein Paar Motorradgleiter werden Euch entgegenkommen. Sobald er sich öffnet, müßt Ihr ihm eine Bombe reinjagen und kräftig auf Punkt A ballern. Jetzt wird er versuchen, Euch zu rammen. Ihr müßt jetzt immer zwischen der rechten und linken Spur hin- und herpendeln und viel bremsen. Diese Prozedur wiederholt Ihr so lange, bis er aufgibt. Jetzt werdet Ihr angewiesen, nach links zu fliegen und in den aus Course 1 schon bekannten Gang reinzufliegen (s. Course 1).

Andross

Auch ihn überwältigt Ihr genauso wie in Course 1.

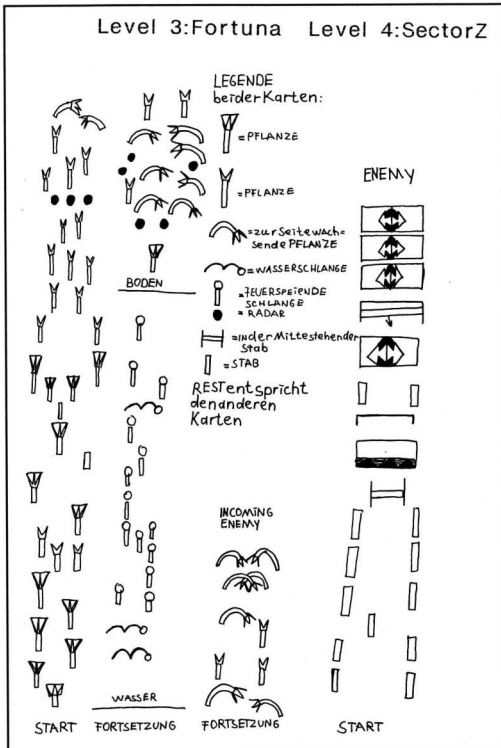
Course 3

Level 1: Corneria - The Base

Wieder das gleiche Schema wie in allen Anfangsleveln: Viel ballern und durch Häuserschluchten fliegen, nur eben alles bloß ein bißchen schwieriger (s. Skizze).

Boss: Destructor

Wenn er angerollt kommt, werden sich erstmal die drei Dreiecke (Punkt A) heben. Es lohnt sich, die Kleinen (Punkt B) noch nicht abzuballern, weil sie sich immer nachbilden können, solange Ihr die Großen nicht abballert. Sobald sich die großen Dreiecke Euch zuwenden, müßt Ihr immer schön draufhalten (Punkt A). Das Letzte wird dann auf Euch zukommen. Wenn Ihr nicht schnell genug ballern könnt, solltet Ihr besser ausweichen. Jetzt stören Euch nur noch die kleinen Knubbel auf dem Panzer, sie drehen sich und sind nur an einer Seite verwundbar. Hier könnt Ihr ruhig mal eine Nova-Bombe verschwenden.



wunden (bis auf den Bubble-Schuß). Wenn er zum Stillstand kommt, immer auf die blauen Dinger feuern (Punkt A). Jetzt dreht er sich wieder und strahlt ein Kraftfeld aus. Versucht diesem auszuweichen. Wenn Ihr es nicht schafft, immer schnell auf R und L drücken. Mit dieser Prozedur so lange fortfahren, bis alle blauen Teile weg sind. Punkt C ist hier nicht zu treffen.

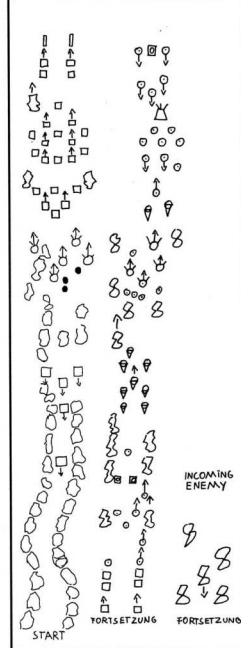
The other Dimension:

Ein paar Papierflieger sollten Euch eigentlich kein Problem bereiten und das übrige auch nicht.

Boss: Der einarmige Bandit

Zuerst einmal auf Punkt C schießen. Ihr müßt versuchen, drei Siebener zu bekommen. Das schafft Ihr nur mit ein bißchen Glück. Wenn unten von den Dreiecken eins leuchtet, könnt Ihr draufschießen und das Bild über dem Dreieck bleibt erhalten. Wenn das Bild (Andross) erscheint, hört Ihr ein Lachen, worauf er sich umdreht und mit ein paar Missiles auf Euch feuert. Wenn Ihr einen Erfolg verbucht habt, erscheint ein bißchen Geld (=Power). Habt Ihr ihn geschafft, erscheinen jetzt erstmal die Namen der Programmierer und danach der Schriftzug "THE END", den Ihr zurechtschießen müßt.

Level 5: Macbeth



Level 2: Asteroid Belt

Hier gilt das gleiche wie für Course 1. Im späteren Verlauf des Levels könnt Ihr ein Zusatzleben bekommen. Wenn Ihr daraufhin in das Asteroidenfeld gelangt, paßt auf zwei Dinge besonders auf:

- 1) Ein paar kleine Minen werden sich an Asteroiden anheften, woraufhin sich der Asteroid langsamer bewegt. Entweder Ihr ballert die Minen ab und weicht dann schnell aus, oder Ihr fliegt mit "Boost" an ihnen vorbei.
- 2) Die Asteroiden, die Gesichter haben, bewegen sich leider und es ist nicht einfach, ihnen auszuweichen (am besten mit Boost und immer am Rand bleiben).

Boss: Blade Barrier

Immer wenn er sich dreht, ist er unverwundbar. Jetzt auf gar keinen Fall auf ihn ballern, denn alle Schüsse prallen ab und können Euch selbst ver-

Level 3: Fortuna

Am Anfang werden Euch Blumen empfangen und im späteren Verlauf ein paar Wespen, die Euch allesamt kein Problem bereiten sollten. Sobald Ihr über dem Wasser seid, kommen fliegende Fische auf Euch zu. Kurz nachdem Ihr den Schild einkassiert habt, tauchen feuerspeuckende Wasserschlangen auf. Kurz bevor Ihr das Wasser verläßt, könnt Ihr noch ein Leben einsacken. Wieder auf dem Land kommen Euch Plasmabälle und sonstige Geschosse entgegen. Wenn Ihr jetzt noch den Schuß bekommt, seid Ihr ausreichend für den Endgegner gerüstet.

Boss: Monarch Dodra

Versucht immer sein Ende (Punkt P) zu treffen und seinen Eiern (Punkt D) auszuweichen. Wenn er auf Euch zugesprungen kommt, immer schön bremsen und am besten in eine Ecke verkriechen. Falls er sich umdreht, müßt Ihr auf die Köpfe (Punkt A) ballern. Wenn Ihr diese "zurückgeschossen" habt, wird der Körper rot aufleuchten und verwundbar sein. Jetzt könnt Ihr auch eine Nova-Bombe einsetzen. Aber Achtung, seine Köpfe schießen auch mit Feuerbällen.

Level 4: Sector Z

Hier müßt Ihr immer auf die Stäbe achten und Euch nicht von der Durchsichtigkeit verwirren lassen. Ein neuer Schuß wartet schon auf Euch, der hier auch dringend gebraucht wird. In diesem Level müßt Ihr Euch viel am Rand halten und mit R und L arbeiten.

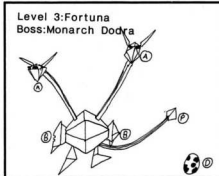
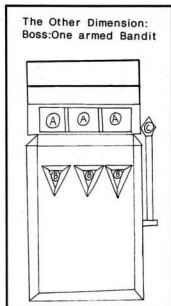
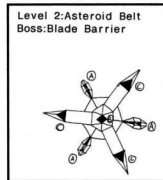
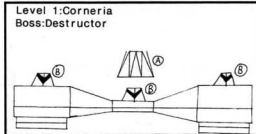
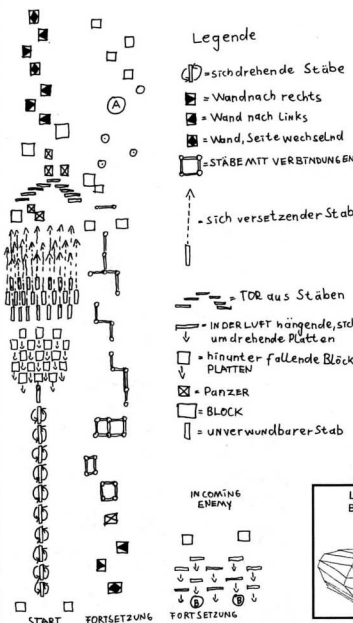
Boss: Atomic Base II

Genau wie bei der ersten Basis müßt Ihr hier versuchen, das Mittelteil aufzukriegen. Sobald sich alles dreht, müßt Ihr kräftig gegensteuern, um die Base ausschalten zu können. Auch wenn Ihr von einem der Laser getroffen werdet, schaltet sie sich ab. Sobald Ihr sie alle erledigt habt, öffnet sie sich und Ihr solltet alles reinschießen, was Ihr habt. Nach einiger Zeit schließt sie sich wieder, und ein zweiter Durchgang ist ziemlich beschwerlich.

Level 5: Macheth

Gleich zu Anfang bekommt Ihr eine Bombe und sofort danach müßt Ihr übermäßig stark nach links lenken. Wenn Ihr den Schuß bekommen wollt, müßt Ihr neben dem Block schon bremsen und Euch dann schnell durchschlängeln. Die Lavabälle, die aus dem Vulkan und aus Nebenkratern gesprüht werden, kann man abschießen. Beim ersten Vulkan könnt Ihr einen Schild ergattern. Paßt immer besonders gut auf die herunterhängenden Radarstationen auf, weil sie schwer zu treffen sind.

Level 7: Venom



Boss: Spinning Core

Erst einmal ein bißchen nach rechts fliegen und ganz gemütlich die großen Klappen abknallen. Wenn Ihr sie alle habt, müßt Ihr schnell bremsen und dann auf Punkt A schießen (vielleicht auch eine Nova-Bombe einsetzen).

Venom-The Final Goal (1)

Immer schön schießen und ausweichen. Keine großen Schwierigkeiten. Schild, Schuß und Power kommen relativ schnell hintereinander, also nicht verpassen.

Boss: The great Comander

Hier ist es auch besser, aus der Cockpitsicht heraus zu spielen. Nachdem er sich transformiert hat, und Ihr den Schüssen und Minen ausgewichen seid, müßt Ihr "nur" noch die Klappen abschießen, was sich leider als ziemlich schwer erweist: Ihr müßt sehr tief fliegen, aber nicht an ihn anstoßen, weil Euch das sehr viel Shield kostet. Hin und wieder solltet Ihr eine Nova-Bombe einsetzen.

Venom-The Final Goal (2)

Am Anfang senkrecht stellen und oben halten. Dann am besten versuchen, den Schild zu kriegen, obwohl Ihr ihn wahrscheinlich bald verlieren werdet. An den Pfeilblöcken, die blau aufleuchten und Ihre Richtung ständig wechseln, könnt Ihr entweder auf gut Glück vorbeifliegen, oder Ihr könnt sie anschließen. Dann behalten sie die Richtung bei, in der Ihr sie angeschossen habt.

Boss: The great Commander

Auch dieser transformiert sich und Ihr müßt, während Ihr den Kugeln ausweicht, auf den kleinen Mund (Punkt A) feuern. Manchmal wirft er viele Kugeln auf einmal. Diesen könnt Ihr nur durch Bremsen und geschicktes Ausweichen entgehen. Wenn Ihr ihn geschafft habt, erfolgt der Rest wie in Course 1 und 2.

Falls Euer Roadrunner zu viel Federn lassen muß, hilft Christoph Palmy aus Babenhausen mit Levelbeschreibungen und Endgegnertips, damit das kostbare Daunenkleid bewahrt wird.

Level 1: Zippy Splat

Zwei gelbe Fahnen winken bei einem Sprung auf der ersten, oberen Plattform nach links. Kommt Ihr an die Wand, an der eine Plattform hin und her fährt, springt Ihr in die Wand und rennt los. Im zweiten Abschnitt müßt Ihr kurz nach dem Trampolin die schräge Ebene mit Turbogeschwindigkeit (Y-Knopf) hochrennen. Der dritte Abschnitt steckt voller Bonuspunkte. An der Stelle, wo Ihr nochmals den Turbo einsetzen müßt, laßt Ihr Euch in den Abgrund fallen. Haltet Euch im Sturz rechts, denn dort ist der Geheimweg mit zwei lila Fahnen und einem Extraleben.

Endgegner: Zuerst auf die letzte Plattform springen. Wartet, bis der erste Stein geflogen kommt und springt dann kurz vor den Katapult und pickt. Wenn der "Arm" des Katapultes herunterkommt, rennt Ihr mit Turbo weg. Wiederholt dies, bis der Katapult auseinanderfällt.

Level 2: Rock'n'Rivet

Im ersten Abschnitt immer den Pfeilen nachgehen. Achtet in Abschnitt zwei auf die Eisenträger. Immer rechtzeitig draufspringen, bevor sie per Magnet wieder hochgezogen werden. Folgt auch hier den Pfeilen auf den Schildern. Level 3 bietet keine nennenswerten Schwierigkeiten.

Endgegner: Sofort auf die Plattformen links springen und hochklettern. Schwingt der Kojote das erste Mal die Abrißkugel, weicht Ihr aus und rennt anschließend mit Turbo hoch. Steht Ihr auf dem Gerüst, fangt sofort an zu picken. Habt Ihr die ersten drei Kisten zerpickt, spur-

Death Valley Rallye (Super Nintendo)

tet Ihr mit Turbo runter und auf der anderen Seite wieder hoch. Achtet nicht auf die roten Energiepunkte, hier zählt nur Geschwindigkeit!

Level 3: Train Runnery

Immer weit oben halten, da einen sonst der Kojote mit dem Auto jagt. Schilde einsammeln. Abschnitt zwei und drei ähneln sich sehr. Versucht hier, das Dach eines Waggons zu betreten. Die Affen möglichst vernichten.

Endgegner: Wartet, bis der Kojote mit dem Zug angefahren kommt. Ist das Ende des Zuges etwa auf Eurer Höhe, pickt Ihr schnell die Bombe mit dem A-Knopf weg. Dies geht nur, wenn Ihr rechts von den Bomben steht. Seid Ihr links davon, pickt Ihr erst dann, wenn der Zug vorbeigefahren und der Schornstein auf Eurer Höhe ist. Wirft der Kojote viele Bomben hintereinander, springt Ihr auf den nächsten Wagen. Nach sieben Treffern ist er besiegt.

Level 4: Hopalong Casualty

Bei Beachtung der Schilder sollte der erste Abschnitt kein Problem darstellen. Im zweiten Abschnitt ständig für "Turbofutter" sorgen. Versucht man Euch in Abschnitt drei vom Weg nach oben abzudrängen, bleibt mit allen Mitteln unten. Dem Bohrer an der senkrechten Wand entkommt Ihr mit dem Turbo. Das folgende "Labyrinthspiel" ist ohne Turbo nur sehr schwer zu bewältigen.

Endgegner: Geht in die zweite Grube und wartet, bis der Kojote an Euch vorbeigefahren ist. Dann springt raus und wartet, bis der unterste Bohrer zum Vor-

schein kommt. Springt drauf und wartet auf den nächsten. Wiederholt das Ganze, bis Ihr auf einem Dach steht. Plaziert Euch so, daß Ihr die Kisten aufpickern könnt. Habt Ihr davon sechs geschafft, zerfällt die Maschine.

Level 5: Quantum Beep

Orientiert Euch im ersten Abschnitt an den roten Plattformen. In Abschnitt zwei findet Ihr kleine Flaschen, welche als Teleporter dienen. Achtet darauf, welche Nummer die Flaschen

haben. Je höher die Nummer, desto näher kommt Ihr an die Zielflagge heran. Orientiert Euch im dritten Abschnitt immer an den grauen Maschinen, die den Kojoten verwandeln.

Endgegner: Sobald die Plattform, auf der Ihr steht, anfängt zu zerfallen, springt Ihr auf den Hals des Roboters. Seid Ihr am Maul angelangt, pickt Ihr bei der Aufwärtsfahrt auf die Glühbirnennase. Geht es abwärts, so stellt Ihr Euch direkt unter die Glühbirne. Fällt diese ab, hüpfst Ihr auf die Backen des Kojotenroboters. Hier erscheinen Radarantennen, die Ihr zerpickern müßt. Springt anschließend auf die schwebenden Plattformen (von Außerirdischen geflogen) und von da auf die Ohren. Zerstört wieder die Antennen und Ihr habt es geschafft!



Wer nicht alle Viertelherzen findet, kommt mit den Karten von Thomas Zumbrenn weiter.

Zelda 3 (Super Nintendo)

Die Fundorte Lichtwelt

1. Vom Westausgang des Wüstenpalastes geht Ihr nach Süden.

2. Beim Wettrennen im Dorf hastet Ihr zum Schild in der Mitte und hüpfet dann nach Süden. Dort beschenkt Euch der junge Mann.

3. Im Nordwesten von Kakariko laßt Ihr Euch von oben in das Loch fallen. Im Norden der Höhle führt Ihr eine Sprengung aus.

4. Im Diebeskeller (anschließend in Sahasralahs Haus) sprengt Ihr im Norden ein Loch in die Wand.

5. Im Wald nördlich der Diebeshöhle säbelt Ihr die Büsche nieder und hüpfet in das Loch darunter.

6. In der Wüstenkirche (im Raum des alten Mannes) sprengt Ihr im Süden.

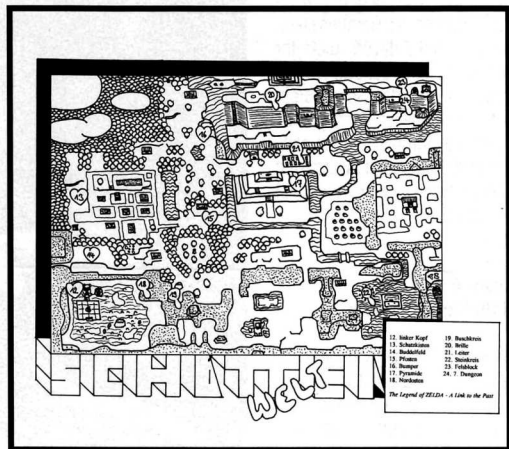
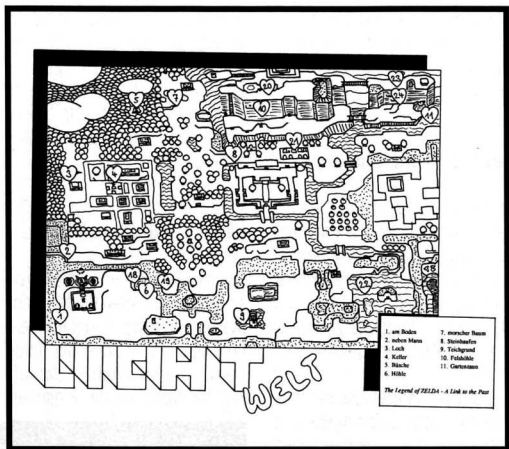
7. Nachdem die Holzfäller von dem mysteriösen Baum (hellgrünes Blattwerk) ablassen, rempelt Ihr heftig dagegen. Daraufhin stellt sich der Herbst früher ein. Ihr wagt einen Sprung.

8. Den Steinhaufen westlich der Kirche rennt Ihr um und steigt die Treppe hinab.

9. Im Sumpfwasser-Reservoir zert Ihr am rechten Hebel und öffnet die Schleuse. Draußen im Teich wartet ein weiteres Teil.

10. In den Bergen laßt Ihr Euch von oben auf den zweiten Felsvorsprung von Westen her fallen und betretet die Höhle.

11. Von Zoras gemütlicher "Wasserstube" schwimmt Ihr ei-



nen Wasserfall südlich hinunter und geht im Westen zur umzäunten Wiese.

Die Fundorte Schattenwelt

12. Im Sumpf im Südwesten betretet Ihr den Kopf westlich vom Eingang des sechsten Dungeons.

13. Im Schatzkistenhaus im Nordwesten von Kakariko spielt Ihr so lange und so oft, bis Euch per Zufall ein Herzteil spendiert wird.

14. Südlich von Kakariko, auf dem Buddelfeld, schaufelt Ihr und wartet gespannt auf den zufälligen Auftritt des nächsten Viertelherzen.

15. Unterhalb der zerstörten Schmiede rammt Ihr alle Pfosten in den Boden, worauf im Süden ein Höhleneingang erscheint.

16. Dort wo sich in der Lichtwelt der Eingang zu den Bergen befindet, erkundet Ihr die Parallelhöhle. Drinnen überwindet Ihr den "Bumper" mittels magischem Umhang.

17. Auf der Pyramide liegt im Osten ein alleinstehendes Herzteil, das gerne Bekanntschaft mit Euch machen würde.

Schattenwelt & Lichtwelt

18. Ganz im Nordosten des Sumpfes ohne Ein- und Ausgang beamt Ihr Euch zurück, hebt den Stein und betretet die Höhle.

19. Südlich des Flötenwaldes stellt Ihr Euch in den Kreis aus Büschen und laßt Euch in die Zukunft tragen.

20. In den Bergen stellt Ihr Euch auf die Brillenzeichnung (neben dem Kopfballspieler) und teleportiert Euch zurück.

21. Im Norden des Friedhofes klettert Ihr die Leiter hinauf, bewundert Eure Schönheit im Spiegel und spaziert durch die Höhle.

22. Im Hylisee wadet Ihr zur mit Steinen umringten Zone und schaut in den Spiegel; das Herzteil liegt Euch zu Füßen.

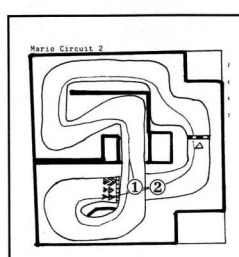
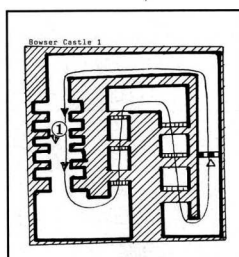
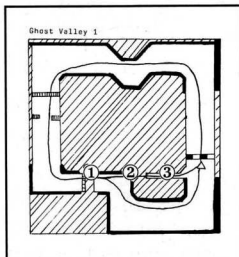
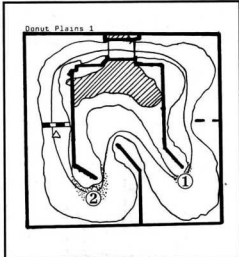
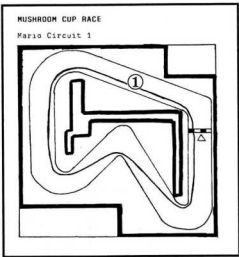
23. Vom Ganon-Turm geht Ihr ostwärts über die Brücke, hebt den Stein, betretet die Höhle, geht über den unsichtbaren Boden, sprengt Euch ins Freie, blickt in den Spiegel und ergreift das Herzteil.

24. Habt Ihr die Aussichtsterrasse des siebten Dungeons erreicht, stellt Ihr Euch vor den östlichen Eingang und laßt Euch teleportieren. Hinter den Feinden ist der Weg zum letzten Viertelherzen frei.

Super Mario Kart (Super Nintendo)

Legende:

	Startlinie
	Fahrtrichtung
	Sprungschanze
	Tempopfeil
	Ideel-Strecke
	Maulwurfhügel
	Tiefes Wasser, Lava, Abgrund
	Niedriges Wasser, Schnee, Süllma., Öl
	Rutschiger Untergrund



Mushroom Cup Race

Mario Circuit 1
Hier dürfte es eigentlich keine Schwierigkeiten geben. Nur noch ein kleiner Tip: Auf ① könnt Ihr, wenn Ihr ihn besitzt, einen Turbopilz zünden.

Donut Plains 1
Hier werdet Ihr zum ersten Mal mit rutschigem Untergrund konfrontiert ① und ②. Also nehmt in diesen Kurven den Fuß bzw. den Finger etwas vom Gas, damit Ihr nicht wegschlittert.

Ghost Valley 1
In dieser Strecke gibt es eine tolle Abkürzung. Ihr könnt sie auf zwei verschiedene Arten bewältigen:
1. Mit einem Turbopilz.
Kurz vor ① den Pilz benützen
2. Falls Ihr eine Feder in petto habt (das ist die bessere Methode), müßt Ihr sie bei ② benützen, und wie bei ① auf ③ hüpfen.

Bowser Castle 1
Bis auf die Wump-Poller, die unvorhergesehen auf die Fahrbahn krachen, ist das eine leichte Strecke. Nur noch ein kleiner Tip: Benützt auf jeden Fall die Tempo-Pfeile ①. So kommt Ihr immer einen, oder mehrere Plätze voran.

Mario Circuit 2
Auch auf dieser Strecke gibt es eine Abkürzung: Bei ① mit einer Feder über die Absperrung springen. So kommt Ihr bei ② auf und seid schon fast wieder an der Startlinie.

Flower Cup Race

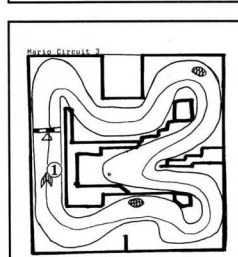
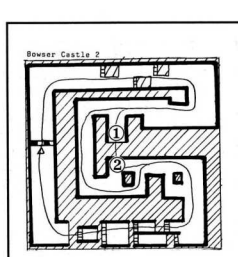
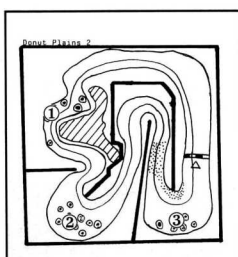
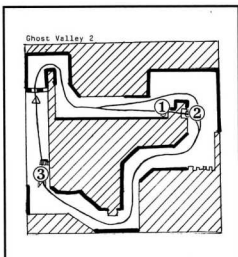
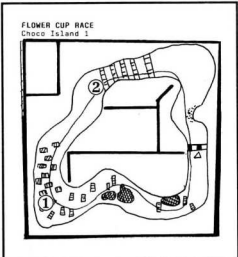
Choco Island 1
Benützt den Turbopilz nicht auf Strecken mit Sprungschancen, ① und ②, da Ihr am Ende noch aus der Strecke hüpfet. Paßt auch auf, daß Ihr nicht aus der Bahn fahrt, da der Untergrund sehr bremsend wirkt.

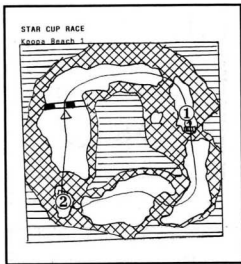
Ghost Valley 2
Auch in dieser Bahn gibt es eine Abkürzung (funktioniert aber nur mit einer Feder): hüpf von ① nach ②. Noch ein kleiner Tip: Der Tempo-Pfeil ③, wirkt in hinterer Rangposition fast Wunder. Auf jeden Fall benutzen und über die Sprungschanze hüpfen.

Donut Plains 2
Diese Strecke ist voll von Maulwurfhügeln (①②③). Also paßt auf, daß Ihr nicht über einen fahrt. Falls doch, ein paar kleine Tips: Ihr könnt den Maulwurf durch ständiges Springen (L oder R) wegbringen. Oder Ihr fahrt in das nächste tiefe Wasser. Ersteres ist aber zeitsparender.

Bowser Castle 2
Es gibt auch hier mal wieder eine Abkürzung: Bei ① die Feder benützen, und Ihr kommt bei ② auf. Sonst dürfte es hier keine Probleme geben. Oder?

Mario Circuit 3
Zu dieser Strecke gibt es eigentlich keine besonderen Hilfen, bis auf den Tempo-Pfeil ①. Dieser hilft, den Vorsprung auszubauen oder auf einen der vorderen Ränge zu kommen.





Star Cup Race

Koopa Beach 1

Hier könnt Ihr mit Vollgas rasen. Tips & Tricks gibt es keine. Benützt aber die Sprungschanzen ① und ②, damit Ihr im Wasser nicht so viel Geschwindigkeit verliert.

Choco Island 2

Bis auf manch schlimme Kurve ist es eine recht leichte Strecke.

Fahrt in dem großen Schlammbecken durch die kleine Insel ①. Das spart Zeit und Geschwindigkeit.

Vanilla Lake 1

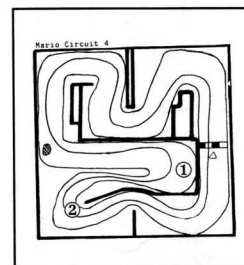
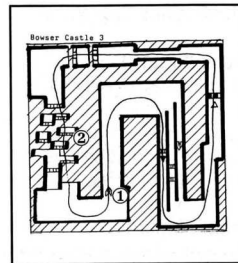
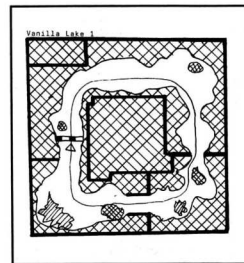
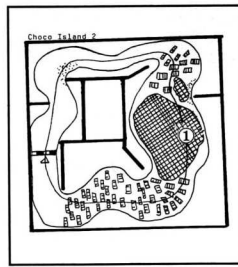
Das ist eine leichte Strecke. Also mit Vollgas über die Bahn bügeln. Paßt aber auf, daß Ihr nicht in den Schnee fahrt, denn das mindert die Geschwindigkeit.

Bowser Castle 3

Fahrt im Sprungabschnitt dieser Strecke links ②. Außerdem würde ich empfehlen den Tempopfeil ① zu benutzen, der vor allem in der 150-ccm-Klasse sehr nützlich sein kann.

Mario Circuit 4

In dieser Strecke sind eigentlich nur (!) die engen Kurven zu beachten. Also runter vom Gas! Oder einfach mit Y abbremsen.

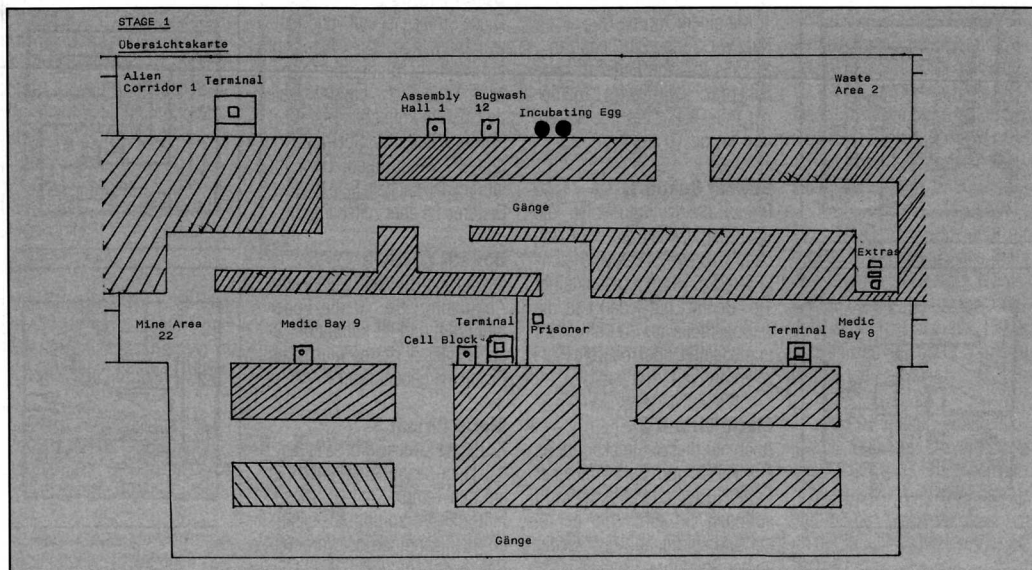


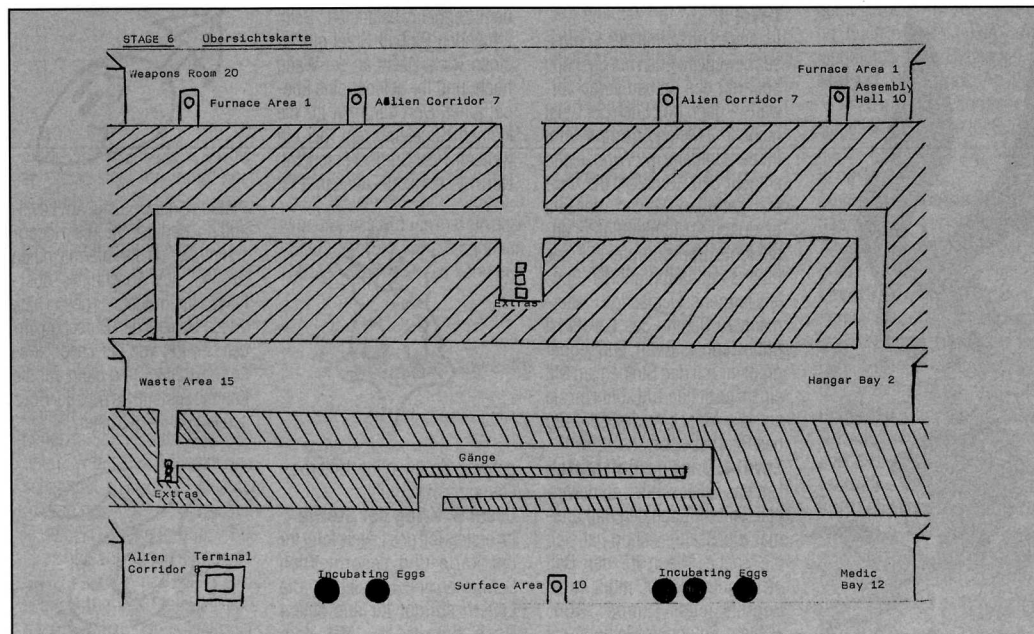
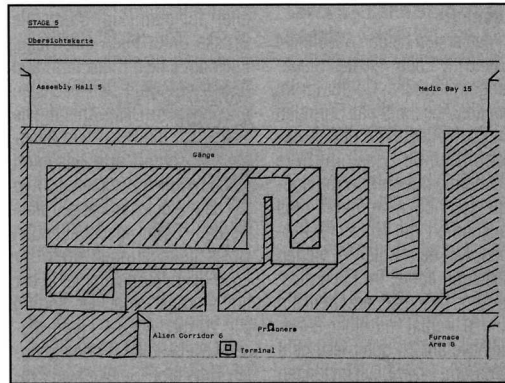
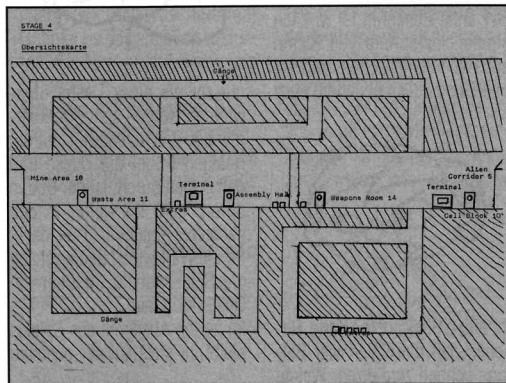
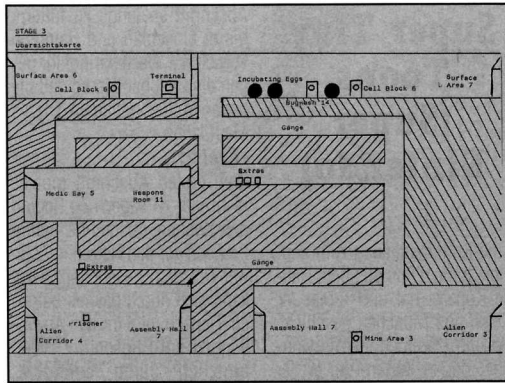
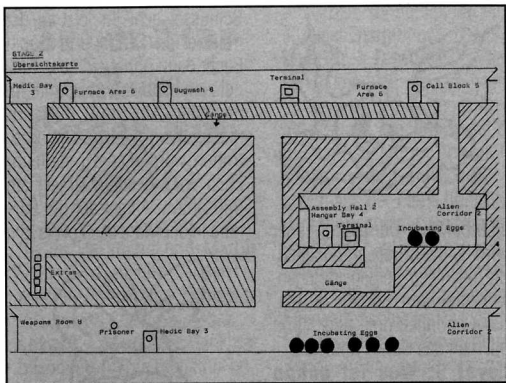
Alien 3 (SNES)

Hier sind die heißersehten Karten und Levelcodes zu *Alien 3* auf dem SNES. Sie kommen von Matthias H. und Denny B.

Level 1: COMMENCE
Level 2: QUESTION
Level 3: MASTERED
Level 4: MOTORWAY

Level 5: CABINETS
Level 6: SQUIRREL
Level 7: OVERGAME





Super Tiny Toons (Super Nintendo)

Eine Komplettlösung zum neusten Jump'n'Run aus dem Hause Konami hat uns Tobias W. Reich aus München geschickt. Von ihm stammen auch die wunderschönen Karten, die er per Computer erstellt hat.

Level 1:

In den ersten beiden Abschnitte könnt Ihr Euch mit der Steuerung anfreunden. So übt Ihr im zweiten Abschnitt das Springen im Dash-Anlauf. Im dritten Abschnitt muß das mittlere Bücherregal jeweils zum anderen geschoben werden – das funktioniert mit Hilfe des Buttons. Mit dem Köter im vierten Abschnitt solltet Ihr Euch nicht zu lange beschäftigen: Greift ihn einmal frontal mit einer Serienattacke an. Zu guter letzt geht es darum, Dizzy Devil im fünften

Abschnitt so lange zu füttern, bis er einschläft und Hampton vorbeigeht. Dazu springt Ihr gegen die Fließbänder, so daß die Lebensmittel genau in Dizzys Maul fallen.

Level 2:

Zum ersten Abschnitt gibt es nicht viel zu sagen. Zu Beginn des zweiten Abschnitts nehmt Ihr Euch vor den Netzen in Acht; wer trotzdem geschnappt wird, kann sich durch dashen befreien. Danach folgt Ihr den Anweisungen am Bildschirm: Wenn plötzlich "Jump" auftaucht, springt Ihr. Steht Ihr wieder sicher auf dem Zug, stürzt die Brücke unter Euch ein. Haltet Euch am linken Bildschirmrand und überspringt den nächsten Anhänger im Dash-Anlauf. Die Schurken, die Buster im nächsten Abschnitt ans Hasenfell wollen, wollen zweimal, der Typ mit dem Stock fünfmal getroffen werden. Beim anschließenden Holzscheitespringen dreht Ihr Euch beim letzten einmal in der Luft – sonst gerät der Sprung evtl. zu kurz. Auch der letzte dieses Levels sollte für den geübten Tiny-Toon-Spieler kein Problem darstellen.

Level 3:

Im ersten Abschnitt des Schlosses bewegt Ihr Euch nur dashend oder mit den Beinen voran vorwärts – dann trifft Euch der Geist nicht. Im zweiten Abschnitt lernt Ihr den Umgang mit Wippen und entgeht den Zombies, die dreimal getroffen werden müssen. Im dritten Abschnitt folgt Ihr angesichts der Komplexität des Raums der kartografierten Route. Übrigens: Der lästige Flattermann zu Beginn des Levels ist unbesiegbar. Beim Endgegner greift Ihr mit den Steinen an: Mit einem gezielten Tritt könnt Ihr sie auf die Maschine im Zentrum des Raumes schleudern.

Level 4: Das Football Match

Um das Spiel schnell zu gewinnen, laßt Ihr Euch den Ball dreimal zupassen – schon hat sich die Sache. Wenn Ihr den Ball nicht fangen könnt, müßt Ihr zu Beginn jeder Runde "Run" wählen. Folgende Methode hat



sich bewährt: Der erste Gegner wird von Furball aufgehalten, die nächsten beiden springen, die nächsten beiden laufen, dann springen drei, und schon hat man das Spiel im Kasten.

Level 5: Was ist schon schöner als fliegen?

Der erste Abschnitt ist wirklich simpel: Ihr springt von Ballon auf Ballon und schon seid Ihr oben. Im zweiten Abschnitt werft

Schlüssel geht Ihr jetzt zu der markierten Stelle und duckt Euch; dann öffnet sich ein Tunnel zum nächsten Abschnitt. Im nächsten Abschnitt dürft Ihr nicht von von jeder Bombe getroffen werden, dazu stellt Ihr Euch vor irgendein Objekt am Bildschirm. Achtet auf die Barriere in der Mitte des Levels, die

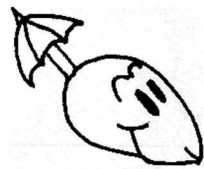


nur mittels eines Dashes überwunden werden kann. Im kommenden Teil schlägt Ihr mit der riesigen Kugel die Decke und den Boden durch. Ist der Boden durch, geht Ihr weiter in den nächsten Abschnitt. Hier dasht Ihr die Wand hoch und wechselt die Seite, sobald Ihr über ein Out-Button lauft.

Im letzten Abschnitt des Spieles bleibt Ihr stets auf der obersten



Ihr einen Blick auf die Karte. Beachtet, daß die ersten vier Ballons schnell zerplatzen. Weicht den Vögeln aus, während Ihr auf dem Zeppelin balanciert. Beim folgenden Pinball-Spiel gibt es einen Trick: Dasht an der Wand hoch, und Ihr gelangt eine Ebene höher. Dort sammelt Ihr die kleinen Kügelchen ein, bis ein weiteres Paar Bumper erscheint. Der nun folgende Abschnitt ist



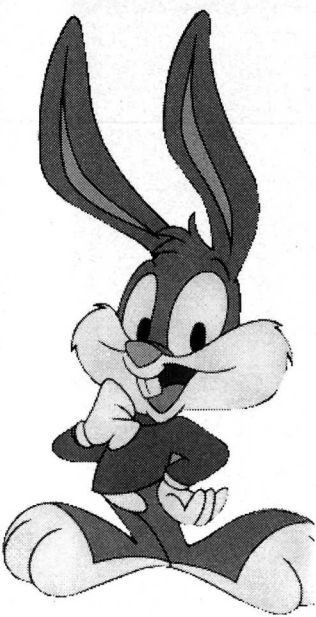
Plattform der Gerüste. Am Levelanfang benutzt Ihr die Hasenschleuder, da Ihr hiermit einen Großteil des Abschnittes überfliegt. Der Endgegner heißt Duck Vader: Besiegt den Burschen, indem Ihr ihn von der Laserkanone wegschlagt und dann auf die Kanone schlägt. So wird der Boss selber von ihr getroffen.



schwer, da Ihr ohne Unterbrechung dashen müßt.

Level 6: Krieg der Sterne

Im ersten Teil des Levels folgt Ihr der Karte und besorgt Euch Schlüssel und Extraleben. Die Leitern springt Ihr aus einem Dash heraus an. Mit dem



Super Star Wars (Super Nintendo)

Stefan Hartmann und Martin Solbach waren mit unter den ersten Einsendern einer Komplettlösung von *Super Star Wars*.

Level 1 – Dune Sea: Geht hier besonders vorsichtig und bedächtig vor; es kann sehr leicht passieren, daß aus heiterem Himmel Feinde auf Euch zustürzen. Achtet auch auf Bewegung im Boden.

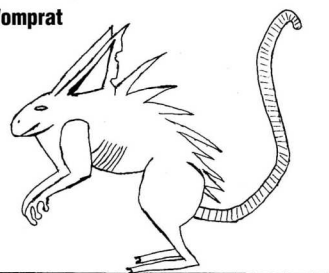
Sarlacc Pit Monster: Wenn Ihr an den Sumpf des Endgegners kommt, geht so lange nach vorn, bis die Energieanzeige

umwirbelt, springt Ihr, um nicht allzuviel Energie zu verlieren.

Level 2 – Tatooine 1: Fliegt besonders langsam; am besten Ihr benutzt den B-Knopf überhaupt nicht. Die Jawas und die grünen Sandhopper erkennt Ihr schon von weitem – schießt sie schon aus der Ferne ab. Nachdem Ihr genügend Jawas abgeschossen habt (siehe Anzeige rechts-oben), erscheint die Meldung "Head to Sandcrawler". Fliegt auf das schwarze Ding im Hintergrund zu, indem Ihr den B-Knopf und das Steuerkreuz nach unten gedrückt haltet.

Level 3 – Outside the Sandcrawler: Schießt alles auf der unteren Ebene ab, dann wagt Ihr den Aufstieg. Seid vorsichtig, ein falscher Schritt und Ihr fangt von vorne an: Wartet lieber einen Moment länger, bis der Aufzug zum zweiten Mal kommt und

Mutant Womprat



Level 4 – Inside the Sandcrawler: Hier zerstört Ihr nach dem Betreten eines neuen Raumes sofort alle Flammenwerfer an der Wand, Schußanlagen an der Decke und Tretnminen im Boden. Die Laser-Barrieren durchquert Ihr, indem Ihr Euch so nah wie möglich an sie herantastet und unter ihnen hindurchrutscht (rechts-unten, bzw. links-unten und Knopf B). Bei allen nach unten fallenden Plattformen lenkt Ihr sofort nach rechts (nicht hüpfen), ansonsten endet Ihr in einer Fallgrube oder in der Lava. Den grünen Zwischengegner lockt Ihr nach rechts, von dort aus könnt Ihr ihn leichter zerstören. Es folgt eine Lavagrube, in die Ihr nicht fallen dürft. Stellt Euch an den Rand, haltet B gedrückt und steuert erst nach ein paar Hüpfen auf der Stelle in die gewünschte Richtung.

sie doch treffen, sofort ein Stück nach vorne gehen – das Bad in der Lava tut nicht gut.

Level 5 – Land of the Sandpeople: Achtet auf den Klebstoff am Boden und die Stalaktiten in den Höhlen (das sind die an der Decke). Über die zerbrechlichen Brücken lauft Ihr einfach drüber. Bei den Steinbrocken lieber einen Moment ausharren und die Vögel abschießen. Auf Steinen mit drei Elementen bleibt Ihr manchmal, auf Steinen mit vier Elementen immer stehen. Die Banthas bekämpft Ihr am erfolgreichsten mit dem Laserschwert: Geht ruhig auf die Untiere zu, verlorene Lebensenergie gibt's postwendend zurück. Am Abgrund laßt Ihr Euch einfach fallen, unten fängt Euch fester Boden auf.

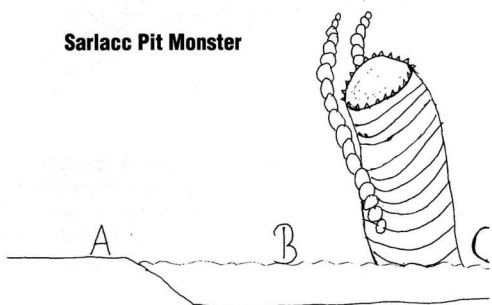
Mutant Womprat: An Punkt "A" stehenbleiben, springen und schießen. So fächert Ihr Eure Kanonen und drängt das Monster in die Ecke.

Level 6 – Tatooine 2: Geht genauso vor, wie beim ersten Tatooine-Flug. Diesmal ist das große, weiße Gebäude Euer Ziel.

Level 7 – Mos Eisley: Benutzt immer den oberen Weg, unten wartet giftiges Gras, das Euch Eure Lebensenergie in Sekunden abzieht. Blöcke und Vasen enthalten manchmal Extras, Granatenwerfer müßt Ihr sofort abschießen.

Level 8 – Cantina Fight: Bewegt Euch langsam, da die Gegner von beiden Seiten anstürmen. Die mysteriösen "Mantelmänner" schießt Ihr ab, wenn sie hinter Euch auf dem Boden gelandet sind.

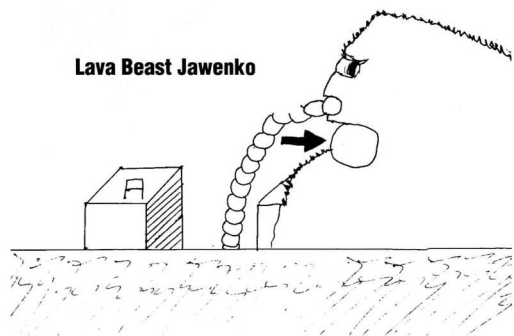
Sarlacc Pit Monster



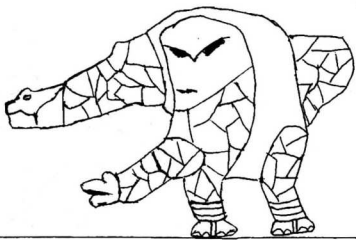
des Monsters erscheint. Auf diese Weise steht Ihr immer noch auf einem Stückchen trockenem Land, das Eure Aufgabe erleichtert. Wartet, bis das Monster seinen Arm aus dem Sumpf herausstreckt. Springt schnell zu Punkt "A" oder "C" (je nachdem, welcher weiter vom Monster entfernt liegt). Von dort aus beschießt Ihr das Monster und zerbröseln die Steinkugeln durch behetzte Schüsse nach schräg-oben. Wenn das Monster verschwindet, zu Punkt "B" hechten (dadurch wird es an diese Stelle gelockt). Wenn Ihr diese Taktik richtig anwendet, kommt das Sarlacc nicht zu nahe und streckt seine Arme aus. Falls es dennoch mit den Extremitäten her-

knallt währenddessen alle Geschütze ab. Oben angekommen, geht Ihr wieder ganz langsam vor und weicht auch mal ein paar Schritte zurück, um die Kanonen besser abschließen zu können.

Lava Beast Jawenko



Kalhar Boss Monster



Kalhar Boss Monster: Eure Waffe sollte jetzt so weit ausgebaut sein, daß Ihr diesen Gegner von Punkt "A" aus mit ein paar Schüssen erledigt. Seinem Arm weicht Ihr durch Springen und Ducken aus.

Level 9 – Escape from Mos Eisley: Auch hier den oberen Weg benutzen. Dem Maintenance Droid schießt Ihr zuerst die Beine ab, ehe er zwei Bohrer ausfährt. Er ist erst verwundbar, wenn er mit den Bohrern den Boden berührt. Ausweichen und von der Seite beschießen. Die folgenden Sektionen sind von Bomben, Lasern und Greifklauen bestimmt. Lauft so schnell wie möglich durch und achtet auf die Überreste der braunen Roboter, die erst kurze Zeit später explodieren.

Hover Combat Carrier: Zuerst die Schußanlage (Nr. 1) abballern (immer mit dem Schiff mitlaufen, damit man nicht von den Düsen berührt wird), danach die anderen Elemente der Reihe nach zerstören. Dabei

solltet Ihr immer unter dem Schiff bleiben, da Euch die Kugeln nicht treffen.

Level 10 – Death Star Bay: Die Gruben könnt Ihr nur überspringen, müßt dabei aber darauf achten, daß währenddessen kein Tie-Fighter durch's Bild saust. Die ferngesteuerten Roboter zerstört Ihr sofort, sonst greifen sie Euch penetrant an. Die Stelzroboter (mit den vielen Beinen) zerballert Ihr, indem Ihr zurückweicht und ständig ballert. Die lila Roboter sind von hinten zu zerstören. Auch die Periskop-Roboter solltet Ihr auf der Stelle ins Blechdosennirvana schicken.

Imperial Defense Droid: Hüpf langsam von Plattform zu Plattform, damit die letzte Plattform (Punkt A) im Bild bleibt. Von dort aus ist der Roboter ein wenig leichter zu zerstören. Falls Ihr's nicht schafft, hilft nur ausweichen und draufhalten. Eine Taktik kennen wir nicht.

Level 11 – Rescue of the Princess: Die Lasergeschütze an der Wand sind kein Problem,

die Halbkugel-Roboter trifft Ihr erst, wenn sie sich öffnen. Die riesigen Pressen durchquert Ihr, indem Ihr bis zur Mitte rutscht und dann sofort 'raushüpft. Bei den Aufzügen ständig darauf achten, nicht von einem Gegner heruntergeschubst zu werden. Auch die Spinnenroboter samt der fliegenden Lasergeschütze unbedingt abschießen.

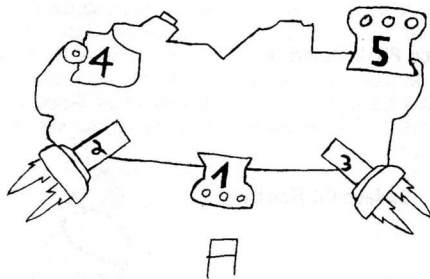
Detention Guard Boss: Hier heißt es Run & Shoot, da Ihr den Kugeln ausweichen und gleichzeitig auf den roten Punkt in der Mitte schießen müßt. Wenn die

mit Lasern. Jetzt draufhalten und hoffen, daß der Energiebalken hält.

Level 12 – Tractor Beam: Eine anstrengende Mario-Aufzugklettere steht bevor. Wichtig ist, daß Ihr die kleinen Laser zerstört. Sobald Ihr auf der nächsten Plattform gelandet seid, schießt sofort auf die gegenüberliegende Seite – dort steht meistens ein Gegner.

Tractor Beam Power Level: Zuerst von der großen Plattform aus die Spinnenroboter zerstören, den Kugeln ausweichen

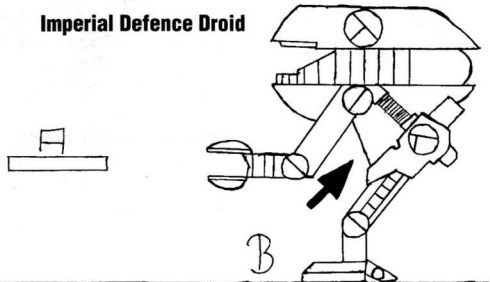
Hover Combat Carrier



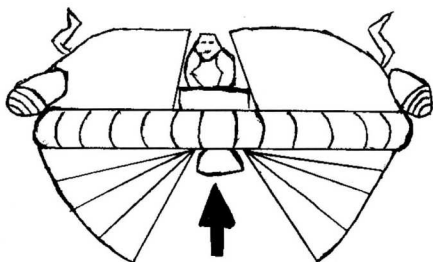
Stormtrooper aus den Wolken fallen, weicht Ihr an den Rand aus und knallt sie ab. Nach einiger Zeit verkleinert sich der Raumer und schießt nur noch

und zu Punkt "A" springen. Dort seid Ihr relativ sicher vor den großen (roten) Kugeln und könnt ruhig auf das Zentrum der Röhre zielen. Die kleinen (blau-

Imperial Defence Droid



Detention Guard Boss



en) Kugeln bedrängen Euch manchmal, dann geht Ihr kurz zu Punkt "B".

Level 13 - Death Star

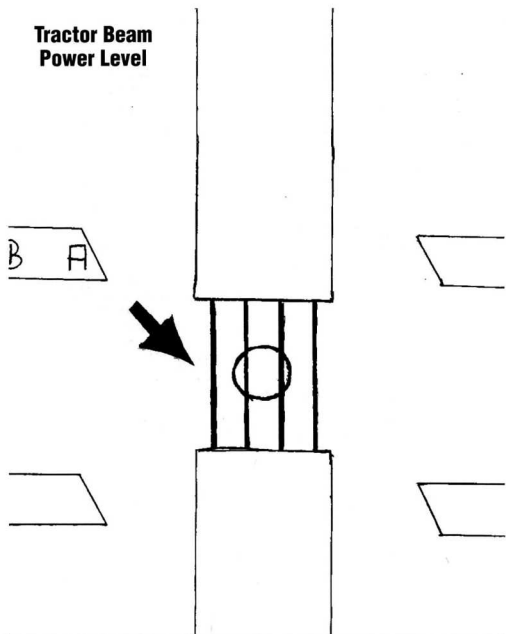
Attack: Euer Ziel ist's, jeweils 20 Türme und Tie-Fighter aus dem All zu pusten. Nicht ganz einfach, da das Spiel eine atemberaubende Geschwindigkeit vorlegt. Wenn Ihr's geschafft habt, folgt...

Level 14 - Trench Battle:

Der Flug durch den Todesstern-Verteidigungsgürtel. Schießt möglichst alle gegnerischen Ge-

schosse ab, um die Schutzschirme zu schonen. Die Tie-Fighter selbst könnt Ihr nicht treffen. Nach einer knappen Minute (ca. 2200 Einheiten vom Ziel entfernt) kommt Darth Vaders getunter Tie ins Spiel. Schießt, was der Schutzschirm hält! Wenn Ihr an ihm vorbei seid, habt Ihr's fast geschafft: Was bleibt, ist im richtigen Moment die Torpedos mit dem L- oder R-Knopf abzufeuern (wenn der Entfernungsmesser auf 0000 steht). Möge die Macht mit Euch sein.

Tractor Beam Power Level



May The Force Be With You

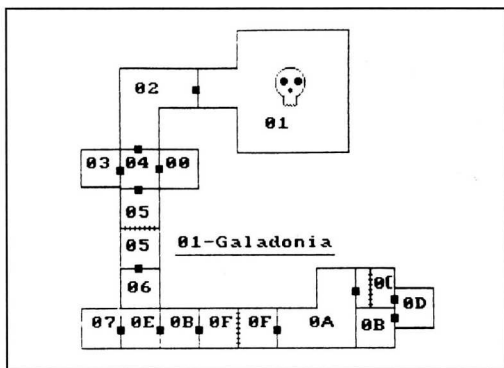
Equinox (Super Nintendo)

Stephan Hartmann aus Stuttgart durchwanderte alle tückischen Räume des Solstice (NES) Nachfolgers. Nach seiner Rückkehr aus den Verliesen überreichte er mir nur wortlos die Karten.

In Galadonia:01

Raum: Inhalt:

- 0E - Eingang
- 07 - Messer(Weapon)
- 09 - 1 Token
- 08 - 4 Token
- 06 - 1 Token
- 05 - 1 Token
- 0B - Eingang
- 0A - 1 Token
- 05 - 1 Token
- 04 - Eingang + WT
- 03 - 3 Token
- 00 - Heal(Spell)
- 0C - WS
- 01 - Endgegner

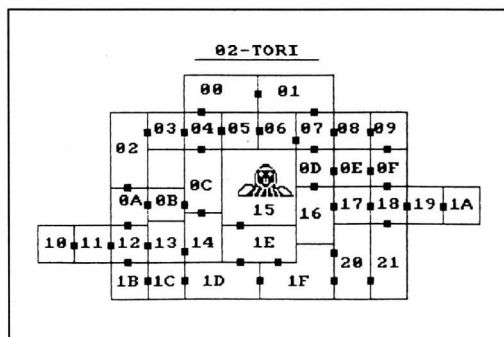


In Tori:02

Raum: Inhalt:

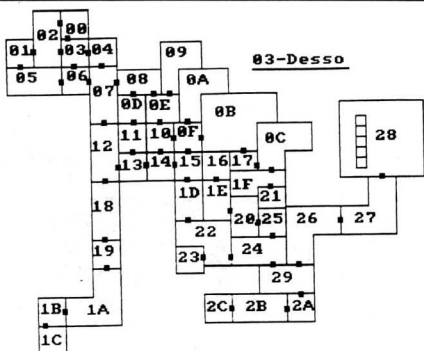
Raum: Inhalt:

- 04 - Eingang + 1 Token
- 07 - Eingang
- 03 - 1 Token
- 02 - 1 Token
- 0A - 1 Token
- 0B - Slow(Spell)
- 12 - Eingang + GT
- 13 - 1 Token
- 1B - 1 Token
- 1C - 1 Token + WT
- 05 - GT
- 0D - 1 Token
- 0F - 1 Token
- 0E - Shuriken(Weapon)
- 21 - 1 Token
- 08 - GS
- 10 - WS
- 1D - BS + RT + WT
- 18 - Eingang +GS+GT
- 1A - WS
- 20 - WT
- 1F - 1 Token
- 1E - RS + BT + WT
- 1E - RT + BT + GT
- 17 - 1 Token
- 15 - Endgegner

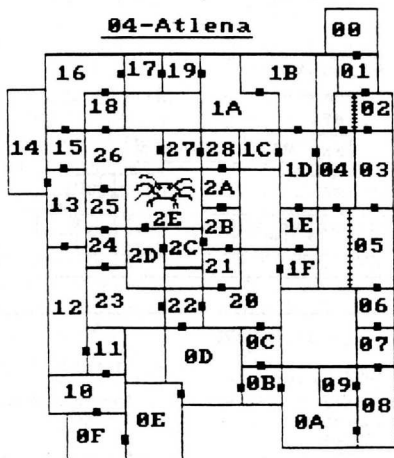


In Desso:03

Raum: Inhalt:	Raum: Inhalt:
02 - Eingang	08 - WS
01 - 1 Token	08 - WS
03 - 1 Token + WT	0C - WS
1B - Eingang	1F - 1 Token
1C - 1 Token	15 - 1 Token
19 - 1 Token	1D - WT
18 - WT	0D - WS
10 - Eingang	04 - WT
14 - 1 Token	0E - 1 Token
13 - 1 Token	09 - WS
23 - 1 Token	12 - 1 Token + WT
0A - WS	29 - Eingang
26 - WT	2C - Damage (Spell)
27 - WT	20 - 1 Token
16 - Axe (Weapon)	28 - Endgegner



04-Atlana



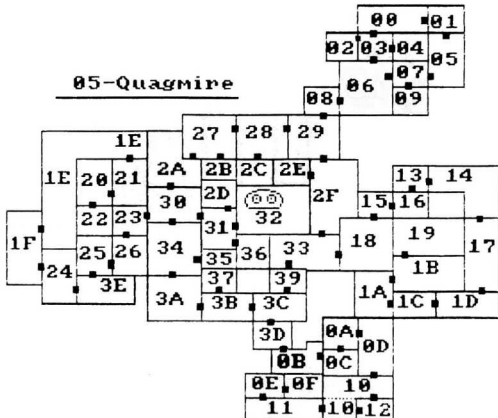
In Atlana:04

Raum: Inhalt:	Raum: Inhalt:
24 - Eingang + GS	24 - WS + RS
26 - GS	28 - BS
2D - BS	04 - WS+RS+GT+BT
23 - WT	22 - WT + BS
20 - 1 Token + WT	0C - 1 Token
08 - 2 BT	0A - GS + BT
08 - BT	07 - 1 Token + BT
06 - GS + BT	05 - 1 Token
02 - 1 Token	01 - GS + WS
00 - WS + RS	1F - 1 Token + WT
1E - Eingang	1E - BS + GS + RT
1D - RT	1B - RT + GS
1A - RT	19 - 1 Token + RT
17 - Eingang	17 - WS + GT + BS
16 - 1 Token + GT	15 - GT
13 - GT + RS	18 - BS
14 - 1 Token	09 - Twin Knife (Weapon)
04 - RS	1C - Freeze (Spell)
21 - GS	0F - 1 Token + GT
0E - Eingang	0E - WS+RS+GT+BT
10 - BS + GT	11 - GT
12 - 1 Token	0D - 1 Token + BT
2E - Endgegner	

In Quagmire:05

Raum: Inhalt:	Raum: Inhalt:
18 - Eingang + 2 RT	20 - 1 Token
08 - Eingang + GT	22 - Sword (Weapon)
07 - 1 Token	31 - Eingang
04 - 1 Token	13 - 1 Token
09 - 1 Token	1B - 1 Token
08 - GT	19 - Zap (Spell)
31 - Eingang	2B - RS
30 - WT	35 - BS
3C - BT	37 - GS
33 - RT	3D - 1 Token
2E - GS	0B - BT
2C - GS	0C - 1 Token
36 - WS	0E - 1 Token
23 - Eingang + 2 WT	0F - 1 Token
25 - 1 Token	02 - 1 Token
31 - Eingang	32 - Endgegner
2D - BS	

05-Quagmire



Congo's Caper (Super Nintendo)

Christian und Thomas Lorenz aus Schwanewede sind Freunde des putzigen Dschungelhelden mit den blauen Haaren. Ohne ihre Karten und Tips solltet Ihr Euch nicht in den Urwald wagen.

LEGENDE:

- S = Slot
- GK = Glaskugel
- B = Bonusrunde
- O = Ei oder magische Kugel

Leveltaktiken

LEVEL 1.1: Um an die zwei versteckten Extraleben zu kommen, die Steine über dem Eingang zur Geheimhöhle mit Gegnern zerstören. Die Flugsaurier sind die Stufen zum Bereich oben rechts.

LEVEL 1.2: Man sollte den obersten Weg benutzen. Hier sind viele Extras zu finden.

LEVEL 1.3: In den Felsen sind Geheimgänge und Extras versteckt. Nicht zu voreilig sein.

LEVEL 1.4: Die Taster zum Laufen benutzen. Auch hier nicht zu überhastet vorgehen.

LEVEL 1.5: Keine Probleme.

LUFTLEVEL:

LEVEL 2.1: Nicht zu überhastet. Wer es eilig hat, benutzt rennend den unteren Weg.

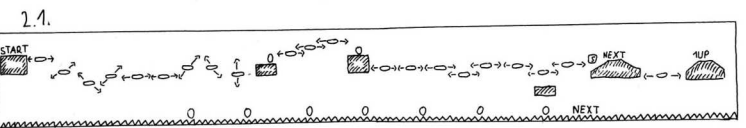
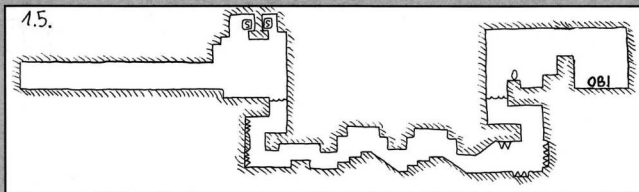
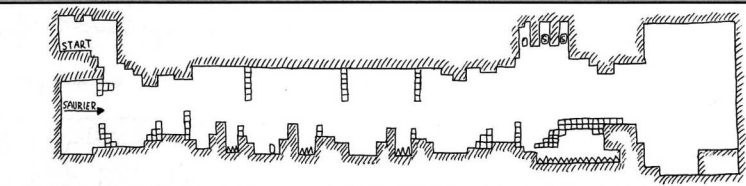
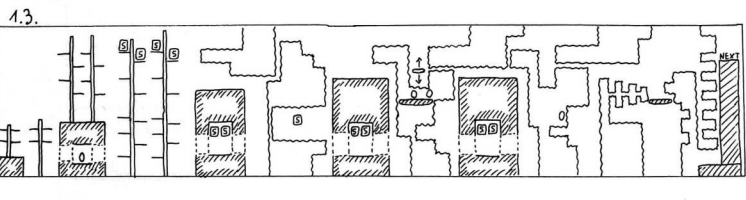
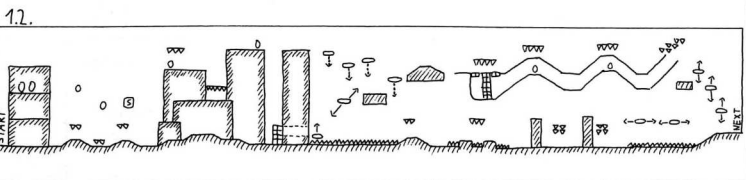
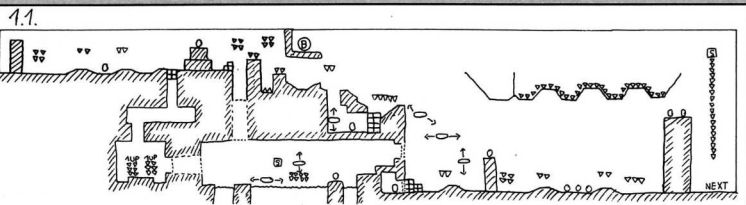
LEVEL 2.2: Gegner laufend (L,R) überspringen oder aus dem Weg räumen. Aber Vorsicht vor den Feuerfontänen. Am Ende zügig hochklettern, da man sonst gegrillt wird.

LEVEL 2.3: Schnell über die verschwindenden Plattformen spuren, um auf den Felsen auf einen günstigen Moment zum Weiterrennen zu warten.

LEVEL 2.4: Bei den Kreissägen überlegt vorgehen. Kurz vor dem Endgegner sind zwei magische Kugeln. Wenn man jetzt wieder zurück nach oben klettert, liegt dort wieder eine Kugel, und man wird zum Supercongo.

WASSERLEVEL:

LEVEL 3.1: Die stahligen Felsen können nur bei Hochwasser überquert werden. Ungeduldige



benutzen den Ausgang links vom Anfang.

LEVEL 3.2: Eilige benutzen die Abkürzung, Extrasammler den anderen Weg. Dort ist auch ein Extralevel der besonders witzigen Art versteckt. Ihr dürft mit Riesenhamburgern hantieren und lebendige Würstchen bekämpfen!

LEVEL 3.3: Immer mit Taster und nie über den Stachelkugeln schwimmen.

LEVEL 3.4: Aufpassen, daß man nicht vom Bildschirmrand eingequetscht wird. Daher ist Timing gefragt.

LAVALEVEL

LEVEL 4.1: Achtung! Hier sind viele Extraleben versteckt. Der einfachste Weg führt oben lang.

LEVEL 4.2: Nicht zu hastig vorgehen. Wenn die Sicht zu kurz ist, Keule benutzen und damit Schutz verschaffen.

LEVEL 4.3: Wer es eilig hat, geht oben lang und benutzt die Akürzung. Der untere Weg bietet eine Bonushöhle, ist aber auch schwieriger.

LEVEL 4.4: Außer den zwei Obergegnern keine Probleme.

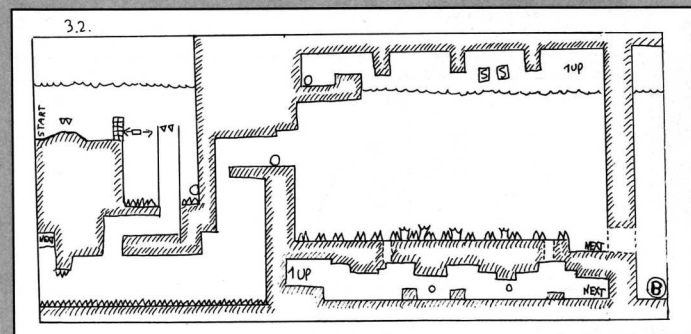
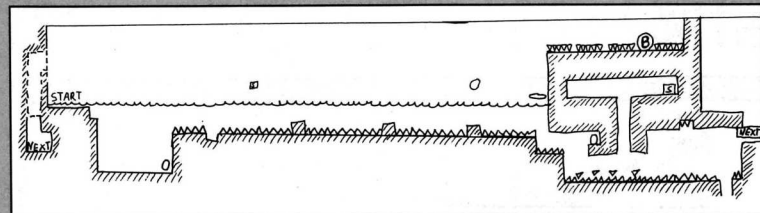
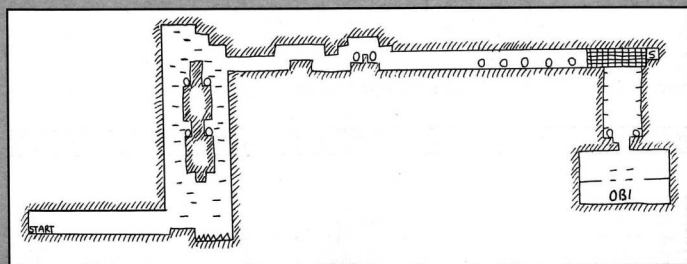
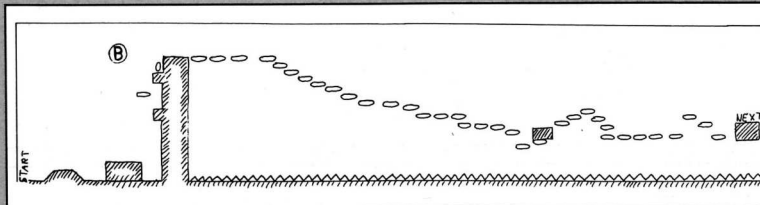
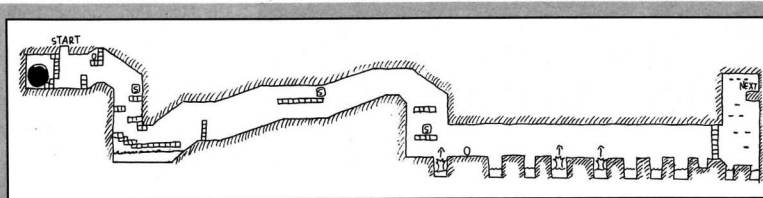
GEISTERLEVEL:

LEVEL 5.1: Kommen zu viele Geister, Glaskugel (GK) betätigen. Sammelt man alle Eier ein, kann man Supercongo werden.

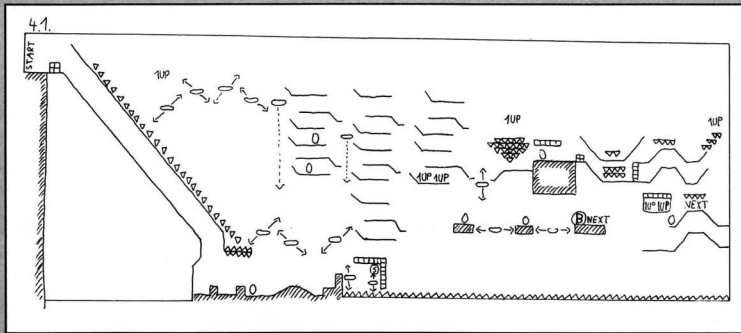
LEVEL 5.2: Der Höhlenweg ist schwieriger, bietet aber mehr Extras.

LEVEL 5.3: Regen Gebrauch von den Glaskugeln machen. Zügig durch, aber auf die Feuerfontänen achten.

LEVEL 5.4: Bei den Feuergeistern systematisch vorgehen.



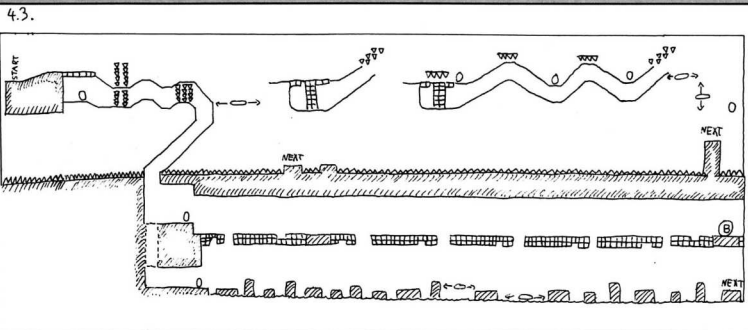
SAURIERMAGEN



LEVEL 6.1: Die drei Extraleben einsacken, dann bei den Plattformen geduldig vorarbeiten. Vorsicht beim Ende, denn der Levelausgang befindet sich unter der vorletzten Plattform (unter der letzten befinden sich nur Stacheln).

LEVEL 6.2: Löcher sind Schutz vor Stachelwänden. Bei der zweiten und dritten Stachelwand mit Taster durchlaufen bzw. springen.

LEVEL 6.3: Bei der hohen Wand zu Beginn muß man den Höhlenmenschen benutzen, um raufspringen zu können. Ansonsten durchlaufen und Extraleben mitnehmen.



Endgegnertaktiken

Level 1:

T-REX: Unten in der Mitte stehen und die vom Saurier gespuckten Männchen mit der Keule so zurückschleudern, daß er getroffen wird. Supercongos können hier viele Extraleben sammeln!

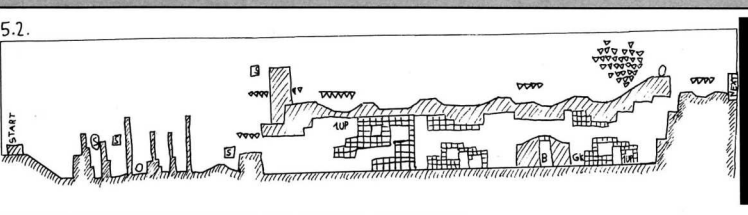
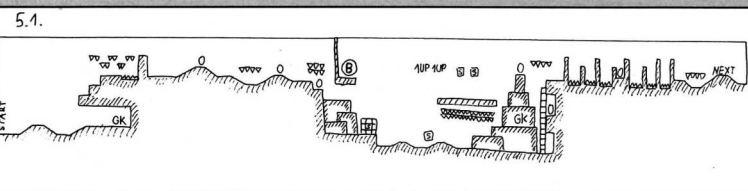
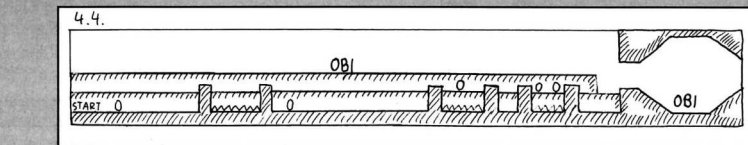
Level 2:

PIRAT: Unten in der Mitte stehen und den Piraten mit der Keule treffen. Man sollte aber einen genügend großen Sicherheitsabstand halten und den roten Kugeln ausweichen.

Level 3:

1.) **HOLZSAURIER:** Oben im hintersten Drittel bleiben und die ganze Zeit mit der Keule schlagen, so daß der heranschnellende Kopf getroffen wird. Den Schrauben ausweichen.

2.) **FLIEGENDER FELSEN:** Da der Felsen immer gerade von der Wand abprallt, kann man seinen Weg schon vorher erkennen. Dies sollte genutzt werden, indem man dort wartet, wo man ihn treffen kann. Wenn er auf einer Seite verschwindet, kommt er von der anderen wieder.



Level 4:

NINJA: Unten bleiben, und wenn er schießt, hochspringen. Man kann ihn am besten treffen, nachdem er sich an den entsprechenden Ort gewarpt hat.

Level 5:

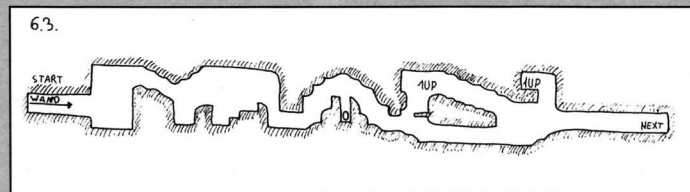
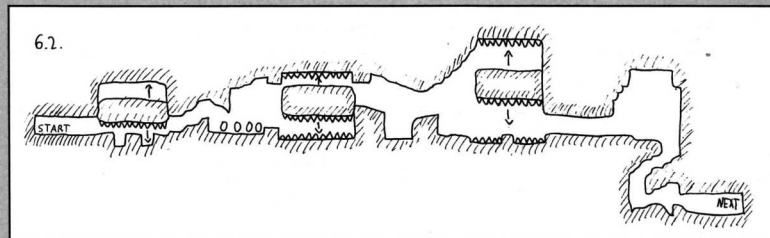
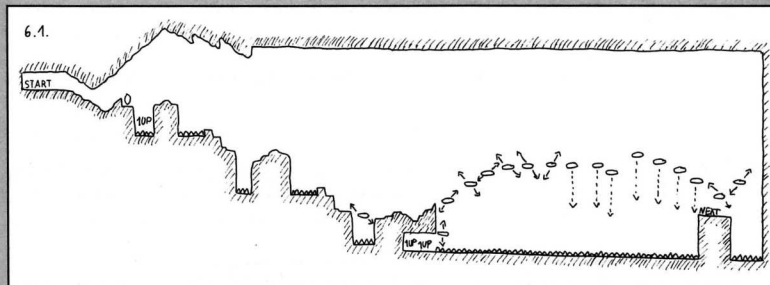
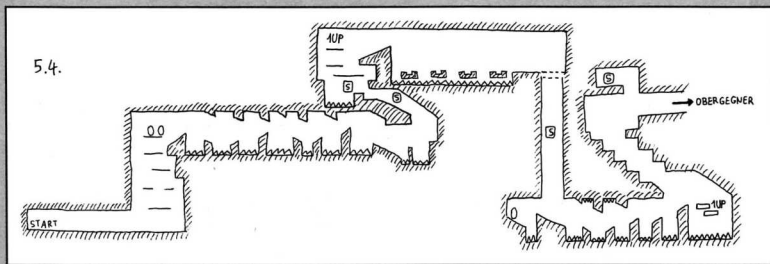
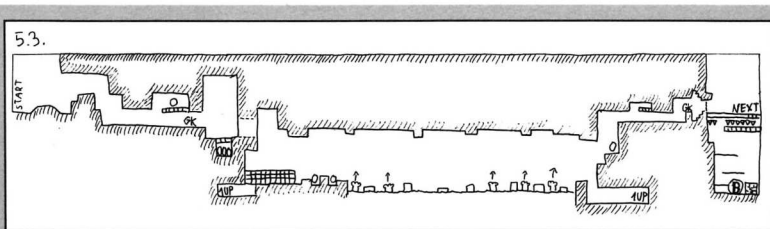
VAMPIR: Sofort, wenn die Fledermäuse erscheinen, oben in der Mitte warten und versuchen, so viele von ihnen zu treffen wie möglich. Danach nach unten in die Mitte und auf die nächste Gelegenheit warten

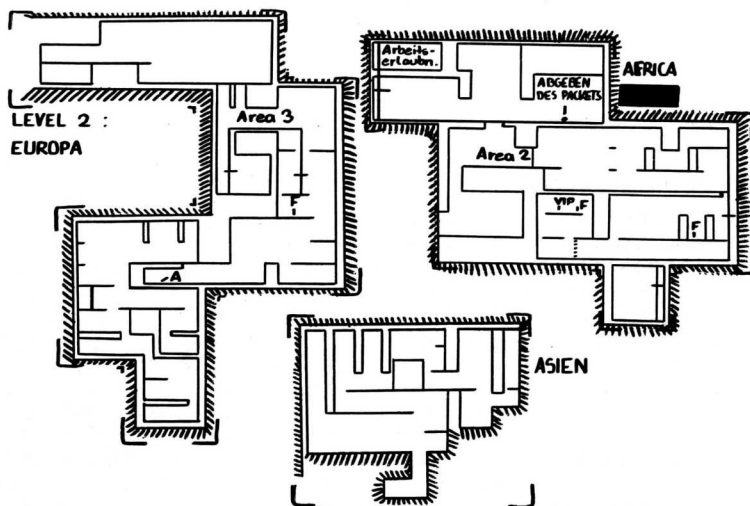
Level 6:

FLIEGENDER DÄMON: In der Mitte warten und die Schüsse mit der Keule zurückschleudern, so daß er getroffen wird. Wenn er angeflogen kommt, mit der Keule treffen.

SITZENDER DÄMON: Links von ihm hochspringen und drei Treffer landen. Danach dem Schuß ausweichen und dasselbe wiederholen.

DRACHE: Immer hin- und herlaufen, und wenn der Drache wartet, so positionieren, daß man nicht getroffen wird, also in die Ecke gedrängt werden kann. Man darf nämlich nicht hochspringen, weil man sonst getroffen wird. Wenn der Drache länger wartet, sollte der größtmögliche Abstand angestrebt werden. Wenn er die Feuerbälle in der Hand hält, sollte man sich genau unter ihn stellen. Er kann nur getroffen werden, wenn er direkt über Euch fliegt. Wer genug Durchhaltevermögen an den Tag legt, hat das Spiel geschafft.



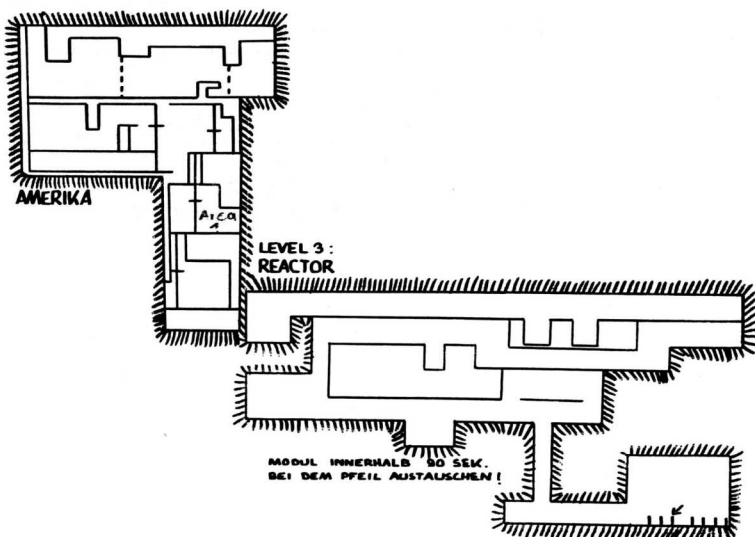


Mann reden, von dem wir später falsche Papiere kaufen, um an der Spielshow à la "Running Man" teilnehmen zu können. Doch das Geld müssen wir uns erst verdienen! Um dies zu tun, fahren wir weiter nach Afrika und besuchen den Gouverneur, der uns eine Arbeitsgenehmigung gibt. Nun begeben wir uns nach Europa zum Arbeitsamt, wo wir der Dame am Schalter die Genehmigung zeigen und nach links gehen. Hier wird erstmal richtig abgespeichert. Unseren ersten Auftrag holen wir uns am Monitor, bei dem wir ein Päckchen von einer Frau in Asien zu einem Mann in Afrika bringen sollen. Nach Bewältigung dieses Kinderspiels nehmen wir den zweiten Auftrag an. Jetzt sollen wir eine V.I.P durch die Restricted Area 2 in Afrika begleiten. Auf dem Weg killen wir einen Mutanten, dem wir einen Schlüssel abnehmen und damit die Türe öffnen. Weiter links löschen wir noch einen Mutanten und die Laserkugeln aus. Den Schlüssel auf der Plattform heben wir auf und öffnen rechts die letzte Tür. Nachdem wir den Lohn für unsre Mühen erhalten haben, werden wir zurück zum Arbeitsamt teleportiert. Natürlich sollte man

nach jedem Auftrag erneut abspeichern. Bei unserem dritten Auftrag sollen wir einen verrückten Terminator eliminieren. Hierzu gehen wir in die Bar in Amerika und labern mit dem Gast, der uns den Standort des Übeltäters unterbreitet. Wir gehen nun zu dem Platz nach unten. Dort erzählt uns jedoch ein Bulle, daß der Terminator sich

irgendwo bei der Bar aufhalten würde. Im Raum links neben der Bar töten wir einen Mutanten und sprechen mit dem Mann in der Bar. Jetzt wieder zurück zum Cop, den wir vernichten, und bei dem wir einen Schlüssel finden, mit dem wir die Falltür links neben der Bar öffnen. Unten können wir abermals abspeichern und erledigen unse-

ren Auftrag, indem wir den Terminator und seinen Freund ein Stück tiefer plätten. Bei unserem vierten Auftrag sollen wir einen glühenden Reaktor retten, indem wir ihn mit einer Codekarte füttern. Hierbei muß man nur schnell einige Minen überqueren. Bei unserem letzten Auftrag sollen wir die Restricted Area in Europa "säubern". Dort angekommen, wird erst abgespeichert. In Zukunft jeden Gegner terminieren. Nach unten klettern und dem Unhold den Schlüssel abnehmen. Runter und nach links, wo wir die Türe öffnen. Nun den herumliegenden Stein aufheben und auf den linken Sensor werfen. Nach oben und weiter nach links, wo wir ein paar Minen überspringen. Die Tür auf der obersten Plattform öffnen und tiefer klettern. Rechts sind der Schlüssel und die Credits mitzunehmen. Nun nach links, runter, rechts und runter. Die untere Tür öffnen und die Laserkugel unschädlich machen. Damit haben wir uns genug Geld verdient und kaufen dem Mann die falschen Papiere ab, die wir dem Pförtner vor dem Deathtower geben.



Level 3 (Code: MILORD)

Level 8: Jeder Gegner, der uns in die Quere kommt, wird vernichtet. Nach rechts, die Tür öffnen und gleich wieder nach links, wo wir unser Schutzschild wieder aufladen, was wir bei Bedarf immer wieder machen können. Weiter links öffnen wir eine weitere Tür und begeben uns mit dem Lift nach oben.

Level 7: Hier nach oben klettern und nach links laufen, wo wir eine Falltür öffnen und weiter nach links gehen. Dann die Tür öffnen und weiter nach links oben klettern, um abzuspeichern. Links können wir nun wieder eine Etage nach oben fahren.

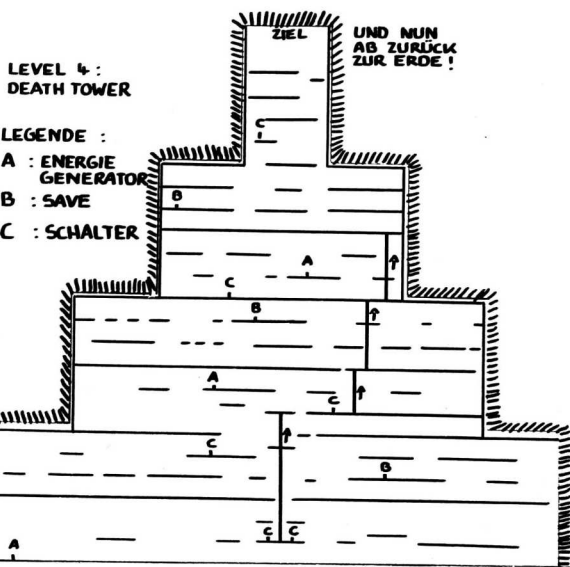
Level 6: Nach rechts, die Tür öffnen und wieder nach links gehen, wo wir nach oben klettern und weiter nach links laufen. Die Falltür überspringen und das Schutzschild aufladen. Jetzt durch die Falltür nach unten und weiter links die Minen überspringen. Mit dem Fahrstuhl weiter nach oben.

Level 5: Durch das Rohr nach links rollen und nach oben klettern, wo wir am Sensor vorbeigehen und nach oben klettern.

Hier wieder abspeichern und weiter links die Minen und Abgründe überqueren und mit dem Fahrstuhl weiter nach oben fahren. Level 4: Nach rechts, den Terminator freilassen und killen. Rechts das Schutzschild aufladen und sowohl die Falltür als auch die Tür öffnen. Jetzt wieder einen Stock höher.

Level 3: Nach rechts alle Gegner terminieren und abspeichern. Jetzt wieder in den Fahrstuhl. Level 2: Die Tür öffnen und mit dem Fahrstuhl weiter nach oben fahren.

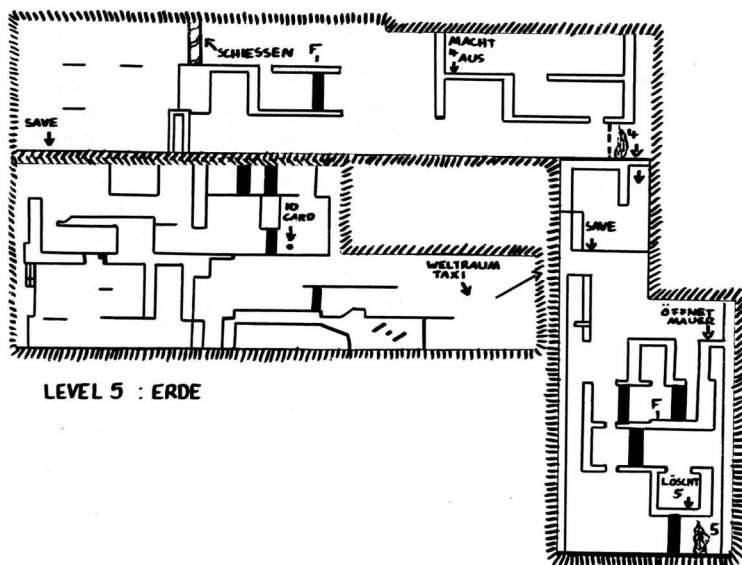
Level 1: Hier kurz dem Chefterminator zeigen, wo es langgeht, und die Zwischensequenz genießen, bei der man nun die langersehnte Reise zur Erde gewinnt.



Level 4 (Code: QUICKY)

Mit dem Fahrstuhl nach unten und dem Mann die Papiere zeigen. Mit dem Fahrstuhl im nächsten Bild nach oben fahren und den Cop ausschalten. Dasselbe

mit dem Cop und den zwei Robotern weiter links machen. Nun mit dem Fahrstuhl nach unten und einen Cop, einen Roboter und zwei Laserkugeln zerstören. Bevor wir das Gebäude betreten, terminieren wir noch rechts den Roboter und die zwei Cops. Weiter rechts auf dem Weg zum Taxi erlegen wir zwei Cops, zwei Laserkugeln und einen Roboter. Nach der Taxifahrt wieder abspeichern. Nun auf die höhere Plattform klettern, mit einem gewagten Sprung nach rechts springen und die zwei Laserkugeln zerstören und den Kristall zerschießen. Im Gebäude alle Gegner um die Ecke bringen, mit dem Fahrstuhl nach unten und sich an der Plattform hochhängen und Kristall und Laserkugel zerschießen. Drei Bilder weiter rechts auf die mittlere Plattform klettern und weiter nach links unter den Laserkanonen durchrollen. Nun hoch und rechts zum Aufladen. Links auf die obere Plattform und weiter links den Schlüssel holen. Jetzt wieder nach ganz unten rechts, Tür öffnen und mit dem Fahrstuhl nach unten. Hier wieder abspeichern. Auf die Plattform in der Raum-



mitte klettern, damit sich die Wand verschiebt. Mit dem Fahrstuhl nach unten fahren und auf die obere Plattform klettern. Rechts die Tür öffnen, weiter nach rechts und unten über die Kugel rollen, damit sie explodiert. Jetzt den Hebel betätigen. Nun nach links laufen und nach oben klettern, um den Schlüssel zu ergattern. Durch die Tür rechts nach oben und den Hebel umlegen. Nun wieder nach ganz rechts unten und die Tür öffnen. Nach dem Aufladen mit dem Fahrstuhl nach oben fahren. Nach rechts und durch die Falltür in den Zwischenraum rollen, Schild aufladen und abspeichern. Nun links den Abgrund runter, rechts durch die Tür und den Schlüssel holen. Jetzt wieder nach oben, Türen öffnen und nach rechts durchgehen. Auf die Plattform hoch und so schnell wie möglich über alle kommenden Minen springen, da uns ein Energiefeld verfolgt. Im letzten Raum noch schnell die Laserkugel unschädlich machen und dann nach rechts rollen.

Level 5 (Code: BIJOU)

So schnell wie möglich an den zwei Terminatoren vorbei nach rechts und die Waffe holen. Nun die zwei ausschalten, den Schlüssel aufheben und abspeichern. Jetzt rechts beide Türen öffnen und nach oben klettern. Vorsichtig an den Energiefeldern vorbei nach oben. Links den Terminator killen und den Teleporter sowie den Empfänger holen. Den Terminator auf der oberen Plattform ebenso plätten. Nun wieder ganz nach rechts an den Energiefeldern vorbei zur Tür laufen. Die

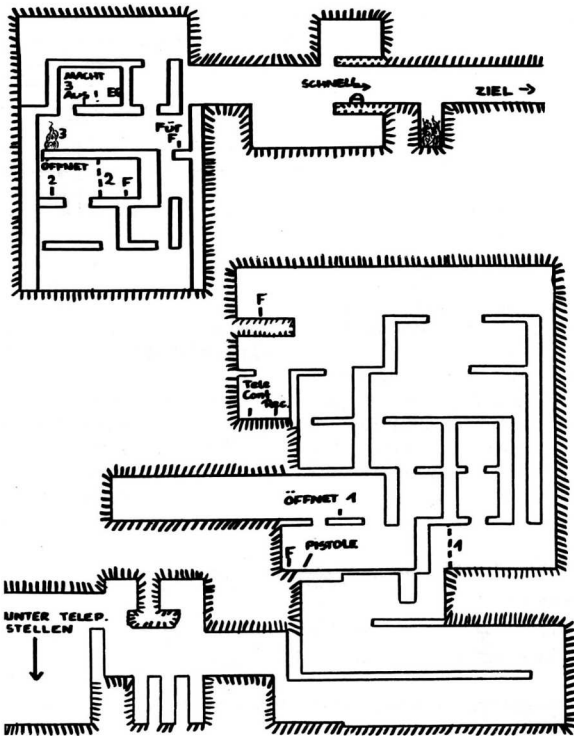
se öffnen und den Empfänger hinunterwerfen. Teleportieren und den beiden Laserkugeln zeigen, wer der Herr ist. Den Empfänger einstecken und nach unten klettern. Hier schaltet man ein Schleimmonster sowie dessen Kumpane im nächsten Bild aus. Jetzt kann man links wieder einmal abspeichern. Nur noch schnell die Energiefelder im nächsten Bild überqueren, die

Jetzt oben durch die Tür gehen und wieder einen Hebel umlegen. Im unteren Teil schießen wir die Tür auf und eliminieren das Schleimmonster. Von dem sterbenden Mann erhalten wir einen Atomsprensatz, den wir erst später brauchen. Links noch ein Monster ausschalten und das herumliegende Tagebuch studieren. Falls nötig kann man, nachdem man mit dem Fahrstuhl nach

teleporter benutzen. Nun mit dem Fahrstuhl nach rechts oben fahren und weiter nach rechts gehen und den Schlüssel benutzen. Schon ist man im nächsten Level.

Level 7 (Code:CLIP)

Zuerst einmal abspeichern, dann nach rechts oben klettern und mit dem Fahrstuhl fahren. Nun wieder alle Monster und dunkle Gestalten auf dem Weg kaltstellen. Hier nimmt man die zwei explodierenden Mäuse mit und klettert nach oben. Nun unter den beiden Minen hindurchspringen und den Empfänger nach links unten werfen. Nach rechts springen und mit dem Fahrstuhl nach oben fahren, wo wir den Hebel umlegen, damit der Fahrstuhl wieder nach unten fährt. Ganz rechts das Schutzschild wieder aufladen und nach rechts gehen. Den Teleporter bereithalten und zu den Schleimmonstern runterspringen. Schnell den Hebel betätigen und sofort teleportieren. Jetzt wieder nach oben klettern, die beiden Schleimmonster erledigen und den Schlüssel aufheben, mit dem wir rechts die Türen öffnen. Mit dem Fahrstuhl nach oben, wo wir abspeichern. Rechts die Energiefelder überqueren und mit dem Fahrstuhl nach unten fahren. Die Tür öffnen und die Minen zum Explodieren bringen. Den Empfänger in den Abgrund werfen und teleportieren. Hier das Schleimmonster killen und die Kugel zerschießen. Den Empfänger natürlich nicht vergessen und rechts an den Abgrund stellen. Nun so springen, daß wir am linken Rand baumeln. Jetzt sich



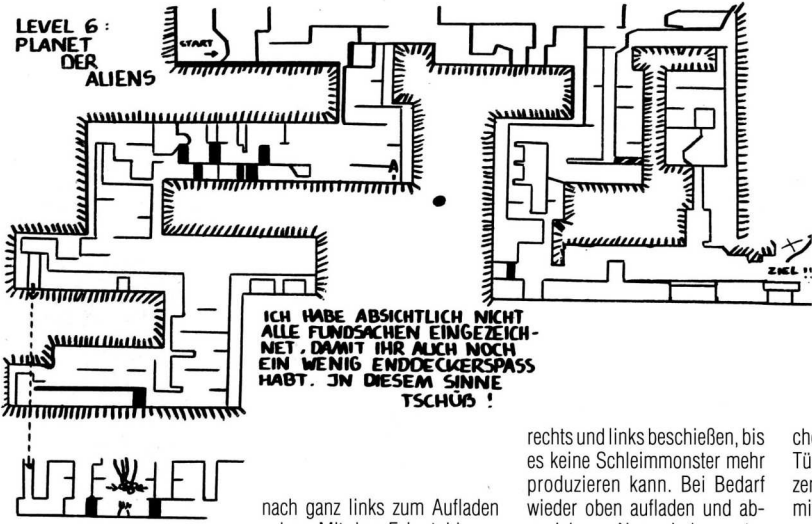
drei Laserkugeln zerstören und sich links ins nächste Level teleportieren lassen.

Level 6 (Code:BUBBLE)

Zuerst ganz nach rechts, auf dem Weg zwei Schleimmonster erledigen, den Hebel betätigen und das Schutzschild aufladen. Mit dem Fahrstuhl weiter links fahren wir runter, killen eine Etage tiefer drei Schleimmonster und heben links den Stein auf, den wir weiter links auf den Sensor legen.

unten gefahren ist, sein Schutzschild aufladen. Nun wieder jeden Feind auf dem Weg auslösen, also auch das Schleimmonster im nächsten Bild. Jetzt den Empfänger in den Abgrund werfen und teleportieren. Hier tötet man den Feind und gelangt weiter nach unten, wo man erneut abspeichern kann. Nun gilt es, einen mutierten Hund und das Schleimmonster weiter links hinter der Tür zu erschießen. Rechts den Schlüssel holen und den Te-

LEVEL 6:
PLANET
DER
ALIENS



ICH HABE ABSICHTLICH NICHT
ALLE FUNDSACHEN EINGEZEICH-
NET. DAMIT IHR AUCH NOCH
EIN WENIG ENDECKERSPASS
HABT. IN DIESEM SINNE
TSCHÜß !

nach ganz links zum Aufladen gehen. Mit dem Fahrstuhl runter und abspeichern. Ins nächste Bild gehen und alle kommenden Schleimmonster töten. Nun das Gebilde in der Mitte des Raumes abwechselnd von

rechts und links beschießen, bis es keine Schleimmonster mehr produzieren kann. Bei Bedarf wieder oben aufladen und abspeichern. Nun wieder runter und rechts den Fahrstuhl nehmen. Nach rechts und die explodierende Maus und den Schlüssel aufheben. Nun wieder zum Aufladen und Abspei-

chern gehen. Jetzt zurück zur Tür und den Fahrstuhl benutzen. Nun die Schleimmonster mit Hilfe der Mäuse erledigen und rechts die Sprengladung ablegen. Jetzt den Hebel umlegen und sofort teleportieren und mit dem Fahrstuhl nach oben fahren. Abspann(Code: CYGNUS)

mit gedrücktem A-Knopf fallen lassen und wieder baumeln, dann fallen lassen. Rechts den Empfänger deponieren und

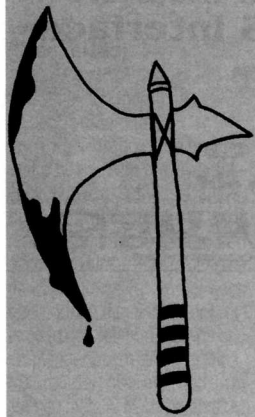
Wir präsentieren
die Rollenspiel - Revolution aus Japan
Den Barcode Battler II mit Super NES Interface
nur **239,- DM**
Schaff Eure Charaktere selbst.
Kämpf gegen mehr als 100 Gegner.
Koppelt Euren Barcode Battler II mit dem
SUPER NINTENDO

© 1992 Nintendo. Ein eingetragenes Warenzeichen der Nintendo of America Inc.

<p>Ladengeschäft Firma Game Island Berlin * Donaustr. 51 * 12043 Berlin</p> <p>BERLIN Tel. 030/6874545 Fax 030/6913838</p>	<p>Versand Firma NewPoint GmbH * Brennerhof 6 * 22113 Hamburg</p> <p>HAMBURG Tel. 040/7890108 Fax 040/7890138</p>
--	---

Nach ein paar Wochen Hantel-training setzte sich Gerald Schneider aus Metten die Maske auf und begab sich für Euch in die Gefahren des grausigen Splatterhouse. Er überlebte und brachte Euch diese Pläne und Paßwörter mit:

Splatterhouse 3 (Mega Drive)



① SPLATTERHOUSE III (MEGA DRIVE)

1. ENDEGEGNER
 1. PHASE: IN EINE ECKE DRÄNGEN, HEADBUTTS / SPRUNGLICKE ANWENDEN, BREITNAHME: BEIL
 POWER-EXTRA: GEGNER GREIFE UND QUETSCHEN
 2. PHASE: WIE 1. PHASE

2. ENDEGEGNER
 1. PHASE: SCHLANGE UM UNTEN UND OBEN ANWENKEN GEGNER GREIFE/HEADBUTTS ODER MIT POWER EXTRA QUETSCHEN VORSICHT! NIE UNTER GEGNER DACH OBEN VERSCHNITTEN, NACH UNLIS ODER RECHTS DEN SCHLANGE AUSWÄRTEN
 2. P.L.S.S.: SPRINGEN/TRETEN RUTSCHEN GEGNER AUF RICH ZU SPRINGEN!

3. ENDEGEGNER
 1. PHASE: GREIFT DEN TEBD UND AM HEADBUTTS EINSETZEN
 2. PHASE: LÄUFT ER ÜBER DEN BILDSCHIRM, IST ER UNTER UNTER WUDDAS AUSSTEUEN: POWER EXTRA ANWENDEN UND DRÜCKEN GLEICHZEITIG DRÜCKEN
 4. ENDEGEGNER
 1. PHASE: SPRINGEN/TRETEN EUGITWELL HEADBUTTS! VORSICHT BEI SENNER
 2. ELEKTRO-ATTAKK
 3. PHASE: POWER EXTRA UND DRÜCKEN!
 5. ENDEGEGNER
 1. PHASE: BLITZ/FEDERATTACK ÜBER SPRINGEN TRETEN ISCHAGEN

ENTWÄFFEN:
 HEIZUNGSBOHR
 KEINE POWER EXTRA ANWENDEN!
 TUNER ENDEGEGNER: EISATTACK ÜBERSPRUNGEN UND TRETEN STELT DEN GEGNER, NACHDERS FÜR EINE NACH UND GREIFT INU HEADBUTTS!
 1. PUNKT UNLIS ODER RECHTS IM BILDSCHIRM STEHN BLEIBEN
 POWER EXTRA EINSETZEN
 GEGNER ABPASSEN, SEITLICH HERANGENEN GREIFEN, ZWEIMAL EINE KEGE ABQUETSCHEN SPRINGEN
 DEN WIRBELSTURZ ANWENKEN/ANWENDEN NACH EINIGER ZEIT VON SELBST) UND DEN SCHÜSSEN NACH UNTEN ODER OBEN AUSWERTEN TÖDliches SYSTEM!

STAGE 4: BASEMENT TIME: 10:00
 PASSWORT: TABRAE

STAGE 5: DARKSTONE TIME: 15:00
 PASSWORT: RUATUC

STAGE 6: THE MASK TIME: 60:00
 PASSWORT: PHENIX

STAGE X: STRANGE ZONE TIME: ?
 PASSWORT: GOFRAUS

LEGENDE:
 S = START
 ● = LIFE
 L = LEBEN
 Z = ZIEGELSTEIN/GII = GEHEIMTÜRE
 M = MESSER
 B = BEIL
 X = ENDEGEGNER
 GI = GEHEIMTÜRE
 H = HEIZUNGSBOHR
 * = ENDEGEGNER
 I = TÜR

STAGE 1: 1ST FLOOR TIME: 8:00
 PASSWORT: REISOR

STAGE 2: 2ND FLOOR TIME: 8:00
 PASSWORT: REISOR

STAGE 3: 3RD FLOOR TIME: 10:00
 PASSWORT: ETLBUD

LEVELANWART ZU STEEL EMPIRE (MD)
 GEHT IN DAS OPTIONS-MENU UND HÖRT FOLGENDE MELODIEN MIT BUTTUN A) AN: OA O) OS O) ES ERSCHEINT DIE OPTION ROUND 1-2!

STAGE 7: THE MASK TIME: 60:00
 PASSWORT: PHENIX

STAGE X: STRANGE ZONE TIME: ?
 PASSWORT: GOFRAUS

LEGENDE:
 S = START
 ● = LIFE
 L = LEBEN
 Z = ZIEGELSTEIN/GII = GEHEIMTÜRE
 M = MESSER
 B = BEIL
 X = ENDEGEGNER
 GI = GEHEIMTÜRE
 H = HEIZUNGSBOHR
 * = ENDEGEGNER
 I = TÜR

GERALD SCHNEIDER
 SCHNEIDERSTR. 6 A
 83071 BELZINGEN
 TEL.: 08434 0000
 FAX: 5684



Nico Stalev aus Frankfurt kennt Kniffe, die zur Bekämpfung der Endgegner unerlässlich sind.

Level 1: Strite

Den ersten Boss bekämpft Ihr am leichtesten mit der Waffe Twin Shot oder Hunter. Ihr müßt auf seinen Schwanz achten und ihm ausweichen. Feuert auf Punkt A (rote Kugel).

Level 2: Ruine

Diesen Boss bekämpft Ihr am besten mit Blade. Ballert zuerst auf A, bis die Zange explodiert. Dann auf B ballern, bis die zweite Zange explodiert. Nun feuert Ihr auf C, bis er aufgibt.

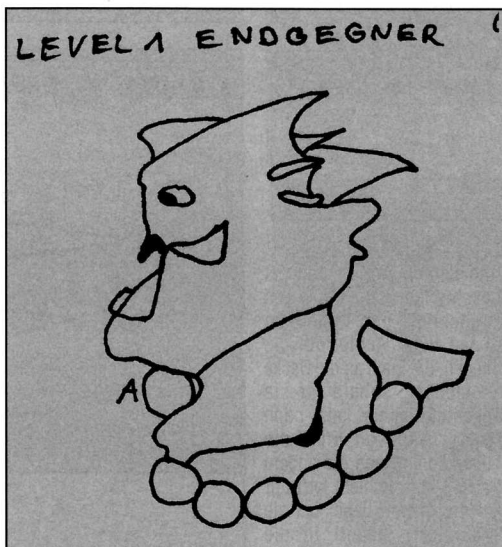
Level 3: Air-Raid

Ballert zuerst mit Blade oder Hunter auf A, wo die Schwertschläge abgefeuert werden, bis diese Waffe zerstört ist. Jetzt fliegt vor dem Boss und feuert mit Railgun auf B, bis sein oberes Teil abfällt. Jetzt schießt auf C (wo das obere Teil draufsaß), bis er aufgibt. Weicht den Schüssen und den Wärmraketen aus, die der Boss auf Euch schießt.

Level 4: Daser

Bei diesem fiesen Boss wirkt am besten Blade oder Hunter. Ballert so lange auf A, bis dieses Teil explodiert. Wenn jetzt

Thunderforce 4 (Mega Drive)



nur noch ein Satellit da ist, schießt ihn ab und ballert auf B. Jetzt erscheint wieder ein Satellit, den Ihr abballern müßt. Schießt dann auf C, bis dieses Teil auch explodiert. Danach kommt endlich der letzte Satellit. Jetzt braucht Ihr nur noch ein paarmal auf D zu schießen und er verschwindet im Sand.

Level 5: Space Cruiser

In diesem Level müßt Ihr den Boss nicht bekämpfen. Die Laserstrahlen, die er abschießt, sind völlig harmlos für Euch; die anderen Raumschiffe ebenfalls. Ihr werdet diesem Boss nochmal in 10. Level begegnen. Danach werdet Ihr mit der Superwaffe Thunder Sword beglückt.

Level 6: Volbados

Bei diesem Boss sind Hunter, Blade und Claw am besten. Feuert auf A, bis sein oberes Teil abfällt. Dann auf B, bis sein unteres Teil zerstört ist. Jetzt läßt er Blitze ab, wenn Ihr unter oder über ihn hinweg fliegt. Ballert jetzt noch auf C, bis er den Geist aufgibt. Die roten Kugeln könnt Ihr auch abballern, bevor sie sich viermal teilen.

Level 7: Desvio

Bekämpft diesen Boss mit Hunter oder Blade. Wenn er unten auftaucht, beschießt ihn bei A, bis er aufsteht. Jetzt wieder auf A ballern. Weicht den Feuerkugeln aus und ballert die Raketen ab, die er abschießt. Bleibt immer ganz links in der Mitte, und es wird Euch kaum etwas passieren.

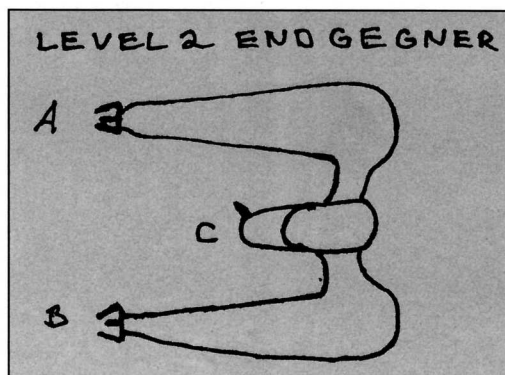
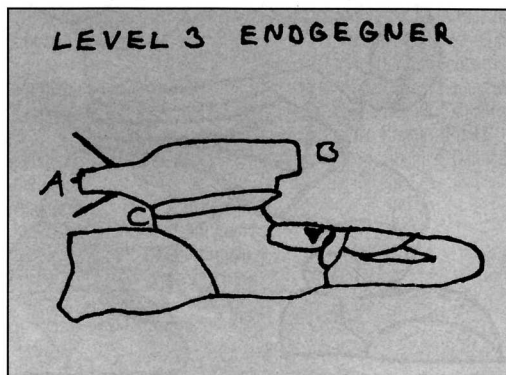
Level 8: Bio-Base

1. Mittelgegner:

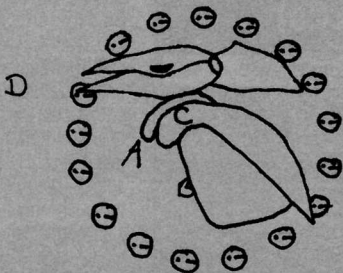
Den ersten mit der Waffe Blade bekämpfen, wenn der Felsen aufgeht. Weicht den Schüssen aus, die er abschießt, während der Felsen aufgeht.

2. Mittelgegner:

Bei ihm müßt Ihr Euch ganz links unten hinbegeben und mit Blade auf die Gegner schießen, die aus den Röhren kommen. Dort



LEVEL 4 ENDGEGNER



seid Ihr auf jeden Fall sicher. Wenn Ihr ca. 10 abgeballert habt, dann explodiert eine Röhre usw.

3. Mittelgegner:

Den dritten nur mit Blade bekämpfen und den Schüssen und seiner ultimativen Superwaffe ausweichen.

4. Mittelgegner:

Dem vierten, der aussieht wie ein übergroßer Wurm, ausweichen, weil er sehr beweglich ist. Wenn die erste Kugel eine andere Farbe annimmt, beballert Ihr diese Kugel.

5. Der Boss (endlich):

Den Boss mit Claw oder Hunter bekämpfen. Erst die beiden Punkte A und B

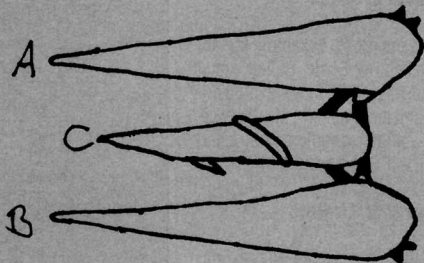
(die beiden Arme), dann C beschießen, so lange, bis er schreit und auf dem Boden liegt. Achtet auf die Fliegen, die Euch an die Decke schleudern, sobald Ihr sie abschießt. Fliegt jetzt nach rechts, weil von links die Fliege kommt und die andere transportiert. Schießt jetzt nur auf die obere Fliege, bis sie explodiert. Steuert in die Kuppe rein, weil die zweite Fliege jetzt nochmal zeigt, was sie alles draufhat.

Level 9: Wall

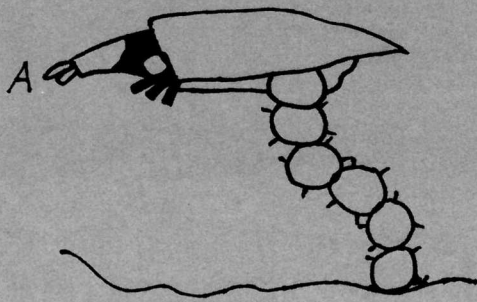
Diesen Boss mit Railgun bei A beschießen, wo die Laserschüsse rauskommen. Den Laserstrahlen ausweichen. Dann unter dem Boss durch und auf B schießen. Achtung: Wenn in sei-

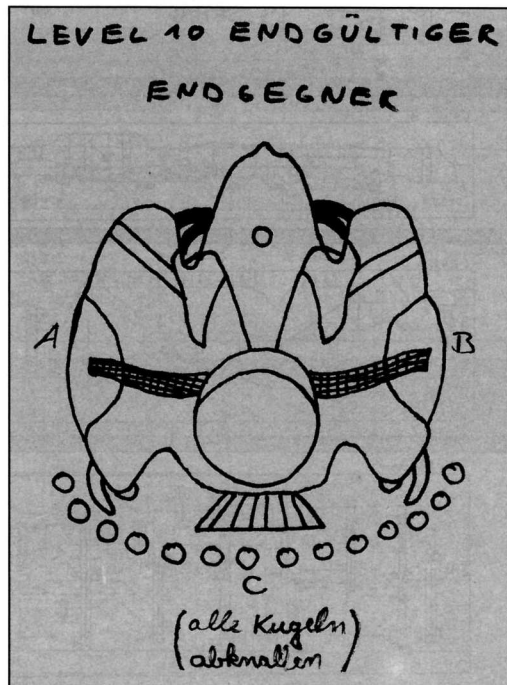
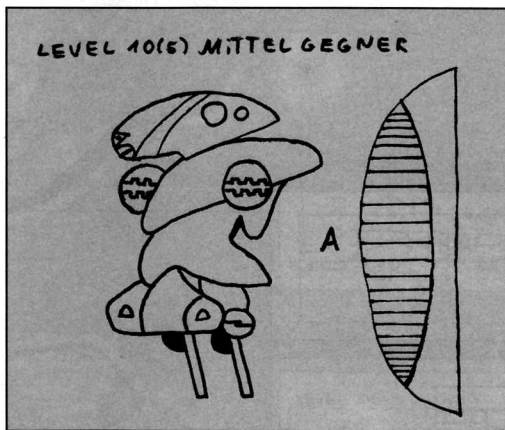
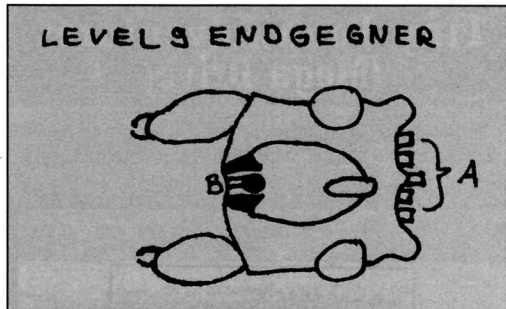
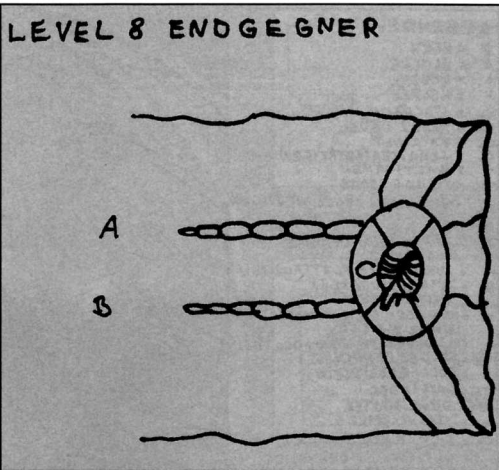
Falls Ihr Euch wundert wo der Endgegner von Level 5 ist, das ist der Vorgegner von Level 10, weil man ihn in Level 5 nicht bekämpfen muß und deswegen erledigt man ihn im 10. Level.

LEVEL 6 ENDGEGNER



LEVEL 7 ENDGEGNER





nen Boxhänden zwei rote Punkte entstehen, schnell über oder unter ihn fliegen, weil er dann einen gewaltigen Sandstrahl ausstößt.

Level 10: Versus

Vorgegner (der Boss aus dem 5. Level):

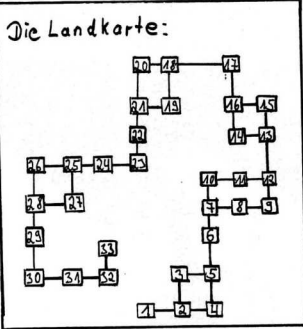
Feuert nicht auf ihn, sondern auf die Düse, die später erscheint. Aber paßt auf, denn sie hält eine knackige Überraschung für Euch bereit. Wenn die beiden Kugeln in der Mitte erscheinen und sich ausdehnen, fliegt im Kreis hinterher und berührt nicht die Kreuze.

Der Finale Endgegner:

Schießt zuerst mit Blade auf A auf der linken Seite. Dann ballert mit der Waffe Free Way auf B auf der rechten Seite. Seine Arme, die jetzt rauskommen, können Euch nichts anhaben. Wenn er oben ist, dann schießt er weiße Kugeln ab, die Ihr abballern müßt. Schießt so lange auf die Kugeln (Punkt C), bis er glühend abstürzt. Damit ist Eure Aufgabe erledigt.

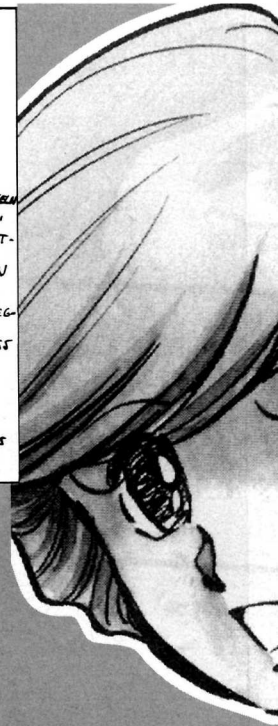
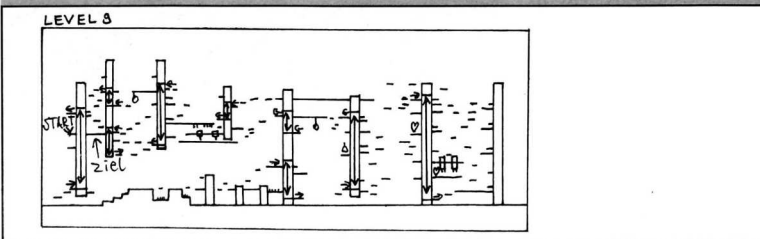
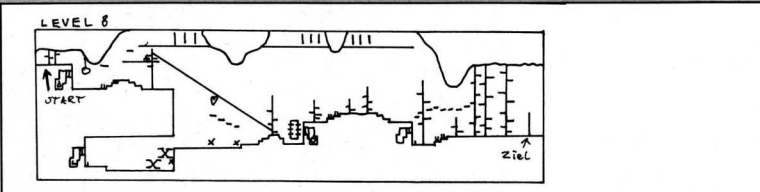
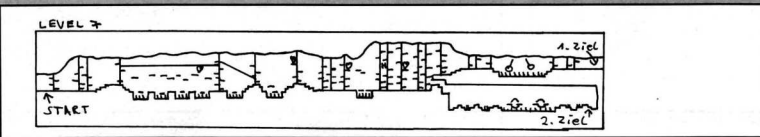
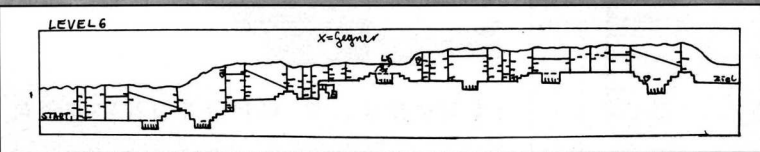
Tiny Toon Adventures (Mega Drive)

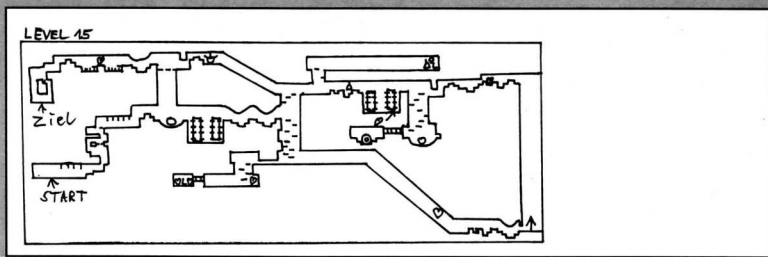
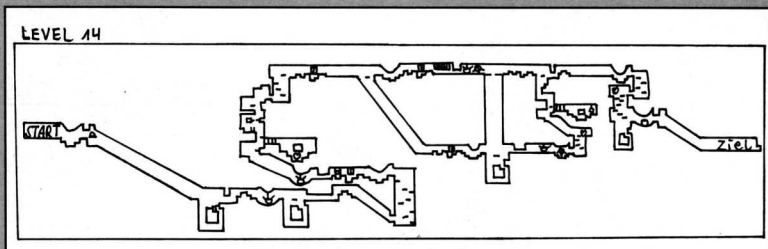
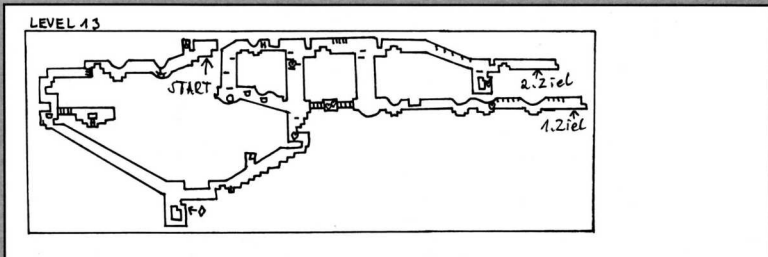
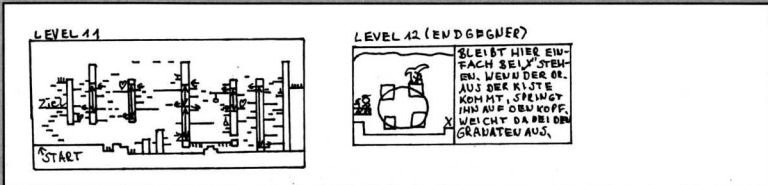
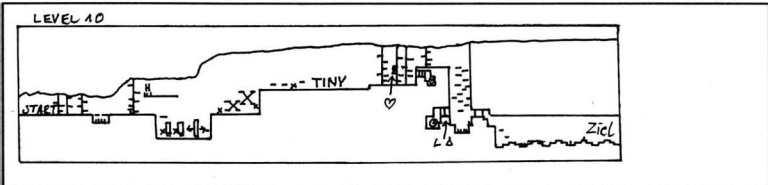
Nico Stalev aus Frankfurt, Bundessieger/Rheinland-Pfalz des Champion Trains, ist ein Kartenspezialist. Hier sein jüngstes Machwerk für Freunde der putzigen Comicfiguren.



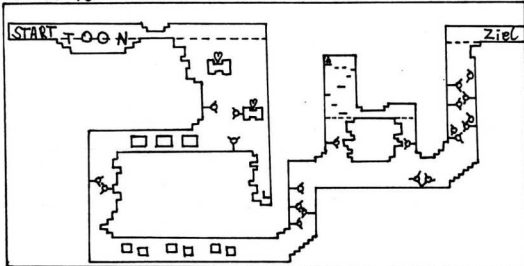
LEGENDE:

- ♥ = HERZ
- △ = GLOCKE
- L = LEBEN
- H = HELFER
- || = STACHELN
- ⊙ = BONUS LEVEL
- ⊕ = KATAPULT
- A = SCHALTER (BETÄTIGEN)
- = PLATTFORMEN
- T = SPRUNGFEDER
- = HÄNGENDE KUGEL MIT STACHELN
- ⊖ = " " " " " " " " " " " "
- X = SICH IM KREIS DREHENDE PLATTFORMEN
- H = AUFLÖSBARE PLATTFORMEN
- B = TÜREN (EINGÄNGE)
- ⊥ = STREHKREUZE
- ⬇ = VON OBEN NACH UNTEN BEWEGENDE BLÖCKE
- ⬆ = SCHIEBBARE STEIN ODER FASS
- ⊙ = FÖRDERBÄNDER
- = ROLLENDER STEIN
- ⊖ = FALLENDER " "
- ⊙ = SUPER BUSTER
- X = STACHELKREUZE
- ⊙ = SICH IM KREIS NACH LINKS UND RECHTS DREHENDE PLATTFORMEN





LEVEL 16



LEVEL 17 (ENDGEGNER)



WENN PLUCKY KRÄFTIG AUF DEN BODEN SCHLÄGT, FÄLLEN SPITZEN VON DER DECKE. JAVACH KOMMT DER DR. KURZ HINUNTER. BEFLOGEN, SPRINGT IHN DAHINAUF DEN KOPF.

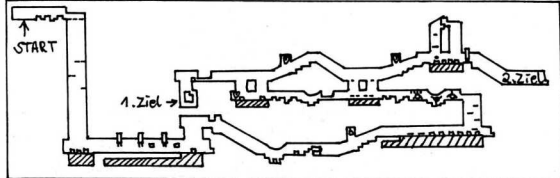
221

LEVEL 18

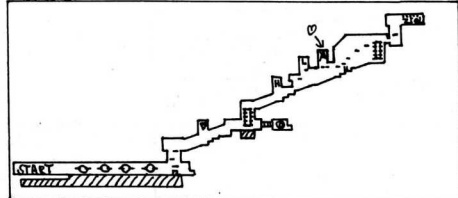


HIER MUSST DU VON UNTEN NACH OBEN LAUFEN, ABER ES BEIHT SICH, DANN SICH FOLGT DIE LAVA. AN BESTEN IHRE MÄCHTIGSTE SPRUNGE. WENN DIE PLATTEN WÄRMEN SIND, ODER AN WÄRMEN EMPFANGEN, DIESES LEVEL DEIN ES BEIHAUT VIEL BEWEGUNG.

LEVEL 18



LEVEL 20

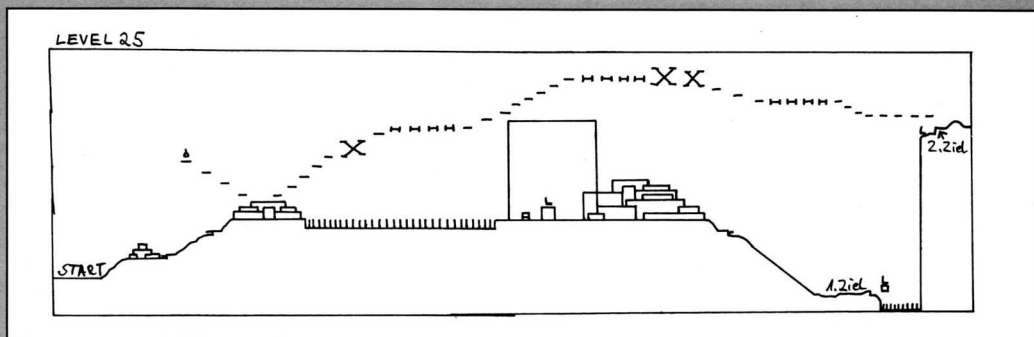
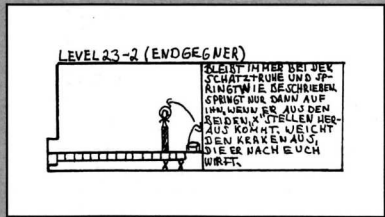
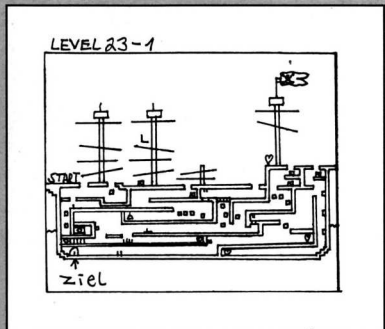
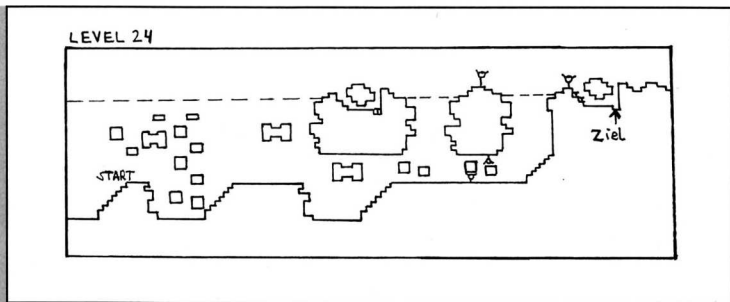
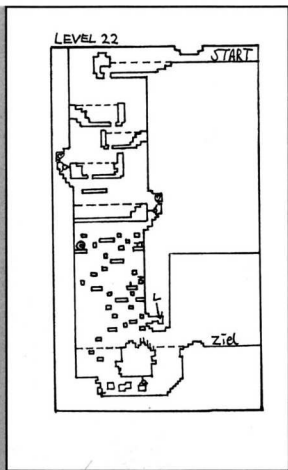


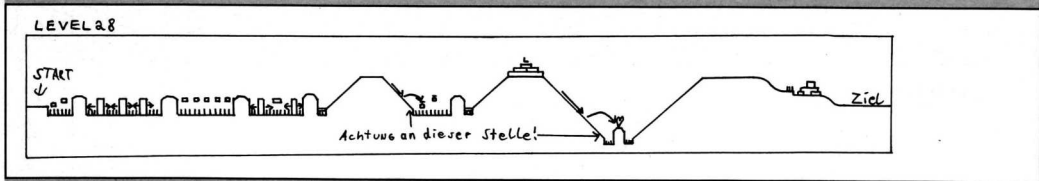
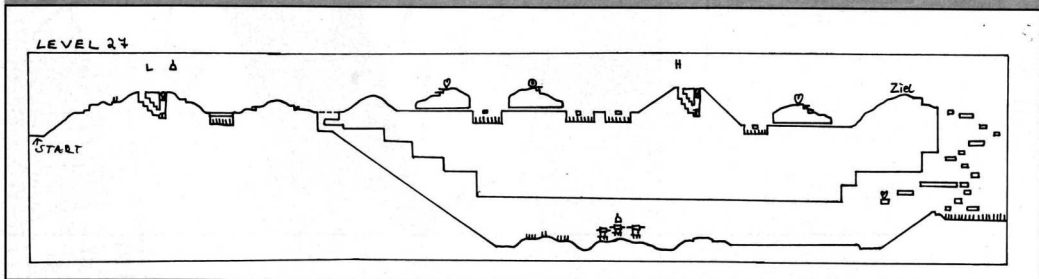
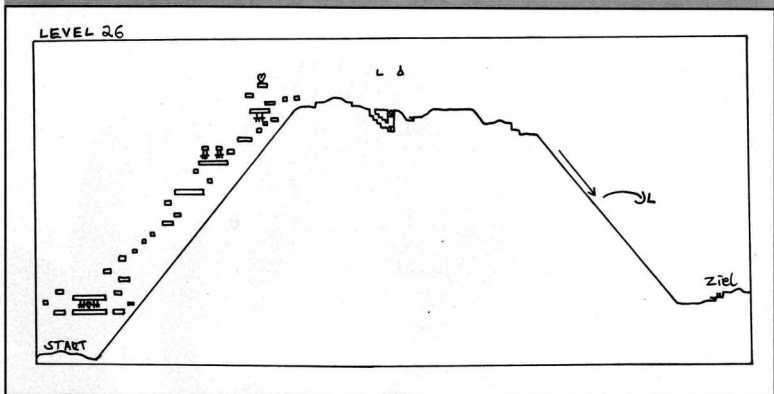
LEVEL 21 (ENDGEGNER)



SPRINGT HIER EINFACH S. MAL AN DER SPINDEST KOPF UND WERKT DABEI PLUCKY AUF, OBER DURCH DIE WÄRMEN SCHLEIF.

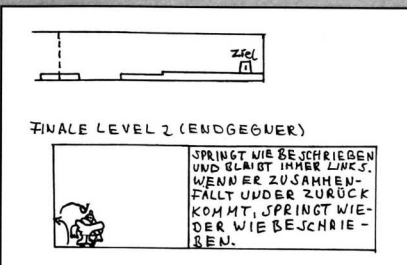
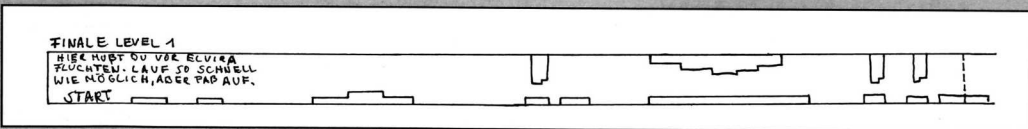
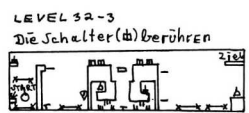
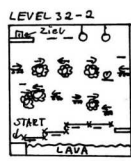
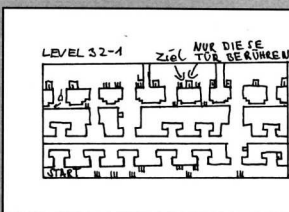
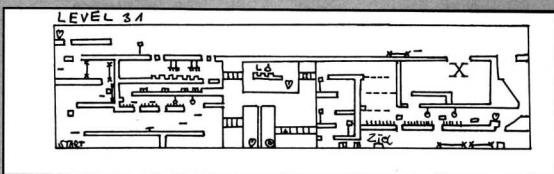
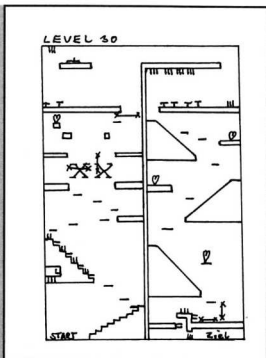






LEVEL 29 (ENDGEGNER)

SPRINGT DIE BEI SCHRIEBEN PASST AUF, DENN ER LÄSST KUGELN FALLEN, DIE EXPLODIEREN. BLEIBT LINKS BIS DAS SCHWEIN RÜBER KOMMT. DANN GEHT NACH RECHTS.



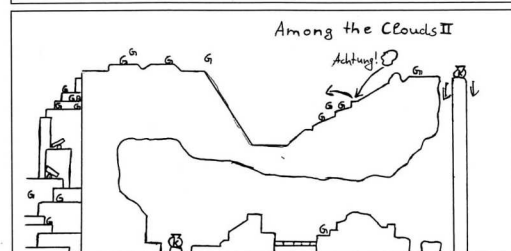
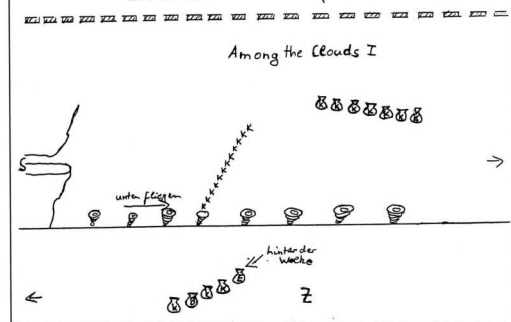
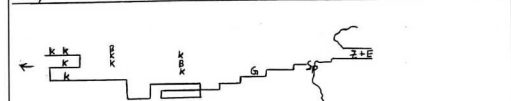
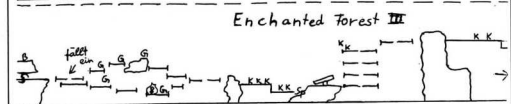
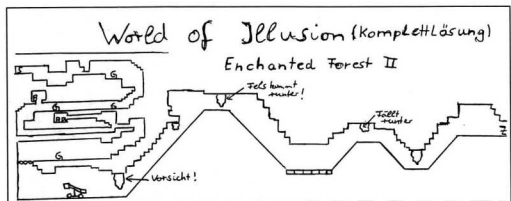
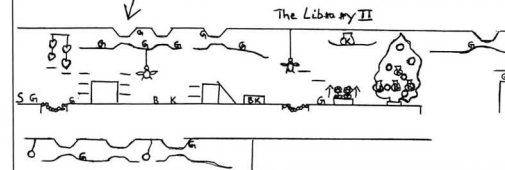
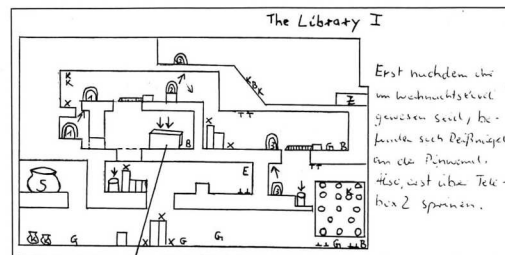
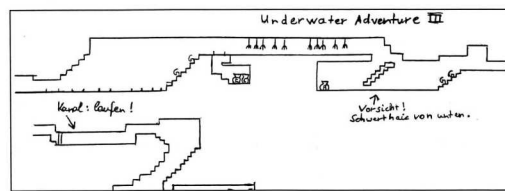
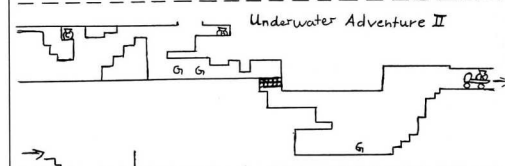
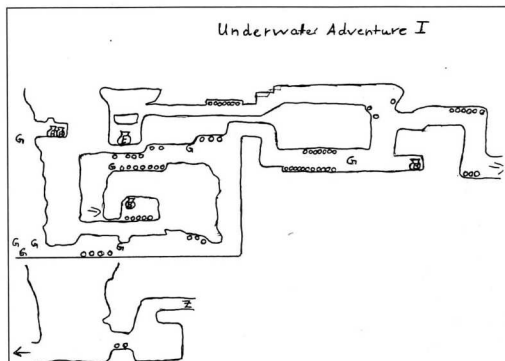
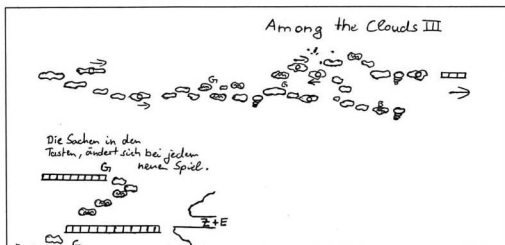
World of Illusion (Mega Drive)

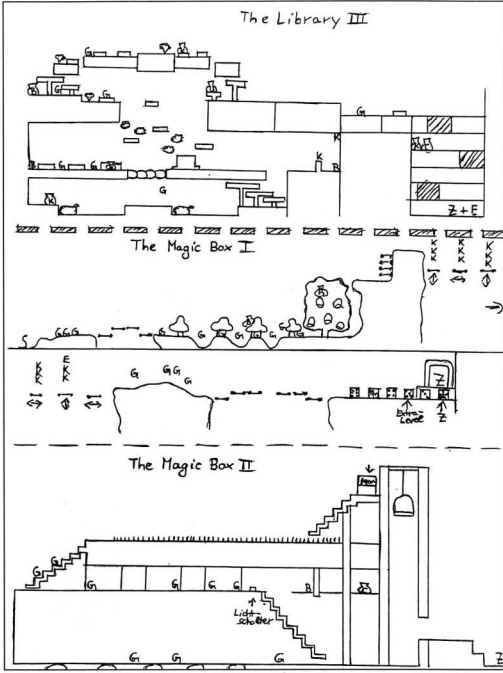
Wer Segas neuen Walt-Disney-Knüller gerne mit Karten spielen möchte, hält sich an das Zeichenwerk von Sven Reimann aus Patensen.



Legende

- S = Start
- G = Gegner
- B = Bonbon (Energie)
- C = Kuchenstück
- K = Karte
- Sp = Spinne
- E = Extraleben
- Z = Ziel
- Z+E = Ziel & Endgegner
- U = Unverwundbarkeit
- OE = Oberendgegner





Warriors of the Eternal Sun (Mega Drive)

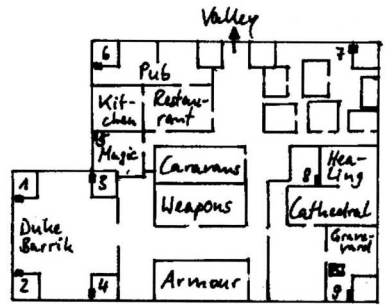
Stefan Lasser aus Apfing sorgt für Trubel in der Unterwelt: Seine *Eternal Sun*-Lösung hat's dank detaillierter Karten in sich. **Der Lösungsweg:** Um eine vernünftige Heldengruppe zusammenzustellen, nehmt Ihr einen Kämpfer, einen Kleriker, einen Magier und einen Dieb, Zwerg, Halbling oder einen zweiten Kämpfer. Nun holt Ihr die magischen Gegenstände aus dem Schloßkeller und geht dann einkaufen. Danach wandert Ihr zu den nordwestlich gelegenen Beastman-Camp und kämpft gegen die dort versteckten Beastmen (7) – so bekommt Ihr viele Erfahrungspunkte und einen Haufen Gold. Treibt Euch nun ein

wenig im Flußtal und der Höhle unter dem Wasserfall herum, bis alle Helden zum zweiten Level aufgestiegen sind. Dann durchsucht Ihr die Beastman Caves: In einer der unteren Höhlen befindet sich ein Schriftstück (Parchment), in der mittleren oberen Höhle wird ein Durchgang durch Weinreben versperrt. Nachdem Ihr diesen Untersucht habt, geht Ihr zurück ins Schloß, wo Ihr von Marmillian einen verwitterten Weinstock erhaltet – mit diesem beseitigt Ihr die Weinreben. Ihr gelangt in eine größere Höhle (Karte 3), die in eine Sumpfwelt führt. Das Schlußmonster ist ein großer Saurier, der nicht zu unterschätzen ist. Im Sumpf (Karte 3) könnt Ihr getötete Kameraden an einem See wiederbeleben und Verletzte an einem Baum heilen. Dann wandert Ihr zum Dorf der Lizardmen und macht 12 der Kreaturen den Garaus. Nehmt Ihr Gold, durchsucht die Hütten und pilgert zurück zum Schloß. Als nächstes geht Ihr in die Azcan

Cave, die in eine Dschungelwelt führt (Karte 4). In dieser Höhle leben giftige Giant-Scorpions, die Ihr mit Fernwaffen erledigen

solltet. Im Dschungel geht Ihr zur Pyramide, in der acht Azcan Warriors auf Euch warten. Folgt dem gestrichelt gekennzeichneten

Karte 1: Duke Barnik's Schlo- und seine Keller

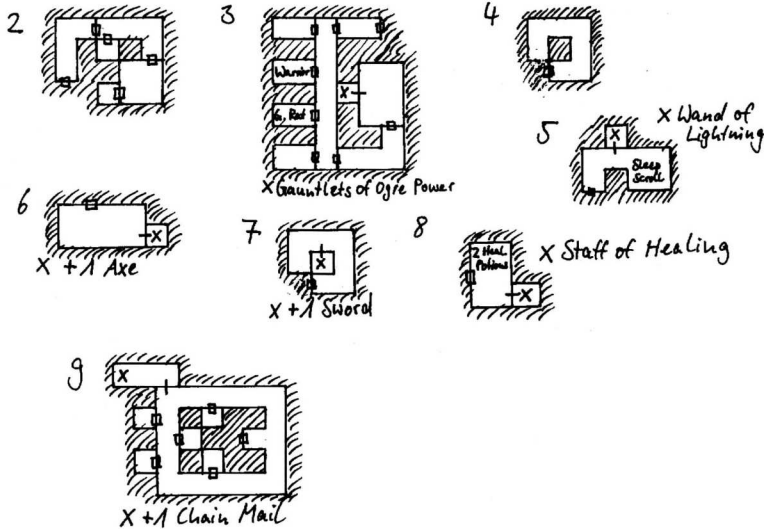
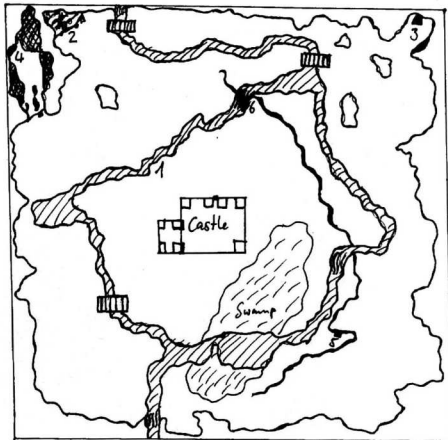


- | | | | |
|----------------|--------------------|------------|--|
| Legende | 6 | Pub Cellar | |
| 1 | Marmillian's Tower | 7 | Guard Tower |
| 2 | Mage's Tower | 8 | Hidden Cellar |
| 3 | Dungeon | 9 | Crypt |
| 4 | Fuard Tower | X | Extended Cellar of the Cathedral |
| 5 | Magic Laboratory | | (erst nach Zerstörung der Stadt offen) |

Karte 2: The Valley

Legende

- | | | | |
|---|--|---|-----------------------|
| 1 | Beastmen's Camp | 3 | Azcan Caves (2000 gp) |
| 2 | Beastman Caves (1000 gp für eine Caravane) | 4 | Fire Dungeon |
| | | 5 | Elfen Caves (4000gp) |
| | | 6 | Cave under the Fall |



mehr kaufen oder Euch heilen lassen. Mit den Ringen geht Ihr ins Fire-Dungeon. Auf dem Weg durch die Flammen stoßt Ihr unter anderem auf rote Drachen und Feuergiganten. Der Eingang zur Höhle wird ebenfalls von einem roten Ungetüm bewacht. Die Höhle ist dreigeteilt: Der dritte Abschnitt wird von allerlei Untoten bevölkert: Die Whights, Wraiths und Spectres haben die Eigenschaft, ganze Erfahrungslevel mit einem Schlag abzuziehen. Man sollte sich also darauf beschränken, das Amulett (Karte 6, III.) zu holen und wieder ins Schloß zurückzukehren. Das Schloß ist inzwischen von den Einwohnern der Stadt zerstört worden. Nur Marmillian wartet noch auf Euch. Ihr erhaltet eine alte Schriftrolle und den Auftrag, ins Reich der Dunkeelfen vorzustoßen und eine Kreatur namens Burrower zu vernichten. Zu den Höhlen dieser Elfen gelangt Ihr durch den Keller der Kathedrale – durch das offene Grab auf dem Friedhof gelangt Ihr hin-

ten Weg, um den Fallen auszuweichen (Karte 5). Im fünften Stockwerk bekämpft Ihr nochmal eine Horde Azcans, ehe

Ihr an die vier Ringe des Feuerschutzes kommt. Darauf geht's zurück zum Schloß, heilt alle Charakteren, verschleudert Euer

ganzes Geld und sprecht mit dem König. Der verbannt Euch aus der Stadt und Ihr könnt bis zum Ende des Spiels nichts

Karte 3: Cave under the Fall

ein. Tückische Kreaturen sind Basilisken, die Ihre Opfer versteinern können sowie Pyrophyras und Flapsails, die in Erscheinung und Verhalten roten Drachen sehr ähnlich sind. Der Keller endet in einem hohlen Baumstumpf westlich eines Höhleneingangs. Durch diesen Eingang betretet Ihr die Höhle der Dunkelelfen (Karte 7). Außerdem führt sie in die unterirdische Stadt der Elfen (Karte 8). Dieser Dungeon wimmelt vor



Karte 4: Azcan Caves

Legende

1 MT-Chief; Scrolls:

Cure Light Wounds,

Cure Serious Wounds,

Bless; Gold

2 TR-Chief; Gold,

Regeneration-Ring,

Fireball-Spell

3 MT-Lieutenant; +1

Leather; Spells: Web,

Magic-Missile, Dispel

Magic

MT Minotaur

RS Rock Statue

SG Stone Giant

CB Cave Bear

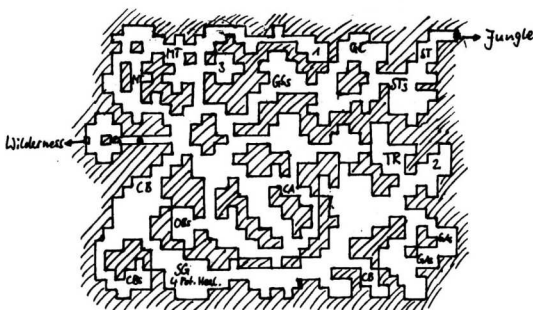
GAs Giant Ants

TR Troll

ST Saber Tooth

GSs Giant Scorpions

CA Caecilia



Elfenkriegern und -magieren. Habt Ihr alle vernichtet, gelangt Ihr die Höhle des Burrowers, in der besonders garstige Viecher hausen: Feurige Efreets, giftige Medusen und ein Vampir, der zwei Erfahrungslevel mit einem

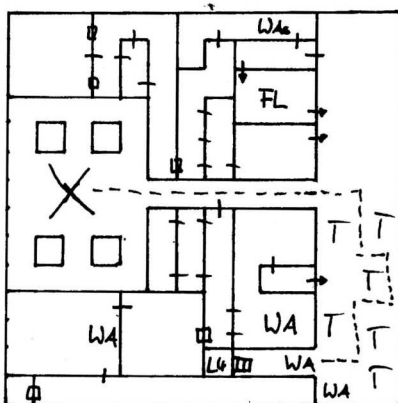
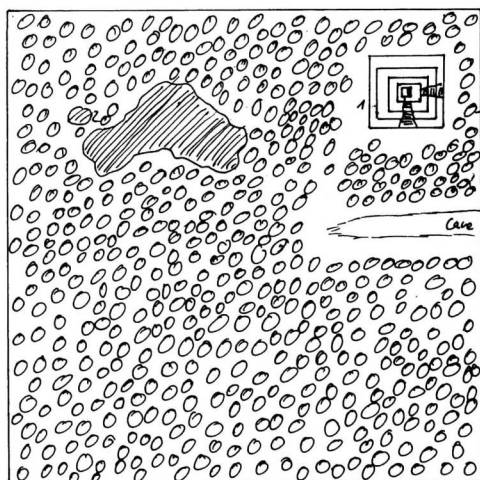
Treffer abzieht. Es folgt der Burrower selbst, mit dem Ihr aber gottlob nicht selbst kämpfen müßt...

The Jungle

Legende

1 Azcan Pyramid

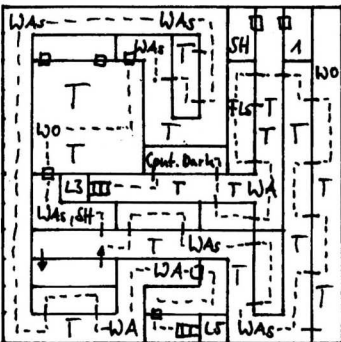
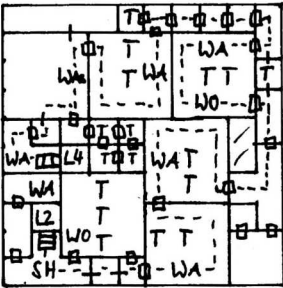
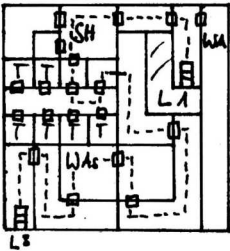
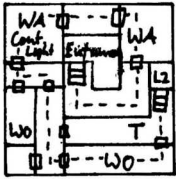
2 Lake of Healing



X Inner Sanctum:
Azcaus, Map, 4 Rings of
Fire Protection

Karte 5: Azcan Pyramid

Legende	SH	Shaman
FL Flying Viper	T	Trap
WA Warrior	---	Weg an den Fallen vorbei
WO Wokan		

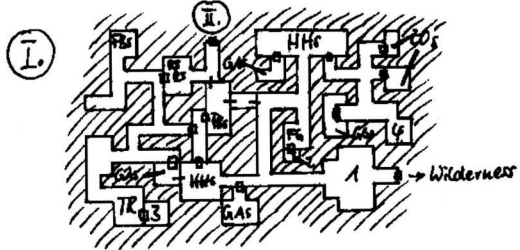


1 Potion of Cure Poison

Karte 6: The Fire Cavern

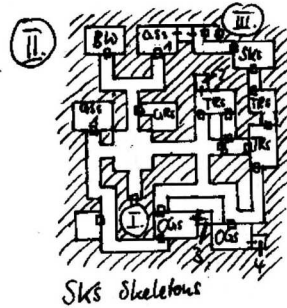
Legende I.

1 Red Dragon, Anti-Magic-Shell-Scroll	HHs	Hellbounds
2 +1 Sword, Ice Storm, Lightning-Bolt, Cloud-Kill	GAAs	Giant Ants
3 Cloak of Displacement, 2 serious Wounds-Scrolls	FG	Fire-Giant
4 Gargoyles, 2 Cure Poisons	FBs	Fire Beetles
	TR	Troll
	RS	Rock Statue
	ZOs	Zombies
	GGs	Gargoyles



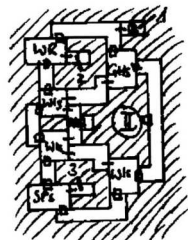
Legend II.

1 2 Cure Poisons	BW	Black Widow
2 +2 Sword, 3 Cure	GSs	Giant Scorpions
3 500 Gold	GRs	Giant Rats
4 Death Spell, Potion of Healing, Gold	OGs	Ogres



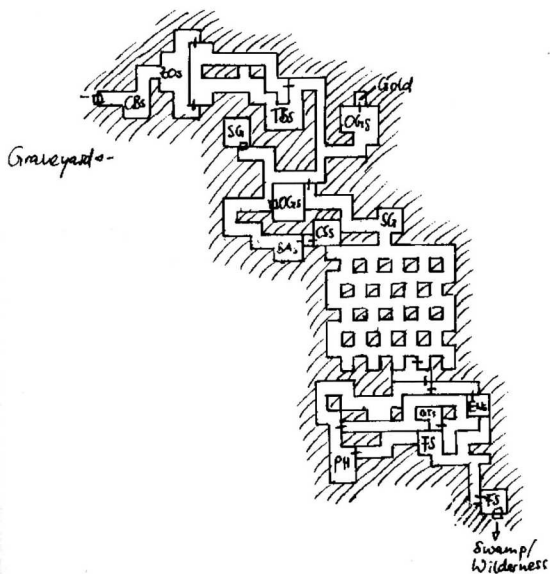
Legende III.

1 Oltec Merchant, Medaillon	GHs	Ghouls
2 +2 Shield, +2 Mace, 2 Heal Spells	WR	Wraith
3 +1 Shield, +1 Plate, Dispel Magic, Confusion Spell	SH	Shadow
	SPs	Spectres
	WIs	Wights



Karte 7: The Cellar of the Cathedral

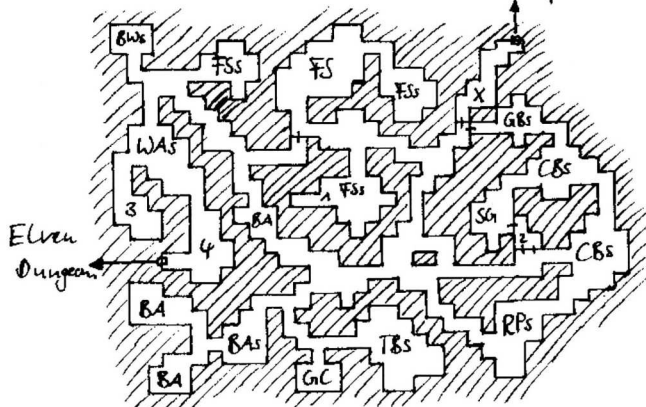
Legende	CSs	Crab Spiders	
CBs	Cave Bears	GTs	Giant Toads
ZOs	Zombies	EWs	Elf Warriors
SG	Stone Giant	PH	Pyro-Hydra
OGs	Ogres	FS	Flapseil
BAs	Basilisks	TBs	Tiger Beetles



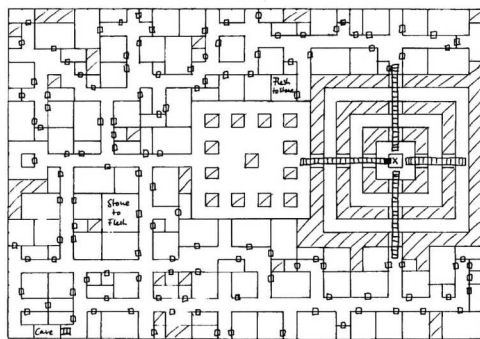
Caverns of the Evil Elves

Legende	X Hier benötigt Ihr das Medaillon aus der Fire- Cavern und Marmillians Scoll
1 2	Cureall Scrolls
2 4	Cure Serious Wounds Scrolls
3	Elf Warriors, Elf Captain
4	Elf Warriors, Elf Wizards, Disintegrate Scroll

SWs	Black Widows
FS	Flapsmil
GBs	Giant Bats
CBs	Cave Bears
RPs	Rock Pythons
TBs	Tiger Beetles
GC	Gelatinous Cube
BA	Basilisk
SG	Stone Giant
WAs	Elf Warriors



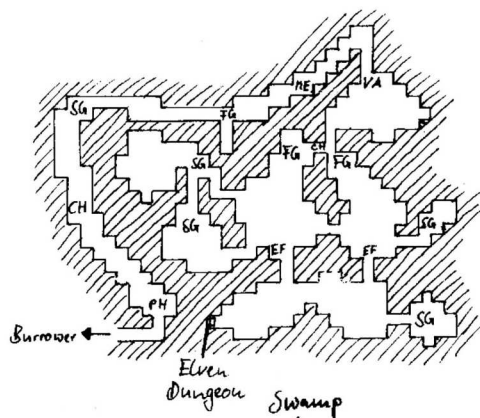
Karte 8: The Elfen Dungeon



X Burrower's Cavern

The Burrower's Cave







Legende	ME	Medusa	
EF	Efreeti	CH	Chimera
SG	Stone Giant	VA	Vampire
FG	Fire Giant	PH	Pyrohydra



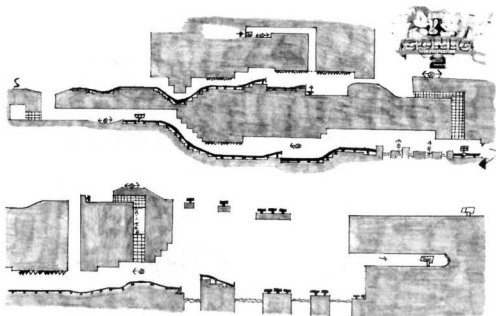
Sonic 2 (Master & Game Gear)

Ein komplettes Kartenwerk zur Master- und Game-Gear-Fassung von *Sonic 2* hat Thomas Boden aus Grünendeich angeliefert.

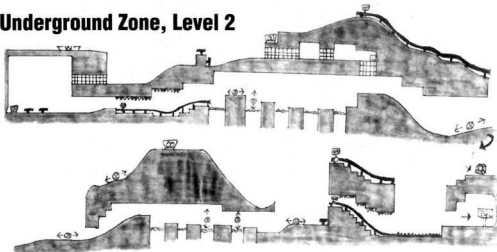
Legende

-  = Gegner
-  = Extra Leben
-  = Super Ring
-  = für eine kurze Zeit unsterblich
-  = herabstürzender Kristallblock
-  = Start

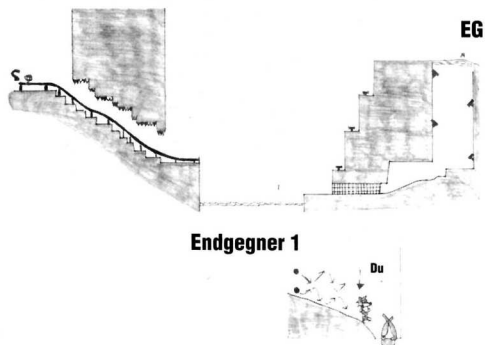
Underground Zone, Level 1



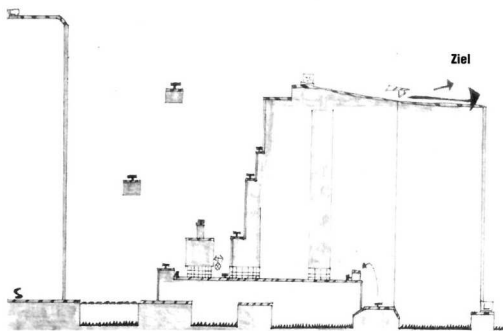
Underground Zone, Level 2



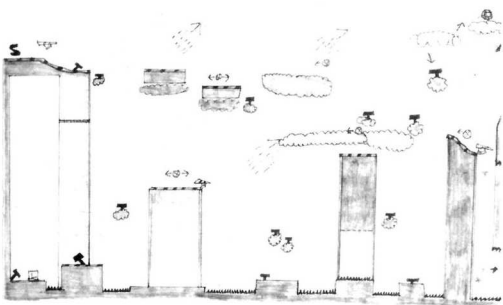
Underground Zone, Level 3



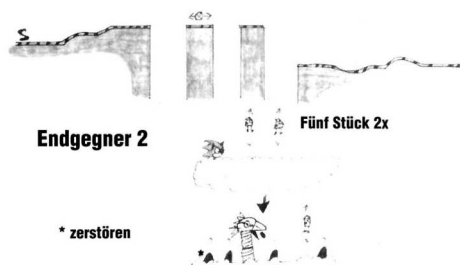
Sky High Zone, Level 1



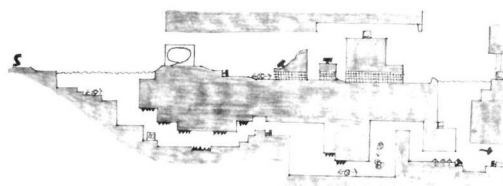
Sky High Zone, Level 2



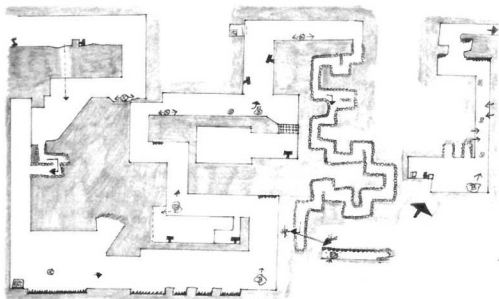
Sky High Zone, Level 3



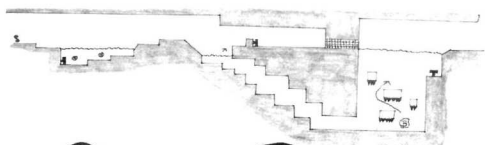
Aqua Lake Zone, Level 1



Aqua Lake Zone, Level 2



Aqua Lake Zone, Level 3



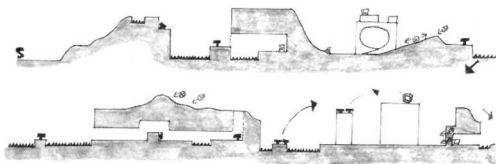
Endgegner 3



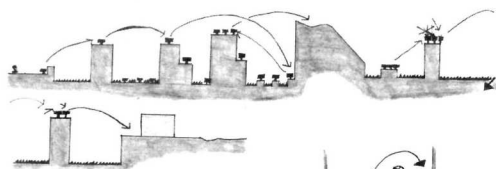
Green Hill Zone, Level 1



Green Hill Zone, Level 2



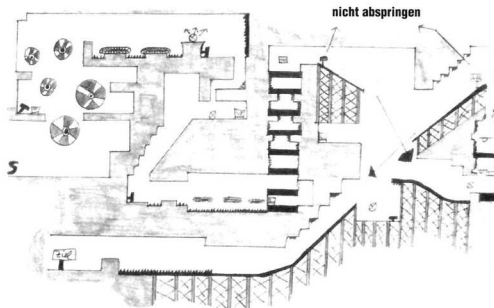
Green Hill Zone, Level 3



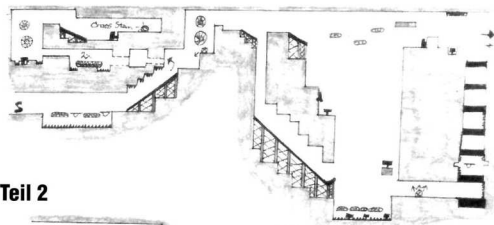
Endgegner 4



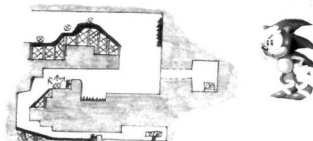
Gimmick M. T. Zone, Level 1



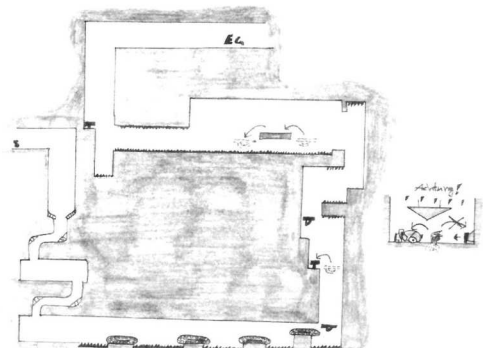
Gimmick M. T. Zone, Level 2



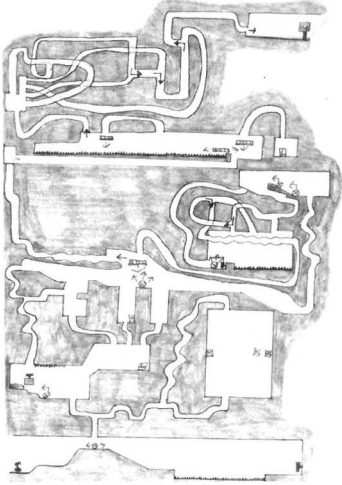
Teil 2



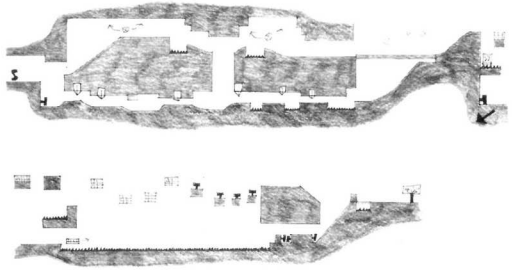
Gimmick M. T. Zone, Level 3



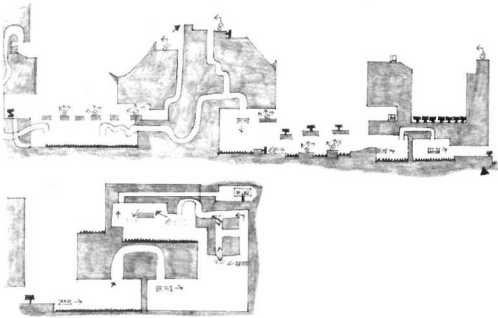
Scrambled Egg Zone, Level 1



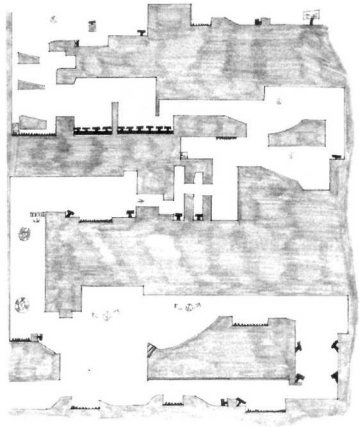
Crystal Egg Zone, Level 1



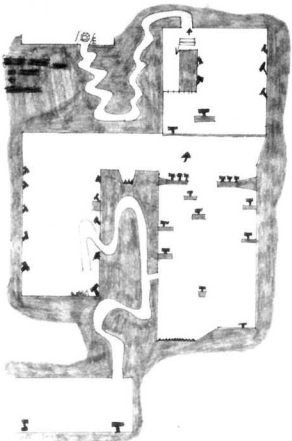
Scrambled Egg Zone, Level 2



Crystal Egg Zone, Level 2

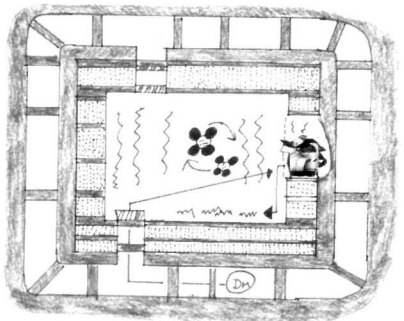


Scrambled Egg Zone, Level 3



Crystal Egg Zone, Level 3

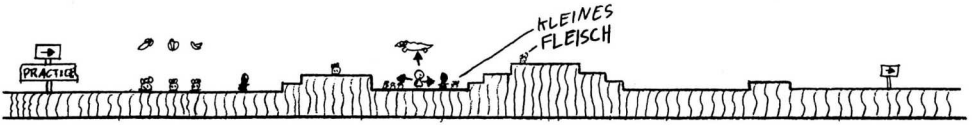
Dr. Ivo Robotnik



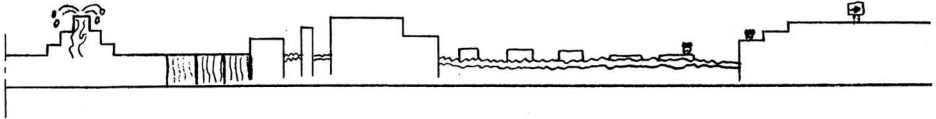
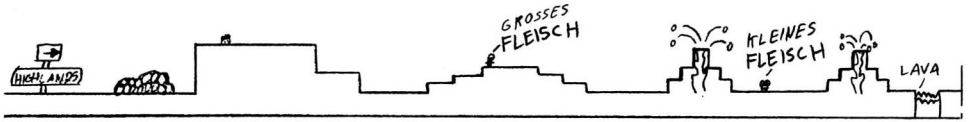
B.C. Kid (Game Boy)

LEVEL 1 ABSCH. 1 (PRCTICE)

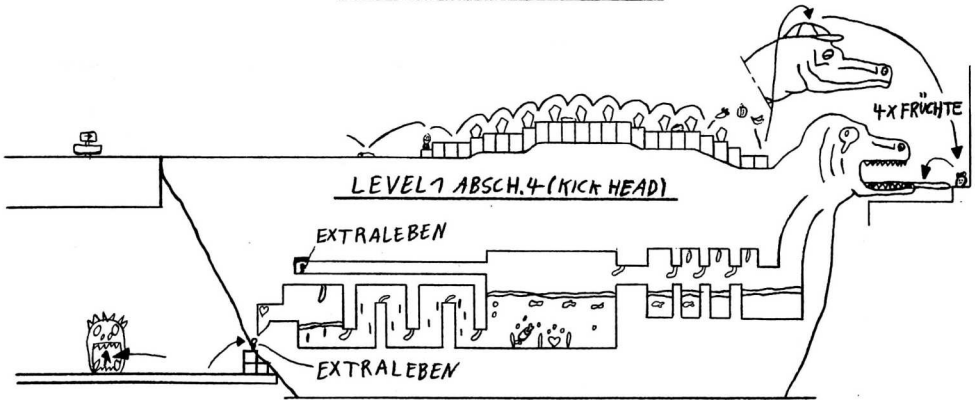
Ein rekordverdächtig umfangreiches Kartenwerk schickte uns Robert Coric aus Berlin



LEVEL 1 ABSCH. 2 (HIGHLANDS)



LEVEL 1 ABSCH. 3 (KICK HEAD)

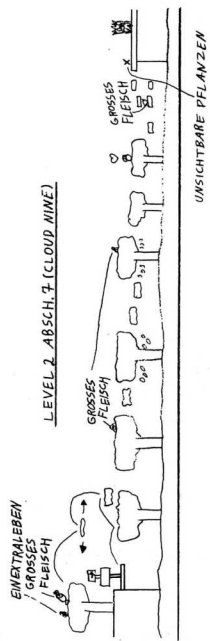


LEVEL 1 ABSCH. 4 (KICK HEAD)

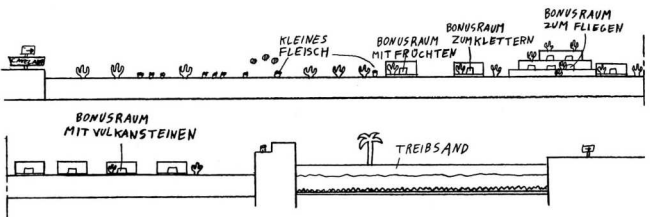
LEVEL 1 ABSCH. 5 (KICK HEAD)



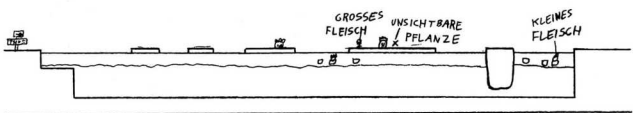
LEVEL 2 ABSCH. 7 (CLOUD NINE)



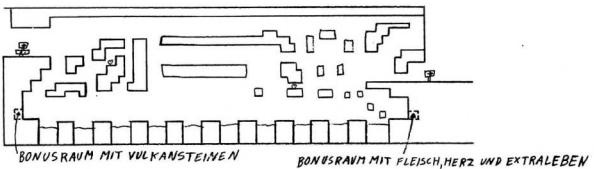
LEVEL 2 ABSCH. 1 (CAVELAND)



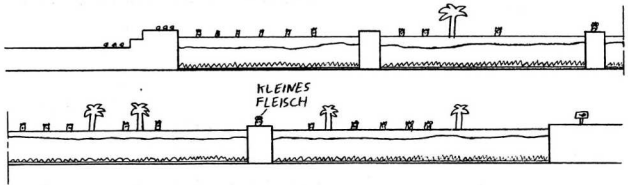
LEVEL 2 ABSCH. 2 (THE FALLS)



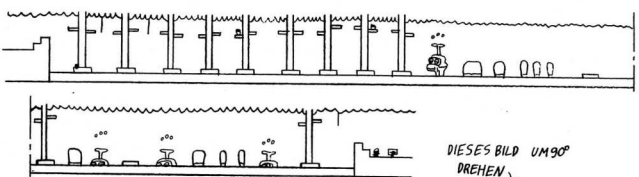
LEVEL 2 ABSCH. 3 (?)



LEVEL 2 ABSCH. 4 (DESERT)



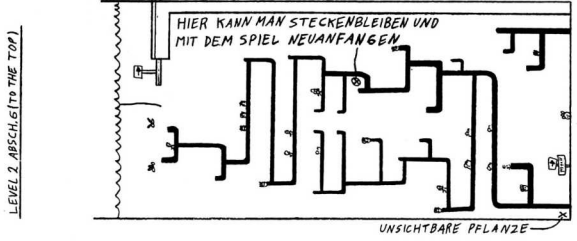
LEVEL 2 ABSCH. 5 (THE SWAMP)



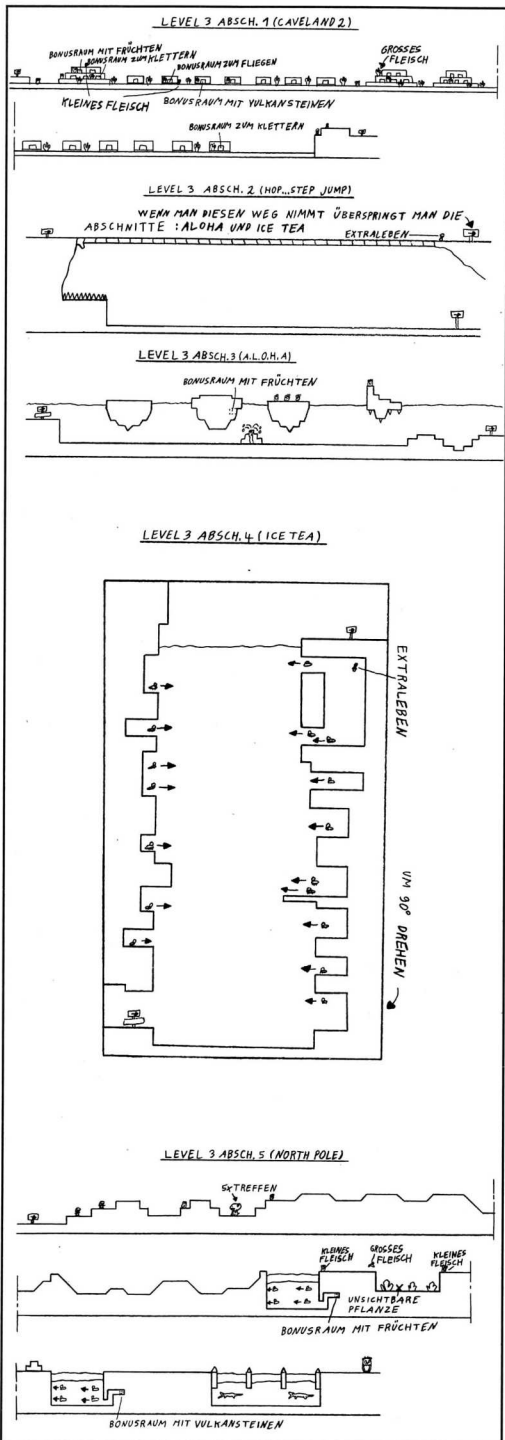
LEVEL 2 ABSCH. 8 (CLOUD NINE)



HIER KANN MAN STECKENBLEIBEN UND MIT DEM SPIEL NEUANFANGEN



UNSICHTBARE PFLANZE



Impressum

Chefredaktion: Hartmut Ulrich (hu) (verantwortlich für den red. Inhalt)
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Projektleitung: Frank Heukemes (fh)
Redaktionsassistent: Susan Sablowski
Sekretariatsassistent: Angelika Rotthar

So erreichen Sie die Redaktion:
 Tel.: 089/4613-289, Telefax: 089/46 13-50 46

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Layout: Gregor Müller-Hoesch

Titellayout: Wolfgang Berns

Fotografie: Roland Müller

Anzeigenverkauf: Hannelore Schmidt (152)

Anzeigenverwaltung und Disposition: Stefanie Zipf (168)

Auslandsrepräsentanten:

Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058,

Fax: 0044-81341-9602

USA: M & T International Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500,

Fax: 001-415-358-9739

Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950

Japan: Media Sales Japan, Tokyo, Tel.: 0081-33504-1925, Fax: 0081-33595-1709

Italien: Medias International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax: 0039-31-751482

Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax: 0031-2153-10572

Israel: Baruch Schaefer, Holon, Tel.: 00972-3-556-2256, Fax: 00972-3-556-6944

Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789

Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857

Frankreich: Ad Presse International, Neuilly, Tel.: 0033-1-4637317, Fax: 0033-1-46371946

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 3 vom 1. Januar 1993

Vertriebsleitung: Benno Gaab

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
 Tel.: 089/4613-152, Telefax: 089/4613-789

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, W-85386 Eching, Tel.: 089/319006-0

Verkaufspreis: DM 9,80

Leitung Technik: Wolfgang Meyer (887)

Druck: Oberndorfer Druckerei, A-5110 Oberndorf bei Salzburg

Urheberrecht: Alle in diesem VIDEO GAMES Sonderheft erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitverwertungen, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung: Für den Fall, daß in diesem Heft unzutreffende Informationen enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken erhältlich.

Anfragen an Klaus Buck, Tel.: 089/4613-180, Fax: 089/4613-232.

© 1992/93 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Dr. Rainer Doll

Verlagsleiter: Wolfram Hüfler

Produktionschef: Michael Koeppel

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift des Verlages:

Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,
 Hans-Pinsel-Str. 2, Postfach 1304, 85531 Haar bei München,
 Telefon 089/4613-0, Telex 522052, Telefax 089/4613-100

Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz:

Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Familie Olmar und Karin Weber, München, Familie Carl-Franz und Jutta von Quadt, Baldham; Aufsichtsrat: Wilhelm Kiater (Vorsitzender), Dr. Robert Dissmann (stellv. Vorsitzender), Heinrich Hugendubel, Dr. Erich Schmitt,

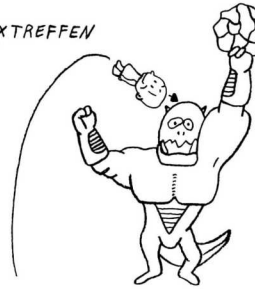
Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30 Prozent gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetalldfrei.



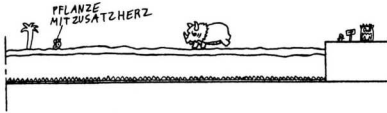
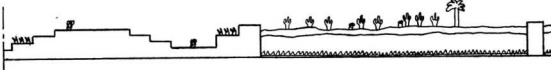
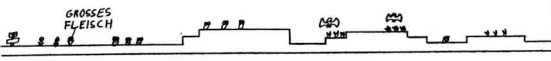
DIE VÖGEL FLIEGEN AUF EINEN DIAGONAL ZU. WÄHREND DES FLUGES VERSCHIEBEN SIE IHREN FLUG PARALLEL BIS SIE EINEN ERWISCHEN. GLEICH WENN SIE ÜBER BODENHÖHE SIND AUF IHREN KOPF SPRINGEN.

LEVEL 3 ABSCH. 6 (NORTH POLE)

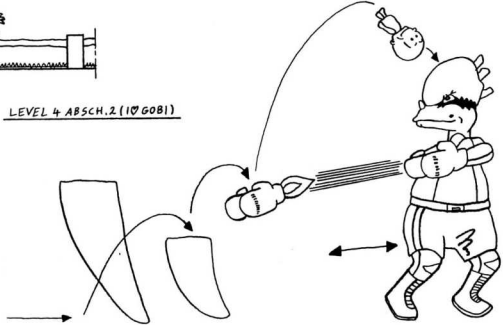
12XTREFFEN



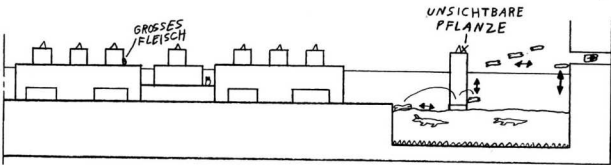
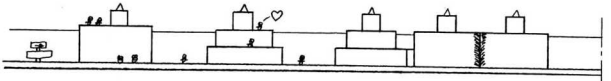
LEVEL 4 ABSCH. 1 (10 GOBI)



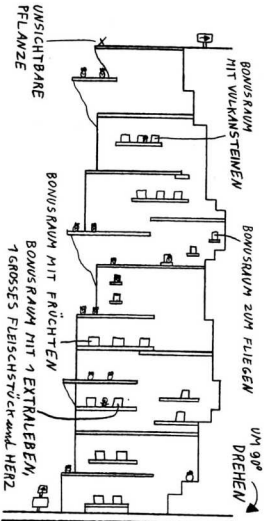
LEVEL 4 ABSCH. 2 (10 GOBI)



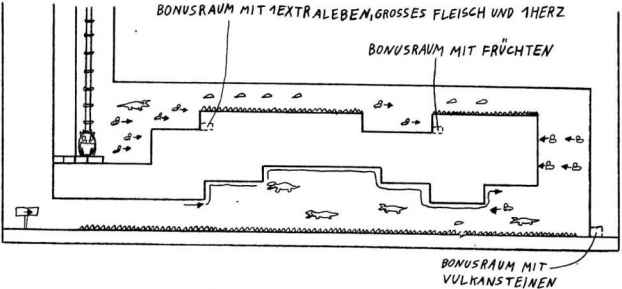
LEVEL 5 ABSCH. 2 (THE CASTLE)



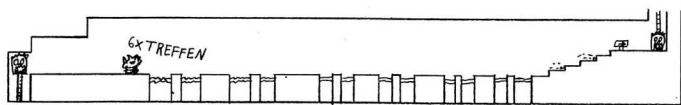
LEVEL 5 ABSCH. 1 (SIEGE)



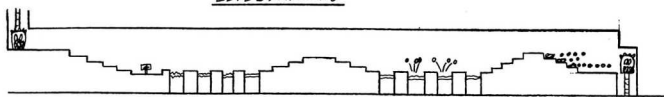
LEVEL 5 ABSCH. 3 (HOLD YA BREATH)



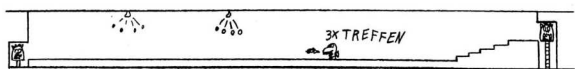
LEVEL 5 ABSCH. 4



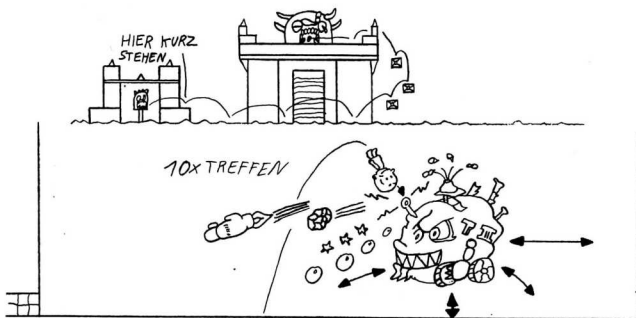
LEVEL 5 ABSCH. 5



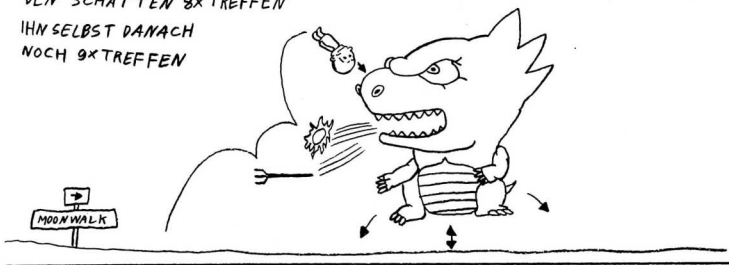
LEVEL 5 ABSCH. 6



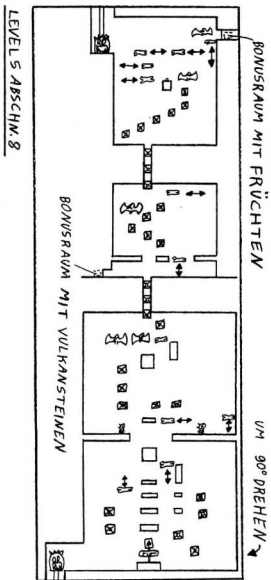
LEVEL 5 ABSCH. 8



DEN SCHATTEN 8x TREFFEN
 IHN SELBST DANACH
 NOCH 9x TREFFEN



LEVEL 5 ABSCH. 7 (ELEVATOR)

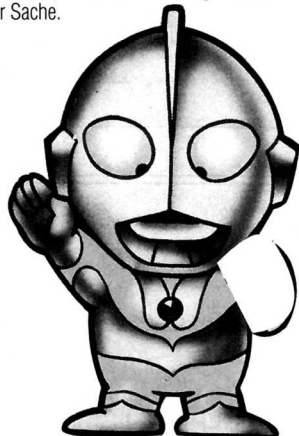


ALFRED CHICKEN (GB)

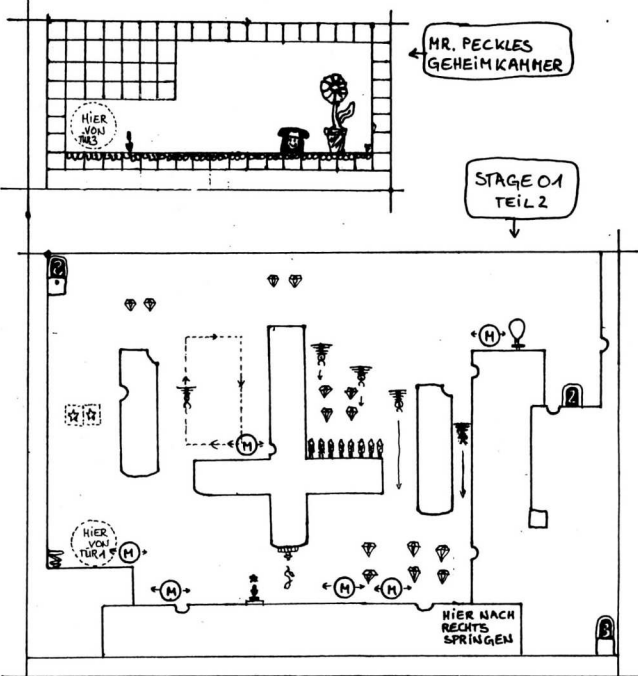
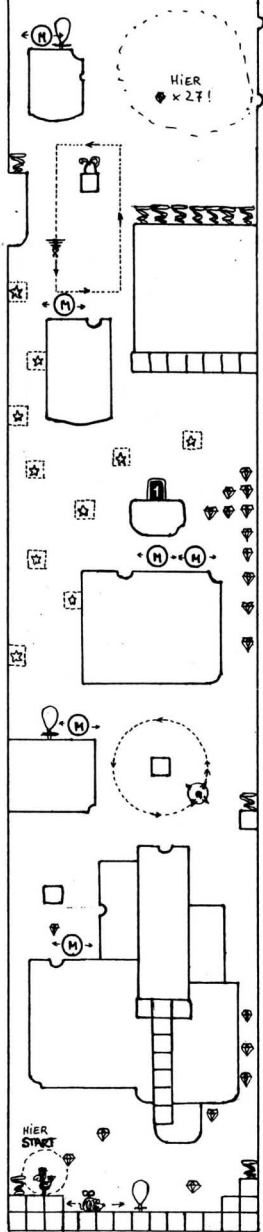
STAGE 01 ROLF T.'S GESAHT PLAN

Alfred Chicken (Game Boy)

Dieser von Rolf T. de Vries aus Hamburg eingesandte Alfred Chicken-Übersichtsplan sollte es jedem Spieler ermöglichen, den ersten Level mit maximalem Punkte- und Bonusgewinn durchzuspielen. In Level 2 geht's dann richtig zur Sache.



- ◆ DIAMANT
- ♀ BALLON
- 🌀 SPRUNGFEDER
- 🍷 GIESSKANNE
- ⇄ SCHALTER AKTIVIERT ALLE
- 🏠 STUFEN
- ⚡ MINE
- 🏗️ PLATTFORM
- Ⓜ️ AUFGEDREHTER HAUWURF
- 🔥 GRILLDÜSE (UNBEDINGT AUSPROBIEREN)
- ➡️ STAGE 01 TEIL 1
- 🚪 TÜR
- 🔪 SPITZES MESSER



Die Endgegnertaktiken machen unserm kleinen Robothelden das Leben leichter. Michael Hussinger aus Losheim wußte, wie man's anstellt.

Mega Man 3 (Game Boy)

Schuß.
b) Position S2, S4
Ihr springt, sobald der Schuß fliegt, auf den Turm rechts von Euch und springt von dort aus

SPARKMAN

1

2

GEMINIMAN

3

4.1

4.2

4.3

4.4

GANT SUZY

5

ZUR BESSEREN ÜBERSICHT

5.2

5.3

5.4

5.5

MEGA MAN 3

Sparkman (Karte Nr. 1)

Sparkman springt von Position S1 über S2, S3 und S4 zu Position S5. Während er noch zu seiner dritten Position springt, ladet Ihr Euch auf und springt zur Position M2. Dort lauft Ihr immer gegen die Wand und feuert, sobald er mit Euch auf einer Höhe ist, Euren Beam ab. Wenn Sparkman sich auflädt, um den Blitz zu werfen, habt Ihr verschiedene Möglichkeiten, je nachdem, wo er im Moment verweilt:

a) Position S1, S5

Ihr bleibt, wo Ihr seid und springt lediglich über seinen



c) Position S3

Wir benutzen den in der Karte eingezeichneten "Kurvensprung".

Snakeman (Karte Nr. 2)

Ballernd bleibt Ihr auf M1 stehen und überspringt die herankommenden Schlangen. Wenn Snakeman auf Eure Plattform springen will, lauft Ihr einfach unter ihm durch nach M2.

noch einer übrig, ballert Ihr vom linken Bildschirmrand aus auf ihn ein und überspringt seine Schüsse. Um bereits umherfliegenden Schüssen auszuweichen, prüft Ihr schnell, wo der Auftreffpunkt sein könnte und verläßt diesen so schnell wie möglich.

Shadowman (Karten Nr. 4.1-4.4)

ter ihm durch, solange er in der Luft ist.

Fall 3 (Karte 4.3)

Shadowman rutscht. Wir springen über ihn, sobald er sich uns nähert.

Fall 4 (Karte 4.4)

Shadowman schießt zwei Shuriken. Ihr springt einfach zwischen ihnen durch.

Fall 2 (Karte 5.3)

Ihr rutscht über den Boden bis zur anderen Seite des Raumes, während Suzy über die Decke schwebt.

Fall 3 (Karte 5.4)

Sobald Suzy seinen Standpunkt verläßt, rutschen wir unter ihm durch (Achtung Risiko: Rutscht so, daß er Euch an seinem höchsten Punkt überfliegt).

SKULLMAN

DRILMAN

PUNK

DR. WIZARD

DYE-MAN

DUSTMAN

1913

by **MH**

Ganze Linie: Bewegung des Feindes
 Punktlinie: MegaMans Bewegung

Rennt er den Weg zurück, springt Ihr auf die rechte Seite der Säule in der Bildschirmmitte und überspringt Snakeman, sobald er neben Euch gelandet ist. (Ballern nicht vergessen!)

Geminiman (Karte Nr. 3)

Anfangs lauft Ihr einfach permanent hin und her, ballert und überspringt die Geminis. Ist nur

Da man Shadowmans Taktiken nicht auf einer Karte unterbringen würde, fertigte Michael für jede Situation eine eigene an:

Fall 1 (Karte 4.1)

Shadowman macht einen kleinen Sprung. Ihr bewegt Euch nicht, sondern ballert mit genügend Abstand auf ihn.

Fall 2 (Karte 4.2)

Shadowman macht einen großen Sprung. Ihr rutscht un-

Giant Suzy (Karten 5.1-5.5)

Da die Karte 5.1 etwas unübersichtlich geraten ist, hat Michael die Taktiken von Supersuzy nochmals in vier Sonderfälle unterteilt.

Fall 1 (Karte 5.2)

Ihr springt über Giant Suzy, der gerade auf Euch zukommt.

Fall 4 (Karte 5.5)

Siehe Karte 5.4, nur solltet Ihr darauf achten, Suzy an seinem von Euch am weitesten entfernten Punkt zu passieren.

Skullman (Karte 6.6)

Ballernd bleibt Ihr auf Position M1 stehen, bis Skullman angesprungen kommt. Nun rennt Ihr

zur Position M2 und wartet darauf, daß er zurückgelaufen kommt. Jetzt überspringt Ihr ihn und landet auf M1. Das ist die Gelegenheit, ihm einen Beam in den Rücken zu schießen, den Ihr auf M2 aufgeladen hattet. Zündet er sein Schutzschild, könnt Ihr nur abwarten. Fängt er an zu ballern, lenkt Ihr seine Schüsse durch und springt nach oben.

Diveman (Karte 7)

Einfach drüberspringen, wenn er angeschwommen kommt. Ihr müßt dennoch stets ins Wasser schießen, um seine Torpedos unschädlich zu machen. Da das nicht ganz einfach ist, solltet Ihr den Schutzschild und ein bis zwei E-Tanks in Reserve haben.

Drillman (Karte 8)

Sobald er sich in die Erde bohrt, lauft Ihr zwischen den Punkten M1 und M2 hin und her wie blöde. Wenn Ihr merkt, daß Drillman hervorkommt, rennt Ihr in eine Richtung, dreht Euch in seine Richtung und eröffnet das Feuer. Nicht vergessen, über seine Schüsse zu springen.

Dustman (Karte 9)

Um seinem Sog zu entkommen, springt und lauft immer vor ihm weg. Achtung, er springt schnell auf Eure Position und wenn Ihr Pech habt, direkt auf Euch drauf. Deshalb müßt Ihr Euch darauf einstellen, daß er jeden Moment auf Euch zukommt. Ist dies der Fall, müßt Ihr zur Seite rutschen. Spuckt er Bomben, springt Ihr gerade hoch, damit die Splitter an Euch vorbeifliegen.

Punk (Karte 10)

Kleiner Trick: Verwandelt er sich in die Säge, drückt Ihr "Start", wenn er sich nach links bewegt. Auf diese Weise erkennt Ihr, ob er eher oben oder mehr unten heranrotiert. Dann untertrüschst bzw. überspringt Ihr ihn, während Ihr Mega Man aufladet. Sobald er sich dann wieder öffnet, verpaßt Ihr ihm einen Beam. Dann müßt Ihr nur noch ballern und Schüsse überspringen, bis das Spielchen von vorne losgeht.

Doc Wily (Karten 11, 11.2)

Phase 1:

Ihr ladet den Beam auf und rüschst unter seiner Maschine durch, wenn sie springt. Sobald Wily gelandet ist, springt Ihr und feuert ihm den Beam in die Pilotenkanzel. Das zieht Ihr mehrere Male durch und schon beginnt Phase 2.

Phase 2:

Sobald Wily sichtbar geworden ist und seine Energie zurückhat, geht's ans Eingemachte.

Ihr wartet am linken bzw. rechten Bildschirmrand, bis eines seiner Geschosse nah an ihn selbst heranfliegt. Das ist Eure Chance: Mit der Punk-Waffe spurtet Ihr heran und schießt eine Säge unter seiner nächsten Kugel hindurch. Danach rennt Ihr sofort wieder zurück und wartet auf die nächste günstige Kugel. Auf den ersten Blick sicher kompliziert, aber wenn Ihr den Bogen erstmal raus habt, könnt Ihr ihn so am besten besiegen.



Mickey Mouse (Game Gear)

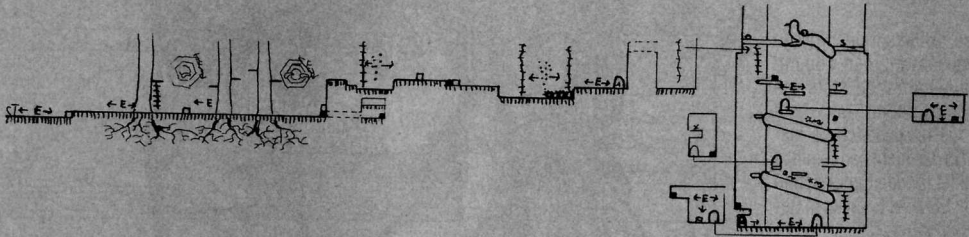
Auf der Jagd nach dem grünen Diamanten fand Mickey eifrigste Unterstützung vom Karten-spezialisten Kristian Zieger aus

Oldenburg. Er geleitete die Powermaus durch sämtliche Level und Gefahren.

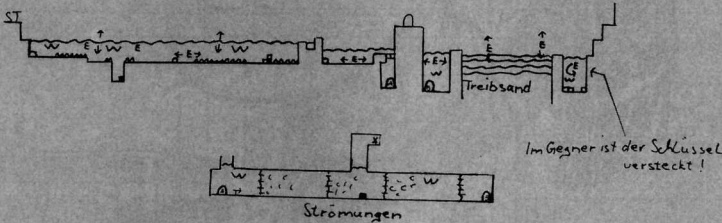
Legende zu den Karten

- | | |
|-----------------------------------|---|
| □ = zerstörbarer Steinblock | ≡ = Leiter |
| ■ = unzerstörbarer Steinblock | ⌋ = Kletterpflanze |
| ⬢ = Schatz | ⌋ = Wand, die mit einem Schlüssel geöffnet wird |
| ☑ = Lampe | ⌋ = Wand, die durch Umlegen eines Schalters aufgeht |
| ⌋ = schießbarer Steinblock | s = Schlüssel |
| □ = boxener Steinblock | T = Schalter |
| E = Enemy (Gegner) | ⌋ = Stacheln |
| () = Tür (A zu A, B zu B, usw.) | ⌋ = Geheimer Weg |
| ⌋ = Tür, die zum Endgegner führt. | W = Wasser |
| → = Markierungs-Pfeil | ST = Startpunkt |
| x = Stern | |

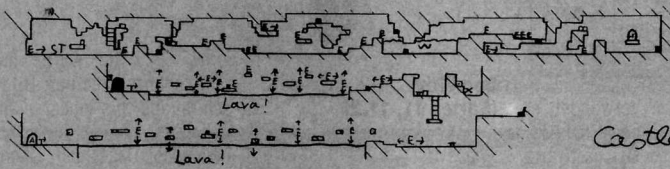
Forest Stage



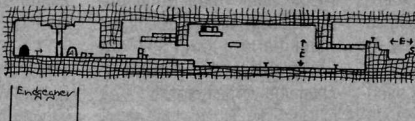
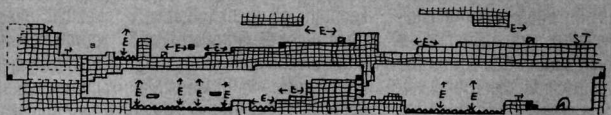
Lake Stage



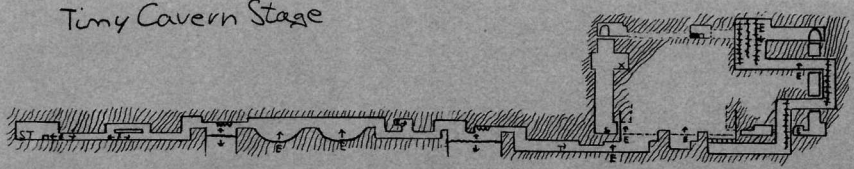
Blacksmith's Castle Stage



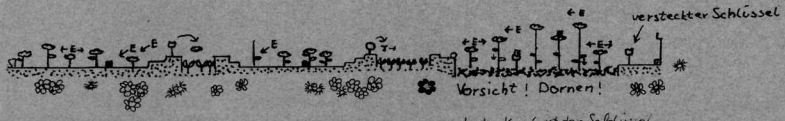
Castle Ruins Stage



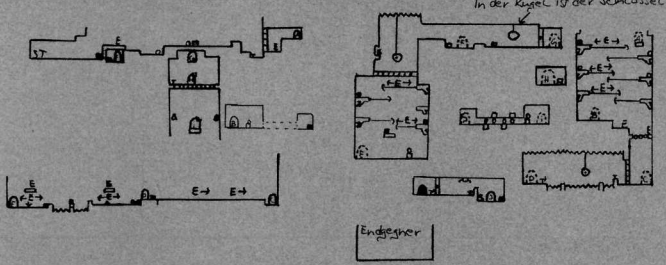
Timy Cavern Stage



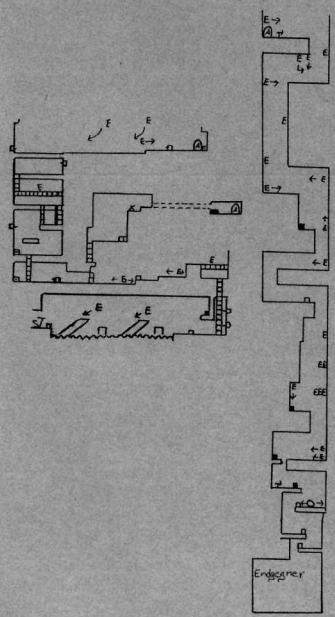
Flower Field Stage



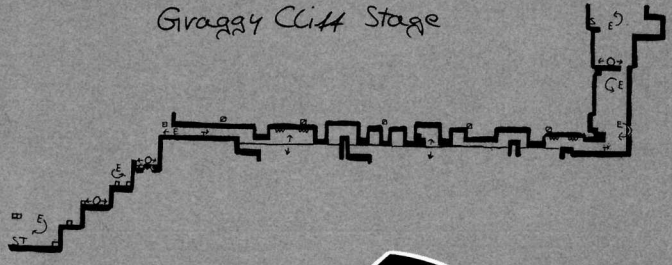
Toy Workshop Stage



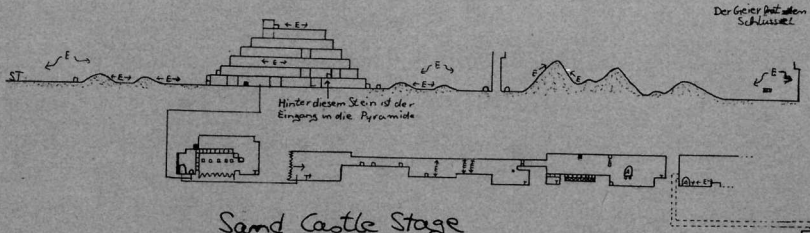
Palace Ruins Stage



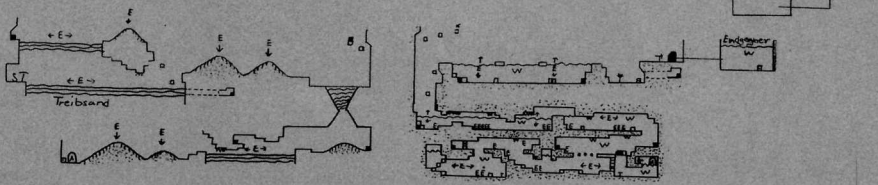
Grabby Cliff Stage



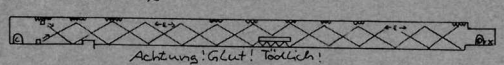
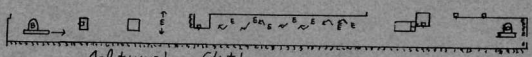
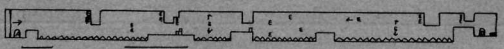
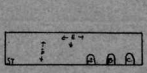
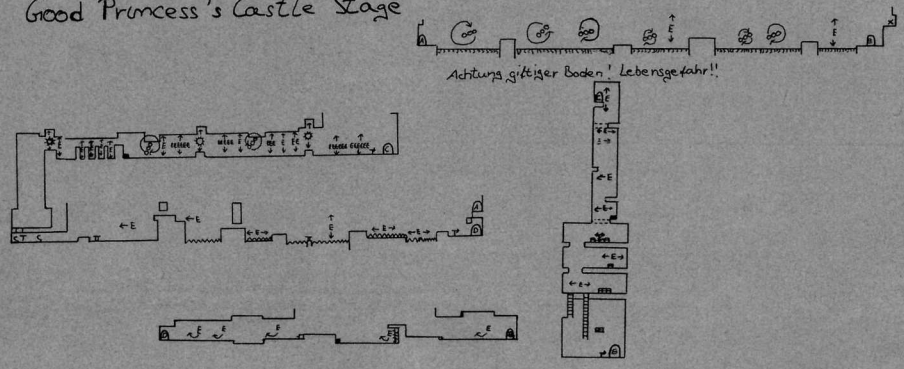
Desert Stage



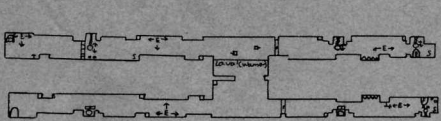
Sand Castle Stage



Good Princess's Castle Stage

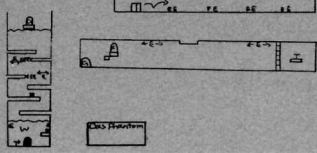


Phantom's Castle Stage



Ist der Schalter umgelegt, umwandelt sich die Lave in Wasser.

Die edelste Tür nach ganz rechts klopfen und dann mit dem Karren ins Innere und sie durchfahren.



Flinke Finger

Sonic 2 (Mega Drive)

Wir verraten Euch die lebenswichtigen Cheats für Igelanbeter: "Super Sonic" und "geheime Levelanwahl".

Die geheimnisumwitterte Levelanwahl könnt Ihr so erreichen: Geht ins Optionsmenü und wählt folgende Soundtests an: 19, 65, 09 und 17 (jeweils den C-Knopf betätigen, um den Sound zu starten). Danach solltet Ihr das Ringgeräusch hören. Nach dem Drücken der Start-Taste gelangt Ihr wieder ins Titelbild. Wählt "1 Player" und drückt A und Start gleichzeitig. Wunder über Wunder – im Cheatmenü könnt Ihr nun alle Zonen frei auswählen! Um aus dem gewählten Level auszusteigen, pausiert Ihr einfach und drückt A, B und C gleichzeitig.

Wenn Ihr Sonic in andere Sprites verwandeln wollt, gebt Ihr im Levelwahlmenü folgende Soundtests ein: 01, 09, 09, 02, 01, 01, 02 und 04. Wählt ein beliebiges Level an und drückt A und Start gleichzeitig. Drückt Ihr B, verwandelt sich Sonic in ein anderes Sprite (A wechselt danach in Sonics Gestalt). Mit C könnt Ihr das gewählte Sprite ins Spiel einbauen, mit B geht das Spiel als Sonic weiter.

Das bestgehütete Geheimnis im Leben von Sonic ist seine Fähigkeit, sich in einen gelben Punkfidel zu verwandeln. Super Sonic sieht nicht nur cooler aus, er hat auch neue Fähigkeiten: Er kann höher springen und fliegt, statt durch die Zonen zu rennen. Obwohl gegen Feindberührung immun, ist er nicht unverwundbar: An einigen Stellen verliert Ihr auch noch als Super Sonic Leben.

Wenn Ihr Sonic verwandeln wollt, spielt die erste Zone, sam-

melt 50 Ringe und geht an eine Laterne in den Bonuslevel. Kassiert den Chaosdiamanten und drückt Reset. Wählt Options, drückt auf Start und wiederholt die erste Zone bis zum Bonuslevel – zu Eurer Überraschung habt Ihr noch den ersten Diamanten und könnt im Bonuslevel den nächsten verdienen. Wiederholt das, bis Ihr alle sieben Diamanten habt, und Sonic verwandelt sich im Sprung in den gelben Punk.

Weil diese Methode sehr schwer ist, könnt Ihr auch anders zum Super Sonic werden: Aktiviert die Levelanwahl und wählt die Soundtests: 04, 01, 02, 06 und drückt Start. Aktiviert erneut die Levelanwahl (mit A und Start) und wählt Chemical Plant Zone 1. Drückt A und Start, sammelt 50 Ringe, und Ihr könnt mit Super Sonic weiterspielen.

Dinosaurs (Super Nintendo)

Gerhard Koros aus Haslach hat herausgefunden, wie Ihr **unzerstörbar** werdet:

Drückt X und oben, links, A und links, R und rechts, Y und links, Y und rechts, Select und unten. Ein Klingelzeichen ertönt. Wenn Ihr folgende Kombination hinzusetzt, seid Ihr für immer unzerstörbar: B und rechts, R und rechts, B und oben, X gedrückt halten und oben, R und rechts, B und oben, X und links, Select und unten.

Fantasy Zone (Game Gear)

Andreas Moser aus Forstern hat uns geschrieben, wie Ihr beim

Spiel um den niedlichen Raumgleiter Opa-Opa die **Level anwählen** könnt:

Im Titelbild Start drücken, oben, rechts, unten, links, Button 1, 2, 1, 2 und ganz kurz Start. Jetzt den Pfeil auf "Mode" bewegen, nach links drücken und gleichzeitig die Buttons 1 und 2 betätigen. Wenn's beim erstmaligen nicht klappt, probiert's erneut.

Lemmings (Super Nintendo)

Halte im Titelbild Select gedrückt und betätigt Start. Schon erscheint das **Musikmenü**.

Super Mario Kart (Super Nintendo)

Ryan Hood hat herausgefunden, wie Ihr Fahrer schrumpfen lassen könnt: Im Auswahlmenü Y gedrückt halten und dann A drücken.

Super Star Wars (Super Nintendo)

Stefan Kiesel vom Videospelversand Digital Dreams aus Ludwigsburg schickte uns zwei wichtige Tips:

Um mit **fünf Credits** zu beginnen, drückt Ihr X, B, B, A, Y. Das **Lichtschwert** gibt's nach der Kombination Y, Y, X, X, A, B, X, A. Beide "Verfahren" gleichzeitig funktionieren nicht, eingeben müßt Ihr sie nach dem Einschalten im Menü des Titelbilds.

Battleclash (Super Nintendo)

Stefan Hartmann aus Ilvesheim ist einer der wenigen Super-Scope-Besitzer, der unseren Lesern gerne zur Hand geht. Hier sein Tip: Zuerst schließt Ihr Joypad 1 ans Grundgerät an und drückt im Titelbild Button L und Select gleichzeitig. Schließt nun das Super Scope an und justiert es, danach erscheint als Belohnung ein Menü, in dem Ihr den **Schwierigkeitsgrad** einstellen könnt.

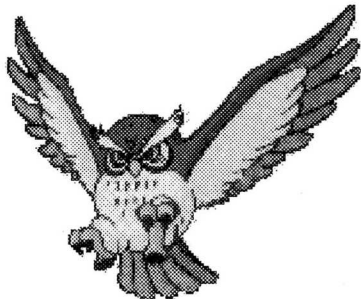
Super Buster Bros. (Super Nintendo)

Die versteckte **Level-Anwahl** von *Super Buster Bros* (in Japan heißt's *Pang*) fand Gerhard Koros aus Haslach heraus:

Wenn Ihr im Titelbild Start drückt, erscheint der "Select Game"-Screen. Hier drückt Ihr L, R, R, L, oben und unten: Dadurch erscheint zwischen den Bildern eine Zahl, die den Level anzeigt. Die Einstellung nehmt Ihr per Steuerkreuz vor.

Super Mario Kart (Super Nintendo)

Wie Ihr im "Time Trial Mode" die letzten **fünf Strecken anwählt**, verrät Euch Gerhard Koros aus Haslach: Schaltet in den besagten Modus und laßt den Pfeil auf die Strecke links-oben zeigen. Drückt nun auf dem Joypad L, R, L, R, L, R, R, A, Select und abschließend Start.



Sim City (Super Nintendo)

Mehr Geld gefällig? Matthias Hanse aus Kulmbach hat uns geschrieben, wie's funktioniert: Bis zum Dezember gebt Ihr all Euer Geld aus und reduziert jeden Fond auf 0%. Am Ende des Jahres erscheint der Steuerbildschirm. Jetzt haltet Ihr die Taste L gedrückt und geht aus dem Screen heraus. Bei gedrückter L-Taste schaltet Ihr erneut ins Steuer Menü und erhöht die Fonds auf 100%, die Steuern auf 7%. Verläßt den Screen wieder, und Ihr habt ein Plus von läppischen **999.999 Dollar!**

Sonic Blastman (Super Nintendo)

Gerhard Koros aus Haslach verrät Euch, wie Ihr den **Very Hard Modus** aktiviert. Drückt im Titelbild die Buttons L und R. Wenn der Urschrei ertönt, hat's geklappt.

Faceball 2000 (Super Nintendo)

Das **Optionmenü** versteckt sich im Anfangsbildschirm des "Cyberzone"-Levels. Dort haltet Ihr die Knöpfe L und R gedrückt und betätigt Start. Im Optionmenü lassen sich Leben, Bewaffnung, Schüsse, Geschwindigkeit etc. einstellen. Auch das ist ein Tip von Stefan Hartmann aus Ilvesheim.

Skölljagger (Super Nintendo)

Wer die Anleitung aufmerksam liest, erfährt auf Seite 11, daß Wit's Name in Wirklichkeit R. L. Wright lautet. Genaugenommen ist das nicht nur sein Name, sondern auch ein Code, der Euch **geheime Tips** von Spiel gibt.

Wie? Wenn die Inselkarte am Anfang eines Levels erscheint, drückt Ihr die Buttons R, L, R und der Text erscheint. Diese Erleuchtung hatte Stefan Hartmann aus Ilvesheim.

Ecco The Dolphin (Mega Drive)

Christian Schlager aus Untersulmetingen verrät Euch, wie Ihr Euren "Flipper" unverwundbar macht: Drückt im Paßwort-Bildschirm die Starttaste und die Knöpfe A, B und C gleichzeitig, bis der Levelanfang erscheint. Ecco ist noch nicht zu sehen, aber Lebens- und Luftanzeige sollten nun senkrecht stehen. Drückt jetzt Start und spielt los. Außer dem Alien-Endgegner kann niemand mehr Ecco besiegen.

Testdrive 2 (Super Nintendo)

Daß im Land von Frau Antje nicht nur Käseräder rollen, macht Euch Harold Vrenhen aus Valkenswaard, Holland, mit seinem heißen Cheat klar: Drückt, während Ihr beschleunigt, auf dem zweiten Joypad die L- und R-Taste gleichzeitig. Laßt los, und Ihr könnt die Parameter Eures Flitzers folgendermaßen verändern: Setzt alles auf Maximum, und schon habt Ihr *den* Renner mit Höchstgeschwindigkeit 211!

Autoshift	0-1
Car Height	60-120
Drag Coeff.	600-899
Accel. Coeff.	200-499
Brake Coeff.	150-399
Max. G. Force	7000-9999
Scrub Rate	0-30

Alien 3 (Mega Drive)

Martin Kuhaupt aus Ehringen weiß, wie Ihr zur freien Levelwahl gelangt:

Im Optionsmenü gebt Ihr mit dem zweiten Joypad Folgendes ein: C, Oben, Rechts, Unten, Links, A, Rechts und Unten. Spielt mit Joypad 1 los und drückt während des Spiels Start und C, A und B. Ein grünes Aufblitzen des Bildschirms zeigt Euch an, daß der Cheat aktiv ist. Drückt jetzt erneut Start, und Ihr könnt in einem beliebigen Level einsteigen.

Terminator 2 (Mega Drive)

Um Euch die furiose Ballerei mit Arnie zu erleichtern, sagt Euch Sebastian Weigelt aus Frankfurt, wie Ihr auch hier an die freie Levelwahl kommt. Sobald das Titelbild erscheint, gebt Ihr die Tastenkombination Oben, Unten, Links, Rechts ein. Nachdem Arnie Laut gegeben hat, seid Ihr im Cheat-Modus. Drückt nun A,B,C und Start und wechselt den Level nach Belieben.

Cobra Command (Mega CD)

Stefan Hartmann aus Ilvesheim hat die Silberling-Konsole und zeigt Helikopter-Piloten schon jetzt, wie's in Pension aussehen wird. Alle, die zu faul sind, die Level in ihrer Reihenfolge durchzuspielen, sollten im Titelbild folgende Kombination

eingeben: Oben, Links, Rechts, Rechts, Oben. Jetzt kann man in jedem gewünschten Level starten. Bei Spielbeginn erscheint der "Stage 1"-Bildschirm. Hier müßt Ihr nur noch

das Steuerkreuz nach rechts drücken, um Euer Startlevel auszuwählen. Ganz faule Subjekte drücken einfach Start, sobald die Action beginnt und erhalten dafür die Meldung "Stage Cleared".

Sonic 2 (Game Gear)

Wo sich Fuchs und Igel ein Stell-dichein geben, ist auch Thomas Müller aus Königsbrunn nicht weit. Hier sein Cheat zur freien Levelwahl. Schaltet das Gerät ein, drückt nach links unten und haltet die Tasten 1 und 2 gedrückt. Wartet, bis das Titelbild erscheint. Wenn Tails das dritte Mal mit dem Auge gezwinkert hat, müßt Ihr die Starttaste drücken. Nun könnt Ihr in jeder Zone des Spiels einsteigen.

Streetworker 2 (Super Nintendo)

Einen abgefahrenen Cheat sandte mir Marc Polatschek aus Erbes-Büdesheim ein. Ihr braucht dazu ein Game Genie und ein Action Replay Pro. Befolgt Ihr Marc's Weisungen, könnt Ihr die Meister (Balrog, Vega, Sagat und M. Bison) selbst steuern. Steckt das Game Genie in die Konsole. Darauf kommt das Action Replay Pro steck Ihr das Modul. Wenn Ihr die Konsole anschaltet, müßt Ihr darauf achten, daß der Schalter am Game Genie in der oberen Position ist und der am Action Replay Pro in der mittleren. Nun sollte der Code-Eingabeschirm erscheinen. Gebt die folgenden Zeilen ein: 10A4-0767 DF80-AD64 46C6-6493 und danach drückt die Starttaste. Nun sollten noch die folgenden zwei Codezeilen in das Action Replay Pro eingegeben werden: 7E0C-D10X 7E0E-D10X

Das "X" steht für die Zahl oder den Buchstaben des Kämpfers, den Ihr steuern wollt:

A für Balrog, B für Vega, 9 für Sagat und 8 für M. Bison. Hierbei ist die erste Zeile Spieler 1, die zweite Spieler 2.

Habt Ihr alle Codes eingegeben, wird wieder "Start" gedrückt. Das Spiellogo erscheint, jedoch ist der Bildschirm blau. Stellt die Konfigurationen wie gewohnt ein und startet den "VS"-Mode. Beide Spieler müssen nun Ryu auswählen. Es folgt der Handicap- und Screen-Select-Bildschirm. Jetzt stellt Ihr den Action Replay Pro-Schalter auf die oberste Position und gleich wieder zurück auf die mittlere. Wählt Euer Handicap und die Umgebung nach Belieben und drückt nochmals die Starttaste. Die ausgewählten Meister erscheinen auf dem Bildschirm. Ihr werdet bemerken, daß die Kämpfer erheblich dunkler wirken. Um das ein wenig zu beheben, werft jeden Spieler einmal auf den Boden. Um die Kampftechniken zu nutzen, müßt Ihr Ryus Special Moves anwenden. Hier noch einige Tips: Wenn Ihr mit Sagat die Feuerballtechnik anwendet, stürzt das Spiel ab. Wenn Balrog gegen Balrog kämpft, versucht nicht, Euren Kontrahenten zu werfen, denn Balrog wurde nicht für Griffe oder Würfe programmiert. Ihr könnt nur im "VS"-Mode die Meister steuern und eine Runde mit ihnen kämpfen.

Robin Hood (NES/Game Boy)

Alen Srebot aus Mannheim hat ein geheimes Paßwortmenü gefunden, das alle Probleme, die sich Eurem grünen Wohltäter in den Weg stellen, beseitigen sollte.

Drückt während des Titelbildes achtmal den A-Knopf und achtmal den B-Knopf. Nun könnt Ihr ein Paßwort eingeben, das Euch

an den entsprechenden Ort im Spiel bringt. Hier alle 17 Codes: WALL, MASTER, LOCKSLEY, TAX, DUBOIS, POND, CHASE, VILLAGE, CATHEDRA, CELTS, BOAR, TOWN, WELL, TOWNHANG, CHAPEL, CASTLEIN, CATACOMB.

Wing Commander (Super Nintendo)

Stefan Hartmann, der Topspezialist aus Ilvesheim, hat den Cheat für Katzenschlächter:

Wer gerne in ein verdecktes Optionsmenü, inklusive Levelanwahl will, der sollte im ersten Auswahlbildschirm (Start/Continue) folgenden Code eingeben: B, A, B, Y, B, Y, L-Knopf, A, R-Knopf, A und Start. Im folgenden Menü könnt Ihr dann die Serie, bzw. Mission auswählen, Sounds und Musiken anhören und Euch unsterblich machen!

Streetfighter 2 (Super Nintendo)

Benjamin Borschberg aus Allschwil in der Schweiz ist Mode-

fachmann mit Schwerpunkt Beinkleider. Er kann Euch verraten, wie Ken zu schwarzen Hosen kommt.

Während des Capcom-Bildschirms gebt Ihr folgende Kombination ein:

unten, R-Taste, oben, L-Taste, Y, B, X und A. Nun drückt Start und wählt eine beliebige Figur. Nochmaliges Drücken der Starttaste bringt Euch ins Spiel. Sobald Ihr Euch bewegen könnt, müßt Ihr wieder Start drücken. Spieler 1 muß nun unbedingt zuerst wählen, Spieler 2 wählt danach den gleichen Streetfighter. Schlagt den zweiten Spieler k.o.. Spielt jetzt wie gewohnt weiter, und Ihr werdet merken, daß eine neue Modeseason eingeläutet wurde.

Super Turrican (Super Nintendo)

Fans von Chris Hülsbecks Klängen warten sehnsüchtigst auf Christoph Simbecks (München) Cheat, um beim Robot-Tohuwaboju in das Musikmenü zu kommen.

Im Optionsmenü geht Ihr auf "exit", so daß es "highlighted"

ist. Dann R,L,X und A gleichzeitig gedrückt halten und "select" betätigen. Nun sucht man sich das passende Musikstück aus.

Super Tennis (Super Nintendo)

Und gleich noch mal Sebastian Weigelt: Mit diesen Tips und Cheats wird das Spektakel im Grünen gleich noch mal so interessant.

Gebt im Player-Select L, L, L, L, X, R, R, R, R, R und X auf dem zweiten Pad ein. Wenn nun die Musik wechselt, könnt Ihr einen beliebigen Spieler auswählen, der volle Kraft hat. Um die Chancen im Spiel zu verändern, drückt Ihr auf dem ersten Pad "select" und auf dem zweiten R, R, links, unten, B, A, L und noch mal L. Nun müßte Applaus zu hören sein. Drückt nun noch B auf dem ersten Pad. Die Null oben ist Eure "Energie" und die untere die des Gegners. Zum Ändern der Zahlen benutzt A. Um die Zeit anzuhalten, müßt Ihr L auf dem zweiten Pad drücken.

Populous (Super Nintendo)

Und weil's so schön war, und weil er so viel Interessantes weiß: Sebastian Weigelt, die Dritte! Hier erzählt er Euch, wie Ihr bei der Götterdämmerung in einen Stage-Select-Modus gelangen könnt.

Geht im Conquest-Mode auf das Pause-Icon und bewegt den Cursor auf die Erdkugel. Drückt dazu L, dann A, gefolgt von R, Y, B, X, A und Select. Laßt R los, drückt Select und gebt "Armageddon" gefolgt von Select ein. Wählt nun den Conquest-Mode.



King Of The Zoo (Game Boy)

Stefan Kötke aus Rosche ist der ungekrönte König des aus den Fugen geratenen Tiergartens. Freie Levelwahl? Kein Problem:

Geht auf den Charakterscreen und drückt links, B und A. Danach erscheint auf dem Boden der rechten "Handecke" eine Nummer. Mit "oben" und "unten" könnt Ihr jetzt frei agieren.

Sonic 2 (Mega Drive)

Steffen Kasperavicius aus Hummeltal weiß was Nettes zum zweiten Raseigel. Auf folgende Weise werdet Ihr zwar umständlich, aber interessant unverwundbar:

Aktiviert die Levelwahl, indem Ihr im Optionsmenü folgende Soundtests abruf: 19, 65, 09 und 17. Als Nächstes drückt Ihr "Start", geht auf "Player 1" und drückt dann "Start" und A gleichzeitig. Im Levelwahlmenü geht Ihr auf "Soundtest" und wählt folgende Musikstücke: 01, 09, 09, 02, 01, 01, 02, 04. Geht nun auf einen beliebigen Level und drückt A und "Start" gleichzeitig. Jetzt könnt Ihr Euch zum einen in andere Dinge verwandeln (drückt dazu B und Sonic geht als Ring an den Start – drückt A für weiteres Verwandeln und C, um das gewünschte Sprite ins Spiel einzubauen). Zum anderen könnt Ihr, wenn Ihr ohne "Verwandlung" spielt und zum Springen nur A oder C verwendet, immer wieder ins Spiel einsteigen, wenn Ihr getötet werdet. Dazu geht Ihr so vor: In dem Moment, in dem Sonic stirbt, drückt Ihr B und verwandelt Euch in einen anderen Gegenstand. Damit habt Ihr dem Tod ein Schnippchen geschlagen. Um wieder ins Spiel einzusteigen, drückt Ihr einfach noch mal B.



Super Adventure Island (Super Nintendo)

Die deutsche Version dieses Jump'n'Runs hat Gerhard Koros aus Haslach im Regal. Er kennt die geheime Levelwahl: Drückt im Titelbild L, rechts, X und Start.

Flying Hero (Super Nintendo)

Ein erweitertes Options-Menü beim japanischen Import-Modul Flying Hero kennt Gerhard Koros aus Haslach: Drückt im Options-Menü (im Titelbild Select drücken) auf Joypad 2 Select und Start. Nun könnt Ihr Level und Raumschiffe auswählen und die Credits erhöhen.

Defenders of Oasis (Game Gear)

Timo Lebe und David Lamprecht fanden den kleinen Sound-Gag im Rollenspielknüller *Defenders of Oasis*. Drückt im Titelbild einfach Oben und Start gleichzeitig und Ihr dürft 28 Musiken, 49 Effekten und drei markerschütternden Schreien lauschen.

Super Mario Kart (Super NES)

In Nintendos State-of-the-Art-Flitzer ist übrigens noch eine kleine Special-Cup-Strecke verborgen.

Wer während der Streckenauswahl im Time Trial (die linken Namen leuchten auf) L, R, L, R, L, L, R, R, A drückt, darf die neue Strecke ausprobieren. Herausgefunden hat dies Nick Friederici aus Hannover.

Thunder Force 4 (Mega Drive)

Alexander Weigels *Thunder Force 4*-Cheat wird Ballerfans die Tränen in die Augen treiben. Um ganze 100 Leben zu ergattern stellt Ihr im Options-Menü (Start und A gleichzeitig) die Anzahl der Leben (Stock Ship) auf Null. Startet Ihr nun das Spiel, warten die 100 Leben als Belohnung.

Wer auf volle Bewaffnung steht, sollte Nico Stalevs Trick ausprobieren: Im Pause-Modus oben, rechts, A, unten, rechts, A, C, links, oben, B, oben, rechts, Start eingeben. Nun geht's mit maximaler Bewaffnung weiter.

M1-Abrams Battle Tank (Mega Drive)

Um mit unendlicher Feuerkraft und einer unzerstörbaren Panzerung durch die Gegend zu rumpeeln, benutzt Ihr einfach die Tastenkombination von T.W. Reich aus München. Während des Intros (Demos) hintereinander B, B, C, B, C, C, C, B, C, B, B und C drücken. Einziger Nachteil: Der Sprit kann Euch immer noch ausgehen.

Super R-Type (Super Nintendo)

Dieser Tip kommt von Thomas Kling aus München. Während Ihr den Schwierigkeitsgrad einstellen dürft (vor Spielbeginn), drückt Ihr zuerst neunmal die R-Taste und dann neunmal das Steuerkreuz nach oben. Nun sollten die Glöckchen aus dem Lautsprecher läuten (tun sie es nicht, probiert's noch einmal). Fangt nun ganz normal an zu spielen und drückt "Start" (Pause). Jetzt nur noch "Select", "A" und "R"-Taste gleichzeitig drücken, und im unteren Bildschirmbereich (genauer: unten links) erscheint die Nummer des Levels. Mit dem Steuerkreuz läßt sich nun jeder der siebzehn Level anwählen. Mit "Start" bestätigt Ihr Eure Eingabe und ab geht's zum Alien-Rupfen.

Home Alone (Super Nintendo)

Um auch auf Nintendos 16-Bit-Maschine Kevin heil durchs Spiel zum gleichnamigen Film zu bringen, darf er sich nun seiner Unverwundbarkeit erfreuen. Florian Fläter aus Strande fand heraus, daß der kleine Held beliebig viel Prügel einstecken darf, wenn man im "Pause"-Modus das Steuerkreuz nach oben drückt und die "Select"-Taste betätigt.

Super Ghouls'n'Ghosts (Super Nintendo)

Und hier die sensationelle Level-anwahl von Cliff Wissink aus Diemen (Niederlande): Im Option-Menü auf Exit gehen und zugleich L, Start auf dem zweiten Pad und Start auf dem ersten Pad drücken. Jetzt seid Ihr im Level-anwahl-Menü.

Turrican (Mega Drive)

Ein verstecktes Menü mit feinsten Einstellmöglichkeiten fand Lucas Strube aus München. Geht zuerst ins normale Option-Menü und haltet das Steuerkreuz nach unten (gedrückt halten). Gebt nun folgende Kombination ein: A, B, B, A, B, A, A, B, A, A, B, A, A.

Super E.D.F. (Super Nintendo)

Von Gerhard Koros aus Wangen kommt der Unzerstörbarkeits-Cheat für das brandneue "Super Earth Defense Force". Im Pause-Modus drückt Ihr nacheinander folgende Tasten: A, B, X, Y, L, R, oben, unten, links, rechts. Diese Prozedur muß in jedem Level wiederholt werden.

Stormlord (Mega Drive)

Levelanwahl gefällig? Wenn ja, dann solltet Ihr irgendwann im Spiel "Start" drücken und dann C, B, B, B, A, A, A, C, C, A, A, A und A. Fünf Leben erhält der Muskelopa, drückt Ihr, wenn die Energieskala "0" anzeigt, "Start", A, A, A, A, C, C, B, B, B, C und A. Der Trick darf so oft wiederholt werden, wie es gefällt.

Golden Axe 2 (Mega Drive)

Die Levelanwahl zum Prügelhit "Golden Axe 2" schickte uns unser Japankorrespondent Ken Takeda. Im Demo A, B und C gedrückt halten und "Start" betätigen. Nun den Pfeil auf "Option" bewegen, B und C loslassen und wieder gleichzeitig drücken (A ständig gedrückt halten). Im Menü auf "Exit" gehen und wieder B und C loslassen und gleichzeitig drücken. Nun Spieleranzahl wählen und mal wieder B und C loslassen und gleichzeitig drücken. Bei "Normal Game" das Ganze noch einmal wiederholen – bei der Charakterwahl trifft gleiches zu. Jetzt läßt sich mit A und B die Runde aussuchen – die verkrampften Finger dürfen sich entspannen.

Mercenary Force (Game Boy)

Mehr Yen für Söldner: Bei "Mercenary Force" für den Game Boy rät Euch Marcus Gersdorf aus Wiesbaden im Titelbild die Tasten A, B, Select und das Steuerkreuz für ein paar Sekunden gleichzeitig gedrückt zu halten. Statt der jämmerlichen 5000 Yen bekommt Ihr nun als Anfangskapital den zehnfachen Betrag (nach Adam Riese 50000 Yen) aufs Konto gebucht.

Tiger Heli (Mega Drive)

Tim Schwerdtner gab sich nicht mit der kümmerlichen Anzahl von Credits zufrieden, die während der Aufforderung "Please push only one player start button" angezeigt wird. Sein Tip: Mit der A-Feuertaste erhaltet Ihr pro Druck ein zusätzliches Continue. Es existiert jedoch ein Maximum; dieses richtet sich nach dem gewählten Schwierigkeitsgrad.

Midnight Resistance (Mega Drive)

Fritz Hien, ein Garant für Tips der Güteklasse "Kurz und Gut", ver-rät Euch, wie Ihr bei "Midnight Resistance" jeden Level einzeln anwählen könnt. Drückt, wenn nach dem Game Over die High Score-Liste erscheint, alle Knöpfe (A, B, C und Start) gleichzeitig und Ihr gelangt wieder in das Anfangsbild. Bei jedem weiteren Drücken der Tasten überspringt Ihr einen ganzen Level. Mit dem Durchspielen des Moduls dürft Ihr so keine Probleme mehr haben.

Musha Aleste (Mega Drive)

Gleich vier verschiedene Cheats bietet Compiles erstes Baller-modul fürs Mega Drive. Ein erweitertes Options-Menü erscheint, wenn Ihr nach dem Einschalten zehnmal "Reset" drückt und dann im Titelbild nach links unten steuert. Nun noch "Start" betätigen, und der Menübildschirm erscheint. Fünf Zusatzleben gibts, wenn Ihr im Pausemodus rechts, unten, rechts, unten, links, oben, links, oben, B, C und A drückt.

Ein kostenloses Power-Up gibts wenn Ihr, nachdem Ihr "Start" (Pause) gedrückt habt, B, B, C, B, B, C, hoch und runter drückt. Und schließlich warten unendliche Continues, wenn Ihr bei "Game Over" ab Level 2 die Knöpfe A, B und C gedrückt haltet, bis das Sega-Logo erscheint. Nun mit Start wieder hinein ins Spiel.

Afterburner 2 (Mega Drive)

Ibrahim Köse weiß, wie man sich bei "Afterburner 2" die zwanzig ersten Levels anwählt: Haltet nach dem Auftauchen des Sega-Logos alle drei Feuerknöpfe gedrückt. Wer jetzt zusätzlich zweimal die Starttaste drückt, darf wählen. So müssen bis zur Landung auf dem Flugzeugträger nur noch noch zwei Stages (die 21. und die 22.) durchflogen werden.

Sonic the Hedgehog (Mega Drive)

Und hier das geheime Menü zur Levelanwahl des Geschicklichkeitsknüllers "Sonic the Hedgehog". Betätigt im Titelbild den A-Feuerknopf und haltet ihn



(immer!) gedrückt. Jetzt gebt Ihr mit dem Steuerkreuz Links, Rechts, Oben, Unten, Links und wieder Rechts ein. Ertönt das Klingelzeichen, drückt Ihr Start (den Feuerknopf weiterhin gedrückt halten), und das ersehnte Menü erscheint auf dem Bildschirm.

Gradius 3 (Super Nintendo)

Eine feine Überraschung verspricht Tobias Reich aus München allen die im 1P Weapon Select, Edit Mode von "Gradius 3" die Feuer Tasten x, y, x, y, x, y hintereinander drücken.

Phelios (Mega Drive)

Eine Menge Punkte können sich erfahrene Luftritter beim vierten Endgegner der ältlichen Vertikalballerei verdienen: Flattert ganz nach rechts und ballert kontinuierlich (am besten mit schnellem Dauerfeuer) auf die Hände. Ihr erhaltet die Punkte nun gleich eimerweise und zirka jede Minute eine Extraleben.

Moonwalker (Mega Drive)

Auch in diesem Spiel könnt Ihr Euch die einzelnen Levels selbst anwählen. Gebt am zweiten Joy-

pad folgende Kombination ein: Haltet das Steuerkreuz nach unten links, dann auch den A-Knopf gedrückt halten und schließlich Start betätigen. Der Leser, der diesen und die Tips zu Phelios und James Pond erknoebelt hat, sollte sich zwecks Prämiierung melden – seine Adresse haben wir bis heute nirgends gefunden.

James Pond (Mega Drive)

Alle Exits, die Eurem Salzwasseragenten den Weg versperren, öffnet Ihr mit folgendem Trick: Drückt alle drei Feuerknöpfe gleichzeitig und alle Richtungen des Steuerkreuzes (360°) nach links oder rechts.

Burning Force (Mega Drive)

Wer schon immer einmal mehr Leben als eine Katze haben wollte, probiert folgendes aus: Im Options-Menü die Tasten B, A, B, A, A, C, A, A drücken und mit "Start" abschließen. Satte zehn Leben sind die Belohnung.

Gaiars (Mega Drive)

Um einmal ohne jegliche Kollision durch dieses Ballerspektakel zu flattern, haltet Ihr das Spiel

einfach an, drückt das Steuerkreuz nach links und gleichzeitig A und B. War Euer Timing exakt, seid Ihr für eine bestimmte Zeit unverwundbar – regelmäßiges Wiederholen sichert den Klassenerhalt.

Hellfire (Mega Drive)

99 Continues lassen den stärksten Actionspieler vom Hocker kippen. Phillip Brüsewitz aus Kiel ermittelte sich diesen netten Cheat: Im Option Menü "Hard" einstellen, und nun irgendeinen Sound ca. 70 Sekunden lang anhören. Das Spiel startet jetzt von selber mit 99 Continues. Dieser Tip ist nur auf dem europäischen Mega Drive (o. Genesis) zu gebrauchen.

Valis 3 (Mega Drive)

Euch gehen die ellenlangen Intro-Sequenzen und einige todlangweilige Levels von "Valis 3" gehörig auf die Nerven? Mit einem Trick, der es Euch ermöglicht einzelne "Maps" (Levels) selbst anzuwählen, schafft Konrad Wohnig aus Höchststadt Abhilfe. Im Titelbild des Spiels drückt Ihr das Steuerkreuz nach oben, sowie alle drei Feuerknöpfe A, B und C. Gedrückt halten und Start betätigen. Mit dem Steuerkreuz könnt Ihr nun den Level anwählen, mit Start be- ginnt Ihr das Spiel.

Super Formation Soccer (Super Nintendo)

Um das Elfmeterschießen fleißig zu üben, benutzt einfach den kleinen Trick von Thomas Maurin aus Elmshorn. Drückt im Titelbild einfach L, R und "Start" gleichzeitig, und Ihr seid in einem "geheimen" Elfmeterschießen.

Turrican (Game Boy)

Allen gefrusteten "Turrican"-Spielern sei nun mit Marvin Blases Cheat geholfen. Im Menü gebt Ihr folgende Kombination ein, um unendlich viel Energie zu bekommen: A, B, B, A, B, A, A, B, A, A, B, A, A. Außerdem könnt Ihr nun ein Level weiter hüpfen, indem Ihr "Select" und "Start" gleichzeitig drückt.

Codename Robocod (Mega Drive)

Stefan Hartmann aus Ilvesheim sandte uns den Cheat zu diesem Geheimagenten-Flossen-Spektakel zu.

Auf dem Hausdach, vor der ersten Tür, liegen mehrere Objekte. Nehmt Ihr sie in einer bestimmten Reihenfolge auf, gelangt Ihr in den Cheat-modus: Kuchen (cake), Hammer (hammer), Erde (earth), Apfel (apple), Wasserhahn (tap). Wie Ihr erkennt, ergeben die Anfangsbuchstaben der englischen Begriffe das Wörtchen "Cheat". Von nun an seid Ihr unsterblich. Geht Ihr nun durch die erste Tür, sammelt folgende Objekte in dieser Reihenfolge: Pinguin, Öl, Wein, Erde, Schneemann. Das Wort "Power" ergibt sich – und Ihr habt nun genug davon. Nehmt Ihr im weiteren Spiel Lippen, Eis, Geige, Erde, Schneemann auf, bekommt Ihr unendliche Leben ("Lives").

Wing Commander (Super NES)

Einen Universalcheat zu Origins *Wing Commander* sandte uns Erik Runge aus Berlin. Im Auswahlmenü in folgender Reihenfolge die Tasten drücken: B, A, B, Y, B, Y, L, A, R, A und START. Nun darf man sich über eine Missionwahl, Unsterblichkeit und ein Soundmenü freuen.



Code geknackt

The Lost Vikings (Super Nintendo)

Wer immer noch herbe an Interplays Wikingersaga zu knabbern hat, darf sich die von Christian Weikert aus Hamburg stammenden Paßwörter etwas genauer ansehen.

Space		Level 19:	PLNG
Level 2:	GR8T	Level 20:	BTRY
Level 3:	TLPT	Level 21:	JNKR
Level 4:	GRND	Level 22:	CBLT
Outdoor		Level 23:	HOPP
Level 5:	LLMO	Level 24:	SMRT
Level 6:	FLOT	Level 25:	V8TR
Level 7:	TRSS	Schlaraffenland	
Level 8:	PRHS	Level 26:	NFL8
Level 9:	CURN	Level 27:	WKYY
Level 10:	BBL8	Level 28:	CMBO
Level 11:	VLCN	Level 29:	8BLL
Ägypten		Level 30:	TRDR
Level 12:	QCKS	Level 31:	FNTM
Level 13:	PHRO	Level 32:	WRLR
Level 14:	C1RO	Level 33:	TRPD
Level 15:	SPKS	Back in Space	
Level 16:	JMNN	Level 34:	TFFF
Level 17:	TTRS	Level 35:	FRGT
Maschinen		Level 36:	4RN4
Level 18:	JLLY	Level 37:	MSTR

Super Tiny Toons (Super Nintendo)

Wer die zahlreichen Bonusspiele zwischen den Levels anwählen möchte, sollte das Paßwort von Matthias von Roth ausprobieren. Gebt als Paßwort einfach – Elmyra – Shirley – Calamity Coyote – ein, und Ihr dürft die witzigen Intermezzos direkt anwählen.

G.C. Shinobi 2 (Game Gear)

Jolyon Brettingham-Smith aus Berlin erspielte sämtliche Paßwörter des zweiten Shinobi-Spektakels für Segas Game Gear.

Gelb:	80525	Gelber Kristall:	31F1E
Pink:	20262	Grüner Kristall:	B3552
Grün:	C01E1	Pink Kristall:	7BF54
Blau:	30EFE		
Alle:	3FDDE		

Night Trap (Mega CD)

Georges und Roger Knaus und Mithelfer Toni aus Egerkingen spielten den Mega-CD-Film *Night Trap* durch und schrieben genau auf, wann und wo ein Alien, Farbcode oder etwas anderes zu finden ist. Hinter allen Zeilen ohne Erklärung befindet sich ein imaginäres Alien.

SOFA	13.57
SOFA	14.10
FARBCODE	
RAUM 2	14.30
TREPPE	15.04
RAUM 1	15.30
DAS IST EINER VOM S.C.A.T. – TEAM (VERKLEIDET) DIE FALLE DARF NICHT BETÄTIGT WERDEN!	
AUTO	16.30
RAUM 2	16.38
SOFA	16.45
RAUM 1	17.00
BETT	17.13
SOFA	17.20
RAUM 2	17.38
SOFA	17.45
BAD	17.50
RAUM 2	18.00
AUTO	18.15
AUTO	18.16
TREPPE	18.27
SOFA	18.30
RAUM 1	19.10
ERST BEIM 2. MAL FALLE BETÄTIGEN!	
SOFA	19.20
TREPPE	20.00
SOFA	20.12
BETT	21.20
AUTO	21.31
FARBCODE	
KÜCHE	21.45
RAUM 2	21.54
BETT	22.11
RAUM 1	22.23
RAUM 2	23.06
RAUM 1	23.19
SOFA	23.36
AUTO	23.54
SOFA	24.05
RAUM 1	24.28
BETT	24.34
BAD	24.55
RAUM 2	25.10
FARBCODE	

RAUM 1	00.05
SOFA	00.20
BETT	00.28
BAD	00.38
BAD	00.49
SOFA	01.08
KÜCHE	01.25
TREPPE	01.35
TREPPE	02.58
RAUM 1	03.14
BETT	03.20
SOFA	03.30
RAUM 1	03.42
AUTO	03.50
RAUM 2	04.11
BAD	04.20
BETT	04.38
SOFA	04.55
SOFA	05.05
BETT	05.32
AUTO	05.35
TREPPE	05.36
SOFA	05.50
RAUM 1	06.05
RAUM 2	06.18
RAUM 2	06.50
KÜCHE	07.00
BETT	07.20
AUTO	07.38
RAUM 1	07.45
BETT	08.00
RAUM 2	08.14
RAUM 1	08.25
BETT	08.32
SOFA	08.55
SOFA	09.12
TREPPE	09.20
RAUM 2	10.48
AUTO	10.55
AUTO	10.59
RAUM 1	11.31
SOFA	12.04
BAD	12.38
RAUM 1	13.15
TREPPE	13.30
FARBCODE	

Dragon's Fury/Devil Crush (Mega Drive)

Einige witzige Paßwörter zum Horror-Kultflipper sandte uns Martin Förster aus Dresden. Gebt als Paßwort einfach "OMAKE-BGM" gefolgt von einer Zahl



zwischen 00 und 04 ein, und schon wechselt die Hintergrundmusik.

00	Thunderforce 2
01	Herzog Zwei
02	Thunderforce 3
03	Elemental Master
04	Shinkugyokuden

Top Gun (Game Boy)

Cornelius Niggmann aus Roßdorf ballerte sich durch alle 10 Levels der Fliegerhatz und erspielte sämtliche Paßwörter.

Level 2	WNKQQZ
Level 3	822KQL
Level 4	PS47QQ2
Level 5	KNKNQQP
Level 6	CS22WQW
Level 7	SNQP8Q7
Level 8	XNN48QS
Level 9	7N87PQK
Level 10	FN4KKQ4

Tiny Toon Adventures (Mega Drive)

Dieter Buchmüller aus Weisweil hüpfte durch Konamis Mega-Drive-Fassung der gleichnamigen Comicsaga und erspielte für Euch sämtliche Paßwörter.

Level 1

NBKL DLLL LDGL DDLD LDVD
YMBD LLDD LDKD DLLL
LDND QYBG LLDD DLBD LDLD
DLTG

Level 2

TMBK DLLL DLBG LLLD DDTV
GYBB DDDD DDBK DLLL-LDTN
JYBB PLDD LDBB LDLD DLQ
YMBB MLLD DLBB PDDL
DLMQ GBBB TLLD LLBB MLDL
DDPD

Level 3

ZMBB TGLD LDBB TLDD
LDNG NMBB TKLD DDBB
TGLL DDNV YRBB TZLD LDBB
TKLD LDNT QRBB TZGL DDBB
TZDL DLZM

Level 4

TRBB TZKL DLBB TZGD DDTM
HHBB TZLZ DDBB TZKD DDRB
KJBB TZZG DLBB TZLZ LLDH

Level 5

PZBB TZKZ LDBB TZGZ DDDJ
XZBB TZBZ LLBB TZKZ LDDP

Level 6

HZBB TZZW DDBB TZBZ DLDT
KXBB TZQZ GLBB TZZW LDGM
NJBB TZZW KDBB TZQZ GDVM
YTBB TZZW ZDBB TZQZ KLTM
BQBB TZZW ZGBB TZQZ ZLMR
MQBB TZQZ ZKBB TZZW ZGMZ

Super Strike Eagle (Super Nintendo)

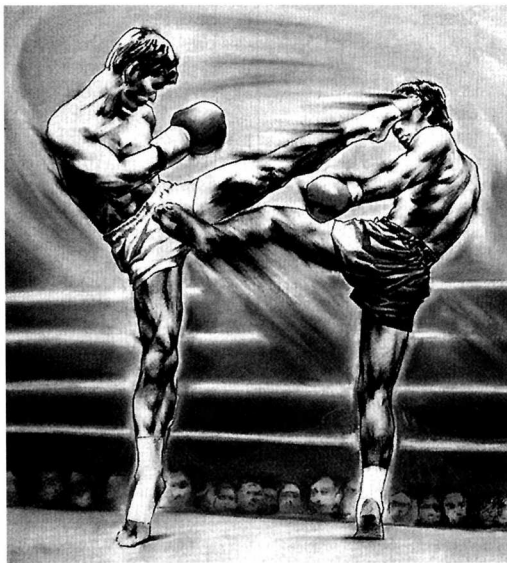
Nils Widmer aus Gebenstorf hat mal kurz die Gurte gelöst, um Euch alle Paßwörter für den Adler von Microprose dazulassen. Die Codes sind für die US-Version.

2 G76FD67H
3 OF2HD6F7
4 25GGO2HB
5 D92D4395
6 OO6D83FD
7 OO2DD3FD
8 OO6FO55C
9 OO2F455C

B.O.B. (Super Nintendo)

Und gleich nochmal Nils; diesmal hilft er Robotern in Nöten mit den kompletten Codes für das PAL-Modul.

171085	462893
950745	583172
472149	743690
672451	103928
272578	144895
652074	775092
265648	481376



Wing Commander (Super Nintendo)

Major Daniel Plischka (Callsign "Starfox") aus Bad Ems ist zurück aus der Zukunft und hat Euch etwas mitgebracht:

Code	System	Rang	Kills	Orden
JQCCMHBCGW	Mc Auliffe	2nd Lnt.	8	1
JHCWFDXMH0 (Null)	Gimle	1st Lnt.	22	1
DGDKCZYM7W	Dakota	Cptn.	39	2
JRNFMXYBBH	Kurasawa	Maj.	68	2
DHN0(Null)RXVLMC	Venice	Maj.	98	3
Codename = Callsign				

Battle Bull (Game Boy)

David "Skyblaster" Latotzky aus Berlin liefert seine Codes mit Bestausstattung: Alle Waffensysteme, Motoren, Jumps und Schaufeln sind inklusive!

01	BJ**	17	XJ**	33	GJ**
02	BN**	18	XN**	34	GN**
03	BS**	19	XS**	35	GS**
04	BX**	20	XX**	36	GX**
05	B2**	21	X2**	37	G2**
06	B6**	22	X6**	38	G6**
07	B\$**	23	X\$**	39	G\$**
08	MD**	24	7D**	40	RD**
09	MJ**	25	7J**	41	RJ**
10	MN**	26	7N**	42	RN**
11	MS**	27	7S**	43	RS**
12	MX**	28	7X**	44	RX**
13	M2**	29	72**	45	R2**
14	M6**	30	76**	46	R6**
15	M\$**	31	7\$**	47	R\$**
16	XD**	32	GD**	48	2D**

Dragon's Lair (Super Nintendo)

Peter Tinschert aus Bremen ist ein echter Freak. Er hat den ultraharten Japano-Serienknüller durch und gibt nun sein kostbares Wissen um die Codes an Euch weiter.

Level 2: 2A.4B.6D.7C
Level 3: 3B.5C.7D.8A
Level 4: 2C.3D.6A.8B
Singe: 1C.2D.3B.8A

Godzilla (Game Boy)

Die Erde beb't, die Städte wanken, wir bibbern vor Godzillas Pranken. Roger Stettler aus Biglen, Schweiz, nicht. Er weiß, wie Ihr dem Kultsaurier frühzeitig den Garaus macht. Mit dem Paßwort

4M7BNK634T3PS3RX4

müßt Ihr nur noch einen Level schaffen, um das Ende zu sehen.



Bulls Vs. Blazers (Mega Drive)

Besten Dank Oliver Wegmann aus Mettmenstetten, Schweiz! Er begleitete die glorreichen Bulls bis ins Finale gegen die Superonsics.

Super Castlevania 4 (Super Nintendo)

Was lange währt, wird endlich gut: Durch die Übergabe der Tips-Ecke gingen die Codes zum großen Vampireitschen einstweilen verschütt. Gut, daß Jens Kruse nochmal einen Nachschlag parat hatte.

Ebene 2

T			T
A			H
T			
S	I	M	O
N			

Ebene 3

T			H
A			H
H			
S	I	M	O
N			

Ebene 4

T			
A	T		H
	T		A
	A		
S	I	M	O
N			

Ebene 5

T			T
A			H
			A
T	A		
S	I	M	O
N			

Ebene 6

T			T
A	T		H
	T		A
T	A		
S	I	M	O
N			

Ebene 7

T			
A	H		H
	H		T
	T		
S	I	M	O
N			

Ebene 8

T			T
A	T		H
	T		T
T	T		
S	I	M	O
N			

Juwelenfedermaus

T			H
A	T		H
	T		T
H	T		

Mumie

T			A
A	H		H
	H		H
A	H		

1. Dämon

T			H
A			H
			H
H	H		

2. Dämon

H			
A			H
			A

3. Dämon

H			
A	A		H
	A		
			A

Dracula

H			
A	T		H
	T		A
			A

Bulls - Heats:

1:1 1XVBLCBF
 2:1 1XVBLBVC
 3:2 1XVBGCVF
Bulls - Celtics:
 0:0 1XZBGBBC
 1:0 1XZBGGBC
 2:0 1XZBGDBB
 3:0 1XZBGJBB

Bulls - Pistons:

0:0 1XXCGBBH

1:0 1XXCGVBH
 2:0 1XXCGLBG
 3:0 1XXCG2BG

Bulls - Superonsics:

0:0 1XOCGBBG
 1:0 1XOCJBBJ
 2:1 1XOWHBBB
 3:1 1XOWKBBC

Schluß:

1XWWGBBC

Super Bomberman (Super Nintendo)

Patrick Popitz aus Finsing ist mindestens so ein großer Bombenleger wie wir. Der Pyromane hatte sogar neben dem Luntezündern noch Zeit, alle Codes zu notieren.

Level 1-2:	6502
Level 1-3:	4545
Level 1-4:	6514
Level 1-5:	2525
Level 1-6:	7564
Level 1-7:	2533
Level 2-1:	6052
Level 2-2:	4005
Level 2-3:	7042
Level 2-4:	3014
Level 2-5:	1023
Level 2-6:	2063
Level 2-7:	0034
Level 3-1:	5453
Level 3-2:	1405
Level 3-3:	2445
Level 3-4:	7414
Level 3-5:	4422
Level 3-6:	1462
Level 3-7:	2432
Level 4-1:	6154
Level 4-2:	5102
Level 4-3:	0142
Level 4-4:	2113
Level 4-5:	6123
Level 4-6:	2162
Level 4-7:	0135
Level 5-1:	1203
Level 6-1:	6655
Level 6-2:	3605
Level 6-3:	1642
Level 6-4:	2612
Level 6-5:	6622
Level 6-6:	3662
Level 6-7:	7632

Banana Prince (NES)

Christian Gottschow aus Bergheim macht sich wieder einmal

mit nützlichen Codes beliebt. Alles Banane oder was?

Da die Codes mittels Zeichen eingegeben werden, hat sich Christian folgenden Schlüssel ausgedacht, um die Sache zu erleichtern:

B	krumme Banane
K	halb geschälte Banane
O	ganz geschälte Banane
X	Bananenschale

Level Code

1-2	KBBKBBBB
1-3	XBBOBBBK
2-1	BBBXKBBK
2-2	XBKBBBK
2-3	OBKKKOKK
3-1	XBKOKOKK
3-2	KBKXOOKO
3-3	XBOBKXKX
4-1	BBOKOKKX
4-2	KBOOOKKX
4-3	OBOXOKKX
5-1	BBXBOKKX
5-2	OBXKOOKX
5-3	BBXOOKKB
6-1	KBXXOOKB
6-2	XKBBKXKO
6-3	KKBKXOO
7-1	OKBOOXOO
7-2	XKBXOXOO
7-3	OKKBOXXO

Push Over (Super Nintendo)

Alle Codes der PAL-Version liefert Christian Stumm aus Leverkusen, eifriger Vertreter der "Domino-Theorie".

02	01536
03	01024
04	03072

05	03584	54	23070
06	02560	55	22558
07	02048	56	18494
08	06144	57	19006
09	06656	58	20030
10	07680	59	19518
11	07186	60	17470
12	05122	61	17982
13	05634	62	16958
14	04610	63	16510
15	04098	64	16511
16	12290	65	17023
17	12802	66	18047
18	13826	67	17535
19	13314	68	19583
20	15362	69	20095
21	15878	70	19071
22	14854	71	18559
23	14342	72	22655
24	10246	73	23167
25	10758	74	24191
26	11782	75	23679
27	11270	76	21631
28	09222	77	22143
29	09734	78	21247
30	08718	79	20735
31	08206	80	28927
32	24590	81	29439
33	25102	82	30463
34	26126	83	29951
35	25614	84	31999
36	27662	85	32511
37	28174	86	31487
38	27150	87	30975
39	26638	88	26879
40	30734	89	27647
41	31246	90	28671
42	32270	91	28159
43	31758	92	26111
44	29726	93	26623
45	30238	94	25599
46	29214	95	25087
47	28702	96	08703
48	20510	97	09215
49	21022	98	10239
50	22046	99	09727
51	21534	100	44543
52	23582		
53	24094		

Musya (Super Nintendo)

Daß bei diesem Spiel nicht nur die Aussprache des Namens Schwierigkeiten bereitet, hat auch Stefan Hartmann aus Ilvesheim gemerkt. Doch er wußte sich und damit auch Euch zu helfen:

Level	Ort	Code
2	Catacombs	MWTV
3	Palace Of Hate	KVSW
4	Cave Of Darkness	KVMW
5	Catacombs Of Akuma	RQNJ
6	Cursed Palace	VKX4
7	Hannya Shogun	NZ1N
8	Watery Prison	Z66F

Flashback (Mega Drive)

Peter Witte aus Gütersloh und Gerald Goebels aus Pfungstadt erpielten alle Codes der PAL- und US-Version.

Level	Code PAL	Code US
Planet Titan	PIXEL	FALCON
New Washington	BETSY	DATA
Death Tower	PANCHO	MILORD
Earth	STUDIO	QUICKY
Paradise Club	TOHO	BIYOU
Planet Morphs	AKANE	BUBBLE
Abspann	CYGNUS	CLIP

Mario Is Missing (Super Nintendo)

Moritz Allmaras aus Stuttgart hat sich in den grünen Luigi-Klempnerkittel geworfen und nach langer Suche seinen heißgeliebten Bruder Mario wiedergefunden.

Level	Code		
1-1	WCLCNCW	2-3	X18Z5F1
1-2	TFD5PLC	2-4	X*R95WK
1-3	22P5MBG	2-5	*SKGNCF
1-4	7H4S4PV	3-1	YVBP52L
1-5	GPY14MX	3-2	YV3SPS4
2-1	CFQW46F	3-3	5Y4Z5K7
2-2	6BSZMDY	3-4	5567M28
		3-5	29CSL*M

Jungle Strike (Mega Drive)

Ihsan Alisan aus Hagen weiß, was gut ist: Er überlebte das Himmelfahrtskommando und brachte die Codes zu meinem derzeitigen Lieblingsspiel aus dem Regenwald mit.

Level 2:	RNZKVV74JK7
Level 3:	9V6Y3BXTJPJY
Level 4:	XTHPZ39WHZF
Level 5:	VL4S6MGZBVP
Level 6:	WS6MHPZF9TJ
Level 7:	TMHPGCFDYRL
Level 8:	7PGCZJYK3XM
Level 9:	NCZJFD3BRWC

Ecco the Dolphin (Mega Drive)

Die passenden Codes zum Unterwasserabenteuer des liebenswerten Delphins hält Harald Schweiggel aus Innsbruck bereit.

Level Code

1	YQNAINCY
2	XGHEINCL
3	TYAIINCW
4	VIZGSZFE
5	HLGSSZFM
6	ELJHVZFE
7	WYRDVZFN
8	PYVWXREW
9	DKJZUREK
10	XAWGVREP

11	PLUKXREW
12	EHOXREF
13	FZEHXREH
14	BIOSXREH
15	ECFWAPEA
16	HHZZAPEF
17	BMSDBPEC
18	FJKIBPEA
19	QRVJGPLR
20	PSCGKMLW
21	XXJCKMLM
22	LNSNLMLL

Wings 2 (Super Nintendo)

Auch zu diesem Spiel hält Gerard Koros aus Haslach praktische Hilfe bereit.

Level

Level	Code
1	FGYHMBL!nG!xF!
2	r5xKDJC2p!V
3	HCcMJ6R!GrGlV!
4	VrBPWPBHvw!Z
5	T!LRLRiwBBF!B!
6	jD1TXGdtGB!r
7	sB7QOwWYGBD
8	CG!YPDM4I3!Zh!
9	hBWOJGj4BH!Q
10	!7zG!LR6WVWw2
11	!!4Tb!NGPMWts!3
12	G!!dNNG1BrKfG
13	DC!WJrchChB!8
14	NjrCJwbIHXL
15	BBzdPB!!FZIF!
16	Gz!dRj8FN7F!q
17	!c!FKvGdkZBtj
18	7MwinGWCvJ!Q
19	BBCnwLL1BB!r

James Bond Jr. (Super Nintendo)

Tobias W. Reich aus München kennt alle Paßwörter zum Actionspiel von T-HQ.

Level	Code	Spielart
1 The Chase is on !	—	Jump'n'Shoot
2 Flight to the Temple	—	Ballern mit Heli
3 The Temple of Gold	0007	Jump'n'Shoot
4 The Canals of Venice	3675	Rennboot
5 Sewers of Venice	9025	Jump'n'Shoot
6 Flight to SCUM HQ	1813	Shooting mit Jet
7 Assault on SCUM HQ	3353	Jump'n'Shoot

Chuck Rock (Game Gear)

Die Paßwörter stammen von Kristian Zieger aus Oldenburg.

Level 2	7GO9M
Level 3	NN6E3
Level 4	84AKC

Super Tennis (Super Nintendo)

Helmut Pasch aus Wien verrät Euch, welcher Code nach dem Abschlußmenü des Tennis-spiels erscheint:

4065C6P
DJSTK8X

D3HRFTL
WJFC2GN

YBQ1406
5C6PDJS

TK8CWQQ
QT5.

Team USA Basketball (Mega Drive)

Jan Berger aus Neubrandenburg hat die Paßwörter erspielt:

Jimmy Connors Pro Tennis Tour (Super Nintendo)

Alle Paßwörter zum aktuellen Tennishit auf dem Super Nintendo kennt Ute Braun aus Köln:

Nach den Australian Open

BMB* *G*M ***G
*4** *G*M ****
*G** **** *5KO

Nach Mailand

CHCP *G*S TN*G
*DBF *G*S *H*D
*G*K *G*F *M1N

Nach Key Biscane

DRD1 TT*4 TN*S
*2BP TM*S *H*P
*R*K *R*K *C*M

Nach Monte Carlo

FPF* VT*4 *2*9
*2BT *W*4 *T*0
*R*T *0*P *M39

Nach den French Open

G9G4 VT*4 *2TM
VDCT *2*9 *0*5
*R*T *0*P *C4Q

Nach Wimbledon

HT2G W0*9 *2*2
V7CT *7*9 *0*5
*R*T *5*P *5WV

Nach Toronto

JR3Z CBB9 T*V9
BFD3 *7*9 *8*5
*X*Z *8*R *CR*

Nach den US Open

K*5Q XQB9 T*VD
WTD3 *BBD BCB5
*X*Z *8*R *58B

Nach Madrid

LZ52 XWBM BPVD
W0D7 *BBD BCBB
B3*9 *FB1 *CMQ

USA - Angola	4SGCRBY
USA - Jugoslawien	4RJCRM4
USA - Niederlande	4TKCRJO
USA - Canada	4Q1WRD1
USA - Kroatien	4S13RBR
USA - Spanien	4T17RKH
USA - Italien	4QT7RD5
USA - GUS	4ST7RBR
USA - Slowenien	4RT7RHF

Nach Tokio

MW6H ZWBM VXBN
W0DHVPVN BHBM
BBBC BFB7 *M2*

Nach den BBSC Masters

N38H F3BZ B4BN
W3FP BWBT BMBX
BHBMBJB* BCN6

"0" steht für einen
Tennisball

Humans (Game Boy)

Christian Daberkow aus Neuwied hat die Evolutionslemmings geknackt und uns die Codes überlassen.

Level	Code
2	CVBM
3	QWSD
4	PLKP
5	MNBV
6	VBCD
7	ZXVZ
8	KJHR
9	PYST
10	LKLQ
11	HDZW
12	NBGF
13	SWQR
14	TYTL
15	XRTD
16	CDSR
17	JHYT
18	MJHN
19	TRWM
20	PLMN
21	SSXC
22	KLLY
23	QRWS
24	VBSR
25	TVYP
26	LKMV
27	QVCX
28	PMHR

NFL Sportstalk '93 (Mega Drive)

Die Paßwörter zum aktuellen Spiel rund um Joe Montana hat uns Thomas Murad aus Bochum als erster geschickt.

1	H88DBBBBBD
2	H88FDBBBBBD
3	H88GJBBBBD
4	H88HSBBBBD
5	H88J9BBBBD
6	H88K90BBBBD
7	H88L9FBBBBD
8	H88M9KBBBBD
9	H88N9KBBBBD
10	H88P92BBBBD
11	H88Q92CBBBD
12	H88Q92CBBBD
13	H88592KBBBD
14	H88T92KBBBD
15	H88V922BBBD
16	H88W922CBBBD

MVP Baseball (Mega Drive)

Roger Bruderermann aus Kirchlin-dach hat für seine Paßwörter zur US-Version von *Roger Clemens MVP Baseball* eine Belohnung verdient. Hier die Codes zu den Finalspielen, in denen die New York Rebels gegen die Cincinnati Big Cats antreten:

Code

CL8BV3 BLBBBB
BBBBBL JCBBS

4. Finalspiel nach drei gewonnenen Finals

GL0F8Y FBCBBB
BBBBBG JCB877

3. Finalspiel nach zwei gewonnenen Finals

FL8CV3 C3BBBB
BBBBBL JCB8L8

2. Finalspiel nach einem gewonnenen Finals

Dynablasters (NES)

Die Paßwörter sandte uns Timo Stary aus Güterloh:

Level	Paßwort
1-2	LLMJLBMM
1-3	AAEFBBBC
1-4	IIFMHNOE
1-5	NNIAKGCO
1-6	IIKMOLOC
1-7	EEMEA0AN
1-8	FFNFHEIN
2-1	DIDALKMM
2-2	LMMPJJJJ
2-3	GEBJAAAC
2-4	ABGFGDGO
2-5	OFCDHPCJ
2-6	ABLDMMML
2-7	CPIBOCOJ
2-8	BAJOLPLM
3-1	GBGODPDN
3-2	AEBGMAMN
3-3	OIECJCJ
3-4	FHIJPNPC
3-5	MJAEBHAC
3-6	OIPFNJCJ
3-7	HFCPHKN
3-8	GBM8LDDN
4-1	GAEAMCDM
4-2	NPKGOFIO
4-3	KCPFOJHO
4-4	CKKBHEON
4-5	OHCHKMCK
4-6	EBDILBJC
4-7	OHNHKHEC
4-8	EBLMLDJO
5-1	LBLHEBBA
5-2	HKIOCDKM
5-3	HKFOCNKA
5-4	FPICNPPA
5-5	OCCA8KCC
5-6	AMLMDPML
5-7	BLDLJPLM
5-8	INLPLKNE

LHX Attack Chopper (Mega Drive)

Christian Paulus aus Mülheim versorgt Euch mit zwei Paßwörtern zu diesem kriegerischen Hubschrauberspektakel.

Hubschrauber: Apache

Pilot: "Cobra"

Lybien

AAAAIBA
AAAAQCA
AAAAYDA
AAIAAUC
AAIAIVC
AAIAQWC
AAIAYXC
AAIABEE
ACIAJFA
ACIARGA

Vietnam

ACIAZHA
ACIAJVC
ACIARWC
ACIAZXC
ACIAAME
ACIAINE
ACIAQOE
ACIAYPE
ACIAA7G
ACIAI9G
Europa
ACIAV?G
ACIAJNA
ACIAROA
ACIAZPA
ACIAB7C
ACIAJ9C
ACIAR-C

Hubschrauber: LHX

Pilot: "Tiger"

Lybien

CAAAIFA
CAAAQGA
CAAAHYA
CAIAAQC
CAIAIRC
CAIAQSC
CAIAYTC
CAIABAE
CAIAJBE
CAIARCE

Vietnam

CAIAZDE
CCIA8QC
CCIAJRC
CCIARSC
CCIAZTC
CCIAATE
CCIAQKE
CCIAYLE
CCIAAYG
Europa
CCIAIZG
CCIAQ4G
CCIA86G
CCIABIA
CCIAJJA
CCIARKA
CCIAZLA
CCIABYC
CCIAJZC
CCIAR4C

- 6-1 ALABDPMJ
- 6-2 DEJCAAGE
- 6-3 IKOBPKNC
- 6-4 GJAEMCDJ
- 6-5 HNKJCGKM
- 6-6 CFFAHGOJ
- 6-7 ALJHDHMC
- 6-8 NHFBFAIE

SecretPCDEFGAB

Krusty's Funhouse (Super Nintendo)

Vier Paßwörter bekamen wir von Christian Bedekovic aus München:

Level 2	BARTMAN
Level 3	SMITHERS
Level 4	SNOWBALL
Level 5	JEBEDIAH

Prince of Persia (Super Nintendo)

Björn und Patrick Gronych aus Braunsfeld helfen Euch mit Codes zum "Erbprinzi":

Batman-Return of the Joker (NES)

Ingo Straßner aus Ibbenbüren hat uns die Paßwörter zum neuen Batman-Abenteuer verraten:

Level	Code
1.2	MDRR
2.1	NMLL
2.2	NWKL
3.1	LGZQ
3.2	GPTW
4.1	GNXF
4.2	KHCN
5.1	QGVN
5.2	WBZT
6.1	FFHG
6.2	CKQG
7.1	GPZT



Level 2	4CEE5PZ	Level 12	RN325N2
Level 3	AHIYWLL	Level 13	U546QXC
Level 4	I21QI64	Level 14	ZIRX5KC
Level 5	QGLMY24	Level 15	MRBFCAB
Level 6	RELEAMW	Level 16	ZDLTWZT
Level 7	A2FMCRP	Level 17	MYEGPJ5
Level 8	BVVEAHZ	Level 18	FCSORJM
Level 9	AMEFA4Q	Level 19	MX1S6XB
Level 10	4EONCCC	Level 20	FBEEDR1
Level 11	IN12QU6		

Predator 2 (Mega Drive)

Thomas Brennemann hat sich in die kampferprobten Klamotten des Predator-Killers geworfen und die Paßwörter aufgeschrieben:

Level	Paßwort
2: The Rooftops	KILLERS
3: The Streets	CAMOUFLAGE
4: The Subway	LOS ANGELES
5: The Slaughterhouse	SUBTERROR
6: The Streets	TOTAL BODY
7: The Alien Ship	am Ende des 6. Levels

Rampart (Super Nintendo)

Die Codes zur Burgen-schlacht *Rampart* kennt unser Leser Ingo Döring aus Jülich. Das gewünschte Battlefield müßt Ihr vor der Eingabe des Codes auswählen, da die Codes für "Veteran" und "Recruit" bei gleichem "Game Typ" und Schwierigkeitsgrad identisch sind.

Game Typ: Normal; Battlefield: Recruit/Veteran

Level	Easy	Medium	Tough
2	BCBCBCBC	BCCBXXBC	BCBCCFCC
3	CDDDXXXC	CWWCRYCC	CWCFRTCC

Game Typ: Super, Battlefield: Recruit/Veteran

Level	Easy	Medium	Tough
2	BBCXBCBB	BBCXWBBC	BWWDBFBC
3	BBDFGDFG	BBDFGXGD	BHFFGBBD
4	DFDFDXTF	DFWDXWDF	DFDQDFFF
5	BCDFXXBT	BCCBBFDC	BCFBYBCC
6	BBZXTZZZ	BBGTZBFZ	BBZFZYBZ
7	YYDYCCDC	YYCGFYCC	YMYCWCYC
8	BXTBCDDDB	BBDFFBTD	QRDDBBCD
9	WWTNNWWZ	WWFWDWWW	WBCWZCWW
10	CZCTCZCZ	CZFGWZCZ	CZDFCCZZ
11	BBBZTZZD	BBZDCDZZ	BCWZXCZBZ
12	CXTXCRCR	CCDWRCDC	CCRCRMCC
13	CDCDXXCD	CDDCDDFD	CZWXDCDD
14	BZBDBXBZ	BZZBZFFZ	BZKLWMZZ
15	H PPYJ Y	HSWJFPYJ	HWKLLPLJ

Kurz, aber knackig

Star Wars (Game Boy)

Probleme im Asteroidenfeld? Da kann geholfen werden. Ferdinand Krings aus München flog einfach ganz unten und pendelt fleißig von links nach rechts. Der Witz an der Sache: Ferdinands Rebellen-Raumer steckte nicht einen Treffer ein.

Looney Tunes (Game Boy)

Zum witzigen Jump'n'Run-Spektakel um Bugs Bunny und Co. fand Frederik Greve aus Ratzburg eine kleine, aber feine Bonushöhle. Springt im ersten Level einfach über den Eingang zur Unterwasserwelt und geht in die Wand. Dort befindet sich eine

Mechwarrior (Super NES)

Mischa Bischoff aus Lohmar vertiefte sich in die recht knackige Battletech-Ballerei Mechwarrior. Hier einige Tips: Um Mechwarrior durchspielen zu können, solltet Ihr Euch nur auf die in der Bar angegebenen Missionen beschränken, da diese mit fortgeschrittener Zeit immer schwerer werden. Ihr solltet möglichst nur drei Mechs kaufen und so ausrüsten:

	Nexus	Raijin	RagnarokClass
	light	medium	assault
Weight:	39	59	100
Speed:	68	63	27
Heat:	+22	+36	+33
Armor:	136	112	152
Airspeed:	0	0	162
Weapons:	4xLLAS	3xPCAN	6xPCAN

Jungle Strike (Mega Drive)

Christoph Metzel und Marc Pieper aus Dorsten flogen mit EA's *Desert-Strike*-Nachfolger *Jungle Strike* um die Wette und sandten uns einen kleinen Cheat.

Zerstört in der ersten Mission gleich nach Beginn das Weiße Haus. Am besten stellt Ihr Euch nach hinten an die Säulen und haltet mit dem MG kräftig drauf. Neben jeder Menge Ärger vom Boss gibt's als Leckerbissen satte fünf Extraleben.

Bonushöhle, in der Ihr einen Superschuß und 10 000 Extrapunkte in Form eines Frisbees aufammelt.

Arch Rivals (NES)

Erzielt der Gegnereinen Korb und wirft Euch der eigene Mitspieler einen Ball zu, drückt auf Button A. So wirft der Mannschaftskollege den Ball über den erstaunten Mitspieler. Springt der Ball vom Korb ab, nimmt der mitlaufende Kollege den Ball auf, paßt zu Euch und Ihr werft einen Korb.

Das wußte der elfjährige Daniel A. Gerling aus Wuppertal.

Gley Lancer (Mega Drive)

Wenn Ihr im sechsten Level gegen den letzten oberen Generator der Laserbarriere schießt, erscheint dahinter ein Extraleben.

Hudson Hawk (Game Boy)

Oliver Runge aus Wellmitz verrät Euch, wie Ihr bei der Filmumsetzung *Hudson Hawk* an **unendlich viele Leben kommt**: Gebt in der Highscoreliste "Moonlightning" ein. Außerdem überspringt Ihr mit Select, A und B (gleichzeitig drücken) die Levels.

Starfox (Super Nintendo)

Bernhard Tiefenthaler aus Geringing und Chris Bräuer aus Velburg kennen tolle Kniffe für den FX-Überflieger. Um in den Genuß des Geheimlevels "Out of this Dimension" zu gelangen, müßt Ihr im dritten Schwierigkeitsgrad (Level 3, Stage 2) den *zweiten großen Meteoriten* beballern, was das Zeug hält. Wenn er explodiert, erscheint ein Ei, aus dem wiederum ein Vögelein schlüpft. Begebt Euer Schiff auf vollen Kollisionskurs mit dem Vogel. Gelingt Euch der Zusammenstoß, öffnet sich das Tor zur Dimension des Bosses "Der Einarmige Bandit". Im Continue-Auswahlscreen könnt Ihr mit dem Schiff malen. Das Steuerkreuz dreht, L und R zoomen, X stoppt und A malt.

Terminator 2 (Game Boy)

Thomas Schnyder aus München-Buchensee schickte drei Tips zu Arnolds Abenteuer auf dem Game Boy:

Level 1: Zerstört die Türme in folgender Reihenfolge: 4, 1, 5, 2 und 3. Beim großen Roboter am Ende des Levels ducken und feuern.

Level 2: Bahnt Euch einen Weg durch das oberste Stockwerk. Nur nach unten gehen, wenn Ihr in eine Sackgasse lauft.

Level 4: Bleibt rechts unten, dreht Euch zum Lastwagen hin und schießt in die Windschutzscheibe.

Taz Mania (Mega Drive)

Marcel Graf aus Kriens in der Schweiz erklärt, wie Ihr beim niedlichen Bärenspiel **unendlich viele Continues** bekommt. Geht im Level 1-2 ganz nach oben. Lauft nach links und schnappt Euch das Leben. Nun



wieder nach rechts und warten bis der laufende Stein kommt. Wenn er unter dem Continue ist, springt Ihr auf seinen Kopf, um das Symbol zu erhaschen. Nun auf zur Statue, Bomben zünden und Selbstmord begehen. Wiederholen könnt Ihr den Vorgang so oft wie Ihr wollt.

Home Alone (Super Nintendo)

Roland Brüchner aus Hilchenbach hat uns eine Diskette voller Tips geschickt. Auch zur Filmumsetzung von "Kevin allein zu Haus", hat er einen Cheat herausgefunden: Wenn Ihr im Pausenmodus das Steuerkreuz nach oben und gleichzeitig Select drückt, kann Kevin beliebig viele **Schläge einstecken**.

Tom & Jerry (NES)

Roland Brüchner verrät Euch auch, wie Ihr **unsterblich** werdet: Im Titelbild rechts, rechts, oben, unten, links, oben, rechts, unten, B, A, Select und Start drücken.

Super Mario World (Super Nintendo)

Einen weiteren witzigen Cheat bekamen wir von Stefan Ramstahler. Wenn Ihr das Bedürfnis verspürt, **noch mal durch die bereits zerstörten Burgen** des Spiels zu hüpfen, stellt Ihr Euch einfach auf die gewünschte Burg und drückt so schnell wie möglich die Taster R und L abwechselnd.



Power Sports (PC-Engine)

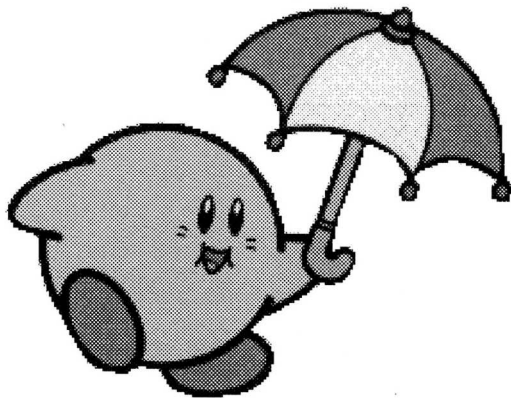
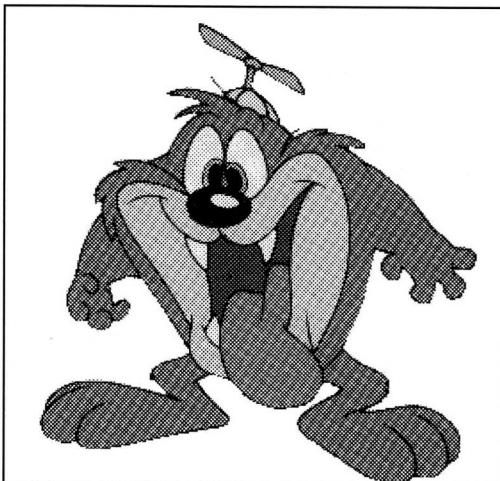
Hudsons neuestes Sportspiel für die Engine verbirgt eine **weitere Disziplin**, die Thomas Lampe aus Braunschweig gefunden hat: Gebt im Trainingsmodus als Spielernamen drei Fragezeichen ("???) ein, schon erscheint sie.

Terminator 2 (Game Boy)

Wenn Ihr im ersten Level von *Terminator 2* auf dem Game Boy nicht weiterkommt, geht folgendermaßen vor: Zerstört in der ersten Stage alle Kristalle auf dem ersten, danach auf dem fünften, dann auf dem zweiten und zuletzt auf dem vierten Turm. Lauft weit nach rechts bis zu einem großen Panzerroboter. Springt hoch und schießt, bis er explodiert. Nun geht Ihr nach rechts bis zum Bildrand und Ihr befindet Euch in Stage 2. Rene Mallm aus Dreikirchen hat das gewußt.

Super Mario World (Super Nintendo)

"Auch wenn dies ein Tip zu *Super Mario World* ist, schmeiß ihn nicht gleich weg!" beginnt Eric Öhne aus Bad Lauterberg seinen



Brief. In der Tat, einen gewöhnlichen Tip hat er uns nicht geschickt: Stellt Mario in der "Star Road Special" nicht auf einen Stern, sondern auf einen Actionpunkt. Wartet zwei Minuten und die Begleitmusik von *Super Mario Bros. 1* erklingt – aufgemotzt im Sinne der Super-Nintendo-Fähigkeiten.

Super Mario Land 2 (Game Boy)

Wenn Ihr nur noch wenige Leben übrig habt, solltet Ihr Euch den Tip von Markus Bühnen aus Breckerfeld zu Herzen nehmen: Nachdem Ihr ein Leben verloren habt, drückt Ihr Start, Select, A und B gleichzeitig. Ihr steht wieder im Titelbild und könnt in die

Röhre klettern, in der Ihr zuletzt wart – mit neuen Leben. Das funktioniert auch, wenn Ihr bereits die Glocke im entsprechenden Level geläutet habt. Ihr müßt dann allerdings mindestens ein Leben verloren haben, so daß der Spielstand abgespeichert werden kann, sonst fangt Ihr den Level wieder von ganz vorn an. Wie Ihr an **999 Münzen** kommt, weiß Rolf Meyer aus Beckdorf. Wenn das Hippo-Land hinter Euch liegt, spielt es noch mal und springt sofort ins Wasser. Schwimmt nach links, angelt Euch den Beutel Münzen und drückt Start und Select gleichzeitig.

Legend of Zelda 3 (Super Nintendo)

Timo Zahn aus Aschaffenburg hat uns einen interessanten Trick zugeschickt: Wenn Ihr das Schwert mit Stärke-Stufe 3 in den "Brunnen der Wunder" werft (in der Pyramide), bekommt Ihr das "Goldene Schwert" mit der Stärke-Stufe 4.

Evander Holyfields Boxing (Mega Drive)

Wenn Ihr den **ultimativen Kämpfer** sucht, nehmt Euch den Tip von Stefan Hartmann aus Ilvesheim zu Herzen: Im Titelbild die Option "Career Mode" und dann "Create a New Fighter" an-

wählen. Als Namen gebt Ihr "THE BEAST" ein. Nachdem Ihr Start gedrückt habt, erscheint ein grüner Kämpfer in der linken Box. Dieser Bursche weist Maximalwerte in Sachen Power, Stamina, Speed und Defence Capacity auf. Jetzt sollte Eurer Karriere nichts mehr im Weg stehen!

Super Mario Kart (Super Nintendo)

Reza Mir Heidari aus München hat uns geschrieben, welche Fahrer sich im Time Trial Modus empfehlen.

- M.C. 1 Donkey Kong
- M.C. 2 Donkey Kong
- M.C. 3 Donkey Kong/Toad
- M.C. 4 Toad

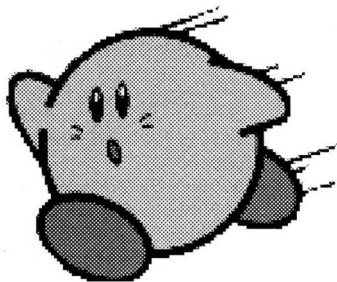
- G.V. 1 Donkey Kong
- G.V. 2 Toad
- G.V. 3 Donkey Kong

- C.I. 1 Donkey Kong/Luigi
- C.I. 21 Donkey Kong

- V.L. 1 Luigi
- V.L. 2 Luigi
(0:59:63!)

- D.P. 1 Donkey Kong
- D.P. 2 Donkey Kong
- D.P. 3 Yoshi

- B.C. 1 Luigi
- B.C. 2 Luigi
- B.C. 3 Toad



F-Zero (Super Nintendo)

Oliver Hajak verrät uns die **Vor- und Nachteile der Gleiter**:

Gleiter	Golden Fox	Blue Falcon	Wild Goose	Fire Stingray
Beschleunigung	sehr hoch	hoch	niedrig	sehr niedrig
Geschwindigkeit	sehr niedrig	niedrig	hoch	sehr hoch
Sprungweite	sehr weit	weit	gering	sehr gering
Auftankzeit	sehr schnell	schnell	langsam	sehr lang
Energieverbrauch	sehr hoch	hoch	niedrig	sehr niedrig

- K.B. 1 Donkey Kong
- K.B. 2 Donkey Kong
- R.R. Toad

Super Double Dragon (Super Nintendo)

Stefan Hartmann aus Iivesheim gibt praktische Ratschläge: Auch im Zwei-Spieler-Modus ist das Prügelspiel nicht leicht. Wer **unendlich viele Continues** benötigt, wählt den Zwei-Spieler-Modus "A". Spielt so lange, bis beide Spieler nur noch einen Credit übrig haben. Werdet Ihr nach Continue gefragt ("Player 1/2 Press Start Button") drückt Ihr auf beiden Joypads gleichzeitig die Starttaste. Danach habt Ihr sieben Continues, die Ihr jedesmal bekommt, wenn Ihr den Cheat anwendet.

Thunder Force 4 (Mega Drive)

Dirk Michling aus Zürchel hat uns einen interessanten Cheat zur deutschen Version von *Thunder Force 4* verraten: Um an **99 Leben** zu kommen, geht Ihr ins Option-Menü und stellt im Feld "Stock Ship" eine "0" ein. So startet Ihr mit 99 Leben. Wer passende **Extras** sucht, bekommt sie in einer versteckten Höhle im sechsten Level (Volbados). Fliegt in den Grund des großen Eisbergs – dadurch

verliert Ihr zwar ein Leben, im Gegenzug gelangt Ihr in einen Extraraum.

Mario Paint (Super Nintendo)

Eine kleine **Spielerei** hat Stefan Hartmann aus Ivesheim entdeckt: Im Titelbild klickt Ihr das "P" von *Mario Paint* an, danach gibt's pro Klick auf ein Objekt einen anderen Klang. Wartet, bis ein Stern erscheint und versucht, ihn anzuklicken – Überraschung!

Flintstones (NES)

Diesen Tip hat uns Daniel Szczygiel aus Emden übersandt: Geht bis zu der Stelle, an der ein riesiger rosa Sauriervogel als Treppe dient. Stellt Euch neben seinen Schnabel und schlagt einmal zu. Der Schnabel öffnet sich und gibt eine Kiste preis. Schlagt auf sie und lauft so schnell wie möglich aus dem Schnabel heraus. Der Schnabel schließt sich, und Ihr wiederholt das Ganze noch mal – dann gibt's ein **Extraleben**.

Iron Sword (NES)

Wie Ihr an die **Krone im Feuerlevel** kommt, verrät Euch Michael Schmitz aus Markt Schwaben: Nehmt die Sprungschuhe und den "Fleet Foot"-Zauber mit und geht in die Höhle rechts-oben. Wendet den Zau-

ber an und springt nach rechts. Wenn Ihr das Steuerkreuz nach rechts gedrückt haltet, rutscht Ihr bis zur Krone.

Ninja Gaiden (Master System)

Nachdem Ihr 999 Kampfpunkte gesammelt habt, verliert Ihr keine mehr und könnt die **Ninja-Energie beliebig oft** anwenden.

Spirit of F1 (Game Boy)

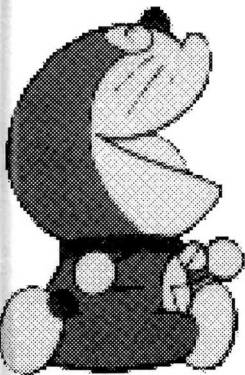
Nico Rechkemmer aus Meimsheim hat sich (hochmathematisch) mit den Symbolen beschäftigt, die Euch während des Rennens entgegenleuchten.

Steel Empire (Mega Drive)

Um bei *Steel Empire* **99 Bomben** zu ergattern, drückt Ihr bei der Auswahl des eigenen Raumschiffes die Tasten C, A, C, A auf dem ersten Joypad, auf dem zweiten betätigt Ihr B. Auch dieser Tip stammt von Ute Braun aus Köln.

Turtles (Game Boy)

Wer ein bißchen in den **Bonusspielen** rumstöbern will, drückt im Levelauswahlbildschirm Select, A und B. Neben der "5" erscheint nun ein Fragezeichen, das Ihr anwählt.



Ecco The Dolphin (Mega Drive)

Noch ein paar hilfreiche Cheats von Florian Schupp aus Schongau zu diesem wirklich happygen Spiel.

Gebt im Paßwortscren mal "Dolphin" rückwärts mit noch einem "S" hintendran, also NHPLODS ein. Eine unbegrenzte Anzahl von Leben steht Euch nun zur Verfügung. Die Level könnt Ihr folgendermaßen auswählen: Gebt als Paßwort PLEA-SE, gefolgt von einem dieser Buchstabenpaare ein:

- EE Ice Zone
- RR Cold Water
- FF Island Zone
- GG Pterandon Pond
- HH City Of Forever
- II Under Caves
- KK Depp City
- OO Last Fight
- QQ Origin Beach
- UU Marble Sea
- WW Open Ocean
- ZZ Ridge Water

Zelda 3 (Super Nintendo)

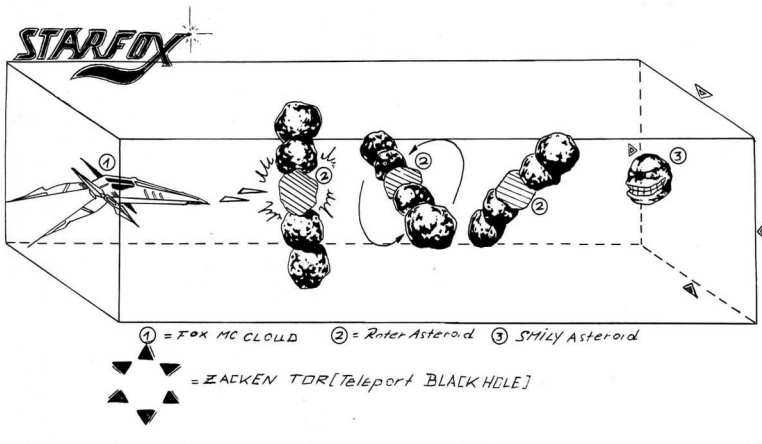
Christian Brauner aus Zirndorf ist Meister des Goldenen Schwertes (Stufe 4). Um ihm nachzueifern, befolgt seinen Tip: Begebt Euch in die Schat-tenwelt zum Brunnen der Wun-der. Werft Euer gehärtetes

Starfox (Super Nintendo)

Ronald Kraft aus Frankfurt/M zeigt Euch, was das Black Hole-Symbol auf der Sternenkarte zu bedeuten hat. Der Trick funktioniert nur im Asteroid Level auf Spielstufe 1, und zwar wie folgt. Nachdem Ihr Level 1 (Stufe 1) gemeistert habt, findet Ihr Euch im All wieder. Nach- dem Ihr die ersten Angriffssch- wader verputzt habt, trifft Ihr auf drei hintereinander kommen- de, sich rotierende Asteroidenkett-

ten (siehe Bild), deren Mitte aus einem einzigen roten Asteroiden besteht. Das ist der Moment, denn nun geht Ihr auf Kollisionskurs und kurz vor (wirklich kurz davor!) der Kollision mit dem roten Asteroiden schießt Ihr ihn in Stücke. Dasselbe macht Ihr mit den beiden anderen Asteroidenkett- en, denn kurz danach er- scheint ein grauer Asteroid, der sehr große Ähnlichkeit mit einem

grinsenden Gesicht hat. Nun so- fort das Feuer auf ihn eröffnen, denn Ihr werdet mit dem Eingang zum Black Hole belohnt. Im Black Hole angekommen, erscheinen in regelmäßigen Abständen Kreise aus Zacken (siehe Bild). Wenn Ihr den ersten durchfliegt, materialisiert Ihr Euch im Sektor Y (Stufe 2), beim zweiten in Sektor Z (Stu- fe 3) und alle folgenden telepor- tieren Euch zu Venom (Stufe 1).



Schwert (Stufe 3) hinein. Post- wendend erhaltet Ihr dafür das Goldene Schwert.

Super Star Wars (Super Nintendo)

B. Becker (nein, nicht Bobo, sondern Björn) aus Rottenburg- Wendelsheim ist ein vitaler Bur- sche. Er kann Euch 98 Leben verschaffen.

Stürzt Euch im 5.Level vor der zweiten Stelle, an der Ihr mühsam von Plattform zu Plattform springen müßt, die Schlucht hin- unter. Haltet Euch dabei nahe an der Felswand. Ihr werdet sicher auf einem Felsvorsprung landen und links in eine Höhle gelan- gen, in der Euch 6 bis 7 Extra- leben erwarten. Holt sie Euch und stürzt Euch danach wieder in die Schlucht. Ein Leben verliert Ihr



dabei, doch diesen Vorgang dürft Ihr wiederholen, bis Ihr 98 Leben habt.

Super Mario Land 2 (Game Boy)

Wenn Ihr wissen wollt, wie es bei Mario im Keller aussieht, zieht Matthias Gramm aus Bad Rappenau zu Rate:

Bei einer Welt, die Ihr schon durchgezockt habt, müßt Ihr in eine lange Röhre runter und auf halbem Weg in der Röhre Start drücken. Mit Select verlaßt Ihr dann den Level. Wenn Ihr nun wieder eine beliebige Welt auswählt, werdet Ihr eine Überraschung erleben. Jeder Level hat seine Eigenheiten und Überraschungen parat.

Tiny Toon Adventures (NES)

In unserem Tiny-Toons-Special (VIDEO GAMES 10/92) wiesen wir darauf hin, daß Ihr mit etwas Glück eine Einladung ins Tiny-Toons-Raumschiff bekommen könnt. Stefan Peßler aus Halle weiß, wie man dem Glück etwas nachhilft:

Ihr müßt eine ungerade Anzahl an Karotten sammeln, die gleichzeitig ein Vielfaches von 11 ist (also 11, 33, 55, 77 oder 99 Karotten). Am Ende des durchgespielten Levels erscheint dann auf der Landkarte das Raumschiff. Oder noch kürzer: Ihr laßt Euch bei Elmyra töten und begeben Euch einfach ins Raumschiff, das auch dann auf der Landkarte erscheint.

Ultima (Game Boy)

In stillen Stunden wirft sich Christian Baumgart aus Dreieich den Avataren-Kittel um und erforscht Britannia für Euch. In Empath Abbey geht Ihr außen herum zur hinteren, linken Seite. Dort ist ein Brunnen, der sich

bei Berührung in eine Leiter verwandelt. Unten erwartet Euch eine Höhle, in der sich einige interessante Infos über die Programmierer befinden. Außerdem erhaltet Ihr so eine Adresse, unter der Ihr der Ultima-Crew schreiben könnt und somit einen Origami-Drachen gewinnen könnt. Natürlich ist das noch nicht alles, denn dort unten findet Ihr noch eine magische Trompete und vieles mehr.

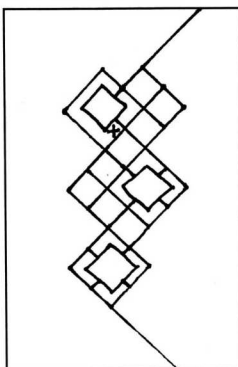
Rolo To The Rescue (Mega Drive)

Stefan Hartmann aus Ilvesheim, die Zweite: Hier verrät er Euch, wie Ihr Euch beliebig viele Leben ergattern könnt.

Geht im ersten Level zu dem Mann, der den Schlüssel für den Käfig hat. Springt auf seinen Kopf und befreit den Hasen, mit dem Ihr auch gleich weiter spielt. Hüpfet Ihr nämlich nach links bis zum Anfang des Levels und springt gerade nach oben, so werdet Ihr ein Extraleben finden. Geht jetzt wieder aus dem Level heraus und wiederholt die Prozedur so lange, bis Ihr mit genügend Leben eingedeckt seid.

Desert Strike (Super Nintendo)

Fliegeras Andreas Brand aus Mannheim hat in den bleihalti-



gen Wirren des Golfkriegs eine interessante Entdeckung gemacht.

Bei der mit X gekennzeichneten Stelle in Mission 4 (siehe Karte), befindet sich ein ziemlich großer, weißer Stein, der sich mit der Winde aufnehmen läßt. Wenn Ihr nun Euren letzten Hubschrauber verliert, erscheint nicht etwa "Game Over", sondern Ihr habt wie durch ein Wunder wieder drei neue Leben erhalten.

Batman Returns (Mega Drive)

Spitzohr Sebastian Scharpen aus Cuxhaven hilft frustrierten Blaumännern auf die Sprünge.

Im Level 1.2 solltet Ihr den zweiten Felsbrocken nicht zerbrechen, um durch das Abzugsrohr wieder an den Anfang zu gelangen. Jetzt sind alle Extraleben und -waffen noch einmal da! Wenn Ihr diesen Vorgang wiederholt, bekommt Ihr 9 Leben und beliebig viele Extrawaffen.

Batman - Revenge Of The Joker (Mega Drive)

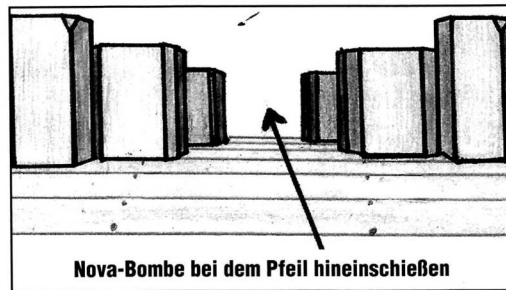
Freies Umherflattern in allen Leveln verspricht Thomas Müller aus Königsbrunn mit seiner Levelanwahl.

Im Paßwortscren gebt Ihr 5257 ein. Nun müßt am unteren Bildschirmrand Pilzsymbole erscheinen. Wenn Ihr jetzt z.B. 1200 eingibt, landet Ihr im Level 1-2.

Starwing (Super Nintendo)

Christian Männlein aus Buchloe gibt Euch ausgefuchste Kurztips zum Beseitigen der lästigen, umfallenden Pfeiler.

Im Level 3 (schwierigste Stufe) sind die Pfeiler auf Corneria hinter den Gebäuden versteckt, so daß Ihr ihnen nur schwer ausweichen könnt. Schießt die in der Zeichnung angegebenen Nova-Bomben zwischen die Gebäude, um nicht allzu große Energieverluste hinnehmen zu müssen. Die Bombe verdampft die Pfeiler vollständig, bevor sie umfallen können.



Bereite Dich vor.

Mortal Kombat kommt.



MORTAL KOMBAT[®]

Ab 13. September auf Super Nintendo[®], Game Boy[™], Master System[™], Game Gear[™] und Mega Drive[™].

Acclaim Go for the game!

Pro ACTION REPLAY

Designed and Manufactured by DATEL ELECTRONICS

DAS MOGELMODUL

KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CHEATS !!
MIT EINGEBAUTEM CHEAT-FINDER !!

MEHR
LEVELS
ENERGY
LIVES
POWER

JE NACH SPIEL :
UNENDLICHES LEBEN
ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN
UNBEGRENZTE POWER
HÄRTER ZUSCHLAGEN
HÖHER SPRINGEN
IN JEDEM LEVEL STARTEN
UND VIELES MEHR



FANTASTISCHE SPECIAL EFFECTS

SPECIAL **FX**™
SYSTEM

MIT ACTION REPLAY KANNST DU
DEINE LIEBLINGSSPIELE BIS ZUM
LETZTEN LEVEL DURCHSPIELEN.
KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE
CHEATS!

DEUTSCHE VERSION ENTHÄLT:
DEUTSCHE ANLEITUNG MIT
EINER GANZEN REIHE VON CHEATS

MITGLIEDSKARTE DES

Pro ACTION REPLAY
CLUB'S

FÜR INFORMATIONEN ÜBER
NEUE CHEATS, TIPS & TRICKS
HOTLINE, NEUIGKEITEN
ANGEBOTE U.S.W.

ACTION REPLAY FÜR SNES
FUNKTIONIERT WIE EIN ADAPTER.
HIERDURCH IST ES MÖGLICH, U.S.A.-
GAMES AUF DEN DEUTSCHE KONSOLEN
EINZUSETZEN. ES GIBT EINE RIESIGE
AUSWAHL VON U.S.A.-GAMES.

SCHÜTZEN SIE SICH VOR
GRAUIMPORTEM!!!
Mit original deutscher Anleitung,
Action Replay Club-karte,
deutscher Verpackung und
Eurosystems-Garantie

*SEGA, MASTER SYSTEM, GAMEGEAR & MEGADRIVE SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SEGA ENTERPRISES LTD.
NINTENDO, GAMEBOY, NES & SUPER NES SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON NINTENDO OF AMERICA INC.

DIREKT-BESTELLSERVICE:
TELEFON [24 STUNDEN] 02822 68545 / 537182
ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN 48 STUNDEN LIEFERBAR...
ALLEIN-DISTRIBUTOR FÜR DEUTSCHLAND
DATAFLASH GMBH
WASSENBERGSTRASSE 34 46446 EMMERICH
FAX 02822 68547
VERSANDKOSTEN DM 10,- BEI BESTELLUNG BITTE KONSOLEN-TYP ANGEBEN!!

FÜR GAME BOY™
NUR DM 99,-



FÜR SUPER NES™
NUR DM 149,-



FÜR NES™ NUR DM 99,-

UNBEGRENZTE
MOGEL
CHEATS
mit
EINGEBAUTEM
CHEAT-FINDER



FÜR SEGA MEGA™
NUR DM 149,-



FÜR GAME GEAR™
NUR DM 109,-



FÜR MASTER SYSTEM™
NUR DM 99,-

WICHTIG
ACTION REPLAY IST NICHT
ENTWICKELT, WIRD NICHT
HERGESTELLT UND VERTRIEBEN
DURCH NINTENDO INC.
ODER SEGA ENT. LTD.

AUCH ERHÄLTICH BEI
TOYS R US

UND BEI ALLEN **allkauf**
SB-WARENHÄUSERN UND FOTOFACHGESCHÄFTEN

DATA
Flash
G m b H

AUSLANDBESTELLUNGEN NUR GEGEN VORKASSE + DM 15,- VERSANDKOSTEN
EUROPEAN DISTRIBUTOR: EUROSYSYSTEMS B.V. EDE NETHERLANDS