

Master System

GAME GEAR

TIPS & TRICKS



GAMERS

Special 2

IMPRESSUM

2. Auflage

Copyright © 1993 MVL GmbH, Hamburg

Litho: Repro & Litho Werkstatt

Druck: Neef + Stumme, Wittingen

VORWORT

Zwei Jahre sind seit den ersten Tips und Tricks (1990) ins Land gegangen und SEGA hat eine Menge neuer Spiele veröffentlicht.

Als zusätzliche Abspielmöglichkeit wurde 1991 das Game-Gear auf den Markt gebracht. Ihr habt die Möglichkeit, mit dem Game-Gear-Converter die Master System-Cartridges auf dem SEGA-Handheld abzuspielen. Die spezielle Game Gear-Software ist nahezu 100 %ig mit der Master-System-Software identisch. Also gelten dort auch die Tips und Tricks vom Master-System.

Dies ist Grund genug für eine erweiterte Neuauflage. Die Hits der letzten Monate, wie Sonic, Micky Mouse oder Donald Duck, dürfen natürlich nicht fehlen.

Zwei weitere Neuigkeiten sollten ebenfalls erwähnt werden:

- SEGA hat inzwischen eine Hotline unter der Nummer

040 - 227 09 61

eröffnet. Dort könnt Ihr weitergehende Fragen loswerden.

- Die Zeitschrift „GAMERS“ ist seit Anfang 1992 im Handel. Dort werden alle Neuheiten von SEGA und viele Tips zu den Spielen beschrieben.

Für die Unterstützung, die wir bei dieser Neuauflage vom „Infoservice“ und Euch erhalten haben, bedanken wir uns an dieser Stelle.

Euer „GAMERS“-Team

INHALT	ANZAHL SPIELER	ANZAHL RUNDEN
ACTION FIGHTER	1-2	5
AFTER BURNER	1	18
ALEX KIDD 1	1	16
ALEX KIDD III	1	4
ALEX KIDD IV	1	4
ALIEN SYNDROME	1-2	7
ALTERED BEAST	1	4
ASTERIX	1-2	8
ASTRO WARRIOR	1-2	3
AX BATTLER	1	-
AZTEC ADVENTURE	1	1
BACK TO THE FUTURE II	1	5
BLADE EAGLE (3-D)	1	9
BOMBER RAID	1	5
CALIFORNIA GAMES	1-8	6 Disziplinen
CAPTAIN SILVER	1	6
CASINO GAMES	1	5 Spiele
CHOPLIFTER	1-2	6
CLOUD MASTER	1-2	5
CYBORG HUNTER	1	7
DONALD DUCK	1	7
DOUBLE DRAGON	1-2*	4
ENDURO RACER	1	1
F-16 FIGHTER	1	10
FANTASY ZONE I	1 -2	8
FANTASY ZONE II	1	8
THE FLINTSTONES	1	4
G-LOC	1	8
GANGSTER TOWN	1-2*	5
GHOST BUSTERS	1	4
GHOST HOUSE	1-2	6
GLOBAL DEFENSE	1 -2*	6
GOLDEN AXE	1	5
GOLVELLIUS	1	-
INDIANA JONES	1	6
KENSEIDEN	1	16
KUNG FU KID	1-2	7
LORD OF THE SWORD	1	-
MAZE HUNTER (3-D)	1	5
MICKEY MOUSE	1	6
	* = gleichzeitig	

	ANZAHL SPIELER	ANZAHL RUNDEN
MIRACLE WARRIORS	1	-
MY HERO	1-2	-
NINJA GAIDEN	1	8
THE NINJA	1-2	13
PACMANIA	1	19
PENGO	1	64
PENGUIN LAND	1	50
PHANTASY STAR	1	-
POPULOUS	1	5000
POSEIDON WARS (3-D/2-D)	1	13
POWER STRIKE	1	6
PRO WRESTLING	1-2*	30
PSYCHO FOX	1	7
QUARTET	1-2*	6
R-TYPE	1	8
RAMPAGE	1-2*	10
RASTAN	1	7
ROCKY	1-2*	3
SECRET COMMAND	1-2*	6
SHADOW OF THE BEAST	1	8
SHANGHAI	1-2*	-
SHINOBI	1	15
SLAP SHOT	1-2	-
SOKOBAN	1	13
SONIC THE HEDGEHOG	1	6
SPACE HARRIER	1	18
SPELLCASTER	1	-
SUPER MONACO GP	1-2	16
TEDDY BOY	1-2	50
THUNDER BLADE	1	12
TIME SOLDIERS	1-2*	18
TRANSBOT	1-2	2
VIGILANTE	1	5
WONDER BOY 1	1-2	10
WONDER BOY II	1	12
WONDER BOY III	1	-
Y S	1	-
ZAXXON (3-D)	1	10
ZILLION 1	1	-
ZILLION II	1	8
	* = gleichzeitig	

ACTION FIGHTER

Zu Beginn des Spiels erscheint eine Namens-Eingabe. Wenn Sie dort anstatt Ihres Namens einen der folgenden Begriffe eintragen, können Sie das Spiel mit einer besseren Ausstattung beginnen:

1) HANG ON.

Sie starten mit den Buchstaben A,B,C und D als bereits eingesammelt und sind in ein Auto verwandelt.

2) ©SEGA.

Sie sind unverwundbar gegenüber feindlichen Kugeln, bis zum ersten Zusammenstoß.

3) GP WORLD

Nachdem der Zeitgeber abgelaufen ist, bekommen Sie drei Extra-Leben.

4) SPECIAL.

Sie starten mit den Merkmalen der Begriffe 1) und 2).

5) DOKI PEN

Sie beginnen das Spiel mit den Merkmalen von 1), 2) und 3).

Um an die P-Buchstaben zu gelangen, sollten Sie die in Formation herannahenden Flieger angreifen.

Fähnchen

Versuchen Sie möglichst alle roten Fähnchen aufzusammeln, indem Sie darüber hinwegfliegen. Sobald Sie genug aufgesammelt haben, erscheint zur Belohnung eine der zwei Katzen. Bleiben Sie in ihrer Nähe, und Sie werden merken, daß die Katze Sie vor feindlichen Kugeln sowie vor Angriffen der Schiffe beschützt.

AFTER BURNER

Sobald auf dem Bildschirm die Anzeige „Game Over“ erscheint, erhalten Sie noch zwei weitere Chancen, indem Sie bei dieser Meldung den Steuerknopf nach oben drücken und dann gleichzeitig Taste 1 und 2. Dieser Modus funktioniert allerdings nur bis zur 8. Stufe.

Es gibt jedoch eine Möglichkeit, dies bis zur 18. Stufe fort-

zusetzen: Drücken Sie vorher beim Titelbild 100mal die Pausefunktion.

Mit einem anderen kleinen Trick können Sie unbeschadet bis zur 12. Stufe fliegen. Drehen Sie einfach nach links oder nach rechts ab, sobald ein Torpedo auf Sie zukommt. Ab der 12. Stufe müssen Sie nach oben oder unten ausweichen, um nicht getroffen zu werden.

Die fliegenden Festungen können Sie schneller zerstören, indem Sie die Festung über sich halten und kontinuierlich Raketen abschießen.

Allgemeiner Tip:

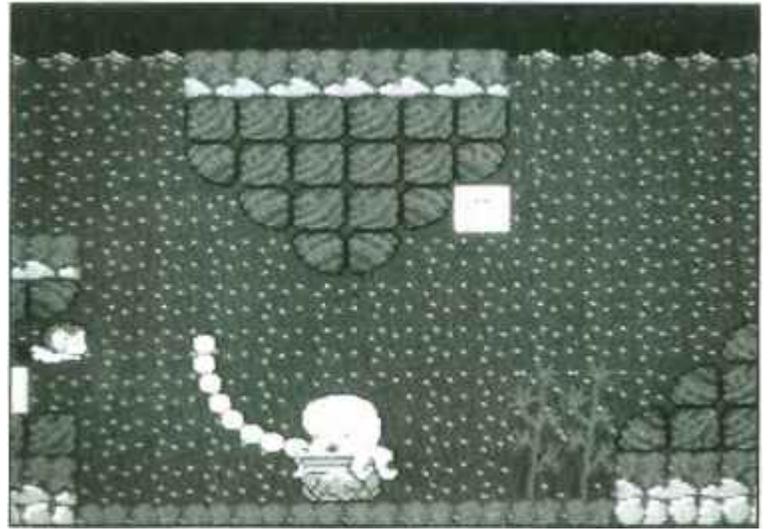
Dieses Spiel ist mit dem „**Handle Controller**“ (der nur vereinzelt im Laden erhältlich ist) am besten zu steuern.

ALEX KIDD I

1. SCHERE-STEIN-PAPIER-SPIEL: Stein, dann Schere

2. LAKE FATHOM

Schwimmen Sie zum ersten Oktopus, und boxen Sie gegen den beweglichen Arm, bis



er sich komplett aufgelöst hat. Sie können nun in den Topf eintauchen und gelangen in eine geheime Unterwasserhöhle, die Sie zu einer Bonusrunde führt. Dort wartet viel Geld und ein Extra-Leben auf Sie.

3. DIE INSEL VON ST. NURARI

Im zweiten Abschnitt können Sie mit einem Hubschrauber über das Wasser fliegen. Sie dürfen jedoch nicht mit dem Propeller unter die roten Kugeln stoßen, da sonst der Hubschrauber sofort verschwindet und Sie ins Wasser fallen.

4. DAS DORF NAMUI

Auch in dieser Ebene ist in der Luft mit einem Hubschrauber mehr Geld zu holen als am Boden.

5. MR. KAVE

Um an den Telepathieball zu gelangen, springen Sie in den Spalt auf der linken Seite und drücken die Steuerung sofort nach rechts, um im Gang mit dem Telepathieball zu landen. Wieder heraus kommen Sie, indem Sie vorsichtig nach rechts weitergehen. Haben Sie einen bestimmten Punkt erreicht, öffnet sich plötzlich ein Ausgang.

SCHERE-STEIN- PAPIER-SPIEL: Schere, dann Papier

6. DIE SCHWARZEN WÄLDER

Den Grizzlybären am Ende des Waldes besiegen Sie leichter unter Einsatz des Kraftarmbands.

7. BINGOO-EBENE

In dieser Ebene empfiehlt sich wieder der Hubschrauber.

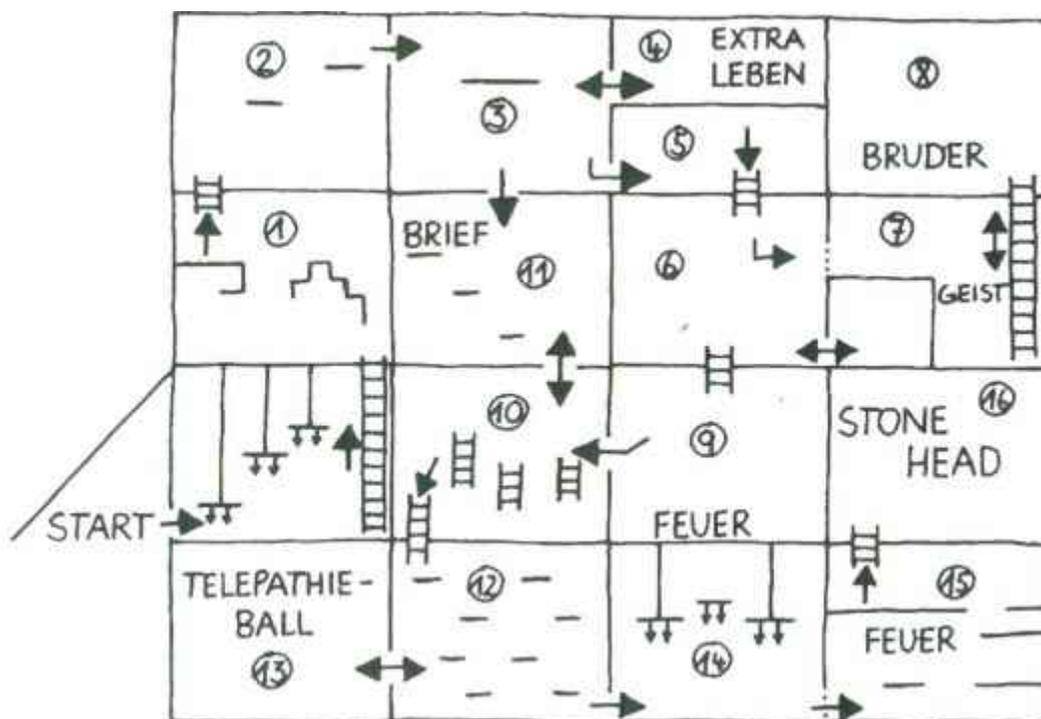
SCHERE- STEIN- PAPIER-SPIEL: Stein, dann Schere

8. DAS SCHLOSS VON RADACTION

Sobald Sie das Schloß betreten, laufen Sie ohne zu zögern bis zur Leiter und springen dabei über den rosafarbenen Stein, da sonst ein Geist erscheint.

Ihre erste Aufgabe im Schloß ist es, Ihren Bruder zu befreien.

Hier ist eine Karte vom Schloß Radaction zur Orientierung:



RAUM 8:
Berühren Sie die Symbol-
steine.

RAUM 11:
Der Brief erscheint erst, nach-
dem Ihr Bruder befreit wurde.

RAUM 14:
Laufen Sie zügig durch die-
sen Raum, springen Sie über
die Totenschädel-Kiste, und
zerschlagen Sie die vorderen
Blöcke.

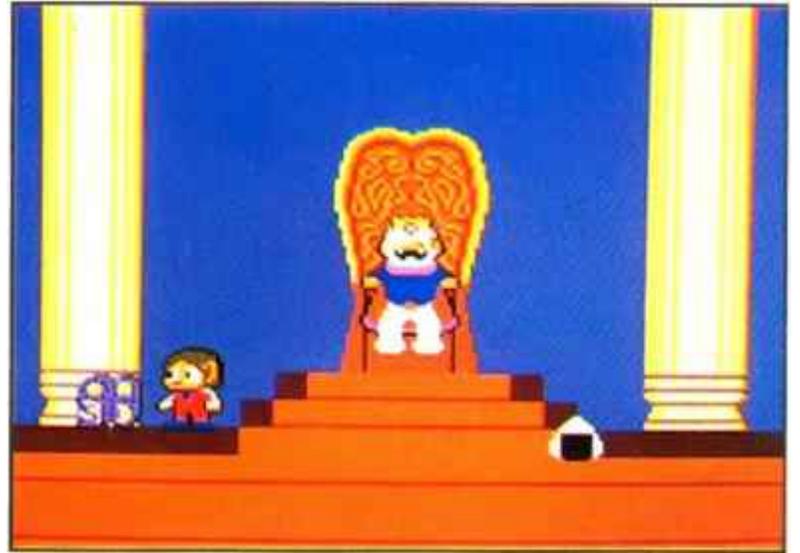
RAUM 16:
SCHERE- STEIN- PAPIER-
SPIEL: zweimal Papier

Achtung! - Der Kopf von
STONE-HEAD fliegt danach
hoch. Treffen Sie diesen drei-
mal.

9. DIE STADT RADACTION
SCHERE- STEIN- PAPIER-
SPIEL: zweimal Stein

(Passen Sie auf, da auch
diesmal der Kopf hochfliegt)

10. KÖNIGREICH NIBANA
Hier erhalten Sie den Hirota-
stein.



SCHERE- STEIN- PAPIER-
SPIEL: Stein, dann Schere
(Halten Sie sich danach links
in der Ecke, und boxen Sie
kontinuierlich, sobald der Kopf
auf Sie zufliegt.)

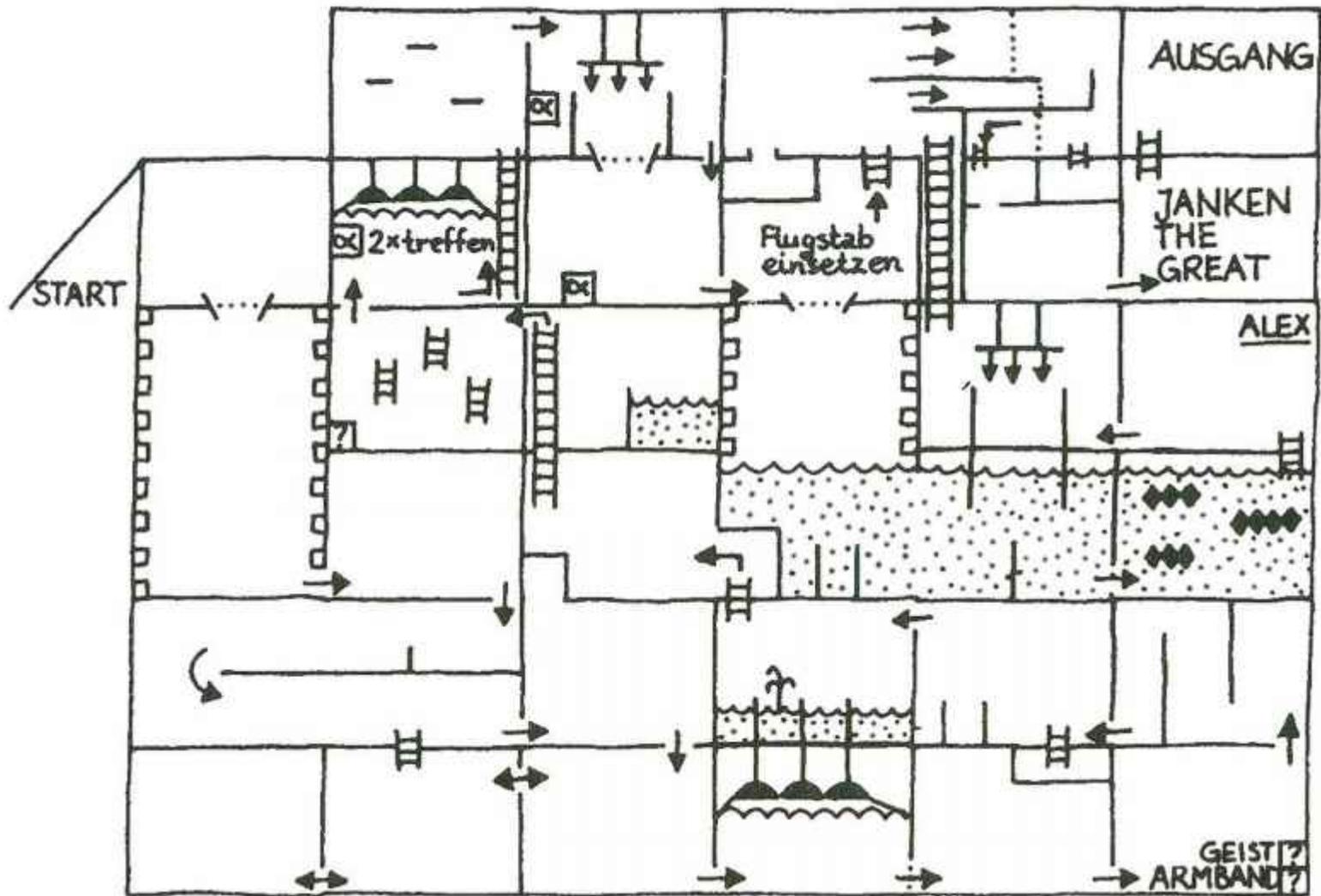
THE MAGIC CASTLE

(siehe folgende Seite)

An einigen Stellen muß Alex
kriechen, um ein bestimmtes
Ziel zu erreichen. Dazu neh-
men Sie Anlauf, drücken die
Steuerung nach unten, so daß
Alex unter den ersten Stein
rutscht und halten danach die
Steuerung in die gewünschte
Richtung.

JANKEN THE GREAT:
zweimal Papier

Haben Sie das Spiel gewon-
nen, laufen Sie sofort auf
Janken-The-Great zu und



stellen sich direkt vor ihn, bevor er beginnt, mit Bällen zu schleudern. Treffen Sie ihn zweimal am Kopf, bis er sich versteinert hat. Zu seinen Füßen erscheint das Mondstein-Medaillon. Nehmen Sie es auf, und verlassen Sie den Raum nach oben über die Leiter.

3. Mond-Kiste
4. Stern-Kiste
5. Sonnen-Kiste
6. Mond-Kiste
7. Wellen-Kiste
8. Fisch-Kiste
9. Stern-Kiste
10. Fisch-Kiste

11. CRAGG LAKE

Um an die Goldkrone zu gelangen, springen Sie in folgender Reihenfolge auf die Symbolkisten:

1. Sonnen-Kiste
2. Wellen-Kiste

CONTINUE MODUS

Erscheint „GAME OVER“ auf dem Bildschirm, halten Sie die Richtungs-Steuerung nach oben, und drücken Sie Taste 2 des Control Pads achtmal. Dieser Trick funktioniert allerdings nur, solange Sie über mindestens 400 U verfügen.

So erhalten Sie noch mehr Extra-Leben:

In den meisten Fällen folgt einem Geist, der sich hinter einem Fragezeichen verbirgt, ein Fragezeichen, das ein Extraleben enthält, allerdings nur, wenn zuvor der Geist herausgelassen wurde. Wenn Sie es also geschickt anstellen, dem Geist zu entkommen, winkt Ihnen daraufhin ein zusätzliches Leben.

TIP: Bevor Sie gegen ein Fragezeichen boxen, gehen Sie so weit nach rechts, bis das Fragezeichen am linken Bildrand steht. Wenn Sie nun dagegen boxen und schnell nach rechts laufen, verschwindet der Geist vom Bildschirm.

ALEX KIDD III

Die acht Teile der Karte:

1) Suchen Sie die Eltern von Alex zweimal auf. Das erste Stück, das der Vater ihm aushändigt, ist eine Fälschung. Erst beim zweiten Besuch gibt er ihm das Original.

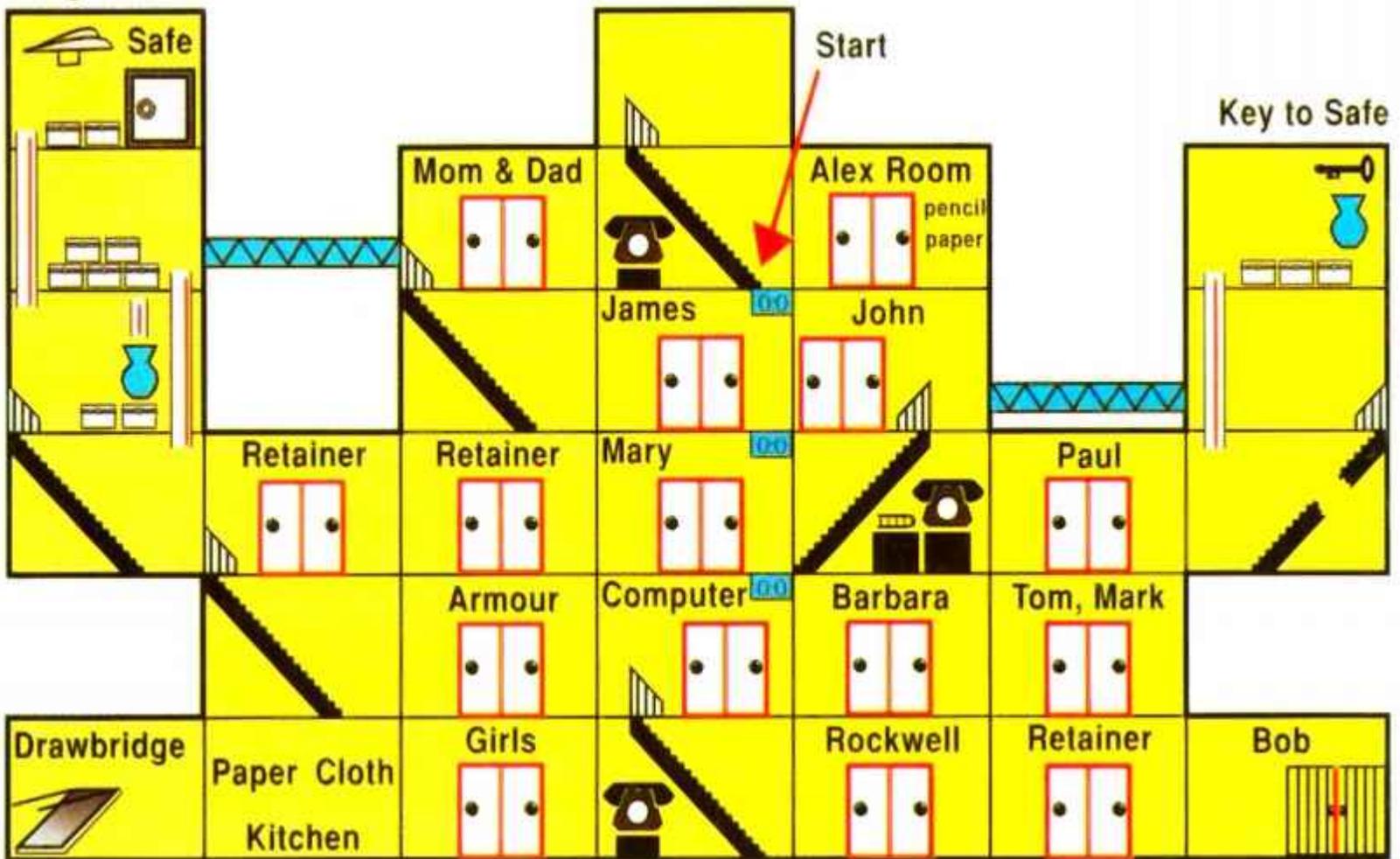
2) Bei der Lehrerin Mary müssen zehn Fragen beantwortet werden:

1. Antwort: Tokyo
2. Minia
3. 450 Pounds
4. Athens
5. 5050
6. 206(Knochen)
7. 50 Stars
8. Lira
9. Mozart
10. 5 Sekunden

3) Nach Marys Test trifft man auch James in seinem Zimmer an, der zugibt, einen Teil der Karte verbrannt zu haben. Ruft man daraufhin gleich bei Rockwell an, erscheint dieser innerhalb der nächsten halben Stunde (Raum: Rockwell) mit einem Puder, das den verbrannten Teil wieder in seinen ursprünglichen Zustand verwandeln kann.

4) Mark und Tom kann man nur zwischen 00:30 Uhr und 00:45 Uhr antreffen (Hinweis an der Wand). Da man den Raum dreimal in diesem Zeitraum betreten muß, sollte Alex

Portable
Hanglider



den ersten Besuch zwischen 9:30 Uhr und 9:45 Uhr abstat-
ten, sonst wird die Zeit knapp.

- | | |
|----------|----------|
| 1. Linda | 4. Cindy |
| 2. Betty | 5. Susi |
| 3. Janet | 6. Kate |

5) Gehen Sie nach 10:00 Uhr zu John und danach zu Barbara. Sie müssen dort den Namen eines Buchs herausbekommen und zurück zur Bibliothek. Dann erst wird John das Buch mit einem weiteren Stück Papier finden können.

7) Auf der 3. Ebene ist hinter der Uhr ein Stück Papier versteckt. Man kann die Uhr nur mit der Miniaturleiter erreichen.

8) Das letzte Stück der Karte liegt im Abfalleimer in der Küche versteckt.

6) In einem Raum auf der unteren Ebene müssen sechs Mädchen richtig benannt werden:

Sobald Sie alle acht Teile eingesammelt haben, können Sie die Burg verlassen. Stellen Sie

sich mit dem tragbaren „Hanglider“ auf die Brücke, und lassen Sie sich mit dem Wind davontragen zum Wald der Ninjas ...

Wie man den Passierschein bekommt:

- 1) Wenn Sie das Militär-Quartier zur vollen Stunde betreten, wird ein Samurai erscheinen und Ihnen den Passierschein aushändigen.
- 2) Eine weitere Möglichkeit wäre, den Zöllner mit 2000 GP zu bestechen.
- 3) Oder Sie beten 100mal die Heiligenstätte an und werden von einem Gott den Schein erhalten.

Sie werden den Zoll nicht passieren können, wenn Sie dem Zöllner gefälschte Papiere vorlegen!

ALEX KIDD IV

Versuchen Sie in den ersten Runden so viele **Extraleben** wie möglich zu bekommen: Wenn Sie Ihren Lebensmesser auf einen Vorrat von

sechs Herzen steigern und diesen Stand halten können, werden Sie in der nächsten Truhe anstatt eines Herzens ein Extraleben finden.

Runde 1: KABUTO

Szene 1: Nutzen Sie hier die Feuer-Magie am ersten und dritten Laternenpfahl. Bei der dritten Laterne können Sie so auch die höhergelegene Truhe erreichen.

Szene 2: Setzen Sie den Weg nach rechts fort, und besiegen Sie die beiden grünen Ninjas. Dann steigen Sie die Treppe hoch, bis zur Spitze. Weitergeht's nach rechts und anschließend den ganzen Weg nach unten.

Auf der linken Seite sind zwei Wände, die sehr dicht beieinander stehen. Hier setzen Sie die Sprungtechnik ein, um ganz nach oben zu gelangen.

Weiter geht's unten rechts, bis zu einer Stange. Unter dieser Stange springen Sie hoch und drücken gleichzeitig die Steuertaste nach oben. Dann Knopf 1 drücken und gedrückt halten, um die Feuer-Magie

anwenden zu können. Oben ist der Ausgang.

Szene 3: Um Kabuto zu besiegen, immer wieder mit Pfeilen auf ihn schießen, bis er schrumpft. In geduckter Haltung zielen Sie noch etwas weiter auf ihn.

Runde 2: ÜBERFALL DER HELIKOPTER

Szene 1: Arbeiten Sie sich vorsichtig nach rechts durch, da aus dem Wasser plötzlich gelbe Ninjas auftauchen. Sie gehen dann durch die Tür mit dem roten Punkt. Nun folgen Sie dem Pfad und setzen die Feuer-Magie, um die beiden Truhen ganz oben zu erreichen, ein. Dann gehen Sie zurück zur Tür. Draußen laufen Sie weiter nach rechts bis zur Tür und folgen dem Durchgang bis zum Ausgang.

Szene 2: Unter Wasser sind allerhand Schatztruhen verborgen, durch die Sie Ihren Vorrat an Extraleben enorm steigern können, wenn Ihr Lebensmesser sechs Herzen anzeigt.

Hüpfen Sie zunächst übers Wasser weiter nach rechts, an den ersten beiden Barracudas vorbei. Tauchen Sie erst unter, wenn nur noch ein Barracuda auf dem Bildschirm zu sehen ist. Bekämpfen Sie ihn, damit Sie die Schatztruhe erreichen können.

Sobald Sie die Schatztruhen über einer Öffnung erreichen, öffnen Sie diese und tauchen anschließend in die Öffnung. Ein Strudel wird Sie weiter nach unten treiben.

Zuletzt führen mehrere Wege nach oben: der mittlere Gang zum Ausgang, der rechte endet bei einer Schatztruhe.

GEHEIMRAUM: Vorm hinausgehen laufen Sie zur linken Tür (dieselbe Tür, als wären Sie oben entlang gegangen). Dann springen Sie auf den Vorsprung und gehen nach rechts. Dort befindet sich ein geheimer Raum mit einer Truhe.

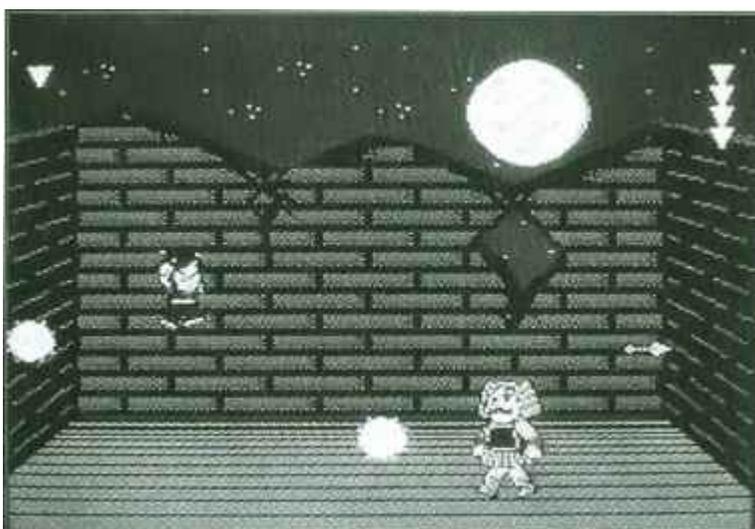
Szene 3: HELI

Jetzt auf die linke Seite des Bildschirms stellen und solange schießen, bis alle Helikop-

ter-Bilder oben auf dem Bildschirm verschwunden sind.

Runde 3: DER DSCHUNGEL **Szene 1:**

GEHEIMRAUM NR 1: Vom Eingang aus, gehen Sie nach rechts und lassen sich in das Loch fallen. Zuerst die linke Truhe, dann die rechte Truhe

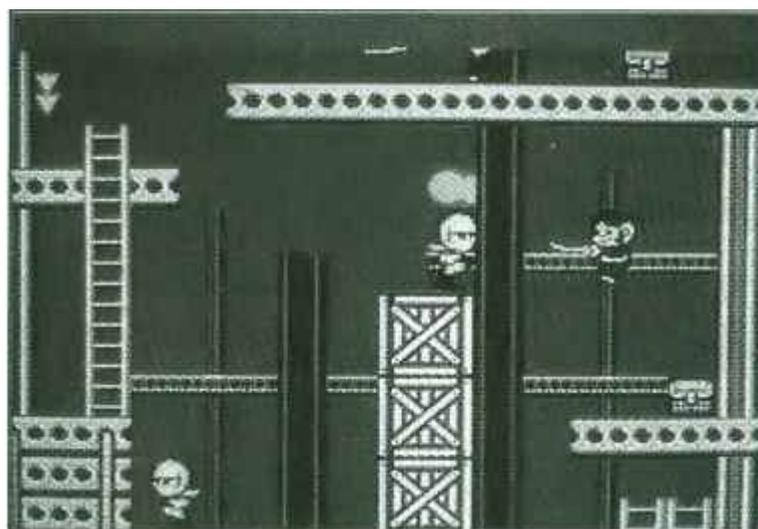


öffnen (NINJAS-CRYSTAL-BALL) und anschließend durch die Öffnung zurück nach oben.

GEHEIMRAUM NR 2: Nun klettern Sie an den Seilen nach oben, bis zu einer Öffnung auf der linken Seite. Alex hängen Sie an das Seil auf der rechten Seite der Öffnung und schießen sich mit der Feuer-Magie hinein. Sie landen in einem Geheimraum mit 3 Truhen.

Die höher gelegene Truhe müssen Sie zuerst mit Hilfe der Sprung-Technik zerschlagen; dann klettern Sie das Seil hinauf und setzen die Feuer-Magie ein, um sich die Pfeile zu holen.

Nachdem alle geheimen Räume gefunden wurden, gehen Sie ganz nach oben und rechts hinaus.



Im nächsten Bild müssen Sie sich geschickt nach rechts durchschlagen, bis zur Ausgangstür. Lassen Sie sich dabei Zeit, und behalten Sie den Vogel, der Blitze abwirft, im Auge.

Szene 2:

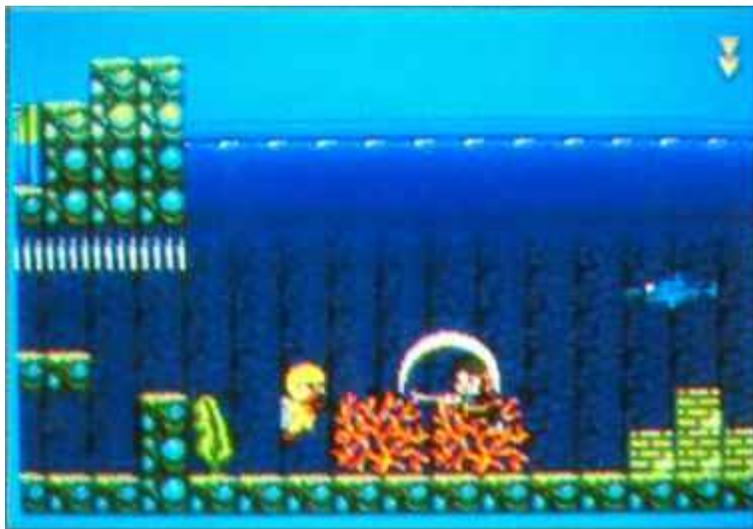
GEHEIMER DURCHGANG: Beim ersten Start dieser Runde springen Sie zunächst auf den ersten Vorsprung und

dann nach links. Wenn man es korrekt ausführt, wird man in einem Geheimgang oberhalb der Szenerie landen und kann alle Feinde am Boden passieren.

Wer die beiden Truhen geöffnet hat, kann wieder nach links, zurück zur Startposition. Wenn Sie jetzt weiter nach rechts gehen, werden die herabfallenden Bambusdornen verschwunden sein. Nachdem Sie die einzelne Truhe geöffnet haben, können Sie entweder zurück zum Anfang, oder weiter nach rechts.

GEHEIMRAUM: Gehen Sie weiter nach rechts, bis Sie vier Feuertropfen sehen. An ihnen gehen Sie vorbei und klettern das Seil hinauf, bis zur Spitze. Dort schießen Sie mit Feuer-Magie nach rechts, um in einen geheimen Raum zu gelangen.

Wenn Sie das Seil hinunter, in die nächste Ebene fallen, springen Sie auf die orangen Karren. Dann legen Sie damit den ganzen Weg nach rechts zurück und lassen sich in die Öffnung fallen.



Warten Sie, bis der Felsen aus der Lava kommt, um dort hinaufzuspringen. Wenn der Felsen fast in der Lava verschwunden ist, springen Sie auf den nächsten. Wenn kein neuer Felsen aus der Lava auftaucht, gerade nach oben springen, sobald der Felsen fast völlig in der Lava versunken ist.

Wenn das Timing stimmt, wird man wieder auf dem Felsen landen, ohne die Lava berührt zu haben. Ganz rechts ist der Ausgang.

Szene 3:

ROBSTER: Gleich nachdem erspringt, selber springen und mit Pfeilen auf ihn schießen. Wenn Sie keine Pfeile mehr besitzen, warten Sie, bis er etwas herunter kommt. Dann

laufen Sie und schlagen ihn solange, bis er besiegt ist.

Runde 4: KAMPF MIT DEM DUNKLEN NINJA

Szene 1:

Zunächst gehen Sie nach rechts. Wenn Sie herunterfallen, gehen Sie weiter nach rechts, achten aber dabei oben auf die Stacheln. Sobald Sie den Gegner auf der Plattform erreicht haben, springen Sie und schlagen Sie ihn, bis er besiegt ist. Dann gehen Sie weiter nach rechts, bis zur Stange.

GEHEIMRAUM: Von der Stange lassen Sie sich herunterfallen und ducken sich. Dabei bewegen Sie sich weiter nach rechts und landen auf diese Weise hinter der Szenerie, in einem Raum mit einer weiteren Stange. Wenden Sie dort die Feuer-Magie an, und gehen Sie nach links.

Wieder zurück bei der ersten Stange, setzen Sie die Feuer-Magie ein, um sich durch den Schacht nach oben zu schießen (nutzen Sie den Schwung, um die Truhe auf

dem Dach zu erreichen). Wenn Sie auf der anderen Seite sind, springen Sie nach rechts und bekämpfen die Vögel (das erfordert viel Übung). Wenn Sie herunterfallen, müssen Sie weiter nach rechts gehen.

WIE MAN DIE TRUHEN IN DER LUFT ERREICHT:

Wenn Sie es schaffen, auf dem oberen Teil (mit den Blöcken) zu bleiben, werden Sie zwei Truhen sehen, die scheinbar unerreichbar sind. Springen Sie zu ihrer Linken - und Sie werden feststellen, daß Sie plötzlich in der Luft gehen können. Weiter rechts befinden sich zwei weitere Truhen in einer ähnlichen Position. Wiederholen Sie den Vorgang, um auch diese beiden zu bekommen. Dann gehen Sie nach rechts, zum Ausgang.

Szene 2:

Gehen Sie nach rechts, und warten Sie, bis die Pfeile herausgeschossen. Dann klettern Sie die Leiter vorsichtig hinauf und warten wieder auf die

Pfeile, bevor Sie sich hinterfallen lassen. Nun gehen Sie durch die Tür und treten ein zweites Mal gegen **KABUTO** an

Anschließend gehen Sie weiter nach rechts und durch die Tür. Warten Sie jeweils, bis der Block fast ganz oben angekommen ist, bevor Sie nach rechts springen und die Truhen öffnen. Hinter der nächsten Tür wartet **ROBSTER** auf Sie.

Wenn auch dieser alte Bekannte besiegt ist, führt Sie die Tür zu einem Raum, in dem blaue Pyramiden in der Luft schweben. Springen Sie über sie hinweg, und warten Sie, bis die rote Plattform ganz rechts erscheint. Sobald sie erscheint, springen Sie hinauf und folgen den weiteren roten Plattformen. Bald erscheint oben rechts in der Ecke eine Plattform neben einer Tür. Springen Sie hinauf, und verlassen Sie den Raum.

Szene 3: HANZO

Das erste Wesen, dem Sie begegnen, ist der „**Glühende Ninja**“. Um ihn zu besiegen,

ist perfektes Timing notwendig. Wenn erspringt, muß man so nahe herangehen, daß man ihn fast berührt. Dann ungefähr drei Sekunden warten und zustechen (viermal wiederholen).

Wenn er einmal besiegt ist, wird er sich in den **Tornado-Ninja** verwandeln. Um ihn zu besiegen, stellen Sie sich an denselben Platz und warten, bis er kommt. Wenn er sich nähert, zustechen, so daß er zurückweicht. Wiederholen Sie das, bis er besiegt ist.

Als nächstes wird er sich in den „**Springenden Ninja**“ verwandeln. Wenn er springt, hinterläßt er einen weißen Schatten. Zunächst greifen Sie den Schatten an, dann springen Sie in seine Richtung und schlagen ihn.

ALIEN SYNDROME

DIE ANFÜHRER:

Runde 1: Squime

Setzen Sie gegen den ersten Boss Feuerbälle (FB) als Waffe ein, und zielen Sie auf den roten Streifen unterhalb der

Mundöffnung. Wenn Squime sich bewegt, sollten Sie sich auch bewegen. Sobald ersieh in der oberen rechten Ecke positioniert, schießen Sie diagonal von unten. Squimes Kugeln kommen immer als Dreiergruppe, durch die Sie hindurchschlüpfen können. Nach insgesamt sechs Bällen spuckt er Feuer. Richten Sie sich auf dieses Angriffsmuster ein.

Runde 2: Aargh

Greifen Sie Aargh nur an, wenn er den hinteren Teil seines Körpers ausstreckt. Schießen Sie auch diesmal unbedingt mit Feuerbällen. Schalten Sie zuerst die spiralförmigen Teile rechts und links von Aargh aus. Sie können allerdings davon ausgehen, daß sie wieder auftauchen. Halten Sie sich am unteren Bildschirmrand, und schießen Sie aufwärts auf die feindliche Kreatur.

Runde 3: Tacapy

Wiederum sind Feuerbälle ein Muß. Tacapys Schwäche sind die blauen Augen. Zielen Sie

sowohl auf die Augen als auch auf die Würmer, die dort austreten. Sie können sich schneller bewegen als Tacapy, also nutzen Sie diesen Vorteil, und kreisen Sie ständig um ihn herum, während Sie schießen.

Runde 4: Masher

Seine Schwachstelle ist seine Unterseite, aus der Würmer heraustreten. Schießen Sie mit Feuerbällen, sobald Masher seine Vorderbeine ausbreitet. Seien Sie vorsichtig, da er in dieser Phase mit Dreiergeschossen auf Sie zielt. Bewegen Sie sich möglichst am äußeren Bildschirmrand entlang, und hören Sie nicht auf zu schießen.

Runde 5: Haaaah

Der schwache Punkt liegt unterhalb der Mundöffnung und sieht aus wie ein länglicher Schlitz. Greifen Sie ihn mit Feuerbällen aus der Mitte des unteren Bildschirmrands an.

Runde 6: Minosar

Zielen Sie auf sein grünes Gesicht unter Einsatz von Feuer-

ballen. Er schießt drei Bälle auf einmal, streckt dann seinen Nacken aus und spuckt Feuer. Platzieren Sie sich entweder am unteren Rand des Bildschirms oder in der oberen rechten Ecke.

Wenn Sie Minosar überstanden haben, bleiben Ihnen nur wenige Sekunden bis zur 7. Runde. Dort wird es jedoch keine Geiseln zu befreien geben - Sie treten direkt dem letzten Anführer gegenüber, also seien Sie bereit.

Runde 7: Mr. Mimi

Die Schwachstelle dieses Ungetüms ist seine Mundöffnung. Schießen Sie darauf im geöffneten Zustand. Sein Mund schießt spiralförmige Geschosse und seine Ohren Bälle ab. Treffen Sie darum abwechselnd Mund und Ohren. Seine Ohren sind innen mit weiteren Augen ausgerüstet, die ebenfalls als Waffe dienen.

Glauben Sie nicht, daß Mr. Mimi einfach zu besiegen ist, nur weil er seine Augen geschlossen hält!

Allgemeiner Tip

Wenn Sie auf einem der Raumschiffe ein „**Fragezeichen**“ öffnen, werden Sie nur zu bestimmten Zeiten unverwundbar. Um sicher zu sein, diesen Zustand für eine Phase zu erreichen, öffnen Sie das „?“ nur bei folgenden Restzeiten:

272, 262, 232, 222, 171, 161, 131, 121, 070, 060, 030 oder 020 Sekunden.

ALTERED BEAST

Erhöhter Lebensmesser

Bei Erscheinen des Titelbilds drücken Sie die Richtungssteuerung nach links oben und Taste 1 und 2 gleichzeitig. Das Spiel wird automatisch gestartet und der Lebensmesser um zwei blaue Teile erhöht.

Continue Modus

Sie erhalten mit folgenden Eingaben viermal die Möglichkeit, bei einem „Game Over“ Ihr Spiel an der Stelle fortzusetzen, an der es endete:

1. Continue:

Steuerung nach links oben und gleichzeitig Taste 1 und 2 drücken.

2. Continue:

Steuerung nach links unten und gleichzeitig Taste 1 und 2 drücken.

3. Continue:

Steuerung nach rechts unten und gleichzeitig Taste 1 und 2 drücken.

4. Continue:

Steuerung nach rechts oben und gleichzeitig Taste 1 und 2 drücken.

DIE ANFÜHRER:

Runde 1: Aggar

Weichen Sie den fliegenden Köpfen aus, indem Sie sich vorwärts und rückwärts bewegen, während Sie mit Feuerbällen schießen. Sie benötigen 20-25 Treffer, um Aggar zu besiegen.

Runde 2: Octeyes

Zerstoßen Sie die giftigen Sporen, die nach Ihnen geschleudert werden. Feuern Sie ca. 15-20 Blitze auf seinen Kopf ab.

Runde 3: Crocodile Wurm

Laufen Sie auf Crocodile Wurm

zu, und schießen Sie Feuerbälle auf den unteren Teil seines Körpers. Gehen Sie wieder zurück. Springen Sie jedoch dabei, um seinen Schüssen auszuweichen. Laufen Sie nun unter die Kreatur oder bleiben Sie an seiner Seite und setzen die Springflamme (Flammenbälle) ein. Plazieren Sie auf diese Weise ca. 20-25 Treffer.



Runde 4: Rhino

Wenn Rhino Sie angreift, benutzen Sie die Goldpfeile. Laufen Sie dann wieder zurück, und springen Sie über ihn hinweg. Schießen Sie, während Sie noch in der Luft sind, Feuerbälle auf ihn ab, oder Sie hocken sich hin und schießen mit Feuerbällen. Sie benötigen ca. 25-30 Treffer, um Rhino zu besiegen.

ASTERIX

Runde 1:

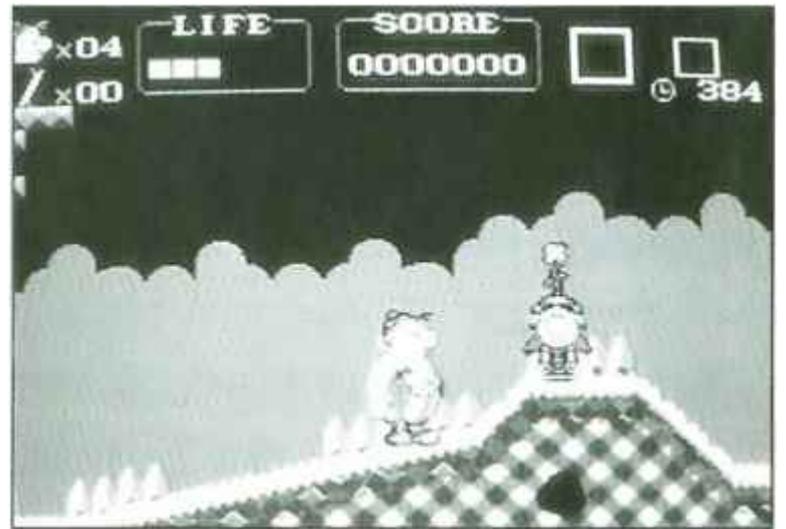
1-1. (Asterix)

Sprengen Sie die Blöcke auf dem zweiten Brunnen mit dem Zaubertrank weg. Steigen Sie dann in den Brunnen, um in ein Bonusgebiet zu gelangen. Um es zu verlassen, müssen Sie wiederum einen Brunnen freisprengen.

Der Endgegner des ersten Levels ist ein Wildschwein. Um das Schwein zu besiegen, stellen Sie sich ganz nach links. Plazieren Sie dort einen Zaubertrank. Wenn das Schwein angelaufen kommt, springen Sie hoch und drücken Taste 1. Lassen Sie es in die Explosion laufen. Wiederholen Sie den Vorgang dreimal.

1-2. (Obelix)

Wenn Sie in die erste Röhre kriechen, landen Sie auf einer Plattform, die kurz darauf verschwindet. Springen Sie deshalb sofort nach rechts. Schlagen Sie sich nach rechts durch, bis Sie den Bonushelm sehen. Besiegen Sie erst den



Römer, bevor Sie den Bonushelm nehmen.

Als Endgegner erscheinen in dieser Runde drei Zwerge. Sie können jedoch nur einen der drei verletzen. Wenn bei einem Schlag ein roter Kreis erscheint, haben Sie den richtigen getroffen. Treffen Sie ihn dreimal.

Runde 2:

Wenn Sie den Hinkelstein oder den Zaubertrank ins Wasser werfen, können Sie es über die so entstandene Fontäne überqueren. Wählen Sie Obelix aus, mit ihm kommen Sie einfacher und sicherer durch diese Runde.

2-1. (Asterix)

Sind Sie erst einmal im Wasser, ist es nicht leicht, wieder herauszukommen. Am besten

funktioniert es, wenn Sie zweimal kurz und einmal lang auf die Sprungtaste drücken. Unter einem der drei Felsen, etwa in der Mitte des Bildschirms, finden Sie einen Bonushelm.

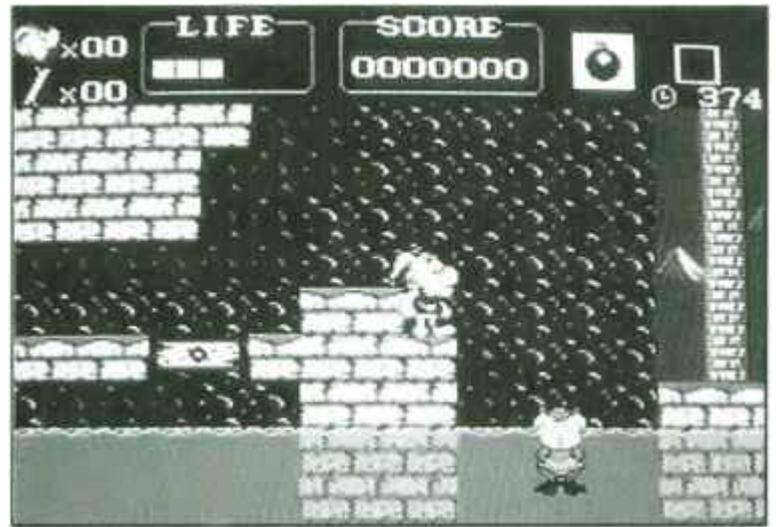
Den Endgegner besiegen Sie, indem Sie ihm einen Zaubertrank hinstellen, wenn er auf Sie zugesprungen kommt. Gegen Bienenangriffe hilft ein senkrechter Sprung.

2-2. (Asterix)

Warten Sie so lange wie möglich, bevor Sie auf die bewegliche Plattform, in der Mitte des Bildschirms, springen. So haben Sie danach genug Zeit, Ihren Zaubertrank zu werfen, um sich den Weg nach unten freizusprennen.

2-3. (Obelix)

Warten Sie, bis der Römer gerade verschwunden ist, bevor Sie das entsprechende Fensterbrett betreten. Sind Sie auf dem Dach neben dem Bassin angekommen, holen Sie sich erst rechts den grünen Zaubertrank. Benutzen



Sie ihn, um über das Bassin zu laufen. Es empfiehlt sich, immer zwei Flaschen auf einmal zu werfen. Wenn Sie bei dem Versuch das Bassin zu überqueren ein Leben verlieren, versuchen Sie es nicht weiter: Der Topf mit den Extras ist bereits verschwunden.

Wenn Sie oben in der Runde angekommen sind und bereits den Ausgang sehen, laufen Sie darunter vorbei. Betäuben Sie das Männchen mit dem grünen Trank, und benutzen Sie es als Treppe zur nächsten Ebene. Dort angekommen, springen Sie an der Wand möglichst hoch nach rechts, um in einen Raum mit einigen Gegenständen zu kommen.

Bevor Sie den Bonushelm nach dem Wasserbild nehmen, sollten Sie die ganze

Mauer zerschlagen. Lassen Sie sich, nachdem Sie durch die Tür gegangen sind, von der Plattform so hoch wie möglich tragen. Springen Sie dann nach rechts. Lassen Sie sich auf der rechten Seite herunterfallen. Der Schlüssel ist in dem Topf unter den Felsen.

Runde 3:

3-1. (Asterix)

Die Schneebälle können Sie durch ausgiebiges Hüpfen abschütteln. Wenn Sie den Bonushelm sehen, springen Sie nach rechts, um nicht in den Abgrund zu fallen. Nachdem Sie den Bonushelm genommen haben, können Sie sich in den Abgrund fallen lassen. Warten Sie unten auf den Wasserfall. Er wird Sie nach rechts zur Tür schleudern.

3-2. (Asterix)

Gehen Sie nach rechts, bis zur ersten Tür. Gehen Sie durch die Tür, dann weiter nach rechts, um das Feuermittel zu bekommen. Schmelzen Sie mit dem Feuermittel die Eisblöcke, und schwimmen Sie nach rechts. Gehen

Sie zuerst zu dem rechten Topf, er enthält einige Extras. Der Schlüssel ist im linken Topf. Die Tür finden Sie auf der rechten Seite.

3-3. (Asterix)

Stellen Sie sich auf den linken Rand der ersten Plattform, und laufen Sie sofort nach links, sobald das Bild „umblättert“. Springen Sie im zweiten Bild wieder auf die Plattform. Gehen Sie im dritten Bild sofort nach rechts, um nicht von den Stacheln erwischt zu werden.

Bahnen Sie sich Ihren Weg über die Plattformen. Wenn Sie die Tür sehen, springen Sie nach rechts zu ihr. Durch enge Stellen kommen Sie, indem Sie etwas Anlauf nehmen, und sich dann ducken. Auf diese Weise können Sie hindurchrutschen. Den Zaubertrank finden Sie, wenn Sie nicht gleich durch die zweite Tür, sondern zunächst nach rechts gehen.

Sprengen Sie im dritten Bild einen Stein aus dem Block heraus, und rutschen Sie in das entstandene Loch geduckt hinein. Nicht aufstehen, son-

dern alle Steine wegsprengen - es lohnt sich! Ganz rechts befindet sich noch ein Bonushelm (auch hier durchrutschen).

Den Anführer sollten Sie sofort angreifen, indem Sie auf ihn springen. Sie sollten ihn schlagen, bevor er die Schneebälle wirft, denn wenn Sie von einem getroffen werden, funktioniert die Steuerung entgegengesetzt.

Runde 4:

4-1. (Asterix)

Wenn Sie in den ersten hellblauen Topf steigen, kommen Sie in ein Gebiet mit vielen Gegenständen. Wenn Sie zu



einem Tor kommen, das sich beim Betreten der Plattform öffnet, versuchen Sie über das offene Tor rechts oben aus dem Bildzuspringen. Sie kön-

nen nun oben nach rechts gehen und den Bonushelm einsammeln. Steigen Sie dann in den zweiten Topf. Wenn Sie am ersten Krokodil vorbei sind, lassen Sie sich etwas ins Moor sinken, um an den Schlüssel zu kommen, der sich links in der Nische befindet.

Haben Sie den Schlüssel erhalten, kommen Sie zu einer beweglichen Plattform über einem Krokodil. Hier werfen Sie zunächst einige Flaschen Zaubertrank auf die Plattform und zerstören damit die Wand. Diesen Trick können Sie sich für später merken. Danach schlagen Sie den hellblauen Topf, bis er auf dem



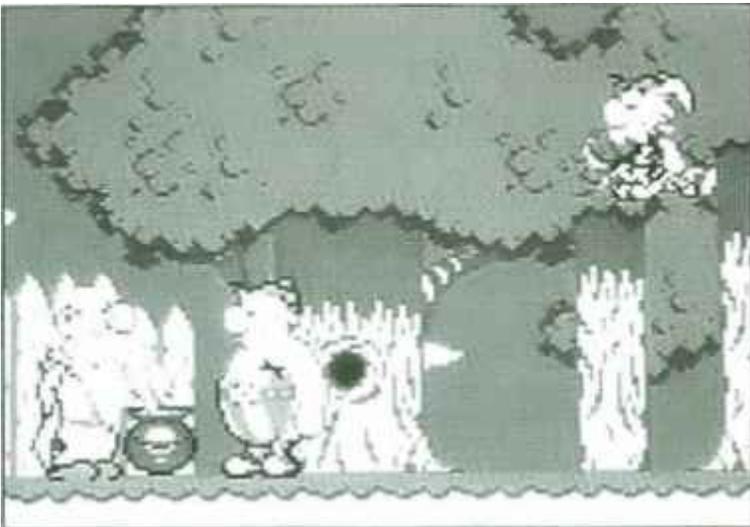
großen Kessel steht, um ihn als Sprungbrett zur nächsten Ebene zu benutzen. Den Topf dort müssen Sie ebenfalls verschieben, um einen weite-

ren Bonushelm zu erhalten.

Der Ausgang ist auf der linken Seite.

4-2. (Asterix)

Laufen Sie zu Beginn nach rechts. Hängen Sie dabei jedoch nicht den Hammerwerfer ab, denn er macht Ihnen den Weg frei. Hüpfen Sie dann in die Kanone, und stellen Sie einen Zaubertrank neben sich ab. Die zweite (senkrechte)



Kanone können Sie auf dieselbe Weise benutzen. Diese Kanone schießt Sie auf eine Wolke, wo Sie den Schlüssel finden. Die Tür ist ganz rechts.

4-3. (Asterix)

Wenn Sie in den sechsten Topf von links springen und sich ducken, kommen Sie in einen kleinen Raum mit einem Bonushelm. Den steinewer-

fenden Endgegner besiegen Sie, indem Sie sich neben die Stelle stellen, an der er landen wird. Treffen Sie ihn, sobald er landet.

Runde 5:

5-1. (Asterix)

Holen Sie sich zuerst den Zaubertrank am großen Tor oben rechts. Gehen Sie dann unterirdisch zurück zum Tempel. Von dem Federwagen aus



können Sie sich auf das Tempeldach katapultieren. Der Schlüssel hängt am Fuß des Vogels. Schlagen Sie den Vogel, wenn er auf Sie zufliegt, und Sie bekommen den Schlüssel.

5-2. (Asterix)

Der Topf, den Sie gleich am Anfang der Runde auf der oberen Plattform sehen, ent-

hält den roten Zaubertrank. Wenn Sie ihn haben, lassen Sie sich in den Abgrund hinter den Häusern fallen und laufen nach links. Etwa in der Mitte der Steinformen können Sie einen Bonushelm freisprengen. Nehmen Sie den grünen Zaubertrank ganz links. Gehen Sie jetzt zum rechten Ende der Höhle.

Über den See können Sie ohne Rücksicht auf Verluste laufen, da es am anderen Ende des Sees einen Heiltrank gibt. Holen Sie sich nun schnell den Schlüssel (er befindet sich rechts in der Höhle). Springen Sie von dem Federwagen zurück an die Oberfläche. Über die erste Seifenblase erreichen Sie die erste Plattform. Durch abwechselndes Benutzen von Zaubertränken und Seifenblasen erreichen Sie heil den Ausgang.

5-3. (Asterix)

Über die Schächte unter den blauen Einweg-Türen können Sie hinweglaufen. Bei den Doppelstacheln kommt es nur auf das richtige Timing an. Manchmal müssen Sie den

Stacheln den Weg erst freisprengen. Den Schlüssel bekommen Sie in der kleinen Nische links vom letzten Spinnennetz.

Runde 6:

6-1. (Asterix)

Vorsicht! Am Anfang dieser Runde müssen Sie sich zeitweilig im Dunkeln zurechtfinden.

Tauchen Sie nach dem rosafarbenen Tintenfisch auf, um sich an der Oberfläche den Schlüssel zu holen. Der Ausgang ist wiederum unter Wasser, ganz rechts.

6-2. (Asterix)

Lassen Sie sich zunächst vom Anker nach oben ziehen. Die einfachste Lösung ist, erst einmal ohne den Vogel loszuziehen und den Zaubertrank zu holen. Laufen Sie dann zurück, und springen Sie kurz an das Seil, damit der Vogel losfliegt. Gehen Sie bis kurz nach den Seeräubern zu Fuß. Greifen Sie jetzt nach dem Seil, und lassen Sie sich bis auf die Sprungfeder mitnehmen.



Springen Sie nach oben, und lassen Sie sich von den Vögeln, bis zu einem Piraten auf einer Plattform bringen. Springen Sie von der Plattform nach rechts ins Bodenlose. Nehmen Sie den grünen Trank, und setzen Sie ihn ein, wenn Sie sich gegen die Strömung vorarbeiten müssen. Bahnen Sie sich Ihren Weg bis nach ganz links. Dort sind dann der Schlüssel und der Ausgang.

6-3. (Asterix)

Am Anfang dieser Runde müssen Sie so schnell wie möglich sein, um den Flam-

men zu entgehen. In der Szene, in der die spitzen Pfähle auftauchen, können Sie mit den Richtungstasten die horizontale Bewegung der Plattform steuern. Springen Sie kurz von der Plattform, um den Schlüssel aufzunehmen, dann sofort wiederauf die Plattform, um die Tür zu erreichen.

Runde 7:

7-1. (Obelix)

Gehen Sie in der Wüste nach rechts, bis der Wirbelsturm Sie erfaßt. Vorsicht, der Boden in den Höhlen ist sehr rutschig! Wenn Sie an der Sprungfeder angekommen sind, laufen Sie

einfach unten in die Sandwand. Räumen Sie die Höhle aus, und lassen Sie sich von der Sprungfeder wieder an die Oberfläche transportieren.

Schlagen Sie dann den Stein an der Zisterne weg. Sie können jetzt auf den Kaktus und von dort aus nach links springen, um den Schlüssel zu holen. Gegner sollten Sie jetzt nur noch mit Hinkelsteinwürfen bekämpfen. Hinter der zweiten Palme, nach dem Schlüssel, verbirgt sich eine Sprungfeder, die Sie in ein (gefährliches) Bonusgebiet bringt. Der Ausgang ist ganz rechts.

7-2. (Obelix)

Gehen Sie so weit wie möglich nach rechts. Steigen Sie durch die Röhre ins Untergeschoß. Laufen Sie ohne anzuhalten an den Mumien-särgen vorbei. Wenn Sie hinunter in die dunkle Ebene fallen, benutzen Sie das Feuermittel, um für kurze Zeit Licht zu haben. Ganz links ist eine Röhre in der Decke, die Sie wieder nach oben bringt. Gehen Sie nach den Mumien-

Särgen durch die letzte Röhre in den Geheimkeller. Den rechten Topf sollten Sie nur nehmen, wenn Sie lebensmüde sind. Im linken Topf ist der Schlüssel versteckt. Gehen Sie soweit es geht nach oben, und verlassen Sie die Runde durch die Tür mit dem Schlüsselloch.

7-3. (Obelix)

Hier ist Ihre Geschicklichkeit gefragt. Wenn Sie zu drei Türen kommen, gehen Sie durch die mittlere. Den ersten Topf, den Sie sehen, dürfen Sie nicht berühren. Der zweite Topf enthält den Schlüssel. Die Tür ist auf der rechten Seite.

Runde 8:

8-1. (Asterix)

Hier müssen Sie nur noch Ihren Pferdewagen an ein paar Lanzen und Spitzen vorbeisteuern, und Sie haben die gallische Odyssee glücklich beendet.

Die Lanzen von oben können Sie „ausbremsen“. Über die Spitzen, die aus dem Boden kommen, können Sie springen.

ASTRO WARRIOR

Bei jedem feindlichen Mutterschiff, das Sie angreifen (nachdem Sie die schwebende Festung überquert haben), sind fünf Basen zu zerstören. Greifen Sie zuerst die äußeren, dann erst die mittlere Base an.

Ihnen steht nur eine begrenzte Zeit zur Verfügung, ein Mutterschiff zu vernichten (30-45 Sekunden). Sollten Sie es nicht in der Zeit schaffen, solange sich das Schiff noch hin und her bewegt, fällt es direkt auf Ihr Raumschiff.

Die **Rapid Fire Unit** ist bei diesem Spiel sicherlich von Vorteil.

AX BATTLER

(nur Game Gear)

Hat man die „Firewood Burg“ verlassen, geht man geradewegs nach Osten, bis man auf einen Eingang im Felsen stößt, in den man hineinzugehen hat. Nachdem Sie die „Gespens-

tische Höhle“ geschafft haben, müssen Sie gen Südwesten weiterwandern, dort die Brücke überqueren und dann nach Südost weitergehen. Stellen Sie sich nun auf die dortige Brücke, und wenden Sie über die Item-Funktion eine Bombe an - jetzt ist der Weg in die „Firewood Stadt“ frei!

In Firewood angekommen, sucht man als erstes ein Gasthaus (Inn), falls die Lebensenergie aufgefrischt werden muß. Anschließend geht man zum Trainings- (TR) und zum Schluß in ein Paßworthaus (PS). Von der „Firewood Stadt“ aus geht man zurück zur ersten Brücke und von dort in Richtung Südwest; Sie stoßen auf den „Halbinselturm“.

Hier erhalten Sie einen Kristall, der für spätere Zeiten von Nutzen ist. Nachdem Sie diese Action-Sequenz (schwierig!) hinter sich gebracht haben, geht es weiter nach Südost zum „Schildkrötendorf“. Sie suchen auch hier wieder Gasthof, Trainings- und Paßworthaus auf.

Nach dem Verlassen des

Dorfes begeben Sie sich zum Strand, der direkt unter dem Dorf liegt. Dort benutzen Sie den Kristall, um zum „Schildkröten-Rücken“ zu kommen. Haben Sie auch diesen Action-Level gemeistert, landen Sie direkt beim „Sand-Kern“ (Dorf). Wie immer: Gasthof, Trainings- und Paßworthaus.

Hiernach geht es im Südwesten weiter, wo Sie zur „Todespyramide“ kommen. Um an einen Schatz zu gelangen, muß man die Treppe über dem Eingang der Pyramide hochgehen. Von der Pyramide aus geht man anschließend nach Westen, bis nach „Holmstock“. Was man dort tut, sollte mittlerweile jedem klargeworden sein. Von „Holmstock“ aus wandern Sie in südwestliche Richtung. Nun sollten Sie auf einen Eingang treffen, der sich in einem Felsen befindet. In dieser „bösen Höhle“ ist die Anwendung von Magie sehr empfehlenswert. Hiernach müssen Sie nach „Brockhill“ (Nordwest).

In „Brockhill“ erlernen Sie die Anpacktechnik (siehe Spiel-

anleitung), die Sie bei vielen Feinden mächtig gut einsetzen können. Vergessen Sie nicht, mit dem Wachposten zu reden, denn: einen Kompaß in Ehren kann niemand verwehren.

Verlassen Sie die Stadt hiernach gen Süden, überqueren Sie die Brücke, erledigen Sie den Irrgartenwald, und gehen Sie von dort aus nach Westen. Sie sehen nun einen einzelnen, von einem grauen Feld umgebenen Baum. Stellen Sie sich auf den Baum, und wählen Sie im Kommandofenster „Search“ an. Sie erhalten die Frucht, die benötigt wird, um den Adler anzulocken.

Jetzt gehen Sie zurück ins Dorf und füllen im Gasthaus Ihre Lebensenergie auf. Überqueren Sie anschließend die neben dem Dorf liegende Brücke in Richtung Westen. Folgen Sie dabei dem Pfad zum „Lebhaftigen Berg“. Nach dem „Lebhaftigen Berg“ landen Sie auf dem „Adlerrücken“. Haben Sie auch diese Szene hinter sich gebracht, so folgen Sie erneut dem Pfad, auf dem

Sie ankommen, bis zum Ende und überqueren die im Osten platzierte Brücke.

Gehen Sie jetzt zum letzten Dorf, das sich im Norden befindet. Anschließend laufen Sie zur Brücke, stellen sich auf den grauen Punkt in der Mitte und wählen wieder einmal „Search“ an. Sie bekommen nun schließlich den „Magischen Stein“, der im Kampf gegen „Death Adder“ verhindert, daß Sie nach einem Treffer gleich ein ganzes Leben verlieren.

Zu guter Letzt gehen Sie zurück zum Dorf und von dort aus nach Süden. Nachdem Sie die Brücke erneut überquert haben, gehen Sie zu den „Eisklippen“ - und wenn Sie auch diese wirklich harte Action-Sequenz geschafft haben, dann wartet im Südosten „Death Adder“ in seiner Burg auf Sie...

AZTEC ADVENTURE

Rundenauswahl

Solange beim Titelbild die Schriftrolle „Aztec Adventure“

noch zusammengerollt ist, drücken Sie schnell die Richtungssteuerung fünfmal nach oben.

Während Nino die Geldbeutel wirft, drücken Sie dreimal die Steuerung nach rechts.

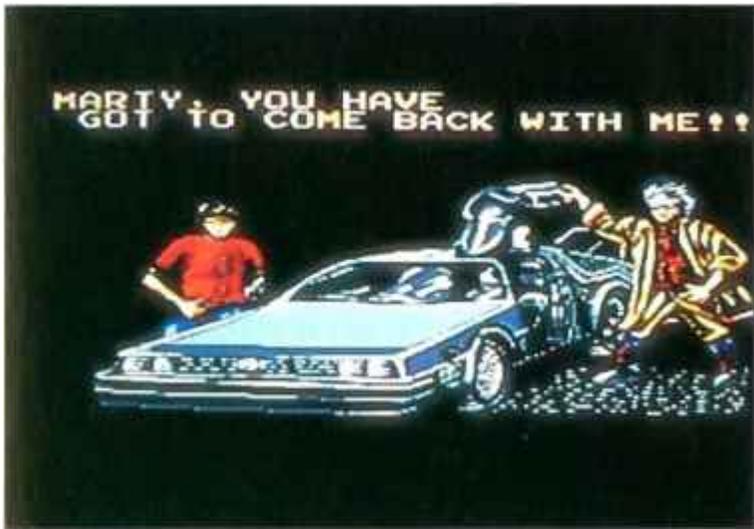
Sobald er dann nach linksgeht, drücken Sie die Steuerung einmal nach links. Hat alles funktioniert, erscheint rechts am Bildschirm ein kleiner Nino mit zwei Nummern darüber, die Sie auf die gewünschte Runde einstellen können, indem Sie die Steuerung nach unten drücken.

Sound Test

In der Szene mit dem Regenbogen drücken Sie einfach die Steuerung einmal nach links und 20mal nach rechts. Wieder erscheint ein kleiner Nino mit zwei Nummern. Sie haben dort die Auswahl zwischen sieben verschiedenen Melodien. Nach jeder Wahl drücken Sie Taste 1, um sich die Melodie anzuhören. Das Spiel können Sie nur bei der Einstellung „00“ starten.

BACK TO THE FUTURE II

Es gibt fünf Level in diesem Spiel, aber nur drei davon sollten Ihnen ernsthafte Sorgen machen. Die Stufen 2 und 4 sind Puzzleeinlagen, bei de-



nen man zusätzliche Zeit und Energie sammeln kann. Aber Sie können auch weiterspielen, ohne sie zu schaffen.

Am Ende jeder Straße sollten Sie sich keine Ruhepause gönnen. Solange auf dem Bildschirm „**Extented Time**“ angezeigt wird, verliert Marty keine Energie, wenn er mit einem Hindernis kollidiert. Holen Sie das meiste aus dieser vorübergehenden Unverwundbarkeit heraus.

In der Anleitung steht der Tip, daß es eine gute Idee sei, sich

an **vorbeifahrenden Autos** festzuhalten. Verzichten Sie lieber darauf. Zum einen ist es schwer und riskant, sich an einen Wagen zu klammern; zum anderen werden Sie nur kurze Zeit mitgeschleppt.



Griff wird mit einem Baseball-Schläger auftauchen und Sie über den Bildschirm hetzen. Der Trick beim Zurückschlagen besteht darin, Marty in kleinen Kreisen um Griff herumzusteuern. Auf diese Weise entgehen Sie seinen meisten Hieben, und Sie können ihm leicht eine Ohrfeige verpassen.

Wer unbedingt hinter jedem **Extra-Symbol** her ist, sei gewarnt. Einige Exemplare können Sie in eine gefährliche Situation bringen. Die **Mystery-Symbole** schwirren oft

über den Bildschirm und können Marty in eine falsche Straße führen!

Auf jeder Straße gibt es eine Stelle, an der Marty automatisch nahezu jedes **Hindernis vermeiden** kann. Verlassen Sie diese sicheren Positionen nur im Notfall, und kehren Sie möglichst bald an sie zurück:

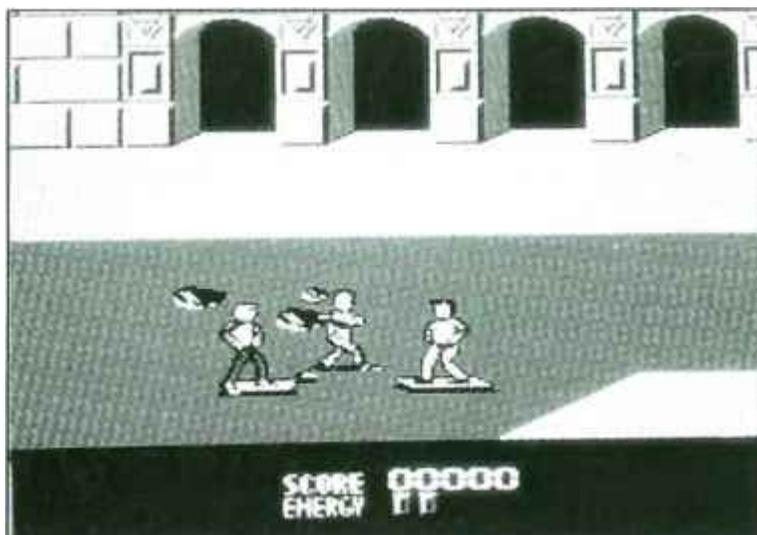
Level 1 und 5:

Straße 1 und 5: (Fahrt von links nach rechts)

Bleiben Sie in der Ecke rechts unten. Auf Straße 5 wird Ihnen einmal ein Loch in den Weg kommen, doch davon abgesehen ist diese Position absolut sicher.

Straße 2, 4 und 6: (Fahrt von unten nach oben)

Bleiben Sie rechts unten auf dem Bürgersteig. Sie müssen



lediglich vorübergehend auf die Bremse treten, wenn Sie an eine Kreuzung kommen, sonst wird Marty von einem Auto zerlegt.

Straße 3 und 7: (Fahrt von rechts nach links)

Bleiben Sie links unten vom Bildschirm. Nur an einer Stelle müssen Sie kurz aus dem Versteck raus:

Auf Straße 3, kurz nach Griff mit dem Baseballschläger, kommt ein Hoverboarder aus einer Seitenstraße auf Sie zugeschossen.

In Level 5 müssen Sie die Position öfter verlassen, weil hier mehrere Gegner auftauchen. Sie sollten ständig hüpfen - die Gegner können Ihnen nichts anhaben, solange Sie in der Luft sind. Über Hindernisse, wie Ölflecken, muß man ohnehin springen.

Auf viele Bonus-Gegenstände muß man bei dieser Sicherheitstechnik verzichten, aber es lohnt sich. Es gibt genügend Energiespender, die Ihnen automatisch im Weg stehen.

Level 3:

In Level 3 muß sich Marty zum **DeLorean** durchschlagen. Diese Sequenz dauert nicht allzulange, wodurch Ihnen der Kampf gegen Biffs Schergen keine sonderlichen Probleme bereiten dürfte.

Die beste Angriffstechnik ist ein Tritt aus der Hocke. Motorräder und Felsen sollten Sie lediglich überspringen. Die Anleitung beschreibt verschiedene Waffen und Taktiken - vergessen Sie sie am besten, und konzentrieren Sie sich aufs Treten. Damit haben Sie Marty's Abenteuer erfolgreich beendet.

BLADE EAGLE (3-D)

Rundenauswahl

Während der Titel-Szene drücken Sie die Richtungssteuerung nach links, nach oben, nach rechts und dann nach unten. Auf der rechten Seite des Bildschirms erscheint eine kleine Null. Wählen Sie nun mit der Steuerung die gewünschte Rundennummer.

BOMBER RAID

Tip 1: Die Fortsetzungsoption funktioniert erst, nachdem Sie die erste Mission (Stufe) erfüllt haben.

Tip 2: Sammeln Sie so viele „P“-Kapseln wie möglich. Je mehr Feuerkraft Sie besitzen, desto weniger Schüsse benötigen Sie, um einen Feind auszuschalten.

Tip 3: Häufen Sie nicht mehr als sieben „S“-Kapseln an. Bei einer noch höheren Geschwindigkeit läßt sich Ihr Flugzeug nur noch schwer lenken.

Tip 4: Heben Sie die Gruppenbomben für Ihre stärksten Gegner auf. Sie sind noch effektiver, wenn mindestens ein zusätzliches Flugzeug mit Ihnen fliegt.

Tip 5: Versuchen Sie, jede Stufe mit voller Feuerkraft zu beenden. Wenn Sie vorzeitig getroffen werden, können Sie die nächste Runde nur mit niedrigster Feuerkraft starten.

DER ENDKAMPF:

Runde 1

Halten Sie sich in der Mitte des Schiffes, und schießen Sie so schnell wie möglich. Falls Sie keine schußkräftige Waffe besitzen, setzen Sie Ihre Gruppenbomben ein.

Runde 2

Auch am Ende dieser Runde erweisen sich die Gruppenbomben als wirksamste Waffe. Haben Sie erstmal einen Panzer besiegt, erscheint ein weiterer kleiner Panzer.

Runde 3

Die Kanonen auf den kleinen Schiffen sind unbeweglich. Sie können ihnen aus dem Weg gehen, ohne das gesamte Schiff zerstören zu müssen. Schießen Sie auf den großen Bomber in der Mitte.

Runde 4

Setzen Sie für die beiden Hauptgegner wiederum die Gruppenbomben ein.

Runde 5

Ihr Hauptfeind ist der Flug-

zeugträger. Sammeln Sie vorab möglichst viele „P“-Kapseln. Am Ende der Runde heißt es dann nur noch zu schießen!

Rundenauswahl

Drücken Sie während der Titelszene die Steuerung nach oben links, Taste 1 und 2 des Control Pads 2, und drücken Sie gleichzeitig zweimal Taste 1 des Control Pads 1. Sobald die Auswahlanzeige erscheint, können Sie mit der Steuerung die gewünschte Runde auswählen und mit Taste 1 das Spiel starten.

CALIFORNIA GAMES

Die beste Steuerung erzielen Sie bei sämtlichen Disziplinen mit dem **Control Pad**.

Skateboardfahren im Halbrohr

Zunächst ist wichtig, das Skateboard ständig in Bewegung zu halten. Beim „Aerial Turn“ denken Sie daran, daß Sie sich nach rechts wenden, wenn Sie auf der linken Seite des Rohres sind und nach

links, wenn Sie sich auf der rechten Hälfte befinden.

Foot Bag

Um einen gut abgepaßten Fußtritt durchzuführen, müssen Sie im voraus ahnen, wohin der Ball fliegt und frühzeitig reagieren. Denken Sie daran, daß der Computer langsamer reagiert als Ihre Reflexe.

Ihre Punktzahl können Sie durch häufige Drehungen zwischen den Tritten erhöhen und ermöglicht Ihnen (abhängig von der Anzahl der Drehungen) verschiedene Tricks.

Für eine Möwe, die Sie im Vorbeifliegen mit dem Ball treffen, erhalten Sie **1.000 Bonus-Punkte**.

Surfing

Der Schlüssel zu diesem Wettkampf ist eine bestimmte gleichmäßige Vorwärts- und Rückwärtsbewegung durch die Richtungstaste. Es ist unbedingt notwendig, diesen Rhythmus beizubehalten.

Benutzen Sie bei den Drehungen eine Kombination aus Bewegung der Richtungstaste und Knopf 2. Durch eine klei-

ne Drehung zwischendurch behalten Sie länger die Kontrolle über Ihr Surfbrett.

BMX-Radrennen

Warten Sie beim Springen, bis Sie den höchsten Punkt des Hügels erreicht haben. Dadurch werden Sie die maximale Flughöhe erreichen.

Wenn Sie es schaffen, an der Ziellinie zu halten (Richtungstaste nach links und Taste 1 drücken), bekommen Sie einen **Bonus von 2.900 Punkten**.

Frisbie

Wenn Sie die Geschwindigkeit und den Winkel für die Frisbie-Scheibe auswählen, stoppen Sie im grünen Bereich der Skala, um sie hochfliegen zu lassen.

Beim Fang aus dem Lauf heraus lassen Sie die Fängerin



erst dann laufen, wenn sie auf dem Bildschirm erscheint. Die Frisbie-Scheibe kann dann in Kopfhöhe aufgefangen werden.

Bei einem Hechtsprung warten Sie, bis die Frisbie-Scheibe in Nackenhöhe, aber außer Reichweite ist und drücken Taste 2, um nach der Scheibe zu hechten.

High Score Bonus:

Falls es Ihnen gelingt, einen Rekord aufzustellen, erscheinen nach der Tabelle drei rotierende Bilder. Jedes Bild zeigt eine Wettkampfsart. Drücken Sie eine Taste, um jeweils ein Bild anzuhalten. Wenn sich alle drei Bildergleichen, wird folgendes passieren:

a) Sie erhalten ein Surfbrett, das wesentlich schneller ist und höher springen kann.

b) Sie erhalten ein besseres BMX-Rad mit gleichen Vorzügen wie beim Surfbrett.

c) Beim Jonglieren mit dem Beutel verlangsamt sich der

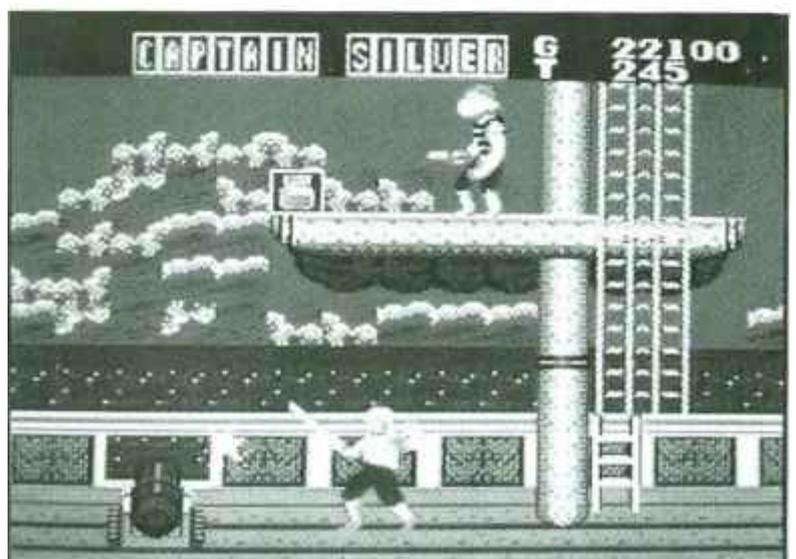
Zeitgeber und die Bewegung des Beutels. Somit haben Sie mehr Zeit, die richtige Position einzunehmen.

CAPTAIN SILVER

Continue Funktion

Sollte es Ihnen bei diesem Spiel nicht gelingen, mit drei Leben auszukommen, können Sie einen Modus aktivieren, der Ihnen noch neun weitere Leben gewährt.

Sobald die Meldung „Game Over“ auf dem Bildschirm an-



gezeigt wird, drücken Sie die Richtungstaste nach oben und gleichzeitig Taste 1 des Control Pads. Sie beginnen die Fortsetzung am Anfang der Runde, in der Sie Ihr Leben ließen.

CASINO GAMES

Falls Ihnen das Geld immer so schnell ausgehen sollte, geben Sie sich doch mal bei der Namenseingabe als „Mr. Sega“ aus, und tragen Sie folgende Zahlenkombination ein, die Ihnen zu einem Startkapital von \$ 722.170 verhilft:

8314853112

Als nächstes steuern Sie auf den Pokertisch zu und spielen als „Charley“ mit. Leisten Sie einen möglichst hohen Einsatz. Das einzige, was Sie dann nur noch zu tun haben, ist das Spiel zu gewinnen.

Sobald Sie die Millionen-Dollar-Marke überschritten haben, werden Sie für kurze Zeit mal das Leben eines Millionärs genießen können...

Noch ein weiterer Gag kann Sie während des Spiels überraschen: Gehen Sie wiederum an den Pokertisch, und geben Sie zehnmal hintereinander Ihr Blatt auf (Fold). Eine lustige Figur wird sich über Ihren Bildschirm „bewegen“. Der gleiche Effekt tritt auch bei anderen Kartenspielen auf.

CHOPLIFTER

Im ersten Level befindet sich hinter der ersten Baracke ein Bunker, aus dem Raketen hochsteigen. Treffen Sie zehn Raketen, erscheint plötzlich „Supermann“. Von diesem Moment an laufen die Geiseln doppelt so schnell zum Hubschrauber. Sie können dies auch wiederholen, um die Geiseln noch schneller laufen zu lassen.

Im zweiten Level finden Sie die letzten acht Geiseln im Unterseeboot. Bombardieren Sie zuerst das Periskop, sobald es aus dem Wasser herausguckt. Wenn es klappt, wird das Unterseeboot auftauchen,

und die Geiseln erscheinen auf der Brücke.

Wenn Sie Geiseln retten und für längere Zeit am Boden bleiben müssen, drücken Sie alle paar Sekunden die Steuerung nach oben, um einen kleinen Sprung zu machen. Sie halten damit Panzer bzw. Kanonenschiffe davon ab, auf dem Bildschirm zu erscheinen. Sollten Sie nach einer Rettungsaktion in der Luft abgeschossen werden, können Sie ein paar der Geiseln retten, indem Sie so oft wie möglich auf die Feuertaste drücken, bevor Sie auf dem Boden ankommen. Die Geiseln werden über den Schleudersitz zum Hauptquartier verfrachtet.

Um unversehrt durch die Vulkan-Höhle zu gelangen, fliegen Sie einfach rückwärts in die Höhle hinein bzw. hinaus.

Anmerkung

In bestimmten Zeitabständen erscheinen im Spiel verschiedene Figuren, wie z.B. „Supermann“, „E.T.“ und

„Jaws“. Sie sind grundsätzlich Bestandteil der Grafik und können nicht getroffen werden.

Rundenauswahl

Bewegen Sie beim Titelbild die Richtungstaste des Control-Pads nach oben, unten, links, rechts, und drücken Sie danach Taste 1. Wiederholen Sie die Prozedur beim Bild: „player1/player2“. Es erscheint dann die Anzeige „SELECT ROUND“. Die Runden-Nr. zirkuliert langsam von 1 - 6 . Wenn die gewünschte Runde angezeigt wird, drücken Sie die Starttaste und beginnen das Spiel.

CLOUD MASTER

Greifen Sie im Spielverlauf Ihre Gegner so früh wie möglich an, da Sie sonst sehr schnell von allen Seiten umzingelt sind. Nach längerer „Studie“ kann man oft im voraus wissen, welcher Feind als nächster auftaucht und aus welcher Richtung er kommt. Wählen Sie in den Geschäf-

ten möglichst die Bomben als Zusatzwaffe. Damit können Sie viele Gegner am Boden beseitigen und werden nicht unnötig abgelenkt. Sehr ratsam ist auch diesmal wieder die **Rapid Fire Unit**.

DIE ANFÜHRER:

Runde 1: Phönix

Wenn Sie gegen Phönix kämpfen, sollten Sie seinen Schnabel treffen. Sie benötigen ca. 15 Treffer, um ihn zu zerstören. Setzen Sie möglichst den Drei-Wege-Schuß ein. Sobald Phönix seine Federn nach Ihnen wirft, weichen Sie nach unten aus und schlüpfen zwischen den untersten Federn hindurch.

Runde 2: Kappa

Der wunde Punkt bei Kappa ist der rot blinkende Fleck an seinem Kopf. Halten Sie sich beim Schießen oben, auf gleicher Höhe mit Kappas Kopf. Sobald er Blitze nach Ihnen wirft, weichen Sie schnell nach unten aus und versuchen wieder, durch eine Lücke zu schlüpfen.



Runde 3: Riesiger Buddha

Im Kampf gegen den großen Buddha zielen Sie auf den rot aufblinkenden Punkt über seiner Sonnenbrille. Gehen Sie beim Angriff nahe an ihn heran, während Sie sich vorwärts und rückwärts bewegen.

Runde 4: Draaon

Am Ende dieser Runde haben Sie gegen einen Drachen zu kämpfen. Er muß auf den Fleck an seinem Kopf getroffen werden. Die roten Zwei-Wege-Kugeln sind die wirksamste Waffe gegen ihn.

Runde 5: Shogun

Bei dem letzten großen Gegner, der zu bekämpfen ist, müssen Sie strategisch vorgehen, sonst haben Sie keine Chance. Richten Sie Ihren Angriff auf den blinkenden Fleck.

CYBORG HUNTER

Bei diesem Spiel gibt es weder einen Continue Modus noch eine Rundenauswahl oder sonstige Geheimfunktionen. Sie sind allein auf Ihre Geschicklichkeit angewiesen, um weiterzukommen.

Tip 1: Setzen Sie bei den Anführern der Cyborgs Ihren Psychoschlag oder die Psychokanone ein.

Tip 2: Cytra und die ID-Karte befinden sich in der fünften Ebene ganz links.

Tip 3: In den Stufen F und G finden Sie die Cyborg-Anführer ganz links in der fünften Ebene.

Tip 4: Nutzen Sie Ihren Düsenmotor, um auf den Ebenen unter der Decke entlangzufliegen. Damit können Sie den niederen Feinden ausweichen und sich auf die Anführer konzentrieren.

Das Spiel endet mit einem Bild von Travis und Catherine. Gibt es noch ein Nachspiel?...

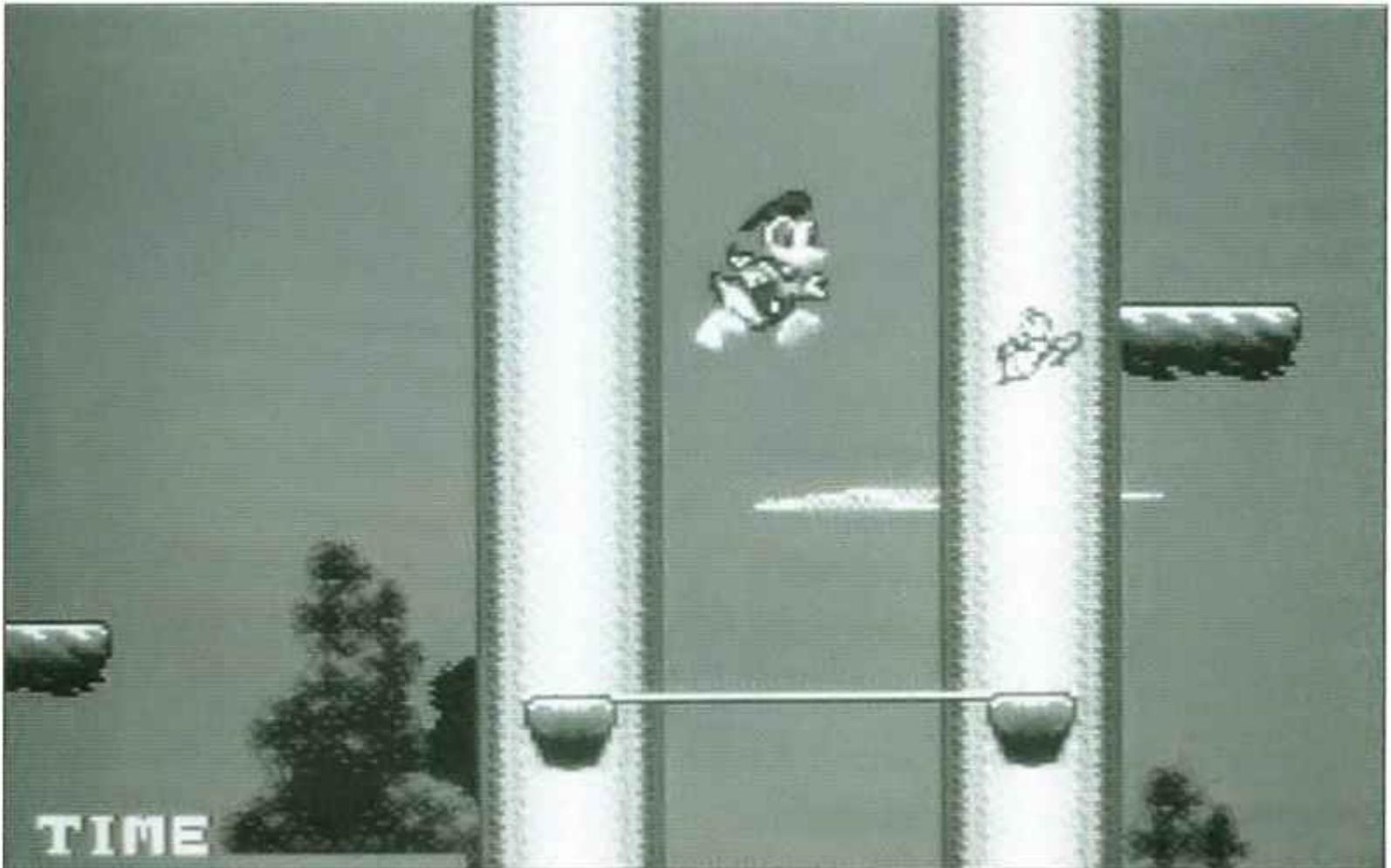
DONALD DUCK

(Master System und Game Gear)

Schlagen Sie möglichst viele Gegner, um so Extra-Leben, Sterne oder, falls Sie Ihre Waffe verloren haben, eine neue zu erhalten. Wenn Sie für eine Passage dringend fünf Sterne für die Unverwundbarkeit benötigen, gehen Sie, nachdem Sie einen Feind erledigt haben, ein paar Schritte zurück, um nochmals gegen ihn anzutreten, bis er einen weiteren Stern abwirft.

Runde 1: Die ..Nördlichen Wälder"

Versuchen Sie nach rechts zu gelangen, und springen Sie von der Mitte des Sprungseils (durch zusätzliches Drücken von Knopf 2) auf den Ast. Wenn Sie beim Anführer angekommen sind, stellen Sie sich ganz links an den Bildschirmrand und warten, bis der Bär angelaufen kommt. Springen Sie rechtzeitig nach oben, um den Bär am Kopf zu treffen. Wirft der Bär mit einer Nuß,



müssen Sie über die Nuß springen. Die Biene kann Ihnen nicht schaden.

Runde 2: Der „Große Amerikanische Wald“

Hier müssen Sie sich von den Schildkröten tragen lassen. Sobald ein Vogel in Sicht ist, warten Sie, bis er seine Kugel abwirft, um dann blitzschnell einen großen Schritt nach links zu machen.

Am Ende des Levels erscheint der Löwe. Stellen Sie sich auf den linken Absatz, und warten Sie bis der Löwe angebraust kommt. Nun springen Sie hoch und nach links,

direkt auf seinen Kopf. Wenn Sie ihn getroffen haben, sofort wieder auf den Absatz springen. Vorgang wiederholen.

Runde 3: Hoch in den Anden

Hier sollten Sie, bevor Sie den Abhang hinunter müssen, fünf Sterne ansammeln, um wenigstens den ersten Teil der Strecke unversehrt zu bleiben. Merken Sie sich, welche Vögel unten bleiben und somit übersprungen werden können.

Im nächsten Abschnitt müssen die großen Blöcke auf der rechten Seite zerstört werden. Mit dem Hammer können Sie

besser um sich schlagen, wenn Sie von beiden Seiten angegriffen werden.

Wenn Sie den Abschnitt erreichen, in dem kleine blaue Blöcke durch die Luft fliegen, müssen Sie langsam vorgehen. Wenn Sie auf einen Absatz springen, beobachten Sie immer erst die blauen Steine (um ggf. hochzuspringen), bevor Sie zum nächsten springen. Auch hier ist eine Phase der Unverwundbarkeit sehr nützlich.

Versuchen Sie, bevor Sie den Anführer aufsuchen, den Frisbie zu bekommen. Stellen Sie sich unter eine der beiden Statuen, und schießen Sie von unten nach oben auf die Statue. Nachdem Sie beide zerstört haben, müssen Sie noch einmal das fliegende Gesicht treffen.

Runde 4: Die „Tropischen Inseln“

Im zweiten Abschnitt müssen Sie zunächst an der Tür mit dem Schloß vorbei und ganz rechts den Schlüssel holen. Donald kommt dabei ganz schön ins Schwitzen.

Sie gelangen später in einen Raum, in dem Tropfen von der Decke fallen und Steine zerstören. Hier werden Sie wohl einige Versuche benötigen - beobachten Sie also genau, wann und wo Tropfen von der Decke fallen.

Wenn Sie im nächsten Raum unten angelangt sind, nehmen Sie die linke Tür, dann kommen Sie zum Anführer. Beim Anführer müssen Sie sich ganz oben auf den Absatz stellen. Der Anführer fliegt immer diagonal von oben nach unten in die Ecke. Stellen Sie sich also in die Ecke, wo Sie ihm auf den Kopf springen können. Anschließend laufen Sie schnell in die andere Ecke, um seinen Bomben auszuweichen und wiederholen den Vorgang.

Runde 5: Die Pyramiden

Hier können Sie auf Extra-Leben-Jagd gehen, denn hinter fast jeder Tür sind rote Kisten mit vielen nützlichen Gegenständen versteckt. Diese Räume können beliebig oft aufgesucht werden. Sehen Sie

Jetzt neu!



Infoservice

040/2270961

Mo.-Fr. 10.00 - 18.00 Uhr

Jetzt klingelt's aber: Ab sofort gibt's den SEGA Infoservice, den heißen Draht für schnellen Rat. Unter der Hotline 040/2 27 09 61 setzt es die brandaktuellen News, Tips & jede Menge Erster Hilfe ans aufgesperrte Ohr. Mo -Fr. von 10.00 -18.00 Uhr. Auf 10 exklusiven Leitungen für SEGA Megafreaks und solche, dies noch werden wollen.

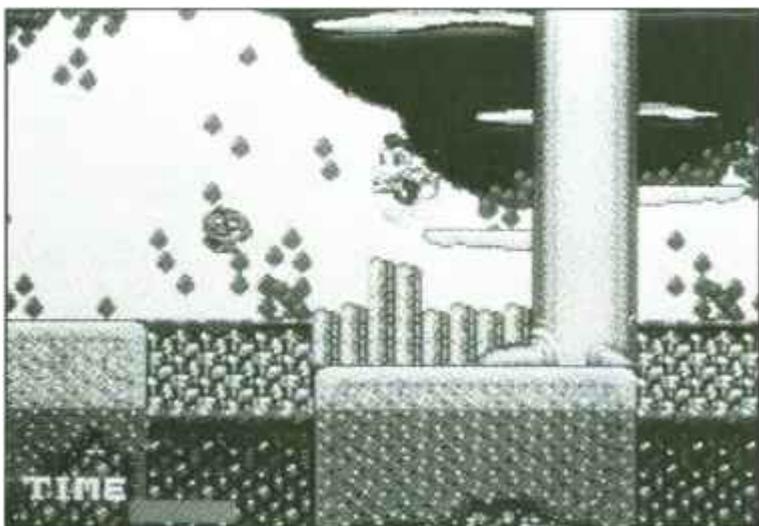
Wie komm' ich mit Sonic in die zweite Ebene der vierten Welt? Ist denn die neueste Software schon da? Wieviel kostet die Mega Drive Konsole? Ganz einfach - den SEGA Infoservice anrufen und fragen! Oder schreiben an: SEGA Infoservice, Postfach 30 55 68, 2000 Hamburg 36. Jetzt aber wieder ran an den High-Score! Viel Vergnügen.

SEGA

Der Bessere gewinnt.

sich bei den „Falschen Truhen“ vor - diese müssen zweimal getroffen werden, bevor sie verschwinden.

Für den Anführer sollte man den Hammer bereithalten. Springen Sie auf den Kopf der Schlange - aber etwas seitlich, da Sie sonst von ihrer giftigen



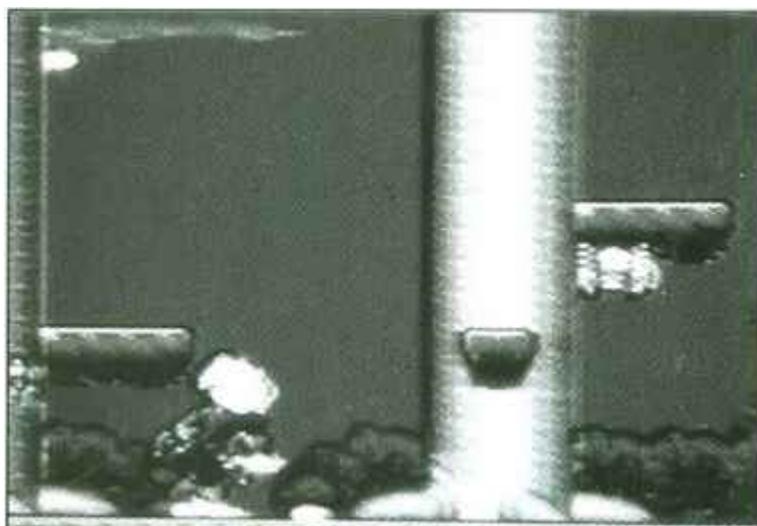
Zunge berührt werden. Von dort können Sie den Geier mit dem Hammer erreichen. Falls Sie keine Waffe mehr besitzen, springen Sie von der Schlange auf den Flügel des Geiers und hüpfen einfach darauf herum (der Geier bleibt dabei bewegungslos).

Runde 6: Der Südpol

Machen Sie sich den Schneesturm zunutze. Denn nur so kann man über große Abstände springen. Achten Sie auf die Windrichtung - bei

Gegenwind sollten Sie keinen Abgrund überspringen.

Im Eispalast sind Sie ohne Frisbie aufgeschmissen, da Sie an einigen Stellen eine Wand aus Eisblöcken zertrümmern müssen. Sobald Sie eine solche Wand sehen, lassen Sie sie am rechten



Bildschirmrand stehen, und werfen Sie ihr Frisbie. Erst wenn die Wand zerstört ist, gehen Sie weiter, um auch den Schneemann zu erledigen. Falls das nicht geklappt hat, können Sie immer noch über den Absatz in die nächsthöhere Ebene flüchten.

Für den Anführer ist der Frisbie am besten. Stellen Sie sich etwa in die Mitte des Bildschirms, und treffen Sie den Vogel am Boden, kurz bevor er sich hinter dem Eisklotz schützt.

Runde 7: Magicas Spukschloß

Sobald Sie diese Runde beginnen, halten Sie einfach auf der Zugbrücke und auch im ersten Abschnitt des Spukschlusses die Steuerung nach rechts (Sie werden weder von Knochen noch von einer Gabel erreicht). Beim letzten Knochen müssen Sie sich dann noch einmal ducken, um dann über den Absatz nach oben, in die nächste Ebene, zu springen.

Dort arbeiten Sie sich an den Geistern vorbei nach oben durch und springen rechts in den Gang. (Wenn Sie es schaffen, weiter nach oben zu gelangen, können Sie den Weg aufs Dach abkürzen!).

Im nächsten Abschnitt fallen einige Bilder von der Wand. Der grüne Balken am Ende trägt Sie in den nächsten Raum: Versuchen Sie dort den grünen Balken ganz oben links zu erreichen - dieser trägt Sie hinauf aufs Dach.

Wenn Sie dann weiter rechts durch die Röhre springen, gelangen Sie in einen gefährlichen Raum, in dem es von grünen Balken und Nagel-

reihen nur so wimmelt. Ducken Sie sich, wenns eng wird, und verlassen Sie rechtzeitig die grünen Balken, die in einer Nagelreihe verschwinden. Springen Sie auch nicht auf jeden Balken - er kann plötzlich nach unten fallen.

Um die Hexe zu vernichten, müssen Sie mehrmals auf die Kugel springen.

DOUBLE DRAGON

Fortsetzungs-Modus

Mit diesem Modus können Sie Ihr Spiel auch in der vierten Runde beliebig oft fortsetzen. Sobald Sie die Ebene beginnen, springen Sie dreißigmal hoch und runter, entweder mit dem Sprung + Rückwärtsfußtritt oder mit dem Sprung + Tritt nach vorn. Sollten Sie mit zwei Spielern spielen, springt jeder dreißigmal hoch und runter. Im zweiten Fall bleibt der Fortsetzungsmodus nur so lange bestehen, bis beide Spieler gegeneinander kämpfen. Dann ist jeder Spieler auf sich gestellt. Möge der bessere gewinnen!

Tip: Hier noch ein Weg, wie Sie zwei Abobos gleichzeitig besiegen können: Warten Sie, bis sie so dicht bei Ihnen sind, daß sie sich berühren. Setzen Sie in diesem Moment zum Fußtritt im Sprung an. Auf diese Weise treffen Sie beide zur gleichen Zeit und benötigen nur drei oder vier Treffer.

ENDURO RACER

Rundenauswahl

Um bei Enduro Racer jede der zehn Strecken direkt anwählen zu können, drücken Sie beim Titelbild die Richtungssteuerung nach oben, unten, links und dann nach rechts. Auf dem Bildschirm erscheint nun eine kleine Nummer, die die Runde anzeigt. Mit der Richtungstaste können Sie die Zahl auf



die gewünschte Streckennummer erhöhen und können somit gezielt für den Wettkampf trainieren.

F-16 FIGHTER

Rundenauswahl

Drücken Sie zunächst die Starttaste. Auf dem Bildschirm erscheint nun die Anzeige „LEVEL 01“. Durch Rotieren der Steuerung erfolgt die Wahl einer weiteren Runde.

Wenn Sie das Spiel starten, achten Sie darauf, daß beide Control Pads angeschlossen sind. Um sich selbst an das Spiel zu gewöhnen, sollten Sie mit Auto-Pilot beginnen.

FANTASY ZONE I

1. Generell ist für dieses Spiel die **Rapid Fire Unit** eine sehr große Hilfe, da Sie sich wesentlich besser auf die Steuerung konzentrieren können. Sie sollten sich auch in den Shops zuerst eine „Jet-Engine“, bzw. der geübtere

Spieler eine „Turbo-Engine“ besorgen, denn Geschwindigkeit ist alles!

2. Während die Geschichte der FANTASY ZONE eingeblendet wird (ein Teil der Demo), drücken Sie die Richtungstaste mindestens 50mal nach oben oder nach unten. Dadurch wird Sie im ersten Shop ein Extra-Leben nur \$ 1.000 kosten anstatt \$ 2.500. Wenn Sie allerdings erst im 3. Level den Shop betreten, bleibt der Preis von \$ 1.000 bestehen, und Sie können sich mit mehr Geld bis zu zehn Leben leisten.

DIE ANFÜHRER:

Runde 1:

Treffen Sie mit dem „Twin-Shot“ 16mal die Mundöffnung dieser holzartigen Kreatur, während sie Blattgeschosse spuckt.

Runde 2:

Schießen Sie auf die drei rotierenden Zellen durch einen Spalt der äußeren Zellen. Zehn Schüsse mit dem „Twin-Shot“^u

sind erforderlich, um jede Zelle zu zerstören.

Runde 3:

Sie benötigen mit dem „Twin-Shot“ 40 Treffer oder 20 Bomben, um jedes Geschöß zu vernichten. Es ist am einfachsten, sich von oben nach unten oder von unten nach oben vorzuarbeiten.

Runde 4:

Treffen Sie 40mal auf die „Zunge“. Wichtig ist, daß Sie sich die ganze Zeit hinten, also links am Bildrand aufhalten, da Sie sonst keine Chance haben. Als Waffe empfiehlt sich der „Laser Beam“.

Runde 5:

Zielen Sie auf die „Schneemänner“ in Reihenfolge gemäß ihrer Größe, zuerst auf die kleinen, dann die großen. In dieser Reihenfolge benötigen Sie 2, 4, 16 und 32 Treffer, um alle Schneemänner zu besiegen.

Runde 6:

Hierbei müssen Sie den Kopf der „Schildkröte“ so oft wie

möglich treffen. Achten Sie jedoch mehr auf die herabfallenden Kugeln. Halten Sie sich in der unteren linken Ecke auf.

Runde 7:

Warten Sie bis sich das „Gesicht“ zusammengesetzt hat, und treffen Sie es dann insgesamt 64mal, bis es sich auflöst hat.

Runde 8:

Am Ende dieser Runde treffen Sie auf sechs „Schlangen“, die Sie nacheinander bekämpfen bzw. denen Sie ausweichen müssen. Zielen Sie immer auf den Kopf. Sie werden schnell merken, daß der Schwierigkeitsgrad von Schlange zu Schlange ansteigt.

FANTASY ZONE II

Runde 2:

In der Szene, in der sich der Shop befindet, liegt eine "Red Bottie" versteckt, die Ihnen einen größeren Energievorrat verleiht. Um die Flasche sieht-

bar zu machen, schießen Sie an einer bestimmten Stelle des unteren Bildrands so lange bis sie sich enttarnt.

Runde 3:

Dieses Mal ist ein Geheim-Shop ausfindig zu machen, der unter anderem eine Continue-Funktion für \$ 20.000 anbietet.

(Um diese Funktion später einzusetzen, halten Sie den Startknopf zwischen "Game Over" und dem Neustart gedrückt.) In der Eismeerszene schießen Sie mehrfach auf die Lücke zwischen zwei Eisblöcken am unteren Bildrand, um den Shop sichtbar zu machen.

Des Weiteren befindet sich in der letzten Szene mit der roten "Warp-Zone" eine versteckte Uhr am unteren Bildschirmrand.

Runde 4:

Eine der beiden Shopszenen enthält ein "Blue Bottie", wiederum am unteren Bildrand versteckt (füllt die Energieanzeige komplett auf).

Runde 5:

Machen Sie sich hier auf die Suche nach zwei Geheimshops. Einer ist zwischen zwei Basen versteckt, der zweite liegt in der Mitte des Bildschirms in einer weiteren Szene. Auch eine Uhr ist diesmal wieder versteckt. Suchen Sie nach ihr in der Szene mit dem Springbrunnen zwischen zwei "Warp-Zonen" in der Mitte des Bildschirms.

Runde 6:

Gleich in der ersten Szene mit dem sichtbaren Shop ist links unten davon eine "Blue Bottie" versteckt. Den Geheimshop finden Sie in der Bergszene (Mitte des Bildschirms).

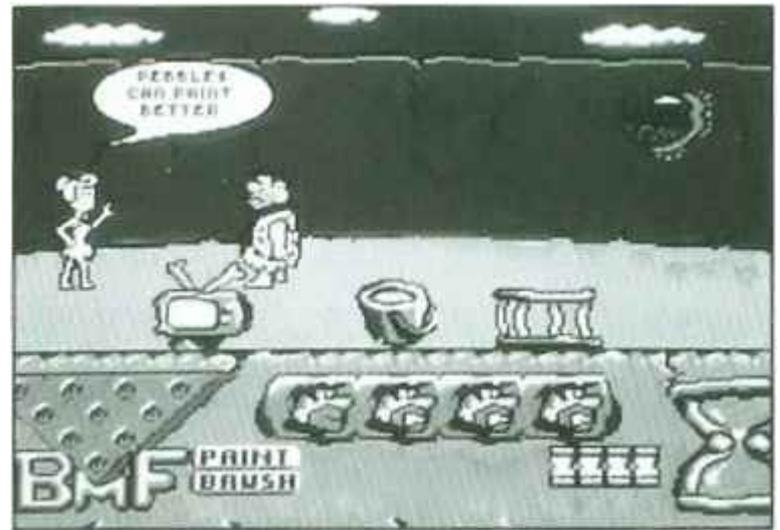
Runde 7:

Schließlich ist noch eine Uhr zu entdecken, die sich unten in der Wüstenszene befindet.

THE FLINTSTONES

Level 1: FRED BEIM ANSTREICHEN

Generell sollten Sie darauf achten, möglichst großflächig



zu arbeiten, da sonst kleine Stellen leicht übersehen werden.

Eine mögliche Vorgehensweise: Streichen Sie zunächst den gesamten oberen Bereich



auf der Leiter, dann brauchen Sie sich nicht um die Kritzeleien von Pebbles zu kümmern.

Beim unteren Teil der Wand arbeiten Sie sich von beiden Seiten bis zur Mitte vor, so behalten Sie Pebbles besser im Griff.

Level 2: DIE AUTOFAHRT

Bei der Autofahrt drücken Sie erst kurz vor einem Stein die Sprungtaste. Beim Wiederaufsetzen lassen Sie sofort wieder los, da Sie sonst einen Doppelsprung riskieren. Sie können sich höchstens zwei Pannen leisten, wenn Sie die Bowlingbahn rechtzeitig erreichen wollen.

Level 3: BEIM BOWLING

Die Bowlingpartie wird in 10 Runden ausgetragen. Eine Tafel zeigt den Punktestand an. Für gute Wurfsergebnisse platzieren Sie Fred drei Schritte von oben. Der Kugel geben Sie eine Rechtsdrehung von einem Punkt und lassen Taste 2 möglichst bei Höchstgeschwindigkeit los. Wenn die Kugel gut läuft, fallen auf diese Weise manchmal „Alle Zehne“.

Level 4: DIE BAUSTELLE

Zunächst klettern Sie das Gerüst hinauf und laufen oben rechts über den Fensterrahmen. Hinter einem Sandhaufen liegt ein Helm, der Fred vor Verletzungen schützt.

Gehen Sie dann über den Fensterrahmen auf der anderen Seite des Gerüsts (Achtung Wolken!). Dahinter führt ein Seil nach unten zu Pebbles...

G-LOC

(Master-System und Game-Gear)

Am Anfang sollten Sie den „Beginner-Modus“ wählen. Außerdem wählen Sie besser einen Bereich, den Ihnen der Computer vorgibt. Sobald Sie die erste Mission geschafft haben, sollten Sie sich für Ihr Geld einen größeren Tank und einen besseren Schuß kaufen. Je nach Mission müssen Sie auch Raketen kaufen, z. B. für den Bereich 2, 4, 6, 8, 9.

Weichen Sie Gegnern aus, die Sie von hinten angreifen, indem Sie eine Schleife nach links oder rechts fliegen. Beim Abschießen von Raketen geschossen müssen Sie darauf achten, daß Sie den Gegner im Fadenkreuz haben. WICHTIG: Behalten Sie beim

Fliegen stets den Radarschirm im Auge.

MISSION 1: Zerstören Sie 10 Flieger

Schießen Sie fortwährend nach links und rechts. Sie brauchen in dieser Runde keine Raketen, also sparen Sie sich sie auf. Versuchen Sie nach dieser Runde eine gute Panzerung zu kaufen. Kaufen Sie einen größeren Tank und zusätzliche Tankfüllung, sobald Sie mehr Geld besitzen.

MISSION 2: Zerstören Sie 10 Kriegsschiffe

Am Schauplatz über den Bergen müssen Sie die im Radar erscheinenden Flugzeuge beobachten. Wenn Sie auf der linken Seite erscheinen, halten Sie das Steuerkreuz nach rechts, bis die Flugzeuge hinter Sie geflogen sind. Sollten Sie auf der rechten Seite erscheinen, halten Sie das Steuerkreuz nach links, bis sie verschwinden.

Nach einiger Zeit werden Sie an den Ozean kommen. Hai-

ten Sie in diesem Teil des Spieles, ihre Maschinenpistole auf den oberen Teil des Bildschirms gerichtet, während Sie nach den Kriegsschiffen Ausschau halten. Um die besten Ergebnisse zu erzielen, müssen Sie sämtliche Flugzeuge zerstören, und dann schießen Sie ihre Raketen auf die Kriegsschiffe. Wenn die Schiffe zu dicht an ihre Raketen herangekommen sind, werden ihre Raketen sie verfehlen. Ignorieren Sie in diesem Fall dieses Schiff und warten Sie auf das nächste.

MISSION 3: Zerstören Sie 30 Flieger

Fliegen Sie kontinuierlich nach links und dann nach rechts. Sobald Sie dann Flugzeuge auf ihrem Radarsehen, halten Sie das Steuerkreuz in die entgegengesetzte Richtung.

MISSION 4: Zerstören Sie 15 Kriegsschiffe

Verfahren Sie wie bei Mission 2.

MISSION 5: Zerstören Sie 40 feindliche Flieger



Verfahren Sie wie bei Mission 3

MISSION 6: Zerstören Sie 15 Panzer

In dieser Runde müssen Sie die Panzer, genauso wie die Kriegsschiffe in den Missionen 2 und 4, treffen. Die neuen Gegner in dieser Runde sind Hubschrauber. Sie bewegen sich nicht sehr schnell und können vom Himmel geholt werden. Allerdings können Sie sie auch von außerhalb des Bildschirms angreifen.

MISSION 7: Zerstören Sie 20 Panzer

Verfahren Sie wie bei Mission 6

MISSION 8: Zerstören Sie 50 Flieger

Die Hauptgegner in dieser

Runde sind die Flugzeuge auf Ihrem Radar. Versuchen Sie die Flieger auf Ihrem Radar davon abzuhalten, hinter Sie zu fliegen. Falls es Ihnen doch gelingt, machen Sie einen Looping.

MISSION 9: Zerstören Sie 5 Basen

Der Auftrag in dieser Runde lautet, die Basen zu finden. Sie müssen durch einige Staffeln von Flugzeugen, Hubschraubern, Panzern und Kriegsschiffen fliegen. Sobald Sie die Basen gefunden haben, zerstören Sie sie, indem Sie ihre Raketen benutzen. Zerstören Sie die fünfte Basis, um zum Ende zu kommen.

GANGSTER TOWN

1. Benutzen Sie möglichst die Rapid-Fire-Unit. Sie erhöht zwar nicht die Trefferquote, jedoch die Trefferanzahl.

2. Wann immer ein Gangsterboss erscheint, gehen Sie direkt auf ihn zu, und schießen

Sie nur auf ihn. Lassen Sie die übrigen Gangster außer acht.

Continue Funktion

Ihnen wird eine Fortsetzungsmöglichkeit gewährt. Während der ^M"Game-Over"-Anzeige erscheint ein Mann, dessen Hut hochfliegt. Treffen Sie diesen Hut, so daß er wieder auf dem Kopf landet. Sie können nun an anderer Stelle weiterspielen, an der Sie Ihr Leben verloren haben.

GHOSTBUSTERS

Zu Beginn des Spiels haben Sie die Wahl, ein neues Spiel oder eine Fortsetzung zu starten. Wählen Sie die Fortsetzung, und geben Sie die Anfangsbuchstaben A. A. ein. Als Kontonummer tragen Sie folgende ein: **1173468723** und drücken Taste 1. Sie können nun die Geisterjagd mit \$ 1.975.888 beginnen anstatt \$ 10.000.

Die Ausrüstung der Geisterjäger

Zeigen Sie mit dem rosafar-

benen Pfeil auf das gewünschte Auto, und drücken Sie anschließend Taste 1.

Empfohlenes Auto: **Common** \$ 6.000 (es kann elf Werkzeuge aufnehmen)

Um die Ausrüstung zu wählen, führen Sie den Gabelstapler zum gewünschten Gegenstand. Drücken Sie Taste 1, um das Werkzeug hochzuheben, und führen Sie den Gabelstapler zu Ihrem Auto. Um abzuladen, drücken Sie wiederholt Taste 1.

Empfohlene Ausrüstung:

Ghost Bait.....	\$ 400
High Capacity Trap ...	\$2.500
Laser Confinement System.....	\$8.000
Super Anion Beam ...	\$3.000
Super Ghost Vacuum.....	\$3.200

Der Geisterköder (Ghost Bait) ist unbedingt erforderlich gegen den "Marshmallow Man" im ersten Teil des Spieles, wie später noch beschrieben wird.

Die Geisterfalle (Ghost-Trap/High-Capacity-Trap) setzen

Sie zu Beginn ein, um Geister einzufangen.

Das "Laser Confinement System" beseitigt die Notwendigkeit, zurück zum Hauptquartier der Geisterjäger gehen zu müssen, um die Geisterfallen zu entleeren.

Der "Super Anion Beam" verlängert die Kraft Ihres "Ion Beams" bedeutend. Sie brauchen seltener zum Hauptquartier zurück, um die Strahlenkraft wieder aufzufüllen.

Das "Super-Ghost-Vacuum" ermöglicht Ihnen auch während der Autofahrt umherfliegende Geister einzusaugen.

Sie haben genügend Geld und Platz, auch mit anderen Werkzeugen zu experimentieren - haben Sie viel Spaß damit!

STUFE 1 - DIE KARTE

Nach dem Einkaufen drücken Sie Taste 2, um das Spiel zu starten. Die Karte auf dem Bildschirm zeigt Ihnen das

Gebiet der Stadt, in dem die Geister ihr Unwesen treiben. Oben rechts finden Sie ein Geschäft, in dem Sie weitere Ausrüstungsgegenstände erwerben können. In der unteren linken Ecke steht das Hauptquartier ("G H Q"). Aus folgenden Gründen müssen Sie dorthin zurückkehren:

1. Um neue Männer zu erhalten, wenn nur noch ein Mann übrig ist.
2. Um die Männer wiederherzustellen, die beim Versuch, Geister zu fangen, eingeschleimt wurden.
3. Um Geisterfallen zu entleeren (nicht erforderlich mit dem "Laser Confinement System").
4. Um die Kraft des Ionenstrahls aufzufrischen.

Auf der Karte fliegen ebenfalls gelbe Geister umher, die Sie durch Berühren mit dem „Ghostbusters Symbol“ daran hindern können, nach "Zuul" zu gelangen.

Vermeiden Sie, die zwei kleinen Figuren auf der Karte zu berühren, da sie Ihnen nur Geld vom Konto abziehen.

Sobald ein Häuserblock beginnt zu blinken, steuern Sie darauf zu. Wenn Sie dort angekommen sind, drücken Sie die Richtungstaste in Richtung des Blocks und gleichzeitig Taste 1, um ihn zu betreten.

AUF DER STRASSE

Das Bild wechselt nun in die Straße, in der Ihr Auto auf das von Geistern besetzte Haus zueilt. Vermeiden Sie, mit anderen Autos zusammenzustoßen oder gegen eine Baustelle zu fahren. Sie erhalten zwar sofort ein neues Auto, jedoch wird auch Geld von Ihrem Konto abgehoben, und Sie verlieren unnötig Zeit, das Haus zu erreichen. Die Geister können bis dahin wieder verschwunden sein.

Während der Fahrt werden Sie auch gelbe Geister sehen, die über die Straßen schweben (es sind die Geister, die Sie vorher lahmgelegt haben). Nun kommt Ihr "Super Ghost Vacuum" zum Einsatz. Steu-

ern Sie das Auto direkt unter einen der Geister, und saugen Sie ihn mit Taste 1 in die Falle.

DIE GEISTERJAGD

Am Ende der Fahrt wird Ihr Auto automatisch zum Haus geführt, und die Jagd kann beginnen.

Mit dem ersten Druck der Taste 2 setzen Sie die Geisterfalle ab, mit dem zweiten Druck starten Sie den Ionenstrahl. Sie können immer nur mit einem Geisterjäger die Geister auf die Falle zutreiben. Mit Taste 1 können Sie den Geisterjäger wechseln. Sobald einige Geister über der Falle im Schach gehalten werden, drücken Sie nochmals Taste 2, um sie einzufangen.

Wenn alle Geister beseitigt sind, kehren Sie zurück zum Stadtplan.



DER GEISTERKODER

Der "P K Energy Meter" (oben links vom Bildschirm) wechselt die Farbe von blau über gelb nach rot, je mehr die Stadt von Geistern überlaufen wird.

Wenn der Balken beginnt, rot zu werden, erscheint auch der Marshmallow-Man, der Häuserblocks in den Boden stampft und Ihnen \$4.000 vom Konto abhebt. Dies ist der Moment, um den Geisterköder einzusetzen.

Sobald sich vier Geister grün färben und anfangen, sich zu einem Marshmallow-Man zu formen, drücken Sie Taste 2, um ein paar Köder freizulassen. Diese Aktion hindert nicht nur den Marshmallow Man daran zu erscheinen, sondern bringt auch noch \$ 2.000 auf Ihr Konto.

STUFE 2 - IM ANGESICHT DES MARSHMALLOW-MAN:

Um im weiteren Verlauf des Spiels dem Marshmallow-Man gegenübergestellt zu werden, müssen Sie mindestens \$ 10.000 besitzen, wenn der "P K Energy Meter" rot angefüllt ist. In diesem Moment

werden Sie automatisch zum "Temple of Zuul" zum Marshmallow-Man geführt. Es müssen nun zwei Ihrer Geisterjäger am Marshmallow-Man vorbei durch die Tür. Stellen Sie einen Ihrer Männer rechts neben den Marshmallow-Man. Sobald dieser nach links hüpfte, eilen Sie mit dem Geisterjäger nach links zur Tür und drücken die Steuerung nach oben, um den Tempel zu betreten.

STUFE 3-BESTEIGEN

DER TREPPE VON ZUUL

Die "Roamers" sind einfach zu bekämpfen. Achten Sie auf die "Slimers" entlang der Stufen. Wenn Sie versuchen, einen "Slimer" zu jagen, müssen Sie seine Bewegung vorausahnen. Wenn es so aussieht als komme er auf Sie zu, schießen Sie!

STUFE 4 -

DIE JAGD AUF GORZA

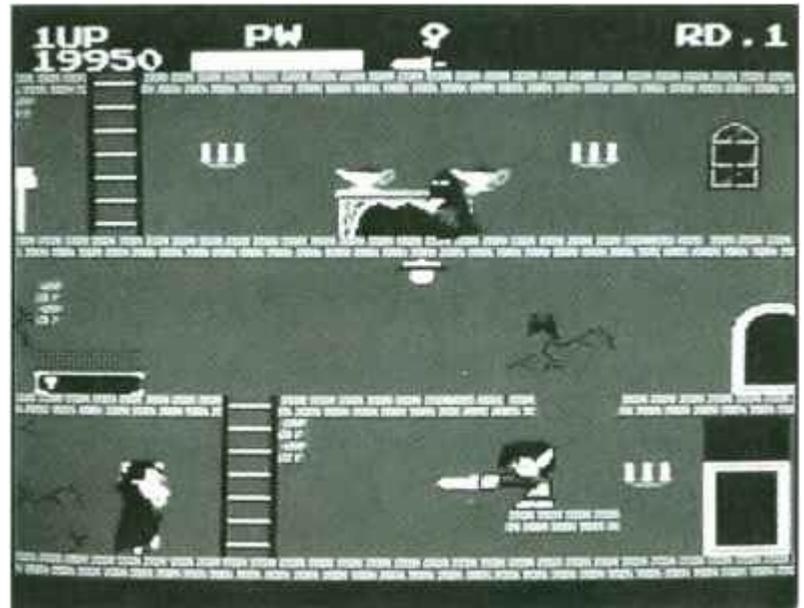
Der beste Weg, Gorza zu bekämpfen, ist Ihren Mann entgegengesetzt zu plazieren. Wenn sich Gorza auf der linken Seite des Bildschirms befindet, sollte Ihr Mann auf der

rechten Seite stehen. Sobald ersieh auf Ihre Seite zubewegt, wechseln Sie wieder auf die andere Seite, während Sie schießen. Es sind fünf bis sechs Treffer erforderlich, um Gorza zu zerstören. Gorza ist mit einem tödlichen Laserstrahl bewaffnet, also seien Sie auf der Hut!

GHOST HOUSE

Das Ziel bei "Ghost House" ist Dracula zu beseitigen, der die Familienjuwelen gestohlen hat. In der ersten Stufe gilt es, gleich gegen fünf Draculas zu kämpfen. Jeder hat einen der Juwelen bei sich. Zunächst müssen Sie den Schlüssel erobern, mit dem Sieden Sarg öffnen können. Sobald Sie einen Sarg geöffnet und Dracula besiegt haben, müssen Sie für den nächsten Sarg einen neuen Schlüssel finden.

Dracula kann getötet werden, indem er fünfmal mit der Faust oder dreimal mit dem Messer getroffen wird (Bei jeder weiteren Stufe benötigen Sie zwei



Stiche oder Faustschläge zusätzlich). Ein vernichteter Dracula zerfällt zu einem Totenschädel mit gekreuzten Knochen. Von diesem Moment an dürfen Sie Ihre Attacke nicht mehr fortsetzen - Dracula würde wieder zum Leben erweckt.

MESSER

Ein Messer erscheint, wenn Sie vor einem Kerzenleuchter an der Wand hochspringen. Sobald es von links oder rechts heranfliegt und Sie es schaffen hinaufzuspringen, geht das Messer in Ihren Besitz über.

PFEILE

Heranfliegende Pfeile können auf gleiche Weise ergattert werden. Diese erscheinen, wenn Sie vor einem Ofen mit einer Öllampe stehen. Haben

Sie 16 Pfeile angesammelt, werden Sie für einige Zeit unverletzbar und können Feuerspeier, Fledermäuse und den "Tod" unversehrt passieren. Dieser Trick funktioniert einmal pro Leben.

EINFRIEREN VON FEINDEN

An einigen Plätzen auf den Gängen sind Deckenlampen befestigt. Mickey kann durch Hochspringen die Lampe mit seinem Kopf berühren und damit eine Phase auslösen, in der alle Feinde für ein paar Sekunden "eingefroren" werden. Da Dracula nur in menschlicher Form zerstört werden kann, nutzen Sie diese Lähmung, um sich Dracula in diesem Zustand zu nähern. Beginnen Sie den Angriff sofort nachdem die Lähmung endet.

FLUCHTWEGE

Auf den Korridoren wurden vereinzelt Stehlampen aufgestellt. Falls links und rechts einer Wand solche Stehlampen stehen, können Sie durch diese Wand kriechen. Wenn Sie vor Dracula fliehen

müssen, halten Sie Ausschau nach diesen Wänden.

SCHÄTZE

In Draculas Haus sind überall rot- und goldglühende Schätze mit dem Symbol "?" verstreut. Sobald Sie darüber hinweglaufen, steigt nicht nur Ihre Punktzahl an, sondern auch Ihr Energievorrat.

GLOBAL DEFENSE

Bei diesem Spiel ist es nicht gerade leicht, alle Funktionen über ein Control-Pad zu betä-



tigen. Mit dem folgenden Modus können Sie die Steuerung des Satelliten auf das zweite Control-Pad verlegen, während das Fadenkreuz weiterhin über Control-Pad 1 ausgerichtet wird:

Schließen Sie Control-Pad 2 an die Power-Base. Sobald das Titelbild erscheint, drücken Sie die Richtungstaste nach rechts und gleichzeitig Taste 2.

Dieser Modus ermöglicht Ihnen auch, sämtliche Aufgaben im Teamwork zu erledigen, und zusätzlich bekommen Sie noch automatisches Dauerfeuer.

Noch ein kleiner Tip zum Spiel: Achten Sie bei Erreichen des versteckten Planeten darauf, Ihr gelbes "P" nicht zu verlieren. Es gibt in dieser Stufe nur ein "P", das Sie dringend benötigen, um das Spiel zu beenden.

GOLDEN AXE

Erste Hinweisse:

1. Wenn Sie zwei Gegnern gegenüberstehen, bekämpfen Sie einen im oberen Teil des Bildschirms, den anderen im unteren Teil. Wechseln Sie sich dann ab.

2. Bei drei Angreifern, konzentrieren Sie Ihre Hiebe erst auf einen und entfernen sich

dann. Sobald Sie die Möglichkeit haben, einen Feind mehr als einmal zu treffen, schlagen Sie so lange zu, bis die anderen Gegner hinterherkommen.

3. Wenn Sie einen Feind zu Boden geworfen haben, laufen Sie zu ihm und wenden Ihre Schulterblock-Technik an. Beim richtigen Timing, treffen Sie ihn in dem Moment, wenn er aufsteht - so kann er Ihnen keinen Schaden zufügen.

4. Es gibt in diesem Spiel einige Stellen, an denen Sie einen Feind den Abhang hinunterwerfen können!

5. Bewegen Sie sich langsam nach rechts, wenn Sie das „Go!“ sehen und schlagen Sie los. Auf diese Weise stehen Sie manchmal nicht gleich zwei oder drei Gegnern gegenüber, sondern nur einem oder zwei.

Level 1: DER WALD

Bekämpfen Sie alle Feinde, die ihnen über den Weg laufen, bis Sie zu einem Vorsprung kommen. Springen Sie dort hinauf, und warten Sie auf die Amazone mit dem „**Hühnerbein**“. Treffen Sie sie, um das

„Hühnerbein“ zu bekommen. Mit ihm können Sie die beiden Giganten bekämpfen. Wenn Sie weiter nach rechts gehen und den Zwerg schlagen, erhalten Sie den „**Magic-Powerbag**“

Springen Sie nun vom Vorsprung herunter, und schlagen Sie den anderen Zwerg. Setzen Sie Ihren Weg nach rechts fort, bis Sie die zwei grünen „**Hammer-Giganten**“ antreffen. Kämpfen Sie mit der Magie immer nur gegen einen der beiden, und lassen Sie sie nicht von beiden Seiten angreifen. Falls Sie das „Hühnerbein“ verlieren sollten, bekämpfen Sie Ihre Gegner abwechselnd mit dem Sprungangriff.

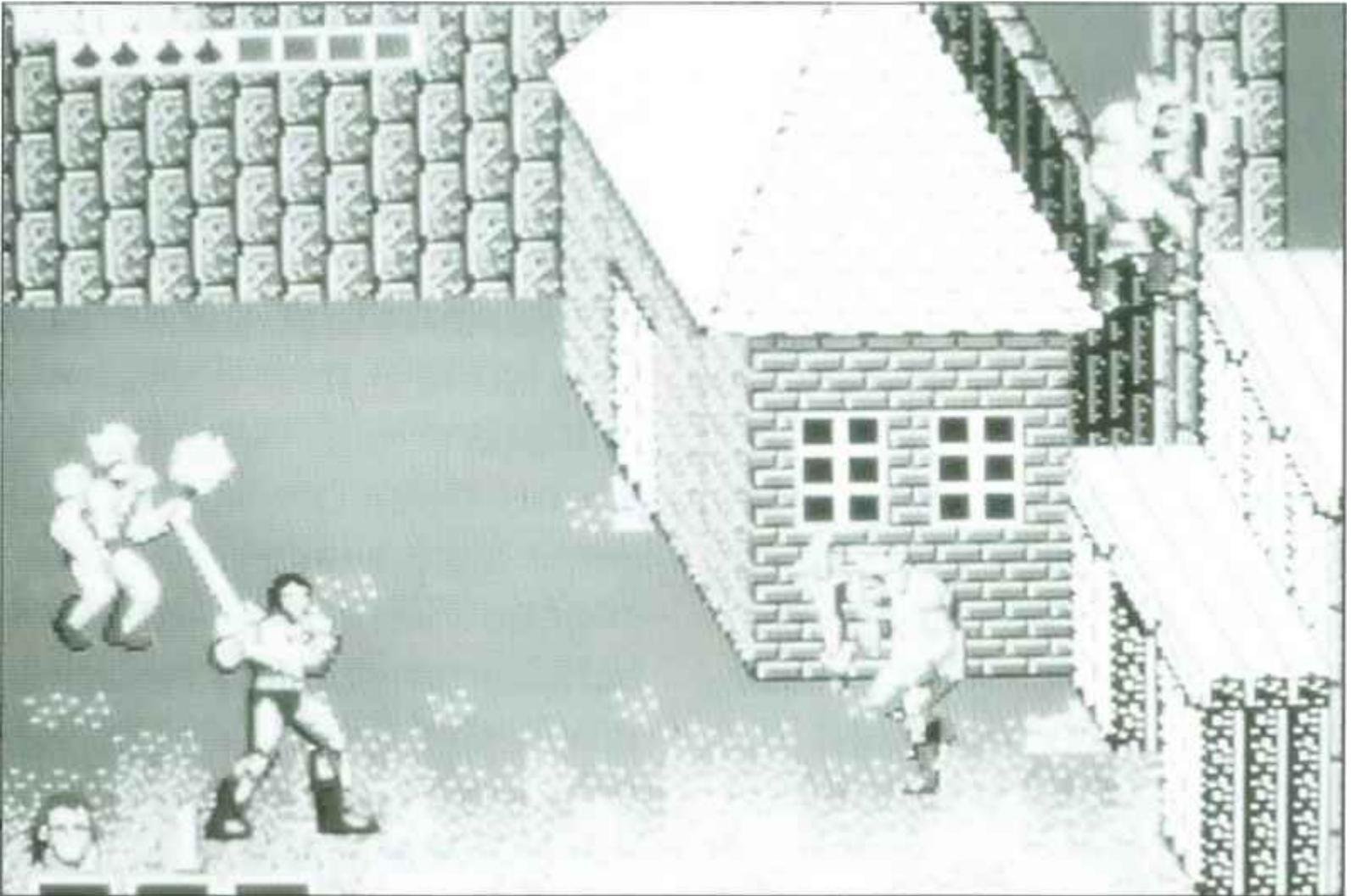
Level 2: ANKUNFT AUF DER SCHILDKRÖTENINSEL

Bewegen Sie sich nach rechts, und springen Sie hinunter auf die nächste Ebene. Passen Sie auf, nicht ganz nach unten zu fallen, denn dort verlieren Sie Ihr Leben. Wenn Sie jetzt rechts vor dem Sims stehen, schwingen Sie Ihr Schwert. Auf diese Weise werden Sie

den Feind über Ihnen treffen. Weiter rechts müssen Sie einen Amazonenkrieger mit der Schulterblock-Taktik beseitigen, um den „**Feuerdrachen**“ zu übernehmen. Wenn Sie springen und Knopf 1 drücken, können Sie die Amazone abwerfen, ohne vom Dracheneuer getroffen zu werden. Mit dem Drachen kann alles vernichtet werden. Sogar der gerüstete Ritter hat gegen das Dracheneuer keine Chance. Man sollte jedoch nicht zu spät Knopf 1 drücken, sonst wird man vom Drachen heruntergeschlagen.

Level 3: VERLASSEN DER SCHILDKRÖTENINSEL

Sobald Sie den Amazonenkrieger sehen, werfen Sie ihn ab. Mit diesem Drachen ist es schwer umzugehen. Lassen Sie also die Amazone nochmals aufsitzen, um Sie dann gleich wieder abzuwerfen, bis der Drache losläuft. Setzen Sie dann Ihren Weg nach rechts fort, bis Sie einen Abgrund erreichen. Hier müssen Sie kräftig Anlauf nehmen und erst im letzten Moment ab-



springen, wenn Sie die andere Seite erreichen wollen. Dort stehen Sie auch gleich den beiden grünen „**Hammer-Giganten**“ gegenüber:

Springen Sie auf den Vorsprung, und warten Sie darauf, daß einer der Giganten mit Ihnen hochspringt. Bewegen Sie sich nach rechts, so daß er links von Ihnen bleibt. Greifen Sie ihn mit der Schulterblock-Taktik oder dem Schwert an. Wenn Sie es richtig machen, fällt er herunter und stirbt.

Nachdem Sie beide Giganten besiegt haben, er-

scheinen zwei Zwerge, die weitere „**Magic-Power-bags**“ bei sich haben. Weiter rechts müssen Sie dann gegen den „**Gerüsteten Ritter**“ und einen „**Amazonenkrieger**“ antreten. Den Ritter greifen Sie ausschließlich mit der Schulterblock-Taktik an - dagegen kann er sich kaum wehren. Mit dem Schwert haben Sie keine Chance gegen ihn.

Level 4: ANKUNFT AUF DER ADLERINSEL

Springen Sie rechts auf den Vorsprung. Schwingen Sie dort Ihr Schwert, so daß alle

Feinde, die zu Ihnen hochspringen, getroffen werden. Auf diese Weise dauert es zwar ein wenig länger, Sie bleiben dafür aber unverletzt. Sobald Sie alle drei Gegner beseitigt haben, gehen Sie nach rechts weiter, wo Sie den „**Skelettsoldaten**“ begegnen. Bringen Sie sie dazu, auf der unteren Ebene zu bleiben. Sobald sie hochspringen, laufen Sie und wenden Ihre Schulterblock-Taktik an. Wiederholen Sie diese Technik, bis zum Sieg.

Weiter rechts müssen Sie gegen weitere „**Skelettsoldaten**“ und „**Keulenschwingende Angreifer**“ kämpfen. Diese sind nicht leicht zu bekämpfen - immer einer nach dem anderen! Wenn Sie einen getroffen haben, bewegen Sie sich so, daß Sie nicht selbst



von den anderen beiden Gegnern getroffen werden.

Level 5: ZUM TEMPEL-BALKON

Versuchen Sie zu Beginn dieser Runde den „**Skelettsoldaten**“ aus dem Sprung heraus einen Schwerthieb zu verpassen. Weiter rechts begegnen Sie **2 x 2** „**Keulenschwingenden Angreifern**“. Wenn Sie diese besiegt haben, treffen Sie auf zwei „**Gerüstete Ritter**“, die Sie zunächst mit der Schulterblock-Taktik angreifen sollten. Sobald Sie von dem Ritter getroffen werden, wechseln Sie über zur Sprung-Schwert-Technik.

Danach wird es Ihnen möglich sein, weitere „**Magic-Power-bags**“ zu erhalten. Anschließend stehen Sie einem grünen „**Hammer-Giganten**“ und einem „**Keulenschwingenden Angreifer**“ gegenüber. Setzen Sie bei beiden den Sprungangriff ein. Bei den nachfolgenden „**Skelettsoldaten**“ kämpfen Sie ebenfalls mit dem Sprungangriff.

Zum Finale werden Sie mit einem „**Skelettsoldaten**“ und „**Death-Adder**“ konfrontiert:

Death-Adder:

Sobald Sie die entsprechende Gegend erreichen, erscheint zunächst nur der „**Skelettsoldat**“. Nutzen Sie diese Gelegenheit, ihn so oft wie möglich zu treffen. Sobald „**Death-Adder**“ erscheint, halten Sie sich in Bewegung. Wenn Sie sich ihm nähern, versetzen Sie ihm einen Hieb, um sich dann wieder zu entfernen, usw.

Sie können auch versuchen, beide Gegner mit dem Drachen in eine Ecke zu treiben. So bekommt „**Death-Adder**“ auch gar nicht die Möglichkeit, seine gefürchtete Magie einzusetzen.

GOLVELLIUS

Falls Sie Schwierigkeiten haben, das eine oder andere Tal zu passieren, können Sie mit einem der folgenden Paßwörter an einer späteren Stelle fortfahren:

ein Kristall:

MB2Y U8SB M4H0 AG4B
EY37 AFKZ K022 W46Z

drei Kristalle:

WV03 DQAD CAKW DLLG
6RQK XKAG TBOX TCUJ

vier Kristalle:

4AU6 KFCF B8FR TPP5
WZKM 2DLE J2GF FJMX

fünf Kristalle:

VBSS EHMA 3EKX HMPH
EBM8 3QSW 52AR 6HMW

sechs Kristalle:

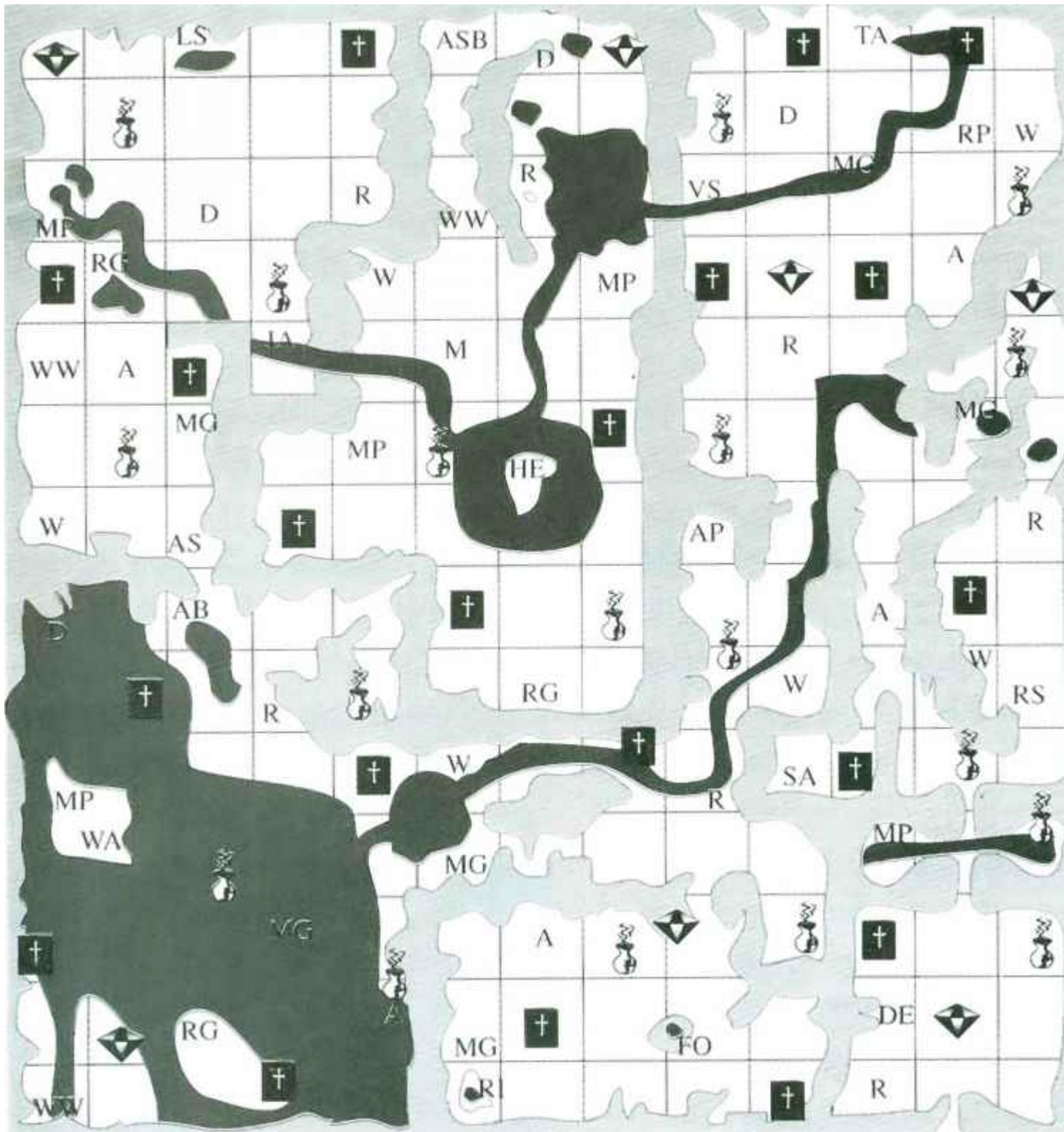
J7VZ HEQV AWPJ 42S8
36AL PQLH MRLY 0258

Mit dem letzten Code können Sie, sofern Sie den siebenten Kristall (im Norden), die grüne und lilafarbene "Mea" besitzen, direkt das Lager Golvellius[^] ansteuern. Um die Höhle betreten zu können, müssen Sie die zwei braunen Felsbrocken finden, die vor einem abgestorbenen Baum liegen. Treffen Sie den rechten Stein mehrfach bis er zerbricht und der Eingang zur Höhle sichtbar wird.

Auf dem Weg durch die Höhle nehmen Sie möglichst den oberen Weg, um nicht in eine Falle zu geraten.

Viel Glück!

DE	= DENBA	MP	= MEA (PURPLE)
SA	= SAIPA	AB	= AQUA BOOTS
TA	= TARUBA	ASB	= ASCENT BOOTS
FO	= FOSBUS	RP	= RAMURASU'S PENDANT
WA	= WARUSU	AP	= ARETASU'S PENDANT
JA	= JASKA	VS	= VALLEY SWORD
HE	= HEIDI	AS	= ARUZASU'S SHIELD
⤴	= GREATLLUS	LS	= LEGENDARY SWORD
D	= DINA	RS	= REMEDIAN SHIELD
A	= ANNIE	M	= MIRROR
W	= WINKLE	RG	= RING OF INVINC
R	= RANDAR		
WW	= WISE WOMAN		
⬛	= HIREL		
⚙	= PUTTON		
⬠	= CRYSTAL		
MG	= MEA (GREEN)		



INDIANA JONES

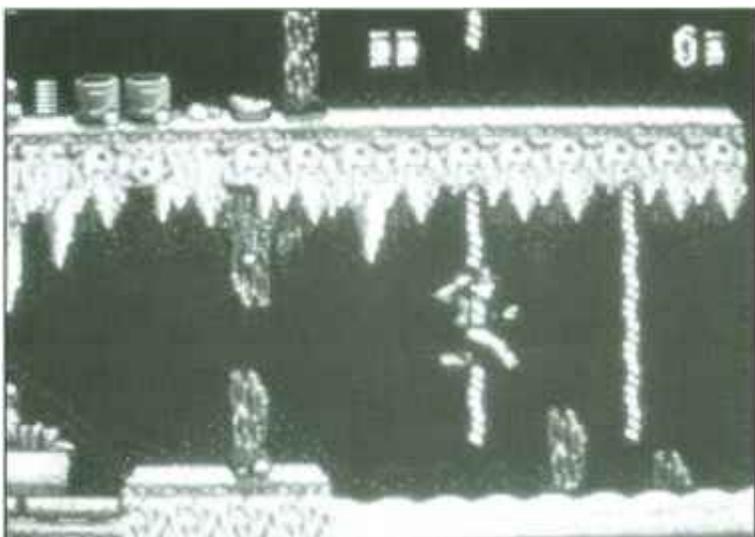
Genereller Tip

Halten Sie immer genügend Abstand zu Ihren Feinden. Sobald ein Cowboy auftaucht, gehen Sie in die Hocke und schwingen Ihre Peitsche (bzw. Ihre Faust), wenn er näher kommt.

Der Indianer geht sehr zögerlich mit seinem Messer um - Sie können also direkt auf ihn zugehen und ihm einen Hieb versetzen.

Level 1

Beim Hangeln übers Wasser, sollten Sie die Seile möglichst weit unten anfassen, um beim Absprung zum nächsten Seil nicht unter die Decke zu stoßen. Sobald Sie die vier langen Seile erreichen, klettern Sie entweder am ersten oder am dritten hinauf und springen



oben links in den Gang (rechts landen Sie in einer Sackgasse).

Wenn das „**Kreuz Coronados**“ gesichtet wird, gehen Sie zunächst nach links vorbei, springen über die brüchige Plattform (da Sie später nochmal hier entlang müssen) und klettern das nächste Seil hinauf.

Wenn Sie von der Plattform zum nächsten Seil springen, müssen Sie schnell hinaufklettern und in den rechten Gang mit der Mauer springen, bevor Sie der Reiter erwischt. Über diesen Weg können Sie das Kreuz einsammeln. Wieder zurück beim Seil mit dem Reiter, springen Sie diesmal für einen Zwischen-stop in den linken Gang. Sobald der Reiter nach unten verschwunden ist, klettern Sie weiter hinauf (ignorieren Sie die übrigen Gänge). Oben rechts erreichen Sie den Ausgang.

Level 2

Diese Stufe ist einfach zu durchlaufen. Bei den Giraffen, stellen Sie sich dicht davor und warten, bis der Kopf unten

ist. Dann springen Sie und halten dabei die Steuerung nach rechts oben.

Level 3

Gehen Sie zunächst vorsichtig nach rechts, und warten Sie den ersten Feuerball ab, bevor Sie weitergehen. Wenn Sie den Abgrund übersprungen haben, halten Sie die Sprungtaste gedrückt - so können Sie in diesem Gang den Feuerbällen davon hüpfen und am Ende das Seil hinterklettern.

Klettern Sie dann links das nächste Seil hinauf. Springen Sie in den Gang nach links, sobald die Maus ebenfalls nach links springt. Auf dem weiteren Weg müssen Sie eine eigene Strategie entwickeln, um den Feuerbällen auszuweichen, da sie oft unberechenbar sind.



Mäuse sollten Sie in Ruhe lassen, springen Sie einfach über sie hinweg.

Tief unten in den Katakomben ist der „**Schild des Grals**“ und gleich daneben der Ausgang zu finden. Zuvor treffen Sie auf eine Maus, die auf einer Plattform neben Lavagestein hin- und herläuft. Bleiben Sie links auf der Plattform stehen, bis sie näher herankommt. Sobald sie springt, springen Sie über sie hinweg und landen so nicht in der Lavamasse.

Level 4

Nehmen Sie sich rechts den Peitschenvorrat und klettern Sie dann links die Leiter hinauf. Weiter geht es im Zick-Zack nach oben. Auf einem Vorsprung finden Sie eine Sanduhr und darüber weitere Peitschen. Stellen Sie sich auf dem Sims mit den Peitschen ganz nach rechts. Schwingen Sie die Peitsche, so daß sie sich um einen runden Vorsprung in der Mauer wickelt und Sie zum nächsten Vorsprung mitschwingen. Es gibt zwei weitere Stellen, an de-

nen Sie nur noch mit der Peitsche weiterkommen. Beim nächsten Zeitvorrat bleiben Sie erst rechts auf dem Sims stehen und warten den Feuerball ab, bevor Sie sich die Sanduhr nehmen. Oben rechts finden Sie den Ausgang.

Level 5

Sobald Sie das Luftschiff betreten haben, klettern Sie die Leiter hinauf, um sich dann etwa im Zick-Zack-Verlauf nach oben zu bewegen. Sobald Sie das „**Tagebuch des Grals**“ in der obersten Ebene gesichtet haben, gehen Sie in der Ebene darunter ganz nach rechts. Dort führt Sie eine Leiter nach oben.

Sammeln Sie das Tagebuch ein, und gehen Sie dann wieder zwei Ebenen nach unten. Weiter rechts führt eine Leiter nach oben, aber diesmal in den rechten Teil des Luftschiffes. In der obersten Ebene können Sie Ihre Zeit auffrischen. Weiter rechts führt eine Leiter nach unten. Nun müssen Sie den Weg zu den unteren Ebenen finden, um den unteren Passagierraum zu

erreichen. Dort führt ganz rechts eine Leiter nach oben. Nun gibt es nur noch einen Weg zum Flugzeug, mit dem Sie diese Runde verlassen können.

Level 6

Hier ist reine Geschicklichkeit gefragt, um die Kreissägen zu überwinden. Sie finden in dieser Ebene unterwegs keine Sanduhr, gehen Sie also zügig vor. Wenn Sie die Strecke bereits kennen, bewegen Sie sich auf längeren Strecken hüpfend vorwärts, um Zeit zu sparen. Merken Sie sich die Buchstabensteine, um später in richtiger Reihenfolge den Gral zu erreichen.

KENSEIDEN

Rundenauswahl

Bevor Sie die Power Base einschalten, halten Sie Taste 1 und 2 des Control-Pads gedrückt. Dann schalten Sie das Gerät ein und lassen beide Tasten erst los, sobald das Titelbild erscheint. Wenn Sie jetzt die Richtungstaste nach



links oben und Taste 1 drücken, erscheint die Rundenwahl.

Continue Modus

Wenn Ihre Mission nicht ge­glückt ist und die Meldung "Game Over" erscheint, drücken Sie die Steuerung in folgende Richtungen: hoch, hoch, runter, runter und dann Taste 2. Sie erhalten drei weitere Fortsetzungsmöglichkeiten.

Versteckte Kürbisflaschen

In der zweiten Stufe sind zusätzliche Flaschen des wertvollen Lebenselixiers in einem Geheimraum versteckt. Erklimmen Sie den großen Buddha, und drücken Sie (auf dem Kopf angelangt) die Steuerung nach oben, um den Raum zu betreten.

KUNG FU KID

Talisman:

Um den Talisman einzusetzen, drücken Sie die Richtungstaste nach oben links oder oben rechts und lösen mit Taste 2 den Wurf aus.

Den Super Talisman in Runde zwei bekommen Sie, indem Sie auf der Plattform, die aus fünf Quadraten besteht, einen Krebs erlegen. Sie erkennen diesen Talisman an der roten Beschriftung.

SWEET BUN:

in Runde drei

Der erste "Sweet-Bun" befindet sich auf der zweiten Plattform rechter Hand. Stellen Sie sich dort ganz dicht an den Rand, strecken Sie Wangs Fuß aus, und springen Sie möglichst hoch.

in Runde fünf

Den zweiten "Sweet-Bun" finden Sie in der oberen Ecke des Labyrinths. Stellen Sie sich wiederum an den Rand der Plattform und springen auf gleiche Weise hoch, bis der Kuchen erscheint.

JAR - der Steinkrug

Den blauen Steinkrug bringen Sie gegen "Puzzle Wizard" zum Einsatz.

Nachdem Sie gegen alle Bösewichte aus der fünften Runde gekämpft haben, gehen Sie den gesamten Weg so weit nach rechts wie möglich. Springen Sie dort auf die unsichtbare Wand.

Mit einem Sprungtritt machen Sie den blauen Steinkrug sichtbar.

MANDANA (Runde 7)

Passen Sie bei Mandana gut auf, er bewegt sich schnell! Einmal am Boden, springen Sie flach über seinen Kopf. Wechseln Sie während des Luftsprungs Wangs Position. Sobald Wang runterkommt, geben Sie Mandana von hinten Tritte. Wenn Ihr Angriff erfolgreich war, läßt sich Mandana fallen.

LORD OF THE SWORD

In den Städten und Dörfern, die Sie auf Ihrem Weg durchqueren, finden Sie Häuser, in

die Sie einkehren können. Betreten Sie diese Häuser häufig (manche sogar bis zu achtmal) aus zweierlei Gründen:

1. Dort können Sie Ihren Lebensmesser auffüllen - bei jedem Eintritt steigt er ein Stück an.
2. Gleichzeitig können Sie den Dorfbewohnern weitere Informationen entlocken, denn oft haben sie noch eine zweite Mitteilung für Sie.

Reihenfolge der zu besuchenden Orte:

1. Aufgabe:

HARFOOT: Ausgangspunkt
AMON: Sie erhalten vom Zauberer das Buch.

ULMO FOREST: Sprechen Sie den Baum mehrfach an.

AMON: Besuchen Sie den Zauberer.

NOMO FOREST: Kämpfen Sie gegen den "Tree Spirit", um das Blatt zu erhalten.

CRAM BOG: Kämpfen Sie gegen "Necromancer" und seine Begleitung.

ITHILE: Nehmen Sie den "**Bow of Bravery**" entgegen.

AMON: Suchen Sie den Zauberer auf.

DWARLE: Hier erfahren Sie etwas über das Verschwinden eines Mädchens.

LINDON: Der Mayor sagt Ihnen, wo seine Tochter zu suchen ist.

FALAS ISLAND: Besiegen Sie den Piraten, und befreien Sie die Tochter des Mayors aus der Höhle.

ELDER: Treten Sie gegen die fünf "Castle-Bodyguards" an (Die Kräuter sind für die Wiederbelebung der Statue Medusa).

LINDON: Füllen Sie Ihren Lebensmesser auf.

DWARLE: Hier kann man etwas vom "Berg des Feuers" erfahren.

2. Aufgabe:

AMON: Lassen Sie sich vom Zauberer erzählen, wie man von Pharazon in die Berge von Balala gelangt.

PHARAZON: In diesem Dorf werden Stufen erscheinen, die Sie auf den Weg zu einer labyrinthartigen Höhle führen.

Am Ende der Höhle treten Sie "Dark Suma" gegenüber, in deren Besitz sich das "**Tezamu Sword**" befindet.

3. Aufgabe:

MT. MORGOS: Vernichten Sie die Kreatur des Feuers, und verbrennen Sie das Buch.

AMON: Der Zauberer belohnt Sie mit dem "Luna-Sword"

PHARAZON: Dort erfahren Sie, daß die Tochter des Mayors von Lindon etwas über Shagart weiß.

LINDON: Die Tochter verrät Ihnen eine Abkürzung, die nördlich von Dwarle nach Shagart führt.

SHAGART: Das geöffnete Haus führt Sie in eine weitere Labyrinthhöhle. Dort finden Sie den "**Foe-Slayer-Arrow**", und am Ende wartet "Ra Goan" auf Sie.

Damit sind alle drei Aufgaben erfüllt, und Sie können sich auf den Weg zum VARLIN-CASTLE machen, wo Sie zum König gekrönt werden. Die Medusa braucht nicht mehr zerstört zu werden, da sie durch den Sieg gegen "Ra Goan" verschwand.

Noch ein Tip zu Ihren Haupt-Feinden...

TREE SPIRIT:

Greifen Sie ihn aus der Nähe mit dem Schwert an.

SWAMP SPIRIT:

Schießen Sie beim Necromancer mit Pfeil und Bogen auf seinen Spiegel, sobald er den Mantel öffnet. Seinen Gefährten dagegen treffen Sie besser mit dem Schwert.

PIRATE:

Diesmal treffen Sie auf einen riesigen Piraten, der einen Bumerang schleudert. Versuchen Sie schnell, die Insel zu erreichen, und greifen Sie mit Ihrem Schwert den Piraten im Brustbereich an, so daß er aufflackert. Der beste Moment dafür ist, wenn er seinen Arm zum Wurf anhebt. Sobald Sie erstmal die Insel erreicht haben, werden Sie merken, daß der Bumerang Sie an einigen Stellen nicht erreichen kann.

CASTLE BODYGUARDS:

a) Versuchen Sie Ripper an

eine Wand zu drängen, und treffen Sie ihn dann so oft wie möglich mit dem Schwert, solange er dort gefangen ist.

b) Sobald sich Stone Hammer Ihnen nähert, springen Sie hoch und greifen seinen Körperkontinuierlich mit Schwert-hieben an. Seine Hammer werden Sie auf diese Weise verfehlen.

c) Gehen Sie auf Golden Guard zu, wird er über Sie hinwegspringen. Knien Sie sich jetzt nieder, und schlagen Sie ihn an den Fersen, sobald er landet. Setzen Sie diese Taktik fort.

d) Weichen Sie Court Jesters Bällen aus, und treffen Sie ihn mit dem Schwert, wenn er landet.

e) Sobald sich der letzte Wächter nähert, springen Sie über ihn (Richtungstaste nach oben rechts). Jedoch bevor Sie landen, drücken Sie die Richtungstaste nach unten links und Taste 2 für das Schwert. Somit machen Sie eine Drehung in der Luft und treffen Ihren Gegner am Hinterkopf - das erfordert Übung.

DARKSUMA:

Zerstören Sie die Totenschädel, und bekämpfen Sie Dark Suma mit Pfeil und Bogen. Sobald Sie sie vernichtet haben, erscheint das "Tezamu-Sword".

BARUGA:

Wenden Sie die gleiche Technik an wie bei dem Piraten - zielen Sie auf den Brustbereich. Beim Sieg werden Sie das Buch automatisch in die Lava werfen.

RA GOAN:

Benutzen Sie nicht Pfeil und Bogen, da Ra Goan die Pfeile mit einem Schild abwehren kann. Greifen Sie wiederum die Brust mit Ihrem Schwert an.

MAZE HUNTER (3-D)

Continue Funktion

Sobald auf Ihrem Bildschirm die Meldung "Game Over" erscheint, drücken Sie die Richtungstaste nach links oben und Taste 1 und 2. Es erscheinen nun zwei Num-

mern oben rechts am Bildschirm. Dort können Sie mit der Richtungstaste die gewünschte Runde einstellen. Die Auswahl kann allerdings nur bis zur vorherigen Runde erfolgen.

Zusätzliches Leben

Wenn Sie im selben Moment, in dem Sie den Schlagstock aufnehmen, einen ersten Feind erlegen, werden Sie ein Extraleben erhalten.

MICKY MOUSE

(Master System und Game Gear)

Level 1: DER VERZAUBERTE WALD

Runde 1: Vernichten Sie die Bäume und Blumen mit Ihrer Sprungattacke, oder schleudern Sie Steine auf sie, um sie zu beseitigen. Ganz rechts gibt es geheime **Schatztruhen** (springen Sie mit der Sprungattacke in die Luft, um sie zu entdecken). Gehen Sie rechts die Leiter hinunter und nach

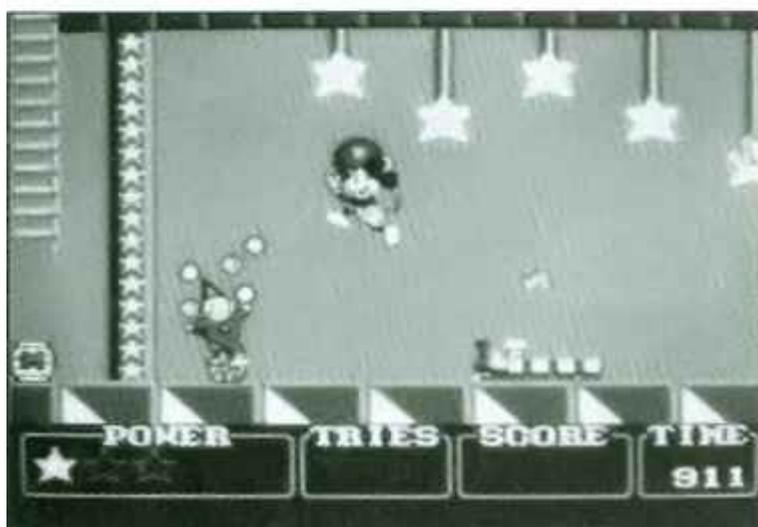
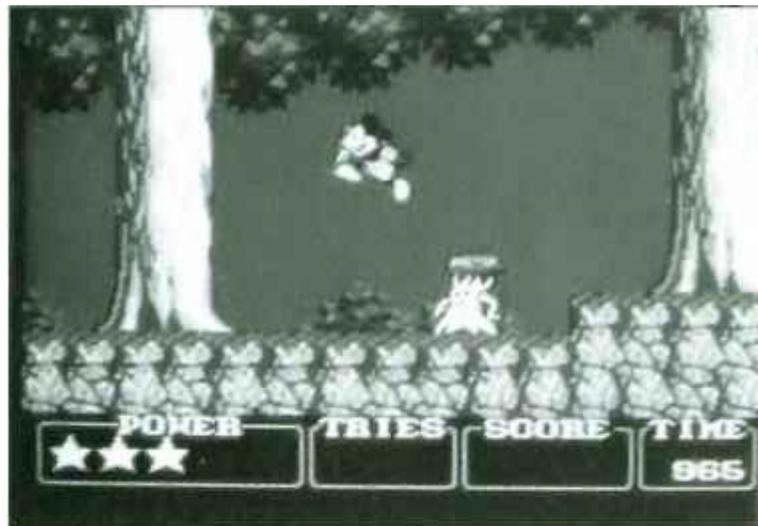
ganz unten rechts. Für diesen Teil brauchen Sie viel Praxis. Das richtige Timing ist alles. Hier unten ist ein **Extraleben** versteckt.

Runde 3: Nehmen Sie den Apfel und bekämpfen Sie damit die Schlange. Weichen Sie den anderen Gegnern aus.

Endgegner: Baumstumpf
Springen Sie auf ihn, wenn sein Gesicht zu sehen ist (wie ein Trampolin). Sie können auch in die Mitte vom Bildschirm gehen und warten, bis er hinter Ihnen ist.

Level 2: SPIELZEUGLAND

Runde 1: Beseitigen Sie den Clown. Holen Sie sich ganz links oben den **Power-Up-Stern**. Um die ferngesteuerten Flugzeuge und Autos zu zerstören, müssen Sie die Fernsteuerung vernichten. Springen Sie dann über die Dampf Wolken der Lokomotive nach rechts oben (plazieren Sie den Mickey-Pot, um an höhergelegene Plätze zu kommen).



Runde 2: Schlagen Sie die Schachpferde, und stellen Sie den Mickey-Pot auf den Schalter, um die Tür offen zu halten.

Runde 3: Weichen Sie den Blasen aus, und plazieren Sie bei der hohen Mauer den Mickey-Pot, um diese zu überwinden. Gehen Sie ganz rechts die Leiter herunter und nach rechts durch die Wand (Geheimraum). Gehen Sie dann nach rechts, und springen Sie auf die mittlere Platt-

formreihe. Öffnen Sie die **Schatztruhe**, und gehen Sie weiter nach links durch die Wand (Abkürzung).

Runde 5: Gehen Sie nach rechts, nehmen Sie sich den **Schlüssel**, und lassen Sie sich nach unten fallen. Links ist der Ausgang zum Endgegner. Benutzen Sie dort den Schlüssel.

Endgegner: Jack in the Box
Warten Sie, bis er landet, und greifen Sie dann mit Ihrer Sprungattacke an. Weichen Sie den Bällen aus, mit denen er Sie bewirft.

Level 3: DIE VERLASSENE FABRIK

Runde 1: Gehen Sie schnell nach rechts (nehmen Sie das **Extraleben** aus der ersten Truhe mit). Vorsicht, der Bildschirm läuft weiter, wenn Sie zu langsam sind, sterben Sie.

Runde 2: Lassen Sie sich nicht von den Donuts erwischen. Benutzen Sie die Leiter, um den Donut hinter der Schanze

zu vermeiden. Weichen Sie den Schokoladentropfen und den Geleefischen aus.

Endgegner: Blockhead

Achten Sie auf die fallenden Schokoladenstücke. Nehmen Sie das Stück, das nicht zerspringt. Rennen Sie auf die eine Seite des Bildschirms, und schleudern Sie das Stück auf das erscheinende Gesicht. Dann springen Sie in die Mitte des Bildschirms und achten auf weitere fallende Steine. Diesen Gegner müssen Sie ca. vier- bis fünfmal treffen.

Level 4: DIE BIBLIOTHEK

Wenn Sie auf der untersten Ebene die erste statt der zweiten Leiter nach oben nehmen, sehen Sie links eine Wand mit Knöpfen und einer **Schatztruhe**. Haben Sie ein bißchen Geduld, und springen Sie ein paarmal, bis Sie die Truhe treffen. Nun können Sie hindurchgehen und ersparen sich ein lästiges Stück Weg.

Weichen Sie den As aus. Falls sie getroffen werden, zerspringen sie in drei kleine-



re As. Wenn Sie an den Kaffeelöffel kommen, springen Sie darauf und lassen sich von ihm nach oben schleudern. Rechts neben der Leiter sind zwei versteckte **Schatztruhen**. Klettern Sie die Leiter herunter, und lassen Sie sich in die Kaffeetasse fallen (Bonusrunde).

Nach der Kaffeetasse springen Sie vom ersten Flugzeug aus auf die Leiter, dort oben sind zwei **Schatztruhen**. Danach springen Sie nach links (von Flugzeug zu Flugzeug) und gehen dann ganz links die Leiter hoch.

Vordem Durchgang zum großen Klavier müssen Sie die zwei andersfarbigen Bodenelemente zertrümmern, dann fallen Sie in eine Bonushöhle. Passen Sie auf die Noten auf, einige von Ihnen fallen herunter. Benutzen Sie die erste Note, um an den **Diamanten** oben links zu kommen. Platzieren Sie den Mickey-Pot, um höhere Mauern hochzuklettern.

Auf der langen Leiter vor dem Endgegner Springen Sie, etwa in der Mitte, links in die Wand hinein. Dort ist eine Höhle mit einem **Extraleben**.

Endgegner: Buch

Springen Sie auf die Buchstaben, und machen Sie von dort aus Ihre Sprungattacke links oder rechts auf das Buch.

Level 5: DIE TURMUHR

Gehen Sie nach rechts, und springen Sie über die rotierende Röhre. Weichen Sie den herumspringenden Blöcken aus. Klettern Sie die Leiter hoch, und gehen Sie nach rechts. Vernichten Sie die Blöcke. Wenn das Pendel erscheint, warten Sie, bis es ganz links ist und springen dann darauf. Springen Sie vom Pendel aus nach links, und klettern Sie die Leiter hoch (passen Sie auf die herumrollende Kugel auf).

Springen Sie rechts auf die roten Plattformen. Gehen Sie jetzt erstmal ganz nach rechts (nicht über die Leiter am Anfang) und dort die Leiter herunter. Nehmen Sie den **Power-Up-Stern** und den **Diamant**. Nun springen Sie links herunter und wiederholen den letzten Teil nochmal. Wenn Sie jetzt an der Leiter ankommen, die nach oben

führt (hinter den roten Plattformen), klettern Sie dort hoch.

Nehmen Sie die Schraube, gehen Sie nach links, und werfen Sie die Schraube auf den entgegenkommenden Block. Gehen Sie weiter nach links, und springen Sie auf die Leiter. Oben nehmen Sie die Schraube und gehen nach rechts. Springen Sie von Plattform zu Plattform. Benutzen Sie den fliegenden Wecker, um über den Abgrund nach rechts zu springen. Nun klettern Sie die Leiter herunter und springen mit dem Pendel nach links. Gehen Sie die Leiter herunter und nach rechts.

Auf der letzten Leiter vor dem Endrundengegner gibt es links einen Vorsprung mit einer **Schatztruhe**, der nur sehr schwer zu erreichen ist. Wenn man die Truhe anspringt und hoch genug fliegt, kann man links oben in die Wand hinein, springen. Dort ist eine Bonushöhle.

Endgegner: Die Uhr

Springen Sie auf das Uhren Gesicht, kurz nachdem es ste-

hengeblieben ist. Weichen Sie den Schrauben aus, mit denen es nach Ihnen wirft.

Level 6: DAS SCHLOSS

Gehen Sie nach links. Passen Sie auf die Geister auf. Sie stehen kurze Zeit nach einem Treffer wieder auf. Achten Sie auf die Gewichte. Wenn sie herabfallen und Sie treffen, verlieren Sie nicht nur Energie, sondern Sie können auch von ihnen in einen Abgrund geschleudert werden.

Gehen Sie ganz links die Leiter hoch, und öffnen Sie dort oben erstmal die versteckten **Schatztruhen**. Gehen Sie nach rechts, und nehmen Sie sich die **Fackel**. Noch weiter rechts befindet sich eine **falsche Truhe**. Sie erkennen sie daran, daß sie blinkt, wenn Sie näher herangehen. Vernichten Sie sie.

Gehen Sie jetzt die Leiter nach oben. Ein Schritt links neben der Leiter ist eine versteckte **Schatztruhe**. Fahren Sie mit der Plattform nach links (ducken) bis zur Leiter. Klettern Sie hoch, und holen Sie sich in der Höhle den

Schlüssel. Lassen Sie sich links neben der Leiter herunterfallen, und gehen Sie nach links (passen Sie auf die Spinne auf).

Gehen Sie die Leiter hoch (Vorsicht, falsche Truhe!), und gehen Sie nach rechts. Brechen Sie zur unteren Höhle durch, und nehmen Sie sich nochmal den Schlüssel. Springen Sie wieder nach oben, und gehen Sie nach rechts zur Tür.

Springen Sie mit der Sprungattacke über die Geister, um den Abgrund zu überwinden. Seien Sie schnell, der Bildschirm bewegt sich weiter.

Wenn Sie an eine niedrige Passage kommen, durch die Sie nicht hindurchpassen, warten Sie geduckt, bis Sie der rechte Bildschirmrand hindurchschiebt und gehen dann schnell weiter nach rechts, bis zur nächsten Tür. Gehen Sie nach rechts, bis zur Leiter, dort nach oben und dann wieder nach rechts (auf der linken Seite sind nur noch Bonusteile). Vernichten Sie die Spinne, und klettern Sie die

zweite Leiter von links nach unten.

Nehmen Sie die **Fackel**, und gehen Sie nach ganz links. Achtung, die letzte Truhe greift Sie an! Also legen Sie die Fackel ab und vernichten erstmal die Truhe. Benutzen Sie die Fackel, um die Leiter zu erreichen. Passen Sie auf die Geister auf, und klettern Sie die Leiter nach oben. Gehen Sie durch die mittlere Tür. Zersprengen Sie die Blöcke, und lassen Sie sich links herunterfallen.

Endgegner: Drache

Nehmen Sie zuerst den Mickey-Pot mit (in der unteren rechten Ecke), und warten Sie, bis der Drache erscheint. Stellen Sie sich auf den rechten Rand der Plattform. Springen Sie zwischen den beiden blauen Kugeln hindurch, und werfen Sie den Mickey-Pot. Drücken Sie nun sofort das Steuerkreuz nach links. Timing ist alles. Haben Sie ihn (an Hals oder Kopf) getroffen, wird Ihnen das durch ein kurzes Aufblitzen des Hintergrundes verraten.

Endgegner: Hexe Mizrabel

Nehmen Sie zuerst die Lampe auf - und auf der linken Seite wird Mizrabel erscheinen. Bleiben Sie immer in Bewegung, und springen Sie, was das Zeug hält. Ihre Feuerbälle fliegen immer in Kreuzform auf Sie zu - sehr verwirrend und nur schwer zu überblicken. Werfen Sie deshalb die Lampe so oft auf einen der Bälle, bis dieser knapp hinter dem anderen herfliegt. Jetzt haben Sie weniger Probleme mit den Geschossen.

MIRACLE WARRIORS

Sie beginnen das Spiel Im Schloß von ARASIA auf dem Kontinent ARUKAS.

Zunächst sollten Sie in der Gegend um Galia (auf der Halbinsel südlich von Arasia) umherwandern, um Ihre Erfahrung und Stärke zu erhöhen. Greifen Sie dabei möglichst die "Evil-Merchants" an. Diese sind einfach zu bekämpfen und werden Ihnen viel Geld bringen, das Sie

später zum Kauf von Heilung und Kräutern in der Stadt verwenden können. Greifen Sie jedoch nie die übrigen Kaufleute oder Reisenden an, da sie Ihre Charakterpunkte senken. Sprechen Sie sie an, und Sie werden nützliche Hinweise für Ihre weitere Suche erhalten.

Sobald Sie Waffen und eine Ausrüstung erworben haben und über einige Kräuter verfügen, machen Sie sich auf die Suche nach Ihren drei Gefährten.

GUY:

Als erstes besuchen Sie den alten Weisen Kosama. Er wohnt in einem geheimen Dorf oberhalb der Provinz Austel (auf dem Kontinent Arukas) und wird Ihnen den Aufenthalt



Guys verraten. Die geheime Stadt Kadia liegt an der Südküste der Provinz Baton auf dem Marula-Kontinent. Bevor er jedoch wiederbelebt werden kann, müssen Sie die "Axt von Iason" besitzen, die in einem Schloß im Wald südlich der Stadt Orcho zu finden ist. Sie benötigen 300 Fangzähne zum Tausch gegen die Iris-Axt (alle weiteren Ausrüstungsgegenstände, die Sie in einem Schloß erwerben, werden auf gleiche Weise gehandelt).

Sobald Sie die Iris-Axt besitzen, steuern Sie auf Kadia zu. Dort suchen Sie nach der Kräuterfrau und kaufen bei ihr den Zauberspruch "Awake Giant", mit dem Sie Guy erwecken können. Haben Sie Guy zur Genüge ausgerüstet, machen Sie sich auf die Suche nach dem dritten Mitglied Ihrer Gruppe.

MEDI:

Medi wartet auf dem Kontinent Eratos in der Stadt Doris auf ihre Erlösung. Um dort hinzugelangen, müssen Sie

sich zunächst ein Schiff kaufen, mit dem Sie den Ozean überqueren können. Das Schiff kann man in einem versteckten Dorf auf Kadmos für \$ 30.000 erwerben. Jedoch wird der Weg von einem gefährlichen Skelett versperrt, dem Sie erst gewachsen sein müssen. Aber auch das wird Ihnen gelingen.

Bevor Sie Medi befreien können, müssen Sie um die "Rüstung von Iason" kämpfen, die sich in einer Höhle im Gebirge, rechts neben der Provinz von Decuma, auf dem Kontinent Apeidas befindet. Bei dem Kampf erweisen sich die magische Kraft der "Heiligen Nüsse" sowie der "Stab von Earthquake" als sehr hilfreich.

TURO:

Den dritten und letzten Gefährten Turo finden Sie auf der Halbinsel Iphis des Kontinents Eratos. Turo wurde dort in einer Höhle versteckt, die auf einer kleinen Insel liegt. Doch zuvor müssen Sie wiederum einen Teil der Ausrüstung erkämpfen - diesmal den

"Odysseus Schild". Der Schild wird in einer Höhle auf Ikaros (Südosten) bewacht.

DER WEG ZU TERARIN:

Wenn Sie Turo erlöst haben, kaufen Sie ein zweites Schiff für \$30.000, mit dem Sie auch die stürmische See zum Kontinent Areos überqueren können. Den Händler finden Sie auf einer kleinen Insel oberhalb der Gorophonoswüste. Nur mit Turo wird es gelingen, die stürmische See zu befahren.

Auf Areos angekommen, beginnen Sie die Suche nach den drei Schlüsseln. Ihr Ausgangspunkt ist das Dorf Tegea. Wandern Sie von da aus 16 Kästchen Richtung Süden. Drücken Sie dort Taste 2 des Control-Pads, wird ein unsichtbares Monument erscheinen. Benutzen Sie den Zauberspruch "Come, Iason", um das Bauwerk zu betreten. Der "Heaven-Key" ist in einer Schatztruhe versteckt. Gehen Sie nun 16 Kästchen weiter nach Westen, und wiederholen Sie die Prozedur für den "Earth-Key". Schließlich ge-

hen Sie 10 Kästchen nach Norden und erhalten auf die gleiche Weise den "Heil-Key".

Erst jetzt können Sie sich der schwarzen Herrin Terarin gegenüberstellen. Setzen Sie den Weg weitere sechs Kästchen westlich fort, und Sie kommen bei "Iasons Monument" (Gorkis Shrine) an. Dieses Monument enthält drei Ebenen, die bewältigt werden müssen. Steigen Sie in der ersten Ebene die einzelne Treppenflucht hinab (nordöstl. Ecke). In der zweiten Ebene bewegen Sie sich zur südöstlichen Ecke und nehmen wieder die Stufen abwärts. In der dritten Ebene gehen Sie weiter nach Norden zum mittleren Rand. Die Stufen führen Sie nach unten direkt zu Terarin. Für diesen Kampf sind alle magischen Waffen erforderlich. Innerhalb des Monuments sind noch einige Spezial-Gegenstände zu finden.

DIE SPEZIALWAFFEN DER DREI GEFÄHRTEN

Guy:

Das Tuross-Sword befindet sich links der Provinz Dirke auf dem

Kontinent Marula, in einem von Wald umgebenen Schloß.

Der „Armor of Titan“ ist auf der Halbinsel Kadmos des Kontinents Marula. Das Schloß liegt im Gebirge.

Den „Shield of Hector“ findet man auf dem Kontinent Apeidas, im Wald westlich der Wüste Idmon.

Medi:

Das Eros-Sword bekommt man im Schloß Elatoria, auf der Westseite des Kontinents Eratos.

Der „Armor of Athena“ ist in einer Höhle auf dem Kontinent Eratos, im Wald, an der nordöstlichen Spitze versteckt.

Der „Shield of Celene“ liegt links der Stadt Galia, über dem Wasserstreifen hinweg, versteckt.

Turo:

Das „Halberd of Babel“ ist in einem Monument an der nördlichen Spitze der Halbinsel Iphis zu finden. Wenden

Sie den Zauberspruch "Treo Has Come" an, um Einlaß zu bekommen.

Den „Armor of Kaso“ sowie das „Shield of Kimaira“ finden Sie am selben Ort.

SPEZIALGEGENSTÄNDE

Staff of Earthquake:

Diesen Stab können Sie in einem Dorf auf Karme (südlich von Eratos) kaufen. Sie dürfen immer nur bis zu vier Stäbe mitführen.

Stone of Protection:

Diesen Stein kann man gegen 50 Fangzähne eintauschen. Der Händler wohnt in einem Dorf auf der Ostspitze der Halbinsel Iphis. Bis zu sechs Steine können auf einmal erworben werden.

Sacred Nuts:

Die Liphants tragen oftmals welche bei sich. Sie finden diese Wesen nur in den Wäldern von Arukas und Marula, und Sie können bis zu neun Nüsse ansammeln.

Helm:

Man findet ihn in einem Monument im Wald der Provinz Julius.

Mantle und Crystal:

Beide sind in einem Monument oberhalb der Wüste Silvius auf Eratos.

White Sphere:

Diesen Gegenstand finden Sie im Zentrum der Wüste Kithairon auf dem Kontinent Areos.

BESONDERE DÖRFER

Village of Restoration:

Wenn einer Ihrer Krieger einen Kampf nicht überleben sollte, können Sie ihn an diesem Ort wieder zum Leben erwecken. Der geheime Ort liegt im Gebirge nordwestlich der Provinz von Penteus.



Village of the Swordsmiths:

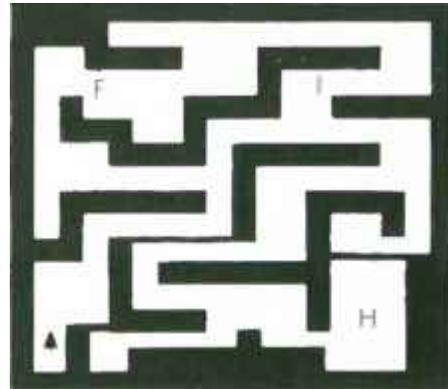
In diesem Dorf wird Ihnen erst ab 1.500 Charakterpunkten Einlaß gewährt. Dort können Sie Ihre Schwerter auf spezielle Weise schleifen lassen. Zu finden ist dieser Ort am Rande der Wüste Gorophonos.

ALLGEMEINE TIPS

- Speichern Sie Ihr Spiel möglichst nach jeder gelungenen Aktion ab, denn Sie wissen nie, welchem Gegner Sie als nächstem gegenüberstehen.
- Gehen Sie oft zum Schmied, um nicht Gefahr zu laufen, eine Waffe zu verlieren. In einigen Dörfern bietet Ihnen der Schmied sogar an, Sie für \$12.000 auf der Reise zu begleiten. Greifen Sie zu, und Ihre Ausrüstung ist immer in bestem Zustand.
- Einige Dungeons sind bis zur Erweckung von Medi verschlossen.
- Greifen Sie die "Black Monks" besser nicht an. Sie

sind übermächtig und tragen nichts bei sich.

DUNGEONS:



am Waldrand von Julius

I = Inschrift; F = Fangzähne;
H = Helm



nördlich der Wüste Silvius

M = Mantel; C = Crystal



an der Nordspitze von Iphis

N = Nut; A = Amor of Kaso;
H = Halberd of Babel;
S = Shield of Kimaira

MY HERO

Mohikan

Geben Sie Mohikan aus dem Sprung heraus einen Tritt an den Kopf (lassen Sie sich höchstens viermal von ihm treffen), dadurch erhalten Sie zwei Extraleben anstatt eines und 10.000 Punkte.

Weitere Extraleben

Sie bekommen ein Extra-Leben, wenn Sie über den Messerwerfer springen, ohne sich berühren zu lassen, um ihn dann von hinten zu treffen.

Springen Sie über den zweiten Mann mit Metallbällen, und treffen Sie ihn von hinten.

Wenn Sie gegen die Bulldoggen antreten, greifen Sie die ersten drei an und springen über die letzte, um sie von hinten zu treffen. Diese Prozedur kann beliebig oft wiederholt werden, solange Sie nicht weitergehen.

Hunde

Um eine Bulldogge zu erlegen, gehen Sie in die Knie und geben ihr einen Fußtritt.

Frösche

Einen Frosch besiegen Sie mit Tritten und Schlägen. Es gibt jedoch einige Frösche, die unverwundbar sind.

Fallende Flaschen

Sie können entweder drunterherlaufen oder sie wegtreten.

NINJA GAIDEN

(Master-System und Game-Gear)

Der Supertip:

Sammeln Sie so viele Kampfzählerpunkte, bis die Anzeige oben links auf 999 steht. Wenn Sie das geschafft haben, besitzen Sie unendlich viele Kampfzählerpunkte. Sie können jetzt jederzeit Magie anwenden. Die beste Magie sind die Feuerbälle.

Falls Sie scheinbar in eine Sackgasse geraten sollten, versuchen Sie mit der Sprungtechnik Wände zu erklimmen, um auf diese Weise in den nächsten Spielabschnitt zu gelangen.

Level 1: Mammut-Sumo- Ringer

Bei diesem Gegner ist es wichtig, rechtzeitig auszuweichen, sonst drückt der Ringer Sie an die Wand. Benutzen Sie die beiden Plattformen am Rand des Bildschirms.

Level 2: Oyabun

Hier müssen Sie Oyabun auf der obersten Plattform treffen. Kämpfen Sie zusätzlich mit Feuerballmagie.

Level 3: Samurai

Um den Samurai zu besiegen, müssen Sie eine bestimmte Taktik anwenden. Schießen Sie möglichst mit Feuerballmagie. Sobald er sich nähert, springen Sie knapp über ihn hinweg. Bei einem Schwertangriff müssen Sie anschließend blitzschnell zurückweichen.

Level 4: Boss

Zuvor in diesem Level treffen Sie auf Wasserfälle, in denen Holzbalken nach unten treiben. Wenn Sie alle Holzbalken, die in einem Moment auf dem Bildschirm zu sehen sind, vernichten, werden kei-

ne weiteren Balken mehr auftauchen.

Laufen Sie beim Anführer abwechselnd nach links und rechts, und schlagen Sie zu, wenn der Boss am Boden ist (mit Feuerballmagie können Sie in der Mitte bleiben). Springen Sie in der Mitte des Bildschirms durch die Schüsse. Nach kurzer Zeit ändert der Boss seine Angriffsstrategie. Laufen Sie nun nach rechts, und gehen Sie in die Hocke. Jetzt können Sie den Boss leicht besiegen, ohne getroffen zu werden.

Level 5: Eis-Ninja

Bewegen Sie sich auf dem Eis nur hüpfend vorwärts, so haben Sie immer einen sicheren Stand.

Lassen Sie sich beim Anführer von der mittleren Plattform herunterhängen, um den Eis-Ninja mit der Feuerballmagie zu besiegen.

Level 6:

Bei den Flammen, die über der Lava auf Sie zufliegen, helfen nur Ninja-Bomben: Drücken Sie rechtzeitig Taste

1, dann Taste 1 und 2 gleichzeitig. Der Bildschirm blitzt dann auf, und alle Feinde verschwinden.

Beim Anführer setzen Sie am besten die Feuerballmagie ein. Um nicht in die Lava zu fallen, müssen Sie sich immer am rechten oder linken Bildschirmrand aufhalten. Ihr Gegner landet immer dort, wo Sie auf ihn warten. Je weiter Sie also links oder rechts auf ihn warten, desto mehr Standfläche bleibt Ihnen anschließend.

Falls Sie nur die Feuerkranzmagie besitzen, sind Sie zwar vor den Wurfgeschossen geschützt, müssen aber für einen Schwertangriff dicht an Ihren Gegner heran.

Wenn Sie die Ninja-Bomben einsetzen sollten, müssen Sie selbst einen erheblichen Kraftverlust in Kauf nehmen.

Level 7 und Level 8:

Hier kommen noch drei Anführer, die Sie aber ganz locker mit der Feuerballmagie besiegen können.

THE NINJA

Die fünf grünen Schriftrollen:

1. ROLLE

Diese befindet sich in der ersten Ebene. Treffen Sie den vierten als Stein verwandelten Ninja, und die Schriftrolle erscheint.

2. ROLLE

Sie ist in der vierten Ebene versteckt. Schießen Sie fünfmal auf die Hundestatue auf der linken Seite.

3. ROLLE

Gehen Sie in der sechsten Ebene über die Brücke zum ersten Samuraihaus, das von einem Fluß umgeben ist. Nähern Sie sich dort dem Baum rechts oben an der Mauer, und die Schriftrolle erscheint.

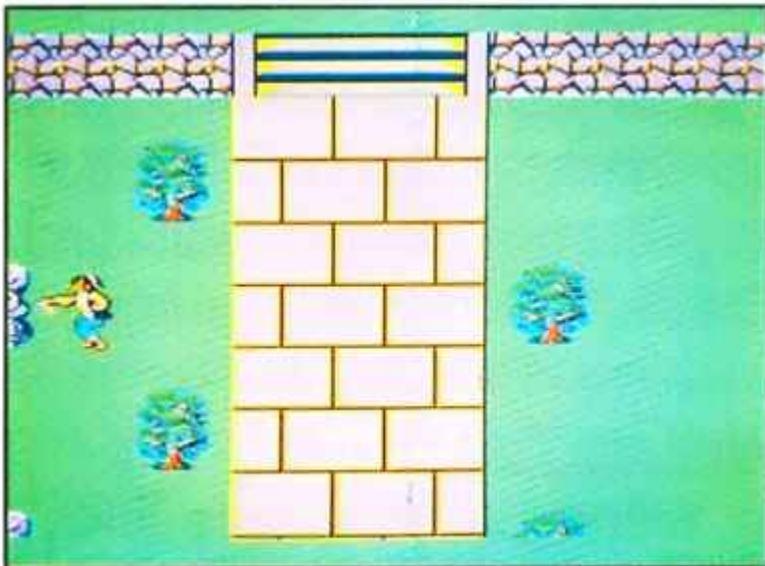
4. ROLLE

Betreten Sie in Ebene acht die zweite Grünfläche, und berühren Sie den letzten Busch an der hinteren Mauer. Die Rolle erscheint dann automatisch.

5. ROLLE

Die letzte Rolle befindet sich in Ebene neun. Klettern Sie die Steinwand empor - machen Sie sich dabei oft un-

sichtbar. Wenn Sie die herabfallenden Steine erreichen, können Sie diese stoppen, indem Sie 46mal auf die rechte Öffnung schießen. Gehen Sie nun weiter an den Öffnungen vorbei, bis Sie dem Anführer gegenüberstehen. Bevor Sie ihn angreifen, versuchen Sie den blauen Gehweg zu erreichen, auf dem sich der Anführer bewegt. Sobald Sie dort nach rechts gehen, erscheint die Schriftrolle.



EBENE 10

Gehen Sie den grauen Weg entlang, bis linker Hand drei graue Laternen erscheinen. Wie zuvor in der Rolle geschrieben stand, müssen Sie die dritte Laterne dreimal treffen und sich dreimal hintereinander unsichtbar machen. Im Boden wird sich dann ein Loch öffnen, in dem eine Treppe

hinab in ein Labyrinth führt... (Ebene 13)

Allgemeine Tips:

- Haben Sie schon bemerkt, daß Sie auch rückwärts schießen können? - Mit dieser Fähigkeit können Sie zurücklaufen, um Abstand von Ihren Feinden zu gewinnen.

Minimieren Sie die Anzahl Ihrer Schüsse. Lenken Sie feindliche Ninjas und Hunde im Rückwärtslauf in eine Reihe, so benötigen Sie nur einen Schuß. Wenn Sie eine Trefferquote von 100 Prozent erzielen, erhalten Sie einen Bonus von 50.000 Punkten.

Auch ab 300.000 Punkten erhalten Sie ein weiteres Leben.

PACMANIA

Um sich Zugang zum **GEHEIMLEVEL** zu verschaffen, müssen Sie folgendermaßen verfahren:

1. Wählen Sie im Menü Level 1 (Block Town) an.

2. Im ersten Level dürfen Sie nur kleine Pillen verspeisen. Sollten Sie sich auch die großen „Power-Pills“ einverleiben, erhalten Sie keinen Zugang zum Geheimlevel!

3. Sobald Sie alle kleinen Pillen verspeist haben, verändert sich der Sound und eine Münze erscheint in der Mitte des Bildschirms. Beim Verzehr dieser Münze werden Sie automatisch zur „Coin-World“ transportiert.

4. Sie können in „Coin-World“ in gewohnter Weise spielen, sich sowohl kleine und große Pillen, als auch Hamburger (5.000 P) schmecken lassen. Sollten Sie sich von einem Geist fangen lassen, werden Sie nicht gleich sterben - stattdessen werden Sie zurück zu Level 2 (Pacmans Park) transportiert.

DIE GEISTER:

„Red Ghosts“:

Diese sind völlig unberechenbar. Sie bewegen sich zwar letztendlich langsam in

Pacmans Richtung, reagieren aber nicht sofort auf Pacmans Position.

„Green Ghosts“:

Sie folgen Pacman immer auf dem kürzesten Weg, können allerdings ihre Richtung nur an einem Verbindungspunkt ändern. Wenn Sie also über sie hinwegspringen, können sie sich nicht umdrehen und ihnen folgen.

„Purple Ghosts“:

Diese Geister sind die schlimmsten! Sie können auch ihre Richtung ändern, während Sie über sie hinwegspringen

Weitere Tips:

1. Wenn Sie Pacmans Richtung ändern wollen, sollten Sie schon vor dem nächsten Knotenpunkt in die gewünschte Richtung steuern - das ist effektiver!

2. Denken Sie daran, daß sich die Geister zu Beginn jedes Lebens zuerst nach oben bewegen. Räumen Sie also zunächst die untere Hälfte des Bildschirms ab.

PENGO

(nur Game-Gear)

Levelauswahl und Wahl der Anzahl der Spieler:

Drücken Sie im Titelbild die Richtungstaste nach oben, zusammen mit den Tasten 1 und 2. Alle Tasten gedrückt halten und dann die Starttaste drücken. Nun erscheint das Menü:

Mit Taste 1 und 2, sowie der Richtungstaste, können Sie die Spieleranzahl und die Runde 1 -64 einzeln anwählen. Sobald Sie alles eingestellt haben, drücken Sie die Starttaste, und das Spiel beginnt.

PENGUIN LAND

Das Spiel umfaßt insgesamt 50 Ebenen. Mit der Rundenwahl kommen Sie jedoch nur bis zur 30. Ebene. Die übrigen erreichen Sie erst, nachdem Sie Ebene 1-30 durchgespielt haben. Wenn Sie Ebene 31 erreicht haben, wird Ihnen der Computer - aufgrund seiner Batterie - auch

später noch ermöglichen, diese Ebene anzuwählen.

Wenn Sie sich vor oder während einer Runde die gesamte Ebene ansehen wollen, drücken Sie einfach die Pausetaste und die Richtungssteuerung nach unten. Sind Sie unten angelangt, springt das Bild automatisch wieder zum Anfang.

PHANTASY STAR

Ihre lange Reise beginnt in Camineet auf dem Planeten PALMA.

Betreten Sie das Haus oben links, dort wird Ihnen automatisch der "Laconian-Pot" überreicht. In der Höhle oben rechts der Stadt finden Sie eine Schatztruhe. Mit dem Geld daraus kaufen Sie sich "Cola", um unterwegs nach einem Kampf Ihre HPs aufzufrischen. Merken Sie sich das Haus, in dem Sie sich ausruhen können und kostenlos regeneriert werden.

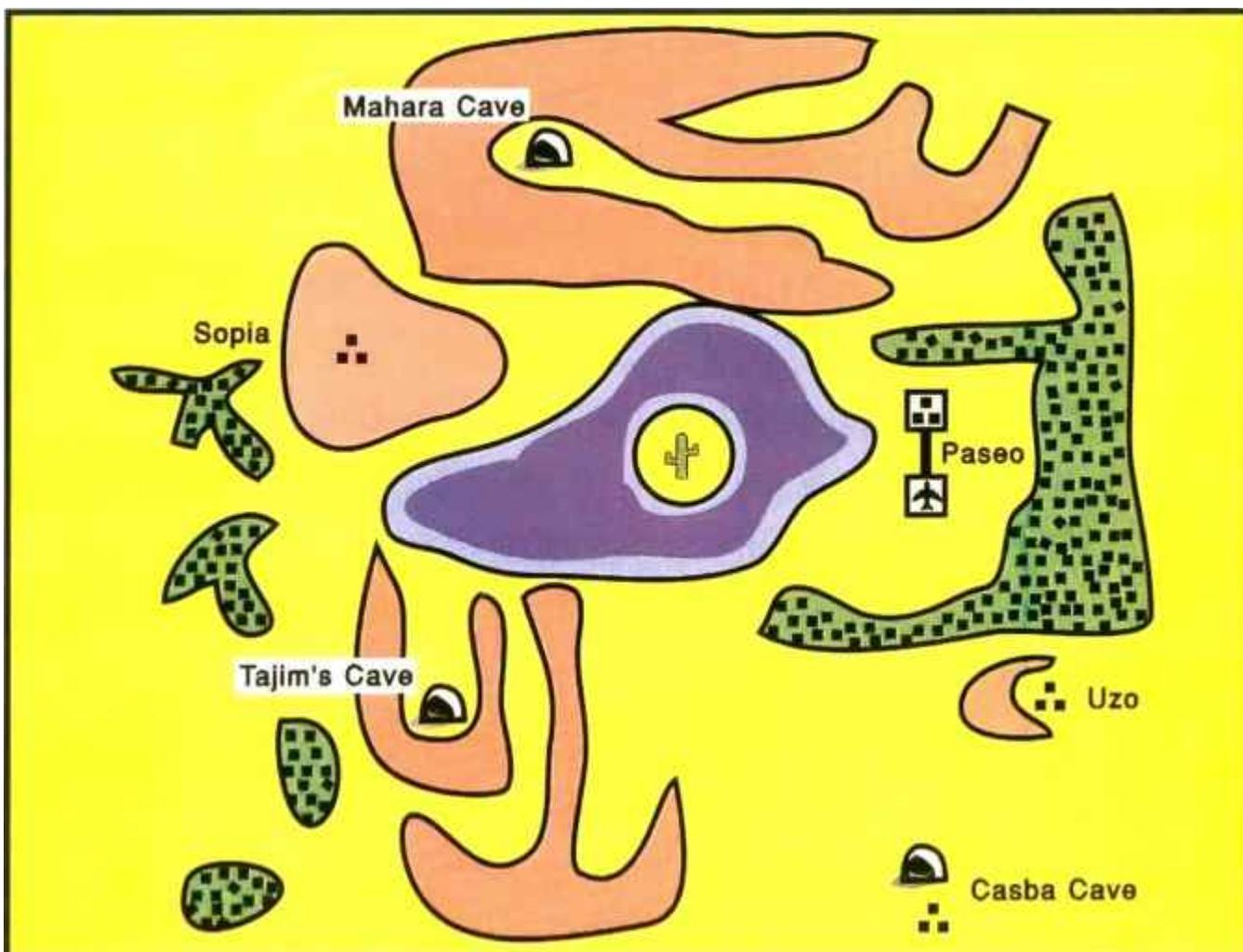
Verlassen Sie Camineet und stürzen sich in den Kampf, bis

Die drei Planeten:

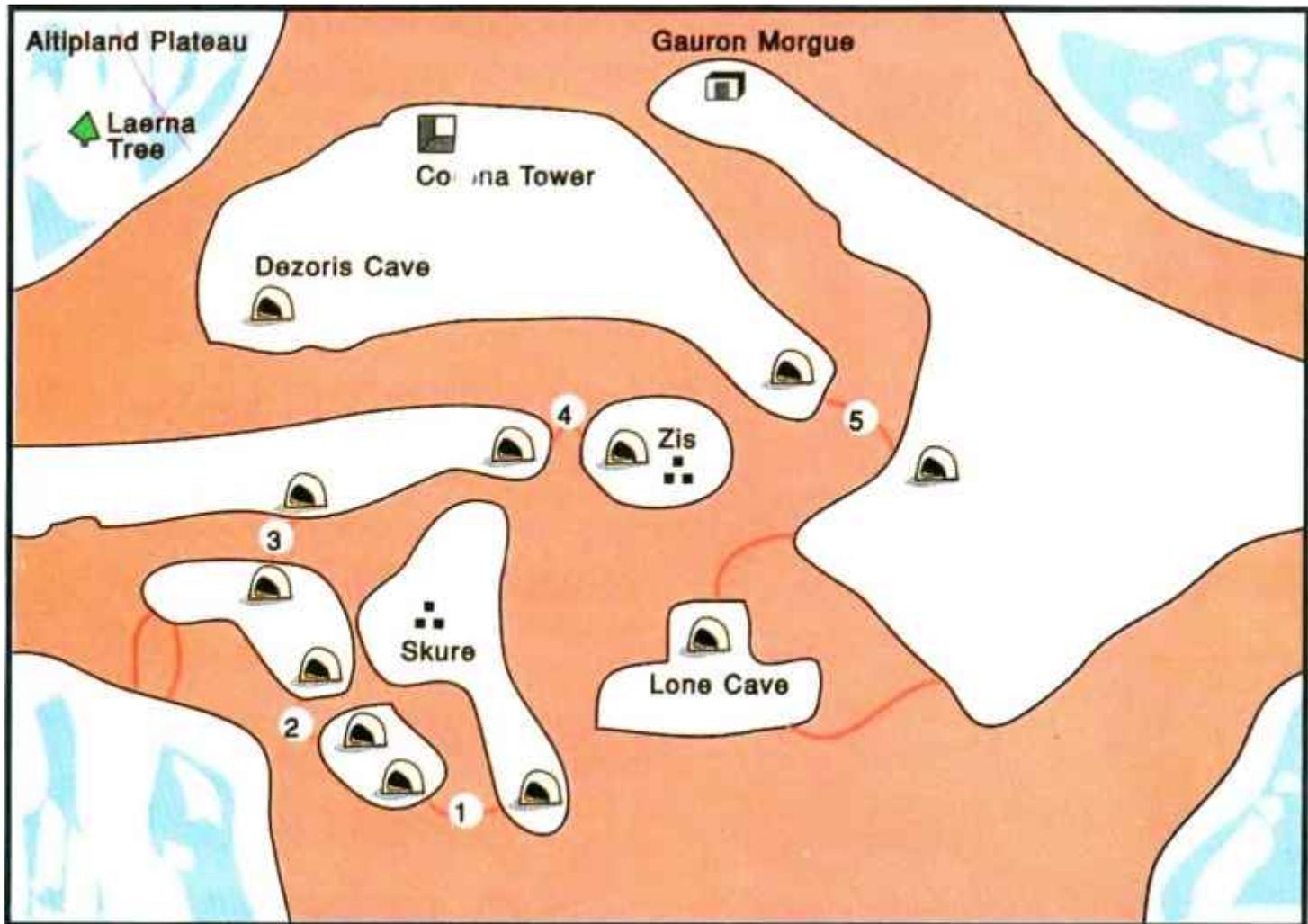
Palma



Motavia



Dezoris



Sie 200 Mesetas erbeutet haben (greifen Sie die Skorpion an). In Scion kaufen Sie dafür im Second-Hand-Shop "Secrets" (Geheimnisse). Versuchen Sie es dreimal, da der Verkäufer zunächst hartnäckig abstreitet, welche zu besitzen. Letztendlich gibt er Ihnen den "Road-Pass", zum Betreten des Flughafengeländes.

Zurück in Camineet, gehen Sie in Richtung Flughafen, kaufen sich einen Reisepaß für 100 Mesetas und fliegen nach

MOTAVIA.

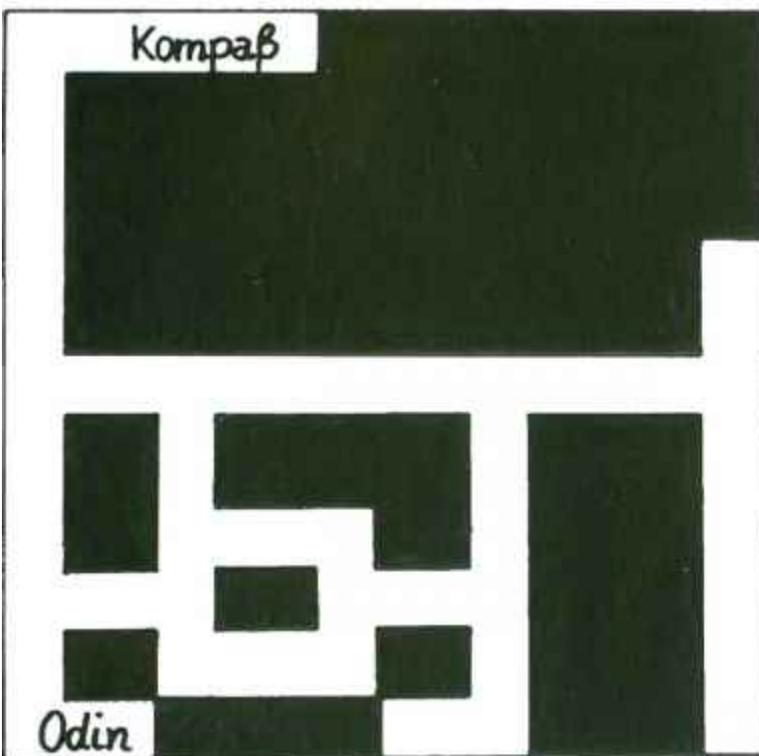
Suchen Sie in Paseo den Laden auf, in dem seltene Tiere verkauft werden. Wenn Sie gefragt werden, eines zu kaufen, antworten Sie mit "NO". Gehen Sie auf einen Tausch gegen den "Laconian-Pot" ein. Sie erhalten dafür ein katzenartiges Wesen namens Myau, das eine Flasche mit einem sonderbaren Trank (Alsulin) um den Hals trägt.

Fliegen Sie wieder zum Planeten PALMA, und wandern Sie zur Höhle südlich von

Camineet. Dort finden Sie Odin, der von der Medusa zu Stein verwandelt wurde. (Dunkle Höhlen können Sie mit dem Blitzlicht oder der „Magischen Lampe“ erleuchten)

Erwecken Sie Odin mit "Alsulin" zum Leben, und ver-

Odins Cave



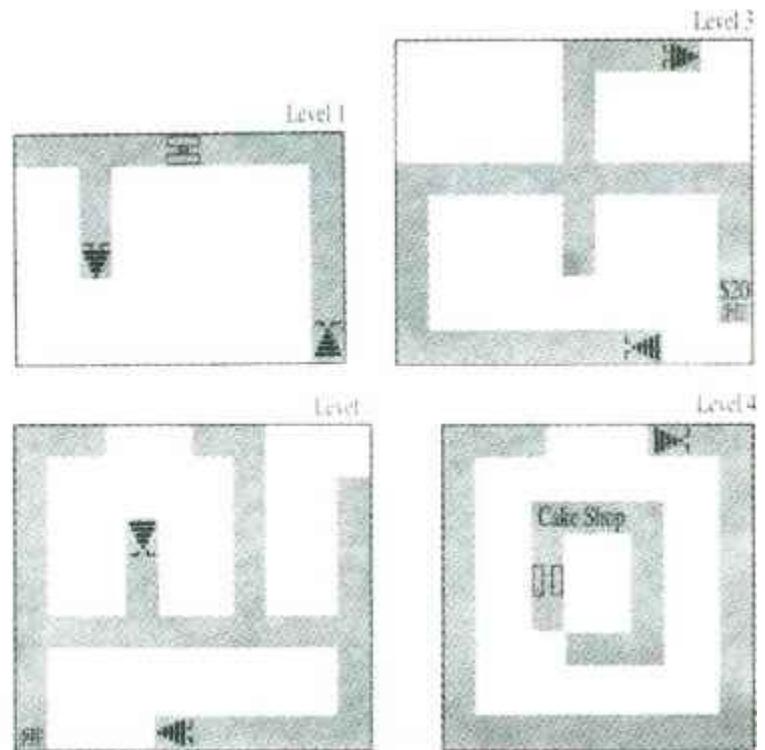
gessen Sie nicht den Kompaß, den Odin zuvor in einem anderen Gang verloren hat.

Mitdem Kompaß können Sie jetzt den Eppi-Forest durchqueren. Sprechen Sie den Anführer des Dorfes an, um zu erfahren, wo der "Dungeon-Key" zu finden ist. In Camineet gehen Sie in der Höhle zu der Stelle, an der Sie zuvor die

Schatztruhe gefunden haben. Dort erscheint tatsächlich eine weitere Schatztruhe mit dem Schlüssel.

Bevor Sie die Naula-Höhle anlaufen, müssen Sie kämpfen, bis Sie über 1.000 Mesetas verfügen, um in der Höhle den Kuchen zu kaufen.

Naula-Cave

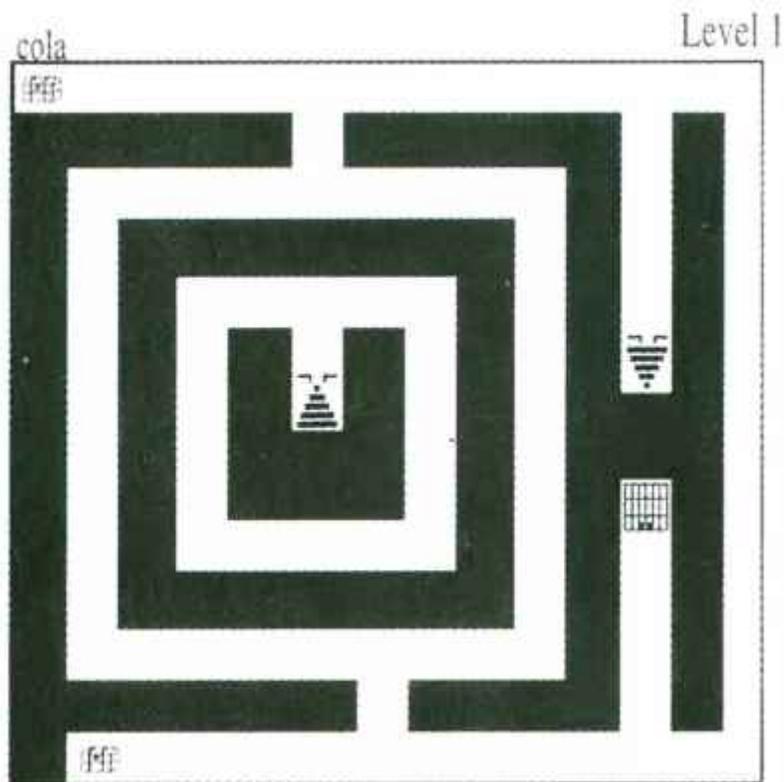


Setzen Sie sich danach ins Flugzeug, und fliegen Sie nach MOTAVIA. Betreten Sie die Höhle in Paseo, die von zwei Wächtern geschützt wird. Dem Robot-Cop geben Sie den Kuchen, um den Weg zum Governor passieren zu können, der Ihnen einen Brief an Noah aushändigen soll. Kehren Sie zurück nach

Paseo, und verlassen Sie die Stadt Richtung Mahara-Höhle. In dieser Höhle finden Sie Noah: Geben Sie ihm den Brief, und er wird Ihnen folgen.

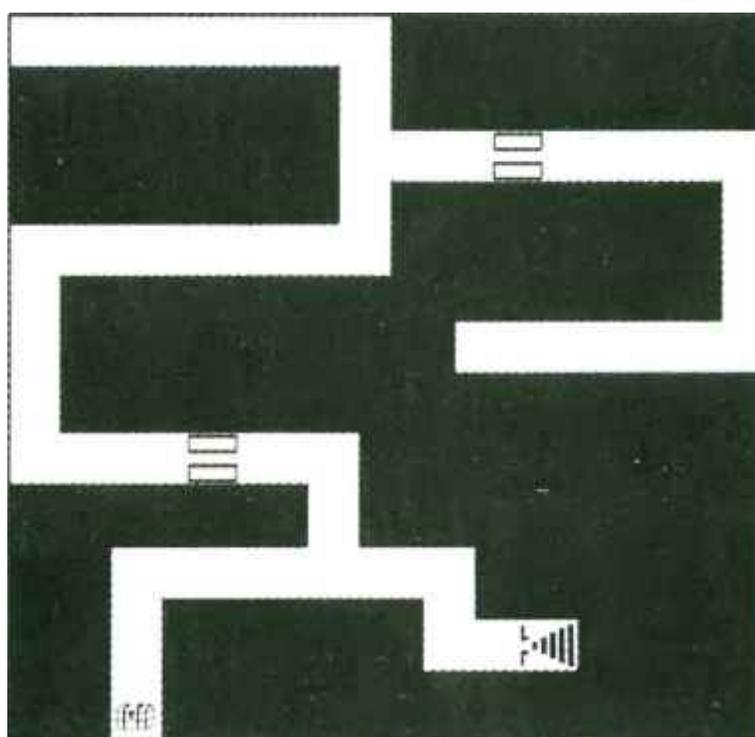
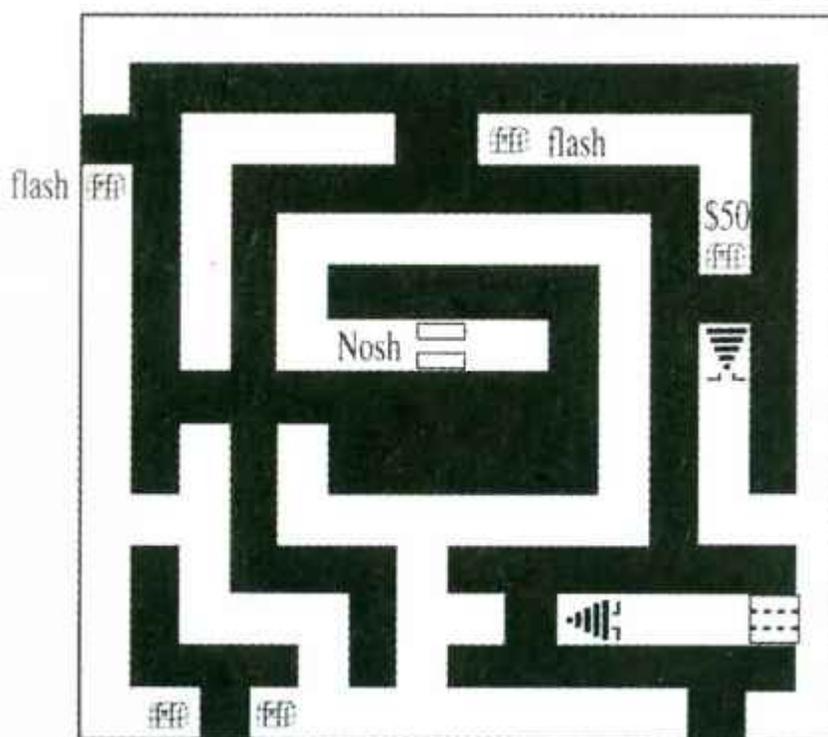
Auf dem Flughafen von Camineet können Sie nunden

Maharu-Cave



Level 2

Level 3

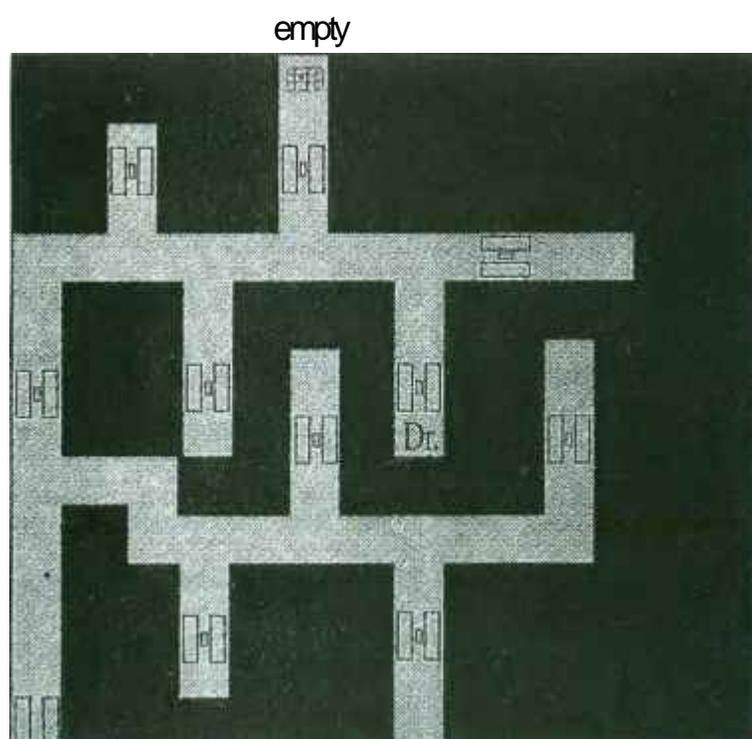


burgers

\$2000

Kanaldeckel (unten links) hochheben, der einen Geheimweg nach Gothic freigibt. In Gothic angekommen, gehen Sie gleich weiter zum "Triada-Prison", in dem sich Dr. Luveno versteckt hält. Wenn Sie ihn dreimal ansprechen, wird er sich einverstanden erklären, Ihnen zu helfen.

Jetzt müssen Sie nur noch

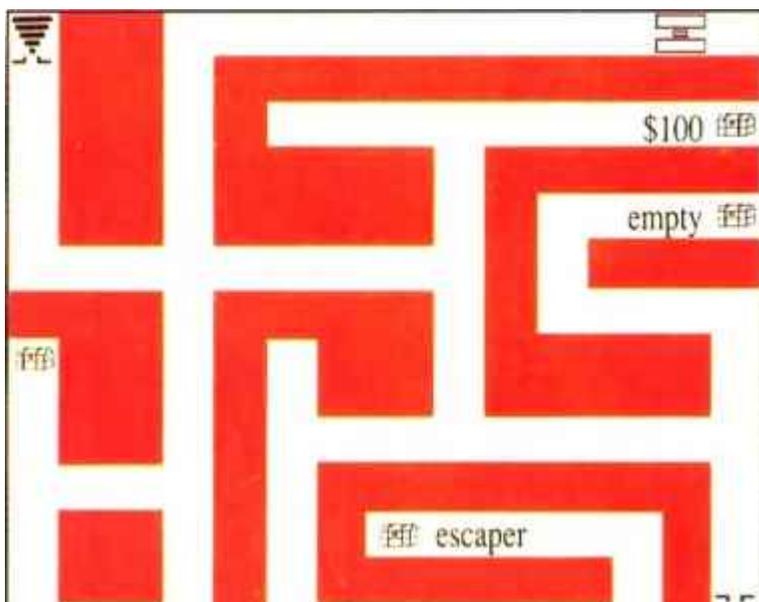


empty

den Assistenten von Dr. Luveno finden. Dieser befindet sich in dem kleinen Geheimtunnel zwischen Gothic und Flughafen. Sobald eine Abzweigung erscheint, gehen Sie diese nach rechts. Hinter der Tür finden Sie den Assistenten. Solange der Doktor bei Ihnen ist, wird auch er Ihnen folgen.

Zurück in Gothic, verlassen Sie das Dorf und gehen den Küstenweg entlang um die Südspitze. Weiter nördlich

Bortevo-Cave

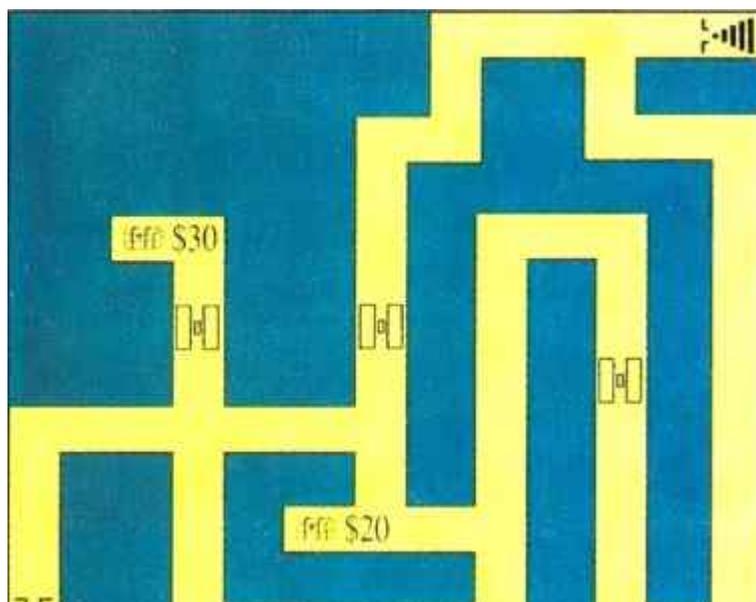


stoßen Sie auf ein Lavagebiet, das Sie zügig überqueren müssen. Halten Sie sich dabei links an den Felsen, und lassen Sie sich auf keinen

Kampf ein (nur anhalten, um HPs aufzufüllen). Direkt links davon liegt die Stadt Bortevo. Oberhalb Bortevos führt Sie eine Höhle auf die andere Seite des Wassers.

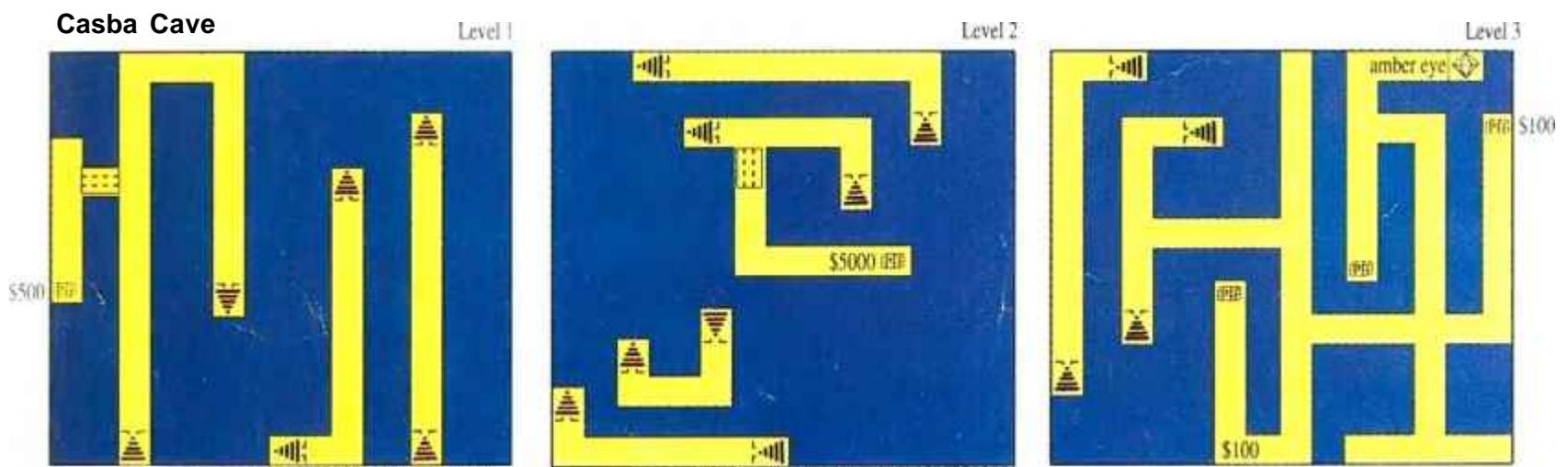
Folgen Sie dort dem Küstenweg nach Loar, wo Sie Ihre HPs auffrischen können, um dann Ihren Weg nach Abion fortzusetzen. In einem der Geschäfte von Abion können Sie das "Poly-Material" kaufen. Ebenso finden Sie auf der linken Seite der Stadt eine

Abion-Cave



Höhle, die Sie zu Dr. Madführt. Wenn Sie ihn vernichten, bekommen Sie einen weiteren "Laconian-Pot".

Wandern Sie danach zurück



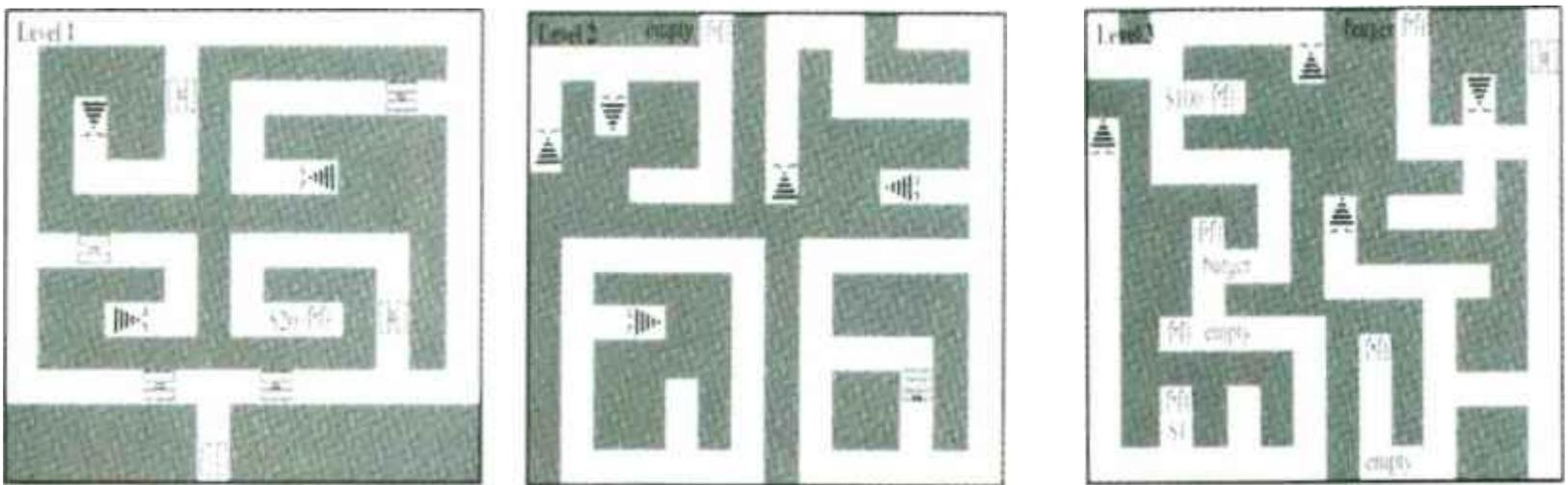
nach Bortevo, und betreten Sie das Haus mit der blauen Tür. Schütten Sie das „Polyrntrl“ auf den Blechhaufen, und Hapsby der Roboter erscheint.

Weiter nach Gothic: In den beiden intakten Häusern halten sich Dr. Luveno und sein Assistent auf. Nachdem Sie dem Doktor 1.200 Mesetas bezahlt und ihn mehrfach aufgesucht haben, wird er das Raumschiff fertigstellen. Am linken Ausgang von Bortevo läßt Sie der Mönch nun passieren, und linker Hand sehen Sie das startbereite Raumschiff.

Fliegen Sie nach Uzo auf dem Planeten MOTAVIA, und steuern Sie auf die Casba-Höhle zu. Kämpfen Sie dort mit dem Casba-Drachen um das "Amber-Eye".

In der Stadt Casba (Zugang nur durch die Höhle) können Sie einen Landrover für 5.200 Mesetas erstehen, der Ihnen bei Überlandfahrten sehr nützlich sein wird. Sprechen Sie mit einem der Bewohner über ein Hovercraft. Wenn er Sie fragt, ob Sie jemals etwas von einem Hovercraft gehört haben, sagen Sie "Yes". Zurück in Uzo, sprechen Sie mit den Bewohnern dort. Jemand wird Ihnen verraten, wo die Flöte verborgen ist.

Steigen Sie darauf ins Raumschiff, und fliegen Sie nach Gothic, wo Sie links unten in einer Sackgasse mit "Search" die Flöte finden werden. Mit dem Landrover gelangen Sie nun auch schnell nach Bortevo, um dort nach dem Luftkissenboot zu suchen. Betreten Sie dort gleich das



erste Haus auf der linken Seite. Mit "Search" wird das Luftkissenboot erscheinen, das zugleich von Hapsby instand gesetzt wurde.

Fahren Sie mit dem Luftkissenboot links von Bortevo aufs Meer hinaus. Sie werden dort auf eine kleine Insel mit einem Turm treffen. Dort können Sie das Schwert aus Laconia erkämpfen.

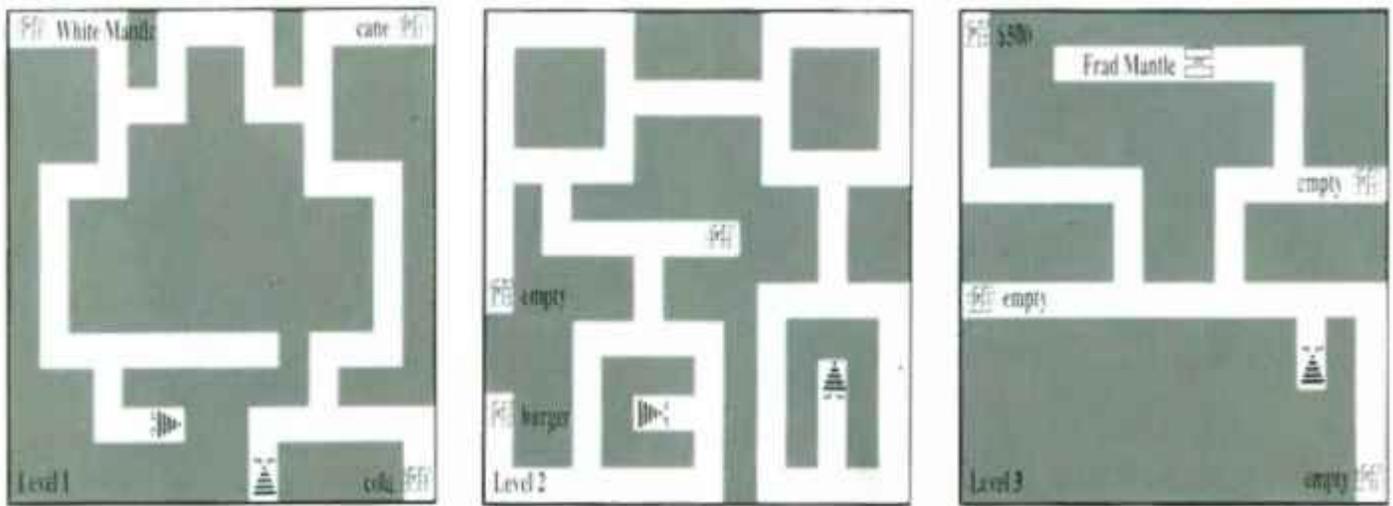
Nach Verlassen der Insel fahren Sie weiter südwestlich (denn auch dieser Planet ist rund!), um bei einer weiteren Insel zu landen (Floating Island). Dort befindet sich das kleine Dorf Drasgow. Verborgen in einer Höhle gibt es ein Geschäft, in dem Sie das Gas-Schild (zum Überqueren des Giftgasfeldes auf Motavia) erwerben können.

Suchen Sie nun Ihr Raumschiff auf, mit dem Sie nach MOTAVIAfliegen. Sie können dort unversehrt das Giftgasfeld überqueren, um das kleine verfallene Dorf Sophia zu erreichen. Der Anführer dieses Dorfes wird Ihnen für eine kleine Spende den Ort verraten, an dem Sie den Spiegelschild, zum Kampf gegen die Medusa, finden können.

Sie finden den Spiegelschild aufderkleinen Insel des Sees. Setzen Sie sich dort direkt unterhalb des Kraters auf den Kaktus, und suchen Sie.

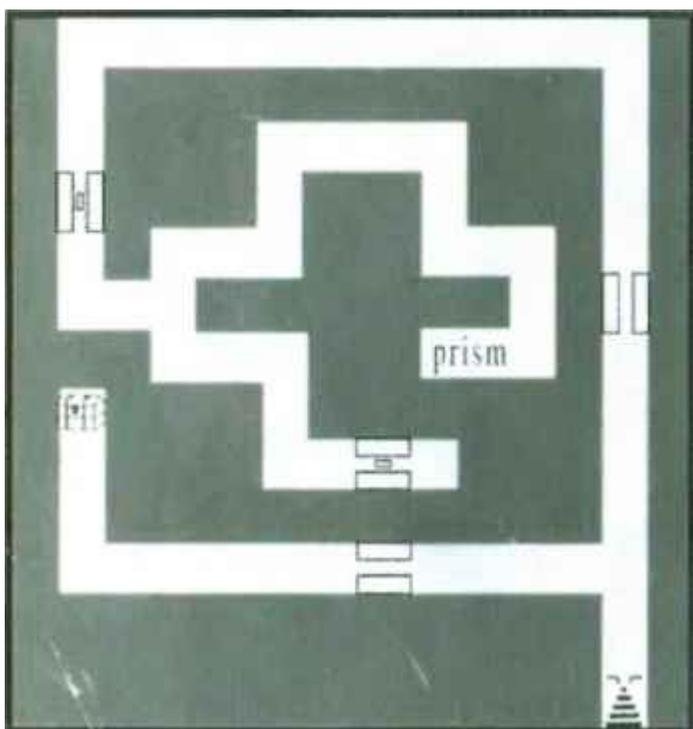
Weiter geht es zu Tajims Höhle, die sich südwestlich des Sees befindet. Noah muß dort allein gegen seinen ehemaligen Meister antreten, um den wertvollen Frad-Mantel zu bekommen.

Tam'sCae



Jetzt können Sie es wagen, den Turm der Medusa zu betreten, der auf dem Planeten PALMA, umringt von Gebirge, zu finden ist. Mit dem Spiegel-Schild können Sie Medusas Blicke ablenken, um nicht versteinert zu werden. Nach dem Sieg geht die Axt aus Laconia in Ihren Besitz über.

Machen Sie sich danach auf den Weg nach Skure auf dem Planeten DEZORIS. Wenn Sie

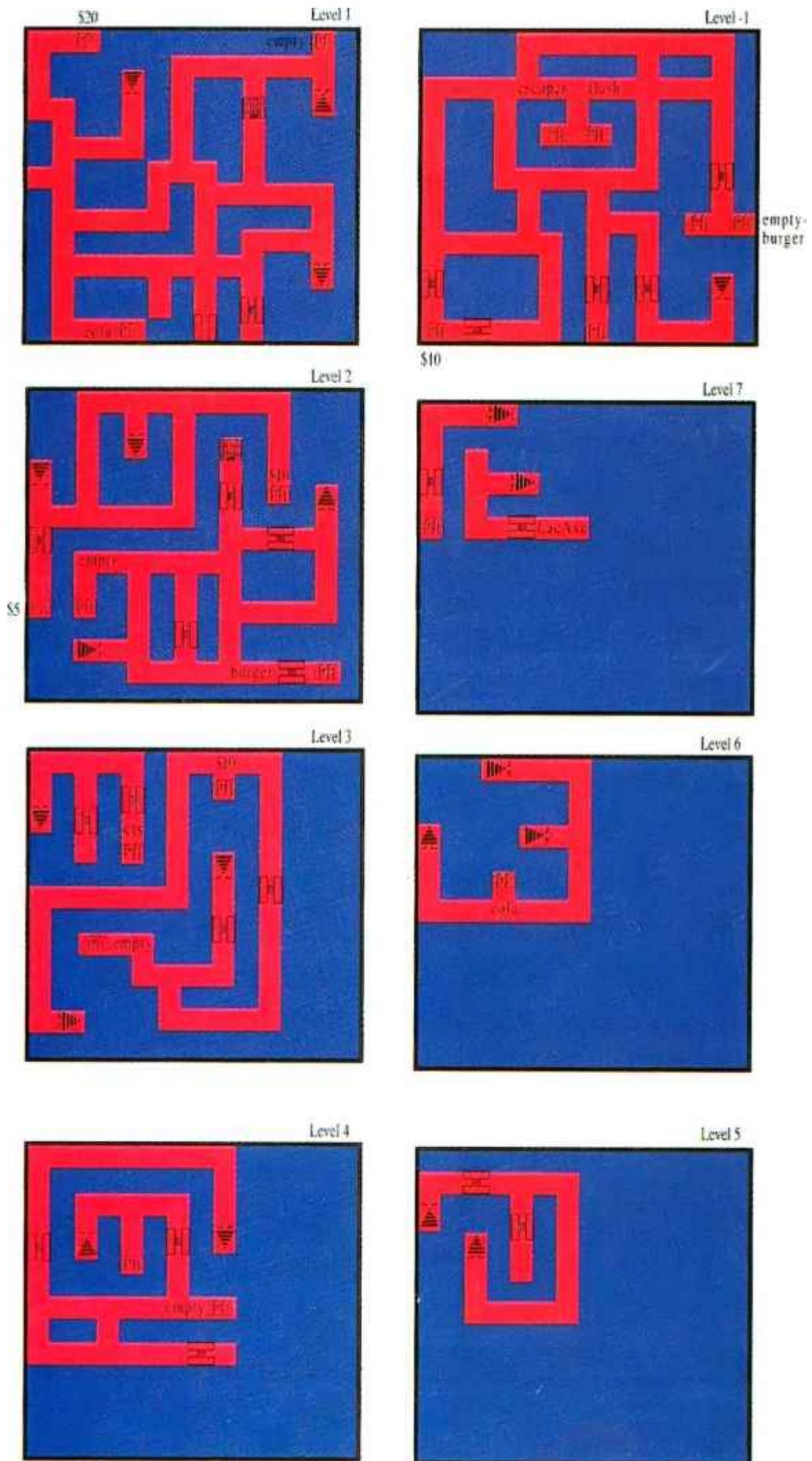


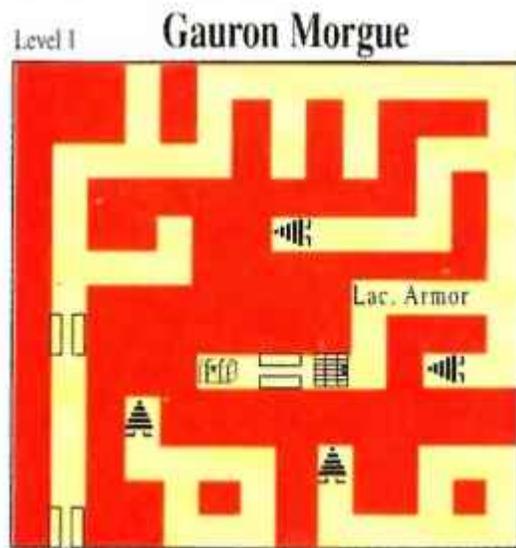
sich zuvor bereits die „Magische Lampe“ gekauft haben, brauchen Sie zum Durchqueren der Eishöhlen keine Blitzlichter mitzuführen. In Zis angekommen, stoßen Sie sogar auf zwei Dörfer, in denen Dezorianer leben. Im rechten Teil wohnen nur Lügner, im linken wird die Wahrheit gesprochen. Dort kaufen Sie sich auch den "Ice-Digger", mit dem Sie sich an ein paar Stellen durchs Eis graben können. Machen Sie sich damit auf den Weg zur Lone-Höhle, in der Sie das Prisma finden werden.

Danach geht es in Richtung Norden zum Gauron-Morgue. Dort ist hinter einer Falltür die Rüstung aus Laconia verborgen.

Wieder durch Tunnel 5, fahren Sie zur Dezoris-Höhle.

Medusa-Tower



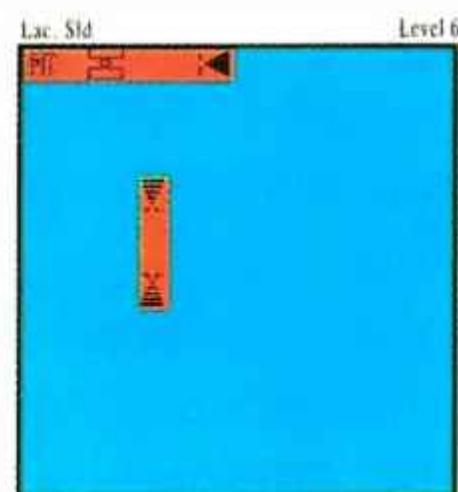
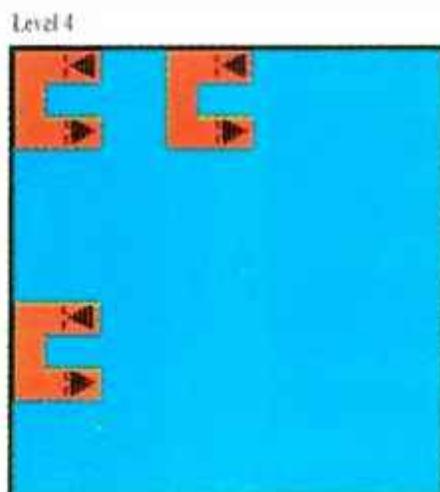
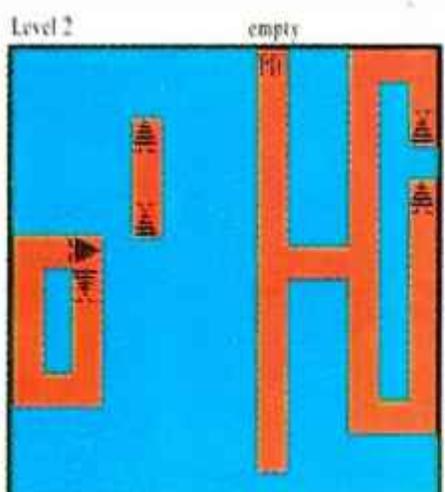
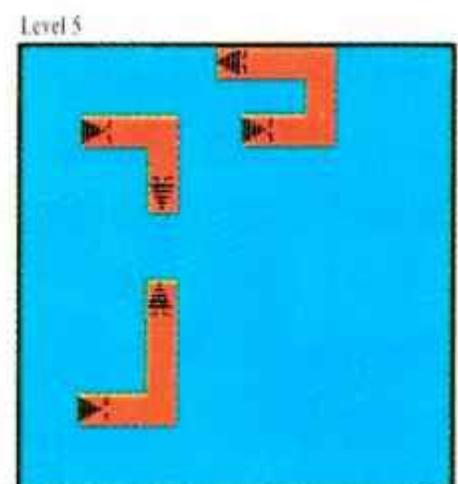
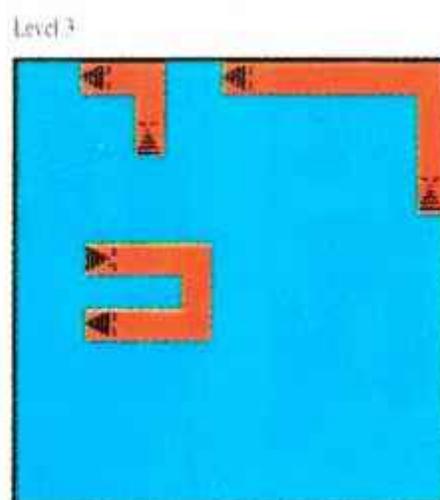
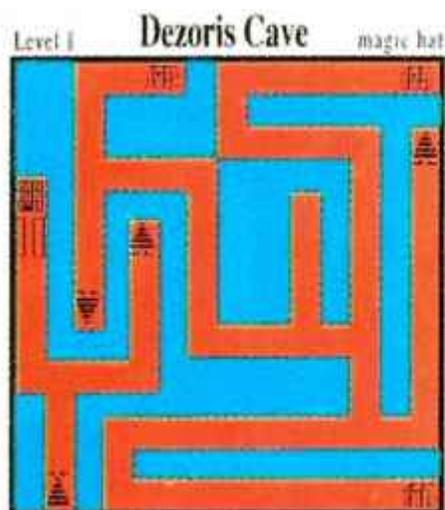


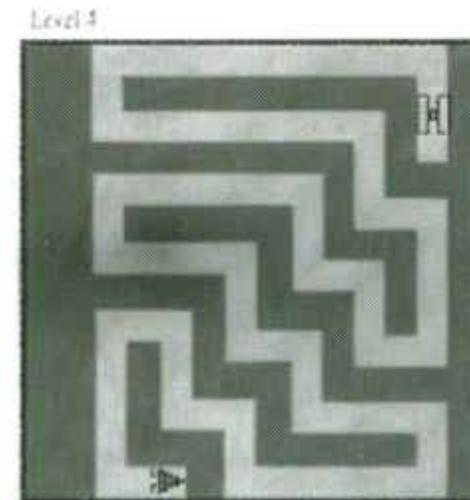
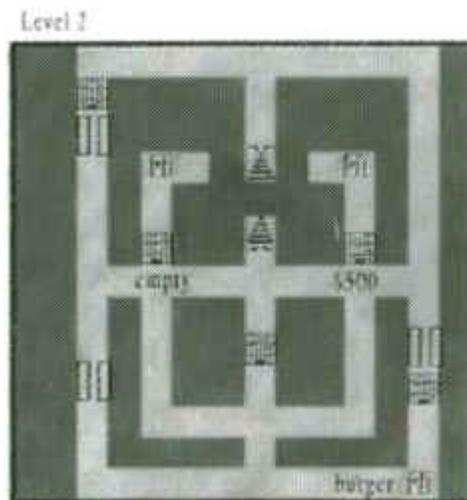
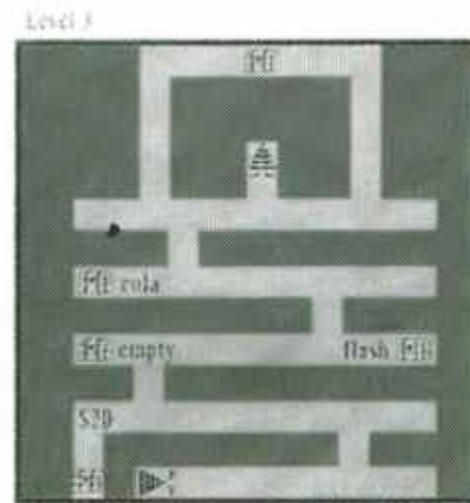
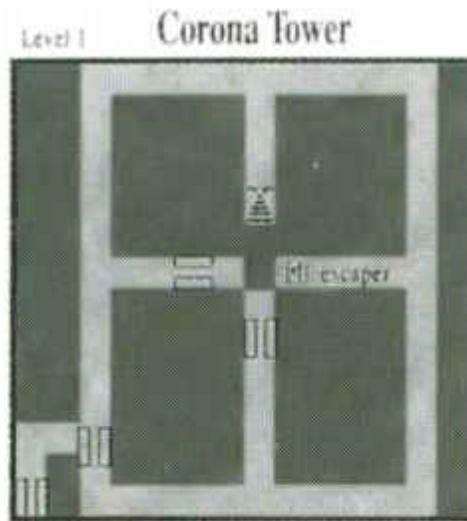
Durchsuchen Sie die Höhle, bis Sie auch den Schild aus Laconia entdeckt haben.

An der Spitze des Corona-Turms finden Sie den Händler, der Ihr "Amber-Eye" gegen die heilige Fackel (Torch) eintauscht.

Mit der Fackel in der Hand

machen Sie sich nun auf die Suche nach dem Baum mit den Laerma-Nüssen. Das Licht der heiligen Fackel läßt den Baum sofort aufblühen, so daß Sie die Nüsse abpflücken können. Bewahren Sie die Nüsse im "Laconian-Pot" auf, damit sie nicht austrocknen.

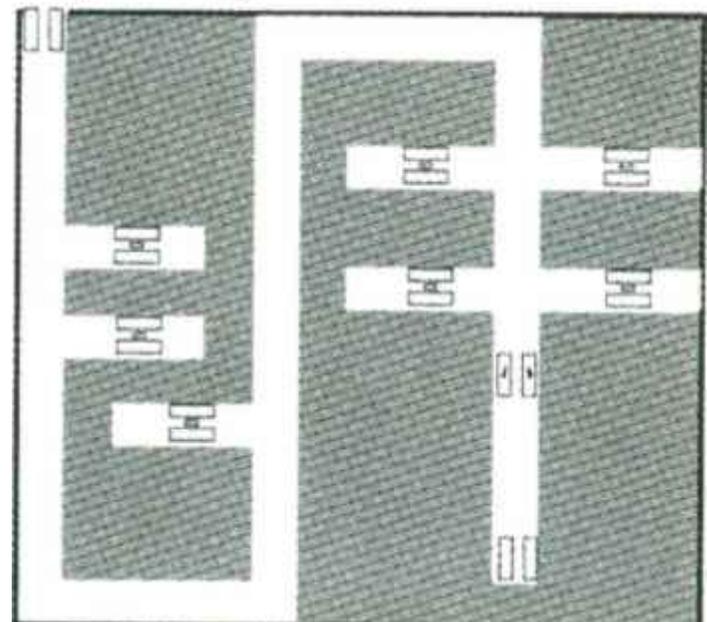




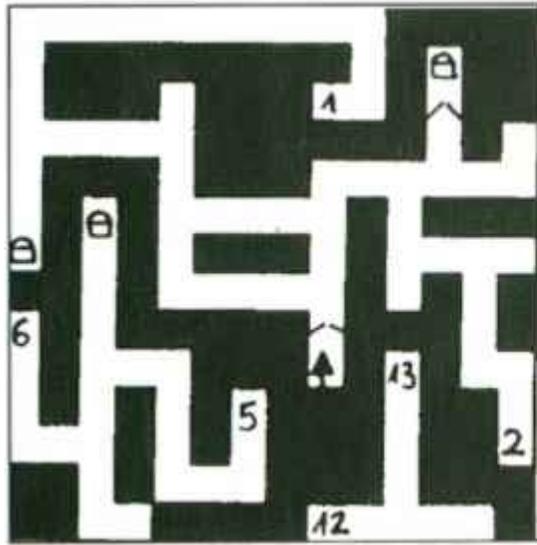
Jetzt wird es Zeit, den Tod Alis' Bruder zu rächen und dem Tyrannen Lassic den Garaus zu machen (besorgen Sie sich bis dahin so viele Bürger, wie möglich). Fliegen Sie wieder zurück zum Planeten PALMA. Betreten Sie nördlich von Scion den Wachturm mit Noahs Zauberspruch "Open". Von einem Robot-Cop werden Sie gefragt, ob Sie Ihren Paß dabei haben. Antworten Sie einfach mit "No", und machen Sie kurzen Prozeß mit ihm. Nach Verlassen des Turmes befinden Sie sich auf der anderen Seite einer

Abgrenzung. Weiter geht es nur durch eine Höhle, die Sie vor ein Lavagebiet führt, das mit dem Hovercraft zu überqueren ist. Doch dann endlich taucht vor Ihnen der Turm **von Baya Malay** auf:

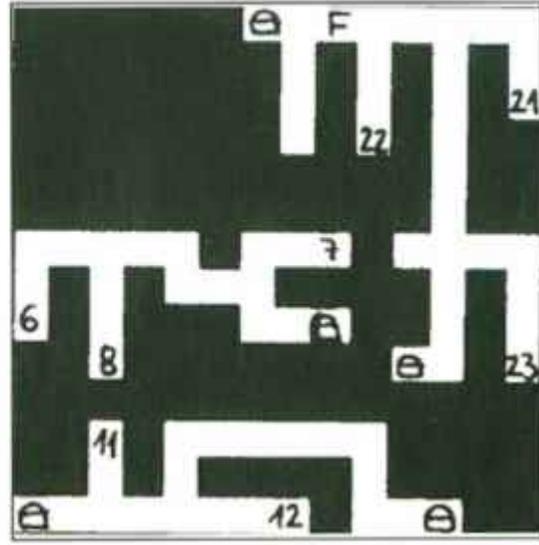
Baya Malay Entrance



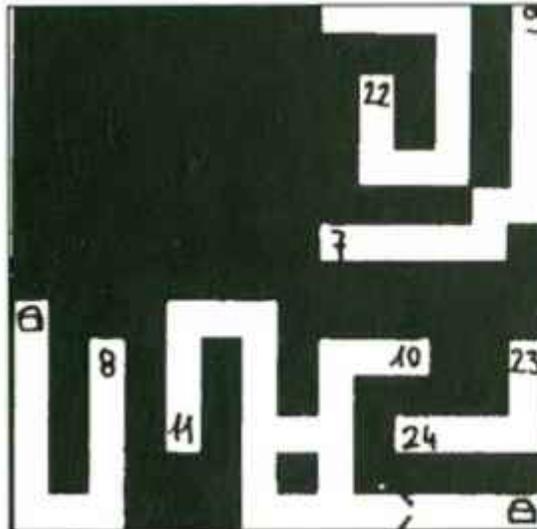
Erdgeschoß



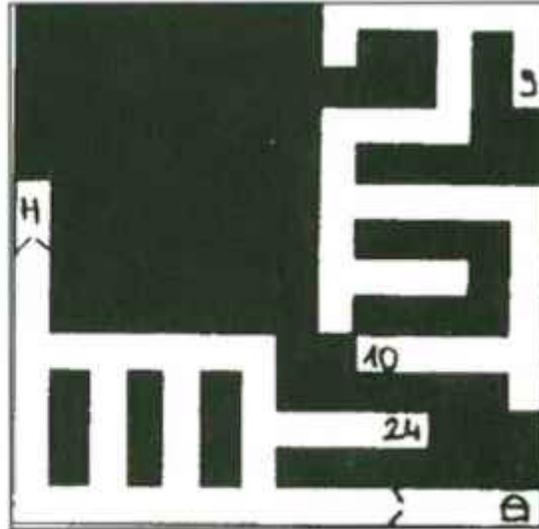
erstes Untergeschoß



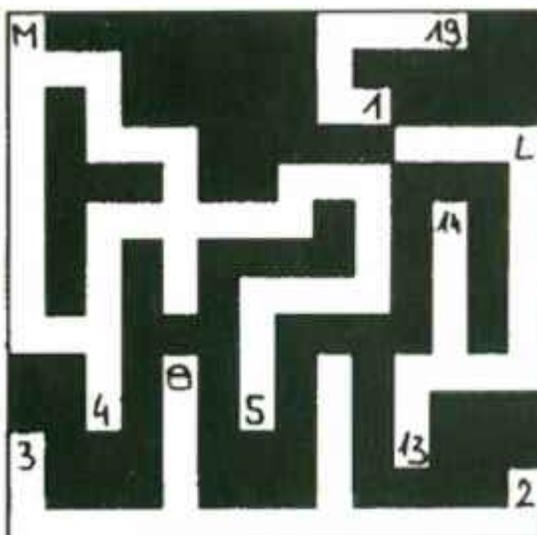
zweites Untergeschoß



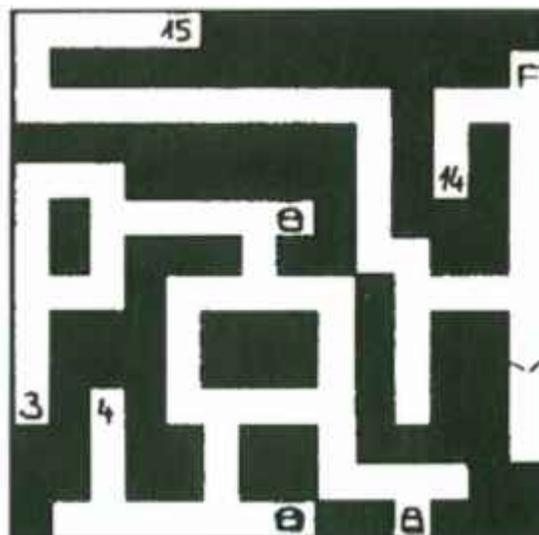
drittes Untergeschoß



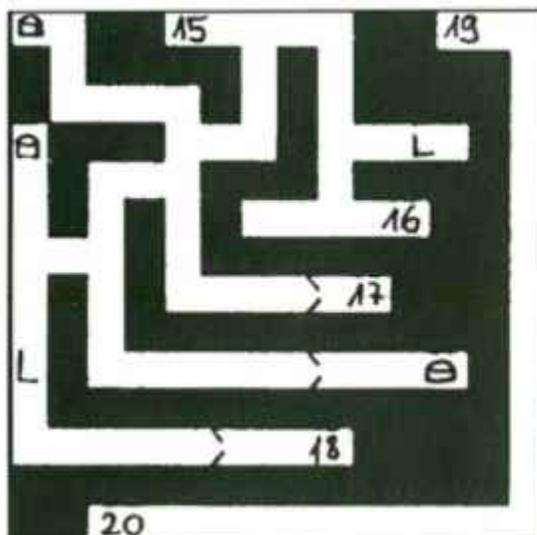
erster Stock



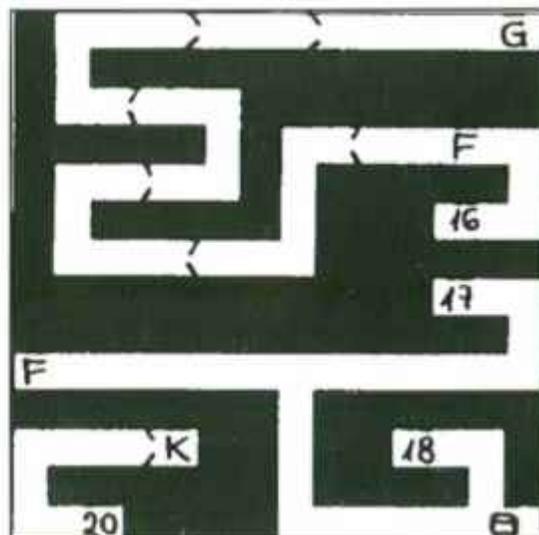
zweiter Stock



dritter Stock



vierter Stock



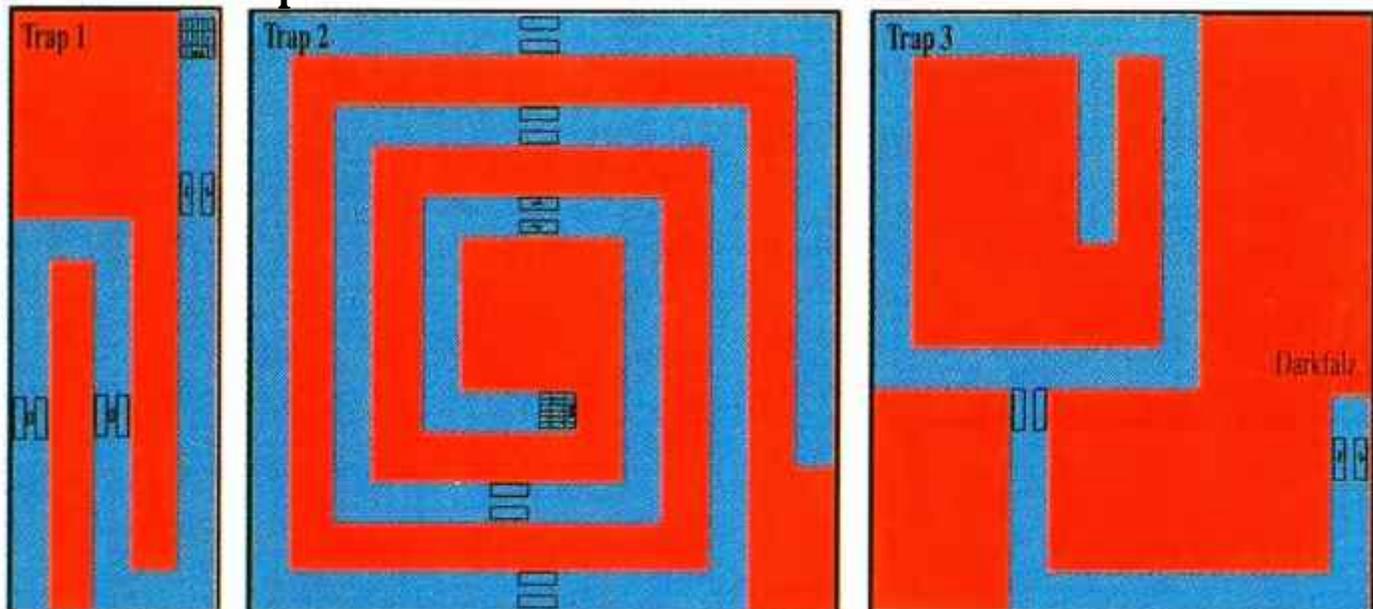
Steigen Sie die Stufen (in nummerierter Reihenfolge) empor. Im vierten Stockwerk treffen Sie auf den Wahrsager Damor, dem Sie auf alle Fragen mit "Yes" antworten, bis er Sie fragt, ob Sie alles glauben, was er Ihnen erzählt. Antworten Sie darauf mit "No". Fragt er Sie, ob Sie ihn einen Lügner (liar) nennen, antworten Sie auch mit "No", worauf er Ihnen den Kristall aushändigt.

Heben Sie im ersten Stockwerk den "Miracle-Key" auf, und arbeiten Sie sich bis zur Spitze des Turms vor. Bleiben Sie auf dem Dach stehen, setzen Sie das Prisma ein (verschwoommen können Sie eine fliegende Insel sehen), und füttern Sie Myau mit den

Laerma-Nüssen. Myau wachsen daraufhin Flügel, so daß Sie gemeinsam mit ihr zu Lassics Insel fliegen können.

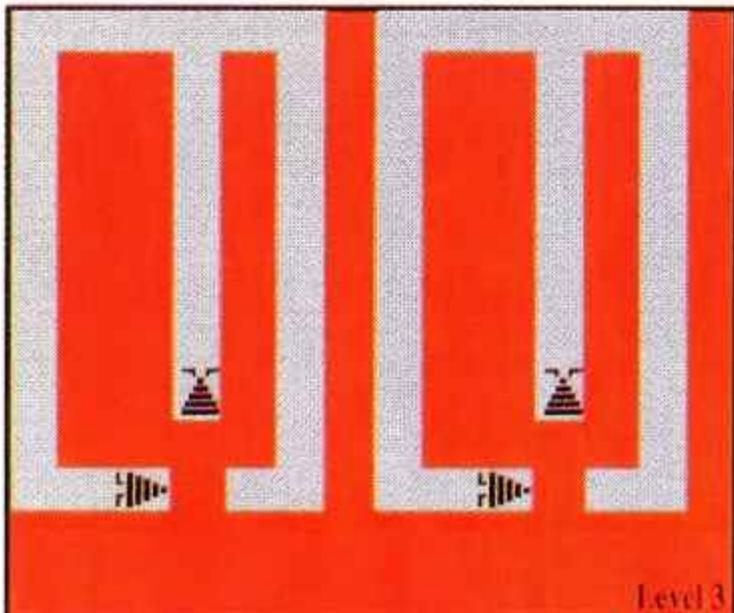
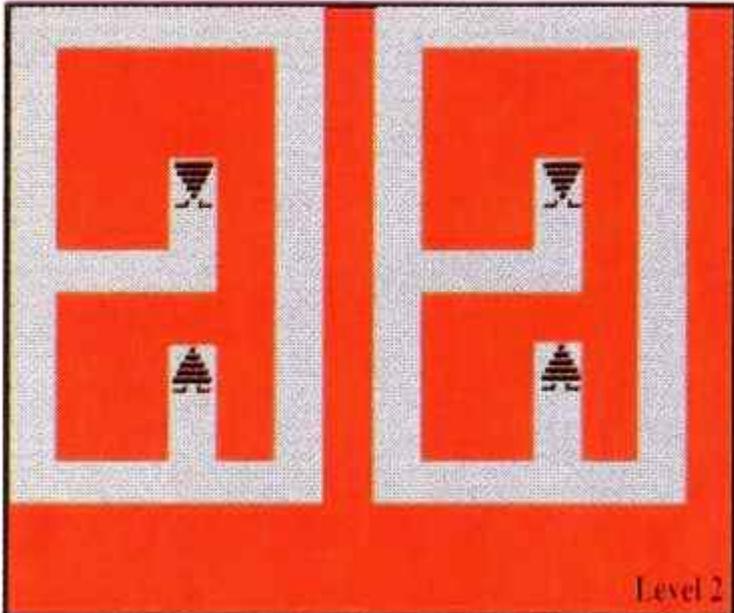
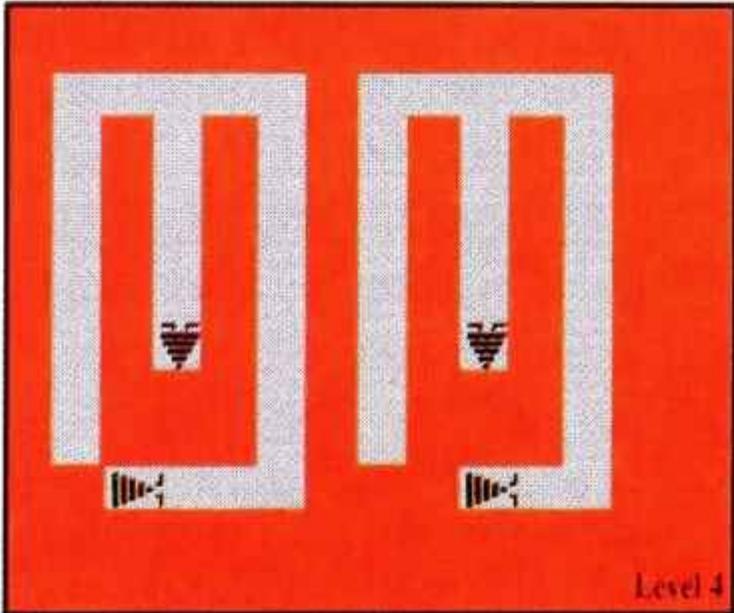
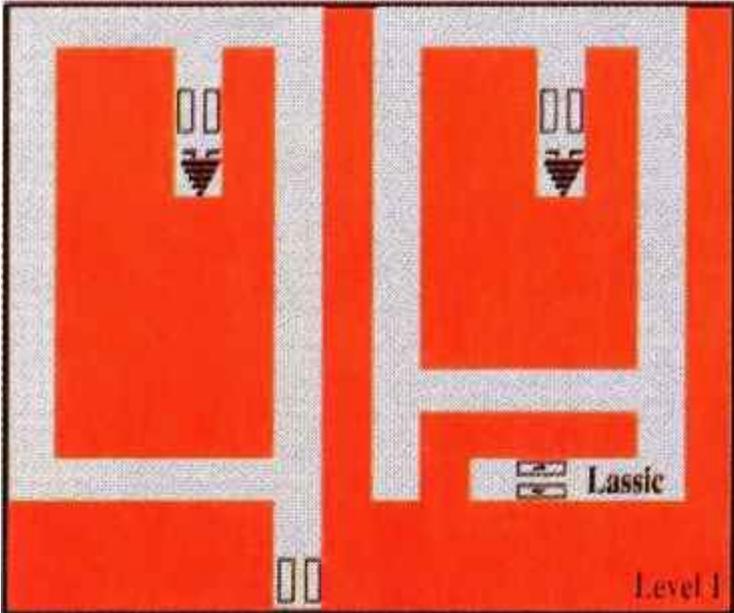
Wenn Sie das Gebäude betreten, plumpsen Sie zunächst durch eine Falltür. Folgen Sie den Korridoren, die Sie zu zwei weiteren Falltüren bringen. Sobald Sie auf eine Gabelung treffen, gehen Sie nach rechts und um zwei weitere Ecken. Machen Sie dort noch drei Schritte, und drehen Sie sich links zur Wand - eine geheime Tür offenbart sich. Treten Sie ein, und folgen Sie dem Korridor bis zur „Magischen Tür“. An diesem Punkt sollten Sie alle Burger in sich hineinstopfen und unbedingt Ihr Spiel abspeichern. Wenn Sie die Tür mit dem "Miracle-Key" öffnen,

Governor's Trap



Lassics Castle

Lassic's Castle

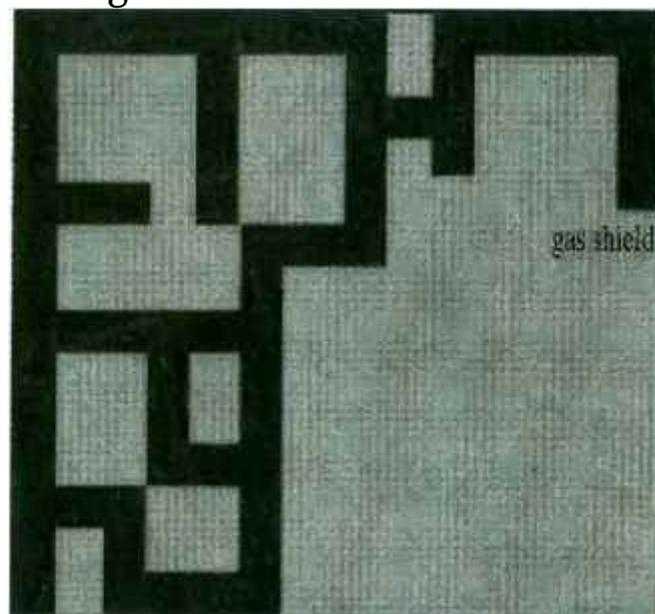


treten Sie Ihrem ärgsten Feind gegenüber. Auf seine Frage, ob Sie wirklich einen alten Mann töten wollen, antworten Sie natürlich mit "Yes". Eine mögliche Technik, ihn zu bekämpfen, wäre: Alis - "Fire", Myau - "Help" für Noah, Odin - "Attack" (mit der Laser-Pistole), Noah - "Wind".

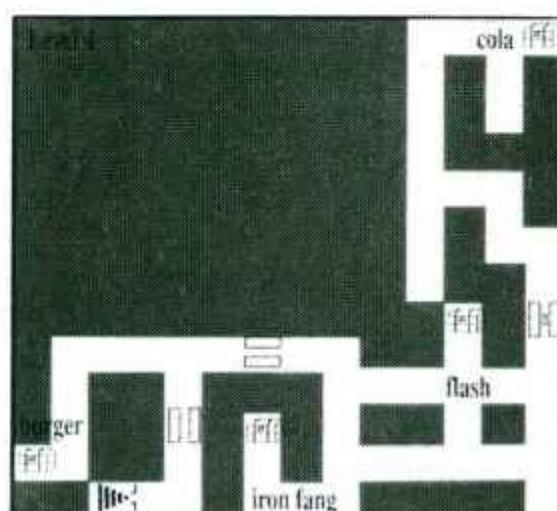
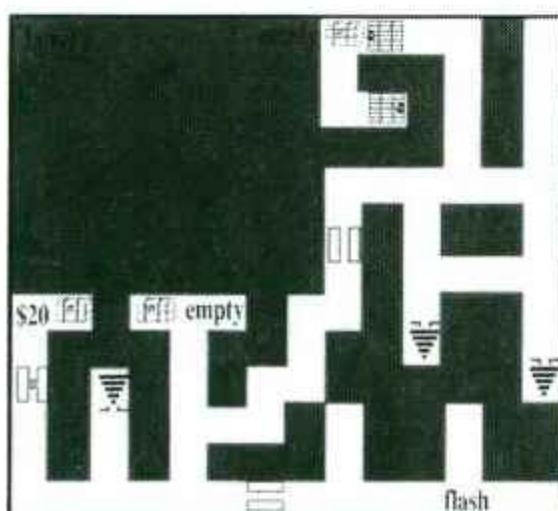
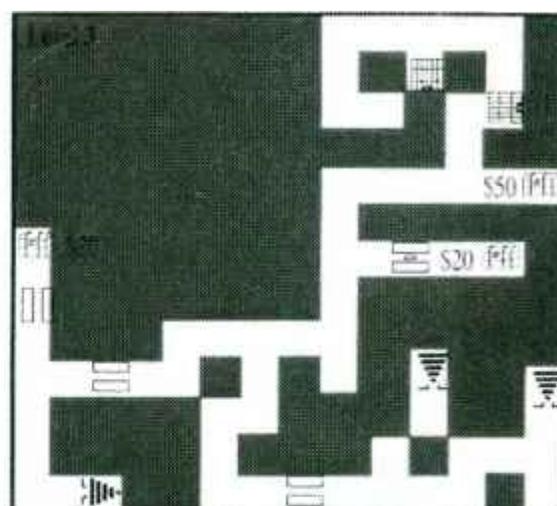
Wenn Lassic schließlich besiegt ist, und Sie den Governor nochmals aufsuchen, kann es

eine kleine Überraschung geben. Speichern Sie also kurz vorher ab.

Drasgow Cave



Iala



POPULOUS

Populous ist ein sehr komplexes Strategiespiel, in dem es 5000 Welten zu erobern gilt. Dabei gibt es keinen richtigen oder falschen Weg, zu spielen. Lassen Sie sich Zeit, die Weltbeschreibung zu studieren, um Ihre Strategie darauf einzustellen. Hier einige Welt-Namen:

Grasbewachsene Ebenen

- 0 Genesis
- 1 Hurtoutord
- 2 Josamar
- 3 Timuslug
- 4 Caldiehill

Wüste

- 5 Scoquemmet
- 6 Swauer
- 7 Killpeing
- 8 Eoaozord
- 9 Burwilcon

Schnee & Eis

- 10 Moringill
- 11 Nimihill
- 12 Bilcemet
- 13 Ringmped
- 14 Weavhipham

Gestein & Lava

- 15 Alpoutond
- 16 Badacon
- 17 Immusill
- 18 Hobdietory
- 19 Bugqueend

Futuristische Landschaften

- 20 Shadted
- 21 Corpeham
- 22 Binozond
- 23 Sadwillow
- 24 Lowingick

Bitmap

- 25 Qazitory
- 26 Verymeend
- 27 Minmpme
- 28 Hamhipold
- 29 Futoutboy

Weltamen bis Nr. 50:

- 30 Suzalow
- 31 Douusick
- 32 Shidiehole
- 33 Hurtloplas
- 34 Jostme
- 35 Timpeold
- 36 Calozboy
- 37 Scowildor
- 38 Swaingpal
- 39 Killohole
- 40 Eoamelas
- 41 Burmpal

- 42 Morhippil
- 43 Nimourjob
- 44 Bilador
- 45 Ringgbpal
- 46 Weavinpert
- 47 Alploput
- 48 Badtal
- 49 Immepil
- 50 Hobozjob

weitere interessante Welt-
namen:

- 99 Timqazal
- 100 Caleold
- 199 Killmehill
- 200 Eoampmet
- 299 Nimkoppert
- 300 Bilqazout
- 399 Alpocon
- 400 Badmeill
- 499 Bugdilin
- 500 Shadwildon
- 599 Sadogoold
- 600 Lowoond
- 699 Minpebar
- 700 Hamozer
- 999 Killuspal

- 1999 Alpdeend
- 2999 Sadeing
- 3999 Suzlopdon
- 4999 Killogoal
- 5000 Eoaold

POSEIDON WARS

(3-D/2-D)

Continue-Funktion

Drücken Sie bei der Meldung "Game Over" die Richtungstaste in folgende Richtung:

- 4 x nach unten
- 3 x nach rechts
- 2 x nach oben
- 1 x nach links

Sie starten wieder an der Stelle, an der Sie gesunken sind.

Musik-Menü

Sobald das Titelbild erscheint, drücken Sie folgende Kombination auf dem Control-Pad:

- 1 x nach oben
- 2 x nach links
- 3 x nach unten
- 4 x nach rechts

Wählen Sie die gewünschte Melodie an, und bestätigen Sie mit Taste 1.

Betriebsart

Die Umschaltung von 3-D auf 2-D erfolgt über das zweite Control-Pad. Mit Taste 1 können Sie - auch während einer Mission - auf die andere Dimension umschalten.

POWER STRIKE

Um bei diesem Spiel voranzukommen, achten Sie auf zwei-erlei Dinge: Ergreifen Sie zunächst eine der nummerierten Sonderwaffen, und sammeln Sie so viele wie möglich gleicher Art. Dies gibt Ihnen nicht nur mehr Kraft, sondern läßt auch den Zeitgeberwiederauf 80 ansteigen. Als zweites: Greifen Sie viele gelbe Kraft-Kapseln auf, die Ihnen zunächst doppelte, dann dreifache Laserkraft verleihen.

Continue-Modus mit 10 Leben
Diese Funktion können Sie sowohl zu Beginn des Spiels anwenden als auch nach der Meldung "Game Over". Bei einem "Game Over" warten Sie, bis Sie wieder im Titelbild sind und drücken dann die



Richtungstaste nach **unten, rechts, unten, unten, links, rechts, oben, rechts** und dann **Taste 1** des Control-Pads. Wählen Sie nun "Continue", um das Spiel zu starten. Sie beginnen die letzte Runde mit zehn weiteren Leben.

Bonusrunde

Zum Schluß gibt es noch eine Überraschung. Denn wenn Sie es geschafft haben, "Power-Strike" durchzuspielen und nochmals "Continue" drücken, landen Sie in einer geheimen Stufe, die als Level "0" bezeichnet wird.

PRO WRESTLING

Mit einem kleinen Trick können Sie in den ersten Runden die Oberhand gewinnen. Bleiben Sie in den Runden 1-5 in der Ecke stehen, und lassen Sie Ihren Gegner auf sich zukommen. Treten und boxen Sie ihn mehrfach zu Boden, um dann (mit Taste 2) auf ihn zu springen.

In den weiteren Runden füh-

ren Sie diese Taktik von einer der Seiten aus. Wenn Ihr Gegner nach mehreren Angriffen hintereinander etwas länger am Boden bleibt, ist das der richtige Zeitpunkt, sich auf ihn zu werfen.

PSYCHO FOX

Das Geheimnis des Erfolges liegt darin, wie gut Sie die verschiedenen Spielfiguren einsetzen - gehen Sie also klug mit Ihren Verwandlungsstäben um.

Beim Spielverlauf selbst gibt es immer mehrere Möglichkeiten, eine Runde zu beenden. Die Extraleben finden Sie jedoch eher in den höheren Ebenen, da sie auch schwieriger zu passieren sind.

Runde 1: Mad Tumbler

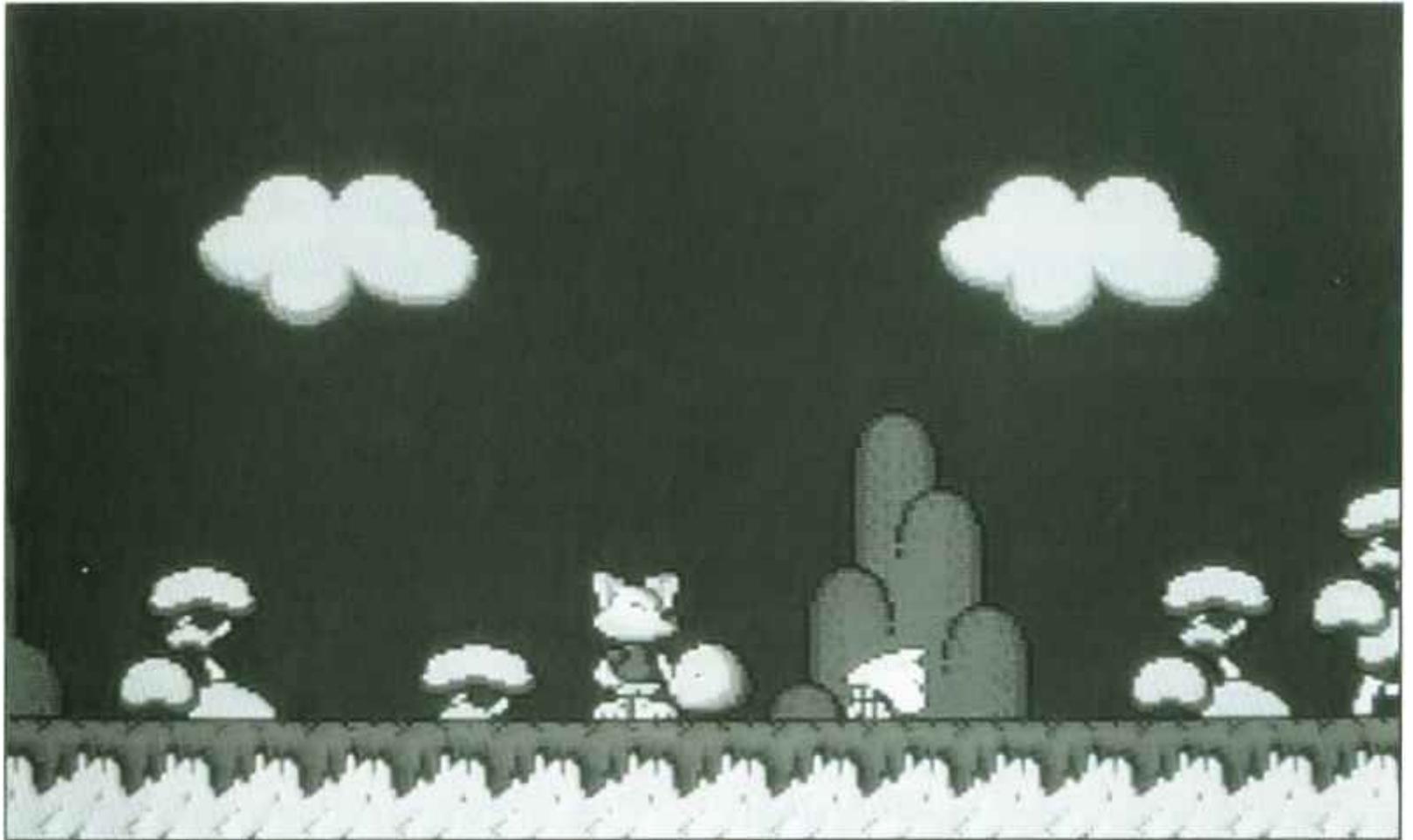
Wenn Sie als Affe erscheinen, ist es am einfachsten „Mad Tumbler“ zu schlagen. Springen Sie auf die Kanone, und schießen Sie auf seine Körperteile. Danach laufen Sie nach links (er landet immer dort, wo Sie sich im Moment

seines Absprungs befinden). Dann zurück nach rechts und wieder auf die Kanone springen. Machen Sie so weiter, bis nur noch sein Kopf übrig bleibt.

Am Ende der Runde 1-1 befindet sich eine „**Warp-Zone**“. Gehen Sie dazu oben entlang, bis ganz zum Ende des Levels (nach dem Wasserbecken). Sie kommen an eine Stelle, wo zwei Bäume stehen. Werfen Sie nun die Eule ab. Sie prallt gegen den Himmel, der davon Risse bekommt. Wiederholen Sie das so lange, bis ein Loch entstanden ist. Wenn Sie dort hineinspringen, landen Sie in einem schwarzen Raum mit zwei Vasen am Boden. Die linke (direkt am Fuß der Schräge) führt zu **Welt 7-1**, die rechte zu **Welt 2-1**.

Warp-Zone in 1-3:

Stellen Sie sich im Himmel auf das Sprungkissen über der breiten Wolke, und boxen Sie in der Luft herum, oder werfen Sie die Eule ab. Rechts neben dem oberen Sprungkissen entsteht ein Loch.



Runde 2: Robo Fly

Auch bei ihr haben Sie als Affe wieder die besten Chancen zu siegen. Stoßen Sie die Sprayflasche ganz in die Ecke, und stellen Sie sich obendrauf. Springen Sie hoch, wenn Robo-Fly herankommt, und besprühen Sie sie. Wenn „Robo-Fly“ hinter Sie gelangt, springen Sie ständig, um ihr auszuweichen.

Warp-Zone in 2-3:

Springen Sie am Ende des Levels die Sprungkissenkaskade hinauf, und boxen Sie auf dem rechten oberen Kissen nach rechts, oder lassen

Sie die Eule los. Es entsteht ein Loch im Himmel, in das Sie hineinspringen können. Sie gelangen in einen Geheimgang und treffen nach kurzer Zeit auf zwei Ausgänge. Der rechte führt zu **Level 4**, der linke zu **Level 3**.

Runde 3: Doramaru

Ihn schlagen Sie am einfachsten als Affe oder Tiger. Springen Sie dreimal auf seinen Kopf. Nach jedem Treffer wird er schneller.

Runde 4: Robo Fly II

Verfahren Sie wie bei Robo-Fly I.

Runde 5: Mad-Tumbler 11

Wie bei Mad-Tumbler I verfahren.

Runde 6: Doramaru II

Wie bei Doramaru I verfahren.

Runde 7: Madfox-Daimyojin

Ihn schlagen Sie am besten als Tiger. Laufen Sie nach rechts und treffen Sie die Abschlußvorrichtung.

Die Kanone spuckt jetzt Bomben aus, die nach oben fliegen und ihn treffen (wenn er getroffen wurde, bäumt er sich auf.) Laufen Sie dann nach links, und weichen Sie den Feuerbällen aus. Sie drehen sich um, laufen nach rechts und treffen die Abschlußrampe nochmal. Um „Madfox-Daimyojin“ zu zerstören, müssen Sie ihn dreimal treffen.

und noch ein Tip:

Springen Sie grundsätzlich zunächst über die Eier, bevor Sie sie aufschlagen. Somit erreichen Sie, daß Feinde nach links laufen, während Ihnen ein Extraleben-Fuchs direkt in die Arme läuft.

QUARTET

Musik-Menü

Während das Titelbild gezeigt wird, drücken Sie die Pause-Funktion viermal und dann Taste 1 des zweiten Control-Pads. Mit Control-Pad 1 können Sie die Melodie auswählen.

"WIDE-BEAM" (breiter Strahlenschuß)

Um Mary mit dem "Wide-Beam" auszurüsten, drücken Sie 14mal die Pausetaste, sobald die Titelszene erscheint. Starten Sie dann das Spiel wie gewohnt. Die Rundenwahl, wie sie in der Anleitung beschrieben steht, ist in diesem Fall nicht mehr möglich.

Runde 1:

Unterhalb des Ausgangs (Exit) befindet sich ein längerer Gang, in dem eine Rakete versteckt liegt. Schießen Sie dort hinein, um die Rakete sichtbar zu machen. Wenn Sie dort hineinkriechen, um sich die Rakete zu holen, erhalten Sie zusätzlich 10.000 Punkte.

Runde 2:

Verlassen Sie die erste Ebene rechts am Ende durch die Teleport-Tür, die zu einem blauen Bereich führt. In diesem Raum gehen Sie nach links (am Boden entlang ist es sicherer). Nehmen Sie unterwegs den Raketenantrieb auf, bevor Sie gegen die feindliche Kreatur kämpfen, die den Schlüssel besitzt.

Runde 3:

Springen Sie, und zerschießen Sie die Steinwand. Versuchen Sie dabei auf gleiche Höhe mit dem ersten fliegenden Feind zu kommen, um später den Raketenantrieb zu erreichen. Setzen Sie diesen Weg fort bis zur ersten Teleport-Tür, und wechseln Sie zur nächsten Ebene über. Dort kämpfen Sie sich weiter nach rechts durch. Nehmen Sie unterwegs die Uhr auf, und gehen Sie durch die Teleport-Tür in einen blauen Raum, in dem sich ein Drache befindet. Versuchen Sie auf die linke Seite des Drachens zu gelangen, und schießen Sie ein paar Teile aus der Wand, um sie

als Deckung zu nutzen. In dieser Wand ist ebenfalls eine Energierakete versteckt. Sobald Sie dem Drachen den Schlüssel abgenommen haben, verlassen Sie diesen Raum wieder durch die Teleport-Tür, durch die Sie gekommen sind. In der blaugoldfarbenen Ebene gehen Sie den Weg ganz nach links zur Ausgangstür, die Sie nun mit dem Schlüssel öffnen können.

Runde 4

Gehen Sie zunächst am Boden entlang nach rechts, bis Sie den Raketenantrieb (direkt unter einem Totenschädel) gefunden haben und verlassen diesen Raum über die Teleport-Tür links davon. Setzen Sie dann Ihren Weg nach links fort, und seien Sie bereit, gegen den Anführer zu kämpfen. Nachdem Sie die Kreatur besiegt haben, gehen Sie wieder zurück durch die Teleport-Tür in den blauen Bereich und dort weiter nach rechts, um sich auf die Suche nach den "Abukutsus" zu machen. Am Ende gehen Sie

wieder in die graue Zone und treffen dort auf weitere "Abukutsus", die Sie erledigen müssen. Wieder zurück in die blaue Zone, in der jetzt der Stern erschienen ist. Nehmen Sie ihn auf, und gehen Sie weiter in Richtung Ausgangstür.

Runde 5

Gehen Sie den oberen Weg entlang, nehmen Sie unterwegs die Uhr mit, und verlassen Sie den Raum durch die Teleport-Tür, die von einer Schnecke bewacht wird. Sie gelangen in eine Szene mit einer blauen Ziegelsteinwand im Hintergrund.

Hierfinden Sieden Raketenantrieb sowie den nächsten Stern, der in der Mauer links des Totenschädels versteckt ist. Kämpfen Sie sich weiter nach links, durch die Mauer. Am Ende stehen Sie dem Anführer dieser Runde gegenüber. Ihre Schüsse auf ihn gelten nur als Treffer, wenn ein metallisches Geräusch ertönt. Danach bahnen Sie sich einen Weg zur Ausgangstür.

Runde 6

Zu Beginn geht es rechts entlang. Nehmen Sie den Raketenantrieb auf, und fliegen Sie weiter durch die Teleport-Tür zur nächsten Ebene. Dort fliegen Sie nach links (im oberen Teil befindet sich ein zusätzlicher Raketenantrieb) und schießen auf die rechte bunte Statue, zunächst auf den Körper, dann auf den Kopf, sobald dieser hochfliegt.

Haben Sie diese Figur beseitigt, fliegen Sie wieder nach rechts, zurück durch die Teleport-Tür. Nun können Sie auch in dieser Ebene beide Statuen angreifen und gehen anschließend nach links durch die Teleport-Tür am Ende. Im folgenden Raum kämpfen Sie mit der Statue um den Schlüssel.

Mit diesem Schlüssel können Sie über die linke Teleport-Tür den Generatorraum betreten. Dort heißt es, die fünf Kernpunkte zum Explodieren zu bringen - einen nach dem anderen. Sobald Sie alle fünf Punkte ausgeschaltet haben, eröffnet sich Ihnen ein Gang...

R-TYPE

Sound-Test

Wenn auf dem Bildschirm die Meldung "Continue" erscheint (nach "Game Over"), beginnt der Countdown. Drücken Sie die Richtungssteuerung im Uhrzeigersinn bis der Countdown stoppt. Sobald Sie die Steuerung loslassen, befinden Sie sich im Sound-Test, über den Sie sich 17 Melodien anhören können. Um eine weitere Melodie zu wählen, drücken Sie die Steuerung entweder nach links oder nach rechts und drücken anschließend Taste 1 des Control-Pads.

Continue-Modus

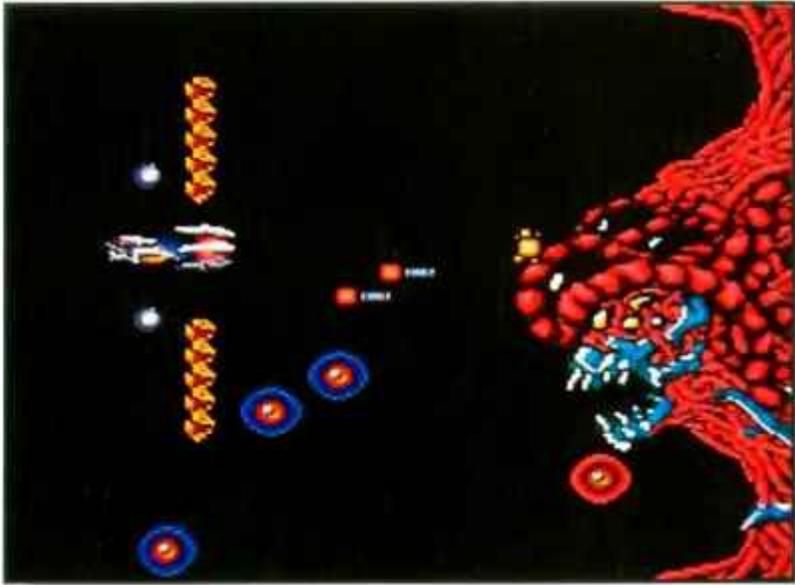
Bei diesem Spiel gibt es zwei Möglichkeiten, das Spiel weiter fortzusetzen. Die erste gewährt Ihnen 10 bis 12 Fortsetzungen, indem Sie bei der "Continue"-Anzeige die Richtungssteuerung im Uhrzeigersinn schnell kreisen. Je schneller Sie kreisen desto höher steigt die Anzahl der Credits an.

Sollten Sie damit nicht auskommen, können Sie mit ei-

nem zweiten - jedoch komplizierteren Trick - noch mehr Fortsetzungen erhalten. Steigen Sie dazu wieder in den Sound-Test ein, und drücken Sie bei der Einstellung "00" Taste 2 des Control-Pads, halten diese gedrückt und drücken dann die Steuerung nach links. Es wird nun die Nummer "95" angezeigt. Zählen Sie jetzt wieder rückwärts bis "00", indem Sie abwechselnd die Steuerung nach links, dann Taste 1 des Pads drücken. Bei "00" angelangt, drücken Sie Taste 1, so daß der Countdown wieder aufgenommen wird. Kreisen Sie währenddessen wieder die Steuerung so schnell wie möglich, bis die Credits ansteigen. Starten Sie jedoch immer das Spiel bevor der Countdown abgelaufen ist, da sonst die Credits nicht zählen. Diese Prozedur kann so oft wiederholt werden bis der Kreditgeber nicht mehr ansteigt.

Geheimstufe

Im zweiten Teil der 4. Stufe fliegen Sie auf eine Zellen-



wand zu. An der oberen Seite davon sind zwei größere Freiräume. Fliegen Sie zum ersten Freiraum mit dem hinteren Teil Ihres Raumschiffs gegen die linke Mauer, und die Geheimstufe startet.

Dieser Geheimweg wird Ihnen allerdings nur einmal je Spiel eröffnet.

Falls kein Tip mehr helfen sollte und Sie nicht mehr weiterkommen bei diesem Spiel, können Sie folgenden Modus anwenden, der Sie "unverletzbar" macht:

Schließen Sie beide Control-Pads an die Power-Base. Drücken Sie, während das Gerät noch ausgeschaltet ist, die Steuerung von Päd 1 nach rechts unten. Halten Sie gleichzeitig auch die Steuerung von Päd 2 nach links

oben und Taste 1 gedrückt. Erst sobald die Power-Base wieder eingeschaltet ist und das "R" vom Titelbild erscheint, lassen Sie alle Funktionen los. Sie können das Spiel wie gewohnt starten und besitzen nun die Fähigkeit, durch alle Feinde und Bestandteile des Spiels unbeschadet hindurchzufliegen.

RAMPAGE

Continue-Funktion

Sollten Sie alle Ihre Leben verspielt haben, können Sie noch eine letzte Fortsetzung aktivieren. Nachdem Sie zum drittenmal zusammengeschrumpft sind, drücken Sie mehrfach Taste 1, bis ein weiteres Ungeheuer mit einem Zeppelin und drei zusätzlichen Leben angefliegen kommt.

Ihre Helfer

Achten Siedarauf, daß Sie die kleinen Männer mit dem roten Gegenstand unterm Arm nicht fressen. Sie tragen eine Bombe bei sich, die sie vor einem der Häuser plazieren, so daß

es bei der Explosion komplett einstürzt. Um diese Häuser brauchen Sie sich dann nicht mehr zu kümmern.

Zu Beginn jeder Runde ist es wichtig, als erstes das Haus zu erklimmen, von dem aus Sie die meisten der anderen Häuser zertrümmern können.

RASTAN

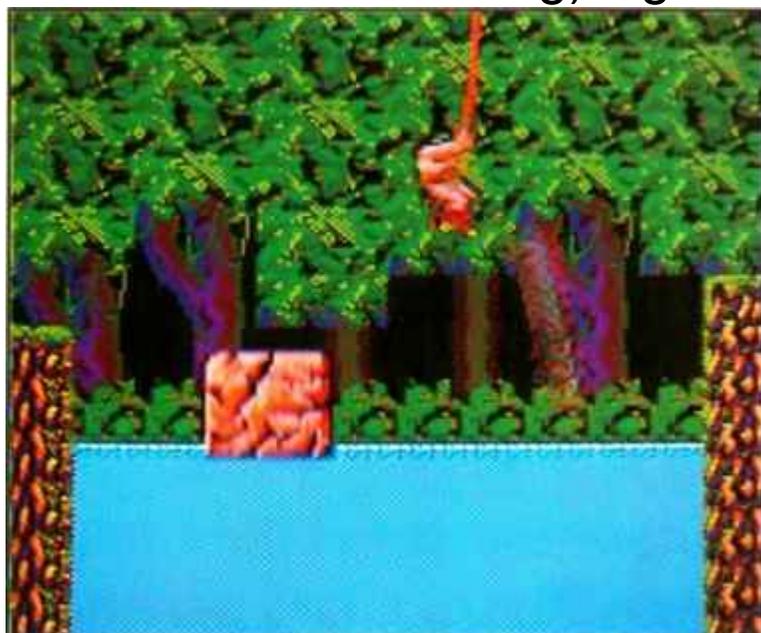
Ein einfacher Start; Sie müssen anfangs nur eines lernen, und das ist der große Sprung. Halten Sie dabei die Richtungstaste nach oben rechts, und drücken Sie die Sprungtaste. Ihr Control-Pad muß dabei über eine gute Diagonal-Funktion verfügen. An einigen Stellen können Sie auch eine Seitenwand zu Hilfe nehmen, um noch höher springen zu können: Wenn Sie im Sprung die Wand berühren, drücken Sie nochmals die Sprungtaste und kommen somit in einer Zick-Zack-Bewegung nach oben.

Zunächst sind die Feinde, die Sie antreffen werden, ein-

fach zu bekämpfen. Bei einigen geht man jedoch besser in die Knie, um sie anzugreifen.

Zerstörbare Blöcke, die sich direkt unter Ihnen befinden, können Sie nur aus dem Sprung heraus zertrümmern. Halten Sie dabei das Schwert nach unten gerichtet.

Versuchen Sie die **hin- und herschwingenden Seile** (aus nächster Entfernung) ganz



unten zu fassen, und lassen Sie sich zur anderen Seite mitschwingen. Sie bekommen dadurch einen weiteren Absprung.

Continue-Modus

Sobald das „Sega-Master-System“-Logo eingeblendet wird, halten Sie die Richtung-

staste nach unten links und Taste 1 und 2 gleichzeitig gedrückt, bis das Spiel startet. Die Anzahl der Leben ist nun unbegrenzt. Wenn Sie es korrekt gemacht haben, erscheint der „Rastan“-Schriftzug in blau anstatt in orange.

DIE BÖSEN GEBIETER VON SEMIA

Runde 1: Kentorous

Bleiben Sie auf der Mauer stehen. Sobald Kentorous sich unter Ihnen befindet, springen Sie in die Luft und schlagen gleichzeitig mit dem Schwert nach unten. Um ihn zu besiegen, müssen Sie seinen Kopf dreimal treffen.

Runde 2: Aryous

Laufen Sie zunächst unter Aryous hinweg, und springen Sie auf die nächste Mauer. Dort bleiben Sie ganz links am Rand stehen und brauchen nur noch Ihr Schwert auszustrecken, sobald Aryous in erreichbarer Nähe ist. An diesem Platz werden Sie weder von Aryous berührt noch wird er Sie mit seinen Geschossen treffen.

Runde 3: Shukumas

Diesmal landen Sie wiederauf dem Boden. Warten Sie, bis Shukumas seine Bälle geworfen hat, und gehen dann auf ihn zu. Treffen Sie ihn aus der Hocke heraus.

Runde 4: Slaver

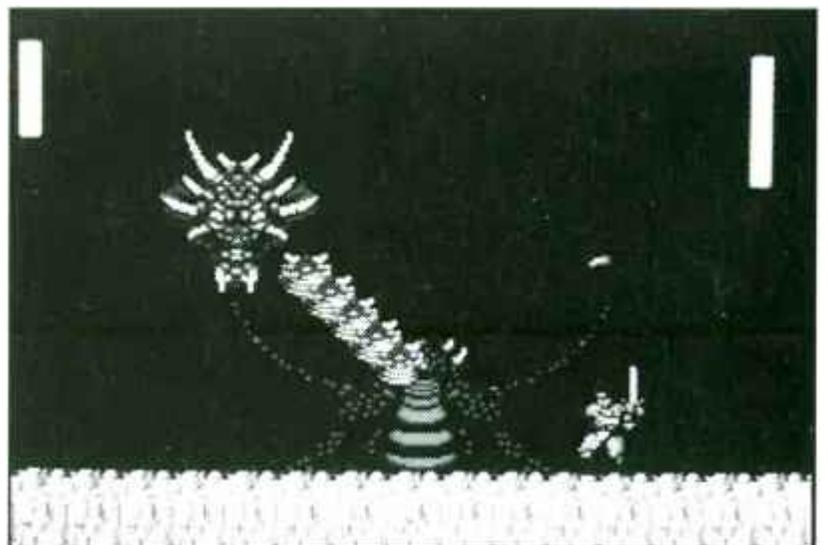
Bleiben Sie bei Slaver ständig in Bewegung. Wenn Sie stehenbleiben, greift er Sie an. Springen Sie über ihn, und treffen Sie ihn mit der Schwertseite nach unten gerichtet.

Runde 5: Fedorak

Springen Sie auf der Mauer hoch, und greifen Sie ihn, mit dem Schwert nach unten, am Kopf an.

Runde 6: Read Dragon

Den wohl schwierigsten Gebieter von Semia sollten Sie



versuchen, seitlich des Kopfes zu treffen, ohne sich von ihm berühren zu lassen.

Haben Sie seine empfindliche Stelle getroffen, geben Sie ihm gleich mehrere Hiebe hintereinander.

Runde 7: Flving-Draaon

Zielen Sie auf seinen Kopf, indem Sie von der Mauer hochspringen und mit der Schwertseite nach unten zu stechen.

ROCKY

Apollo:

Beim Training müssen Sie mindestens 80 Treffer in der vorgegebenen Zeit erzielen. Im Ring brauchen Sie dann nur noch die klassische Boxtechnik anzuwenden, um als Sieger hervorzugehen.

Lang:

Versuchen Sie im Training sieben Sekunden zu erreichen (diese sieben Sekunden helfen Ihnen auch im Kampf gegen Drago). Lang ist am Bauch

sehr empfindlich. Geben Sie ihm flache Boxhiebe in den Magenbereich.

Drago:

Im Training sind wieder mindestens 80 Treffer erforderlich. Gehen Sie im Kampf ganz dicht an Drago heran, und berieseln Sie ihn mit Faustschlägen, bis er beginnt, sich in eine Ecke zurückzuziehen. Treffen Sie ihn in dieser Phase flach, um ihn dann mit zwei Boxhieben ins Gesicht zu erledigen. Seine Schwäche ist die fünfte Runde.

Allgemeiner Hinweis:

Falls Sie eine Rapid-Fire-Unit besitzen, können Sie damit in der Trainingsphase Bestleistungen erzielen!

SECRET COMMAND

Level 5:

Wenn Sie es schaffen, in dieser Ebene drei der Buchstaben S & L zu ergattern, werden Sie als Belohnung 99 „Arrow-Bombs“ bekommen.

Wollen Sie hingegen lieber

ein Extraleben, benötigen Sie die Buchstaben S & L und ein „?“, ohne jedoch zu sterben.

Level 6 - Version 1:

In dieser Stufe werden Sie einer Barriere mit einem Gesicht darauf gegenübergestellt, die es heißt zu zerstören. Sammeln Sie unbedingt S & Ls, bevor Sie einen Angriff starten. Diese Buchstaben können eingesammelt werden, wenn Sie auf die „Grey-Rocks“ schießen.

Schießen Sie nun fünf „Arrow-Bombs“ gegen die Wand auf der linken Seite des Gesichts und fünf auf die Wand rechts neben dem Gesicht.

Schließlich schießen Sie noch fünf „Arrow-Bombs“ direkt auf das Gesicht.

Level 6 - Version 2:

Auf der linken Seite der Mauer steht eine Art Launcher. Schießen Sie zehnmal auf dessen Spitze, was zur Folge hat, daß der linke Teil der Mauer verschwindet. Jetzt zielen Sie viermal auf die

rechte Seite der Mauer mit „Arrow-Bombs“. Danach sind nur noch vier Treffer auf das Gesicht erforderlich (mit „Arrow-Bombs“).

SHADOW OF THE BEAST

Zu Beginn des Spiels gehen Sie nach links am „HOME tree“ vorbei, bis Sieden Steinhäufen erreichen. Dort schlagen Sie gegen und nehmen den **weißen Schlüssel** mit. Zurück beim „HOME tree“, können Sie sich mit Knopf 2 den Weg zum Untergrund öffnen.

Hüten Sie sich hier vor den Flammen, die quer über den Gang schießen. Gehen Sie nun nach rechts, die Leiter hinab, dann links, herunter, rechts, herunter, nach links und dann wieder nach unten. Weitergeht es dann nach links (Truhe mit **Weitsprung-Trank**) und anschließend die Leiter hinab (nicht durch die Fallgrube, sonst wirds gefährlich). Mit dem Zaubertrank können Sie nun einen langen Sprung nach links, zu einem

geheimen Vorsprung wagen, auf dem Sie ein **Extraleben** finden. Springen Sie aber schnell wieder zurück, da die Sprungkraft nicht lange anhält! Falls Sie das Extraleben nicht interessiert, setzen Sie Ihren Weg folgendermaßen fort: rechts, herunter, links und von der Plattform hinunter.

Jetzt gehen Sie ganz nach links und springen über die Öffnung hinweg. Dort treffen Sie auf den **Wächter des „Orb“**. Treffen Sie mehrmals den blauen Ball, den er festhält. Nach dem Sieg erhalten Sie eine besondere Schlagkraft.

In der nächsten Szene gehen Sie etwas nach rechts und lassen sich in die Öffnung fallen. Dann gehen Sie nach links, springen über die nächste Öffnung und finden dort den **gelben Schlüssel**. Etwas weiter rechts finden Sie einen **Energietrank**, der Ihr Leben auffrischt.

Die nächste Öffnung springen Sie hinab und schlagen sich weiter nach rechts durch.

Und weiter gehts: hoch, rechts, hoch, rechts, hoch, links, **(Krafttrank)** nach oben, links, hoch, links und hoch. Sie müßten jetzt auf einen schmalen Pfad gelangt sein.

Weiter rechts werden Sie **„Death-Skeleton“** begegnen, den Sie mit Ihrem „plasma bolt“ bekämpfen. Beeilen Sie sich, denn wenn er sich zum vierten Mal auf Sie zubewegt, läßt er nicht mehr locker.

Nun geht es weiter wie folgt: nach rechts, erste Leiter hoch, links (Leiter ignorieren) bis zu einem Hebel, den Sie betätigen sollten. Dann gehen Sie wieder nach rechts und die Leiter diesmal hinauf. Weiter links nehmen Sie den **quadratischen weißen Schlüssel** mit und laufen zurück zur Leiter.

Dort hinunter, dann nach rechts, unten, rechts, unten, rechts (Vorsicht Schnecke!), ganz nach unten, dann links (nicht in den Schleim treten!), weiter nach unten, rechts, fallenlassen und nach rechts,



unten, rechts und nach unten. Dann gehen Sie nach links bis Sie eine Leiter erreichen (links davon finden Sie einen **Unverwundbarkeitstrank**).

Die Leitersteigen Sie hinab, dann links, fallenlassen, links, hoch, links, herunter, links und die Leiter hinauf. Weiter rechts nehmen Sie den **grünen Schlüssel** mit, sofern Sie zuvor den Hebel betätigt haben.

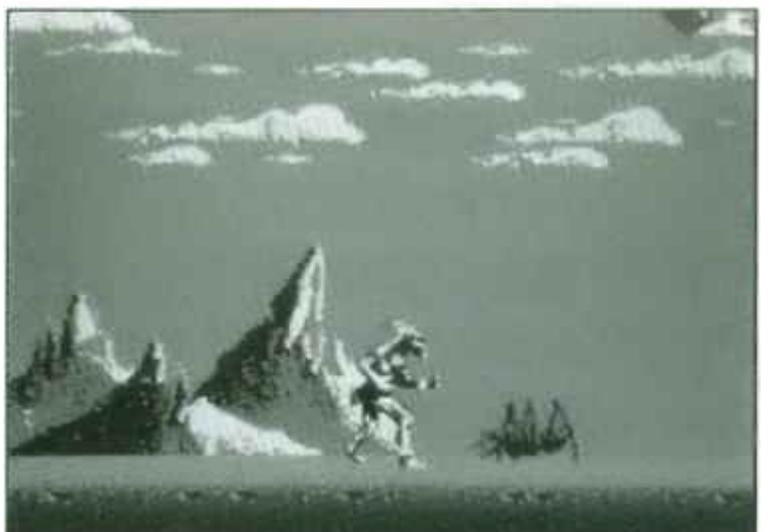
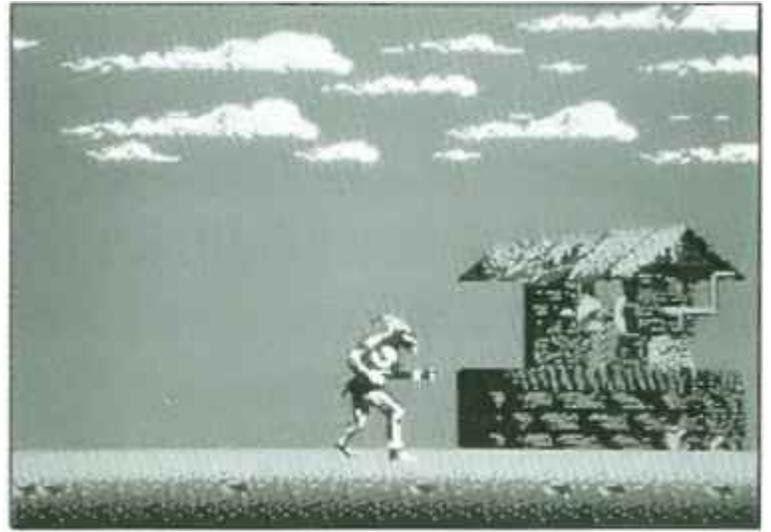
Gehen Sie nach links zurück und die Leiter hinunter, dann etwas nach rechts und herunter. Wenn Sie jetzt weiter nach rechts gehen, dabei

Schleimmasse und Nagelreihe überwinden, treffen Sie auf **Hydras den Drachen**. Treffen Sie sein Horn auf dem unteren Teil des Kopfes mehrmals, dann laufen Sie nach rechts und verschaffen sich mit dem gelben Schlüssel Zugang zu einem Brunnen.

Klettern Sie den Brunnen-schacht hinauf, bis zur Oberfläche. Sie sind jetzt wieder am Startpunkt gelandet, nur jetzt besitzen Sie den Schlüssel, um das Schloß zu betreten.

Machen Sie sich weiter nach rechts auf den Weg zum Schloß. Der nächste Steinhaufen verbirgt einen **Trank** und eine **Fackel**, ohne die Sie später im Schloß nichts sehen können. Wenn Sie die Münze, die Sie im Schacht gefunden haben, anwählen, erhalten Sie ein **Extraleben**. Sobald Sie „**King Gargoyle**“ erreichen, werden Sie von ihm zum Schloß transportiert. Mit dem quadratischen weißen Schlüssel können Sie das Schloß betreten und sich auf die Suche nach dem „**Drachenei**“ begeben.

Im Schloß gehen Sie etwas nach links, dann hoch, rechts, herunter und den ganzen Weg nach oben. Dann gehen Sie nach links und springen hinter (hier nehmen Sie besser den „Unverwundbarkeits-trank“ oder den „Weitsprung-trank“ zu sich). Weiter gehts nach links, dann hoch und ganz nach rechts, wo Sie den „**Spanner**“ finden. Kehren Sie wieder um (ignorieren Sie die erste Leiter), und gehen Sie ganz nach links.



Nun gehts wieder nach unten, dann rechts, herunter und links, wo Sie den **runden weißen Schlüssel** finden. Wenn Sie nach rechts gehen und sich dann nach unten fallenlassen, passen Sie auf, daß Sie sich nicht vom Schwert aufspießen lassen. Gehen Sie

danach links und nach unten, dann rechts, herunter und ganz nach links zur Truhe, die einen „**blaster**“ enthält. Diese Waffe können Sie gegen das Monster einsetzen.

Wenn Sie weiter rechts auf das Kraftfeld treffen, knien Sie vor der Kiste nieder, und feuern Sie den „Spanner“ ab.

Gehen Sie danach hoch, links, runter, links und hoch. Jetzt befinden Sie sich wieder dort, wo Sie das Schloß betreten haben. Dort gehen Sie nach rechts, nach unten und dann nach links, wo Sie den **Hochsprungtrank** einstecken. Dann weiter nach unten und rechts - bereiten Sie sich auf „**Skarios**“ vor. Wählen Sie den Hochsprung-Trank an, und zielen Sie mehrfach auf sein Auge.

Sobald Sie auch diesen Gegner beseitigt haben, laufen Sie nach rechts und wählen den runden weißen Schlüssel an, der Ihnen den Weg zur Höhle öffnet. (Vergessen Sie nicht, vorher „**Jetpack**“ und „**Mask**“ aus der Truhe zu nehmen!)

Fliegen Sie nach rechts, während Sie gegen den Schleimhaufen schlagen, der Ihnen weitere Kraft verleiht. Ebenso finden Sie hier das Ei, um das Sie King Gargoyle gebeten hat. Ganz rechts werden Sie dem Riesenmonster „**Corannis**“ begegnen. Feuern Sie auf sein Maul, bis es zerstört ist. Anschließend werden Sie sich vordem Schloß wiederfinden. Mit dem **Kruzifix** (verbirgt sich im Grabstein) fordern Sie King Gargoyle auf Sie zurückzubringen.

Laufen Sie nochmals zu King Gargoyle - diesmal läßt er Sie passieren. Gehen Sie ganz nach rechts (schlagen Sie dabei gegen die Grabsteine, um Extrapunkte zu sammeln), bis Sie auf den **Riesenfuß** und die **Keule** stoßen. Treffen Sie mehrmals den Fuß, während Sie der Keule ausweichen, bis er zerstört ist.

Das Spiel geht nun in die Endphase über, in der sich das Monster zurück in einen Mann verwandelt.

SHANGHAI

Geheimspiel:

Drücken Sie beim Titelbild zehnmal die Pausefunktion, und starten Sie das Spiel. Im „Game“-Menü wählen Sie „Start Solitaire“ und im nächsten Menü „Load-Stored-Pattern“. Und siehe da, in der folgenden Auflistung erscheint am Ende das „Secret-Game“ zur Auswahl.

Der Aufbau dieses Spiels ist immer derselbe. Also merken Sie sich die Position der passenden Teilchen. Mit „Help“ können die einzelnen Steine identifiziert werden.

SHINOBI

Rundenauswahl

Bei diesem Spiel können Sie jede beliebige Mission und Szene direkt anwählen. Wenn das Titelbild erscheint, halten Sie einfach die Steuerung nach unten und drücken Taste 2 des Control-Pads. Durch Rotieren der Richtungstaste erfolgt die Auswahl.

Ninja-Magie

Sie beginnen das Spiel nicht automatisch mit Ninja-Magie, sondern müssen sich diese in der Bonusrunde verdienen. Wenn Sie einen blauen Ninja treffen, erhalten Sie sogar zwei Ninja-Magien anstatt eine.

Die Ninja-Magie erleichtert den Kampf in einigen Szenen, ist jedoch nichtzwingend, um das Spiel zu beenden.

DIE ANFÜHRER

Mission 1: Ken Oh

Springen Sie hoch, und treffen Sie Ken Oh fünfmal ins Gesicht.

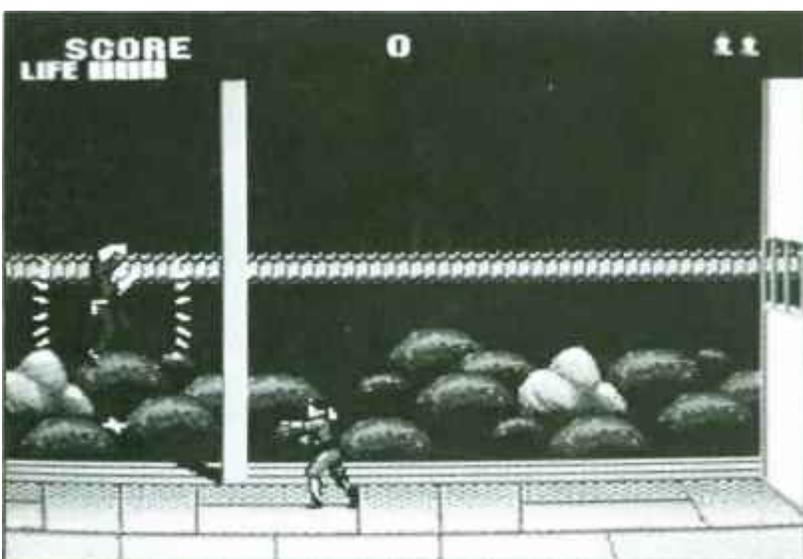
Mission 2: Black Turtle

Treffen Sie den Hubschrauber insgesamt achtmal an der „Nase“. Springen Sie hoch, und versuchen Sie zunächst fünf oder sechs Treffer zu landen, bevor der Hubschrauber hochsteigt und die fliegenden Ninjas herausspringen. Die restlichen Treffer können Sie beim Sinken des Hubschraubers landen, während Sie den Ninjas ausweichen. Verschwenden Sie nicht Ihr Le-

ben beim Versuch, die fliegenden Ninjas auch noch zu treffen.

Mission 3: Mandara

Gehen Sie näher an die Reihen von Statuen heran, springen und schießen Sie abwechselnd in schneller Folge. Für jede Statue benötigen Sie vier Treffer. Wenn Sie alle Statuen beseitigt haben, kommen Sie zu einem „Gesicht“, das mit Feuerbällen schießt. Um auch dieses Wesen zu besiegen, zielen Sie achtmal auf sein rotes Auge.



Mission 4: Lobster

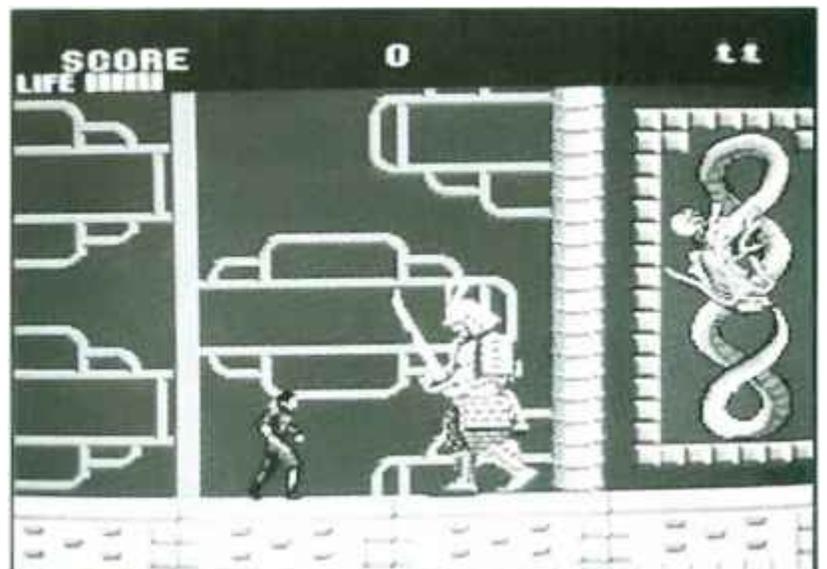
Treffen Sie Lobster im Sprung achtmal ins Gesicht, sobald er sein Schwert nach unten neigt.

Mission 5: Maskierter Ninja

Der Anführer dieser Runde tritt

in vier Erscheinungsformen auf. Zunächst ist er von einem glühenden Schutz umgeben. Treffen Sie ihn dreimal, wenn seine glühende Verteidigung unterbrochen ist.

Daraufhin verwandelt er sich in einen Wirbelwind. Hocken Sie sich hin, und lassen Sie ihn auf sich zukommen. Sobald er nahe genug ist, geben Sie ihm einen Fußtritt, so daß er zurückweicht. Bleiben Sie in gehockter Stellung, und treffen Sie ihn zwei weitere Male.



Als nächstes verwandelt er sich in einen springenden Ninja. Jedesmal, wenn er am Boden landet, hinterläßt er einen weißen Schatten, der Sie ebenfalls angreift. Sobald er hochspringt, springen Sie

auch hoch und treffen ihn in der Luft. Zum Sieg sind drei Treffer erforderlich.

In der letzten Phase tritt der Ninja demaskiert auf. Lassen Sie ihn einmal an sich vorbeilaufen (Ihre Energie wird dabei gesenkt - gehen Sie sicher, über genügend zu verfügen). Drehen Sie sich nun zu ihm um, und beginnen Sie schnell auf ihn zu schießen, wenn er zu weit entfernt ist, Sie anzugreifen.

Allgemeine Tips

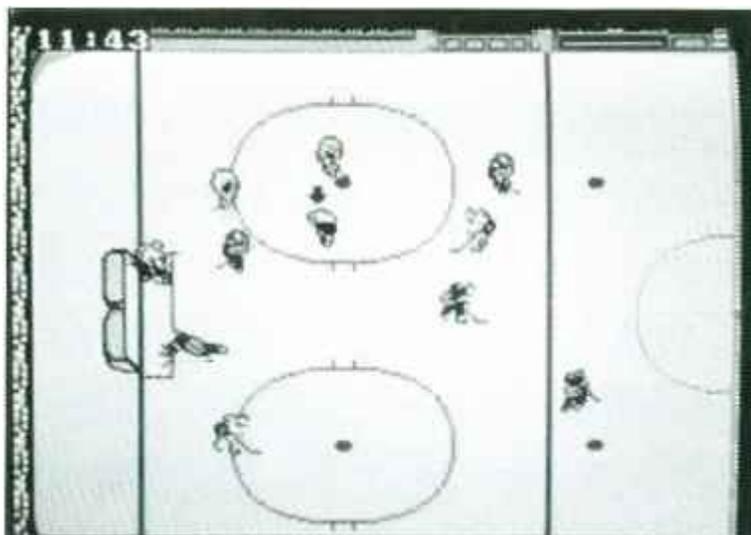
- Der Ausgang in Mission zwei, Szene zwei (roter Bereich) befindet sich ganz oben links. Teilweise kommen Sie durch Hochspringen auf einer der Kisten in die nächsthöhere Ebene.
- Um die grünen Ninjas leichter zu besiegen, müssen Sie sie zweimal an den Füßen treffen.
- Die fliegenden Ninjas dagegen müssen entweder zweimal in der Luft oder zweimal am Boden getroffen werden.

SLAP SHOT

Tore schießen:

Der beste Weg ein Tor zu erzielen ist es, am oberen Rand entlang zu laufen, während Sie das andere Team umgehen. Sobald Sie die Torlinie erreichen, drücken Sie Knopf 2, um an einen Spieler abzugeben, der näher am Tor ist. Wenn der Spieler den Puck hat, drücken Sie schnell Knopf 1 und lenken den Schuß ins Tor, vorbei am Torwart.

Es gibt noch andere Wege, Punkte zu machen: Manch-



mal können Sie den Torwart erwischen, während er nicht aufpaßt, indem Sie den Puck aus dem Mittelfeld heraus, schießen (das ist der beste Weg in einem Spiel mit 2 Spielern).

Der effektivste Weg ist, darauf zu achten, wo Sie sich beim Schlagen befinden. Je nachdem, wo Sie gerade sind, wird der Torwart an verschiedenen Stellen im Netz stehen. Nach einer Weile werden Sie es schaffen, ihn dazu zu bringen, in einer bestimmten Ecke zu stehen, um dann um ihn herumzuschießen.

Torverteidigung:

Wenn das andere Team den Puck hat, drücken Sie Knopf 2, um den Spieler auszuwählen, der dem Puck am nächsten ist. Stoßen Sie den Spieler mit dem Puck entweder, bis Sie hinfallen, oder den Puck geklaut haben. Falls Sie hinfallen, drücken Sie wieder Knopf 2 und versuchen es nochmal. Wenn alles fehlschlägt und der Spieler an Ihren Leuten vorbeikommt, überlassen Sie dem Compu-

ter die Kontrolle der anderen Spieler und konzentrieren sich voll auf Ihren Torwart.

Der Zweikampf:

Damit Ihr Spieler in einen Zweikampf gerät, rempeln Sie solange den Gegenspieler mit dem Puck an, bis auf dem Bildschirm die Kampfszene erscheint. Die Kämpfe sind sehr schwer zu gewinnen, also üben Sie das öfter.

SOKOBAN

(nur Game-Gear)

AREA PASSWÖRTER

- 1 THESUN
- 2 MERCURY
- 3 VENUS
- 4 EARTH
- 5 THEMARS
- 6 JUPITER
- 7 SATURN
- 8 URANUS
- 9 NEPTUNE
- 10 PLUTO
- 11 SERPENS
- 12 PISCES
- 13 HYDRA

SONIC THE HEDGEHOG

(Master-System und Game-Gear)

GREEN HILL ZONE:

Act 1:

Gehen Sie ganz nach rechts. In der ersten Palme nach der schwingenden Plattform ist ein **Extra-Sonic** versteckt.



Act 2: Chaos Emerald

Sobald Sie im Untergrund sind, gehen Sie nach rechts. Gehen Sie dann nach links, und lassen Sie sich nach unten fallen. Danach gehen Sie ganz nach rechts, bis Sie von der ersten Sprungfeder nach draußen springen. Dort angekommen, auf den Vorsprung links springen und weiter nach links, bis es nicht mehr weitergeht. Dort

hinunter, und Sie finden rechts den CHAOS EMERALD.

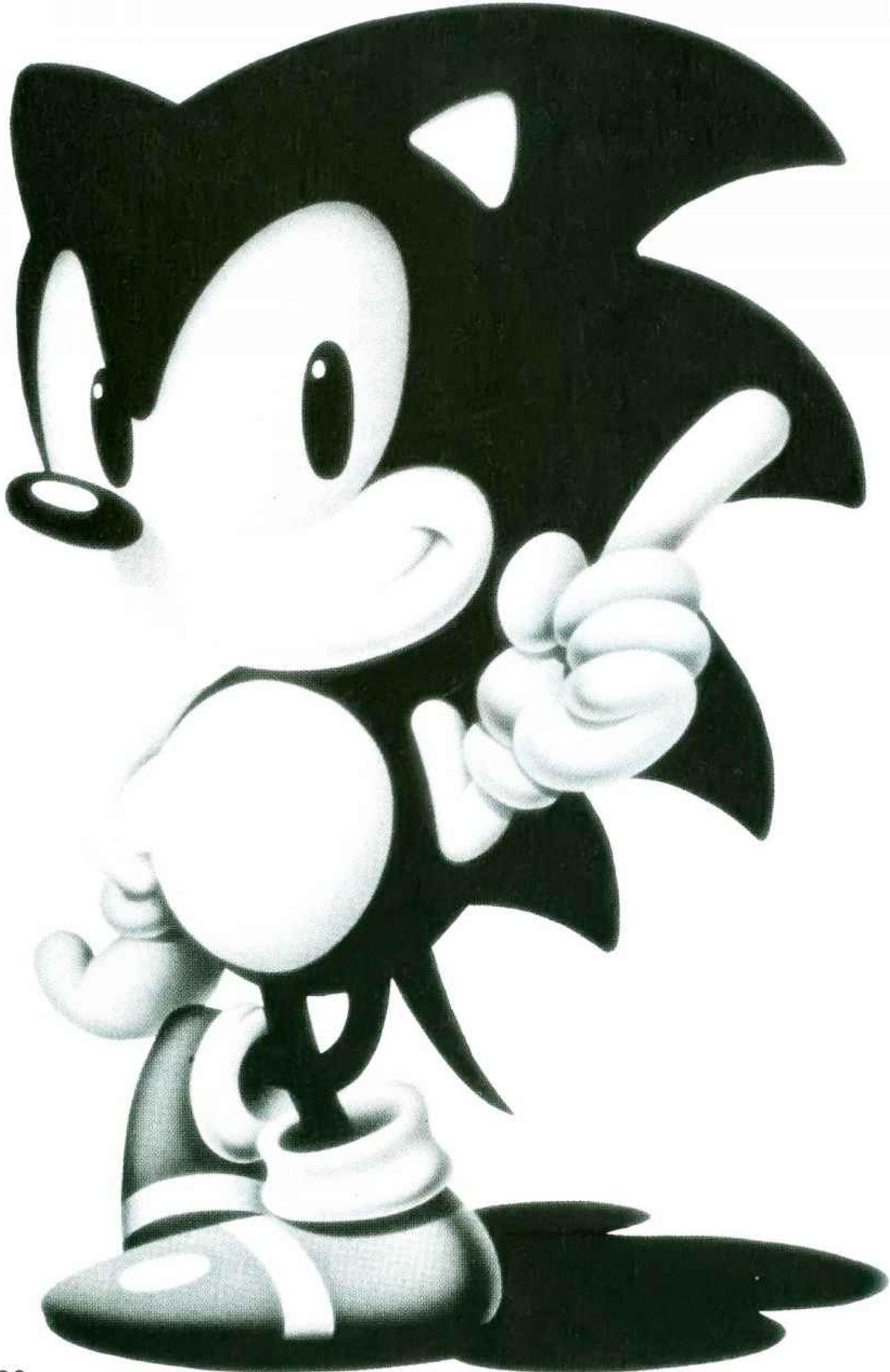
Nun wieder ganz nach unten. Gehen Sie nach links, und springen Sie gegen die Mauer, um den versteckten **Extra-raum** zu finden. Um die Gegend verlassen zu können, müssen Sie wieder zu dem oben erwähnten Vorsprung durchlaufen. Lassen Sie sich diesmal aber zur zweiten Ebene hochkatapultieren. Sammeln Sie dabei die Ringe auf. Springen Sie in der Mitte dieser Ebene auf die Sprungfeder, die Sie durch die Wand nach oben schießt. Gehen Sie ganz nach rechts, und die Runde ist geschafft.

Act 3:

Lassen Sie sich in die zweite Grube fallen. Dort bekommen Sie einen Extra-Sonic. Gehen Sie danach ganz nach rechts, um Dr. Robotnik zu begegnen.

Dr. Robotnik

Warten Sie, bis er am Bildschirmrand herunterfliegt, und treffen Sie ihn dann mehrere Male hintereinander mit der Sonic-Sprungattacke. Berei-



ten Sie sich darauf vor, über ihn hinwegzuspringen, sobald er Sie angreift. Sie müssen ihn insgesamt achtmal treffen, bis er geschlagen ist.

BRIDGE-ZONE:

Act 1: Chaos Emerald

Um diesen zu bekommen, stellen Sie sich auf die letzte Brücke und warten, bis Sonic mit dem ersten oder zweiten Brückenstück herunterfällt. Springen Sie dann schräg nach oben, d.h. links auf den Vorsprung, und nehmen Sie den Edelstein an sich.

Act 2:

Passen Sie auf, denn der Bildschirm bewegt sich unaufhörlich nach rechts. Halten Sie sich in der Mitte des Bildschirms auf, damit Sie die Hindernisse sehen, die auf Sie zukommen, und rechtzeitig reagieren können. Das **Extraleben** im Wasser erhalten Sie, indem Sie springen und den Sprungknopf gedrückt halten. So prallen Sie von dem Computer ab und gelangen auf die rechte Seite.

Act 3:

Gehen Sie zuerst etwas nach links, und holen Sie sich das **Extraleben**. Laufen Sie dann ganz nach rechts zu Dr. Robotnik.

Dr. Robotnik

Springen Sie auf ihn drauf, sobald Sie ihn rechts oder links auftauchen sehen, und halten Sie den Sprungknopf gedrückt, so daß Sie von ihm abprallen. Wenn Sie direkt über ihm bleiben, kann er Sie mit seinen Feuerbällen nicht treffen. Treffen Sie ihn achtmal, und er ist besiegt.

JUNGLE-ZONE:

Act 1: Chaos Emerald

Gehen Sie nach rechts, bis Sie den **Extra-Sonic** im Wasserfall sehen. Springen Sie über die Blöcke zum Extraleben. Gehen Sie oben entlang weiter nach rechts, bis zu den Baumstämmen, die den Wasserfall herunterkommen. Gehen Sie nach rechts, und Sie treffen auf einen hin- und herschwingenden Baumstamm.

Weiter geht's nach rechts zu dem Baumstamm, der den Wasserfall herunterkommt. Springen Sie auf ihn, und lassen Sie sich ziemlich weit



hinunterbringen. Dann sehen Sie auf der linken Seite einen Vorsprung. Springen Sie auf ihn, und gehen Sie nach links, auf den Baumstamm im Wasser, bis Sie den CHAOS-EMERALD erreicht haben. Der Ausgang ist ganz rechts.

Act 2:

Springen Sie behutsam nach oben. Der Bildschirm folgt Ihnen ruckartig, d.h. Sie dürfen auf keinen Fall den unteren Bildschirmrand berühren. Passen Sie auch auf die kurzen Baumstämme auf, denn diese fallen herunter, sobald Sie auf sie springen.

Act 3:

Zuerst nach rechts und ins Wasser springen, um einen Extra-Sonic zu bekommen. Springen Sie dann die Weinreben hinauf zu Dr. Robotnik.

Dr. Robotnik

Springen Sie hoch, um ihn zu treffen, kurz bevor er seine Kugeln abwirft. Vermeiden Sie es, die am Boden hin- und herrollenden Kugeln zu berühren. Sie müssen ihn achtmal treffen, um ihn zu besiegen.

LABYRINTH-ZONE:

Act 1:

Denken Sie daran, daß Sonic nach kurzer Zeit die Luft ausgeht und Sie große Luftblasen aufschnappen müssen, damit er wieder Luft zum Atmen hat. Gehen Sie am Anfang nach rechts, und rutschen Sie den Abhang hinunter. Führen Sie Sonic anschließend in die rechte untere Ecke. Gehen Sie in den Gang rechts von der Sprungfeder. Dann nach rechts einen langen Gang hinunter. Lassen Sie sich fal-

len, um zu den aus dem Boden kommenden Spitzen zu gelangen. Gehen Sie nach rechts, bis zu einer weiteren Sprungfeder. Springen Sie hoch, und warten Sie, bis der Stachelfisch seine Stachelbälle abschießt.

Gehen Sie zurück nach unten. Wenn Sie jetzt wieder nach oben kommen, hat der Stachelfisch keine Stachelbälle mehr. Gehen Sie nun nach rechts. Sie kommen zu einer weiteren Plattform, die Sie nach oben bringt. Gehen Sie oben nach links, um nicht von den Stacheln erwischt zu werden.

Gehen Sie dann nach links, und springen Sie nach oben. Nicht den Fernseher mit dem Ring berühren, da er sich in einen **Extra-Sonic** verwandelt, wenn Sie den Schalter durch einen Sprung betätigen. Die Tür zum Ausgang auf der rechten Seite ist nun geöffnet.

Act 2: Chaos Emerald

Gehen Sie zuerst nach rechts. Wenn Sie auf der zweiten Rutschbahn (nach links unten) sofort einen Sprung nach links

machen, kommen Sie in einen Raum mit mehreren Ringen und einem Schild. Wenn Sie nach ganz unten gerutscht und unterWassersind, gehen Sie nach links und lassen sich in die Grube fallen.

Gehen Sie unten nach rechts (wenn Sie bei der ersten Möglichkeit nach links gehen, finden Sie einen **Extra-Sonic**, der jedoch nicht leicht zu erreichen ist). Sie kommen jetzt hinunter zu Stäben, die aus dem Boden kommen (also Vorsicht!). Am Fuß der Stäbe sind Luftblasen. Gehen Sie nach rechts, bis Sie einen Block finden, der sich nach oben bewegt, wenn Sie sich draufstellen.

Gehen Sie oben ein Stück nach links, um den Spitzen an der Decke auszuweichen. Setzen Sie ihren Weg nach links fort, um neue Luftblasen zu finden. Springen Sie links nach oben, an dem sich drehenden Stachel vorbei, und nehmen Sie das **Unschlagbarkeitsextra**. Laufen Sie nun den rechten Vorsprung entlang.

Springen Sie nach oben, bis

Sie wieder über der Wasseroberfläche sind. Der CHAOS EMERALD ist in den Stacheln auf der linken Seite. Wenn Sie noch unschlagbar sind, können Sie ihn einfach nehmen und dann schnell hochspringen. Der Ausgang ist dann auf der rechten Seite dieses Bereiches.

Act 3:

Sie bekommen einen **Extra-Sonic**, wenn Sie die Sprungfeder benutzen, um in den Gang in der linken, oberen Ecke des Raums zu kommen. Das Extraleben ist am Ende des Ganges. Dr. Robotnik finden Sie ganz rechts.

Dr. Robotnik

Sonic kann in dieser Stufe nicht die Luft ausgehen. Bleiben Sie auf einer Seite des Bildschirms, und warten Sie, bis Dr. Robotnik erscheint. Es ist sicherer, wenn Sie ihn nur anspringen, wenn er von einem der Stäbe direkt über ihnen herunterkommt. Dann springen Sie schnell auf den anderen Vorsprung. Springen

Sie direkt nach oben, um dem Torpedo auszuweichen.

Wenn Sie ihn auch angreifen wollen, wenn er vom unteren Stab aus kommt, springen Sie auf ihn drauf und halten den Sprungknopf gedrückt, um auf die andere Seite zu hüpfen. Sie müssen ihn achtmal treffen, um ihn zu schlagen.

SCRAP-BRAIN-ZONE:

Act 1:

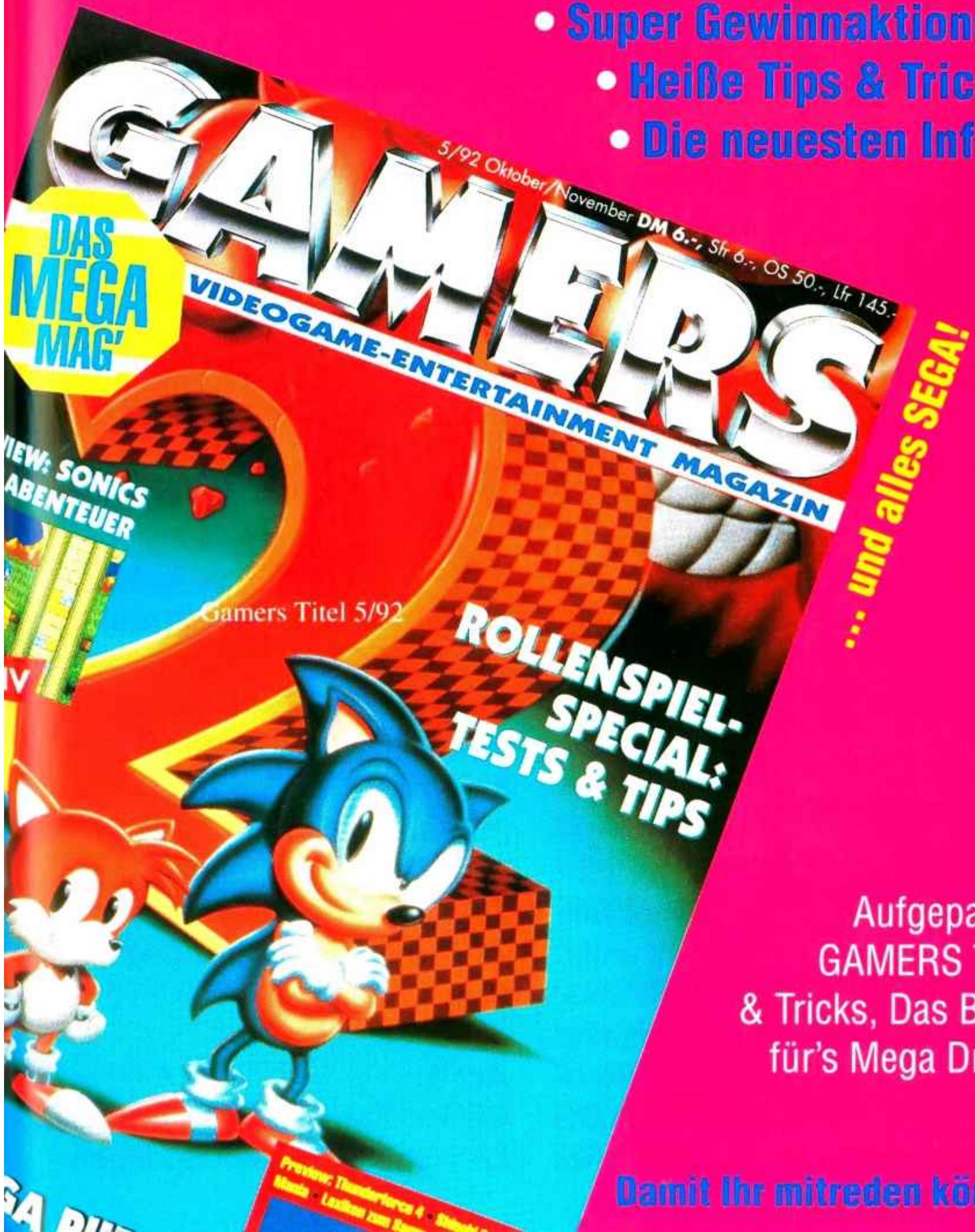
Gehen Sie ganz nach rechts. Wenn Sie schnell auf das mittlere Förderband springen, können Sie dort einen **Extra-Sonic** erwischen, bevor er herunterfällt.

Act 2: Chaos Emerald

Gehen Sie nach rechts durch die Türen hindurch, bis Sie in einem Raum mit Förderbändern stehen. Verlassen Sie den Raum rechts oben. Sie kommen in einen langen Gang hinein. Lassen Sie sich am Ende des Ganges nach unten fallen, und gehen Sie nach rechts. Nehmen Sie dann den unteren Gang. Gehen Sie durch den Tunnel.

HOLT SIE EUCH!

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



... und alles SEGA!

Aufgepasst:
GAMERS Tips
& Tricks, Das Buch
für's Mega Drive.

Damit Ihr mitreden könnt.

Wenn sich der Gang in ein „Y“ teilt, gehen Sie immer nach unten, bis Sie auf der rechten Seite einen Gang sehen. Springen Sie über die Lücke, um dort hineinzukommen.



Gehen Sie nach rechts in den Transporter. Gehen Sie nach links und unten zu den beiden Türen. Die linke Tür ist geschlossen, die rechte ist offen. Gehen Sie nach rechts, bis Sie einen Schalter finden, der die linke Tür öffnet und die rechte schließt. Stellen Sie fest, ob die rechte Tür geschlossen ist!

Gehen Sie nach rechts, und lassen Sie sich nach unten fallen. Gehen Sie nach links, die erste Fallgrube hinunter und in den Transporter. Nehmen Sie den CHAOS EMERALD auf. Gehen Sie

nach links, durch den Plattformraum, über die Gruben und schließlich durch den Tunnel. Lassen Sie sich fallen, und gehen Sie nach rechts durch den Tunnel. Sie sind



jetzt wieder bei den Y-Gängen.

Gehen Sie wieder in den Transporter auf der rechten Seite (wenn Sie hinunterfallen, bringt der linke Transporter Sie nach oben zu einem **Extra-Sonic**, der rechte nur nach oben). Gehen Sie durch die (nun offene) linke Tür durch den Raum mit den Förderbändern. Folgen Sie dem Gang, bis Sie zu dem Ausgang rechts oben kommen.

Act 3:

Gehen Sie nach oben, bis Sie Dr. Robotnik sehen. Springen

Sie dann auf denselben Fahrstuhl, um in die nächste Zone zu kommen. In der „Scrap-Brain-Zone“ gibt es keinen Boss.

SKY-BASE:

Act 1:

Gehen Sie immer nach rechts. Solange der Bildschirm noch nicht aufleuchtet, können Ihnen die Blitze nichts anhaben. Der Ausgang ist ganz rechts oben.

Act 2:

Laufen Sie nach links, bis Sie zu einer Leiter, die nach oben führt, kommen. Gehen Sie nach oben, bis Sie zu der spitzenbewehrten Wand, die sich nach rechts bewegt, gelangen. Wenn Sie zu der Bombe kommen, stehen Sie still und warten, bis sie hochgeht. Weichen Sie dann den Kugeln aus, und halten Sie sich rechts. Der Ausgang ist links oben.

Chaos Emerald:

Um den CHAOS EMERALD zu bekommen, springen Sie

am Anfang der Runde von dem Vorsprung, an dem Sie beginnen, nach links. Sie landen auf einer Plattform, von der Sie sich zu einer anderen Plattform transportieren lassen. Springen Sie auf die nächste und dann ganz nach rechts, bis Sie zu einer Plattform kommen, die sich auf und abbewegt. Springen Sie auf diese und, oben angelangt, nach links auf einen Vorsprung. Der CHAOS EMERALD ist auf dem Vorsprung links. Den Ausgang finden Sie dann ganz links.

Act 3: End-Boss

Sobald Sie den Raum betreten, laufen Sie nach rechts und springen gegen Dr. Robotiks Glas.

Bleiben Sie dann ganz links, da Sie hier völlig sicher sind. Springen Sie dann Dr. Robotnik an. Danach schnell nach links zurücklaufen und dem elektrischen Angriff ausweichen. Sie müssen Dr. Robotnik etwa 10 bis 15mal treffen, um ihn schlagen zu können.

SPACE HARRIER

Über den Sound-Test (wie in der Anleitung beschrieben), können Sie das Menü „Special-Effects“ aktivieren, das Ihnen die Möglichkeit bietet, die Schwierigkeitsstufe selbst zu bestimmen oder als Düsenflugzeug zu starten. Wählen Sie dazu im Sound-Test die Titel 7-4-3-7-4-8 an, und bestätigen Sie jeweils mit Taste 1. Über 1 gelangen Sie in das Menü „Special-Effects“.

Neben den drei Fortsetzungen (siehe Anleitung) können Sie noch weitere sechs hinzubekommen. Sobald die Meldung „Game Over“ auf dem Bildschirm erscheint, drücken Sie die Steuerung nach **links, rechts, links, rechts, unten, oben, unten, oben**. Das Spiel startet jedesmal mit drei Space-Harriern und bringt Sie auf insgesamt 27 Leben.

SPELLCASTER

Befehlsfolae:

MOVE Mount Enriku

MOVE Izumo

LOOK Spaghetti

TALK 2 x zu Kuma

MOVE Izumo Temple

LOOK Gegenstand an der Wand

MOVE hinaus

TALK

Kusanagi: Zielen Sie aus dem Stand heraus, um ihn zu töten.

LOOK Charm (Zauber)

TAKE Charm

MOVE Izumo

TALK 2 x zu Kuma

TAKE Spaghetti

MOVE Summit Temple

TALK über Kusanagi

MOVE Attaro Shrine

LOOK Schwert

TAKE Schwert

Jukak: Zielen Sie aus dem Stand heraus, um ihn zu töten.



TALK
LOOK Schwert
TAKE falsches Schwert
MOVE SummitTemple
USE Schwert
USE Charm
TALK über Iwato
MOVE Mount Miwa
TALK
USE falsches Schwert
MOVE hinein

Kämpfen Sie gegen den Feind, und gehen Sie danach dort weiter.

Nach dem Wald und der Brücke kommen Sie zu mehreren Plattformen. Springen Sie bei den breiteren Plattformen nur auf den äußeren Rand, da Sie sonst einbrechen.

Kämpfen Sie gegen **Wakahiko**.

MOVE hinaus
MOVE SummitTemple
TALK
MOVE Kashima Temple

Kämpfen Sie gegen den Feind. Falls Ihre Energie zur Neige gehen sollte, rufen Sie „Mars“ zu Hilfe.

LOOK 2 x zum Schwert
TAKE Sword of Branches
MOVE SummitTemple
MOVE Shimono Port
LOOK 2 x terrain
LOOK Mädchen
SPELL Hatten
SPELL Makiri
SPELL Kannon



TALK 3 x zum Mädchen
MOVE Midoris Haus
MOVE Pier
LOOK Bootshaus
TALK Midori
MOVE Midori's Haus
TALK
MOVE Pier
MOVE Bootshaus
TAKE X-Ray-Glasses
MOVE hinaus
MOVE aufs Meer

Fahren Sie mit dem Befehl **MOVE** links, vorwärts, links,

MANFISH  BRACERS	 STORMY	 WHIRLPOOL	 STORMY	
		 STORMY		MONK  LUTE
EVIL SPIRIT  HELMET		EVIL SPIRIT		EVIL SPIRIT
	EVIL SPIRIT		EVIL SPIRIT  VAJIRA	
		EVIL SPIRIT		
		PIER		

vorwärts, rechts, vorwärts, links, vorwärts, benutzen Sie dann die X-Ray-Glasses, und springen Sie ins Wasser.

Kämpfen Sie dort gegen Manfish, um die „Bracers“ zu erhalten.

Fahren Sie weiter: rückwärts, rechts, rückwärts, rechts, rechts, vorwärts, rechts, setzen Sie dann wieder die X-Ray-Glasses auf, und springen Sie in den Ozean. Mit dem Zauberspruch „Kannon“ können Sie Monk besiegen.

Suchen Sie danach alle bösen Geister, um das Meer von

ihnen zu befreien, indem Sie die Laute (Lute) spielen. Springen Sie darauf wieder ins Meer, und sammeln Sie „Heimet“ und „Vajira“ auf. Fahren Sie zum mittleren Teil der stürmischen See, und beruhigen Sie das Wasser mit dem Spiel der Laute. Fahren Sie nun ein Feld vorwärts zum Wasserstrudel, und spielen Sie nochmals die Laute, um die „Beads“ zu bekommen.

Die Schächte am Meeresboden führen alle zum selben Ort. Springen Sie durch die Strudel, wenn sie am schmalsten sind. Wenn Sie den Be-

ginn des Schreins erreicht haben, fangen Sie am besten an zu laufen.

TALK

SPELL Kannon

LOOK auf das Schwert

TAKE Schwert

MOVE Boot

USE Schwert

MOVE Izumo

MOVE Izumo Temple

Drachen: Treffen Sie ihn am Kopf.

MOVE hinein

MOVE hinaus

Tausendfüßler: Lassen Sie dieses Wesen tiefer kommen, um es dann an einem der Köpfe zu treffen.

TALK

TAKE Ball of Shimazu

TALK

MOVE Izumo

TALK

MOVE Kumano Shrine

TALK

USE Ball of Shimazu

TALK

MOVE Kakogen

Springen Sie auf den Brunnen, und drücken Sie die Steuerung nach unten. Sobald die nächste Szene erscheint, drücken Sie die Pausetaste



und wählen den Zauberspruch „Makiri“. Führen Sie den Zauberspruch schnell aus, und fliegen Sie nach rechts. Auf dem großen Stein drücken Sie wieder die Richtungstaste nach unten und gelangen so zur nächsten Ebene, die zum Schrein führt.

SPELL Indra

LOOK 2 x zur Raumschiffspitze

USE Ball of Shimazu

LOOK auf das Loch

MOVE in das Raumschiff

LOOK auf die Hand

MOVE hinaus

MOVE hinaus

Laufen Sie zurück zum Stein, und drücken Sie die Steuerung nach unten. (Falls Sie über weniger als 400 Energiepunkte verfügen, sollten Sie sich diese hier beschaffen.) Fliegen Sie im Brunnen-schacht zum Sims auf der linken Seite, und stellen Sie sich dort ganz dicht an den Rand. Löschen Sie den Zauberspruch „Makiri“.

Wenn Sie von dieser Stelle den Schacht hochspringen, sollten Sie wiederoben neben dem Brunnen ankommen. Laufen Sie von dort aus nach links.

TALK

MOVE Mount Hinokami

Die vier kreisenden Feuerbälle können Sie mit einem Sammelschuß ausschalten. Setzen Sie nur im Notfall „Makiri“ ein, sonst verlieren Sie zu viel Energie.

Kezeus: Treffen Sie ihn mit dem Sammelschuß am Kopf.

Daikok: Treffen Sie sein Auge, wenn es geöffnet ist.

LOOK 2 x auf die Rüstung

TAKE Armored Glove
(Armor Bracers)

MOVE Kumano Shrine

TALK

USE Armored Glove

MOVE Kakogen

Steigen Sie den Brunnen hin-ab, und gehen Sie zurück zum Raumschiff.

MOVE hinein

USE Armored Glove
(um zur Pyramide gebracht zu werden)

MOVE ostwärts

SPELL Fudo

MOVE hinein

Nehmen Sie ganz rechts den „Pyramid Point“ auf, und gehen Sie hinaus.

SPELL Makiri

USE Pyramid Point

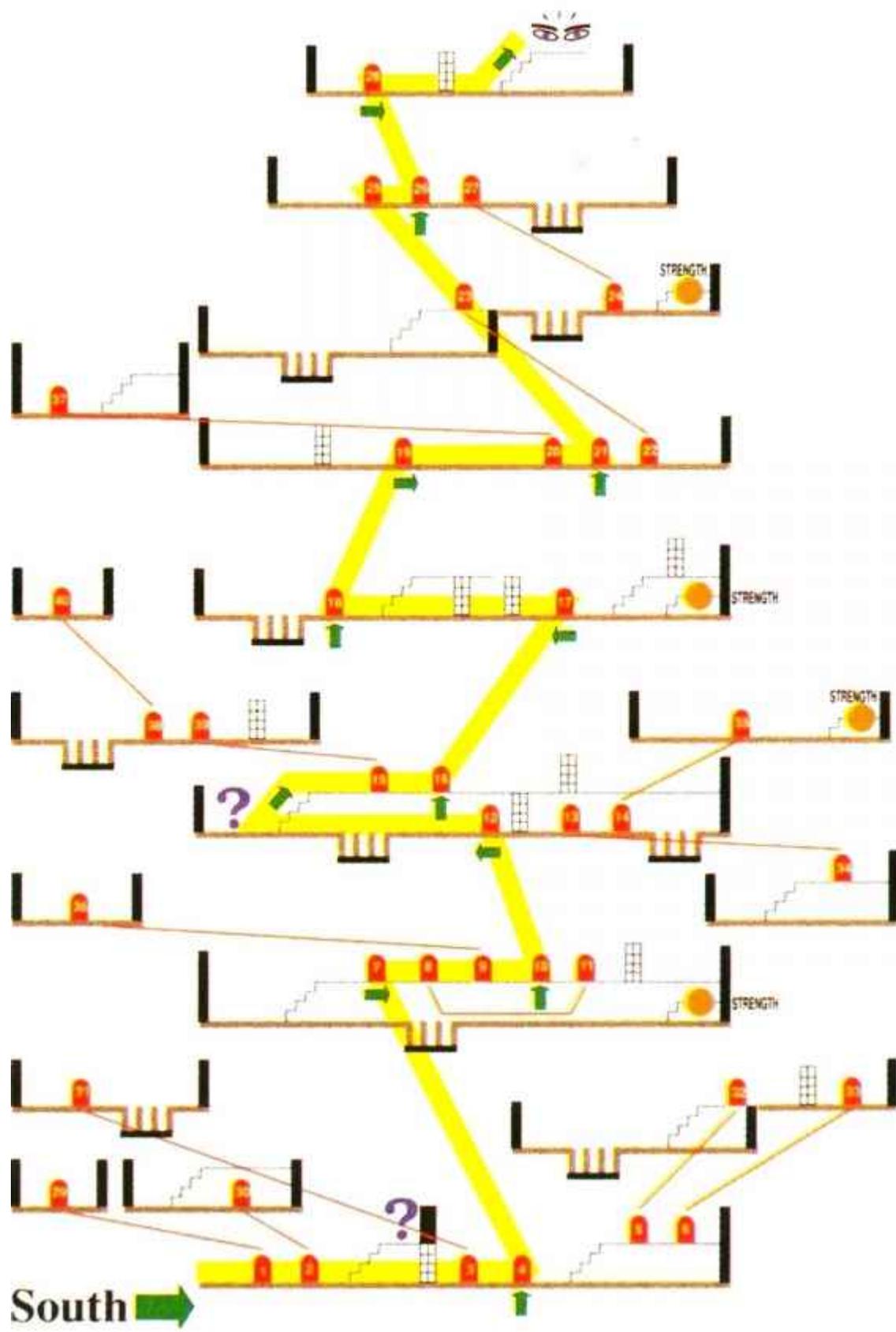
SPELL Makiri

MOVE ostwärts

MOVE südwärts

MOVE hinein

Beim ersten „?“ kämpfen Sie gegen einen Drachen um den „War Hammer“.



Beim zweiten „?“ springen Sie an der Statue hoch und nehmen sich die Waffe „Trident“.

In zwei der zerstörbaren Wände sind „Body-Armor“ und „Leg-Armor“ versteckt.

Sobald Sie die Pyramide durchlaufen und den Ausgang gefunden haben, stehen Sie dem Dämon gegenüber.

TALK so oft bis Regina aufhört, Sie anzugreifen.

Dämon: Treffen Sie ihn unterhalb der Taille.

USE Schwert

TALK

MOVE Misty Crossing

MOVE Gate

TALK

MOVE Chizu Sea

TALK

TAKE Nectar

USE Swort of Kusanagi

LOOK auf die Flasche

MOVE Misty Crossing

USE 2 x Nectar

TALK

MOVE Yomotsu

Gehen Sie in das Loch im ersten roten Baum.

USE Swort of Kusanagi

MOVE hinaus

Gehen Sie die erste Treppe hinauf zum „Shrine of Izanami“

TALK

MOVE hinaus

Überqueren Sie die Plattformen, und steigen Sie die zweite Treppe hinauf zum „Shrine of Yomotsu“.

LOOK Hund

TALK

MOVE hinaus

Kehren Sie zu Amano im roten Baum zurück.

TALK

MOVE hinaus

Laufen Sie zurück nach Misty Crossing.

MOVE Toki Plains

LOOK auf den Stein

MOVE Misty Crossing

TALK

TAKE Ruder (Oar)

MOVE Toki Plains

USE Ruder

TAKE Harfe
MOVE Chizu sea
USE Harfe
MOVE Misty Crossing
MOVE Yomotsu

Steuern Sie auf den zweiten Schrein zu, und klettern Sie hinauf.

USE Harfe
TALK

Gehen Sie nun zurück nach Misty Crossing. Lassen Sie sich dort besser ein Paßwort geben, da der Donnergott manchmal wegfliegt und Sie an der Stelle gestrandet sind.

TALK

Dämon: Treffen Sie dieses Wesen mit dem Sammelschuß, und nehmen Sie sich anschließend das Schwert.

Gehen Sie nach Yomotsu, und steigen Sie die zweite Treppe hinauf.

USE Sword of Fury
MOVE hinaus
Kehren Sie um zum Baum mit dem Loch.

TALK
MOVE hinaus
Gehen Sie jetzt ganz nach rechts zum Felsen, wo sich inzwischen eine Tür geöffnet hat.

MOVE entweder nach links oder rechts, bis Sie einen Raum gefunden haben, in dem sich kein Schwert befindet.

USE Sword of Fury
MOVE hinein

Den fliegenden Feind können Sie leicht mit „Hatten“ erledigen.

Greifen Sie sich dann den Spiegel, und gehen Sie hinaus, zurück zum Izanami-Schrein (erste Treppe).

USE Sacred Mirror
TALK
MOVE Izumo
LOOK 2 x zur Halskette
TALK
TAKE Halskette (necklace)
MOVE Kashima Temple
USE Sword of Branches
USE Sacred Mirror
USE Sword of Kusanagi

ENDKAMPF: Schießen Sie so viel wie möglich, aber vergessen Sie nicht, mit dem Zauberspruch „Mars“ Ihre Stärke aufzufrischen, wenn sie zur Neige geht.

Am Ende müssen Sie zwei

kleinere Gesichter mit Ihrem Sammelschuß zerstören, danach schießen Sie auf die Mundöffnung der Kreatur. Wenn Sie gesiegt haben, warten Sie noch eine Weile bis zum Sonnenaufgang...

PASSWÖRTER

Nach dem Kampf im Kashima Tempel:

rHTlgXoJOYeSilrghTTnGYpC

Nach dem Kampf mit dem Drachen:

zLU00o5BCCU0lvP4GIQ3RjMC

Bei der Pyramide:

brzTjJZiCDWaLOuJ-PP+dhRC

Beginn der Unterwelt:

HXZJ6aKWAD2m5-fqGGG9YkfC

Mit „Sword of Fury“:

YcxRB1lpmxk4tazxjuhsw6D

SUPER MONACO GP (Master-System und Game-Gear)

Bester Fahrzeugteilesatz
(Machine Set)

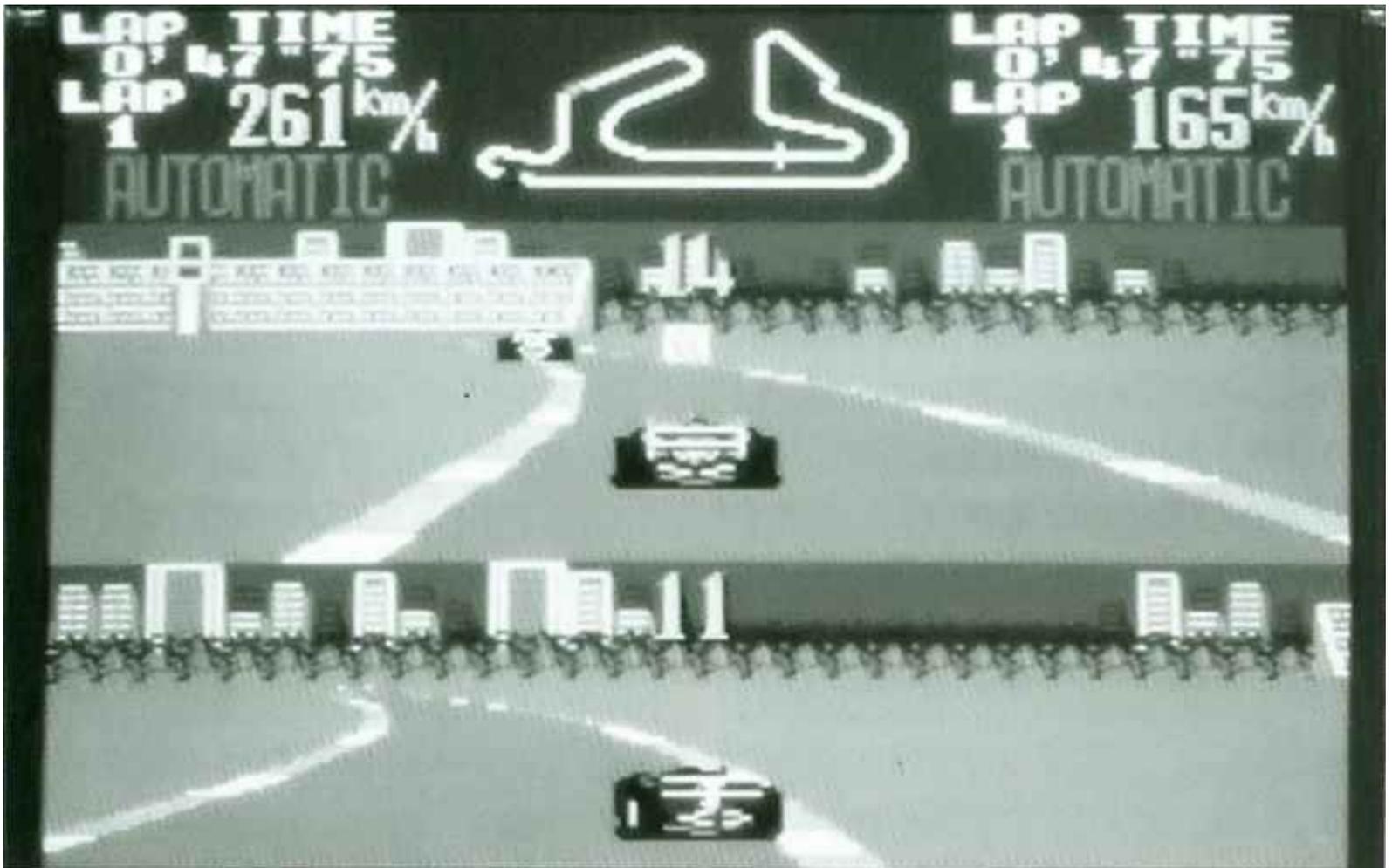
TRANSMISSION: Stärke 7 ist am besten, da dieses der größte Beschleunigungswert ist. Allerdings ist er auch am schwersten zu kontrollieren.

WING: TYPE 1

ENGINE: Vapor V8 (außer für Strecken mit Geraden, benutzen Sie Firenze V12).

TIRE: Einfach (außer für Strecken mit vielen Geraden)





Bestes Machine Set für jedes Rennen

RACE	WING	TIRE	ENGINE/TRANS
Brazil	Type 1	Soft	Vapor V8
San Marino	Type 1	Soft	Vapor V8
Monaco	Type 1	Soft	Vapor V8
Mexico	Type 1	Soft	Vapor V8
USA	Type 2	Hard	Firenze V12
Canada	Type 2	Hard	Lorry 32 V12
France	Type 1	Soft	Vapor V8
England	Type 2	Hard	Vapor V8W.
Germany	Type 2	Hard	Lizzie 24 V8
Hungary	Type 1	Soft	Lorry 32 V 10
Belgium	Type 1	Soft	Lorry 32 V10
Italy	Type 2	Hard	Vapor V8
Portugal	Type 1	Soft	Lizzie 24 V8
Spain	Type 1	Soft	Lorry 32 V 10
Japan	Type 1	Soft	Lorry 32 V 10
Austria	Type 2	Hard	Lizzie 24 V8

HINWEISE

Um die besten Ergebnisse zu erzielen, während im Grand-Prix-Mode gespielt wird, sollten Sie im **TEST RUN** üben. Üben Sie mit der manuellen Gangschaltung. Wenn Sie mit ihr umgehen können, sparen Sie Zeit gegenüber der automatischen Gangschaltung.

TEDDY BOY

Rundenauswahl

Bewegen Sie beim Titelbild die Richtungstaste hoch-runter-links-rechts. Es erscheint daraufhin eine Anzeige mit drei Optionen:

CONTINUE:

Diese Auswahlmöglichkeit erhalten Sie erst, nachdem Sie ein Spiel gespielt haben.

FIRE:

Mit der Auswahl „No“ können Sie den Einsturz verhindern, sobald Sie längere Zeit an einer Stelle stehen.

1 P:

Bei der Eingabe „No“ kann mit

zwei Personen gespielt werden.

Die Eingabefolge zur Rundenauswahl erfolgt aus der „Fire“-Stellung. Drücken Sie die Steuerung einmal nach oben, neunmal nach unten und dann Taste 1. Sie können nun eineder50 Runden durch Hin- und Herbewegung der Steuerung auswählen.

THUNDER BLADE

Continue-Funktion

Sobald auf dem Bildschirm „Game Over“ erscheint, halten Sie die Richtungssteuerung nach rechts unten und gleichzeitig Taste 2 gedrückt. Sie starten das Spiel erneut in der Szene, in der Sie getroffen wurden.

TIME SOLDIERS

Erweitern des Spiels mit einem Spieler

Wenn Ihr Spieler sein letztes Leben erreicht hat, können Sie über Control-Pad 2 den zwei-

ten Spieler zum Leben erwecken, und bekommen somit drei weitere Fortsetzungen.

DIE GROSSEN BOSSE:

2. Weltkrieg: Großer Panzer
Zerstören Sie die Kanone auf dem Panzerturm.

Primitives Zeitalter:

Tyrasaurus

Bewegen Sie sich schnell zur linken oberen Ecke des Bildschirms. Gehen Sie dann langsam wieder nach unten, während Sie auf den Nasenbereich des Tyrasaurus zielen.

Altrömisches Zeitalter:

Minotaur

Zielen Sie auf das Gesicht und besonders auf die Kinnpartie.

Zeitalter der zukünftigen Welt:

Gorugo

Laufen Sie nach links oben, und bewegen Sie sich langsam nach rechts an der Kopfspitze Gorugos vorbei, während Sie nach unten zielen. Treffen Sie seinen Kopf ab-

wechselnd von links und rechts.

Mittelalterliches Japan: Kabuki

Sein Gesicht ist sein verwundbarer Punkt. Schießen Sie vom oberen Bildschirmrand auf Gesicht und Umgebung. Setzen Sie möglichst die Energiekanone ein.

Gylends Welt: Gylend

Positionieren Sie sich oben links dem Bildschirm, und zielen Sie auf den roten Punkt an seinem Kopf. Seien Sie flink, und schießen Sie genau. Die Energiekanone ist die wirksamste Waffe gegen Gylend.

TRANSBOT

Geheimbefehle

Sobald das „Sega-Master-System“-Logo auf dem Bildschirm erscheint, halten Sie Taste 2 des Control-Pads gedrückt. Wenn das Titelbild gezeigt wird, warten Sie noch ca. 10-20 Sekunden, bis Sie ins Menü „Secret-Command“ gelangen. Dort können Sie vier Geheimbefehle auslösen:

1. für 10 Leben
2. für unbegrenzte Energie der Sonderwaffen
3. für unbegrenzte Lebens-Energie
4. verlangsamt die Zirkulation der Buchstaben

Gestartet wird das Spiel mit Taste 1 des Control-Pads 2.

Weg in den Untergrund

Zunächst beschaffen Sie sich über den Waffenträger eine D-Waffe (Cannon). Treffen Sie daraufhin drei „Hiluns“, somit wird kurze Zeit später eine Bodenöffnung auf dem Bildschirm sichtbar, in die Sie automatisch hineingeführt werden.

VIGILANTE

Rundenauswahl

Halten Sie beim Titelbild die Richtungstaste nach oben links gedrückt und Taste 1 und 2 gleichzeitig, bis das Bild der Rundenauswahl erscheint.

Mit der Steuerung können Sie eine der fünf Runden auswählen.

DIE BOSSE

Runde 1: Harlv Hog

Knien Sie sich bei ihm hin, und berieseln Sie ihn mit Faustschlägen.

Runde 2: Mad Dog

Lassen Sie Mad Dog zunächst über sich springen, so daß er links von Ihnen steht. Wenn er nicht mehr nahe genug ist für einen direkten Kontakt, sollten Sie wieder aus der Hocke heraus Ihre Fäuste einsetzen.

Runde 3:

Macehead the Horrible

Weichen Sie seinen Stahlbällen aus. Hocken Sie sich hin. Sobald Macehead auf Sie zukommt, boxen Sie kontinuierlich in seine Magengegend. Wenn Sie richtig stehen, hält er seine Hände vor den Bauch.

Runde 4: Iron Brian

Vorsicht, Iron Brian wirft mit Dynamit! Versuchen Sie zunächst einen Sprungtritt. Wenn er von der Plattform herunterkommt, wenden Sie die gleiche Technik an, wie bei den vorherigen Anführern.



Runde 5: Giant Defiant

Bekämpfen Sie ihn entweder aus der Hocke heraus, mit dem Nunchaku, oder versuchen Sie es mit dem Sprungtritt, sobald er auf Sie zukommt.

Allgemeine Tips

- Roger Rider können Sie nur aus dem Sprung heraus erledigen, ohne daß Ihr Lebensmesser sinkt. Setzen Sie dabei möglichst ein Nunchaku ein.
- Um einen Sprungtritt zu machen, drücken Sie Taste 1 und 2 gleichzeitig und halten die Richtungstaste nach unten rechts (bzw. unten links, wenn Sie nach links treten).
- Wenn Sie aus dem Sprung heraus mit dem Nunchaku oder der Faust angreifen wollen, drücken Sie wieder

beide Tasten und halten die Steuerung nach rechts oben, bzw. links oben.

- Sollten Sie von Angreifern in die Zange genommen werden, winden Sie sich einfach schnell hin und her, um sich zu befreien.

WONDER BOY I

Rundenauswahl

Sobald auf dem Bildschirm die Anzeige der Rundennummer und Ebene erscheint, drücken Sie Taste 1 zweimal und Taste 2 zweimal. Halten Sie daraufhin beide Tasten gedrückt, und wählen Sie mit der Richtungstaste die gewünschte Runde und Ebene aus.

Es existiert auch tatsächlich eine 10. Runde. Sie erreichen

diese allerdings erst, wenn Sie alle 36 Puppen eingesammelt haben. Denken Sie daran, auch die unsichtbaren Puppen aufzusammeln. Diese können gefunden werden, wenn Sie einige der Steine berühren.

Während des Spiels erscheinen vereinzelt kleine SEGA-Zeichen. Wenn Sie jedes der Zeichen aufsammeln, werden die Früchte, die Sie danach pflücken, 500 Punkte wert sein.

WONDER BOY II

Extra Gold

Klopfen Sie zunächst an der ersten Tür, um das Schwert und den Wiederbelebungs-trank entgegenzunehmen. Jetzt kann man die Pausefunktion aktivieren (entweder am Grundgerät oder mit dem zweiten Control-Pad, evtl. mit Rapid-Fire-Unit). Drücken Sie 37mal die Pausetaste, und Sie erhalten 45 Goldmünzen. Dieser Trick funktioniert beliebig oft.

Runde 1

Stellen Sie sich beim Death-Masters in die Mitte des Raums, und verpassen Sie ihm einen Schwerthieb, sobald er auf Sie zuschwebt.

Runde 2

Kaufen Sie in der Stadt auf jeden Fall ein Schild, um später vor Pfeilen geschützt zu sein. In der Höhle wird Ihnen hinter einer Geheimtür ein Brief an Catherine ausgehändigt. Wenn Sie Bomben besitzen, können Sie den Master Myconid am Ende der Runde leichter bezwingen.

Runde 3

Springen Sie in der 3. Ebene an der Wand vor dem Förderband hoch, bis ein Fragezeichen erscheint. Dahinter verbirgt sich ein Geschäft, in dem Sie Rüstungen kaufen können. Wenn Sie dem Roten Ritter gegenüberstehen, versuchen Sie ihn bei den Füßen zu treffen.

Runde 4

Catherine finden Sie in der Stadt von Baraboro. Klopfen Sie an der Wand rechts neben

dem Schildladen auf der Plattform. Catherine wird Ihnen die Flöte geben, die Sie in Runde 7 benötigen werden.

Lassen Sie sich hinter der Insel nach dem Dorf ins Wasser fallen. Steuern Sie dabei nach links, um das Geschäft zu erreichen. Dort wird Ihnen ein Fragezeichen angeboten, hinter dem sich Blitze verbergen, die Ihnen beim Kampf mit der Riesenkrake Kuracken helfen. Sollten Sie zuvor ein Leben verloren haben, wird Ihnen im Unterwasserladen ein Wiederbelebungstrank für 100 G angeboten.

Runde 5

In der Höhle haben Sie die Wahl gegen „Giant-Khong“ zu kämpfen. Er lauert hinter einer Geheimtür, die durch Hin- und Herspringen mit einem Fragezeichen gekennzeichnet wird. Besiegen Sie ihn, so erhalten Sie das „Giant-Sword“.

Trinken Sie in der Wüstenbar zwei der teuersten Getränke, so daß Ihnen eine Notiz für Betty ausgehändigt wird, die Ihnen dafür in Runde 6 gute Tips gibt.

Runde 6

Am Ende der Spiksebene befindet sich ein Waffengeschäft. Klopfen Sie auf der letzten goldenen Plattform gegen die Wand, und die Tür wird sich öffnen.

Im nächsten Teil dieser Ebene springen Sie zunächst über den ersten Schacht und hüpfen auf dem Podest hin und her, bis Sie alle Goldsäcke eingesammelt haben. Jetzt springen Sie den Schacht hinunter und finden im linken Gang hinter einem Fragezeichen ein weiteres Geschäft. Setzen Sie Ihren Weg nach rechts fort, und lassen Sie sich in den nächsten Schacht fallen. Gehen Sie nach links, und springen Sie zur Plattform mit einer Tür, hinter der sich Betty aufhält. Beim zweiten Besuch erhalten Sie den wertvollen Tip. Der Weg unten rechts entlang führt Sie dann zur Sphinx. Wenn Sie ihre Frage richtig beantworten, können Sie kampflös passieren.

Runde 7

In dieser Stadt gibt es eine Reihe von Geschäften. Sie

können sich bessere Stiefel kaufen, bei der Krankenschwestergeheilt werden und um das „Excalibur-Schwert“ kämpfen.

Nach der Ebene in den Wolken und dem Kampf gegen „Blue Knight“ gehen Sie nach rechts weiter und klettern die Leiter am Heuhaufen hoch. Mit dem Spiel auf der Flöte wird Ihnen der Weg zum Schloß freigegeben, in dem Ihnen von einem Zauberer das Sternamulett übergeben wird.

Runde 8

Halten Sie sich zu Beginn der Ebene rechts, und springen Sie über den Schacht hinweg. Nach kurzer Zeit erreichen Sie eine Wüstenstadt. Im letzten Gebäude ist der „Wizard“ versteckt. Klopfen Sie auf der Plattform gegen die leere Wand, und Sie erhalten Zugang. Als Siegerprämie erhalten Sie neun Blitze.

In der Höhle treffen Sie an einer Stelle auf zwei schmale Plattformen, gefolgt von einer breiten und weiteren zwei schmalen. Stellen Sie sich auf die breite Plattform, und klop-

fen Sie an die Wand. Die Tür öffnet sich: Sie stehen der Medusa gegenüber.

Runde 9

Sobald Sie die Höhle betreten haben, lassen Sie sich den Schacht hinabfallen. Bleiben Sie auf der zweiten freischwebenden Plattform stehen, und klopfen Sie an die Wand. In dem verborgenen Raum können Sie gegen „King Demon“ um das „Sword of Legend“ kämpfen. Gehen Sie sofort auf ihn zu, und treffen Sie ihn kontinuierlich mit dem Schwert.

Runde 10

Im Eispalast finden Sie allerdhand versteckte Läden auf den Plattformen. Klopfen Sie wieder einfach an die Wand.

Bereiten Sie sich auf den Kampf mit „Snow-Khong“ vor, der hinter der roten Tür am Ende auf Sie wartet.

Runde 11

Gehen Sie zunächst nach rechts, und lassen Sie sich bei der ersten Möglichkeit ins Wasser fallen. Steuern Sie

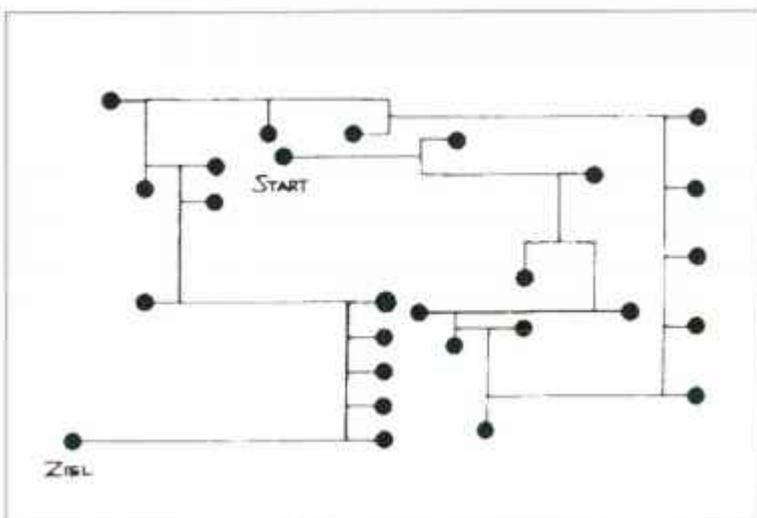
dabei nach links, so daß Sie die Nische mit der Ladentür erreichen. Betreten Sie zweimal den Laden, damit „Great Catfish“ erscheint. Er wird Ihnen das Heldenabzeichen aushändigen, aber nur wenn Sie das Sternamulett mitbringen.

Treffen Sie auf den Wahrsager, wird er Sie zwischen „Ruby“ und „Bell“ wählen lassen. (Die „Bell“ leitet bei der richtigen Abzweigung im Labyrinth der Runde 12.)

Wählen Sie den „Ruby“ zur Unterstützung gegen den Drachen, und folgen Sie dem Weg der Karte.

Runde 12

Wenn Sie den Punkt erreicht haben, an dem sich eine breite Plattform hoch- und herunterbewegt, müssen Sie



nach oben springen und dabei nach rechts steuern, um den nächsten Stein zu erreichen. Sie müssen sehr schnell abspringen, da Sie sonst herunterfallen und den ganzen Weg von vorne beginnen müssen.

Allgemeine Hinweise

- Suchen Sie möglichst jede Bar auf, da bei jedem Getränk Ihr Lebensmesser um ein Herz aufgefüllt wird.
- Einige der Anführer können zweimal aufgesucht werden. Anstatt des Schlüssels bekommen Sie beim Sieg ein dickes Herz und natürlich auch Gold.

WONDER BOY III

WONDER-BOY (in seiner ursprünglichen Gestalt)

In der Burg springen Sie so lange die Gruben hinab, bis Ihnen auf einer Ebene Skelette mit Schwertern begegnen. Gehen Sie dort nach links, und öffnen Sie die Tür am Ende des Gangs, die Sie zum Meka-Drachen führt.

Um gegen dieses Ungetüm zu siegen, bleiben Sie in der linken Ecke stehen und warten, bis der Drache näherkommt. In diesem Moment springen Sie hoch und versuchen gleichzeitig, ihn an der Nase zu treffen.

Wieder zurück auf dem Gang, gehen Sie den Weg rechts entlang und durch die Tür. Im nächsten Bereich stoßen Sie auf herabfallende Blöcke. Warten Sie am Ende, bis alle Blöcke heruntergefallen sind und eine Treppe gebildet haben, die hinaufführt.

EIDECHSENMANN

Holen Sie sich zunächst (wie auch nach jeder weiteren Verwandlung) ein Paßwort in der Kirche ab. Gehen Sie dann nach links zur Tür am Fuße des Turms. Innerhalb des Turms lassen Sie sich den Schacht hinabfallen und gehen nach rechts. Öffnen Sie dort die Schatztruhe, die ein großes Herz enthält.

Gehen Sie nun durch die Tür neben dem Geschäft. Jetzt wieder einen Schacht hinabfallen lassen und weiter nach

rechts gehen. Sobald Sie aus der Höhle herauskommen, gehen Sie rechts weiter, springen über die Inseln und gelangen am Ende zu einem Gebäude. Hinter der linken Tür befindet sich eine Schatztruhe, aus der Sie sich den Schlüssel mitnehmen.

Kehren Sie wieder ins Dorf zurück.

Gehen Sie nun durch die Türauf der zweiten Ebene des Turms (hat ein Schlüsselloch). Steigen Sie die Stufen empor, die Sie schließlich zum Wüstengebiet im Himmel führen. Dort nehmen Sie den linken Weg. Springen Sie über alle Gruben mit Feuerameisenlöwen, bis Sie die Grube mit dem blauen Feuerameisenlöwen erreichen. Steigen Sie diese Grube hinab, und schwimmen Sie weiter bis zur Tür auf der linken Seite. Gehen Sie hinein, und öffnen Sie die Schatztruhe. Verlassen Sie den Raum, und klettern Sie die Grube wieder hinauf. Setzen Sie den Weg nach links fort, an den kleinen Pyramiden vorbei und über zwei Schächte hinweg. Auch über

die große Pyramide können Sie klettern. Bei der Sphinx angelangt, gehen Sie durch die Tür und öffnen die Schatztruhe, die ein weiteres Herz enthält.

Gehen Sie nun wieder zurück über die Pyramide zu den zwei Schächten, und lassen Sie sich im rechten hinabfallen. Unten gehen Sie nach links und können nun das Innere der großen Pyramide erforschen. Gehen Sie an der Spitze durch die Tür, und setzen Sie Ihren Weg nach links fort. Am Ende fallen Sie zu drei goldenen Sphinx-Statuen



hinab. Suchen Sie die Stelle, an der Sie bis zur Tür innerhalb der Mauer gelangen können. Hinter dieser Tür wartet auch schon der nächste Boß-Drachen.

Um den Mummy-Drachen zu

besiegen, springen Sie und speien Feuer auf die Nase des Drachens. Vermeiden Sie, sich berühren zu lassen.

Kehren Sie daraufhin zurück ins Dorf.

MAUSMANN

Gehen Sie im Dorf nach links, und klettern Sie über die Mausblöcke. Kämpfen Sie sich durch die folgende Ebene, bis Sie am Ende des Waldes auf eine Öffnung im Boden stoßen. Wenn Sie dort hineinspringen, landen Sie in einer Wasserkammer. Dort führt Sie eine Tür zu zwei weiteren Türen (die einfache Tür führt zum Dorf zurück). Öffnen Sie die Schatztruhe.

Zurück in der Wasserkammer, klettern Sie jetzt die linke Wand aus Mausblöcken hinauf, vorbei an der Burg, bis zur Spitze. Drücken Sie Taste 2, und springen Sie. Zielen Sie dabei auf den Sims mit der Tür vor der Burg. Durch diese Tür gelangen Sie in ein Labyrinth. Die Tür an der Spitze des Labyrinths führt zum Zombie-Drachen.

Greifen Sie den Drachen nie in seiner flachen Form an, sondern warten Sie, bis er seine volle Größe erreicht hat, um ihn dann im Gesicht zu treffen. Der beste Standort ist auf der linken Seite des Bildschirms.



Kehren Sie darauf ins Dorf zurück.

PIRANHAMANN

Steigen Sie nun wieder den Turm hinauf zur Wüste. Diesmal gehen Sie den rechten Weg entlang bis zum Ende. Dort gehen Sie in die Burg hinein und öffnen jede Tür, um den Verwandlungsraum zu finden. Verwandeln Sie sich in den Mausmann, und klettern Sie die Mausblöcke hinauf. Schließlich finden Sie eine Schatztruhe, die den „Thunder-Saber“ enthält. Verwandeln Sie sich nun wieder in den Piranhamann, und kehren Sie zurück ins Dorf.

Schwimmen Sie im Untergrund durch den Wassertunnel nach rechts. Nach dem Landabschnitt springen Sie ins zweite Wasserbecken. Dort

schwimmen Sie nach rechts, bis Sie unten vier zerstörbare Blöcke sehen, die Sie mit Ihrem Schwert zerschlagen können. Passieren Sie, und schwimmen Sie an der Gabelung zunächst nach links, um im Unterwasserkrankenhaus Ihre Herzen aufzufüllen. Nehmen Sie dann den rechten Weg, der Sie bald zu einem versunkenen Schiff führt. Schwimmen Sie erst vorbei zu einem Schacht, der Sie zu einem Geheimraum mit einer Schatztruhe bringt. Dann erst betreten Sie das Schiff, in dem der nächste Drachen lauert.

Den Kapitänsdrachen müssen Sie wieder an der Nase treffen, während Sie springen.

Kehren Sie danach zurück ins Dorf.

LÖWENMANN

Gehen Sie nach links zur Brücke hinter dem Turm. Als Löwenmann können Sie die Blöcke unter sich zerschlagen. Lassen Sie sich in den Brunnen fallen. Auch die nächste Brücke können Sie zerschlagen und sich in den Schacht hinabfallen lassen. Unten angekommen, gehen Sie nach rechts und zerschlagen die Blöcke, die den Weg zu der Schatztruhe versperren. Holen Sie sich dort ein weiteres Herz heraus, und gehen Sie auf die andere Seite des Ganges, um sich den Weg zur Ausgangstür freizumachen (dazu ist Anlauf erforderlich). Durch diese Tür gelangen Sie wieder nach oben.

Gehen Sie von dort aus nach links, und springen Sie in die dritte Röhre. Folgen Sie unten der Richtung des Pfeils, bis Sie am Ende der Höhle eine Burg erreichen. Treten Sie ein, und führen Sie Ihren Weg rechts fort. Am Ende zerschlagen Sie vier zerstörbare Blöcke und gehen durch die Tür. Kämpfen Sie sich durch die Burg bis zu einer weiteren



Tür. Bevor Sie jedoch eintreten, stellen Sie sich weit rechts neben die Tür und drücken die Richtungstaste nach oben. Eine Tür zu einem Geheimraum sollte jetzt sichtbar werden. Wenn Sie dort die Schatztruhe geleert haben, können Sie den anderen Raum betreten.

Bleiben Sie beim Daimyodracen links stehen, und treffen Sie ihn aus dem Sprung heraus an seiner Nase.

Kehren Sie nun wieder ins Dorf zurück.

Verwandeln Sie sich in den Mausmann, und gehen Sie wieder zur Brücke aus zerstörbaren Blöcken. Springen Sie in den Brunnen, der Sie zu den Röhren führt. Diesmal springen Sie in die erste Röhre.

Mit Hilfe des Sprungblocks fliegen Sie hoch bis unter die Decke. Versuchen Sie, oben aus dem Flug heraus den zerstörbaren Block zu zerschlagen und neben den Röhren zu landen, da dort ein geheimes Geschäft erscheinen wird.

Springen Sie nochmals unter die Decke, und gehen Sie die Mausblöcke entlang bis zur vierten Röhre, in die Sie hineinspringen. Unten kommen Sie durch eine Tür und einen weiteren Schacht zu einem Labyrinth, das mit zerstörbaren Blöcken verbaut ist. Zerschlagen Sie alle Blöcke, auch den einzelnen unten links. Eine Tür erscheint daraufhin, hinter der Sie eine Schatztruhe mit dem „Magical-Saber“ finden. Benutzen Sie diese Waffe, um Stufen zu bilden, die oben zur Tür führen. Sie verlassen den Raum und gehen ins Dorf zurück.

FALKENMANN

Verwandeln Sie sich jetzt im unterirdischen Geheimraum in den Falkenmann. Fliegen Sie links des Turms weit in den

Himmel hinein, bis Sie auf eine freischwebende Tür, umringt von zerstörbaren Blöcken, treffen. Bahnen Sie sich einen Weg zur Tür. Im Raum dahinter rüsten Sie sich mit dem „Magical-Saber“ aus und bilden damit im mittleren Bereich Blöcke, die Sie anschließend wieder zerstören. Wenn Sie die richtige Stelle getroffen haben, erscheint eine Geheimtür. Dies ist der Eingang zum Drachenschloß.

Sie betreten das Schloß und gehen nach rechts. Fliegen Sie am Ende der Halle nach



oben durch eine Öffnung in der Decke. Setzen Sie den Weg fort durch das Labyrinth bis zum Verwandlungsraum. Dort verwandeln Sie sich in den Mausmann und gehen durch den blauen Bereich nach

rechts weiter. Am Ende lassen Sie sich in einen Gang hinabfallen und gehen rechts zur Tür, hinter der Sie ein zusätzliches Herz bekommen.

Dann geht es wieder links entlang, springen Sie durch einen Schacht ins Wasser, wo Sie einen weiteren Verwandlungsraum finden. Als Piranhamann können Sie die obere Tür erreichen. Diese führt durch einen Gang nach rechts und schließlich wieder zu einem Verwandlungsraum. Mit der Schlagkraft des Löwenmanns können Sie außerhalb - neben der Tür - die zerstörbaren Blöcke zerschlagen und durch den blauen Bereich weitergehen. Lassen Sie sich in den verdunkelten Flur fallen, und gehen Sie rechts weiter.

In diesem Abschnitt springen Sie bei jeder Möglichkeit hinab, bis Sie eine Tür finden, die zum goldenen Bereich führt. In der Mitte des Raums fehlen im Boden zwei Blöcke. Stellen Sie sich in die Mulde, und drücken Sie die Steuerung nach hinten, bis der nächste Verwandlungsraum

sichtbar wird. Wählen Sie nun den Falkenmann, und fliegen Sie oben rechts durch den Schacht. Am Ende des Labyrinths erreichen Sie eine Tür, hinter der Sie gegen den Vampir-Drachen antreten.

Fliegen Sie umher, und versuchen Sie, den Umhang des Drachens zu treffen.

Nützliche Hinweise zur Ausrüstung

LUCKY-SWORD:

Wenn Sie mit diesem Schwert einen Feind erlegen, können Sie mehr Gold erwerben als mit anderen Schwertern.

TASMANIAN-SWORD:

Haben Sie sich mit diesem Schwert ausgerüstet, drücken Sie im Sprung auf Taste 1 des Control-Pads 1 und Taste 2 des Control-Pads 2 gleichzeitig. Somit können Sie sich jederzeit verwandeln.

DRAGON-MAIL:

Mit dieser Rüstung können Sie unversehrt durchs Lavagebiet gehen.

HADES-ARMOR:

Laufen Sie Gefahr, Ihr Leben zu verlieren, können Sie mit dieser Rüstung Leben zurückgewinnen.

MAGICAL-SABER, KNIGHT-SHIELD, GOBLIN-MAIL, FIRE-BALL:

Mit dieser Kombination können Sie zerstörbare Blöcke produzieren. Mit dem „Thunder-Saber“ können sie wieder zerstört werden.

PRINCE ARMOR:

Mit dieser Rüstung können Sie doppelt so viele Herzen erkämpfen, wie mit einer der übrigen.

Geheimtür

Als Löwenmann können Sie den nächsten Meister auch direkt über eine Geheimtür „besuchen“. Stellen Sie sich unten im Turm links neben die sichtbare Tür. Springen Sie mit Taste 2 hoch, und drücken Sie direkt danach die Richtungstaste nach vorne.

PASSWORT:

Mit dem folgenden Paßwort

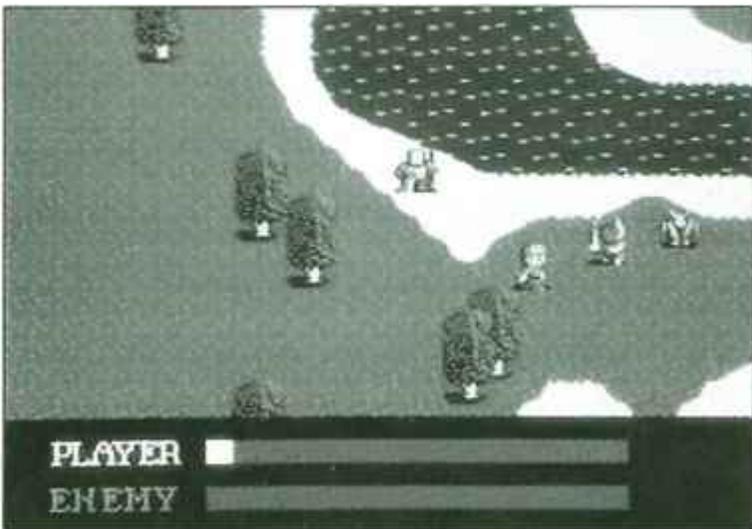
besitzen Sie bereits sämtliche Ausrüstungsgegenstände und die Höchstzahl an Herzen. Setzen Sie es also nicht zu früh ein, da sonst der Reiz dieses Spiels verloren geht!

„WE5T ONE 000 0000 000“

Y S - THE VANISHED OMENS

Unser Held Aron startet seine Suche nach den sechs „Books of Y's“ völlig unbewaffnet. Sein Bankkonto weist zu diesem Zeitpunkt ein Haben von \$ 1.000 auf. Dafür kann er sich gerade ein kurzes Schwert (wichtig!) und eventuell eine Rüstung leisten. Da er schon dabei ist, sollte er sich auch die anderen Shops, welche in Minea zu finden sind, genauer ansehen. Hier und da ein kleines Schwätzchen mit den Stadtbewohnern ist auch empfehlenswert.

Nachdem alles erledigt ist, verläßt unser Held Minea und begibt sich in die großen Weiten der angrenzenden Felder. Etwaige Gegner, die unserem



Helden begegnen, vernichten wir ganz einfach, ohne dabei zu vergessen, das von ihnen hinterlassene Gold mitzunehmen. Dies hilft unserem Freund auch gleich bei den Erfahrungspunkten. Überquert er nun die Brücke, die sich rechts befindet, kommt er auf ein weiteres Feld, an dessen unterem Ende sich ein See befindet. Geht er weiter auf die rechte Seite des Sees und stellt sich an die Einkerbung, kann er übers Wasser laufen. Wenn er die richtige Stelle des Sees er-

reicht hat, findet er das „**Gold Pedestal**“.

Da er damit nicht viel anfangen kann, bringt er es nach Minea und versetzt es. Beim richtigen Händler bekommt er \$2.000 dafür, wovon er \$ 1.000 gleich für den „**Sapphire-Ring**“ ausgeben sollte. Hat er auch das erledigt, geht er erstmal in die nächste Bar (Ohman-Bar), aber nicht um einen zu trinken, sondern um den Ring Ohman anzubieten. Diesem ist er dann auch glatt \$ 1.500wert. Dieses Geld wird gleich in Waffen und Rüstung investiert. Mit voller Ausrüstung stattet er jetzt noch Sara (Seer's House) einen Besuch ab, die ihm den „**Crystal**“ schenkt. Aber auch diesen Kristall behält er nicht lange, sondern tauscht ihn bei Jeba (in Zepik) gegen den „**Temple-Key**“ ein.

Wenn er Zepik wieder verlassen hat, macht er sich auf in Richtung der Berge, die er in nordwestlicher Richtung findet. In den Bergen angekommen, folgt er dem Pfad, welcher ihn auf den Kamm der Berge und dort sogar bis zum

Palast führt. Die Gegner im Palast sind extrem stark - Aron sollte darum seine Waffen steigern, sobald sich Gold dafür angesammelt hat. Wenn er den „Wing“ immer bei sich trägt, kann er leicht nach Minea zurückkehren.

Im Palast geht er zur goldenen Statue, rechts außen. Mit dem „Temple-Key“ braucht er die Statue nur zu berühren - und ein Weg ins Innere des Palastes öffnet sich.

Auf der linken Seite der ersten Ebene steht eine Truhe, in der Aron den „**Ruby**“ finden kann. Auf der rechten Seite sieht er eine dekorierte Wand. Bei Berührung erscheint Ankharat und fordert unseren Helden zum Kampf. Hat Ankharat das Zeitliche gesegnet, entsteht in der Wand ein Loch, durch das wir auf die zweite Etage des Palastes kommen.

Hat er sich durch die zweite Ebene gearbeitet, trifft er auf eine Treppe (obere rechte Ecke), die ihn nach oben führt. Oben angekommen, sind drei Truhen zu sehen, die folgendes beinhalten: eine „**Neck-**

lace“, einen „**Key to Prison**“ und einen „**Key to Chest**“. Hat man alles zusammen, geht es wieder herunter zur zweiten Etage.

Mit dem „Key to Chest“ können dort alle verschlossenen Truhen geöffnet werden. Eine Truhe enthält einen Trank, die andere eine Maske.

Der „Key to Prison“ öffnet die drei Gefängnisse auf dieser Ebene. Im linken Gefängnis kann die „**Silver-Bell**“ erworben werden.

Zurück auf dem ersten Flur, holt sich Aron aus der verschlossenen Truheden „**Ring of Mail**“.

Nachdem Aron den Palast nun fast ausgeräumt hat, verläßt er ihn wieder und macht sich schnurstracks auf den Weg nach Zepik. Hier sucht er das Haus des Mayors auf, um die „Silver-Bell“ gegen den „**Power-Ring**“ zu tauschen.

Jetzt geht es wieder hinaus ins Grüne. Genauer gesagt, wird die Mine aufgesucht, welche sich am oberen Rand des zweiten Feldes befindet. Vor dem Betreten der Mine sollte der Spielstand gespei-

chert werden, da einige Gegner hier doch recht hartnäckig sind.

Die Mine besteht aus insgesamt drei Etagen, die es nach und nach zu erforschen gilt. Lassen wir Aron also in der ersten Etage anfangen. Hier sind auf der oberen linken Seite in zwei Truhen ein Trank und „**Silver-Armor**“ zu bekommen. Unten links gibt es den „**Timer-Ring**“. Ist diese Etage leergeräumt, begibt sich Aron ins zweite Stockwerk. Wenn Aron hier aufmerksam alles durchstöbert, kann er den „**Roda-Seed**“, die „**Harmonica**“ und den „**Heal-Ring**“ aquirieren. Hat er alles zusammen, geht es heraus und zurück nach Zepik.

Auf dem Weg dorthin wird er einen großen triangelförmigen Baum finden. Stellt Aron sich mit dem „**Roda-Seed**“ an den Fuß des Baumes, kann er mit ihm sprechen und erfährt, daß neben einem Roda-Baum (es gibt zwei davon) das „**Silver-Sword**“ aufbewahrt ist.

Mit dem neuen Schwert geht es nach Minea, wo Aron die Harmonicader Dichterin Reah

zurückgibt. Und weil es uns vorhin so gut gefallen hat, machen wir uns jetzt wieder auf den Weg zum Palast, denn dort können wir uns in der vierten Etage den „**Ivory-Key**“ beschaffen. Oben in der Mitte der Ebene führen Stufen zur fünften Ebene, in der zwei Truhen stehen. Eine enthält den „**Marble-Key**“, die andere den „**Silver-Shield**“.

Dem aufmerksamen Beobachter wird es sicherlich nicht entgangen sein, daß auf den Etagen vier und fünf Goldstatuen herumstehen. Berührt Aron eine von diesen, wird er auf wundersame Weise an einen anderen Ort des Palastes transportiert. Berührt er die Statuen in einer bestimmten Reihenfolge, wird er sich in einem Geheimraum, gefüllt mit Säulen, wiederfinden.

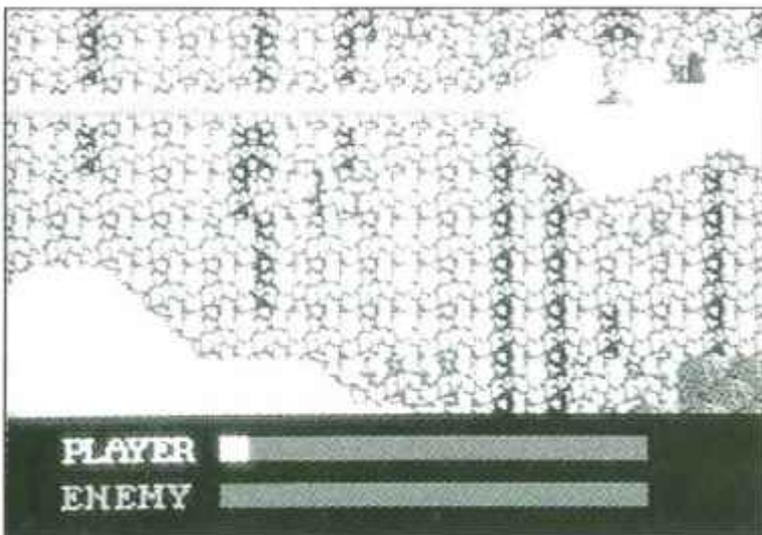
Von diesem Raum aus geht er immer nach links, bis er auf eine grüne Tür trifft. Diese Tür führt zu einem weiteren Raum, in dem eine Truhe steht. Beim Berühren der Truhe erscheint Wurm, gegen den er zuerst kämpfen muß, um dann bei der zweiten Berührung der

Truhe das „**Book of Ys**“ zu erhalten.

Daraufhin kehrt er zu Sara (Seer's House) in Minea zurück, die ihm auch gleich das **zweite „Book of Ys“** aushändigt.

Da wir beide Bücher aber nicht lesen können, macht Aron sich auf den Weg nach Zepik, um Jeba einen Besuch abzustatten. Sie ist so freundlich und liest sie für uns.

Da es jetzt sehr heiß geworden ist und Aron sich an kühleren Plätzen deutlich wohler fühlt, macht er sich jetzt wieder auf den Weg zur Mine.



Dort angekommen geht er in die dritte Etage, um den „**Key to Doomed**“ und einen weiteren Trank zu holen. Ist beides gefunden, halten wir uns

nach unten links, bis wir auf eine blaue Tür stoßen. Da es jetzt gefährlich wird, ist jedem geraten kurz zu speichern, bevor die Tür geöffnet wird. Dahinter macht Aron Bekanntschaft mit Birdo. Ihn zu beseitigen, ist recht schwer, doch es gibt einen Trick: nur angreifen, wenn sich die vielen Fledermäuse zu einer großen zusammensetzen, und dann auch nur auf die Flügel schlagen. Ist er vernichtet, gibt es das **dritte „Book of Ys“**. Mit diesem geht es dann wieder zu Jeba, die es für uns lesen wird.

Jetzt ist es Zeit zum „Tower of the Doomed“ zu wandern, um auch den zweiten Teil unserer Aufgabe zu erfüllen. Unser Held Aron macht sich dazu wieder auf den Weg zum Palast, aber nicht, um ihn zu betreten. Zur Rechten des Palastes liegt „Thieves^ Den“, in dem Goban wohnt. Und oberhalb dieses Gebäudes liegt der „Tower of the Doomed“. Einmal den Turm betreten, kann er nicht mehr verlassen werden, also speichern Sie unbedingt vorher ab.

Die ersten sechs Ebenen des Turms müssen vorsichtig erforscht werden, da es an einigen bestimmten Orten zu suchen gilt:

1) Suchen Sie einen Raum mit vier Truhen. Eine enthält den „**Evil-Ring**“, die nächste den Spiegel, eine weitere den Trank, und die letzte ist leer.

2) Im nächsten Raum, der gefunden werden soll, stehen drei steinerne Statuen (stehen im Dreieck). Nach Betreten des Raums fängt es auch noch an zu blitzen, und die Tür wird von einer Gefängnistür überdeckt. Doch davon lassen wir uns ebensowenig stören, wie von der Tatsache, daß wir unsere Silberwaffen verlieren. Also gehen wir zu der Tür, und siehe da, ein Loch erscheint in der rechten Wand, aus der ein Mann hervorkommt. Aron sollte ein Gespräch anfangen, um von ihm die **Statuen** für Rauba zu erhalten. Frohen Mutes verlassen wir den Raum und begeben uns zu Rauba, den Aron wie folgt findet:

3) Zunächst suchen wir eine lange Halle mit Statuen. Hier lassen wir Aron die Maske aufsetzen, worauf eine Tür sichtbar wird. Hinter der Tür hält sich Rauba auf. Ihn suchen wir auf und reden mit ihm. Rauba händigt uns die „**Blue Necklace**“ aus. Aron rüsten wir jetzt mit dem „Evil-Ring“ und der eben erhaltenen „Necklace“ aus und machen einen kleinen Rundgang:

4) Jetzt heißt es umkehren zum Raum mit den drei Statuen. Wieder heraus, durchs gesamte Schloß spazieren und zurück zum selben Raum. Das Ganze wiederholen wir so oft, bis der Mann zur Rechten uns freundlicherweise durchläßt. Ist dieser Punkt erreicht, zeigt sich an der rechten Wand eine Öffnung, durch die Aron die siebente Etage betreten kann.

Dort angekommen, findet er eine Truhe, in der das „**Silver-Sword**“ liegt. Weiter rechts führt eine Treppe in die achte Etage. Auf der linken Seite der achten Ebene führen Stufen zu einer grünen Tür. Im Raum

dahinter trifft er auf eine weitere grüne Tür. Sobald Aron diese berührt, erscheint „Insecta“. Nach einem kleinen Scharmützel schicken wir sie in die ewigen Insekten-Jagdgründe. Ist sie aus dem Weg geräumt, ist der Weg durch die grüne Tür zu einem Raum mit zwei Truhen frei. Hier liegen der „**Hammer**“ und das **vierte „Book of Y s“**.

In der Mitte der neunten Etage befindet sich ein Raum mit einer weiteren Truhe, die von vier Statuen umringt ist. Diese Statuen werden durch Berührung lebendig und müssen dann erst vernichtet werden. Hier muß Aron also Vorsicht walten lassen. In der Truhe befindet sich das „**Silver-Shield**“.

Weiter mit Etage zehn, die zwei Treppen enthält. Die auf der linken Seite führt in einen Raum der Ebene elf. Sobald dieser betreten wird, fängt der Lebensmesser beständig an zu fallen. Aus diesem Grunde bewegen wir uns schleunigst nach rechts zur Tür und eilen

die Treppe hinab, wo ein weiterer Mann mit einer Nachricht auf uns wartet. Nachdem sich der Lebensmesser wieder erholt hat, den Raum wieder verlassen, zur linken Tür und wieder in die zehnte Etage.

Die rechte Treppe besteigen wir, bis wir zu einem Sims mit Säulen gelangen. Wir platzieren Aron vor der fünften Säule in rechter Richtung und schlagen mit dem Hammer zu. Damit wird der vergiftete Raum, in dem unser Lebensmesser fiel, harmlos.

Bevor wir ihn aber nochmals in diesen Raum schicken, gehen wir nach rechts durch die Tür. Weit links führt eine Treppe zur zwölften Etage und zu einem weiteren Sims mit Säulen. Zur Linken dieses Flurs finden wir Luther Jemma.

Nachdem wir auch diese Hürde genommen haben, geht es weiter dorthin, wo uns der alte Mann gerettet und unseren Lebensmesser aufgefrischt hat. Weiter rechts befindet sich eine weitere Tür. Die Treppe links führt in die dreizehnte Etage. Wieder links finden wir einen alten Mann,

mit dem wir uns unterhalten. Von dort nehmen wir rechts die Treppe hinauf ins vierzehnte Stockwerk. Rechts befindet sich eine weitere grüne Tür, die wir passieren. Danach berühren wir die nächste grüne Tür, was zur Folge hat, daß I-BALL erscheint, der allem Anschein nach etwas gegen uns hat. Wir lassen uns also



auf einen weiteren Kampf ein, den wir hoffentlich auch gewinnen.

Hinter der Tür stehen zwei Truhen, die eine **Rute** sowie das **fünfte „Book of Ys“** enthalten.

Es geht nun zurück ins dreizehnte Stockwerk zum alten Mann und weiter nach unten durch die Türöffnung zum Spiegel. Berührt man diesen, ohne die Rute zu besitzen,

passiert nichts. Doch da wir die Rute haben, werden wir - aus welchen Gründen auch immer - an eine andere Stelle der dreizehnten Etage transportiert. Dieser Teil ähnelt sehr stark einem Spiegellabyrinth, deswegen sollte man sich langsam durch die Gänge tasten und versuchen sich zu merken, wie jeder der Ab-



schnitte aussieht. Gesucht wird eine Truhe mit dem **„Silver-Armor“**.

Während wir uns durch diese Etage vorarbeiten, werden wir öfter auf ein paar Treppen treffen. Sofern die Stufen auf eine andere Ebene führen, sollte man sie ruhig begehen, da es uns hierdurch ermöglicht wird, auf das 15. Stockwerk zu wechseln. Wer hier sorgsam alles absucht, wird

eine Truhe finden, die das „**Battle-Shield**“ enthält.

Nachdem das Schwert gefunden ist, gehen wir den ganzen langen Weg nach links, den Hallengang hoch und weiter nach rechts bis zur Tür. Durch diese Tür geht es in Etage 16, wo wir einen Übergang zum „Tower of Rado“ finden und überqueren.

Dort steuern wir nach links bis zur grünen Tür, hinter der wir Reah, die Dichterin, wiedertreffen. Bei ihr gibt es das Monokel, das wir aufsetzen, um die Bücher, die wir im Turm gefunden haben, zu lesen. Haben wir das Wissen der Bücher aufgenommen, ist es notwendig, zu Luther Jemmazurückzukehren, da er uns das **Amulett** geben wird. (Luther Jemma findet man in der 12. Etage.)

Jetzt geht es erst einmal weiter nach oben, bis wir das 17. Stockwerk erreicht haben. Dort finden wir in der Mitte eine Truhe mit dem heilenden Trank.

Im 18. Flur gibt es zwei Treppen. Nimmt man die rechten

Stufen, landet man auf der 19. Ebene. Dort gehen wir sofort in den Raum, der von zwei Statuen bewacht wird und sehen eine Truhe, ebenso bewacht von vier Statuen. Doch Vorsicht, - bevor Aron die Truhe berührt, sollte er sich mit dem „Evil-Ring“ und der „Blue Necklace“ schmücken. Jetzt kann er in aller Ruhe die Truhe anfassen und bekommt die „**Battle-Armor**“.

Zurück im 18. Stockwerk, nehmen wir links die Stufen, die direkt zur 20. Ebene führen. Dort gehen wir wieder eine Weile nach links, klettern durch das Loch in der Wand und gelangen so in einen Raum mit einer weiteren Truhe. Die Wachen werden einfach beseitigt, um sich dann an die Truhe heranzumachen. Darin finden wir das „**Flame-Sword**“.

Vom Loch in der Wand aus, setzen wir den Weg nach links zu einer Treppe fort, die uns ins 21. Stockwerk bringt. Dieses ist, wie das 13., mit Spiegeln überhäuft. Wir suchen also nochmal den Weg zu ei-

ner Treppe, über die wir das 22. Stockwerkerreichen. Auch die 22. Etage ist das reine Spiegelkabinett. Eigentlich gibt es hier fast nichts, was wichtig wäre, sehen wir mal vom bösen Heady ab. Ihn finden wir, wenn wir den richtigen Spiegel berühren und dadurch einen Raum mit einer grünen Tür erreichen. Sind wir richtig, werden sehr schnell zwei Gesichter erscheinen (eines ist schwarz, das andere weiß). Genau das ist Heady, und er ist zäh.

Um ihn zu vernichten, stellen wir uns an der unteren Seite des Bildschirms in die Mitte und warten, bis die beiden Gesichter verschmelzen; dann eilen wir hin und schlagen zu. Es ist wichtig zu wissen, daß wir ihm nur schaden können, wenn wir die weiße Gesichtshälfte treffen.

Haben wir es geschafft, Heady zu zerstören, wird es langsam aber sicher ernst. Der große Endkampf steht bevor. Wir begeben uns wieder mal weit nach links und nehmen alle Treppen, die nach oben füh-

ren, bis wir auf eine grüne Tür stoßen. Mit dem Amulett kann sie geöffnet werden. Hinter dieser Tür lauert Dark Dekt. Jetzt machen wir genau zwei Dinge. Erstens: Wir rüsten Aron mit allem aus, was wir an Silberwaffen besitzen, und zweitens speichern wir unseren Spielstand.

Jetzt geht es los. Wenn wir den noch schlafenden Dark Dekt berühren, wird sich die Plattform erheben und durch die Luft fliegen. Dark Dekt wird aufwachen und sofort mit dem Kampf beginnen. Jedesmal, wenn wir ihn treffen, wird ein Stück des Bodens, auf dem wir uns bewegen, verschwinden.

Es ist also ratsam, etwas Strategie anzuwenden. Am besten ist es, auf ihn einzuschlagen, wenn er sich am Rand befindet, so daß die Plattform sich von außen nach innen auflöst. Jeder Schlagversuch sollte treffen. Ist er vernichtet, können wir seinem Mantel das **letzte** „**Book of Ys**“ entnehmen.

- E N D E -

ZAXXON (3-D)

Betriebsart 2-D

Haben Sie schon einmal beim Titelbild die Pausetaste gedrückt? - Es erscheint dann ein Menü, in dem Sie auf zweidimensionale Betriebsart umstellen können.

Zusätzlich wird Ihnen die Möglichkeit geboten, von der normalen Steuerungsweise auf „Reverse“ umzuschalten. Mit „Reverse“ bekommen Sie das Gefühl, ein echtes Flugzeug zu steuern.

ZILLION I

1) Geben Sie im Raum D2 den Code „Selbstmord“ ein, und Sie erhalten eine Nachricht.

2) Im Gegensatz zu dem, was in der Bedienungsanleitung steht, geben Sie auf keinen Fall in Raum C4 den Code „Selbstmord“ ein. Sie werden sonst wirklich sterben.

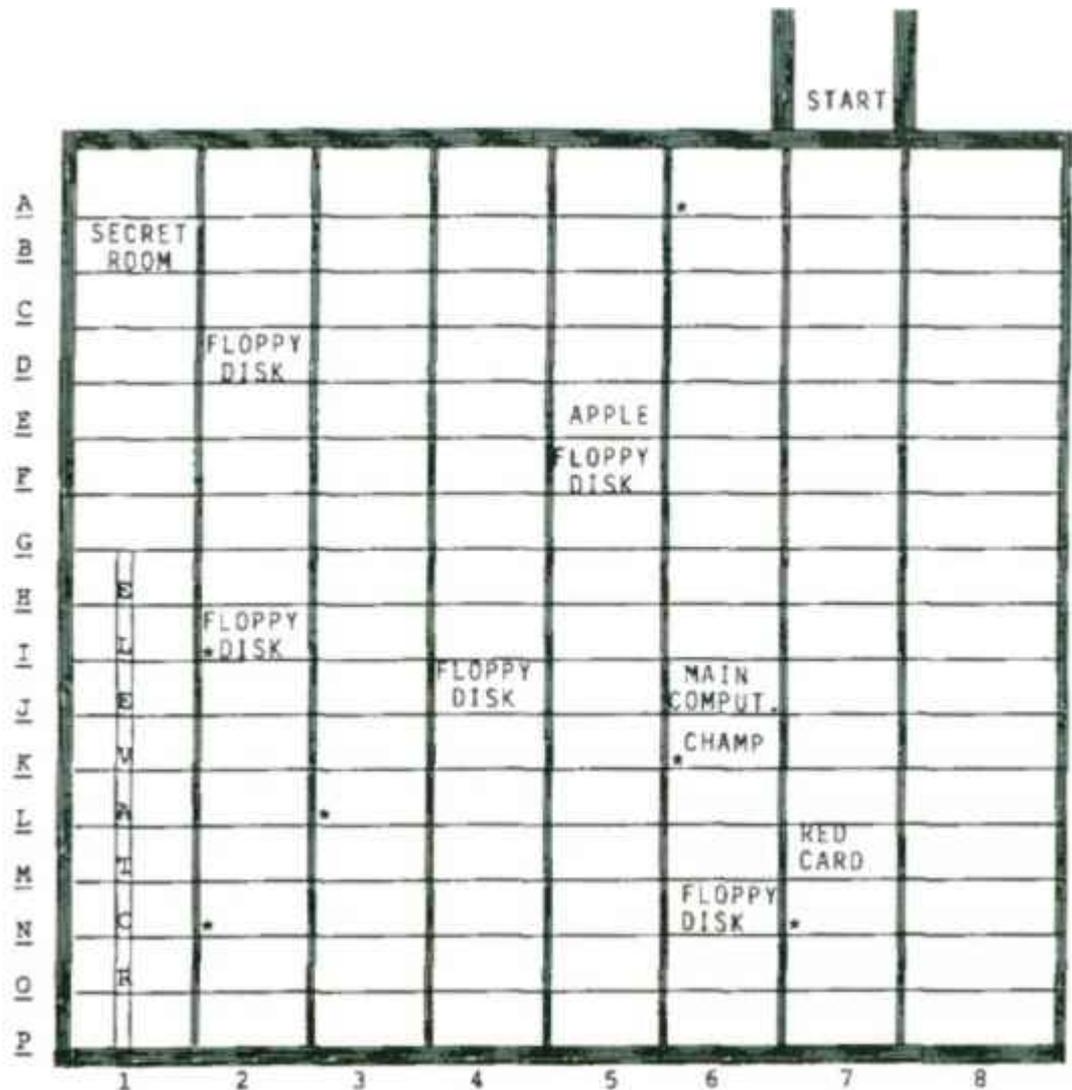
3) In Raum A6 ist eine Plattform von Wänden eingeschlossen. Um diese zu be-

seitigen, legen Sie sich auf die Plattform auf der rechten Seite des Raumes, und schießen Sie achtmal rechts gegen die Wand an Ihrer Seite.

4) An einigen „toten Enden“ der Fahrstuhlschächte befindet sich ein unsichtbarer Tunnel, der erst sichtbar wird, wenn Sie mehrfach gegen die Wand schießen (8-46mal).

5) In Raum C3 können Sie durch einen Trick unverwundbar werden! Bevor Sie C3 betreten, erhöhen Sie in A6 Ihre Schußkraft mit Zillion-Power. Somit können Sie in C3 auch die Trommeln aus stärkerem Material zerstören. In C3 befindet sich ein Fahrstuhl neben einer Laserbarriere. Stellen Sie sich in den Fahrstuhl, und lehnen Sie sich hinaus, um die Laserbarriere zu berühren. Gleichzeitig fahren Sie mit dem Fahrstuhl nach unten. Wiederholen Sie diese Prozedur so lange, bis Ihre Energie auf „0“ gesunken ist. (Beachten Sie, daß die Pausetaste von nun an nicht mehr funktioniert.

Zillion
Gun-Power:
 A6, 12, K6, L3,
 N2, N7
Floppy Disk:
 D2, 12, N6, J4, F5
Red Card: M7



Notieren Sie sich darum vorher, was Sie eingesammelt haben.)

6) Wenn Sie den Raum des Hauptcomputers betreten, geben Sie dort zunächst den Code „Explosion“ ein. Verlassen Sieden Raum, und kämpfen Sie gegen den Drachen (20mal treffen).

Kehren Sie zurück zum Hauptcomputer, stoppen Sie die Explosion mit „Cancel“, um erneut die Explosion zu starten. Auf diese Weise haben Sie mehr Zeit, das Labyrinth zu verlassen und aufs Mutter-

schiff zu fliehen. Planen Sie vorher Ihren Rückweg, da 300 Sekunden schnell vergehen!

ZILLION II

Continue-Funktion

Wenn die Meldung „Game Over“ auf Ihrem Bildschirm erscheint, drücken Sie die Richtungssteuerung nach oben und gleichzeitig Taste 1. Drücken Sie erneut Taste 1, sobald die Meldung „Continue“ erscheint, um das Spiel zu beginnen. Sie starten in der Runde, in der Sie Ihr Leben gelassen haben.

Runde 1

Ducken Sie sich auf dem Motorrad, und schießen Sie die ganze Zeit hindurch, somit können Sie viele Norsa-Krieger erwischen, bevor sie schießen.

Lernen Sie, wie und wann Sie zu springen haben. Wenn Sie springen und dabei die Steuerung diagonal halten, können Sie höher springen.

Wenn Sie das „A“ erlangt haben, sollten Sie Ihr Motorrad sofort in den Armorator verwandeln.

Runde 2

Bewegen Sie sich langsam vorwärts. Warten Sie, bevor Sie über einen Schacht springen. Stellen Sie sich so dicht wie möglich an den Rand, und schießen Sie auf die Norsa-Krieger, bevor Sie hinüberspringen.

Wenn Sie den Raum des **„Olivion-Platoon-Captains“** betreten, bleiben Sie an der Stelle, an der Sie starten, stehen und schießen so viel wie möglich. Seien Sie bereit, sich schnell umzudrehen, wenn er hinter Ihnen auftaucht.

Runde 3

Diese Stufe ist der ersten sehr ähnlich, nur schneller. In Fluren, die aus mehreren Ebenen bestehen, ist es oft einfacher, sich oben zu halten, da Sie dort manchmal weniger kämpfen müssen.

Wenn Sie dem „Norsa-Raker“ begegnen (im Armorator), weichen Sie nach oben oder unten aus, während Sie auf ihn schießen.

Runde 4

Gegen „Noza Noza“ benötigen Sie zwei Treffer, um ihn zu zerstören. Falls Sie nicht genug Raum haben, zwei Schüsse zu platzieren, springen Sie über ihn hinweg, oder weichen Sie ihm aus.

Bei den „Jet-Soldiers“ ducken Sie sich; somit können Sie nicht getroffen werden. Wenn Sie sie zerstören wollen, am besten aus dem Sprung heraus. Stellen Sie sich beim **„Radajian-Defense-Leader“** in die Mitte des Bildschirms. Sobald er am Boden landet, ducken Sie sich und schießen. Wenn er springt, drehen Sie sich in die Richtung, in der er landen wird. Bei der

Landung wiederholen Sie die genannte Taktik.

Runde 5

Wechseln Sie zu Beginn dieser Ebene zum Armorator. Den Kugeln der Schußanlagen können Sie ausweichen, indem Sie ganz oben rechts fliegen.

Runde 6

Achten Sie auf die Teile unter der Decke, die sich zu Dreiecken formen - Norsa-Krieger kommen dort heraus und greifen Sie an. Springen Sie frühzeitig hoch, und zielen Sie auf deren Füße.

Wenn „Norsa-Mini-Rakers“ auf Sie zukommen, ducken Sie sich, um ihrem Feuer auszuweichen, und warten Sie, bis sie über Sie hinweggeflogen sind.

Der beste Weg, den Raketen des „**Alleevian-Supreme-Leaders**“ auszuweichen ist, sich an der Stelle zu ducken, an der die Raketen den höchsten Punkt erreicht haben. Schießen Sie dabei kontinuierlich.

Sobald Ihr Gegner dichter herankommt, springen Sie über ihn, drehen sich um und schie-

ßen dann weiter. Wiederholen Sie diese Prozedur bis zum Sieg.

Runde 7

Diese Runde ist wahrscheinlich die schwierigste. Mit einem kompletten Zillion-Laser wird es etwas leichter. Sie können sofort zum Armorator wechseln. Die pulsierenden Abschnitte können Ihnen keinen Schaden zufügen.

Wenn Sie über weniger als ein Drittel Lebensenergie verfügen, sollten Sie mit Ihrem Partner tauschen.

Runde 8

Beim Anführer „**Baron Ricks**“ müssen Sie auf die Strahlen achten, die er mit seinem Schwert aussendet.

Zum Angriff springen Sie hoch und schießen nach rechts. Wenn er auf Sie zukommt, schießen Sie kontinuierlich. Bei einem Treffer blinkt er auf, und Sie können (schnell) durch ihn hindurchgehen. Drehen Sie sich dann wieder um, und schießen Sie. Wiederholen Sie diese Technik, bis „Baron Ricks“ besiegt ist.

GESAMTVERZEICHNIS

HARDWARE & PERIPHERIE
SEGA MASTER SYSTEM (mit ALEX KIDD I und SONIC)
CONTROL PAD
CONTROL STICK
LIGHT PHASER (SOLO)
RAPID FIRE UNIT

SOFTWARE Master System
ACE OF ACES
ACTION FIGHTER
AERIAL ASSAULT
AFTER BURNER
AIR RESCUE
ALESTE (POWER STRIKE)
ALEX KIDD I:In Miracle World
ALEX KIDD II:The Lost Star
ALEX KIDD III:In High Tech World
ALEX KIDD IV:In Shinobi World
ALIEN STORM
ALIEN SYNDROME
ALTERED BEAST
AMERICAN BASEBALL
AMERICAN PRO FOOTBALL
ASSAULT CITY
ASTERIX
ASTRO WARRIOR-PIT POT
AZTEC ADVENTURE
A.SENNA'S SUPER MONACO
BACK TO THE FUTURE II
BACK TO THE FUTURE III

BANK PANIC
BASKETBALL NIGHTMARE
BATTLE OUT RUN
BLADE EAGLE (3D)
BOMBER RAID
BONANZA BROS
BUBBLE BOBBLE
CALIFORNIA GAMES
CAPTAIN SILVER
CASINO GAMES
CHAMPIONS OF EUROPE
CHASE H.Q.
CHOPLIFTER
CHUCK ROCK
CLOUD MASTER
COLUMNS
CYBORG HUNTER
CYBER SHINOBI
DANAN THE JUNGLE FIGHTER
DEAD ANGLE
DICK TRACY
DONALD DUCK:The Lucky Dime Caper
DOUBLE DRAGON
DOUBLE HAWK
DRAGON CRYSTAL
DYNAMITE DUKE
DYNAMITE DUX
ENDURO RACER
F-16 FIGHTER
FANTASY ZONE
FANTASY ZONE II
FANTASY ZONE III
FIRE & FORGET II
FORGOTTEN WORLDS
GAIN GROUND
GALAXY FORCE
GANGSTER TOWN (L.PH.)

GAUNTLET
GHOST HOUSE
GHOSTBUSTERS
GHOUL'S N GHOSTS
GLOBAL DEFENSE
G-LOC
GOLDEN AXE
GOLDEN AXE WARRIOR
GOLFAMANIA
GOLVELLIUS
GREAT BASEBALL
GREAT BASKETBALL
GREAT FOOTBALL
GREAT GOLF
GREAT VOLLEYBALL
HANG-ON
HEAVY WEIGHT CHAMP
HEROES OF THE LANCE
IMPOSSIBLE MISSION
INDIANA JONES
JOE MONTANA FOOTBALL
KENSEIDEN
KLAX
KUNG FU KID
LASER GHOST
LINE OF FIRE
LORD OF THE SWORD
MAZE HUNTER (3D)
MERCS
MICKEY MOUSE I
MIRACLE WARRIORS
MISSILE DEFENSE (3D)
MONOPOLY
MOONWALKER
MS PACMAN
MY HERO
NINJA

NINJA GAIDEN
OLYMPIC GOLD
OUT RUN
OUT RUN (3D)
OUT RUN EUROPE
PACMANIA
PAPERBOY
PARLOUR GAMES
PENGUIN LAND
PHANTASY STAR
POPULOUS
POSEIDON WARS (3D)
PRINCE OF PERSIA
PRO WRESTLING
PSYCHIC WORLD
PSYCHO FOX
PUTT & PUTTER
QUARTET
RAMBO III (L.PH.)
RAMPAGE
RASTAN
RESCUE MISSION
ROCKY
R-TYPE
RUNNING BATTLE
R.C.GRANDPRIX
SAGAIA (DARIUS II)
SCRAMBLE SPIRITS
SECRET COMMAND
SEGA CHESS
SHADOW DANCER
SHADOW OF THE BEAST
SHANGHAI
SHINOBI
SHOOTING GALLERY (L.PH.)
SHOOTING GAMES (L.PH.)
SLAP SHOT

SONIC THE HEDGEHOG
SPACE HARRIER
SPACE HARRIER (3D)
SPEEDBALL
SPELLCASTER
SPIDERMAN
SPY VS. SPY
STRIDER
SUBMARINE ATTACK
SUMMER GAMES
SUPER KICK OFF
SUPER MONACO GP
SUPER REAL BASKETBALL
SUPER TENNIS
SUPER SPACE INVADERS
TEDDY BOY
TENNIS ACE
TERMINATOR
THE FLINTSTONES
THUNDER BLADE
TIME SOLDIERS
TOM & JERRY
TRANSBOT
ULTIMA IV
VIGILANTE
WANTED (L.P.H.)
WIMBLEDON
WONDER BOY I
WONDER BOY II:In Monster Land
WONDER BOY III:The Dragons Trap
WORLD CLASS LEADERBOARD
WORLD CUP ITALIA '90
WORLD GAMES
WORLD GRAND PRIX
WORLD SOCCER
XENON 2
Y'S:The Vanished Omen

SOFTWARE Game Gear
AERIAL ASSAULT
AX BATTLER
CHESS MASTER
COLUMNS
CRISTAL WARRIORS
DEVILISH
DONALD DUCK:The Lucky Dime Caper
DRAGON CRYSTAL
FACTORY PANIC
FANTASY ZONE
G-LOC
HALLEY WARS
JOE MONTANA FOOTBALL
MICKY MOUSE I
NINJA GAIDEN
OLYMPIC GOLD
OUT RUN
PENGO
PSYCHIC WORLD
PUTT & PUTTER
SHINOBI
SLIDER
SOLITAIRE POKER
SONIC THE HEDGEHOG
SPACE HARRIER
SUPER KICK OFF
SUPER MONACO GP
WIMBLEDON
WOODY POP
WONDER BOY I
WONDER BOY III:The Dragons Trap
WORLD CLASS LEADERBOARD

Lösungshilfen zu 80 Spielen
des SEGA MASTER SYSTEMS
und des SEGA GAME GEARS

ACTION FIGHTER
AFTER BURNER
ALEX KIDD I
ALEX KIDD III
ALEX KIDD IV
ALIEN SYNDROME
ALTERED BEAST
ASTERIX
ASTRO WARRIOR
AX BATTLER
AZTEC ADVENTURE
BACK TO THE FUTURE II
BLADE EAGLE (3-D)
BOMBER RAID
CALIFORNIA GAMES
CAPTAIN SILVER
CASINO GAMES
CHOPLIFTER
CLOUD MASTER
CYBORG HUNTER
DONALD DUCK
DOUBLE DRAGON
ENDURO RACER
F-16 FIGHTER

FANTASY ZONE I
FANTASY ZONE II
THE FLINTSTONES
G - LOC
GANGSTER TOWN
GHOST BUSTERS
GHOST HOUSE
GLOBAL DEFENSE
GOLDEN AXE
GOLVELLIUS
INDIANA JONES
KENSEIDEN
KUNG FU KID
LORD OF THE SWORD
MAZE HUNTER (3-D)
MICKEY MOUSE
MIRACLE WARRIORS
MY HERO
NINJA GAIDEN
THE NINJA
PACMANIA
PENGO
PENGUIN LAND
PHANTASY STAR
POPULOUS
POSEIDON WARS (3-D/2-D)
POWER STRIKE
PRO WRESTLING

PSYCHO FOX
QUARTET
R-TYPE
RAMPAGE
RASTAN
ROCKY
SECRET COMMAND
SHADOW OF THE BEAST
SHANGHAI
SHINOBI
SLAP SHOT
SOKOBAN
SONIC THE HEDGEHOG
SPACE HARRIER
SPELLCASTER
SUPER MONACO GP
TEDDY BOY
THUNDER BLADE
TIME SOLDIERS
TRANSBOT
VIGILANTE
WONDER BOY I
WONDER BOY II
WONDER BOY III
Y'S
ZAXXON (3-D)
ZILLION I
ZILLION II

GAMERS



DM 29,95