

AMIGA **Games** Discs
& Mag

Sonderheft 2/94

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



DM **9,80**

COMPUTEC
VERLAG

Zum Sammeln!

TIPS & TRICKS

AMIGA 600

AMIGA 500, 500+

AMIGA 1200

AMIGA 1000, 2000

über

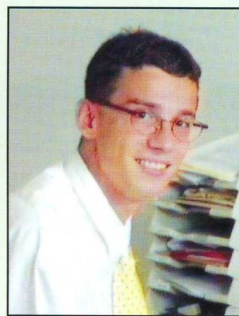
150

**CODES & FREEZERS
KOMPLETTLÖSUNGEN**

... für Cool Spot, Jurassic Park, Lothar Matthäus, Mr. Nutz, Zool 2,
R-Type 2, Populous 2, Might & Magic, James Pond, Indiana Jones
and the Last Crusade, Hard Drivin 2, Formula One Grand Prix, Epic,
Body Blows, James Pond 2, Lemmings 2, History Line, Dynablasters,
Battle Isle, Alien 3 und viele mehr!!!

Willkommen zum ersten AMIGA Games Tips&Tricks-Sonderheft!

13 Komplettlösungen und über 150 Cheats und Codes findest Du auf den folgenden 128 Seiten. Zu diesem umfangreichen Tips&Tricks-Sammelwerk gibt es natürlich auch den passenden Sammelordner. Und damit von den nächsten Tips&Tricks-Seiten keine in Deiner Sammlung fehlen, kannst Du das Miniabo von AMIGA Games inklusive Tips&Tricks-Ordner für nur DM 15.- bestellen (siehe vorletzte Seite).



Wenn Du bereits Leser von Amiga Games sind, hast Du mit diesem Sonderheft die Gelegenheit, Deine Tips&Tricks-Sammlung zu vervollständigen - für den Fall, daß Du eine der letzten drei Ausgaben verpaßt hast. Zusätzlich haben wir nochmals 10 neue Seiten mit Komplettlösungen draufgepackt.

Viel Spaß wünscht Euch,

Hans Ippisch
Leitender Redakteur Amiga Games

INHALT

Komplettlösungen:

Alfred Chicken	Teil 1	Seiten 1 - 13
	Teil 2	Seiten 42 - 53
Alien Breed	Teil 1	Seiten 14 - 21
	Teil 2	Seiten 33 - 41
Arabian Nights	Teil 1	Seiten 54 - 58
	Teil 2	Seiten 65 - 68
Bubba 'n' Stix		Seiten 111 - 120
Cannon Fodder	Teil 1	Seiten 27 - 32
	Teil 2	Seiten 63 - 64
Cool Spot		Seiten 71 - 81
Frontier Elite II		Seite 96
Genesis		Seiten 121 - 126
Jurassic Park		Seiten 82 - 90
Lothar Matthäus		Seite 95
Mr.Nutz		Seiten 97 - 110
Prey		Seiten 69 - 70
Wiz 'n' Liz		Seiten 22 - 26

Kurztips:

Cheats & Codes	Teil 1	Seiten 59 - 62
	Teil 2	Seiten 91 - 94
	Teil 3	Seiten 127 - 128

Impressum AMIGA Games Sonderheft

Computec Verlag GmbH&Co.KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg

Geschäftsführer: Adolf Silbermann

Chefredakteur:

Christian Geltenpoth

stellv. Chefredakteur:

Christian Müller

Ltd. Redakteur: Hans Ippisch

Konzeption und Gestaltung der

Eigenanzeigen: Stefanie Geltenpoth

Layout:

Mechthild Faatz, Hansgeorg

Hafner, Patrick Hodge,

Simon Schmid, Sylvia Stenglein,

Gisela Tröger

Bildredaktion: Roland Gerhardt

Textkorrektur: Herbert Aichinger

Vertrieb: Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

Druck: Cooper Clegg Ltd.,

Tewkesbury

Hotline:

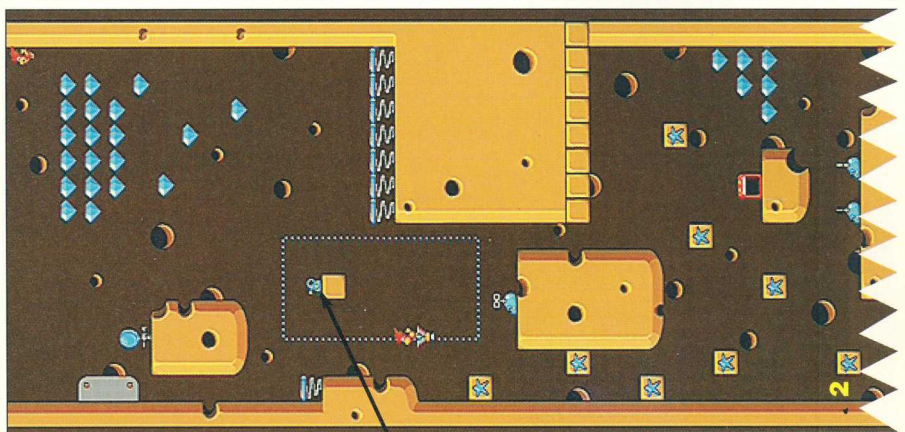
Mo.-Fr., 13-16 Uhr,

Telefon: 0911-6 42 77 62

ALFRED CHICKEN

Alfred Chicken ist ein hervorragendes Spiel von Mindscape. Die Meka-Chickens haben Alfreds Freundin und Billy samt seinen Brüdern gekidnappt. Picke und puzzle Dir mit dieser großartigen Komplettlösung den Weg durch elf knifflige Level, um die Gefangenen zu befreien. Hier sind die ersten fünf Level einer zweiteiligen Serie.

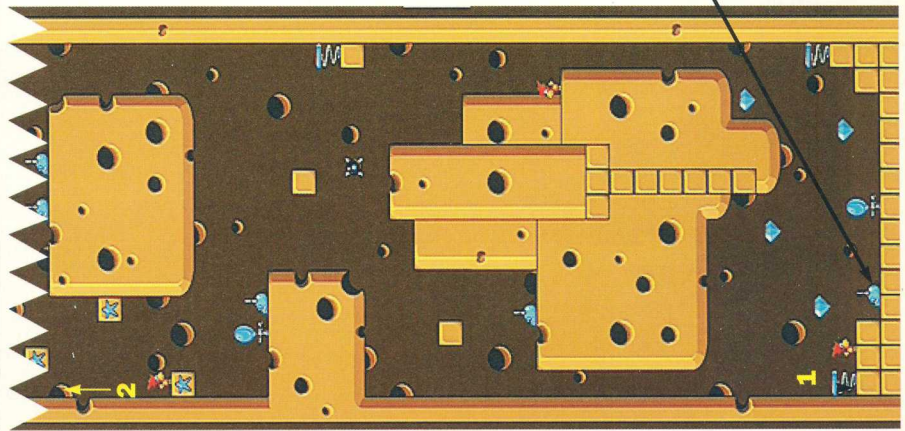
Level 1 - Part 1



Der erste Level ist eine Welt aus Käse und verbingt so einige gemeinsame Kammern. Wie in jedem anderen Level, kann auch dieser beendet werden, indem man sämtliche Ballons mindet und losläßt. Der letzte bringt einen dann schließlich in Mr Fektes Space Lab.

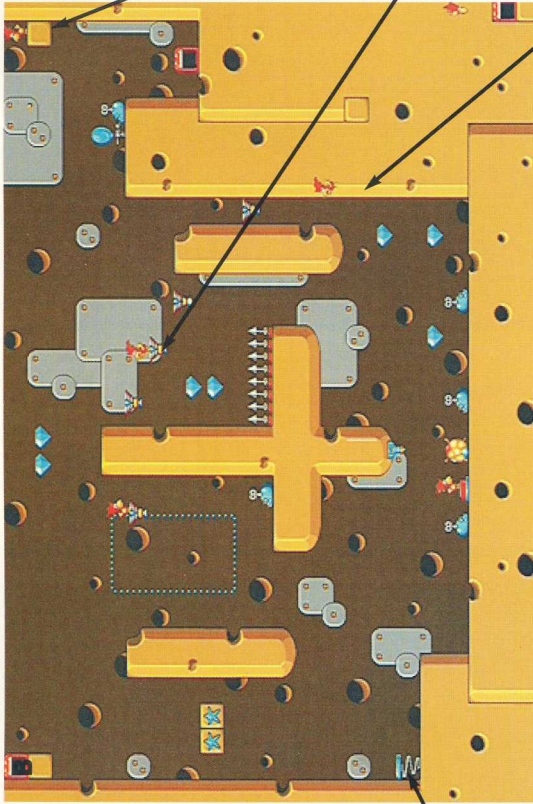
Wenn Du Dir diese Gießkanne schnappst, bekommst Du einen extra Alfred. Du bekommst einen weiteren Alfred, wenn Du ein Ei rettest, das "Hilfe" schreit.

Halte nach den aufziehbaren Mäusen Ausschau, denn sie können gemein sein. Falls Du Alfreds spezielles Chicken-Futter besitzt, kannst Du auf sie schließen. Andernfalls mußt Du halt im Sturzflug auf sie los. Springe hierbei einfach in die Luft und drücke auf der Steuerung Runter.



ALFRED CHICKEN

Level 1 - Part 2



In diesem Level sind zwei Geheimkammern verborgen. In der einen findest Du das spezielle Chicken-Futter und die andere führt zu einer Beam-Kammer.

Wenn Du auf dieser Sprungfeder bis nach ganz oben springst, öffnest Du eine verborgene Tür. Sie führt zur Beam-Kammer, welche allerdings von hier nicht betreten werden kann.

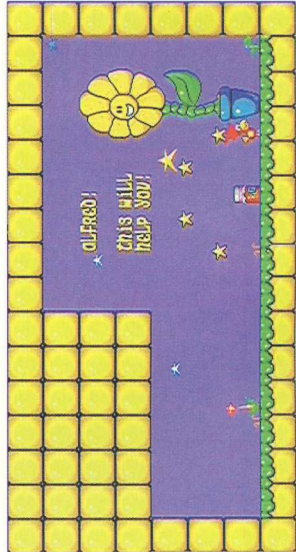
Hier ist ein versteckter Block, welchen durch spezielles Chicken-Futter aktiviert werden kann. Also ziele und springe dann darauf. Von hier aus kannst Du nun endlich über den Bildschirm zur Kammer auf der anderen Seite gelangen.

Diese Lifte bringen Dich langsam nach unten, und keine Sorge, sie berühren die Spitzen nicht. So kannst Du Diamanten sammeln! Für 100 gib's einen extra Alfred.

Springe gegen die Wand und drücke Alfred nach rechts, um so den Zugang zur Geheimkammer zu finden. Du läufst durch die Wand, aus wäre sie nicht da.

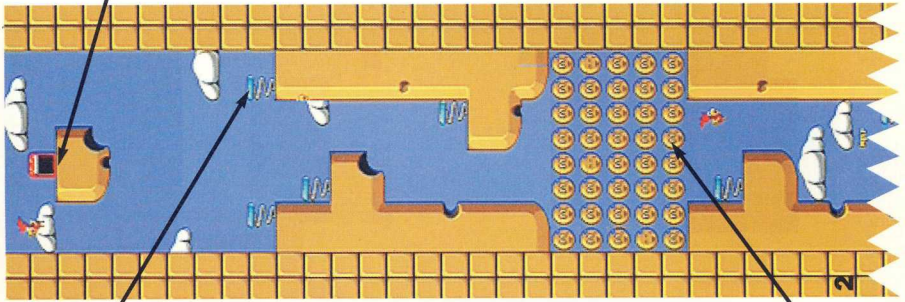
Beim Eintreten in die Geheimkammer wirst Du von einer Blume begrüßt, die über ein Telefon mit Dir sprechen will. Laufe in das Telefon, und die Blume versorgt Dich mit speziellem Chicken-Futter. Nun kannst Du in diesem Level auf alles Bese schließen!

Geheimkammer...



ALFRED CHICKEN

Level 1 - Warp-Eingang

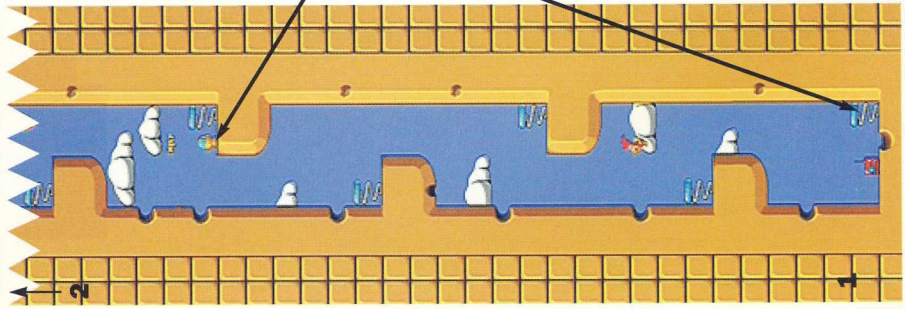


Hier brauchst Du Geschick und Geschwindigkeit, da Du von einer Feder zur anderen springen mußt, während Du vor dem gefährlich sägenden Terrasawus fliehst.

Hier ist wieder ein Ei, das Dir einen extra Alfred einbringen kann.

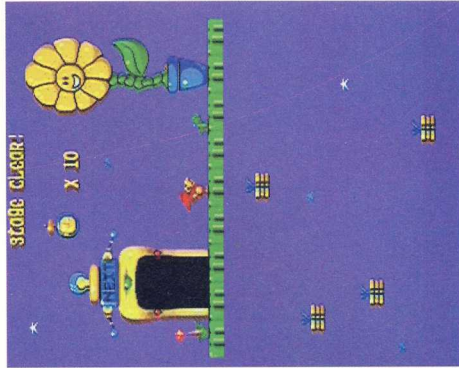
Benutze diese Sprungfedern für einen schnellen Abgang. Falls Du kühn genug bist, kannst Du versuchen, das Radio einzuschalten.

Sammele diese Bonusse nur, falls Du einen güten Vorsprung vor Terrasawus hast.



Diese Tür führt Dich in eine Warp-Kammer. Von hier aus kommst Du zu jedem Level, zwischen zwei und fünf.

Ende des ersten Levels...

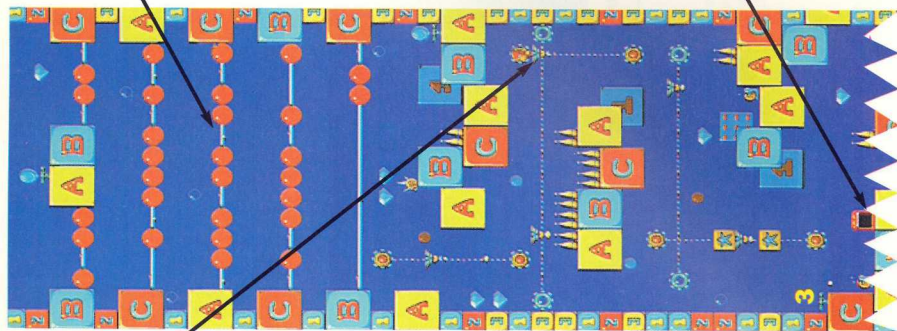


Am Ende eines jeden Levels schwebst Du mit dem letzten Ballon davon. Dabei kommst Du in den Genuß eines kurzen Bonusspiels, bei dem Du Geschenke sammelst. Pro Geschenk gibt's 50 Punkte und bei 100 Geschenken einen extra Alfred!



ALFRED CHICKEN

Level 2 - Part 1



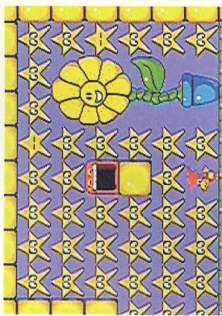
Bei diesen sich bewegenden Plattformen mußt Du mit dem Wechsel warten, bis sie zusammentreffen.

Hier mußt Du knifflige Sprünge machen, die Kugeln mit ihren Spitzen zu vermeiden. Mache von ersten Sprung und warde auf das Erscheinen der zweiten Kugel, der Du dann in sicherem Abstand folgst.

Hinter diesem Block befindet sich eine Geheimkammer. Schwabe einfach hindurch, denn er ist falsch.

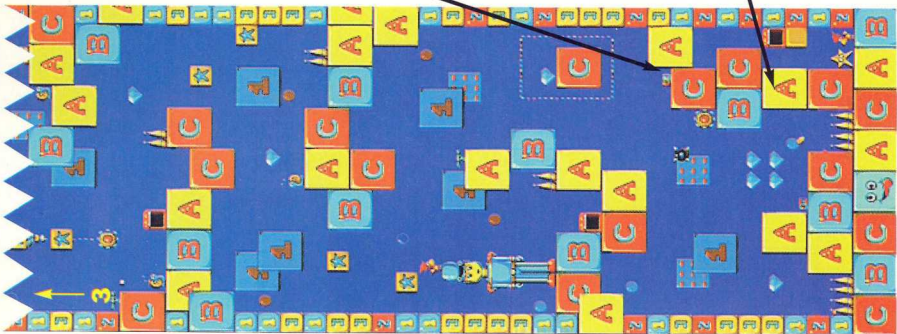
Durch diesen Abakus-Abschnitt gelangst Du schließlich zum letzten Ballon. Mitschweben kannst Du allerdings erst dann, wenn Du alle Ballons des Levels freigelassen hast.

Geheimkammer...



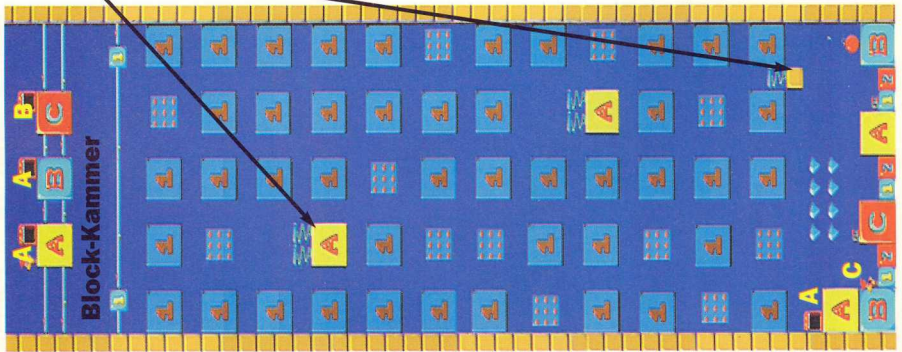
In dieser Kammer findest Du eine originale Ladung des speziellen Chicken-Futters. Spreche über das Telefon mit der Blume und Du kannst es mitnehmen.

Mache einen Umweg durch die Tür mit dem Buchstaben 'D', um im Level weiterzukommen. Hier findest Du einen Knopf, um Blocke über dem Spielzeugsoldaten zu aktivieren.



ALFRED CHICKEN

Level 2



Block-Kammer

Über diese Sprungfedern kommst Du zu den nächst höhergelegenen.

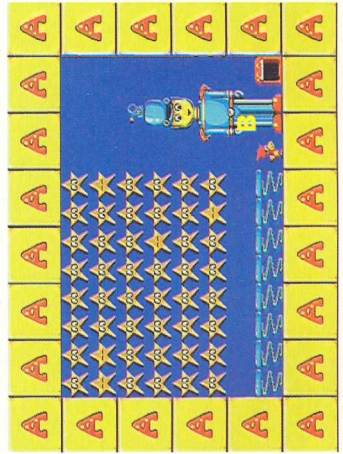
In diesem Block-Abschnitt sind vier Türen verborgen. Die mit einem 'A' bezeichneten Türen führen in den nächsten Raum. Durch die Tür 'B' gelangst Du in eine Geheimkammer. Sprünge hoch, um diesen versteckten Block mit der Sprungfeder darauf zu entdecken. Wecke bloß nicht die schlafende Bombe. Falls doch, mache Dich aus dem Staub.

Geheimkammer...



Sprünge so von der Plattform am Beginn des Levels, daß Du direkt durch den mit dem 'A' gekennzeichneten Block kommst. Grabsche Dir die Sterne und dann nichts wie weiter.

Geheimkammer (von der Block-Kammer aus)...



Den Zugang findest Du durch die dritte Tür, gekennzeichnet mit einem 'D'. Hier kannst Du punktetmäßig gut absahnen. Außerdem gibts für die Gieskanne einen extra Alfred.



ALFRED CHICKEN

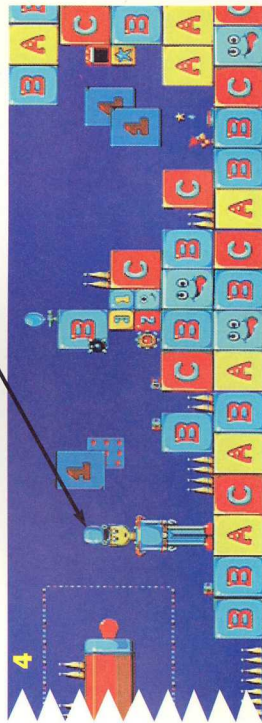
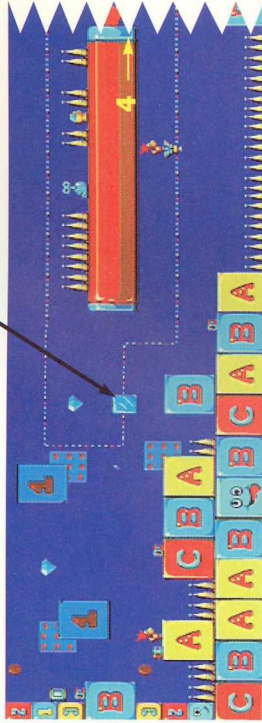
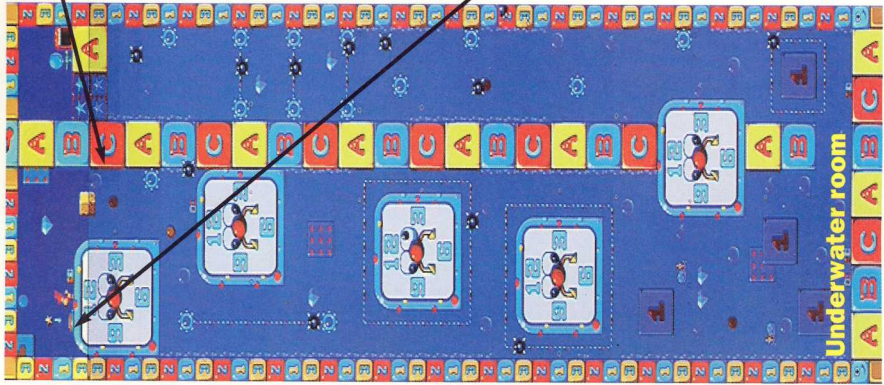
Level 2 - Part 2

Hier ist eine tolle Abkürzung:
 Sprünge ins Wasser und schwimme
 direkt durch den mit einem 'C'
 gekennzeichneten Block. Und
 schon befindest Du Dich am Ende
 des Levels.

Sprünge auf die sich
 bewegende Plattform
 und rücke diesen Block
 an. Nun setzt sich der
 Lift in Bewegung.

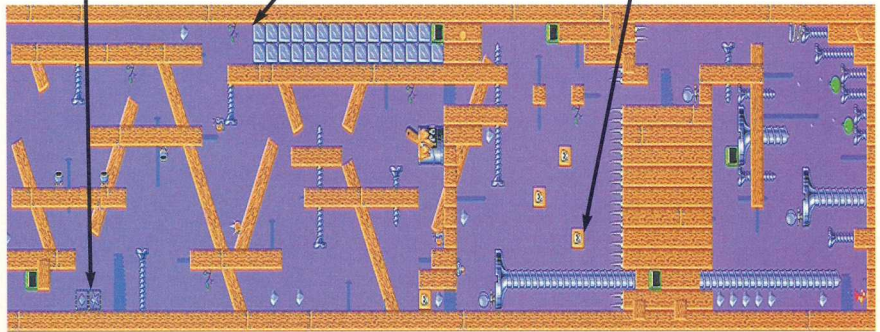
Durch Aktivieren dieses
 Knöpfes kannst Du
 Blöcke im vorherigen
 Level bewegen.

Schieße von hier aus
 mit Chicken-Futter auf
 die Mäuse und sprünge
 erst dann zur nächsten
 Plattform.



ALFRED CHICKEN

Level 3



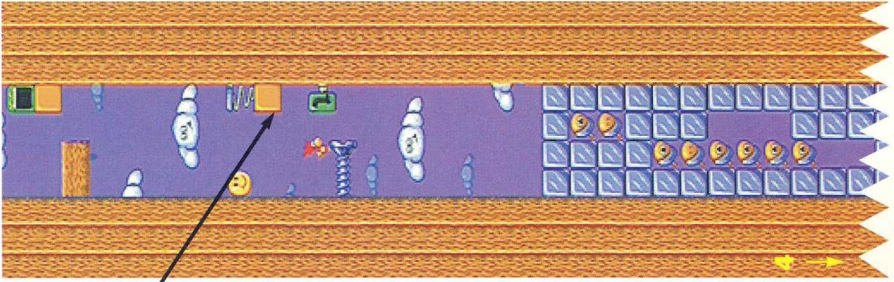
Um zu dieser Türe zu gelangen, mußt Du die Blöcke in Level 3, 3 aktivieren, allerdings nur den mit dem Stern.

Hier kannst Du Dich durchpicken! Sprünge hoch und dann mit dem Schnabel voraus.

Geheimkammer...

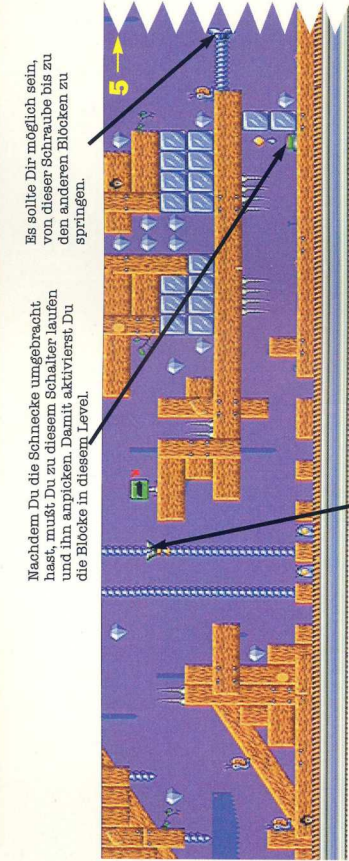
Hier gibts wieder Munition! Halte auch Ausschau nach extra Ais, während Du Dich über das Chicken-Futter hermachst. Um in diese Geheimkammer erobern zu können, mußt Du auf die Blöcke mit den Schädeln springen. Sei schnell, da sie Dich nicht halten können. Beim dritten auf der linken Seite kannst Du Dich dann einfach fallen lassen. Du fällst, sozusagen durch die Spitzen in die Geheimkammer.

Feuere Chicken-Futter, um diese verdeckte Sprungfeder freizubekommen. So gelangst Du zur obigen Geheimkammer.



ALFRED CHICKEN

Level 3 - Part 2

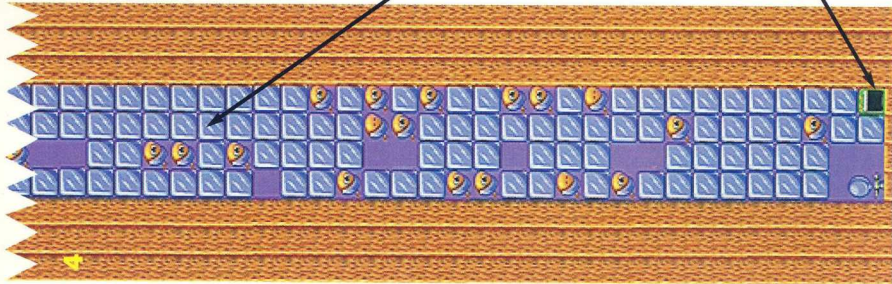


Es sollte Dir möglich sein, von dieser Schraube bis zu den anderen Blöcken zu springen.

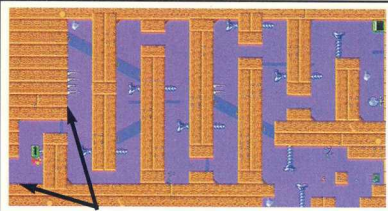
Nachdem Du die Schnecke umgebracht hast, mußt Du zu diesem Schalter laufen und ihn anpicke. Damit aktivierst Du die Blöcke in diesem Level.

Springe auf die sich bewegende Plattform. Achtung, das Raketen-Männchen attackiert.

Picke Dir Deinen Weg durch alle diese Eichen, damit Du möglichst viele Punkte machst. Und dann natürlich den Ballon!

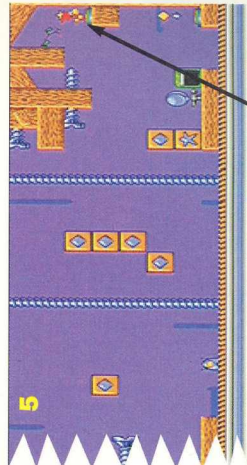


Am unteren Ende dieses Abschnitts ist eine Tür, die Dich zurück zum Hauptlevel bringt. Von dort kannst Du hochklettern und ein paar Ballons loslassen.



Geheimkammer

Wenn Du in die Geheimkammer kommst (ganz oben in Absatz 3), springst Du von der Kante und hälst Dich rechts. Du verschwindest durch die Wand und kommst in einen Bonusraum. Du kommst schnell nach unten, indem Du über die Mauer springst und zum Boden schwebst.



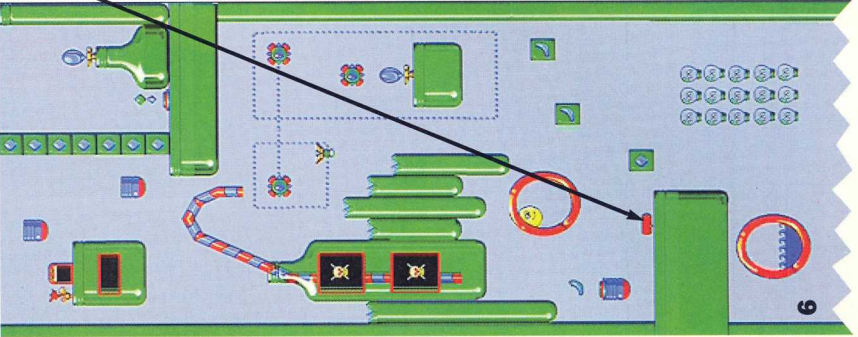
Picke nur diesen Schalter an. Dadurch entsteht ein Block im Hauptlevel. Diesen brauchst Du, um den Level zu beenden.



ALFRED CHICKEN

Level 4 - Part 1

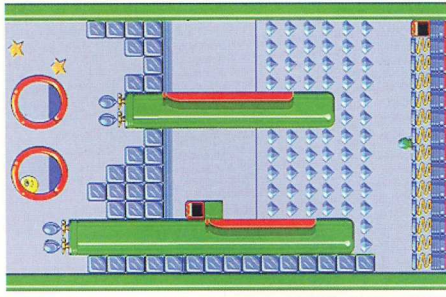
Hier ist wieder eine geheime Passage. Zutritt verschafft Du Dir, indem Du von oben in das Glas springst. Du kannst hinein und herumtauchen. Schnelle nach oben und treffe so einen versteckten Block. Laufe nach rechts aus dem Glas heraus, und lasse Dich nach unten fallen. Eine nicht sichtbare Sprungfeder ist die Rettung und bringt Dich zurück in das Glas, wenn Du durch die richtige Steuerung ein bisschen nachhilfst. Nun hast Du hier Zutritt zu einer Tur.



Hier ist ein Schalter, durch den Du die obigen Blöcke aktivieren kannst. Besetze die Schnecken und steure dann auf dem Schalter.

Mit einem Baumstamm läßt sich Terrasawus bromsen! Springe auf das Holz und es wird fester. Gehe weiter. Unsichtbare Blöcke werden sichtbar, indem Du den Schalter aktivierst. Nun mach Dich schnell aus dem Staub. Terrasawus kann nicht weiter als die Bananen.

Geheimkammer...

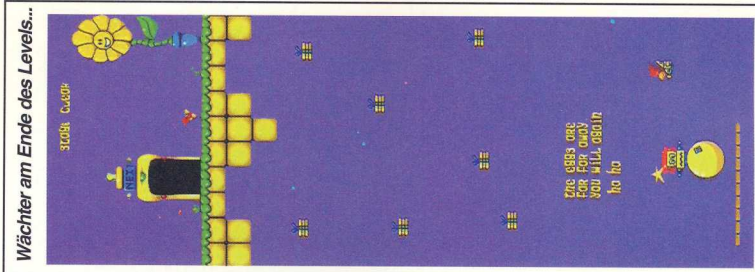


Lasse die ersten zwei Ballons los und picke dann auf die Blöcke beim zweiten Rohr ein. So verschaffst Du Dir Zugang in das Innere des Rohres. Lasse Dich nach unten fallen. Hier findest Du eine verdeckte Türe, die zum zweiten Warp-Raum führt. Wenn Du Dir alle Ballons vornimmst, kommst Du direkt zum 6. Level. Alternativ kannst Du allerdings auch auskundschaften, was sich hinter der Türe am unteren Ende befindet!



ALFRED CHICKEN

Level 4 - Part 2



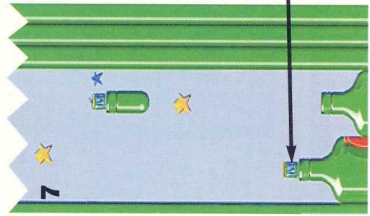
Wächter am Ende des Levels...

Schleife diesem Meka-Chicken Wächter direkt in den Kopf und gehe dem anschließenden Angriff aus dem Weg. Dann gehe zur Attacke über.

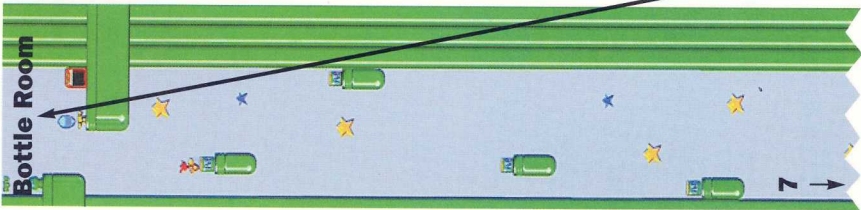


Halte Ausschau nach den fliegenden Bomben, die plötzlich aufrauchen. Es sollten insgesamt nur zwei sein. Warte, bis sie explodiert sind und aktiviere dann den Schalter. Dadurch werden zwei Blöcke beseitigt, wodurch Du den Zugang (A) zu einer sich lohnenden Flasche findest.

Dieses Ei kann nur von der Türe darüber erreicht werden.



Hier müsst Du wirklich schnell sein, da Terrasaurus mal wieder hinter Dir her ist. Springe von Flasche zu Flasche.



Bottle Room

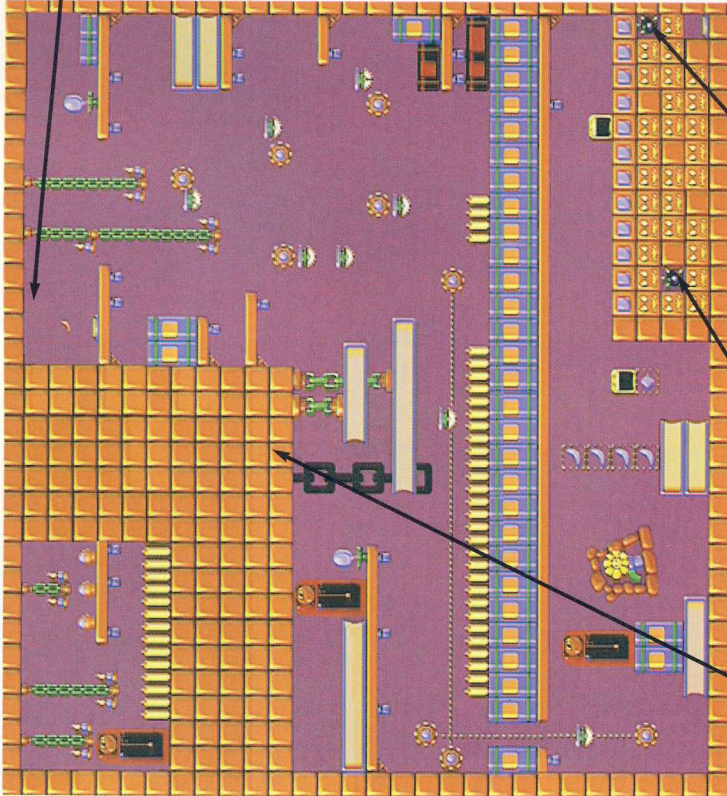
Die Zeit reicht aus, um den Ballon loszulassen und den so wichtigen extra Alfred zu erhaschen.



ALFRED CHICKEN

Level 5 - Part 2

Du kommst nicht darum herum, hier muß der Baranen-Schalter betätigt werden. Und hier oben ist auch ein Ballon zu finden.

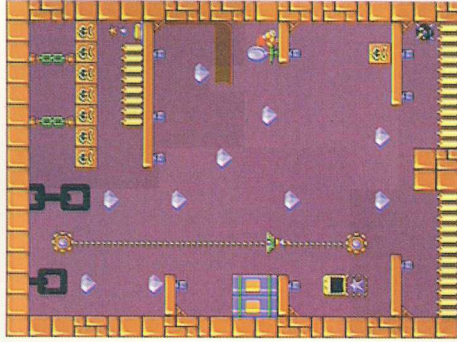


Dieser Level ist ein bißchen knifflig und erfordert dadurch etwas mehr Zeit. Hier ist eine Geheimkammer, die durch Links-springen erreicht werden kann.

Die Kugel mit ihren Stacheln kann gedreht werden, indem Du den Block ampickest.

Bewege die Kugel um dieses Gebiet und betreibe diese Kugel, die dann runter auf den Knopf fällt. Dadurch wird ein Block unter der Türe (F) auftauchen.

Mag-Minen-Kammer...

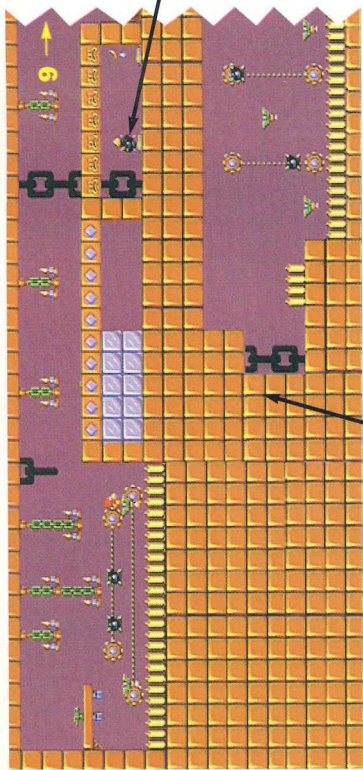


Wenn Du auf die Ein/Aus-Blocke mit ihren Geschloßern einpickest, machst Du die Mag-Mine auf Dich aufmerksam. Stehe also auf der Reihe mit den Blocken ganz rechts. Ist die Mine nun recht nahe, laufe auf diesen Sims nach rechts und ziele die Mine so mit nach rechts, schon im Schutz der Blocke. Deaktiviere die Mine dann über dem Schalter durch Anpiccken des entsprechenden Ein/Aus-Blocks. Du hast dann die gefährliche Mine dazu benutzt, um diesen Knopf zu betätigen.



ALFRED CHICKEN

Level 5 - Part 3



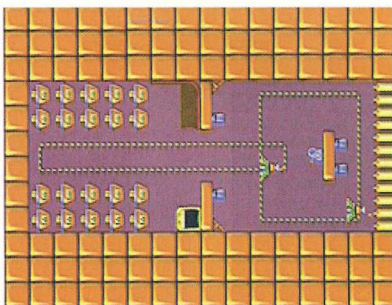
Und hier kannst Du die Mag-Mine wieder zu Deinem Vorteil nutzen. Ziehe sie wie gehabt unter den Ein/Aus-Blocken an. Deaktiviere dann die Anziehungskraft genau über dem Schalter, um diesen zu betätigen.

Hier befindet sich eine geheime Passage. Du verschaffst Dir Zutritt, indem Du von Möglichkeit weit links gegen die Blöcke springst. Da gibt es einen extra Alfred zu holen.

Nehme Dir für diesen Abschnitt Zeit. Sprünge immer nur dann, wenn die Kugeln im unteren Teil sind.

Durch diese Türre kommst Du in eine Bonus-Kammer, in der es natürlich so einiges zu holen gibt. Die Türre unterhalb bringt Dich in den anderen Abschnitt.

Bonus-Kammer...



Und wieder ein Bonusspiel! Dies bedeutet extra Leben und Aufstocken der Punkte.



ALIEN BREED II

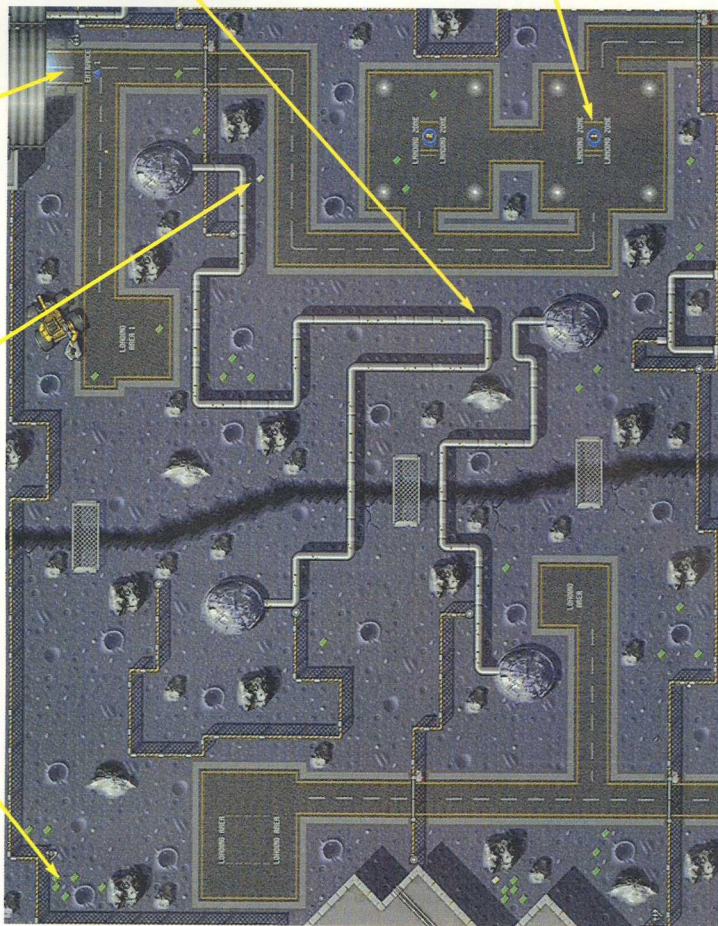
In dieser phantastischen Folge von Team 17 erwarten Dich Horden von mörderischen Aliens. Wieder einmal wird es dem Interplanetarischen Korps überlassen, die 5. Alpha-Kolonie von der mörderischen Pest zu befreien.

Level 1

Auf diesem Level sind grüne Geldkarten verstreut. Sammle soviele davon, wie möglich. Sobald Du im Koloniegebäude bist, kannst Du Dir mit diesen Cashkarten Deine Ausrüstung zulegen.

Die gelben Schlusselkarten werden Dir Hunderte von Sicherheitssternen öffnen, auf die Du in der Kolonie stößt.

Das ist den Eingang zum Koloniegebäude und den Eintritt ins weitere Spiel.



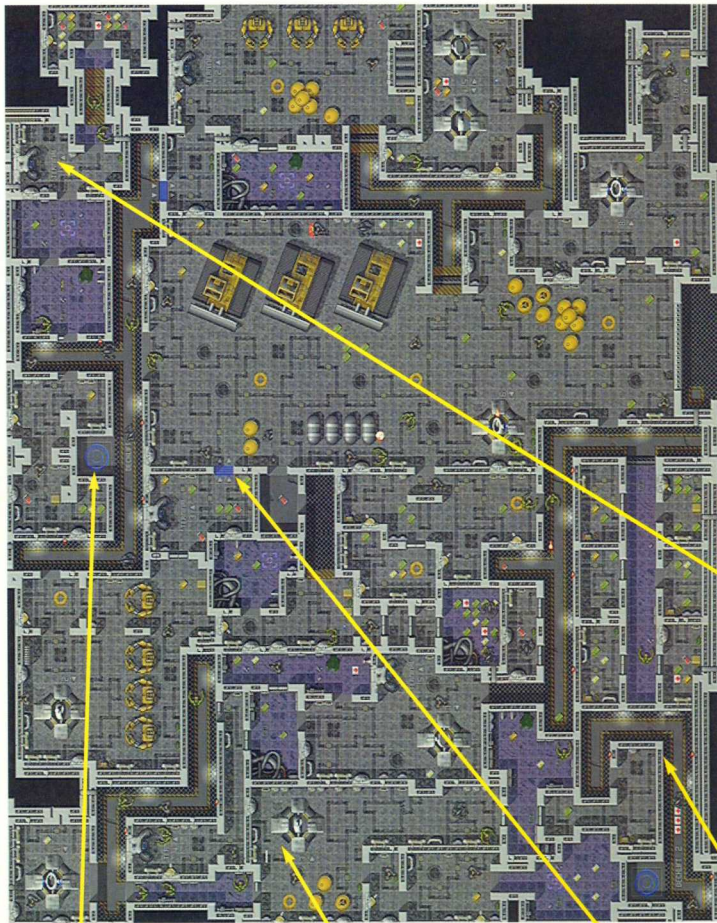
Der Eröffnungsscreen sagt Dir zwar, daß der gesuchte Eingang der nördliche ist, aber nicht, daß es dort auch ein verschlossenes Tor gibt, hinter dem sich "etwas" verbirgt. Des Rätsels Lösung ist die Kluft zwischen den Röhren. Diese bringt Dich in die obere Hälfte des Bildes.

Sobald das Spiel startet, befindest Du Dich genau hier. Du kommst sofort unter den Besuch der automatisierten Verteidigungskopier der Kolonie. Es scheint, als ob ihnen die Munition nicht ausginge. Es kommt noch schlimmer: Bomben regnen von allen Seiten auf Dich herab. Du könntest natürlich zurückschleifen, aber es ist ratsam, Deine Munition bis später aufzuhoben und Dich zu verdrücken.



ALIEN BREED II

Level 2



In den Koloniegebäuden angekommen, springst Du in den nächsten Decklift. Du findest Dich nun auf dem Lagerlevel der Koloniegebäude.

Auf diesem Level mußt Du 8 Anti-Materie-Regler zerstören, die aufgrund von menschlichem Versagen sehr gefährlich und überaktiv geworden sind. Beim Zerstören des letzten Reglers wirst Du eine Kettenexplosion ausgelöst, welche Dir nur wenig Zeit läßt, den Ausgang zu erreichen. Wenn Du diesen erst zum Schluss abschickst, kannst Du die kürzeste Route zu Decklift 2 und raus aus diesem Level nehmen.

Diese Türen lassen sich nur nach einer Seite öffnen. Die Pfeile zeigen Dir den Weg der Reise. Jeder Versuch, einen anderen Weg einzuschlagen, endet mit einem tödlichen elektrischen Schlag.

Du findest Dich in Decklift 2. Deinem einzigen Fluchweg aus diesem Level. Sobald die Kettenreaktion beginnt, flüchte Dich hierher:

Dies ist eine Station für den Koloniecomputer Intex 4000. Davon befinden sich mehrere auf jedem Level. Sie sind sehr wichtig für Deinen Weg durch die Kolonie. Um Dich einzuloggen, nähere Dich der Station und drücke die 'Leer-taste'. Folge dann den Anweisungen auf dem Screen. Lege Dir nun soviel wie möglich an Ausrüstung zu. Ein paar wirklich große Geschosse wären von großer Nützlichkeit!

Außer einem umfangreichen Depot an Munition, Schlüsselkarten, Erste-Hilfe-Kästen und extra Leben hast Du mit Hilfe vom Intex 4000 Zugang zu einem phantastischen Angebot an Waffen. Die effektivste und natürlich teuerste Waffe ist das sich selbst steuernde Missile-Geschütz. Dieses hat den tollen Vorteil, um Ecken schießen zu können.



ALIEN BREED II

Level 3

Nachdem dem Lagerlevel verlassen hast, triffst Du hier ein. Der Basiscomputer hat sich selbst von der Außenwelt abgeschnitten. Um Dein Raumschiff unter Kontrolle zu bekommen, mußt Du Station 1 orten und zerstören. Setze dafür eine neue tödliche Kettenreaktion in Gang.

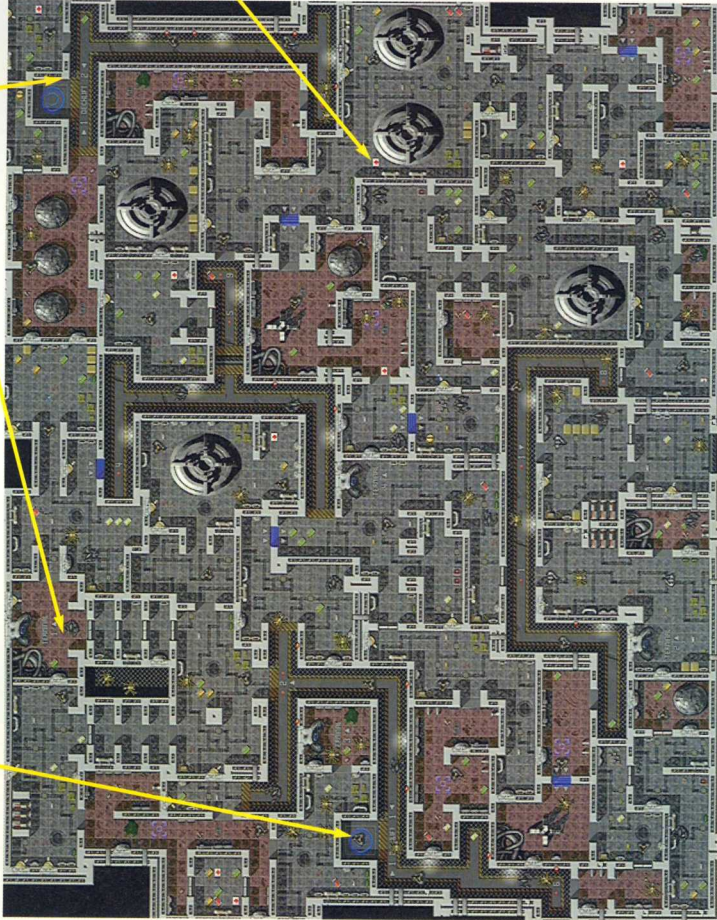
Die schon vorher erwähnte Station 1 ist erstensmalig nahe beim Start des Levels angeordnet. Beachte die weite Entfernung zum Ausgang! Also stürze Dich nicht auf die Flammenwerfer und nimm Dir Zeit, Deine Route zum Ausgang des Deckturms 2 auszuwählen. Bei der Gelegenheit kannst Du Gas- und Schlüsselskavren sammeln.

Dies ist Deckkluft 2. Dein Ausgang. Plane Deinen Weg sorgfältig.

Dieses Mal bekommst Du die Hilfe der unbarmherzigen Alienhorde zu spüren. Aber diese brauchbaren Erste-Hilfe-Kästen machen Dich im Nu wieder kampfbereit.

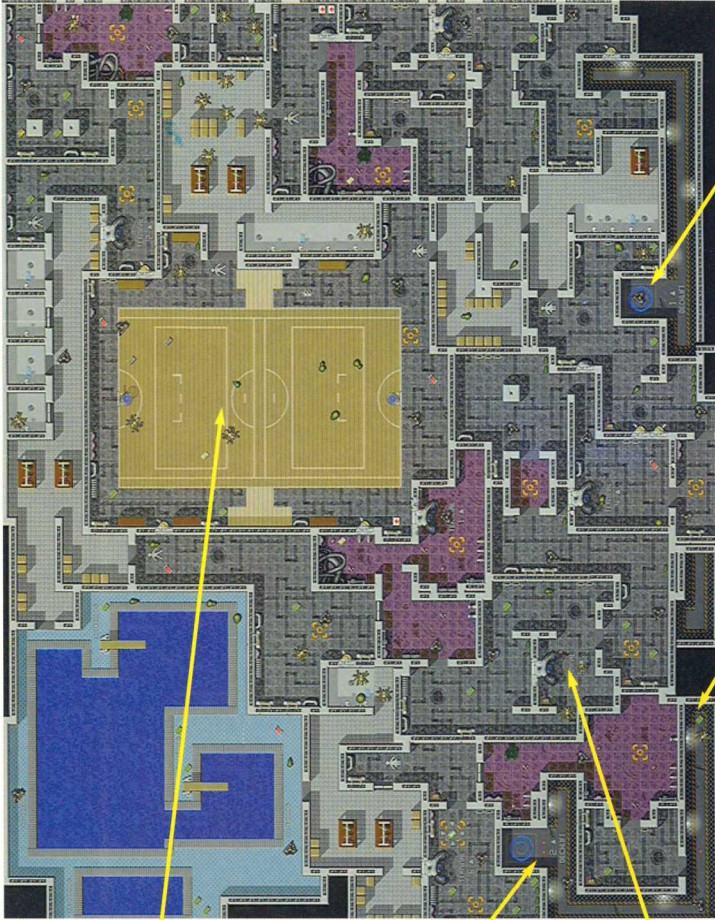
Nun triffst Du zum ersten Mal auf eine Art von Alien - die Spinnen. Sie sind nicht so tödlich wie die Ausgewachsenen.

Diese 8-beinigen Monster sind aber viel schneller. Feiere ein paar Schüsse nach vorne, während Du Dich fortbewegst und paß auf, daß sie Dich nicht von hinten kriegen.



ALIEN BREED II

Level 4



Verweile nicht im Basketballfeld, da Du auf einer offenen Fläche angreifbarer bist. Sobald Du dort hineinkommst, renne dem Ausgang des Feldes unten rechts entgegen.

Decklift 2 ist Dein Ausgang. Hier gibt es keinen Countdown. Du hast reichlich Zeit, Deine Cashkarten einzusammeln.

Der Intex 4000 hat auf den nächsten 2 Leveln weniger Stationen, also solltest Du Dir alles, was Du benötigst, auf diesem Level beschaffen.

Hier befindet sich die spezielle grüne Schlüsselkarte.

Dieses Mal hat der Decklift Dich zum Erholungsdeck gebracht. Der Kolonieführer hat Intex 4000 mitgeteilt, daß er noch lebt und sich irgendwo auf diesem Level befindet. Er hat eine spezielle grüne Schlüsselkarte, die lebenswichtig für Dein Fortkommen ist. Finde die Karte und begebe Dich ohne Hast zum 2. Decklift.

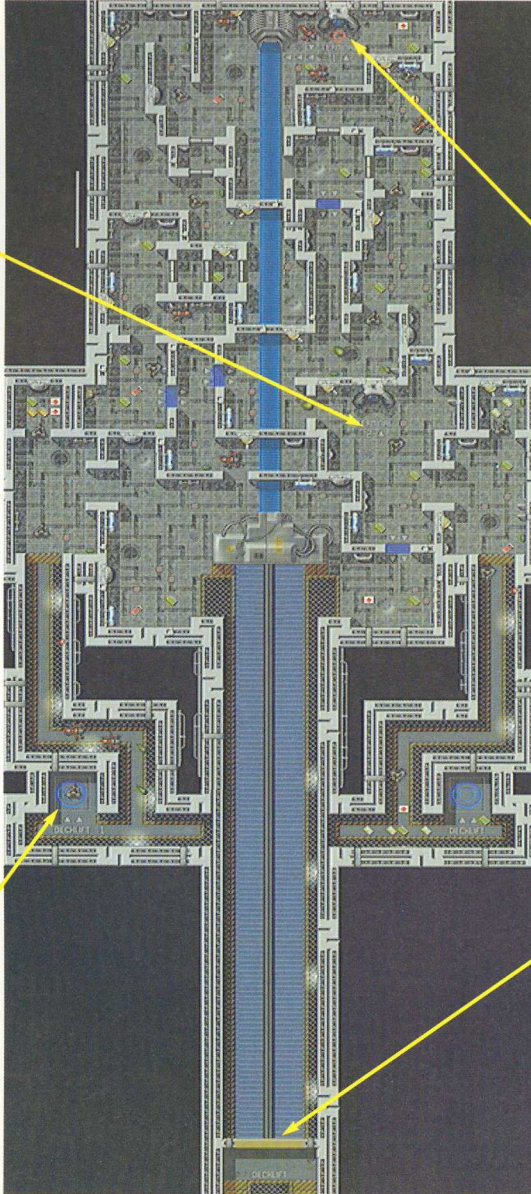


ALIEN BREED II

Level 5

Nachdem fast alles zerstört ist, findest Du Dich nun im zivilen Gebäude. Versuche nun, zum wissenschaftlichen Untersuchungsgebäude zu gelangen. Leider ist es verschlossen und der einzige Weg führt durch den Abfallbeseitigungsanlage, der durch die Abfallbeseitigungsanlage, der durch die Mitte dieses Levels verläuft.

Dieser Level hat nur eine Arbeitsstation für den Inhex 4000, der nächste Level hat gar keine. Also beschaffe Dir hier genügend Munition!



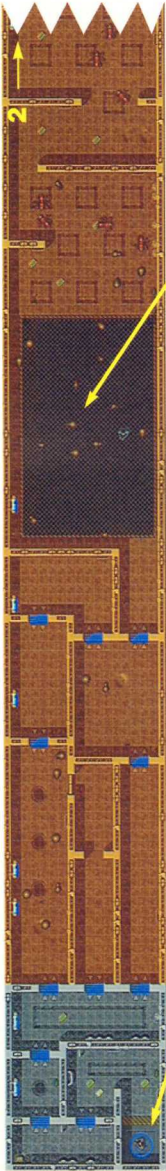
Sobald Du die obere Station aktiviert hast, laufe zum Ende des Schafftes. Obwohl sich der Boden in Richtung Decktilt vorwärtsbewegt, müsst Du zusätzlich noch rennen.

Diese Station aktiviert die Abfallbeseitigungsmaschine, wenn Du Dich ihr nähерst.



ALIEN BREED II

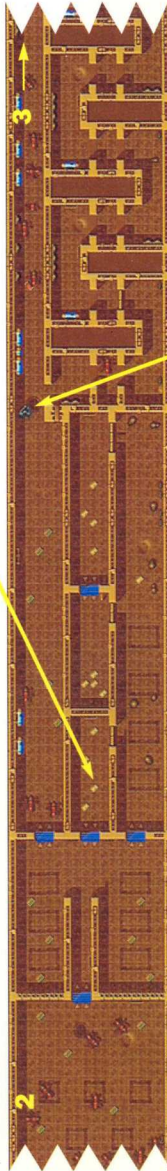
Level 6



Dieser Level ist ein Sicherheitschaft, zwischen dem zivilen Gebäude und dem wissenschaftlichen Untersuchungszentrum. Dank all Deiner Mühe in den letzten 2 Leveln siehst Du nun eine Explosion bevor. Du mußt so schnell wie möglich den Decklift, am anderen Ende erreichen.

Es ist keine gute Idee, Deine Zeit mit dem Einsammeln von Geld- und Schlüsselkarten in diesen Räumen zu verschwenden.

Überquere diese offene Fläche am besten im Zick-Zack. Das scheint die auf Dich zielgesteuerten, sich jedoch langsam bewegenden Kleckse zu irritieren.



Von dieser Stelle aus betrachtest, schnellst der oberste Gang der schnellste Weg zu sein. Auf jeden Fall wirst Du hier viel größeren und schnelleren Aliens begegnen. Der untere Gang hat zwar einige Windungen, aber erspart Dir auch Begegnungen.

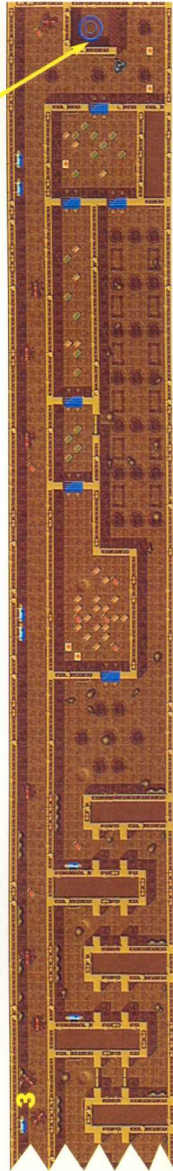
Dieser Decklift ist Dein Ziel.

LEVEL CODES

2 982822
3 108383
4 370101
5 982822
6 847464
7 737373

CHEATS...

10 Leben 098654
50.000 Geldkarten 736363
50 Schlüsselkarten 378829



ALIEN BREED II

Level 7

LEVEL CODES

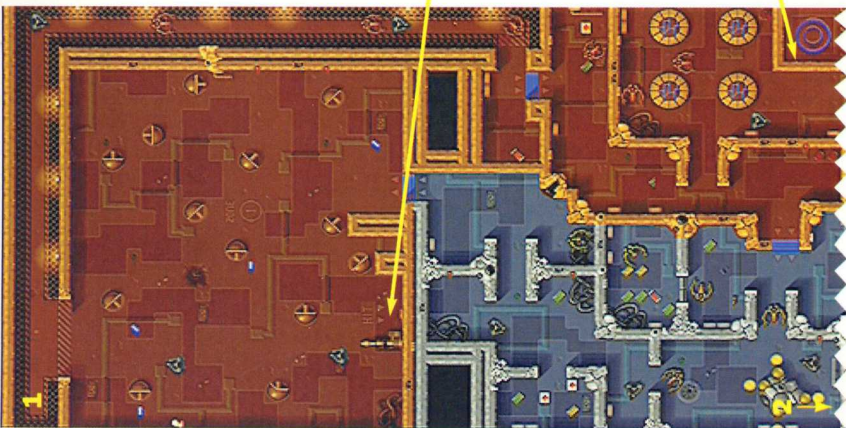
- 8 928112 13 101221
- 9 287364 14 103992
- 10 193831 15 998112
- 11 090921 16 125332
- 12 309383 17 091233

Hier befindet sich eine Laserkanone, die in 4 Richtungen gleichzeitig schießt. Sie feuert in regelmäßigen Abständen - gutes Timing ist alles, was Du brauchst, um vorbeizukommen.

Nachdem Du die Laserkanone ausfindig gemacht hast, kannst Du sie aktivieren. Richte dazu den Aktivierungsknopf nach rechts und feuere. Die rotierenden Laserkreisel in der Luft erschweren die ganze Sache.

Du hast es nun bis zum wissenschaftlichen Untersuchungsgebäude geschafft. Deine Mission diesem Level, indem Du die Laserkanone im oberen Level auslöst und ein kugelsicheres Tor zerstörst. Nur so erzielst Du Zugang zum 2. Deckkluft.

Nachdem die Laserkanone aktiviert ist, steuere so schnell es geht auf den 2. Deckkluft zu.



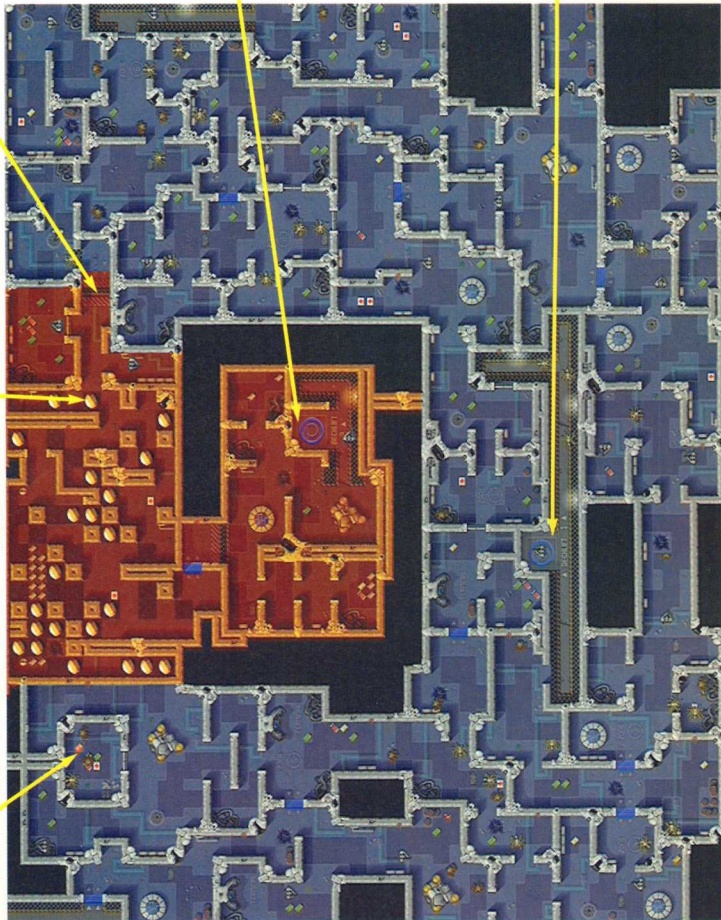
ALIEN BREED II

Level 8

Diese weißen Blöcke müsst Du zerstören, um das Labyrinth zu bewältigen und den Decklift zu erreichen. Versuche, den Decklift auszuweichen, da sie explodieren und Dich verletzen können.

Hier befindet sich die rote Schlüsselkarte, die Du suchst. Der Countdown läuft, sobald Du sie aufhebst.

Eine undurchdringbare Barriere versperrt Dir den Weg, bis die rote Schlüsselkarte eingesammelt hast.



Der Decklift ist wieder einmal Dein Ziel.

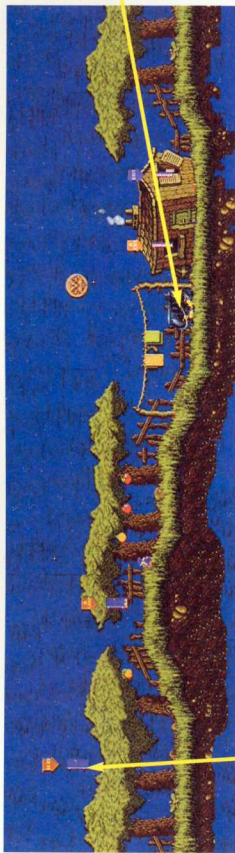
Starte von hier aus und versuche, die rote Schlüsselkarte im oberen linken Teil des Bildes zu bekommen. Sobald Du diese Karte hast, läuf, der nächste Countdown, das heißt: Du müsst Deinen Weg durch den Level kennen, um den Ausgang rechtzeitig zu erreichen. Um die Dinge wieder einmal zu komplizieren, müsst Du ein explosives Wirrwarr bewältigen. Erst danach kannst Du den Decklift auf der mittleren Insel erreichen.



WIZ 'N' LIZ

Wiz 'n' Liz ist Action in Hochgeschwindigkeit, kombiniert mit versponnenen Zaubersprüchen. Dieses Spiel von Psynosis ist wahrscheinlich eines der verzaubertsten Spiele, das je auf den Amiga kam. Nehme es Dir...falls Du kannst!

Das Land von Pum



In einem Lande wie Pum fühlen sich Wiz und Liz wie zuhause. Benütze diesen Kochtopf, um die Früchte zu mischen und den ent-sprechenden Zauber herzustellen.

Diese Tür beinhaltet das Geheimnis der vier Edelsteine. Sammle alle vier und den Zauber, um einen großen Bonus zu erhalten.

Für jeden Level gebrauchst Du die gleiche Strategie. Du mußt, jeden Hasen fangen, um einen Buchstaben freizulassen. Dieser stimmt mit dem oben angegebene Wort überein. Wenn alle Buchstaben gesammelt sind, mußt Du die restlichen Hasen fangen, um den Level zu beenden.

Normal Level



Alle Levels des Spieles gehen in einem Kreis. Dies bedeutet, daß wenn Du lange genug in eine Richtung rennst, wirst Du wieder am Anfang ankommen.

Bonus Level...



Die Bonusrunde ist ähnlich wie alle anderen Levels, außer daß Du die Kirsche nur einmal essen kannst. Da Du geringere Zeit hast, um den Level zu beenden, muß man dementsprechend schneller sein. Sammle

CHEATS...

**Eintritt zu allen Wächtern erhält man indem man folgendes Paßwort eingibt:
TCDT GBBS**



WIZ 'N' LIZ

Zaubersprüche

Apfel	Erdbeere	Banane	Orange	Kartoffel	Kohl	Mango	Zitrone	Zwiebel	Birne	Kirsche	Avocado	Pilz
Fruchtrückgaben Zauber	1 Punkt und 60 Sekunden	Langsamer Timer	Tube Skating	250 Sterne	Wabbitoids	250.000 Punkte	1 Sekunde und 300 Sterne	Keine Karte	80 Sekunden extra	Level auslassen	Extra Leben	Magie Saphire
Grassland Tur	Doppelte Bonus Runde	45 Sekunden extra	10.000 Punkte	Toggie Snowland Tur	50.000 Punkte	Ha, Ha!	1 Stern	125 Sterne	200 Sterne	Zauberer spricht für Früchte	Alle Bonus-Items für Früchte	
150 Sterne	Doppelte Sterne	Tortoise	Toggie Linsen Tur	Toggie Snowland Tur	Shadow Lands	1 Sekunde extra Zeit	Ausman-demh-mungs Hinweis	20.000 Punkte	175 Sterne	Bounce!		
Mein Schatzen und Ich	What's that Fong	Früchte in Punkte umwandeln	40 Sekunden extra	Geld rauch	Toggie Deedland Tur	100 Sterne	Sterne x 2 (Ein Level)	Magie Mushrooms	Finder			
Magie Ruby	Schrim-Wetzer	Ostchi	80 Sekunden extra	Nicht mal 'ne Wurst!	5 Sekunden extra	Toggie Deedland Tur	Extra wahllose Punkte	Keine sterben den Hasen				
100.000 Punkte	Tip-s-Tron	Verwandeln Früchte zu Zeit	80 Sterne	Guesser	Keine urbaren Bartsäben	Extra wahllose Sterne	Extra Rubik-Kuben un-tauschen					
75 Sterne	Wiesel Spin	Toggie Nimmeland Tur	Chanel	Magischer Eisstein	25.000 Punkte	Double Time Icons (Ein Level)						
Doubler (Nur einmal)	Grüne Hasen	Zauberer Kauf	Konfuzius	Game Over?	Letzer Basher							
Freundschafts-zauber	Rote Hasen	Hinweis oder Punkte	Lebende Schlange	Toggie Treeland Tur								
5.000 Punkte (nur einmal)	Doppelte Punkte	Lebende oder Punkte	Blaus Hasen	Sound-Test								
Wahllose Früchte	Splat those Dudes!	Überhaupt those nichts	1 Punkt									
Leben oder Punkte	Magie Diamond	It's the Lemmings										
Offen den Ausgang (Nur Punkte)	10 Sekunden extra											
Kosten-loser Bonus-Prüfstebe												

Zaubermischungen...
 Die Spielmethode für Wiz 'n' Liz ist von der Auswahl des Spielers abhängig. Es wäre Dir vielleicht lieber, nur die Früchte zu sammeln und die verschiedenen Verzauberungen auszuprobieren und Dich einfach nur zu vergnügen. Solltest Du aber das Spiel zum Ende spielen wollen, mußt Du am laufenden sein. Du mußt in diesen konzentrieren, alle süßen Häschen zu fangen. Nach dem achten Level mußt Du einen der acht Wächter schlagen. Jedemal wenn Du einen Wächter vernichtest, erhöht sich der Schwierigkeitsgrad der nächsten Welt.
 Gebrauche die oben angegebene Tabelle, um zu wissen, was Du mit den gesammelten Früchten machen kannst.



WIZ 'N' LIZ

Creepy Clock...



Diese Uhr bewegt sich von links nach rechts, während das Pendel die ganze Zeit schwingt. Du mußt Dich beim Hochspringen konzentrieren sowie die herunterfallenden Zahnräder vermeiden. Bleibe unter der Uhr, während gefeuert wird.

Freaky Flower...



Um die verrückte Blume zu schlagen, stell Dich zwischen die zwei Blätter am Ende des Stengels. Die Blume wird sich nach links und rechts bewegen und Du kannst nun Deine Energie loslassen, um sie zu schlagen.

Snake Eyes...



Vermeide den Schwanz der Cobra vor dem Feuern. Der Schwanz bewegt sich nach links und rechts sowie hoch und runter. Schieß die Schlange, sobald der Schwanz auf der entgegengesetzten Seite des Bildschirms ist.

The Evil Oak...



Ähnlich wie der Kürbis, springt die böse Rinde hoch und runter. Vergiß es nicht, wenn Du deine Energie loslässest. Vermeide die Äste, die aus dem Baum fallen.

Deadly Dragon...



Hier ist einer der gefährlicheren Wächter. Er feuert nicht nur wie verrückt, Flammen, aber beachte darauf, seine Spikes, die in der Erde stecken bleiben, fallen zu lassen. Sobald er damit fertig ist, kannst Du ihn zunichte machen.

The Gate Keeper...



Der Torhüter tötet Dich, indem er zwei seiner Zähne fallen läßt. Du mußt dies, während Du zurückfeuerst, vermeiden. Die Zähne, die gerade fallen werden, sind etwas niedriger als die anderen.

The Savage Pumpkin...



Sobald der brutale Kürbis auf den Boden zufliegt, errate, wo der Aufprallpunkt sein könnte (entweder links oder rechts) und warte auf der entgegengesetzten Seite, um Deinen energie-geladenen Blitz loszulassen.



WIZ 'N' LIZ

Nebenspiele

Bounce...



Du musst zehn Hasen so lange wie möglich jodeln und Bonuspunkte in der Luft sammeln.

Catch...



Hier muss alles, was auf dem Boden fällt, gefangen werden. Sobald Du zehn Hasen verfehlt hast, ist der Bonus zu Ende.

Chance...



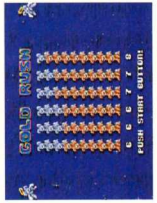
Eines dieser Gewichte fällt, sobald Du einen der Icons sammelst. Tu es auf eigene Gefahr!

Finder...



Dies ist ein Spiel, wo eine Anzahl von Fruchtpaaren und Bonuses, verschickt sind. Du gewinnst, wenn Du zwei gleiche aufgedeckt hast.

Goldrausch...



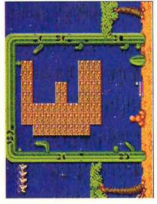
Um einen geschelten Bonus zu erhalten, ist eine schnelle Reaktionsfähigkeit nötig. Du musst die Kolonnen vom hochsteigen hindern.

Guesser...



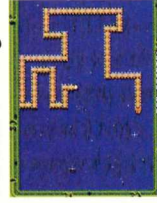
Nicht unbedingt "Trivial Pursuit", jedoch müssen alle Fragen korrekt beantwortet werden um Sterne zu erhalten.

Letter Basher...



Um die Blöcke zu zerstören, benutze die Plattform als eine Aufprallplatte für den Ball.

Lebende Schlangen...



Lenke die Schlange den Tomaten entgegen um Deine Belohnung zu ernten. Berühre nicht die Seiten oder Deinen eigenen Ende.

Splat those Dudes...



Du kannst zwanzig Tomaten benutzen, um die Gesichter dieser zwei Typen zu treffen.

Tube Skiing...



Hier musst Du auf dem Rohr, Deine Bonusse sammeln. Schlag nicht die Hindernisse zu oft an.

Wabbit Invaders...



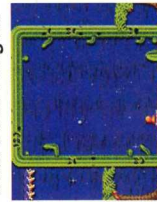
Wenn Dir Space Invaders gefallen hat, Dann wird Dich Wabbit Invaders entzücken. Ein losfeuern um Deine Punktzahl zu erhöhen.

Wabbitoids...



Kontrolliere Dich in der Mittelluft und sammle die vorbeifliegenden Icons. Vermeide die Zahnräder um am Leben zu bleiben.

What's that Pong?...



Für extra Punkte muß der Ball, der in der Luft gehalten ist, von den Wänden geprallt werden.

Wheelspin...

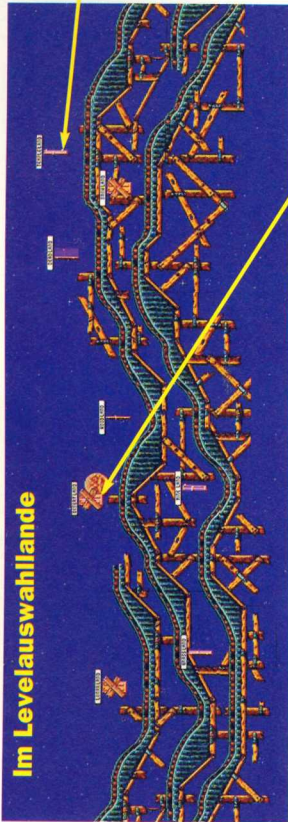


Spinnt das Rad. Hier gibt es nur eine Chance, um den Gegenstand, vor dem das Rad anhält, zu sammeln.

WIZ 'N' LIZ

Zauberladen

Im Levelauswahllande



Hier kannst Du in dem von Dir ausgesuchten Level durch die Türen einsteigen. Sei vorsichtig, das Du nicht mit einem Zauberspruch einen bereits geschlossenen Level wieder öffnest.

Verspernte Türen, wie diese, sind schon beendet. Sobald Du im Level bist, kannst Du Dir dreißig Sekunden extra geben, indem Du AUFWÄRTS und den Feuer-Knopf drückst. Du erhältst den Bonus, sobald Du anfängst, die Hasen zu sammeln.

Zauberladen...

THE OLDE MAGIC SHOPPE	
	45
	60
	180
	45
	45
	60
	90
	90
	210
	45
	45
	120
	90
	90
	210
	45
	60
	180

401 BUY

Solltest Du Dich in der Lage befinden, wo Du unbedingt, die verschiedenen Zaubersprüche ausprobieren willst, aber feststellst, das Du trotz Deiner harten Arbeit nicht die richtigen Früchte findest, dann wäre es Dir geraten, diesen Shop, mit den leicht erhältlichen Äpfel und Bananen, auszumachen. Du mußt für die Gegenstände mit Sternen, extra Leben oder ungewollten Früchten bezahlen.

Der Tip Shop...

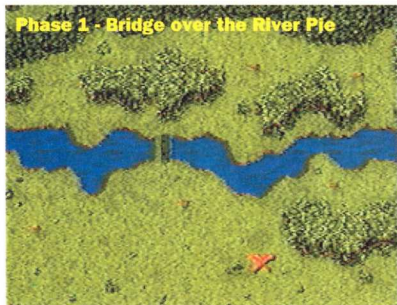
- A: Vergiß nicht, das der Feuer-Knopf Dich durch die Platte fallen läßt.
- B: Nimmere die Falswörter.
- C: Du erhältst nie mehr als drei Minuten.
- D: Die Früchte halten sich nur für drei Runden.
- E: Sollte die Zeit auslaufen, dann suche den glänzenden Zeitball für extra Zeit.
- F: Benutze Banane und Äpfel, um einzukaufen zu gehen.
- G: Stelle Dich unter die Blätter der verrückten Blume, um geborgen zu sein.
- H: Für eine Abwechslung, benutze einen Äpfel, und eine Orange.
- I: Um zu jeder Zeit aufzuhören, drücke ESC.
- J: Probiere eine Banane und einen Äpfel um mehr Sterne zu erhalten.
- K: Sei sicher, einen sterbenden Hasen zu retten, sonst verlierst Du alle Deine Buchstaben.
- L: Vergesse nicht, das Deine Fee Dir den kürzesten Weg zu einem sterbenden Hasen zeigt.
- M: Für einen Mega-Bonus: sammle alle vier Edelsteine.
- N: Bevor Du das Zauberwort hast, läßt ein sterbender Häse immer einen Buchstaben los.
- O: Damit die Hasen mehr Wert haben, mische Dir einen hasenfarbenden Zauberbann.
- P: Sammle alles für ein extra Leben in der Bonusrunde.
- Q: Treffe Puggsy oft für ein extra Leben, während "Splat Those Dudes".
- R: Verbringe einige Zeit in "The Colour of Magic".
- S: Um alles zu behalten, was Du findest, probiere ein paar Birnen.
- T: Mische einen Pilz mit einer Banane, um ausnahmsweise eine längere Zeit zu erhalten.



CANNON FODDER

Willkommen zum Exklusiv-Führer vom Virgins Spitzen-Chart-Spiel 'Cannon Fodder'. Dieses neue Ballerspiel ist sehr populär, weil es sehr gut zu spielen ist. Noch nie hat Action soviel Spaß gemacht!

Mission 2 - Onward Virgin Soldiers - Phasen 1 & 2



Die ersten paar Missionen sind einfach, und du kannst alle Fertigkeiten erlernen, die für dein Überleben notwendig sind. Du solltest lernen, dein Team nach Kommandos aufzuteilen, kleine Armeebarracken zu zerstören und den Feind zu schlagen. In dieser Phase mußt du das Gebiet umstellen und alle feindlichen Soldaten töten. Es ist nicht sehr schwer, da die Opposition so lange nicht auf dich schießt, bis sie nur ein paar Meter entfernt ist - dann hast du sie schon lange weggefeht!



In der 2. Phase kommst du auf den ersten richtigen Geschmack des Kampfes. Laß deine Truppen zur Baracke am Boden der Karte (1) aufmarschieren. Sie müssen auf ihrem Weg dahin alle feindlichen Truppen töten. Bei deiner Ankunft findest du eine Kiste Granaten und eine große Gruppe von Soldaten vor. Sende einen Mann aus, um die Granaten zu holen, und jage dann die Baracke in die Luft. Stelle dich nicht vor die Baracke oder in deren Nähe, denn es gibt dort genügend Sprengkörper, die Schaden anrichten könnten.



Mission 3 - Antarctic Adventures - Phase 1



Noch eine einfache Mission! Gehe runter zum 1. Standort und kille alle Soldaten dieses Gebietes. Gehe dann weiter zum 2. Standort, wo du eine beträchtliche Anzahl von Granaten finden wirst. Schicke wieder einen Mann aus, um die Granaten einzusammeln, und jage das Gebäude in die Luft. Wandere weiter zum 3. Standort und spreng die Baracke, aber sammle nicht die Granaten ein - du brauchst sie nicht! Gehe zur 4. Position und zerstöre die Baracke. Mach dich nun auf zum 5. Standort und jage auch diese letzte Baracke in die Luft.



CANNON FODDER

Mission 4 - Super Smashing Namtastic - Phase 1



Sende dein Geschwader zum 1. Bestimmungsort und warte, bis die 2 feindlichen Soldaten auf der anderen Flußseite dein Team erkennen. Sobald sie unvorsichtigerweise in den Fluß waten, mußt du dein Maschinengewehr benutzen, um sie zu vernichten. Teile nun dein Team auf und schicke 2 von ihnen über den Fluß, während der Rest deren Deckung übernimmt.



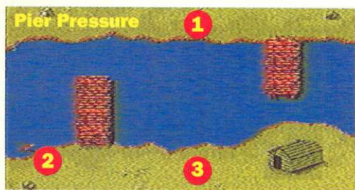
Dann gibt es noch einen anderen Fall, dem du mit List begegnen mußt - auf zur letzten Baracke zu Standort 5. Noch mehr Soldaten verstecken sich im umliegenden Wald - halte deine Augen offen!



Neben der Baracke liegen ein paar Granaten - greif sie dir und blase den Bau in die Luft! Wandere nun zum 3. Punkt. Nachdem du die 3. Baracke zerstört hast, mußt du rüber zur 4. Baracke schwimmen.



Mission 4 - Phase 2



Diese Mission ist bloßes Shoot-'em-Up mit sehr wenig Bewegung - nur sehr schiefreudig! Du wirst von Truppen an Punkt 1 und 2 angegriffen. Nachdem du sie ausgeschaltet hast, kannst du zu Punkt 3 fortschreiten und die Baracke hochjagen.

Mission 4 - Phase 3



Du kannst nun zum Dorf des 3. Gebietes fortfahren. In dieser kleinen Gemeinschaft von Eingeborenen befinden sich noch mehr Feinde. Nachdem du damit zufrieden bist, daß alle Gebäude neutralisiert wurden, kannst du dich zur 4. Position heranwagen.



In diesem Gebiet wandern ein paar Patrouillen umher. Du mußt dich langsam herantasten und deine Feuerpower kontrollieren. Wenn der Feind eliminiert ist, kannst du den Fluß überqueren, um die Kiste Granaten einzusammeln. Etwas weiter unten auf der Karte befindet sich das letzte Gebäude, das du zerstören mußt. Töte alle Überlebenden!



Wandere zu Punkt 1 und töte alle Feinde, die sich drinnen befinden. In dieser Öffnung siehst du ein Fuchslot, aus dem die Feinde herausstürmen und dich angreifen. Um mit diesem Problem fertigzuwerden, mußt du direkt vom Loch aus mit

deinen Gewehren zuschlagen. Dies verlangsamt den Feind, bis er sich dazu entschließt, nicht noch mehr Männer auszusenden.



CANNON FODDER

Mission 4 - Phase 4



Befehle den Soldaten, zum ersten Standort zu marschieren. Auf dieser kleinen Lichtung findest du ein paar Soldaten, eine Schabernack-Falle in der Nähe des Treibsands und eine Kiste mit Granaten. Töte die Soldaten und schieße auf die Falle.

Marschiere in das 2. Gebiet ein, wo du noch mehr feindlichen Patrouillen begegnest. Während du die Karte weiter runterreist, versuche, dich in der Mitte zu halten, da es dir ermöglicht, herankommenden Feinden aus weiter Entfernung zu spotten - ein großer Vorteil!



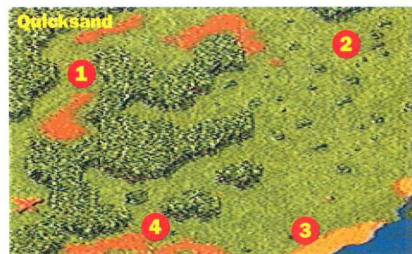
Wenn du den 3. Bestimmungsort erreicht hast, wirst du noch eine andere kleine Gruppe von Soldaten erreichen, die im Fluß warten. Es ist sehr wichtig, daß du diese loswirfst, bevor du den Angriff auf den 4. Standort vornimmst.

Mehrere feindliche Geschwader haben sich um das Gebäude versammelt, die der Baracke genug Deckung verschaffen. Und sie haben gute Aussichten bei deinem Angriff. Kämpfe gegen dieses Problem, indem du die nordwestliche Gruppe zuerst erledigst und dann runter zu dem südlichen Teil marschierst.



Kille die Wächter und werfe eine Granate auf die Baracke, um die herankommenden Soldaten aufzuhalten. Wenn die 2 Hauptgruppen von Wächtern und die Baracke sichergestellt sind, kannst du die Bäume zur Hilfe nehmen,

um den Rest des Zuges wegzupolieren. Bleibe hinter den Bäumen und laß die Feinde in deine Feuerlinie laufen. Gehe sicher, daß du immer außer Reichweite bleibst, wenn du Granaten wirfst.



Mission 5 - Those Vicious Vikings - Phase 1



Um deine Chancen aufs Überleben der Mission zu erhöhen, stelle nur einen einzigen Mann auf. Es gibt keinen Weg, die ganze Gruppe mitzunehmen und von ihnen zu erwarten, daß sie mit den Gefahren, die vor ihnen liegen, fertig werden. Beim Start gerätest du sofort in den Konflikt mit einer feindlichen Patrouille. Benutze die ganze Gruppe, um sie zu töten

und entscheide dann, wer alleine durch diese Phase gehen soll.



Jetzt befindest du dich wieder auf der anderen Uferseite und kannst die nächsten 2 Baracken an Standort 2 angreifen. Achte darauf, daß du die Munition um die Baracken ver-

teilst, bevor du mit deinen Waffen verrückt spielst. Wenn diese Konstruktionen zerstört sind, kannst du nochmal zum Rückzug antreten und den Fluß überqueren. Die nächste Baracke befindet sich am 3. Standort. Jage die 2 Baracken in die Luft und weiche dem Snowman aus, gehe dann nach Westen zum nächsten Ziel.

Hinter den Bäumen befinden sich 4 Wächter - alle von ihnen sind mit Bazookas bewaffnet. Stürme auf diese Feinde ein und erschieße sie, wenn sie in Reichweite sind.



Nachdem du deine Wahl getroffen hast, mußt du ihn in Richtung 1. Baracke auf der Karte führen. Zerstöre das Gebäude und kille alle Feinde, die in Sicht kommen, bevor du dich zum Rückzug über die Brücke aufmachst.



CANNON FODDER

Mission 5 - Phase 2



1 Deine Startposition befindet sich auf der Kliffspitze. Unten siehst du 2 Baracken, eine davon ist mit einer Legion von feindlichen Truppen besetzt. Im Westen vom 1. Punkt aus befindet sich noch eine Baracke, die durch einen Bazooka-Wächter beschützt wird. Nimm einen Mann mit zum 1. Punkt und zerstöre das Gebäude und alle auftretenden Feinde. Steige den Kliffhang hinunter und bewege deine Einheit zum 2. Punkt, um die feindlich Linie zu umgehen. Du begegnest hier nicht zu vielen Feinden - du hast also ein Problem weniger.



3 Im Süden vom 3. Gebiet befinden sich noch ein paar Gebäude - beide sind in voller Operation und müssen zerstört werden. Wie auch immer - beeile dich mit dieser Aufgabe nicht allzusehr, bevor du nicht deine ganze Raketenmunition zur südlichsten Baracke gebracht hast. Nachdem die ersten 2 Operationen gelungen sind, solltest du dich an den Bazooka-Wächter an Punkt 4 heranwagen. Solange du mit vollem Tempo voranziehst, solltest du mit der Vernichtung des einsamen Soldaten keine großen Schwierigkeiten bekommen. Das gleiche gilt für Punkt 5 - noch ein Bazooka-Wächter bedroht deine Mission, aber er ist nicht alleine.



7 Starte mit Punkt 6. Neben dem Fuchsbau befindet sich noch ein Raketen werfender Kerl - die beste Taktik ist der Angriff vom Süden. Wenn du aus den eiskalten Fluten steigst, kannst du ihn mit einer Rakete in die Luft jagen. Weiter im Westen an Standort 7 befindet sich eine überbevölkerte Kaserne, die von einem Bazooka-Wächter bewacht wird. Versuche immer, die Raketen-Soldaten zuerst zu neutralisieren, bevor du die Kaserne selber attackierst. Benutze deine übriggebliebene Rakete dazu, den einen am Boden und den anderen, der auf der Kliffspitze plaziert ist, zu vernichten.



Mission 5 - Phase 3



5 Unten in der südöstlichen Ecke befindet sich das 1. Fahrzeug. Dieses ausgezeichnete Stück militärischer Ausrüstung ist ganz kugelsicher, aber leider höchst empfindlich gegen Raketen und Kollisionen mit der Landschaft. Nachdem du das umliegende Gebiet sichergestellt hast, die Baracke in die Luft gejagt und alle herumstreunenden Soldaten getötet hast, kannst du einen einzelnen Mann zu Punkt 2 aussenden. Wenn du zwischen den Bäumen in der Nähe reist, kannst du den Bazooka-Wächter überraschen.



1 Dieses kleine Problem ist beseitigt, und du kannst den einzelnen Wächter an Punkt 3 erledigen, bevor du nach Punkt 4 wanderst, wo noch ein Bazooka-Wächter getötet werden muß, wenn diese Mission Erfolg haben soll. Das gleiche gilt für Gebiet 5, aber achte darauf, die Bäume als Deckung zu benutzen, bevor du deine Feinde mit deinen Waffen überraschst. Diese Insel ist nun fast sichergestellt und unter Kontrolle - mit nur einer Ausnahme - der Baracke im Süden.

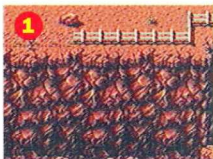


8 Bevor du dich ins Fahrzeug setzt, um eine schnelle Fahrt zu machen, mußt du zuerst den Kerl erledigen, der an Check-Point 6 plaziert ist - benutze dazu eine Rakete. Wenn du im Fahrersitz hockst, mußt du die Rampe benutzen, um rüber zu der anderen Insel zu kommen. Sobald das Fahrzeug sicher gelandet ist, hole deinen Mann heraus und setze ihn im Gebiet 7 ein, wo sich noch ein dir nach dem Leben trachtender Wächter aufhält, der im umliegenden Gebiet nach Feinden Ausschau hält. Eine Aufgabe bleibt noch übrig - nämlich die Zerstörung des letzten Gebäudes an Punkt 8.



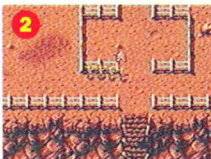
CANNON FODDER

Mission 6 - Westward HQ - Phase 1



Dieses Gebiet ist für den Feind wichtig, da es eines ihrer lebenswichtigen Munitionslager ist. Mit dem Zerstören dieses Waffendepots reduzierst du enorm die zukünftige Feuerpower des Feindes. Es wird von erstklassigen Kommandos bewacht.

Wenn die Kugeln anfangen zu fliegen, ist es notwendig, daß du in Deckung gehst. Versuche nicht, große Gruppen von feindlichen Soldaten anzugreifen, da sie dich mit Sicherheit erschießen würden.

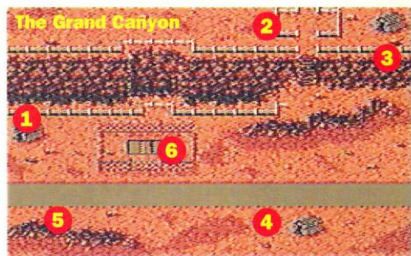


Auf der Karte siehst du den Abwurfpunkt. Es ist empfehlenswert, mit Granaten und Raketen das Gebäude an Punkt 1 zu zerstören. Dadurch werden die feindlichen Soldaten zu dem Zeitpunkt, wenn du Punkt Nr. 5 erreichst, sehr reduziert sein. In diesem kurzen Angriff ist es notwendig, daß du schnell zu Punkt 2 und 3 vorschreitest. An Punkt 2 wirst du mit geringem Widerstand eines kleinen Patrouillengeschwaders konfrontiert, und an Punkt 3 ist eine mittelgroße Kaserne in Aktion und muß daher zerstört werden.



An Punkt 4 findest du noch eine Kaserne vor, die zwar nicht groß ist, aber von einem Raketenwerfer bewacht wird. Du mußt dich versichern, daß sie vernichtet wird, bevor du den letzten Teil an Punkt 5 sicherstellst. An Check-Point 5 findest

du ein kleines Geschwader von Soldaten. Benutze die Straße, um an Fußgeschwindigkeit zu gewinnen, und die Raketen, mit denen du ausgestattet bist, um die Feinde zu eliminieren. Das Munitionslager bleibt für deine Rückendeckungsteams übrig, die später eintreffen werden.

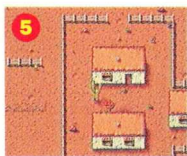


Mission 6 - Phase 2

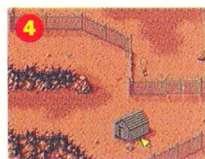


Es gibt eine Geheimdienstinformation über ein großes Vorratslager in diesem Gebiet. Wie du auf dieser Luftaufnahme erkennen kannst, hat der Feind sich auch die umliegenden Zivilhäuser angeeignet. Keine Gefühle - du mußt jeden angreifen und jeden umbringen, der versucht, dir in die Quere zu kommen, und das schließt auch die Zivilbevölkerung mit ein. Deine Mission umfaßt das folgende: Schreite zu Punkt 1 fort, wo du eine kleine feindliche Einrichtung ausfindig machen kannst. Zerstöre dieses Bauwerk, um auf Nummer sicher zu gehen.

Es gibt eine Geheimdienstinformation über ein großes Vorratslager in diesem Gebiet. Wie du auf dieser Luftaufnahme erkennen kannst, hat der Feind sich auch die umliegenden Zivilhäuser angeeignet. Keine Gefühle - du mußt jeden angreifen und jeden umbringen, der versucht, dir in die Quere zu kommen, und das schließt auch die Zivilbevölkerung mit ein. Deine Mission umfaßt das folgende: Schreite zu Punkt 1 fort, wo du eine kleine feindliche Einrichtung ausfindig machen kannst. Zerstöre dieses Bauwerk, um auf Nummer sicher zu gehen.

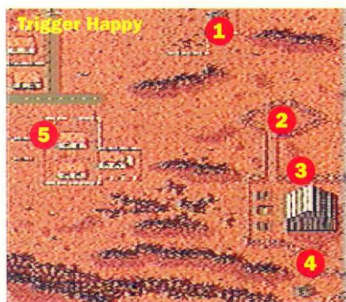


Dein Ziel ist es, Gebiet 5 von allen bewaffneten feindlichen Personen zu befreien. Es besteht viel Unklarheit über die Zivilisten, die zum Aufstand auflaufen.



Marschiere dann die Karte runter zu Gebiet 2, zerschmettere den Stacheldraht und greife dir soviel Munition, wie du nur kannst. Weiter unten in diesem Komplex findest du die Hauptlager. Sie sind in Wirklichkeit nicht schwer bewacht, aber einer befindet sich, mit einer Bazooka bewaffnet, auf dem Dach. Achte darauf, daß du diesen Kerl nicht übersehst. Auf dem Boden der Karte findest

du noch eine Baracke, die auch noch zerstört werden muß.



CANNON FODDER

Mission 7 - Greenland Red Blood - Phase 1



Anstatt an der Spitze startest du am Fuß des Berges. Du wirst von diesem Standort aus zu Punkt 1 fortschreiten, wo ein feindlicher Fuchsbau situiert ist. Jegliches feindliches Armeenpersonal muß in diesem Gebiet ausradirt werden. An Punkt 2

findest du einen starken Widerstand von 2 Kasernen. Berichte zeigen auf, daß es in der nördlichsten Baracke einen Bazooka-Wächter gibt, der noch vor den Gebäuden eliminiert werden sollte.



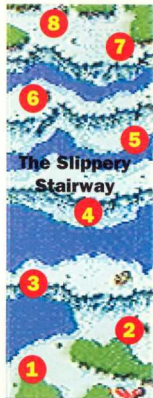
Das 3. Gebiet enthält noch einen Bazooka-Wächter. Bevor du durch den Fluß noch höher den Berg heraufschwimmst, zerstöre die andere Bazooka-Einrichtung an Punkt 4. Auf der anderen Seite des Flusses befindet sich noch ein feindliches Gebäude voller Soldaten. Minimalisiere den Gefahrenfaktor, indem du eine Granate von der anderen Uferseite aus zum Gebäude wirfst. Wenn sich die Küste geklärt hat, kannst du hinübergehen. Die Baracke an Punkt 6 sollte vom Fuß des Abgrundes aus attackiert werden. An Punkt 7 befindet sich ein Raketen-Werfer.

Soldaten. Minimalisiere den Gefahrenfaktor, indem du eine Granate von der anderen Uferseite aus zum Gebäude wirfst. Wenn sich die Küste geklärt hat, kannst du hinübergehen. Die Baracke an Punkt 6 sollte vom Fuß des Abgrundes aus attackiert werden. An Punkt 7 befindet sich ein Raketen-Werfer.



Versuche, eine Rakete von der Südseite des Flusses aus abzuschießen, bevor du den letzten Teil des Berges hinaufsteigst.

An der Spitze des letzten Berges findest du den stärksten Widerstand. Die Feinde haben deine Taten beobachtet und sind in Alarmbereitschaft. In der oberen nord-östlichen Ecke befindet sich eine Kiste mit Granaten. Brauchst du sie? Wenn du mit der Eliminierung aller Gebäude und feindlichen Soldaten erfolgreich warst und die Phase dennoch nicht beendet ist, dann ist es sehr wahrscheinlich, daß sich ein großes Geschwader startbereiter Männer im Süden befindet.



Mission 7 - Phase 2



Verlasse den Abwurfpunkt und mach dich zu Punkt 1 auf. Dies ist das erste operierende Iglo, dem du begegnest - zerstöre es. Punkt 2 ist sehr riskant und sollte unter keinen Umständen durchbrochen werden - töte nur die Feinde aus

sicherer Entfernung, komme aber nicht näher! In der Umzäunung an Punkt 3 befindet sich noch ein Iglo. Die 2 Bauwerke sind verlassen und sollten daher nicht weiter beschädigt werden.



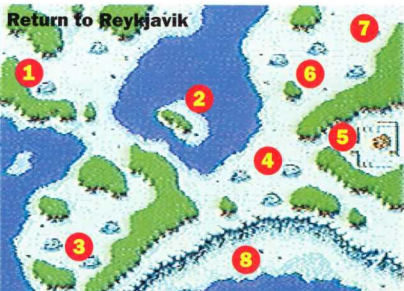
2 Gebäude im Norden an Punkt 6 und 7 sind noch übrig - alle Feinde sollten eliminiert werden. Das gleiche gilt auch für das Zivilgebäude. Auch wenn sie nicht zur feindlichen Armee gehören, sind sie für deine Gruppe gefährlich. Wenn hier

oben Ruhe eingekehrt ist, kannst du zu Punkt 8 runtermarschieren, wo sich ein Fuchsbau mit einer Gruppe von Soldaten befindet.



Die Action wird sicherlich anfangen sich aufzuheizen, sobald du ins Herz ihrer geheimen Operation einbringst. Während deines Fortgangs durch dieses Gebiet mußst du das Gebäude an Punkt 4 demolieren, bevor du

einen Angriff auf die Baracke an Punkt 5 ausübst. Killt jeden in diesem Gebiet!



ALIEN BREED II

Solltest Du Dich in der Lage befinden, daß Du Dir Deinen Weg durch den ersten acht Levels geschlagen hast und nun alles noch schwieriger wird, dann sollten Dir diese neun Karten den sicheren Weg zum Erfolg zeigen.

Level 9



Dein Level beginnt in der vertrauten Umgebung des ersten Decklits. Von hier an beginnt das Rennen gegen die Zeit, um auf dem zweiten Decklit sicher anzukommen.

Nimm diesen oberen Weg. Verlangsame und nimm den Erste-Hilfe Kasten.

Hier ist es besser, einfach an den Credits und Schlüssel vorbeizulaufen, wenn Du es in der gegebenen Zeit schaffen willst, außer Du willst unbedingt Selbstmord begehen.



Von hier an sind automatisierte Waffen praktisch an jeder Wand. Also wäre es ratsam, überhaupt nicht anzuhalten.

Dein Ziel, Decklit 2 ist mit verlockenden Credits umgeben, welche sich lohnen, solltest Du noch genug Zeit haben. Nimm dann aber die unere Route, damit Du nicht wieder umkehren müßt.



ALIEN BREED II

Level 10

Hier wäre es lohnenswert, ein bisschen Zeit zu opfern um alles, was möglich ist, zu sammeln, da alles viel schwieriger wird, wenn Du die Militär-Levelis anfängst.

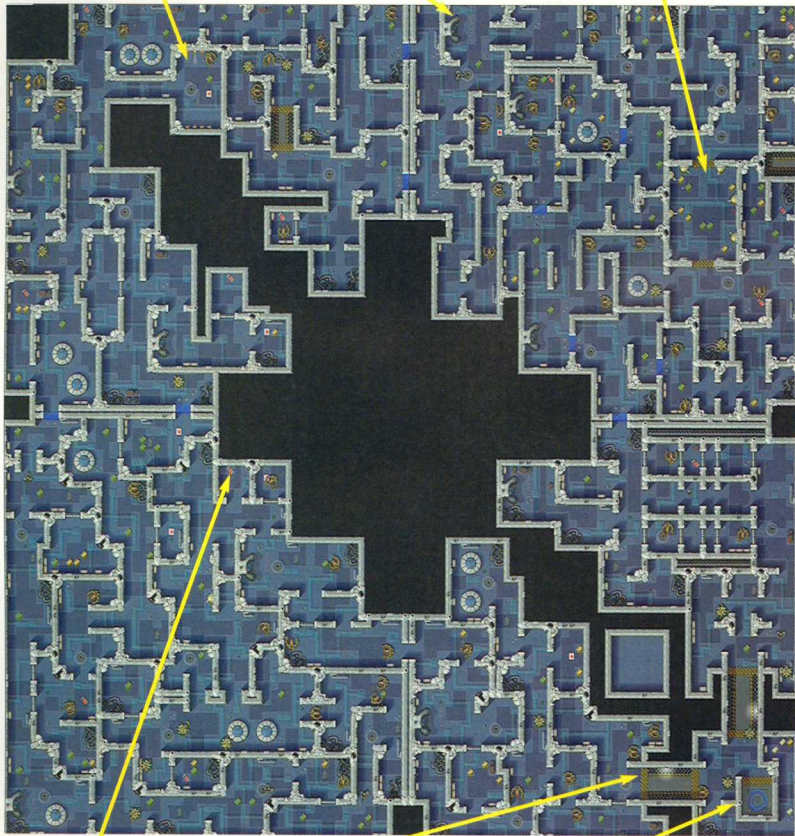
Sobald Du aus dem Decklift herauskommst, gehe nördlich, da der Level nur im Uhrzeigersinn beendet werden kann.

Deine letzte Aufgabe, bevor Du aus dem wissenschaftlichen Forschungslabor fliehen kannst, ist das austauende Mobine-Gas zu stoppen. Du kannst den Flammenwerfer dafür benutzen, da dieses Gas nicht entflammbar ist. Solltest Du dies noch nicht gekauft haben, wirst Du noch hundertfünfzig Credits zu sammeln und einen Ausgang zu finden.

Hier befindet sich ein Leck in der Gasleitung und ginstigeweise auf die Erste Hilfe-Kasse. Benutze den Flammenwerfer und begebe Dich nach Süden.

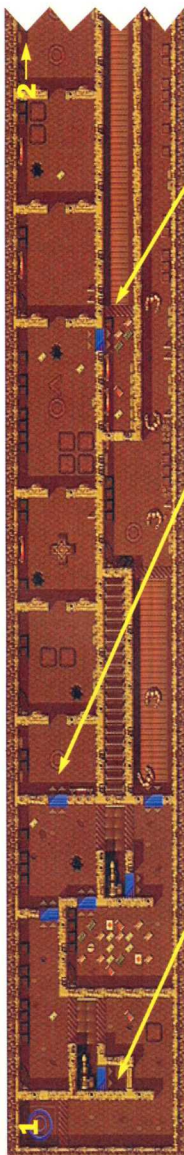
Sobald das Leck repariert ist, stoppt der Countdown, also durchsuche alle Räume nach Gegenständen und begebe Dich zum Terminal, um aufzutanken.

Diese Gegenstände sind Verlockungen, um Dich in diesen Raum zu locken, wo Du von automatisierten Warten umzingelt bist. Wenn Du dieses Risiko nicht einlegen willst, dann musst Du einen anderen Weg finden.



ALIEN BREED II

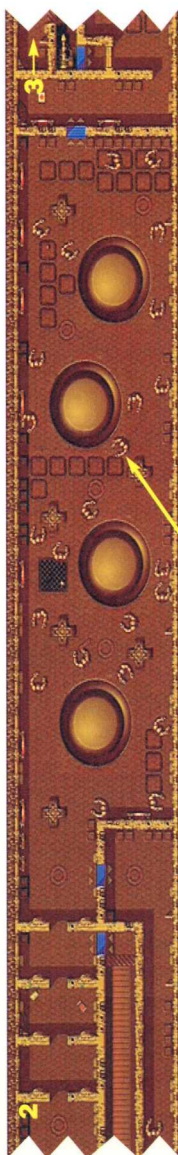
Level 11



Du hast nun das wissenschaftliche Forschungslabor verlassen, und müsst Dich nun zum Militärsektor begeben, bevor dieser in die Luft geht. Hier begegnest Du diesen riesigen Laserwaffen, die alle entschärft werden müssen, bevor Du an ihnen vorbeikommst. Gehe einfach in diesen kleinen Raum, wobei Du vor dieser Einwegtüre acht geben müsst, und schlecke den Laser.

Nimm die nördliche Route und ignoriere alle südlichen Gegenstände. Spiele überhaupt nicht mit dem Gedanken, in den Raum am Anfang des Levels, der mit etlichen Belohnungen gespickt ist, zurückzugehen, außer Du hast hauenweise Leben zur Verfügung.

In diesen Korridoren befinden sich rollende Fußböden, aber unglücklicherweise rollen sie in die falsche Richtung.



Diese Gegend ist nicht so offen, wie es erscheint, denn da sind Hindernisse, die vermieden werden sollten, wie z. B. diese Mech-Krieger, die immer ein bisschen Übermutung sein können.

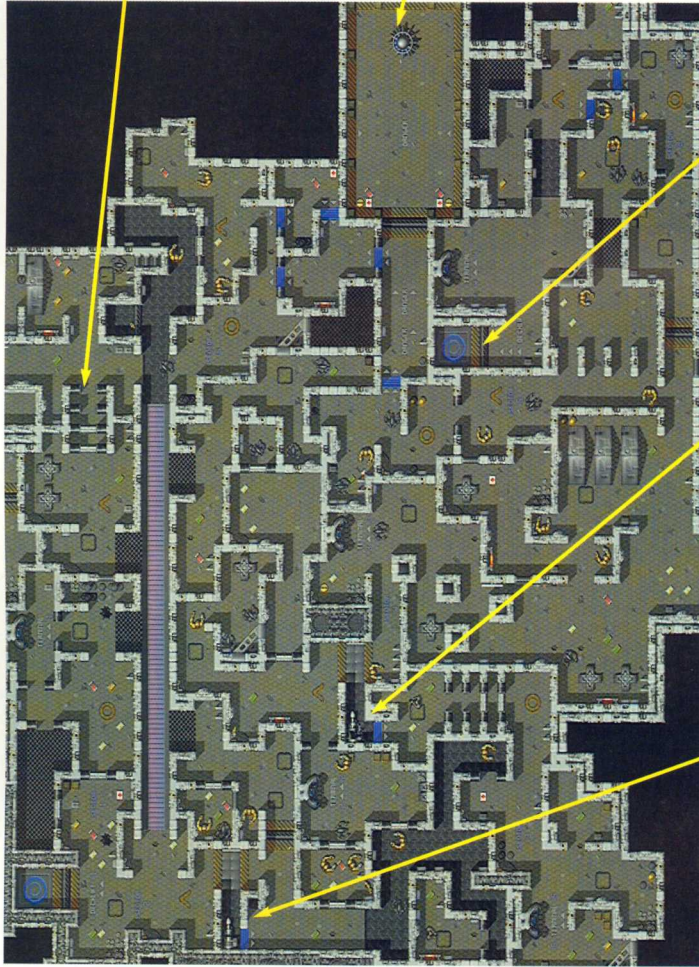
Nimm Dir Zeit, diese zwei Laser zu zerstören, sonst wirst Du gebretet.

Zu dieser späten Stunde könntest Du ein bisschen Medizin gebrauchen, also wäre es lohnenswert, ein paar Sekunden zu verlieren, um diese aufzusammeln, bevor Du auf den Decklift sprindest.



ALIEN BREED II

Level 12



Der Weg zum zweiten Decklift scheint sehr lange zu dauern, also nicht verzagen. Hier kann einige Zeit gespart werden, indem Du den ersten Teil des rollenden Gehwegs auslässt.

Dieser automatisierte Wächter ist Dein Angriffsziel für diesen Level. Er ist schnell und tödlich, also habe Abstand und gebrauch eine große Feuerkapazität. Rückprallende Warden sind ideal für solche eingeschlossenen Räume.

Sobald der Wächter zerstört ist, wird eine Kettenreaktion ausgelöst, also begeben Dich so schnell wie möglich zum Decklift.

Diese Kanone muß entschärft werden, damit Du Zugang zur restlichen Karte und Dein Angriffsziel erhältst.

Begeben Dich evtl. nach oben links. Verlaß die rollende Gehweg, um an dieser Kanone vorbeizukommen und sie zu zerstören. Damit wirst Du den Gehweg nicht mehr benutzen müssen. Begeben Dich weiter unten und gehe zur anderen Kanone.



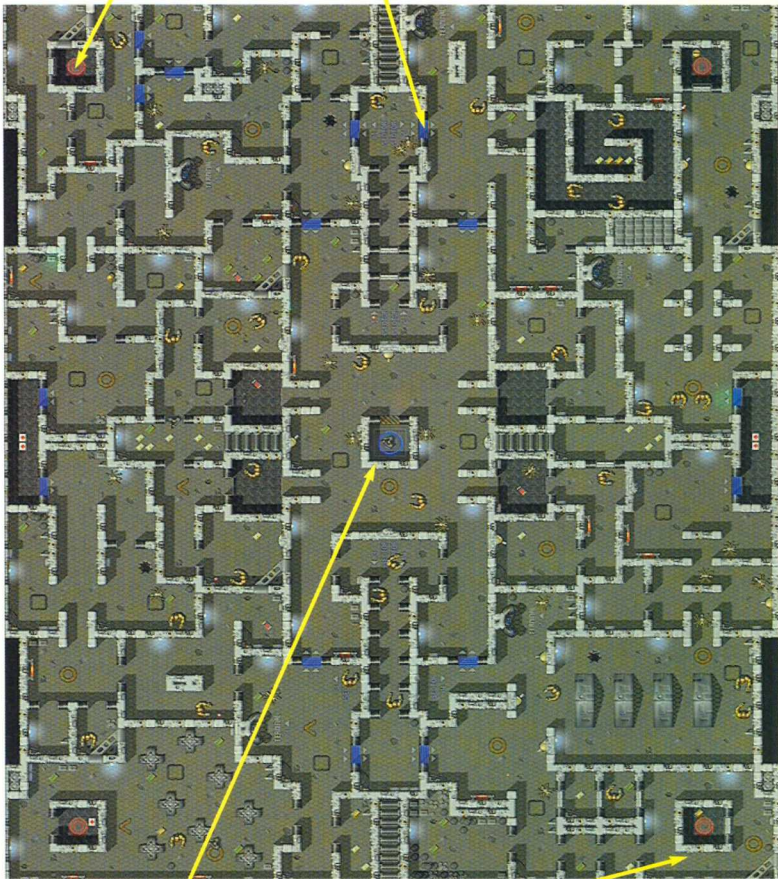
ALIEN BREED II

Level 13

Dieser sollte nicht mit einem anderen Decklift verwechselt werden, denn es ist eine der Körpersankapseln. Um sie zu aktivieren, müsst Du einfach drüberlaufen.

Es lohnt sich, die Stellen und Richtungen der Einwegtüren zu bemerken, damit man auf dem Weg zum Decklift nicht behindert wird.

Sobald Du alle Körpersankapseln durchschritten hast, beginnt der Countdown und Du müsst zu dem zentralen Decklift zurückkehren, um herauszukommen.



Du beginnest hier in diesem Decklift und es ist Deine Aufgabe, durch vier Körpersankapseln durchzuwalken, die sich an allen vier Ecken dieser Karte befinden, damit Du eine höhere Sicherheitsfreigabe erhältst.

Dieser Level ist ziemlich symmetrisch angelegt, also ergeben sich mehrere mögliche Routen. Jedoch, wenn Du mit diesen anfängst und dann gegen den Uhrzeigersinn auf diesem Level weitermachst, scheint es den größten Erfolg zu haben.



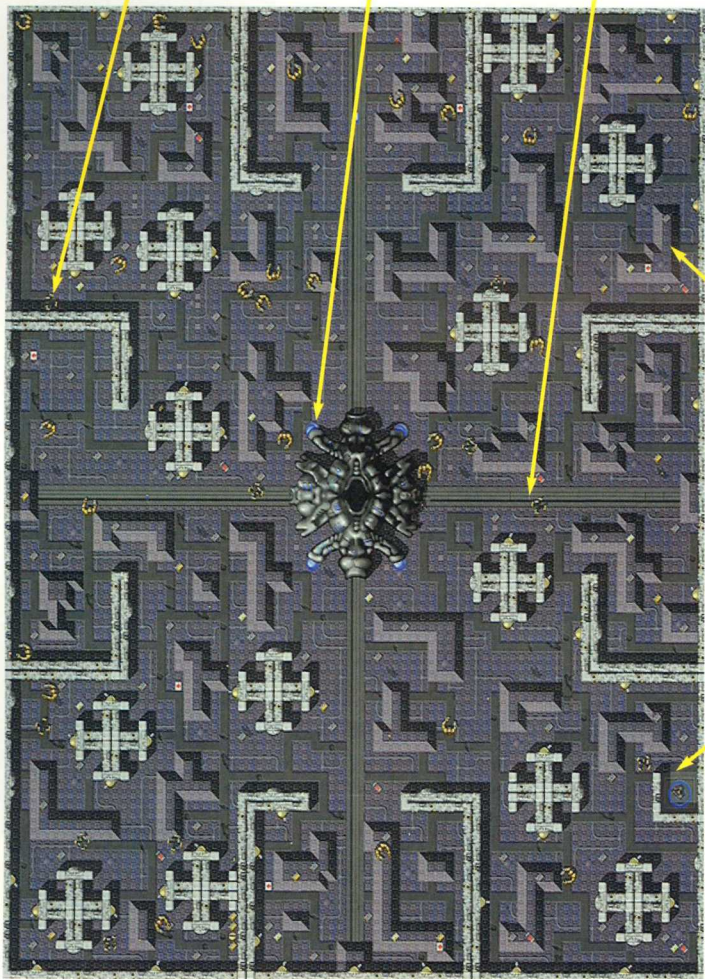
ALIEN BREED II

Level 14

Hier wirst Du wieder mal von automatisierten Hubschraubern geheizt. Wie zuvor greifen sie nur auf bestimmten Wegen an und werden am besten vermieden.

Der defensive Vorposten befindet sich in der Mitte des Bunkers und kann entschärft werden, indem man auf die vier blaugefärbten, schwächeren Punkte schießt.

Laserschüsse werden hier, durch diese Kanäle, periodisch durchgetragen, also muß, Du sie schnell überspringen.



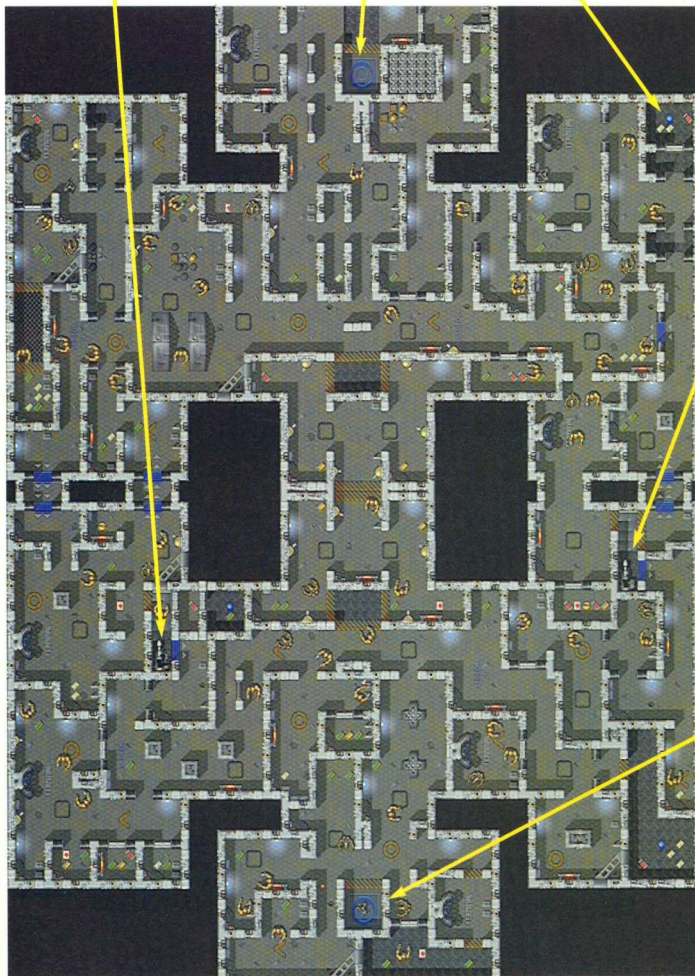
Obwohl dieser Level ziemlich offen erscheint, werden diese erhöhten Gegenden Dein Vorankommen ziemlich erschweren, solltest Du versuchen darüberzuklettern.

Der Deckkliff befördert Dich zu einem unterirdischen Testbunker, wo Du einen neuen defensiven Vorposten findest und zerstören mußt. Sobald dies erledigt ist, mußt Du wieder hierher zurückkehren, um zu fliehen.



ALIEN BREED II

Level 15



Diese Laserkanone muß entschärft werden, um den Schlüssel darunter zu erreichen, obwohl Du den ganzen Level überqueren mußt, um hierher zu gelangen.

Sobald Du den letzten Schlüssel hast, begibte Dich hierher.

Wenn der vierte Schlüssel genommen wird, betätigt sich der Countdown, als sollte dieser zuletzt geholt werden, da dieser dein Ausgang am nächsten ist. Versichere Dich, daß Du alle Gegenstände die Du brauchst gesammelt hast, bevor Du den Schlüssel aufhebst.

Hier ist wieder mal eine Laserkanone, die entschärft werden muß, um Zugang zu den Schlüsseln unten rechts zu erhalten.

Der Level wird hier angefangen und es ist Deine Aufgabe, vier Schlüssel, die wie blaue Bälle aussehen und an allen vier Ecken des Levels gefunden werden können, zu finden.



ALIEN BREED II

Level 16

Von nun an wirst Du keine Intex 4000 Terminals mehr begegnen, also wäre es verschwendete Zeit und Energie, diese Credits zu sammeln.

Hier bist Du nun wieder mal auf dem Grund und wirst von automatisierten defensiven Hubschraubern und fallenden Bomben angegriffen.

Hier sind sechs Verstärkungen, die gesammelt werden müssen, damit Du fit bist, für den aufkommenden Kampf im Alienlager.

Du bist nun durch die ganze Kolonie, ohne das Alienlager zu finden und verdächtigst den verratschaf, der sich auf der Karte unten rechts befindet.

Dieser Level ist hier wieder mal täuschenderweise ziemlich offen. Begebe Dich in diese Lucke, um Zugang zum restlichen Level zu erhalten.

Dies ist der Eingang zum unterirdischen Vorratschaf. Hier sollen nur die stark bewaffneten Eintreten.



ALIEN BREED II

Level 17

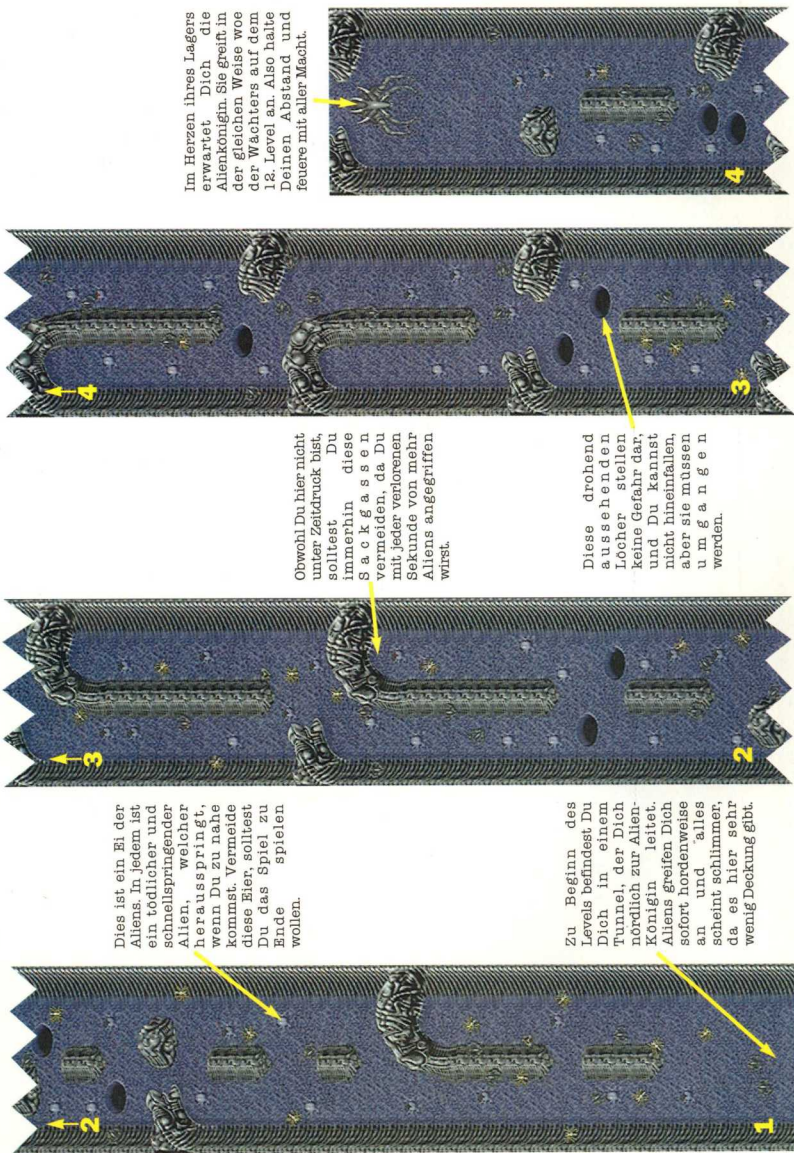
Dies ist ein Ei der Aliens. In jedem ist ein tödlicher und schnellspringender Alien, welcher herausspringt, wenn Du zu nahe kommst. Vermeide diese Eier, solltest Du das Spiel zu Ende spielen wollen.

Obwohl Du hier nicht unter Zeitdruck bist, solltest Du immerhin diese Sackgassen vermeiden, da Du mit jeder verlorenen Sekunde von mehr Aliens angegriffen wirst.

Diese drohend aussehenden Löcher stellen keine Gefahr dar, und Du kannst nicht hineinfallen, aber sie müssen umgegangen werden.

Zu Beginn des Levels befindest Du Dich in einem Tunnel, der Dich nördlich zur Alien-Königin leitet. Aliens greifen Dich sofort hordenweise an und alles scheint schlimmer, da es hier sehr wenig Deckung gibt.

Im Herzen ihres Lagers erwartet Dich die Alien-Königin. Sie greift in der gleichen Weise wie der Wächters auf dem 1. & 2. Level an. Also halte Deinen Abstand und feue mit aller Macht.



ALFRED CHICKEN

Hier ist die zweite Hälfte der ausgezeichneten Lösung für Alfred Chicken. Die letzten sechs Levels dieses hervorragenden Spieles von Mindscape sind endlich da.

Level 6 - Teil 1 & Teil 2

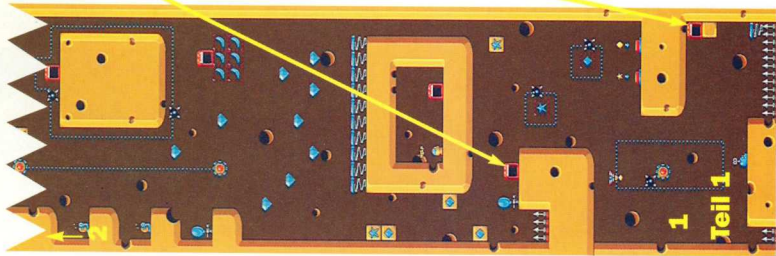
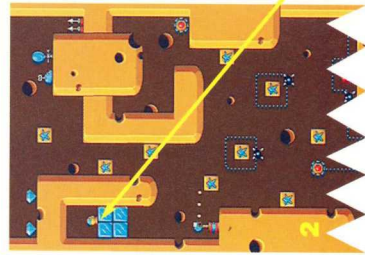
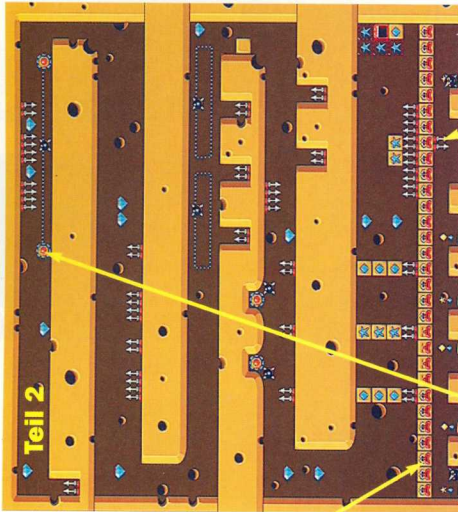
Wenn Du durch diese Türe gehst, kommst Du im zweiten Teil an. Um höher springen zu können, mußt Du den diamantenähnlichen Knopf betätigen und den Stern entschärfen.

In diesem Abschnitt mußt Du über die Stacheln springen, wovon Du Mine benutzen, um die Schaller Sprungfedern landest, zu aktivieren oder dich hochschleudern, sodas Du auf den Block springen kannst.

Die Lenk-Mine wird hier stecken bleiben, also mußt Du sie deaktivieren und soweit wie möglich nach rechts laufen. Dann kannst Du sie wieder aktivieren und damit kann sie unter den Stacheln gleiten...

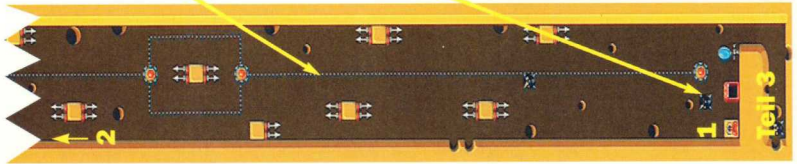
Um an dieser Mag-Mine vorbeizukommen, mußt Du warten, bis die Mine hier ankommt und dann darüber hinweg springen und wie ein Verrückter wegwrennen.

Ein zusätzliches Leben kann hier gefunden werden. Die Jackbombe wird sich verstecken, wenn Du darauf schließt, wovon Du Dich auf die Schachtel stellen kannst und somit durch die Luft geschleudert wirst, um an das extra Leben zu kommen.



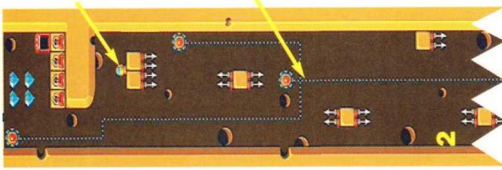
ALFRED CHICKEN

Level 6 Teil 3 & Teil 4



An dieser Stelle müßt Du nach links oder rechts gehen, um die Spicken zu vermeiden. Es ist einfacher nach rechts als nach links zu gehen.

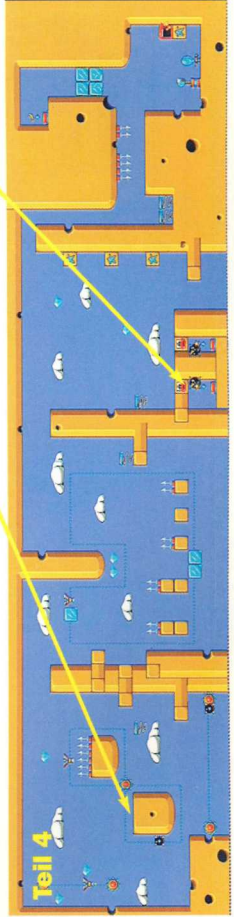
Aktiviere die Mag-Mine und dann greite sie wiederholt im Sturzflug an, bis du oben angekommen bist. Es wäre besser, für die meiste Zeit im Zentrum dieser Ebene zu bleiben.



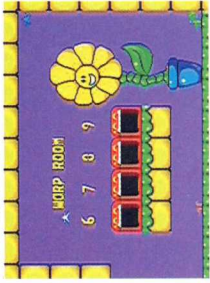
Greife Dir dieses zusätzliche Leben und verlasse diesen Ort. Die Mag-Mine sollte unter diesen Spicken stecken. Laufe nach links und die Mine wird Dir folgen. Gerade wenn Du von der Plattform absteigst, gehe zum Sturzflug über und greife die Mine wie üblich an.

Gehe nach links an dieser Kreuzung, um das obere extra Leben zu erreichen.

Mit diesen schwierigen Sprüngen wird ein gutes Zeitmanagement gebraucht. Springe von der linken Seite des Vorhangs und schwebe über die Mine zur rechten Seite. Sobald Du landest, müßt Du wieder hochspringen und auf der Plattform aufkommen und dann wieder über die Spicken springen.



Der Beam-Raum...



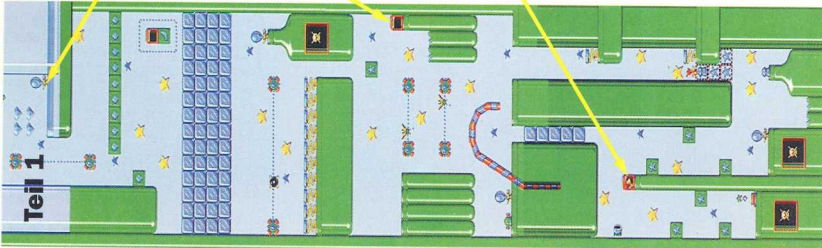
Dieser Raum ist auf der vierten Ebene. Er wird Dich in irgendeine der sechsten bis neunten Ebene hochbeamten. Die neunte wäre eine bessere Wahl.

Um diese Blöcke zu aktivieren, müßt Du einen Schalter anschalten. Um nur einen Knopf zu betätigen, müßt Du die Minen aktivieren und nach links laufen. Versuche, sie zu deaktivieren, sodaß nur die rechte Mine auf dem Schalter landet. Wenn Du noch Körner hast, kannst Du auf die Grim-Blöcke schießen und somit die Stacheln deaktivieren. Solltest Du aber keine mehr haben, müßt Du langsam auf die Blöcke zulaufen und, indem Du einen Abstand beibehältst, auf den Block picken. Es ist schwierig, aber nicht unmöglich.



ALFRED CHICKEN

Level 7 - Teil 1, 2 & 3

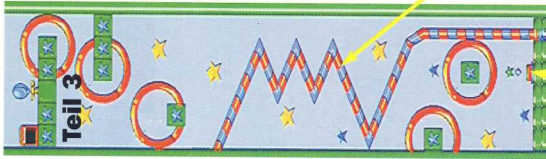


Teil 1

Hier befindet sich der letzte Ballon dieser Ebene. Sobald Du diesen pickst, wirst Du zur nächsten Ebene befördert.

Eine Verbindungstüre, die Dich zum vierten Teil befördert, wo Du die Sternschalter aktivieren musst, damit Du höher klettern kannst.

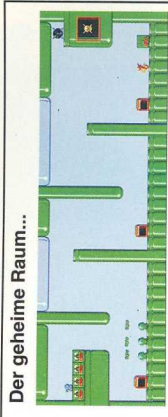
Diese Türe leitet Dich zum zweiten Teil, wo Du einen Schalter betätigen musst, um die Blöcke im ersten Teil zu zerstören.



Teil 3

Wenn Du gerade für den letzten Ballon hochspringen willst, mußt Du auf die Schnecken, die sich im Stroh über Dir befinden, Ausschau halten.

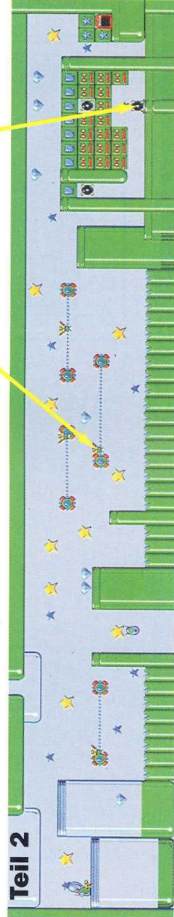
Vorsichtig, Springe auf diesen kontrollierte Sprünge Schalter, um die Blöcke zu aktivieren, damit Du höher klettern kannst.



Der geheime Raum...

Du kommst in diesen geheimen Raum, indem Du durch eine Türe im vierten Teil gehst. Um über die große Türe zu kommen, mußt Du eine Lenk-Mine benutzen, indem Du den Ein/Aus-Block aktivierst. Sobald die Mine herunterfällt, springe hoch und runter auf der Mine, bis Du über die Türe fliegst und wiederhole das Ganze für die zweite Türe. Dann kannst Du noch für die zusätzlichen Leben sprinten.

Hier befinden sich noch mehr Lenk-Minen. Du mußt eine der Mienen benutzen, sodass die andere befreit wird und auf dem Schalter landet und somit die Sternblöcke im ersten Teil aktiviert.

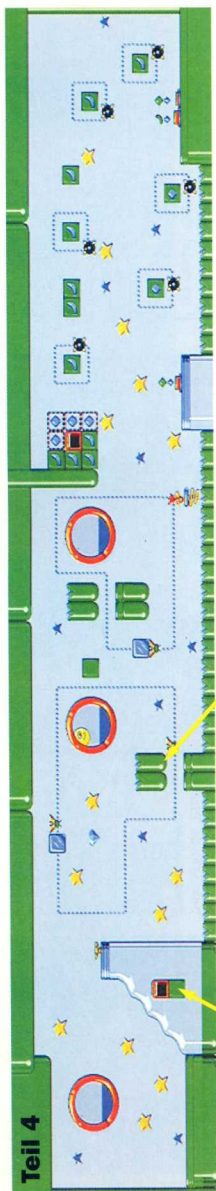


Teil 2



ALFRED CHICKEN

Level 7 - Teil 4 & Teil 5



Hier ist der Eingang zum geheimen Raum, wo Du Dir vier extra Leben schnappen kannst. Laufe nach rechts auf der gläsernen Umrandung. Sobald Du hineinstolperst, drücke nach links und Du wirst Eintritt erhalten. Springe hoch, um den versteckten Block zu entdecken.

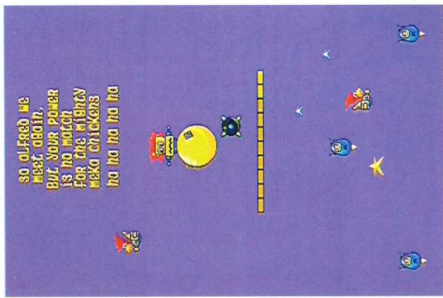
Der Block neben dem Lift muß gepickt werden, damit er sich bewegt. Wenn Du um die Plattform gehst, wirst Du einen trickvollen Sprung ausführen müssen. Hüpf hoch und über diese Sektion, sonst wirst Du von dem Lift auf das gezackte Glas geschupst.



Dieser Ballon ist von mehreren Schnecken bewacht. Tote jedesmal einen bis Du den Ballon nehmen kannst. Dann springe auf die obere Plattform und beende diesen Teil.

Dies ist wieder mal eine dieser Lenk-Minen. Schalte den Bauanenschalter aus und den Diamantenschalter ein.

Der Boss am Ende der Ebene...

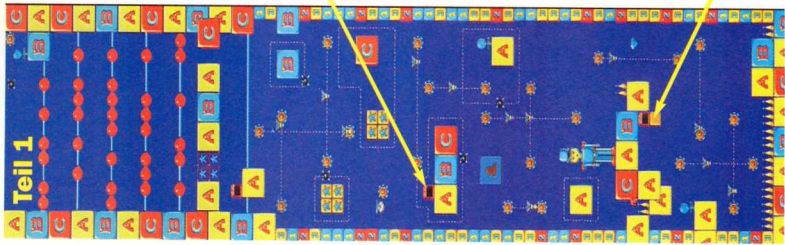


Wenn Du alle Ballons genommen hast, wirst Du zum Ende der Levelstrecke befördert. Hier mußt Du erst den bösen Wächter Meke töten. Schieße ihm wiederholt in den Kopf, während Du den schließenden Minen aus dem Weg bleibst.

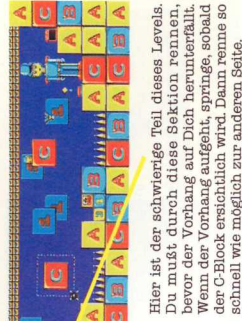


ALFRED CHICKEN

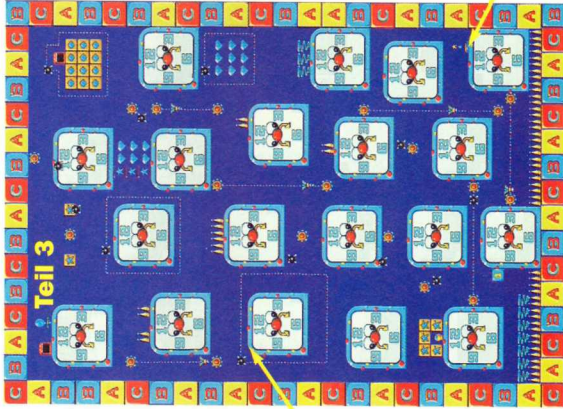
Level 8 - Teil 1, 2 & 3



Du kannst hier haufenweise Sterne sammeln. Paß aber auf den fallenden Vorhang auf. Sobald er runterkommt, pick den Ein-/Aus-Schalter und er wird wieder hochgehen.



Hier ist der schwierigste Teil dieses Levels. Du mußt durch diese Sektion rennen, bevor der Vorhang auf Dich herunterfällt. Wenn der Vorhang aufsteigt, springe, sobald der C-Block ersichtlich wird. Dann renne so schnell wie möglich zur anderen Seite.



Diese Türe ist der Eingang zum zweiten Teil, wo Du Blöcke aktivieren kannst und zahlreiche Sterne und ein extra Leben sammeln kannst.

Um an die Türe oben links zu kommen, mußt Du auf diese Seite des Levels kommen und auf die sich bewegende Plattform springen.

Hier ist der Eingang zum geheimen Raum. Springe hoch und entdecke den versteckten Block. Hier kannst Du Körner erhalten, die Dir helfen, diesen Teil zu beenden.

Geheimer Raum...



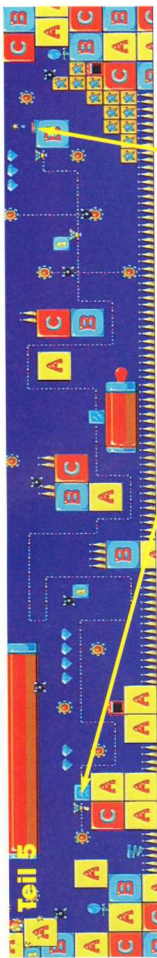
In diesem geheimen Raum, der sich im ersten Teil befindet, kannst Du mit der Stimme telephonisch sprechen und mehr Körner erhalten.

Um diesen Teil des Spieles zu beenden, mußt Du diesen Block aktivieren. Dieser aktiviert die oberen Blöcke, sodaß Du Deinen letzten Sprung durch die Ausgangstüre machen kannst.

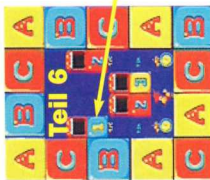


ALFRED CHICKEN

Level 8 - Teile 4-10



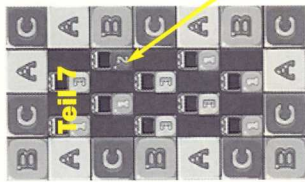
Hier müsst Du die Lenk-Mine so kontrollieren, daß Du einen Weg nach oben und zum Ausgang freimachen kannst. Wenn in diesem Teil des Spiels alles schiefgeht, dann steige Du einfach durch die Türe, Du darfst dann feststellen, daß Du in den Raum zurückkehrst, wo Du von neuem anfangen kannst.



Diese Türen sind wie ein Irrgarten, indem sie Dich im Kreise herum führen, es sei denn, Du kennst Dich aus. Eigentlich ist es ziemlich einfach, Gehe durch diese Türe, um in den nächsten Raum zu gelangen.

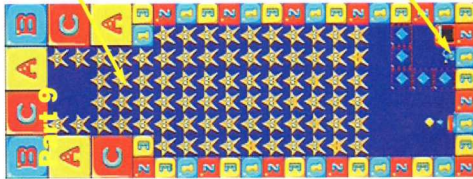
Du kannst diesen Lift in Gang setzen, indem Du diesen Block pickst. Ignoriere diese Türe, da sie Dich nur wieder an den Anfang des Levels setzt.

Du mußt diesen Schalter betätigen, um die Sternblöcke loszuwerden, die den Ausgang erschweren. Vergesse nicht den Ballon zu greifen, bevor Du diese Ebene verläßt.

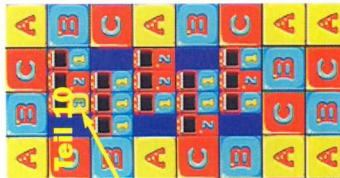


Wenn Du diese Türe benutzt, wirst Du Dich in einer Wolke von Sternen befinden. Sammle soviel wie möglich.

Diese Türe befördert Dich zum nächsten Teil.



Während dem Fall nach unten, versuche soviel Sterne wie möglich zu greifen. Wenn es Dir gelingt, hundert zu sammeln, erhältst Du ein extra Leben.



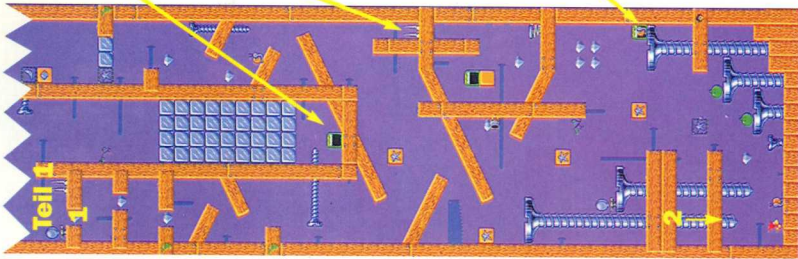
Dieser ist der letzte Irrgarten der Zimmer. Diese Türe versetzt Dich zum ersten Teil der Hauptebene zurück.

Hier befindet sich ein zusätzliches Leben. Du mußt aber erst die Schalter drücken, um die Diamantblöcke loszuwerden.



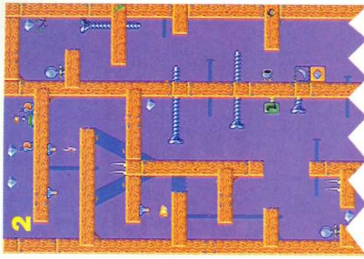
ALFRED CHICKEN

Level 9 - Teil 1 & Teil 2

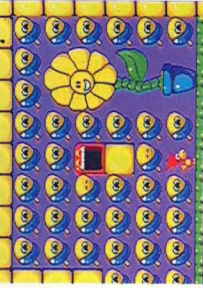


Nachdem Du Dich bewaffnet hast, ist diese Türe hier Dein nächstes Ziel. Nach Deiner Rückkehr begebe Dich auf der rechten Seite dieses Levels nach oben, um den letzten Balon zu fangen.

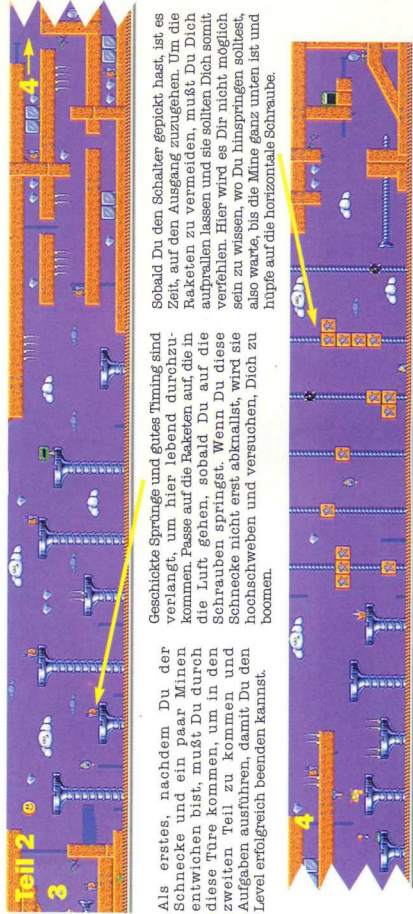
Um in den geheimen Raum zu gelangen und Bomben zu finden, spring auf diese Spikes und lass sie fallen, wirst Du durchfallen, wirst Du durchfindest, indem Du hoch und runter springst.



Secret Room



Dr. Peckles ist hier mal wieder bereit, Dir haufenweise Munition zu geben, die nicht unbedingt nötig, jedoch sehr hilfreich ist.



Als erstes, nachdem Du der Schnecke und ein paar Minen entwichen bist, müsst Du durch diese Türe kommen, um in den zweiten Teil zu kommen und Aufgaben ausführen, damit Du den Level erfolgreich beenden kannst.

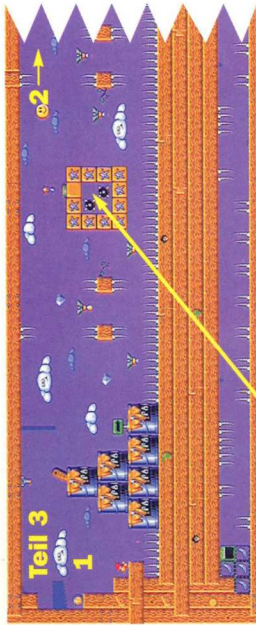
Geschickte Sprünge und gutes Timing sind verlangt, um hier lebend durch zu kommen. Passe auf die Raketen auf, die die Luft gehen, sobald Du auf die Schrauben springst. Wenn Du diese Schraube nicht erst abknallst, wird sie hochschweben und versuchen, Dich zu boomern.

Sobald Du den Schalter gepöckelt hast, ist es Zeit, auf den Ausgang zuzugehen. Um die Raketen zu vermeiden, müsst Du Dich aufpassen lassen und sie sollten Dich somit verfehlen. Hier wird es Dir nicht möglich sein zu wissen, wo Du hinspringen solltest, also warte, bis die Mine ganz unten ist und hüple auf die horizontale Schraube.

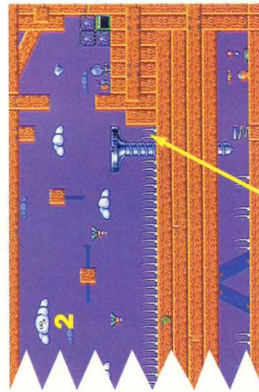


ALFRED CHICKEN

Level 9 - Teil 3 & Teil 4

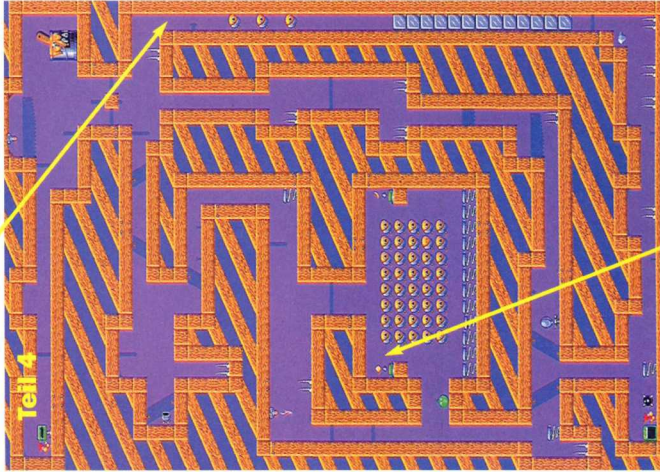


Sobald Du diesen Schalter anpickst, werden zwei Mag-Minen befreit. Warte, bis sie beide nach links gehen und beuge Dich dann nach rechts. Bevor Du weiterspringst, warte, bis die Plattform unten angekommen ist.

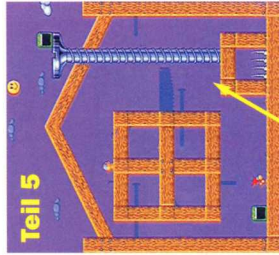


Wenn Du das anscheinende Levelende erreichst, nimm den Ballon und entscheide Dich, ob Du hier aussägen oder auf diese Spicken springen willst und somit in eine extra Sektion kommst, wo Du mit einem extra Leben belohnt wirst und dann in den fünften Teil kommst. Dies ist nicht notwendig, um das Spiel zu beenden.

Dieser Level ist wie ein Kreis angelegt. Du kannst in jede Richtung gehen. Wenn Du hier hereinspringst, kannst Du ein extra Leben erhalten.



Von wo auch immer Du herkommst, wirst Du mit den schließenden Bomben konfrontiert. Danach betätige den linken und nicht den rechten Schalter und sammle die Eicheln auf.



Solltest Du Dich für die Alternative des Ausgangs entschieden haben, dann wirst Du in diesem Haus ankommen. Wenn Du auf der versteckten Stahlleiter springst, kannst Du das zusätzliche Leben erhalten und weitermachen.

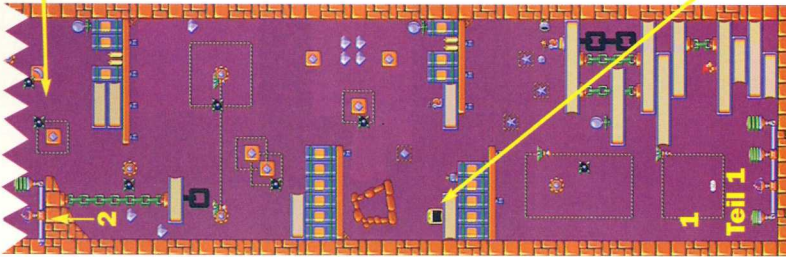


ALFRED CHICKEN

Level 10 - Teil 1, 2 & 3

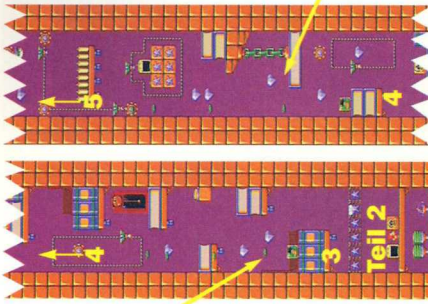
Hier müsst Du einige knifflige Sprünge machen, also müsst Du sicher sein, wo die gespickten Minen sind.

Picke am Anfang den Ein/Ausschalter, um den Fernseher einzuschalten, wonach Du auf die herauskommenden Wörter springst. Hüpe auf das Buch an der rechten Seite und springe herum, um einen Schalter zu finden, den du picken kannst.

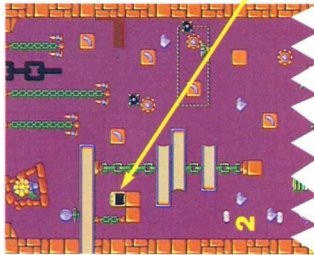


Eine versteckte Stahlleiter schleudert Dich zu diesem zusätzlichen Leben, aber passe auf diese Mine auf, während Du wieder runterkommst.

Hier befinden sich Käseblöcke, Schnecken, die auf Dich zuliegen. Um sie zu vermeiden, ducke Dich und springe auf das nächste Wort. Trete durch die Türe bei den Sternblöcken, um in den vierten Teil zu kommen.

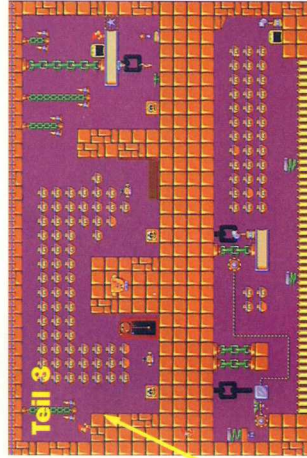


Diese Türe befördert Dich zum fünften Teil, um die restlichen Blöcke auf diesem Level einzuschalten.



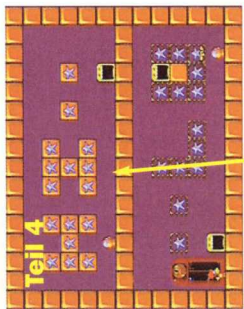
Hier befindet sich eine falsche Wand, durch welche Du in die untere Kammer kommst, obwohl dies nicht nötig ist, um diesen Level zu beenden. Die Todeswand, die von der Decke herunterkommt, kann durch das Picken der Rin/Ausblöcke gestoppt werden. Danach lässt Du Dich von den Hub-schrauben abprallen, um durch den Level zu springen.

Der Schalter, den Du pickst, um an diese Türe zu kommen, versperrt Dir den Eintritt zum nächsten Level, sodass Du jetzt gleich den dritten und dann den zweiten Teil später machst. Auger Du versuchst, an die Türe zu kommen, ohne den Schalter zu picken.



ALFRED CHICKEN

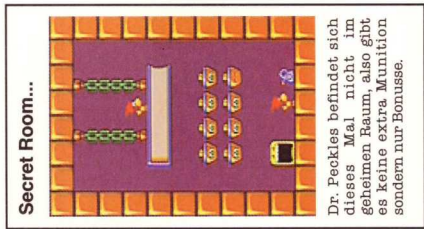
Level 10 - Teil 4 & Teil 5



Teil 4

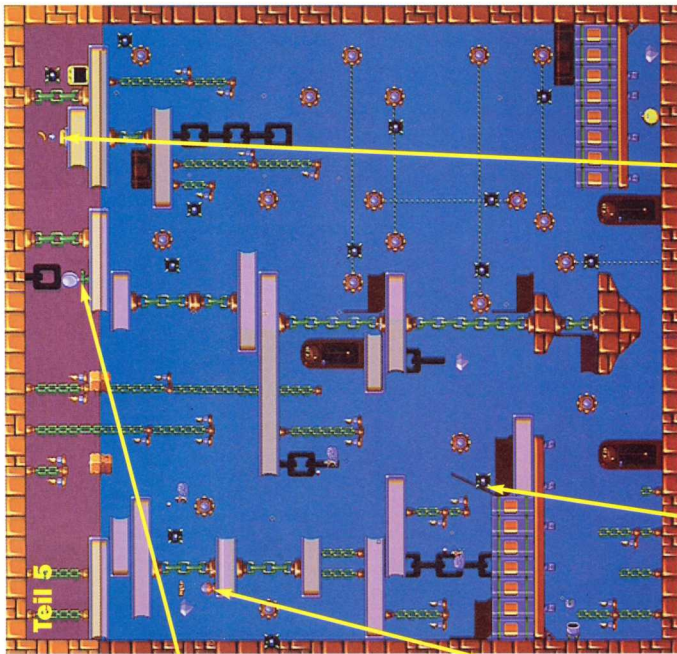
Hier ist der Ballon! Spring von einem Korken zum anderen, um ihn zu erreichen, oder Du kannst einfach hin schwimmen. Es ist Deine Wahl.

Die obere Hälfte dieser Kammer kann durch den zweiten Teil betreten werden. Die Untere wird jedoch durch einer geheimen Sektion im dritten Teil gefunden. Hier befindet sich der geheime Raum.



Secret Room...

Dr. Peckles befindet sich dieses Mal nicht im geheimen Raum, also gibt es keine extra Munition sondern nur Bonusse.



Teil 5

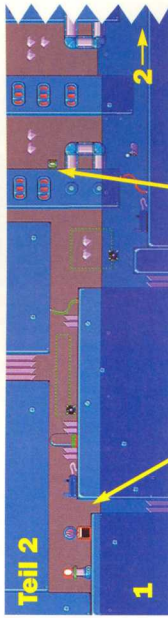
Nachdem Du den Minen aus dem Wege geschwommen bist, müsst Du diesen Schalter betätigen. Begebe Dich dann zum Ausgang.

Diese Sektion ist voller Mag-Minen, also sei vorsichtig, wie Du hier durchschwimmst. Alfred kann sich nämlich nicht so schnell bewegen.



ALFRED CHICKEN

Level 11 - Teil 1 & Teil 2

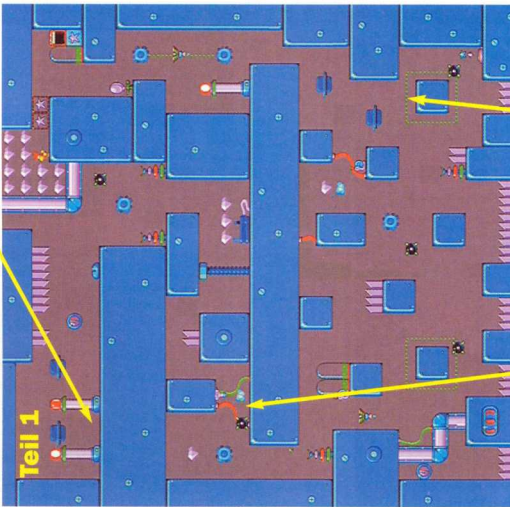


Teil 2

1

Eine Rakete lauert hier unten. Um sie zu aktivieren, springe einfach rüber, aber wieder zurück, bevor sie explodiert.

Diese Dose beinhaltet einen wirbelnden Schutz, der die heranschwimmenden Wale tötet.

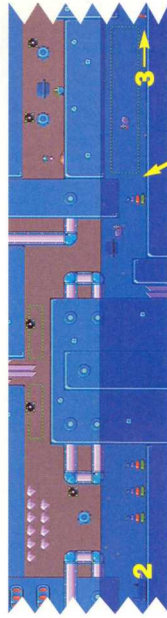


Teil 1

Sobald Du hier erscheinst, wirst Du von einer schnellen und zwei langsameren Schnecken angegriffen.

Du wirst diesen Block zweimal überschreiten müssen um den unteren Knopf zu drücken und der schlafenden Bombe oben zu entweichen. Springe einfach über die Mag-Mine, sobald sie erscheint.

Warte, bis die Explosion vorüber ist und die Mine sollte einfach an Dir vorbeischieben. Jetzt verdufte so schnell wie möglich nach unten, ohne bei der schlafenden Bombe anzuhalten.



2

Warte hier, bis die Mine erscheint und folge ihr hier unten entlang, um ungefährdet daran vorbeizukommen.

Nimm den Ballon und gehe nach links um einen Schalter zu pöcken, damit der Ausgang frei wird.

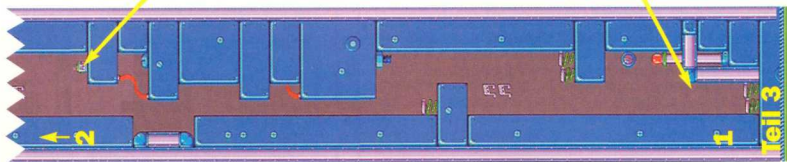


3



ALFRED CHICKEN

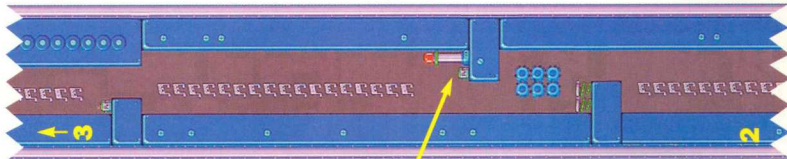
Level 11 - Teil 3 & Teil 4



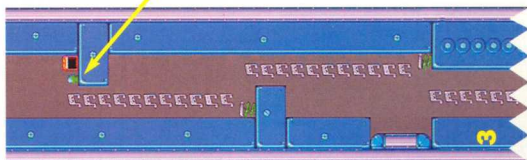
Steige auf diese Dose, damit Du auf der Säge zu den nächsten Stahlfedern gelangen wirst.

Diese Dose befördert Dich zu der oberen, obwohl sie nicht den ganzen Weg durchmacht. Spring ab, bevor sie verschwindet.

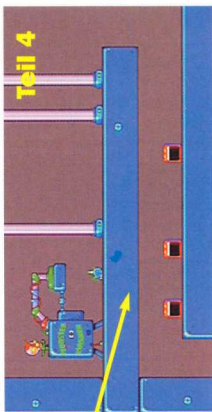
Hier wirst Du nach oben zur Säge gejagt. Also, sobald Du erscheinst, benutze die Stahlfedern.



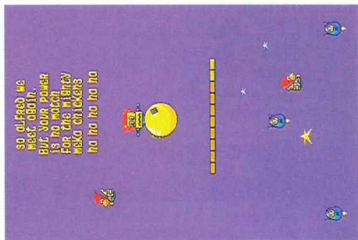
Begebe Dich schnell nach oben. Hol Dir den Ballon auf der Maschine, während Du den herausfliegenden Schnecken entweichst.



Diese endgültige Sektion ist die Schwierigste und erfordert Dein bestes timing für diese waghalsigen Sprünge. Du wirst aber mit einem zusätzlichen Leben am Ende belohnt.



Wächter...



Nachdem Du allen Raketten entwichen bist, wirst Du nun mit dem letzten Wächter konfrontiert. Fliege seinen Angriffen aus dem Weg und schieße ihm in den Kopf. Wiederhole dies, bis er stirbt und Du das Spiel beendet hast.



ARABIAN NIGHTS

Willkommen zum ersten Teil der Komplettlösung dieses Plattform Abenteuers. Es folgt eine komplette Strategieführung und Lösung für die ersten fünf Levels.

Diese erste Sektion handelt sich von allgemeinen Tips und Spieltechniken für die ersten fünf Zonen von Arabian Nights. Es ist sehr wichtig, die Kontrollmethoden zu beherrschen, um in die späteren Levels zu kommen, da es sich hier nur um Handgeschicklichkeit handelt. Eine allgemeine Strategieführung für jede Ebene ist hier angegeben. Die folgenden vier Seiten werden noch mehr Einzelheiten für jeden Level beinhalten.

Level 1: Der Kerker



Die Sprung- und KampfReihenfolge in diesem einleitenden Level ist nicht besonders schwer, aber es ist sehr hilfreich, einige Tips über den Vorgang dieser Kämpfe zu wissen. Da sind einige Wächter ringsum den Palast, die bekämpft werden müssen, um an ihnen vorbeizukommen. Wenn du einen von einiger Entfernung erblickst, sprinte auf ihn zu und erstehe ihn mit Deinem Schwert und ziehe Dich so schnell wie möglich zurück. Wiederhole dies, bis er auf den unteren Teil des Bildschirms zufällt. Solltest Du in dem magischen Topf-Wirwar steckenbleiben, dann steige in den ersten Topf, um wieder am Anfang anzukommen. Du kannst auch den Führer auf der nächsten Seite benutzen, um alle geheimen Kammern zu finden. In den meisten Fällen ermöglichen sie es Dir, einen Haufen Credits zu sammeln, welche Du gebrauchen kannst, solltest Du in Schwierigkeiten geraten. Manchmal findest du Abkürzungen, die Dich aus schwierigen Gegenden in die Hauptsektion befördern. Prüfe also jede Türe für geheime Routen.

Level 2: Der Wald



Die Vögel, die in dem Wald herumfliegen, können besonders ärgerlich sein. Es wäre geraten, hoch zu springen und während Du im Sprünge bist, sie mit Deinem Schwert zu treffen. Paß auf, daß sich nicht zuviele ansammeln, da sie Dich

von beiden Seiten anpicken und Du dann keine Chance mehr hast, sie abzuwehren. Wenn Du die Bärentränen sammeln willst, wirst Du bemerken, daß sie immer auf die von Dir entgegengesetzten Seite fallen, also stürze Dich nach links und rechts, um sie aufzufangen. Wenn Du schon mal den Fingerhut fürs Wasser benutzt hast, kehre zurück und füll ihn wieder auf, damit Du mit einem Bonus beim Zoll belohnt wirst.

Level 3: Fliegender Teppich



Der beste Weg, diesen Level anzupacken, ist sobald wie möglich auf die Hubschrauber aufzupassen, da sie sich sonst in hohen Zahlen ansammeln. Wenn schon mal drei im Bildschirm sind, ist es fast

unmöglich, sie herunterzuschießen, ohne in Schwierigkeiten zu geraten. Die Hubschrauber fliegen schneller, wenn sie von Dir entfernt sind, also solltest Du meinen, daß Du Glück haben wirst, dann gehe näher an sie heran, damit sie langsamer werden. Nun kannst Du einen nach dem anderen abknallen.

Level 4: Die Galeone



Die Bomben auf dieser Ebene sollten keine Schwierigkeit darstellen, jedoch können sie ziemlich mühselig sein, wenn Du gerade einer beim explodieren zugesehen hast und sie dann wieder erscheint. Gehe sicher, daß wenn mal eine Bombe hochgeht, Du Dich nicht vom Bildschirm

zurückziehst; die Bombe kehrt nämlich wieder zurück und Du hast nun das gleiche Problem, dem Schrappnell aus dem Wege zu springen. Die Kanonen, die oftens auf dem Deck des Schiffes erscheinen, sind eigentlich harmlos; es sind nur die Kanonenkugeln die einem Schaden zufügen, also kannst Du an den Kanonen ungefährdet vorbeilaufen. Solltest Du eine Deiner Energieleisten durch das Berühren der Metallspitzen verloren haben, wäre es ratsam, die Zeit der Unbeschlagbarkeit auszunutzen, indem Du durch den Level so weit wie möglich rennst - springe über die Reihen von Metallspitzen, falls nötig.

Level 5: Die Tiefe



Es ist Dir hier in diesem Unterwasserbereich unmöglich, Dein Schwert zu benutzen, also mußt Du Dein bestes versuchen, diese umherstreifenden Meereskreaturen zu vermeiden. Die Qualle

und der Zitteraal bewegen sich nach links und rechts und sind leicht vermeidbar. Die schwimmenden Todesköpfe jedoch werden Dir hinterherjagen. Solltest Du Dich hinter einer Wand als Schutz verstecken, dann lasse dich nicht täuschen, da die Todesköpfe durch die Wände schwimmen können. Sie sehen den Bonustotenköpfen ähnlich, drehen sich jedoch nicht, sondern schweben unbeweglich und warten, bis Du nahe genug bist.

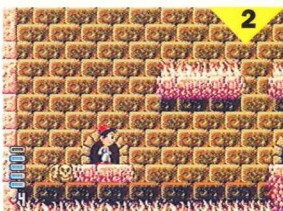


ARABIAN NIGHTS

Level 1: Der Kerker



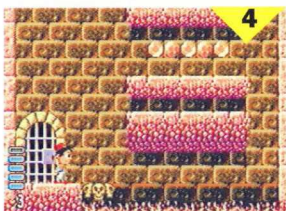
1



2



3



4



5



6



7



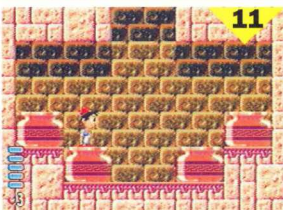
8



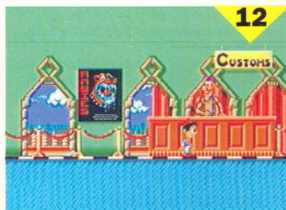
9



10



11



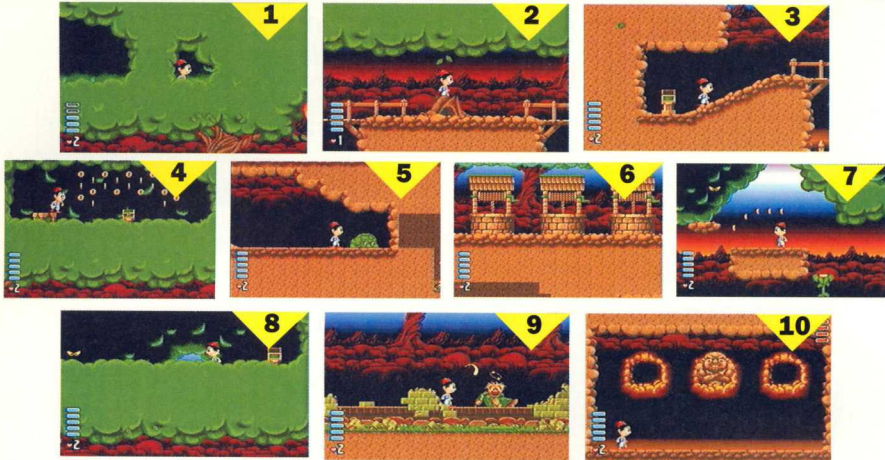
12

Das Wichtigste, wonach Du auf deinen Reisen Ausschau halten solltest, sind die geheimen Kammern, die Juwelen und Power-Ups beinhalten. Sie werden alle hier erklärt werden. Aber erst mußt Du den Weg aus dem Kerker finden. Gehe zu der Truhe auf der linken Seite, um den Schlüssel, der Dich befreit, zu finden. Der erste geheime Level befindet sich hinter dem ersten Loch nach Deiner Zellentüre. Drücke runter und feuere, um einzutreten. Um diese geheime Kammer zu verlassen, gehe zu der Türe auf der rechten Seite und drücke runter und feuere in der gleichen Weise. Der zweite geheime Raum befindet sich gegenüber dem Säurebad und hinter der ersten Zellentüre. Die Plattform, die Dich durch den Raum befördert, geht unter eine niedrige Mauer, also ducke Dich. Die dritte Kammer ist die Zellentüre neben der Gefangenzelle. Zur rechten Seite des Gefangenen befindet sich auch eine, die erreicht werden kann, indem man mit dem Schwert die Steine heraushackt. Wenn Du 65 Juwelen gesammelt hast, gehe die Treppe hoch und besuche den Schlangenbeschwörer, der Dir eine starke Schlange geben wird. Nimm diese zu dem Gefangenen, und Du kannst ihn nun auf den Grund herunterlassen. Für Deine gute Tat wird er Dir nun einen Dietrich geben, womit Du die Türen, die Du noch nicht aufmachen konntest, öffnen kannst. Klettere auf der Leiter wieder hoch und halte Dich links. Der nächste geheime Level befindet sich hinter dem ersten Loch dem du nach dem zweitem Wächter begegnest. Mit diesem Raum kannst Du einen Großteil der Halle auslassen. Sobald Du den oberen Teil der Haupthalle erreicht hast, gehe nach rechts. Du wirst den Maze Djinni gebrauchen, welcher sich in dem Wächterviertel befindet. Dieser wird Dir durch den Irrgarten helfen. Wenn Du das Wirrwarr mit den Töpfen erreichst, klettere in den vierten Topf, den dritten und schließlich den vierten, um den Irrgarten zu verlassen. Während du durch den langen Tunnel fällst, drücke nach rechts, um nochmal einen geheimen Raum zu finden. Erstaunlicherweise kann noch einer gefunden werden, indem man in dem Raum nach oben links springt, wo sich eine Wunderlaterne befindet.



ARABIAN NIGHTS

Level 2: Der Wald



Wo Du diesen Level beginnst, befindet sich ein geheimes Gebiet genau über Dir. Um hineinzukommen, renne nach rechts vor dem zweiten Baum. Hüpfе in die Bäume auf Deiner linken Seite und Du bist nun in der geheimen Gegend. Wenn Du nach rechts gehst, wirst Du auf einen Bär treffen. Spreche mit ihm und halte Dich rechts. Du kannst extra Punkte erhalten, indem Du an dem Baumstamm der sich zwischen den zwei Brücken befindet, herunterkletterst. Unten angekommen, wirst Du auf der rechten Seite noch einen geheimen Level entdecken. Geh zu der zweiten Brücke und lasse Dich durchfallen. In der Truhe ist ein zusätzliches Leben. Um wieder hochzukommen, stelle Dich in die Schachtel auf der kleinen Brücke mit den Spitzen. An der rechten Seite der Brücke befindet sich ein Stumpfen, der mehrere Juwelen beinhaltet. Laufe soweit wie möglich nach rechts, um eine Schildkröte zu treffen. Nachdem Du ihm 50 Münzen bezahlt hast, wird er Dir einen Tunnel durch den Grund buddeln. Schließlich wirst Du zu drei Brunnen kommen. Der erste schleudert Dich in die Luft. Der zweite befördert dich in eine geheime Kammer, wo Du haufenweise Energieverstärker finden kannst. Der dritte nimmt Dich zu Omas Haus.

Die Oma fragt Dich, ob Du ihr Faden holen kannst, wonach sie Dir einen Fingerhut gibt. Kehre wieder zu dem Bären zurück und fülle den Fingerhut mit seinen Tränen an. Laufe nach rechts und gieße die Sonnenblumen, damit eine wächst. Klettere zur Spitze und halte Dich rechts, um den Faden zu finden. Nimm den Faden zur Großmutter, damit sie explodiert. Hole den fliegenden Teppich und spring auf die Blume, die Dich zu den Baumspitzen nimmt. Du wirst in etliche Tunneln eintreten. Am Ende wirst Du den Felswächter treffen, also sei sicher, daß Du mit Energie vollgetankt bist. Der Wächter wirbelt Dir Felsbrocken entgegen, die Du mit Deinem Schwert zurückschlagen kannst. Nach dem dritten Brocken zittert die Höhle und Trümmer fallen von oben, also aufpassen. Danach fängt er wieder mit seiner Steinschleuderei an.

Level 3: Der fliegende Teppich

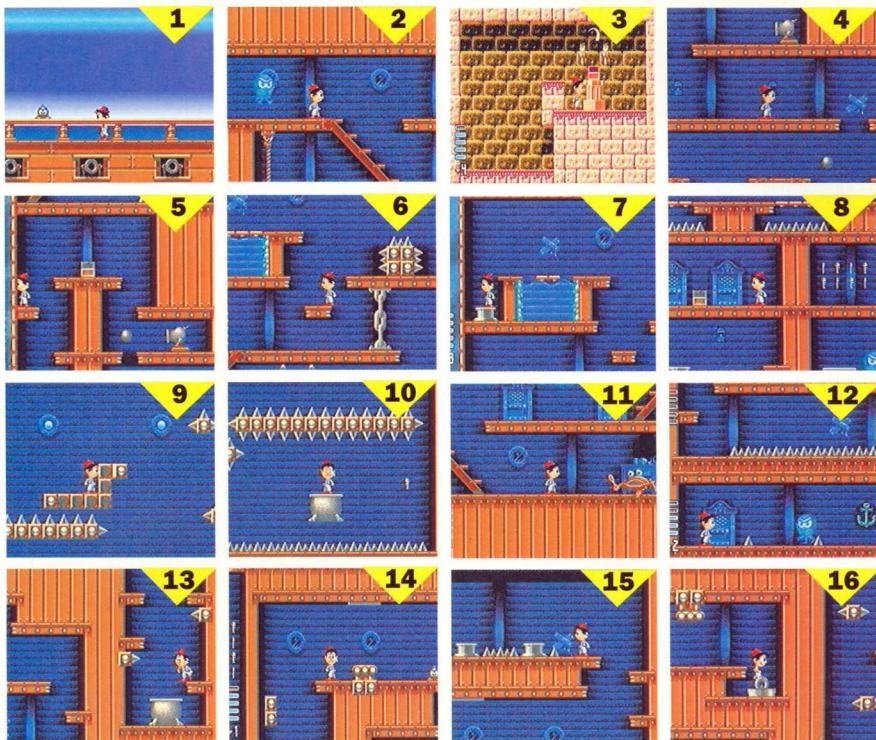


Die meisten Kreaturen auf dieser Ebene sind leicht schlagbar, obwohl hier eine Beschreibung der Einzelheiten folgt. Die Männer mit Pfeil und Bogen sind ziemlich schlechte Schützen. Wenn Du aus ihrer Sichtweite hochfliegst, werden sie einen Pfeil ein paar Sekunden später schießen und sind somit einfache Ziele. Die Ballonbomber machen Dir nur Ärger, wenn sie genau über Dir sind. Einfach runterschießen. Die Hubschrauber sind am schwersten, da sie nicht von alleine wegfliegen. Da sie ziemlich unstabil sind, schwenken sie von einer Seite zur anderen. Gebrauche dies, um sie aus dem Himmel zu knallen. Die Schafe warnen Dich mit ihrem Geblöke. Sollte eines an Dir vorbeischießen, vergesse nicht, daß es wieder auf Dich herunterkommt. Die Galeonen versuchen, beim Überflug auf Dich zu schießen und sind schwer zu umgehen. Knalle eine Kanone nach der anderen ab. Solltest du Schwierigkeiten damit haben, dann fliege untendurch. Bemerke, wie die Ballonbomber und Pfeil- und Bogen-Männer friedlich nach links und rechts schweben, sodasß Du in keiner Gefahr bist, wenn sie mal an dir vorbei sind.



ARABIAN NIGHTS

Level 4: Die Galeone



Es gibt zwei bestimmte Haupttrouten, um durch das Schiff zu kommen. Die Auswahl kommt auf, wenn man an den ersten Quadipus ankommt. Vom oberen Deck des Schiffes begeben sich nach unten, bis Du dann auf den Quadipus auf Deiner linken Seite ankommst, wo sich auch ein Seil befindet, das Dich auf dieser Route zu den Aalen leitet. Hier folgt erst mal die Quadipusroute:

Um an dem Quadipus vorbeizukommen, mußt Du mit Deinem Schwert zuschlagen und dann schnell aus dem Wege der gefeuerten Tinte springen. Nach einiger Entfernung wird eine feuernde Kanone sichtbar, also warte, bis Du springst. Die nächsten zwei Kanonen sind sich gegenübergestellt, also kauere Dich in den Vertiefungen des Fußbodens, um der Schießerei zu entgehen. Während Du nun weitermachst, kommst Du an Seilen mit zwei kriechenden Aalen an. Du könntest sie während dem Sprunge schlagen, aber es ist ziemlich schwer. Warte, bis sie am anderem Ende sind, bevor Du zuschlägst.

Solltest Du Dich für die Route mit den Aalen entscheiden, passe auf, da jene ziemlich knifflig ist. Unten, bei den Aalen angekommen, wirst Du eine falsche Wand auf der rechten Seite finden. Trete ein, um Fischeskelette zu finden. Indem Du den Schalter betätigst, kannst Du die Säule hoch oder runter aus Deinem Weg bewegen. Laß es nach unten fallen und kehre den Korridor entlang wieder zurück. Steige in den Kochtopf ein, damit Du in den Raum mit den Stahlspitzen transportiert wirst. Stelle Dich auf die Plattform, die sich durch die Spicken bewegt, und versuche, darauf zu bleiben. Es befindet sich ein langer Streifen von Spicken auf dem Boden, aber die mittlere Reihe ist nicht echt. Also werfe Dich in den Hexenkessel, damit Du hochgebeamt wirst. Der Kessel landet genau vor einer Kanone, also aufgepaßt. Gehe zur oberen Seite des Bildschirms, um ein zusätzliches Leben in der Schatztruhe zu finden. Passe auf die Bomben auf, während Du weitermachst. Warte, bis sie explodieren, bevor Du weiterläufst und gehe nicht vom Bildschirm ab, sonst erscheinen sie einfach wieder.

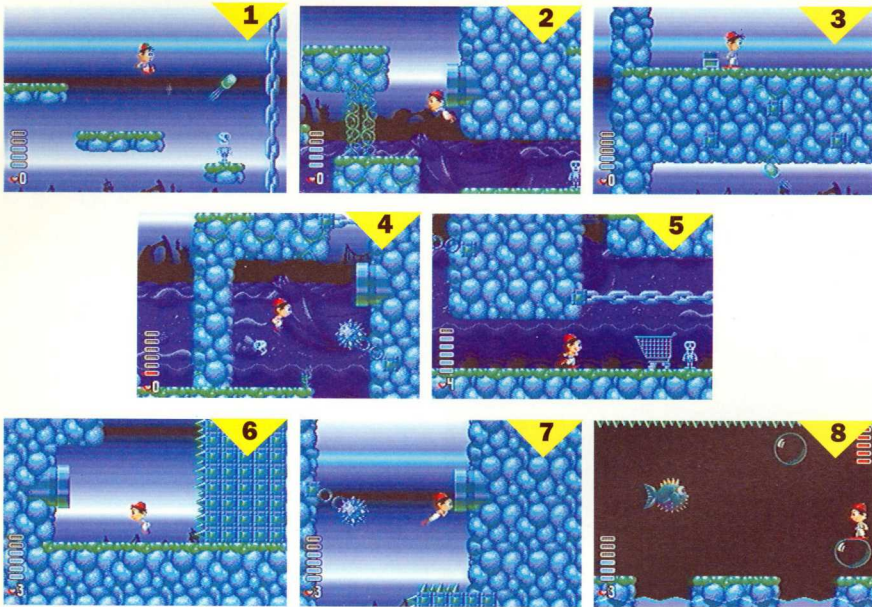
Springe auf den ersten Schalter, dann auf den zweiten, die sich oben links befinden, um die Sperre zu öffnen. Nun sind zwei Türen zu Deiner Auswahl. Beide führen Dich zum gleichen Platz, obwohl die erste die einfachere wäre. Jedoch wirst Du auf diesem Weg weniger Punkte erreichen.

Deine Aufgabe ist nun, fünf Fische für den Koch zu besorgen. Alle fünf Türen, die sich im Zimmer des Koches befinden, beinhalten je einen Quadipus, der zerstört werden muß, bevor der Fisch freigegeben wird. Wenn Du alle hast, gehe zum Koch. Er erzählt Dir, wie einer der Fische Dir das Atmen Unterwasser möglich macht und gibt ihn Dir. Begeben sich zu dem nächsten Raum und aktiviere die Schalter, um die Sperre zu öffnen, wonach Du dann auf den riesigen Stöpsel springst, um den Level zu beenden.



ARABIAN NIGHTS

Level 5: Die Tiefe



Indem Du diesen Level gründlich durchsuchst, kannst Du Dir eine Anzahl von Bonuspunkten verdienen. Bevor Du Dich in das Röhrensystem begibst, versichere Dich, daß Du alle Bonusgegenstände gesammelt hast. In der ersten Röhre befindet sich eine Truhe, worin Du ein paar Taucherschuhe finden wirst. Diese hindern Dich am Auftauchen, wenn Du das Schwimmen aufhörst.

Danach befinden sich zwei Röhren auf deiner rechten Seite. Die untere führt dich zu einer Gegend wo du allerlei Gegenstände sammeln kannst, sowie ein Amulett die dir einen extra Energiestreifen gibt. Die obere führt Dich zu einer Kammer mit einer Kugel und Kette. Umgehe die Kugel und Kette und tauche in die Röhre auf der rechten Seite. Du bist nun von sechs Röhren umgeben. Du wirst feststellen, daß Du in einem Wirrwarr von Röhren umherschwimmst, aber Du brauchst nicht panisch werden. Solltest Du hinter einem Fels verschwinden, dann bewege Dich einfach in ein paar verschiedene Richtungen um herauszufinden, wo die Röhre entlanggeht. Folge den Tunnels, bis Du bei einer dunklen Höhle mit einem Fisch herauskommst. Jener ist der Wächter der Unterwasserwelt. Also, bevor Du in sein Gebiet eintrittst, versichere Dich, daß Du mit Energie vollgetankt bist, um den aufkommenden Kampf zu überleben. Er benützt Blasen, die Dich zu deinem Tode nach oben befördern, also springe runter sobald sie hochsteigen. Falle nicht in das Wasser, da dieses auch tödlich ist. Warte bis der Fisch hochschwimmt, bevor Du ausschlägst. Ziehe Dich zurück, sobald er anfängt, sich zu schütteln, da er nun seine Stachel abfeuert.

CHEATS...

Auf dem Titelbildschirm drücke hoch, runter, hoch, runter, links, rechts, links, rechts, wonach der Bildschirm rot blinkt. Starte das Spiel und drücke Pause. Nun betätige den grünen Knopf und Pause, um einen Level auszulassen. Wenn Du das Spiel auf Pause stellst und den Vorwärts-Schalter betätigst, erhältst Du Unverwundbarkeit. Solltest Du den Rückwärts-Schalter benutzen, verlierst Du Deine Unverwundbarkeit.



CODES

Für alle die diese Cheats das erste Mal verpaßt haben, erscheint diese vollständige Liste, welche auf den neuesten Stand gebracht wurde. Es gibt noch mehr nächsten Monat.

Alle Formate...

AFTERBURNER

Extra Leben

THUNDERBLADE eintippen, während das Spiel auf PAUSE ist. Betätige G und Du solltest mehr Raketen erhalten; N gibt Dir extra Leben und <OR> versetzt Dich von einem Level zum anderen.

AGONY

Vermehrte Waffen

Gib FANTASY, während dem Spiel, ein. Dies aktiviert F1-F5, sodaß Du Dir verschiedene Waffen aussuchen kannst. Um auf andere Levels zu springen, RETURN eingeben.

ALIEN 3

Levelsprung

Wenn der Optionsbildschirm erscheint, wähle HARD und SIX Credits und beginn das Spiel wie normal. Während dem Spiel drücke SPACE und N zusammen, damit Du auf den nächsten Level kommst.

ALIEN BREED II

Paßwörter

Level 2	353828
Level 3	108383
Level 4	370101
Level 5	982822
Level 6	847464
Level 7	737373
Level 8	928112
Level 9	287364
Level 10	193831
Level 11	090921
Level 12	309383
Level 13	101221
Level 14	103992
Level 15	998112
Level 16	125332
Level 17	091233

Zehn Leben - 098654
50.000 Kredite - 736363
50 Schlüssel - 378829

ALIEN STORM

Levels auslassen

Einfach F drücken, um auf andere Levels zu springen.

AMIGANOID

Paßwörter

Level 1	AF
Level 2	HELLO
Level 3	SIDE
Level 4	BLOB
Level 5	ACIEED
Level 6	CHESS
Level 7	CAR
Level 8	ARROW
Level 9	LUCK
Level 10	HOUSE
Level 11	FUN?
Level 12	ROCKET
Level 13	ANGLE
Level 14	OLLE
Level 15	GNU
Level 16	CROSS
Level 17	HOLE
Level 18	CUBE
Level 19	BOUNCE
Level 20	FELLOW
Level 21	CBM
Level 22	DISK
Level 23	LABBY
Level 24	DICE
Level 25	LAST

APB

Tippe ALF auf der "High-Score" Tabelle ein, um unendliche 'Demerits' zu erhalten. Indem Du am Anfang des Spieles UP und FIRE drückst, ist es Dir möglich, an irgendeinem Tag bis zum 16. anzufangen.

ARKANOID

Extra Levels

Um 33 extra Levels spielen zu können, gib F3 für ein Einzelspiel oder F4 für ein Zwei-Spieler-Spiel, ein. Um Dir Deine gewünschte Kapsule auszusuchen, PAUSE und dann DSIMAGIC, eingeben. Die PAUSE abschalten, aber nicht RETURN betätigen; nun kannst Du Dir die gewünschte Kapsule aussuchen, indem Du den ersten Buchstaben der Kapsule eingibst.

ARKANOID 2

Levels auslassen

Dieses Ball- und Schlägerspiel beinhaltet 40 der gemeinsten Levels. Um unendliche Leben zu erhalten, tippe CAPSLOCK und DALEY88 ein. Um Levels auslassen zu können, gebe folgendes auf dem Titelbildschirm ein: PETERJOHNSONWANTSHEAT . Danach die S-Taste benützen, um in den gewünschten Level einzusteigen.

BACK TO THE FUTURE III

Für unendliche Leben mußt Du, vor jedem Level, das Nachstehende eingeben:

Level 1	ROTTEN CHEAT
Level 2	LOUSY CHEAT
Level 3	LOW DOWN CHEAT

BATTLE ISLE

Paßwörter

Ein Spieler

16.	CONRA
17.	PHASE
18.	EXOTY
19.	MOUNT
20.	FIGHT
21.	RUSTY
22.	FIFTH
23.	VESUV
24.	MAGIC
25.	SPACE
26.	VALEY
27.	TESTY
28.	TERRA
29.	SLAVE
30.	NEVER
31.	RIVER

Zwei Spieler

0.	FIRST
1.	GHOST
2.	GAMMA
3.	MARSS
4.	EAGLE
5.	METAN
6.	FOTON
7.	POLAR
8.	TIGER
9.	SNAKE
10.	ZENIT



CODES

...Alle Formate...

- 11. DONNN
- 12. VESTA
- 13. DEMON
- 14. GAINT

Special Levels

- 32. EUROP
- 33. STORM

BOB'S BAD DAY

Paßwörter

- 1. ZAABCZOD
- 2. ZBFBCYPD
- 3. ZBFBCYOD
- 4. ZXKBCXNB
- 5. YBFBCYQD
- 6. YCKCCXPD
- 7. YCKCDXOE
- 8. YPCDWNE
- 9. XBFCDYQE
- 10. XCKCKXPE
- 11. XCKDDXOE
- 12. XDPDDWNE
- 13. WCKDEXQF
- 14. WDDEWPF
- 15. WDPDEWOF
- 16. WEAEENVF
- 17. VBFEEFPE
- 18. VCKEEXPF
- 19. VCKEFXOG
- 20. VDEFWNG
- 21. UCKFXQGG
- 22. UDPFFWPG
- 23. UDPFFWOG
- 24. VEAFYNG
- 25. TCKFGXQH
- 26. TOPGGWPH
- 27. YOPGGWOH
- 28. TEAGGVNH
- 29. SDPGGWQH
- 30. SEAGGUPH
- 31. SEAHHVOI
- 32. SFFHHUNI
- 33. RBFHHYQI
- 34. RCKHHPIXI
- 35. RCKHHXOI
- 36. RDPHHWNI
- 37. OCKIIXQJ
- 38. QDPIIWPJ
- 39. QDPIIWOJ
- 40. QEAIIVNJ
- 41. PCKJIXQJ
- 42. PDPJWVPJ
- 43. PDPJJWOK
- 44. PEAJJVNK
- 45. ODPJJWQK
- 46. OEAKJVPK

- 47. OEAKJVOK
- 48. OFFKJUNK
- 49. NCKKKXOI
- 50. NDPKKWPL
- 69. ICKONXQO
- 70. IDPONWPO
- 71. IDPPNWPO
- 72. IEAPNVNO
- 73. HCKPOXQP
- 74. HDPPOWPP
- 75. HDPPOWOP
- 76. HEAQOVNP
- 77. GNDQOWQP
- 78. GEAQOUPP
- 79. GEAQPVNQ
- 80. GFQOPUNG
- 81. FCKRPXQQ
- 82. FDPWPWPQ
- 83. FDPWPWQO
- 84. FEAPVNPQ
- 85. EDPRQWQR
- 86. EEASQVPR
- 87. EEASQUNR
- 88. EDFSQUNR
- 89. DDPSPWQR
- 90. DEASQVPR
- 91. DEATRVOS
- 92. DFTRUNTS
- 93. CEATRVQS
- 94. CFFTRUPS
- 95. CFFTRUOS
- 96. CGKURTNS
- 97. BCKUSXQT
- 98. BDPUSWPT
- 99. BDPUSWOT
- 100. BEAUSVNT

BATTLE SQUADRON

Es mag vielleicht eine kurze Schlacht sein, aber auf jeden Fall eine gute. Für Unschlagbarkeit, CASTOR während dem Spiel eintippen. Der Bildschirm wird grün anlaufen und damit wird Dir bestätigt, daß Du nun unendliche Energie hast. F6-F10 ermöglicht Dir Waffenauswahl und F1-F5 verändert die Power-Stufe. Wenn Du ELECTRONIC eintippst, kannst Du das Spiel an die verschiedenen Stufen angleichen. F1-F6 verändert die Schußreichweite und F7-F10 ermöglicht Waffenauswahl.

CAPTAIN PLANET

Auf dem Levelauswahl-Bild tippe GO und PLANET ein. Wenn das Spiel

anfängt, F10 und RETURN drücken, damit Du Deinen gewünschten Level aussuchen kannst.

CAMPAIGN

The Ram

Solltest Du Dich in der Lage befinden, wo Du in der Unterzahl bist, dann benütze Deine Geschwindigkeit um die anderen Panzer zu rammen; am besten von hinten oder der Seite.

CANNON FODDER

Auf dem Boot Hill-Bildschirm, entscheide Dich für die Save-Option und tippe JOOLSA unter der Namenkartei. Der untere Teil des Bildschirms zeigt an, daß der Cheat Mode aktiviert ist und wenn Du nun nach Boot Hill zurückkehrst, wird Dein höchster Offizier zum General befördert.

CHAMPIONS MANAGER '93

Einfaches Gewinnen

Entscheide Dich für die 4-3-3 Formation und dann wechsle die Spieler zu einer 1-4-5 Formation und indem Du mit langen Schüssen weiterspielst, solltest Du das Spiel ohne Schwierigkeiten gewinnen.

CHUCK ROCK

Mache eine Reise in die Vergangenheit mit Bernard Manning aus dem Steinzeitalter. Um Chuck beim Rausschmeißen der Dinosaurier zu helfen, haben wir ein paar Codes, um Euer Leben zu vereinfachen.

Während der Musik auf dem Titelbild tippe ESTRANO ein, um den fliegenden Mode zu aktivieren; MORTIMER um Zonen auszulassen (benütze die Tasten 1-4); FAST AINT THE WORD für unendliche Energie und UNCLE SAMS für unendliche Leben.

CHROME

Paßwörter

- 1. START
- 2. TRUTH
- 3. JELLY
- 4. STORY
- 5. CLOUD
- 6. MOUSE
- 7. HUMAN
- 8. FLOOR
- 9. PAPER



CODES

...Alle Formate...

- 10. EARTH
- 11. SPACE
- 12. GENAM
- 13. APPLE
- 14. JUICE
- 15. CHESS
- 16. WORLD
- 17. AUDIO
- 18. LOGIC
- 19. TITLE
- 20. VENUS

DAYS OF THUNDER

Fliegen

Pausiere das Spiel und gib COMEFLYWITHME ein. Indem Du jetzt den Joystick zurückziehst, kannst Du nun fliegen. Benütze den FIRE-Knopf, um vorwärtszukommen.

DEFENDER 2

GOATY während dem Spiel eingeben, um die Entdeckung der Zusammenstöße zu vermeiden; RAVEN für die 1-Taste eingeben um Unzerstörbarkeit zu erhalten; N für Levelauswahl und D, um in den ersten 23 Levels mit Auto-Pilot fliegen zu können.

DESERT STRIKE

Paßwörter

Auf den Access Code TQQQLQM für fünf Leben oder BQQQAEZ für zehn Leben eingeben. Jetzt entweder die erste Mission anfangen oder gleich zu den Access Codes gehen, um andere Levels auszulassen.

Levels

- Level 2 LQJAQRJ Scud Blaster
- Level 3 TLJOAQ Embassy City
- Level 4 JTEKOMK Nuclear Storm

DONK

Um Deine Power-Ups auf die maximalen neun zu erhöhen, warte bis der Bildschirm rot anläuft (auf Deinem Wege zum Ausgang) und gib ABLE TO CHEAT ein. Dann gebrauche die Amiga F1-F4.

DRAGON'S LAIR III

Solltest Du das Spiel zu Ende spielen wollen, dann gib TIME0 (eine Null, anstatt 'O') ein, während dem Titelbild. Das Spiel kann nun ohne Unterbrechungen gespielt werden.

DYNABLASTER

- 1.1 UKCLMNKT
- 1.2 UAGWIQNE
- 1.3 UAGWIJNA
- 1.4 UANWIINE
- 1.5 MUVWLGPL
- 1.6 UKRLMTKV
- 1.7 UAGWGINA
- 1.8 UANWIQNZ
- 2.1 UANWQVNA
- 2.2 MUBWNENC
- 2.3 URKLNKGT
- 2.4 UANWQQNE
- 2.5 UKCLNBKT
- 2.6 MUBNINC
- 2.7 UKRLEHKT
- 2.8 VANWQUNZ
- 3.1 UANWIPNA
- 3.2 UAGWIPNE
- 3.3 UAGWQJNA
- 3.4 UANWIENE
- 3.5 MUVWLOPT
- 3.6 UKELPHLV
- 3.7 UAGWGENA
- 3.8 UANWIPNZ
- 4.1 UANWQQPA
- 4.2 MUBWNNEC
- 4.3 UKRLNLHT
- 4.4 UANWQIPE
- 4.5 UANWQSPA
- 4.6 UAGWQSPE
- 4.7 MUBWNLZT
- 4.8 UKCLNNHL
- 5.1 UANWIJPA
- 5.2 UAGWIJPE
- 5.3 UAGWQQPA
- 5.4 MUVWLGEC
- 5.5 UKCLPMHT
- 5.6 UAGWGIPE
- 5.7 UAGWGSRA
- 5.8 UANWIJPPZ
- 6.1 MUVWNSZC
- 6.2 UKRLHGHV
- 6.3 UAGWBVPA
- 6.4 UANWQEPE
- 6.5 UANWMBOPA
- 6.6 MUBWNOET
- 6.7 UKRLEBHT
- 6.8 UAGWBEPA
- 7.1 UANWGUPA
- 7.2 UAGWGVPE
- 7.3 MUBWLSZT
- 7.4 UKCLPHHV
- 7.5 UANWGPEPA
- 7.6 UAGWGEPE
- 7.7 UAVWIOTA
- 7.8 MUVWLEEG

- 8.1 UKCGNNTK
- 8.2 UAGRGJNA
- 8.3 UAGRQQNE
- 8.4 UANRQINE
- 8.5 MUGWNGPC
- 8.6 UKRGNTKV
- 8.7 UAGRBINA
- 8.8 UANRQQNZ

EPIC

Power-Up

Drücke RUNTER, RECHTS UND <ENTER> für erhöhte Energie, Schilde und Waffen.

FALCON

Falls Deine Munition zum Ende kommen sollte, drücke CTRL und X während dem Spiel, um 500 Kanonenbomben und neun Seitenflügel-Raketen zu erhalten.

FLASHBACK

Paßworte

	Easy	Normal	Hard
Level 2	SPIN	BURN	YOUR
Level 3	KAVA	EGGS	LINE
Level 4	HIRO	GURT	NEST
Level 5	TEST	CHIP	LISA
Level 6	GOLD	TREE	MARY
Level 7	WALL	BOLD	MICE

FRONTIER: ELITE 2

Schnelles Geld

1. Fang am Mars an und verkaufe Deine IMW Strahlenlaser.
2. Kaufe eine extra Passagierkabine.
3. Geh zur Anzeigetafel.
4. Nimm einen Passagier mit.
5. Geh zum Schiffhof und schau Dir die neuen und gebrauchten Schiffe an.
6. Kaufe den interplanetären Shuttle (drücke <1>)
7. Wiederhole 1-6 sooft Du willst.
8. Nun werde ein Taxi, indem Du Passagiere hinnimmst, wo sie wollen.
9. Wenn Du viel Geld hast, kaufe das größte Schiff und alle Neuheiten, um damit Chaos zu verursachen.

GODS

Paßwörter

Es könnte sein, daß dies nicht auf jeder Kopie funktioniert, aber wenn Du SORCERY eintippt, erhältst Du unendliche Energie.



CODES

...Alle Formate...

GUY SPY

Um Guy beim Vernichten von Von Max zu helfen und den Ausgang der Geschichte zu sehen, gib 'getvonmaxguy' ein und drücke RETURN. Nun F1 drücken und das Spiel spielt vom Anfang zum Ende. Du kannst Dich entspannen und einfach zuschauen.

HIRED GUNS

Um unendliche Energie, unendliche Munition, unendliches Eintreten durch geschlossene Türen und Schutz für Deinen Rucksack unterwasser zu erhalten, tippe AMIGA während dem Spiel ein.

HISTORY LINE 1914-1918

Paßwörter

Level 1	PULSE
Level 2	GOOSE
Level 3	SPORT
Level 4	BIMBO
Level 5	TEMPO
Level 6	BARON
Level 7	BUMM
Level 8	LEVEL
Level 9	TOXIN
Level 10	PRINIC
Level 11	CLEAN
Level 12	XENON
Level 13	SIGNS
Level 14	HOUSE
Level 15	SIGMA
Level 16	SEVEN
Level 17	ZOMBI
Level 18	MOVIES
Level 19	BLADE
Level 20	ZORRO
Level 21	STONE
Level 22	MOSEL
Level 23	ORDER
Level 24	SODOM

IMPOSSAMOLE

Paßwörter

LUMBAJAK - verdoppelt die Länge von Monty Moles Energiebalken.
HEINZ - gibt Monty drei Energiebalken.
ANNFRANK - tankt neue Energie auf
OUCHOUCH - ermöglicht Monty, auf dem Wasser zu laufen.
COMMANDO - Du hast nun unbegrenzte Zeit.

JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER

Während dem Spiel, enter Trick Shot Mode und drücke F7, F4 und F1 in dieser Reihenfolge. Du hörst einen doppelten Klick. Gehe zum Hauptmenü und SELECT DEMO MODE. Du hast nun eine neue Auswahl: SO A 147 BREAK. Benütze diesen Code, um dem Computer bei einem perfekten Spiel zuzuschauen. O.K. es hilft Dir nicht viel, aber es macht einfach Spaß! Solltest Du ein Foul schießen, drücke beide Knöpfe auf der Mouse, damit der Computer nicht übernimmt.

JAMES POND 2:

Robocod aga

Cheat Menu

Um den Cheat-Screen zu aktivieren, O.S. FRIENDLY eintippen und dann <M> drücken.

LEMMINGS

Paßwörter

FUN

1.	START LEVEL
2.	IJHDJBCCW
3.	NHLDHBADCR
4.	HLDHIBINECK
5.	LDHBAJFCT
6.	DHBIJLLGCM
7.	HCAONLLHCV
8.	BINLLDHICS
9.	LEKHMDLJCO
10.	IKHMDLCKCT
11.	NHMDHBALCK
12.	HMDHBINMCT
13.	OLHCAJNNCJ
14.	DHBIJLMOCV
15.	HBANLMDPCS
16.	BINMDHQCL
17.	BAJHLFHBDO
18.	IJHNNLBCDV
19.	NHLFHBADDU
20.	HLFHBINEDN
21.	LFHBAJLFDW
22.	FHBIJLLGDP
23.	HBANLLFHDH
24.	BINLLFHIDV
25.	BAJHMFHJDX
26.	IJHMFBKDO
27.	NHMFHBALDN
28.	HMFHCIONDY
29.	MFHBAJNDP
30.	FHBIJLMODY

TRICKY

1.	HCEININPOX
2.	BINLMFJQDQ
3.	BALHLDIBEO
4.	IJHLDIBCEX
5.	OHLLICEDES
6.	HLDBIBINEEN
7.	LDIBAJLFEW
8.	DIBJLLGEP
9.	IBANLLDHEM
10.	BINLLDIIEV
11.	CAJMJDIJEK
12.	IJHMDIBKEQ
13.	NHMDIBALEN
14.	HMDIBINMEW
15.	MDIBAJLNEP
16.	LMBJUNOOEY
17.	IBANLMDPEV
18.	BINLMDMQES
19.	BASHLFIBFR
20.	IJHLFIBCFK
21.	NHLFIBADFX
22.	HLFIBINEFQ
23.	NNIBAJNFFV
24.	FIBIJLLGFS
25.	IBANLLFHFP
26.	BINLLFIIFY
27.	CAJHMFJFJP
28.	IJHMFIBKFT
29.	NHMFIBALFQ
30.	HMFIBINMFJ

LEMMINGS 2

Cheat auf allen Levels

Betätige LOAD und dann CANCEL, um die Musik auszuschalten, dann an allen vier Ecken des Bildschirms klicken, bis Du die Worte "Let's go" hörst. Du kannst nun auf jedem beliebigen Level mit 60 Lemmings anfangen.

LIONHEART

Unendliche Leben

An jeder Stelle des Spieles, pausiere das Spiel, dann drücke <CTRL> und <HELP> zur gleichen Zeit, um unendliche Leben zu erhalten. Du kannst auch Valdyn in den Mouse-Pfeil umwandeln, indem Du <CTRL> drückst. Dies bedeutet, daß Du ihn irgendwo in dem Level bewegen kannst, indem Du die Mouse benützt. Wenn Du beide Knöpfe der Mouse drückst, fällt er, wo Du ihn willst.



CANNON FODDER

Mission 7 - Phase 3



Bewege dein Team zum 1. Standort, wo sich ein Skidu befindet, das von einem einzelnen Bazooka-Operateur bewacht wird. Mit den vereinten Fahrzeugen solltest du fahren, bis du diese Rampe an Punkt 2 entdeckst. Benutze diese Rampe und das Spitzentempo des Fahrzeuges, um über die Baumreihe vor dir zu springen. Halte das Steuerrad fest, das das Skidu explodieren und deine Männer dort drinnen töten wird, wenn du einen Baum bei der Landung triffst.



An Punkt 3 befindet sich noch ein Bazooka-Wächter. Schalte ihn aus, bevor du den 2. Sprung vornimmst. Wenn der 2. Sprung erfolgreich war, dann töte den Wächter, der in der Ecke steht. Das Skidu wird nun nicht mehr länger benötigt und sollte abgestellt werden. An Punkt 4, 5 und 6 sind Wächter postiert - sie sollten aus einiger Entfernung mit den Panzern abgeschossen werden, mit denen du ausgerüstet bist. Wenn sie eliminiert sind, kannst du runter zu Punkt 7 wandern und den letzten der Raketen-Werfer vernichten, bevor der letzte Angriff stattfindet.



nicht kleinkriegen. Sage über Funk Bescheid, wenn alle Ziele erreicht sind.

Der letzte Angriff sollte schnell und präzise vorgenommen werden - die Zivilisten befinden sich irgendwo in dieser Umzäunung - also Vorsicht mit deinen Waffen! Zerstöre mit deinen Granaten die Gebäude, auch wenn sie den Zaun



Mission 8 - Guerilla Warfare - Phase 1



jagen, aber paß auf - der Busch explodiert mit ihm. Gehe dann weiter nach Punkt 2.

Der Hubschrauber wird dich bis ans Nest heranfliegen. Bewege dich mit List durch den Dschungel und weiche Punkt 1 aus. Im Busch befindet sich ein einzelner Soldat mit einer Bazooka. Er wird sich selber in die Luft jagen, aber paß auf - der Busch explodiert mit ihm. Gehe dann weiter nach Punkt 2.



Bewege dich auf Punkt 4 zu und attackiere eine Gruppe von Elitesoldaten, die sich hinter den Büschen versteckt hält. Sei hier vorsichtig, da sich im Wald versteckte Fallen befinden. Die beste Weise sie loszuwerden, ist, Granaten über dem Busch abzuwerfen. Dann kannst du immer noch nach Überlebenden suchen, die du dann töten kannst. Es ist keine gute Idee, diesen Teil der Mission zuerst zu erledigen - auch wenn es hier eine Kiste mit Missiles gibt. Wenn du jedoch in Versuchung kommst, es zu tun, wirst du sehr bald von einer Horde Feinden umschwärmt sein.



Baracken zerstört, gehe nicht zu nahe heran, da die Ölkantister eine große Explosion hervorrufen werden.

Setze einen Mann in Gebiet 3 ein und entferne den Raketen-Werfer auf der anderen Seite des Flusses. Stürme nun ein und zerstöre beide Baracken. Wandere nicht über die Brücke, da sie voll von versteckten Bomben ist. Wenn du die

Have a nice Trip



CANNON FODDER

Mission 8 - Phase 2



Erschieße vom Startpunkt aus den Wächter an der Spitze des nahegelegenen Gebäudes und laß das Geschwader, welches sich hinter den Ruinen von Gebäuden befindet, zum Rücktritt antreten. Schicke von hier den 1. Mann aus, um die Wächter an Punkt 2, 3 und 4 auszuschalten. Benutze dazu beliebig viele Raketen, wenn du meinst, daß sie notwendig sind, aber halte dir zumindest eine davon zurück. Bewege dich dem 5. Bunker entgegen, aber halte dich in der Nähe der Uferlinie auf. Dein Ziel ist es, jeden davon abzuhalten, den Fluß zu überqueren. Benutze dazu deine Missiles.



Alles was nun übrig bleiben sollte, sind die feindlichen Bunker und die Hunderte von Soldaten, die aus diesen herausströmen. Benutze das Turret-Gewehr, um diese Bunker in Gebiet 3 zu zerstören, und

versichere dich, daß sich kein Soldat mehr auf der Insel befindet, wenn du eintriffst. Er würde nämlich eine Granate schmeißen und dich ruinieren. Viel Glück - du kannst es brauchen!



Das gleiche gilt für den Mann an Check-Point 6. Die Dinge befinden sich nicht gerade in einer leichten Lage, denn es gibt eine Menge von feindlichen Bunkern. Viele Soldaten werden umherlaufen

vergewissere dich, daß du auf Distanz gehst. In Gebiet 7 gibt es ein paar Wächter, mit denen du fertig werden mußt. Versuche, dein Bestes zu geben und sie alle zu töten. Unter keinen Umständen darfst du das 8. Gebiet betreten, ohne zuerst diese Wächter ausgeschaltet zu haben.

Mission 8 - Phase 3



Du mußt runter zu Punkt 8 wandern und die feindlichen Kasernen zerstören. Aber es sind Fallen im Waldgebiet versteckt, die darauf warten, dein Team zu zerstören. Diese Fallen befinden sich an Punkt 1, 2, 3 und 4. Die ersten drei

sind versteckt, und du kannst sie umgehen, indem du um ihren Rand gehst. Die vierte ist eine Bombe, auf die du schießen mußt.



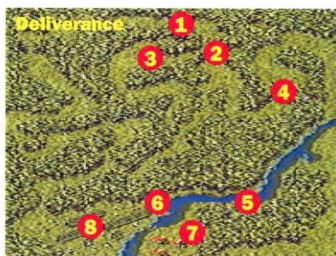
Hier ist ein einfaches Beispiel einer Bombenfalle, die nur sehr schwer vom Team vermieden werden kann. Wenn du sicher an der letzten Falle vorbeigekommen bist, wandere zu den Baracken. Du wirst an Punkt 5 dem

ersten Feind gegenübergestellt. Erschieße den Raketen-Werfer von deiner Flußseite aus und gehe dann rüber auf die äußerste Seite. Schreite nun zu Punkt 6 und 7, wo du noch mehr von diesen Raketen-schützen triffst. Kille sie mit den Granaten und gehe dann zu Gebiet 8.



Wenn du hierhin kommst, brauchst du soviel Feuerpower wie möglich. Deine Anwesenheit macht den Feind rasend, und nichts kann ihn aufhalten, dich zu vernichten. Laß dir garantieren, daß sie mit Granaten schleudern und dich von allen Seiten

angreifen werden. Halte deine Männer auf Trab und zerstöre die Barackentüren so schnell wie möglich. Es ist sehr unwahrscheinlich, daß alle von deinen Leuten diese gefährliche Mission überleben werden.

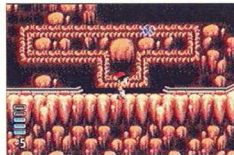
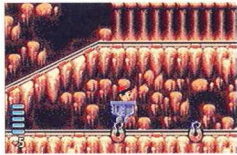


ARABIAN NIGHTS

Dies ist der abschließende Teil dieses herausfordernden Spiels aus Action und Rätseln.

Hier ist eine allgemeine Einleitung zu jedem Level, der dann später genauer unter die Lupe genommen wird.

Level 6: Mine Cart Race



In diesem Abschnitt kannst du dir leicht Punkte verdienen. Es handelt sich hier um ein Rennen gegen einen anderen Wagen. Du stirbst allerdings nicht, falls du verlierst. Halte nach dem versteckten Schlüssel Ausschau, der dir zu höherer Geschwindigkeit verhilft. Finde ihn also, und du wirst keine Probleme haben, das Spiel zu gewinnen.

Level 7: Diamond Mines



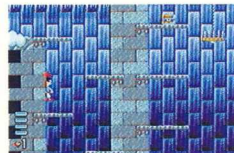
Die Gegner sind hier das geringste Problem, dazu gibt es viel zu wenig. Die Schwierigkeit ist, den Weg durch die Tunnels zu finden. Du kannst sehen, wohin die Kreissägen an den Wänden als nächstes gehen. Halte auch nach den Arbeitern Ausschau, die einen Turban tragen. Sie werfen von Zeit zu Zeit mit Hammern nach dir. Halte nach den Energietöpfen Ausschau, falls dein Energiepegel zu weit nach unten sinkt. Sie sind in diesem Abschnitt oben rechts und unten links.

Level 8: The Approach



Dieser Level ist dem vorigen Flugabschnitt sehr ähnlich. Grundsätzlich solltest du seine Angriffsweise verstehen. Die Ballonbomber und die Pfeilmännchen schweben friedlich von rechts nach links. Sobald diese vorbei sind, bist du sicher. Je weiter die arabischen Hubschrauber weg sind, desto schneller fliegen sie. Gehe also näher und hole sie dir mit ein paar schlaun Schüssen.

Level 9: The Ice Fortress

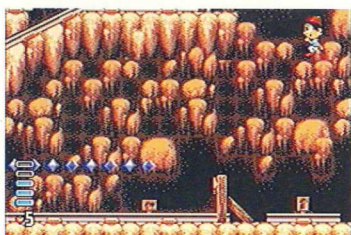
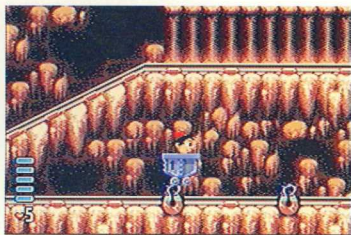


Dieser letzte Level besteht aus einem Gewirr von Räumen und Tunnels, die alle irgendwie miteinander verbunden sind. Auch ist hier der böse Wesir zu Hause, der für die Entführung der Prinzessin verantwortlich ist. Flammenwerfer und Steigelsen sind die wichtigsten Gegenstände in diesem Level. Dadurch kommst du durch vereiste Türen und rutschst nicht zu sehr herum.



ARABIAN NIGHTS

Level 6: Mine Cart Race



Hier fährst du ein Rennen gegen einen anderen Grubenwagen. Gewinnst du, erzielst du sehr viele Punkte. Du mußt das Rennen allerdings nicht gewinnen, um den Level zu beenden. Du kannst den Abschnitt sogar ohne Wagen abschließen. Hier gibt es keine Geheimkammern, die dich aufhalten können. Allerdings kannst du Juwelen sammeln, wenn du die Zeit erübrigen kannst. Es gibt zahlreiche Gefahren, wie Magnete, Kettensägen, unterbrochene Schienen und tödliche Hochspannungs-Abschnitte.

Spare Zeit und kürze ab, indem du etwas langsamer wirst, wenn du dich dem Prellbock am Ende der Schiene näherst. Du müßtest so eigentlich dann auf die Schiene im nächsten Abschnitt fallen. Der computergesteuerte Wagen kann dies nicht!

Falls du nicht genug Schwung hast, um auf den Hügel hochzukommen, dann hüpf nach oben, anstatt einen erneuten Anlauf zu nehmen.

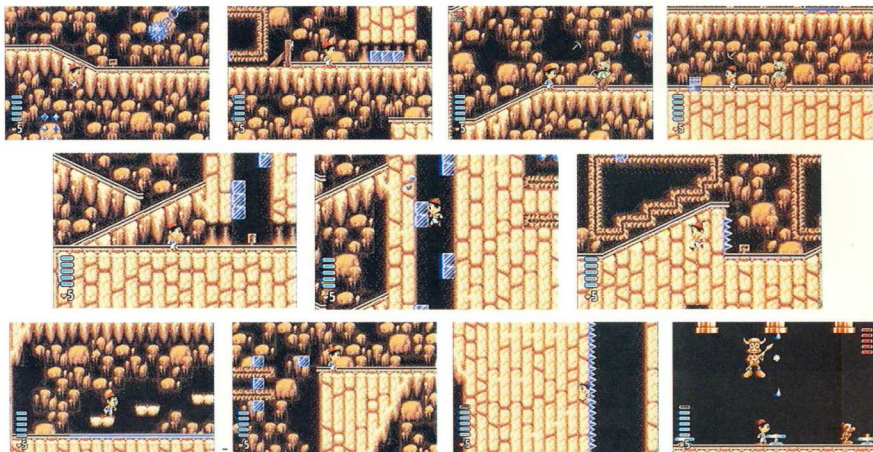
Kurz vor der zweiten Eiswand gibt es eine Abkürzung. Wenn du die zwei kleineren Schienenabschnitte und den größeren mit dem Magneten erreichst, dann gehe an dem Magneten vorbei und springe über den Prellbock.

Solltest du diese Abkürzung verpassen, dann gehe nach unten-rechts Level. Hier findest du einen Pfeil, der nach oben zeigt. Springe darauf, und du sparst dir das letzte Stück des Aufstiegs.



ARABIAN NIGHTS

Level 7: Diamond Mines



In diesem Level kannst du so einige Abschnitte auslassen, indem du ABWÄRTS und FEUER drückst und so dann durch die Schiene brichst. Gleich ganz am Anfang ist ein Stück, das du auslassen kannst.

Falls du diesen Abschnitt ausläßt, verpaßt du eine Abkürzung. Diese befindet sich nach dem Fließband und über dem Prellbock am Ende. Wenn du an der Doppel-Kettensäge vorbei bist, findest du einen Tunnel, der mit Eisblöcken versperrt ist. Hacke dich durch die Blöcke, und du bist ein ganz schönes Stück weiter.

Falls du Probleme mit der Energie bekommst, kannst du dir unten-links drei Energietöpfe holen. Allerdings wählst du somit auch den längeren Weg.

Egal welchen Weg Du wählst, du landest letztendlich immer am unteren Ende eines Schafes, wo sich Eisblöcke befinden. Hacke so lange, bis du nach oben kannst. Dadurch kannst du einen kniffligen Abschnitt umgehen.

Du landest jetzt in einer Kammer mit Kettensägen. Stelle dich in die Nähe der Hügelspitzen und drücke ABWÄRTS und FEUER. So fällst du durch die zwei Geheimkammern. In der ersten sind Juwelen und Geschwindigkeits-Schuhe, in der zweiten gibt es einen magischen Bonus.

Die nächste Geheimkammer befindet sich nach den dreizehn Eisblöcken am Rand der Klippe. Töte den Arbeiter und drücke ABWÄRTS und FEUER, um das Schild zu bekommen.

Nach dem Gefahren-Schild taucht ein Eisblock mit Stacheln auf, und ein Schaf führt zum Feuerwächter. Hier findest du auch den letzten Geheimraum, mit einem Amulett darin.

Du kannst den Feuerwächter besiegen, indem du seinem Sohn ausweichst und auf das Wasserventil schlägst, damit Wasser auf ihn tropft, während er darunter ist.

Level 8: The Approach



Dies ist der letzte Flugabschnitt des Spiels, und du kannst hier die gleichen Taktiken anwenden wie im dritten Level. Allerdings sind die Gegner zäher!

Du begegnest den fliegenden Dämon, der mit einer magischen Kugel bewaffnet ist. Auf diese mußt du schießen, um ihn zu besiegen.

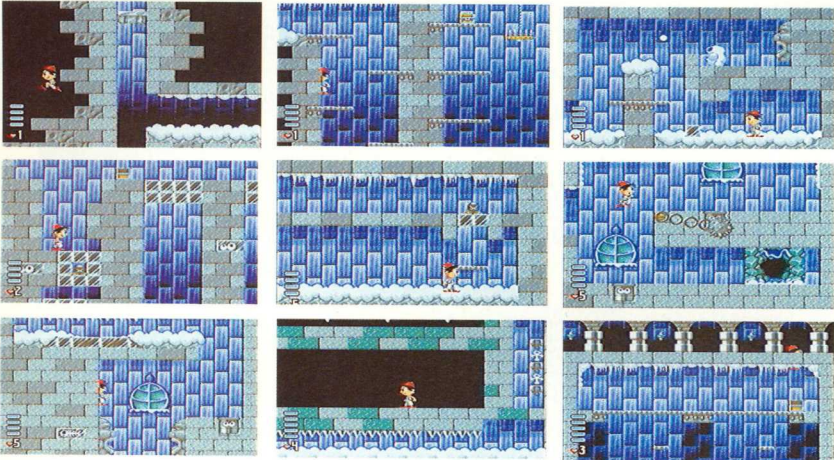
Als erstes mußt du drei Angriffswellen ausweichen. Der ersten Attacke kannst du ausweichen, indem du dich einfach im Zentrum des Bildschirms aufhältst. Dann schießt er drei Mal, und du bleibst dabei am besten auf der linken Seite. Seinen letzten Angriff macht er im Sturzflug. Weiche erst in letzter Sekunde aus, da er sonst einen Schlenker machen kann, um dich zu kriegen.

Versuche den Dämon zu besiegen, wobei du an der roten Lebensleiste sehen kannst, wie weit du davon entfernt bist.



ARABIAN NIGHTS

Level 9: The Ice Fortress



Am Anfang des Levels müßt du den Pfad nach rechts gehen und am Ende durch die Tür gehen. Setze deinen Weg rennend fort. Du kommst irgendwann zu drei gefrorenen Türen. Um durch diese zu kommen, müßt du allerdings erst den Flammenwerfer finden.

Steige in den Lift, der sich auf der linken Seite der Türen und dem Absatz darüber befindet. Hole Dir den Flammenwerfer und ein paar Bonuspunkte. Gehe zur ersten der gefrorenen Türen zurück und verschaffe Dir Eintritt mit dem Flammenwerfer. Gehe dann die Passage entlang. Laufe die Leisten runter und auf der anderen Seite wieder hoch. Es lohnt sich, das versteckte Leben in der linken Wand beim Hinuntergehen mitzunehmen. Nehme dir dann oben den Flammenwerfer und benutze die Kronleuchter, um auf die andere Seite zu kommen. Nehme dir auch die Steigseisen am Boden.

Gehe dann zum Eingang zurück und trete durch die zweite gefrorene Tür. Laufe durch die enge Passage und springe am Ende auf den Lift. Von hier aus gibt es dann drei Passagen. Gehe in alle und sammle die wichtigen Gegenstände und zusätzliche Punkte ein. Und dann nichts wie zurück und durch die letzte gefrorene Tür.

Beim Eintreten siehst du vier Schäfte, die mit Eis bedeckt sind. Gebrauche das Machtschwert, um dir Zutritt zu verschaffen. Der erste Schaft führt dich zum Wesir. Die anderen versorgen dich mit Bonuspunkten und verschiedenen wichtigen Gegenständen. Es ist allerdings das b este, direkt zum Wesir zu gehen. Das hängt von deiner Verfassung ab.

Der Wesir...



Der Wesir wird hauptsächlich von den Flaschengeistern der vier Elemente, Erde, Wasser, Wind und Feuer, beschützt. Du müßt ein Element nach dem anderen besiegen.

Wind: An der Wand, gegenüber dem Wesir, tauchen Stacheln auf. Dieser versucht, dich in die Stacheln zu blasen. Sobald der Wesir auftaucht, müßt du ihn also angreifen und gegen den Wind ankämpfen.

Wasser: Der Wesir schleudert drei Blasen auf dich, die sich dann vermehren, und dich dann Richtung Stacheln an der Decke heben. Greife von der gegenüberliegenden Seite in Richtung der drei Blasen an. Bewege Dich von einer Seite auf die andere. Wiederhole deinen Angriff, sobald die größeren Blasen beginnen aufzusteigen.

Erde: Es werden Blöcke von den Wänden und der Decke auf dich geschleudert. Springe, wenn sie horizontal kommen. Weiche zur Seite aus, wenn sie vertikal kommen.

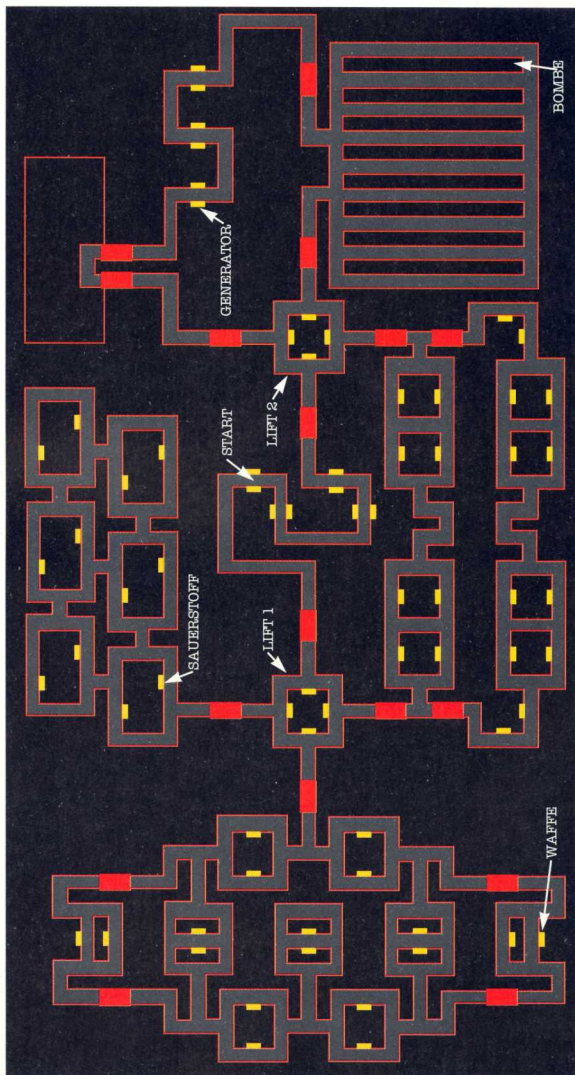
Feuer: Der Wesir taucht im Zentrum des Raumes auf. Stacheln beschützen ihn, und er schießt auf dich. Nach dem Angriff verschwinden die Stacheln für einen Moment. Weiche seinen Angriffen aus und attackiere ihn, sobald die Stacheln weg sind.



PREY

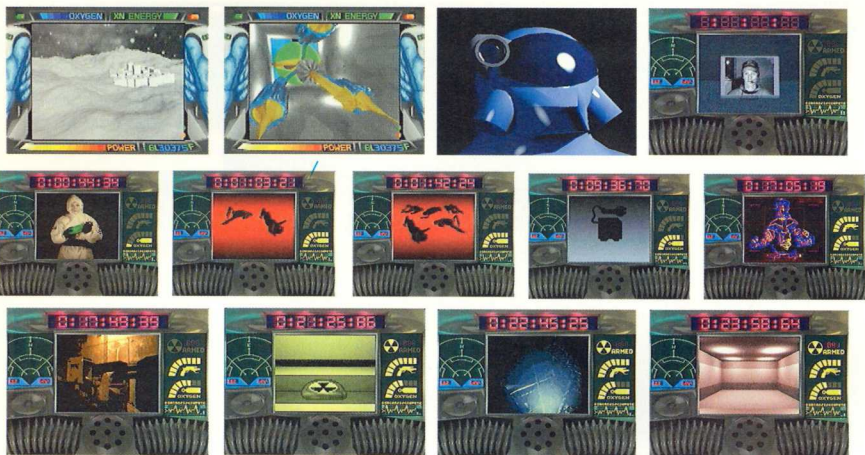
Solltest Du bei diesem gewaltigen Spiel verwirrt sein und einfach nicht mehr weiterkommen, so findest auf diesen zwei Seiten Tips, die Du gebrauchen kannst.

Hauptkarte



PREY

PREY: Zusammenstoß mit einem außerirdischen Wesen



Deine Mission besteht darin, die Arbeiter einer Minen-Kolonie zu evakuieren, da es einen Unfall gegeben hat. Nervengas strömt aus und geht direkt in die Gänge des Stützpunkts. Glücklicherweise haben sich die Räume automatisch versiegelt. Deine Suche nach Überlebenden beginnt. Du wurdest dazu bestimmt, den nord-östlichen Abschnitt der Station zu überprüfen, und Offizier Schneider prüft den süd-westlichen Teil. Sobald du die Überlebenden gefunden hast, werden sie automatisch auf das Schiff, das sich über dem Stützpunkt befindet, gebeamt.

Du kannst die Türen öffnen, indem du dich davor stellst und vorwärts läufst. Schon am Anfang hast du kaum noch Sauerstoff. Mache dich also erst einmal auf die Suche nach dem Sanitätsblock. Hier solltest du dann alle Räume absuchen und dich dann Richtung Südosten auf den Weg machen, um dir die Waffe zu holen. Kontrolliere auch die restlichen Räume dieses Abschnitts. Währenddessen wirst du vom Schiff aus informiert, daß Offizier Schneider eine mögliche Quelle für das Gas im Lift 2 gefunden hat. Kurz danach wird Offizier Schneider von einem außerirdischen Lebewesen angegriffen. Hier erhältst du dann Hilfe, um die Waffe aus den Räumen im Südwesten zu bekommen. Von nun an wirst du in manchen Räumen auf Außerirdische treffen. Jedesmal, wenn du nun einen Alien triffst, mußt du töten, um weitergehen zu können. Ohne Waffe wirst du hilflos.

Die Aliens können beim Angriff horizontal und vertikal schlagen. Der horizontalen Attacke kommt ein hohes Kreischen zuvor, dem tieferen Schrei folgt ein vertikaler Angriff.

Der Alien muß sich immer zuerst bewegen. Ansonsten verpaßt er dir einen Schlag. Nach einem Schuß auf ein außerirdisches Wesen muß sich deine Waffe erst wieder aufladen. In dieser Zeit mußt Du den Angriffen ausweichen. Hierzu mußt du dich je nach Schlag ducken oder zur Seite ausweichen.

Suche nun im ganzen Stützpunkt nach Überlebenden und kämpfe gegen Aliens, bis dir Offizier Jones mitteilt, daß die Kolonie nun in die Luft gesprengt werden kann. Er zeigt dir auf der Karte, wo die Bombe zu finden ist. Du kannst allerdings auch deine Suche nach Überlebenden noch fortsetzen, um mehr Punkte zu erreichen. Sobald du dich für die Bombe entscheidest, mußt Du den Notgenerator in Gang setzen, um über den Lift 1 entfliehen zu können. In dem Gebiet mit der Bombe befinden sich ganz hartnäckige Aliens.

Offizier Jones wird dir dann mitteilen, daß die Bombe in den Lift 2 gebracht werden muß, um die Kolonie zu zerstören. Du entkommst dann durch Lift 1.

Sobald du die Bombe abgelegt hast, beginnt der Countdown, und du mußt so schnell wie möglich zu Lift 1. Besiege den Alien darin, um das Spiel zu beenden.

Am Schluß...



COOL SPOT

Cool Spot ist eines der graphisch schönsten Spiele, das es je auf Amiga gegeben hat. Und nun gibt es endlich die coole Komplettlösung dafür. Die folgenden Seiten werden dir helfen, alle elf Levels dieses fantastischen Spiels zu beenden.

Sonnenstich

Von der Flasche aus kannst du direkt zu den Ballons hochspringen, du kannst dann von Ballon zu Ballon springen und coole Punkte sammeln. Auch gibt es hier oben keine Feinde!

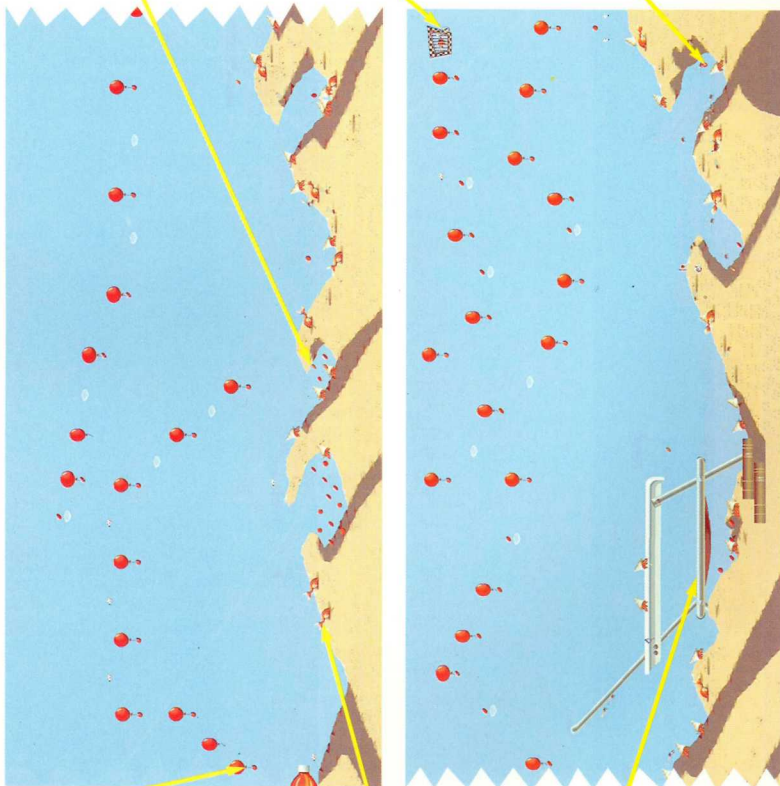
Bevor du dich in den Himmel wagst, solltest Du vielleicht erst alle uncoolen Typen aus dem Spiel feuern. Es könnte ja schließlich sein, daß du unterwegs einmal hinunterfällst.

Auf diesem Sonnenstuhl kannst du dir so einige coole Punkte holen. Klappere den ganzen Stuhl dannach ab.

Hier kannst du dir eine ganze Ladung cooler Punkte holen. Es ist wichtig so viele wie möglich zu sammeln, um den Level zu beenden und in die Bonusrunde zu kommen (76 beim normalen Schwierigkeitsgrad)

Um deinen coolen Kumpel befreien zu können, mußt du 60 Punkte finden (normaler Schwierigkeitsgrad). Klettere dann hier hoch und schließe auf das Vorhängeschloß.

Hier ist einer der wenigen supercoolen Spielchips. Das sind sieben coole Punkte auf einer einzigen Scheibel



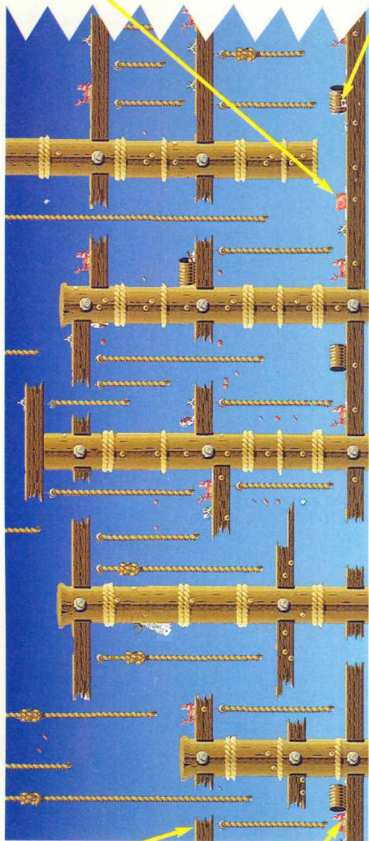
COOL SPOT

Ärger auf dem Pier

Dieser Fisch spuckt mit Wasser nach dir, wenn du das Seil hinunterkletterst. Beseitige diese uncoole Figur so schnell wie möglich!

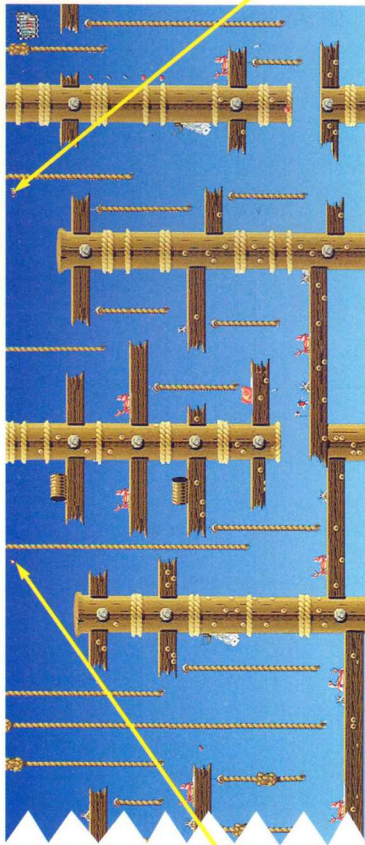
Hier kannst du eine Flagge hissen! Dies ist eine sogenannte Neustart-Fahnenstange. Sollte Cool Spot seine ganze Energie verlieren, müße er nicht zum Anfang des Levels zurück. Er wird dann hier plaziert.

Eine Stoppuhr kann sehr viel Wert sein! 30 oder 60 Sekunden können über Erfolg und Niederlage entscheiden.



Hier beginnst du. Klettere am besten erst einmal nach unten und sammle ein paar einfache Punkte, bevor du dann nach rechts loslegst.

Halte nach diesen gemeinen Krabben Ausschau! Du kannst durch die Balken schleßen oder einmäch auch vom Seil nach unten feuern.

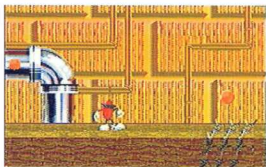


Und hier kannst du dir wieder einen der supercoolen Speichips holen. Laß dir so etwas nicht entgehen.

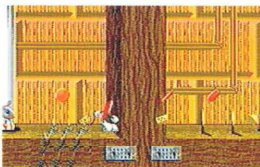


COOL SPOT

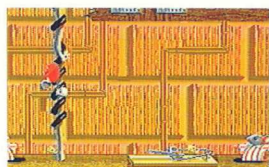
In der Wand



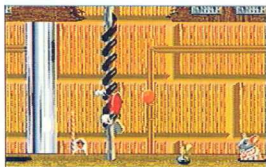
1. Du beginnst hier unten auf der linken Seite des Levels. Hinter dem Rohr sind ein paar coole Punkte versteckt. Hole sie dir und gehe dann nach rechts. Springe über den Stacheldraht und hole dir gleichzeitig den Punkt.



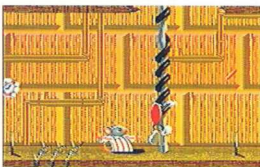
2. Bei den nächsten Stacheldrähten wirst du von Mäusen angegriffen, die mit vertrockneten Käsebrocken nach dir werfen. Schieße zuerst auf die Maus und springe dann über den Draht. du kannst durch die Mauer schießen, wie Du oben sehen kannst!



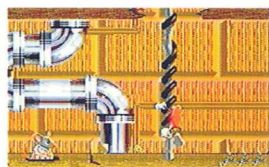
3. Laufe auf die andere Seite der Mauer, nachdem du die Maus getötet hast. Klettere dann die Stange hoch und komme die nächste wieder herunter. Feuere dann die Mäuse aus dem Spiel.



4. Nachdem du diese uncoolen Typen los bist, kannst du von der Stange springen und deinen Weg nach rechts fortsetzen. Springe unterwegs über die Mausefalle und berühre dann die Neustart-Fahnenstange. Klettere dann die nächste Fahnenstange hoch.



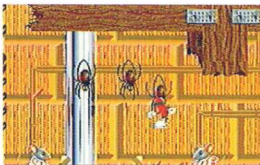
5. Springe nach links, sobald du oben angekommen bist. Hier wirst du regelrecht von Mäusen bombardiert. Renne nach links und an den ersten beiden Stangen vorbei. Klettere dann schließlich die dritte hinunter und hole dir die Stoppuhr.



6. Klettere dann wieder hoch und gehe nach rechts, bis du zur nächsten Stange kommst. Klettere hoch, bis du zu den Rohren kommst. Erschieße die Maus und hole dir die coolen Punkte hinter den Rohren.



7. Gehe nun nach rechts und die nächste Stange wieder hoch. Laufe nach links, sobald du oben angekommen bist. Und dann einen Level hoch und rechts. Nun bist du im abgebildeten Abschnitt und hast dir eine Stoppuhr verdient. Außerdem kannst du wieder eine Flagge hissen.



8. Nachdem du die Neustart-Fahnenstange berührt hast, gehe weiter nach rechts und dann die nächste Stange hinunter. Klettere als weiter und schnappe dir coole Punkte. Feuere alle uncoolen Typen aus dem Spiel, da sie deiner Gesundheit nur Schaden zufügen.



9. Sobald du hier unten in diesem Abschnitt angekommen bist und nicht mehr weiter nach unten kannst, bist du am Ende angekommen. Dein cooler Kumpel befindet sich im Käfig über dir. Töte die Maus und befreie deinen Freund. Falls der Käfig allerdings wie dieser hier aussieht, dann hast du nicht genug Punkte gesammelt.

CHEATS...

Hier haben wir einen brandneuen Cheat für dich! Pausiere das Spiel im ersten Level und drücke dann folgendes auf dem Joypad: LINKS, ABWÄRTS, RECHTS, FEUER, LINKS, ABWÄRTS, RECHTS, AUFWÄRTS, FEUER, LINKS, ABWÄRTS, RECHTS, AUFWÄRTS, FEUER. So kommst du zum nächsten Level. Wenn du folgendes dazufügst, beendest Du den Level und kommst zum nächsten: ABWÄRTS, RECHTS, FEUER, FEUER. Drücke AUFWÄRTS, ABWÄRTS, LINKS, RECHTS, FEUER, FEUER und F10, um in den nächsten Level zu kommen. Wenn du die gleiche Kombination und F2 anstatt F10 drückst, bekommst du sechs Continues. Die Kombination und Z machen Cool Spot schwerelos, und + oder - machen ihn schneller oder langsamer.



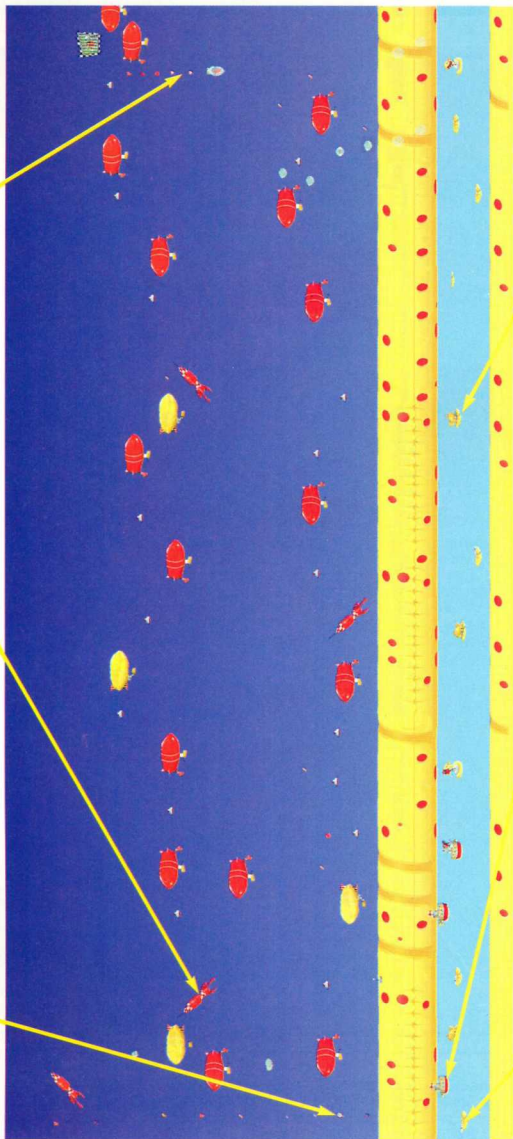
COOL SPOT

Herumwaten

Hoie dir hier einen supercoolen Spielchip und extra Zeit. Allerdings mußt du den ganzen Weg runterspringen, um diese coolen Gegenstände zu erreichen.

Sprünge auf die Rakete um dann mit einem Salto weit nach rechts in eine Klecksblase zu springen.

Hier gibt es supercoole Spielchips. Verlasse die Plattform und lasse dich nach unten fallen. Durch eine Klecksblase kommst du wieder zur Plattform zurück.



Sprünge auf diese Seerose und löte den Frosch auf der rechten Seite.

Du startest diesen doch sehr schweben Level auf diesem Schiff. Benutze die Beeren, Spielzeugzüge und Gummil-Bretchen, um Cool Spot aus dem Planschbecken herauszuholen.

Wie diesen Frosch von den vorherigen Seerose aus und setze das Spiel dann fort. Für die nächsten Sprünge mußt du auf der äußersten Kante der Plattformen stehen und mit einem Salto so weit wie möglich springen.



COOL SPOT

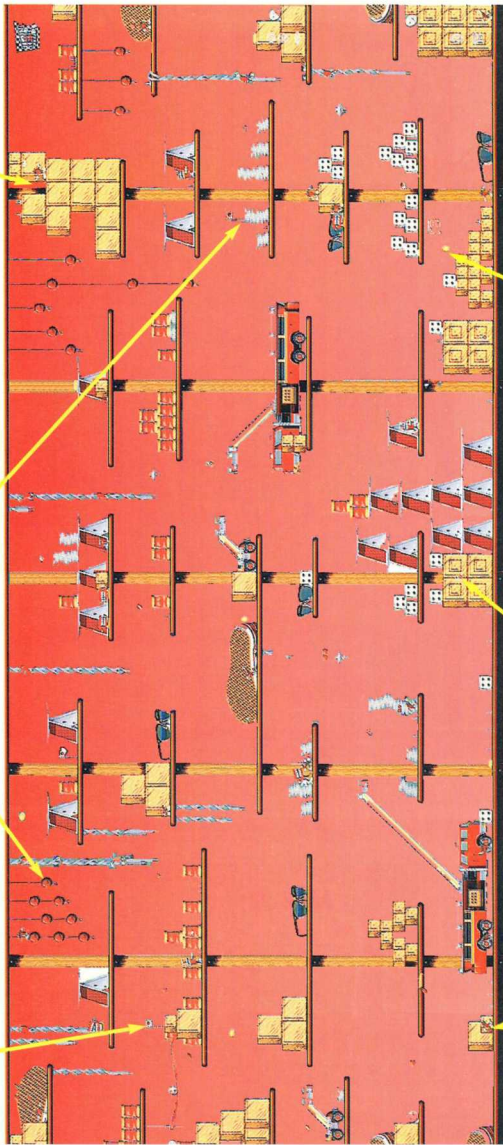
Spielereien

Hier gibt es eine Neustart-Fahrerstraße! Hisse, wenn möglich, die Flagge.

Auf diesen leuchtenden Kugeln gibt es coole Punkte. Und es gibt noch viel mehr dahinter!

Hisse die Flagge! Es ist zwar nicht mehr weit zu deinem Kumpel, aber du willst doch schließlich cool bleiben, auch wenn dir die Energie ausgeht!

Du hast es bis ans Ende geschafft. Hier kannst du die letzten coolen Punkte sammeln. Nun solltest du aber deinen coolen Kumpel betreuen!



Hier beginnt dein Trip durch das Spielwarengeschäft. Du müsst dir deinen Weg bis in die Ecke oben rechts schlagen, wo dein Freund schon sehnsüchtig wartet!

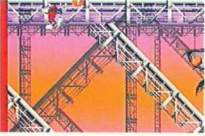
Hole dir dieses coole Glas. Du kannst damit Cool Spots Gesundheit aufpumpen.

Dies ist einer der vielen Gegner in diesem Level. Schiebe auf ihn, und er explodiert.

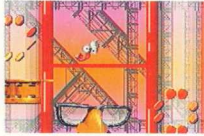


COOL SPOT

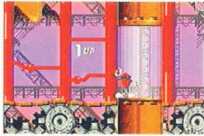
Scharfe Schiene



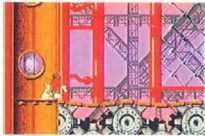
1. Hier beginnt deine fetzige Tour. Du mußt dich in diesem Level nicht mit uncoolen Typen herumschlagen. Springe nach dem supercoolen Spielchip bevor du startest. Es gibt viele Rutschen, auf denen du schlittern kannst und dabei Punkte einheimst.



2. Springe nach den Rutschen wieder auf eine dieser Plattformen. Sammle alle coolen Spielchips ein und hüpfе dann zum anderen Sims nach rechts weiter. Schnappe dir wieder die Punkte und gehe dann nach rechts.



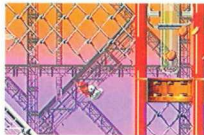
3. Du fällst hier im freien Fall bis auf den Grund des Levels. Gehe, unten angekommen, nach links und hole dir das extra Leben. Laufe dann weiter nach links, und du wirst einen Lift entdecken, der dich wieder auf eine höhere Plattform bringt.



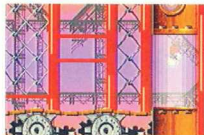
4. Solltest du einige Punkte nicht eingesammelt haben, dann laufe in dieses Vakuum hinein. Du findest es kurz vor dem extra Leben ganz links. Du bist nun in der Lage, alle coolen Spielchips einzusammeln, die du verpaßt hast.



5. Solltest du das Vakuum nicht betreten, laufe nach rechts. Gehe so lange weiter, bis du die zwei Rutschen siehst, die ein umgedrehtes 'V' bilden. Über diesen gibt es einige coole Punkte, die du dir holen solltest.



6. Auf der linken Seite des umgedrehten 'Vs' kannst du auch coole Punkte auf dem Absatz finden. Verlasse das Sims, sobald du dich genug Bereichert hast. Setze deinen Weg nun nach rechts fort.



7. Auf der rechten Seite dieses Levels befindet sich ein weiteres Vakuum. Du trittst hiermit auch den letzten Teil deiner Reise an. Durch das Vakuum landest du schließlich am oberen Ende des Levels und somit kannst du wieder einen deiner coolen Kumpels befreien!



8. Drücke AUFWÄRTS auf dem Joypad, während Cool Spot im Vakuum nach oben schießt. Er fliegt dann über den Bildschirmrand und ergattert so ein extra Leben. Dann befreie deinen Kumpel, und nichts wie auf zum nächsten Level!

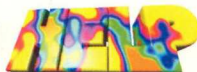
Das Bonusspiel



Wenn du genug Punkte und einen Level beendet hast, bekommst du ein Bonusspiel. Bei 'LEICHT' brauchst du mindestens 76 Punkte, bei 'NORMAL' 85 und 99 bei 'SCHWIERIG'.

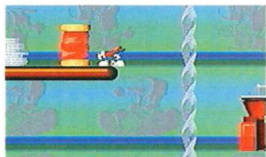
Das Bonusspiel findet in einer Sprudelflasche statt, und du kannst Dir hier so einiges holen. Sobald Du den Flaschenhals erreichst, findest du einen coolen Buchstaben des Wortes "VIRGIN". Sieh zu, daß du diesen Buchstaben bekommst, da du so Fortsetzungen bekommst.

Je mehr Level du vollendest, desto schwieriger werden die Bonusspiele. Achtung! Es tauchen auch manchmal Bomben auf.



COOL SPOT

Jetzt reicht's!



1. Hier beginnt deine Tour durch den Laden, mit seinen tödlichen Spielzeugen. Springe über das Feuerwehrauto auf der rechten Seite, und du findest einen Punkt und einem Roboter.



2. Schnappe dir den Punkt und kille dann den Roboter. Springe auf den hängenden Schuhbündel und klettere nach unten. Nimm dich vor den Doppeldeckern in acht.



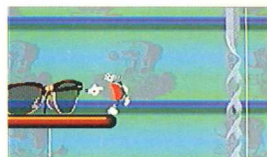
3. Hier siehst du nur ein paar der uncoolen Gegner, die dir das Leben schwer machen. Die Zähne wissen, wo du dich aufhältst! Feuere sie aus dem Spiel, sobald du sie sichtigst!



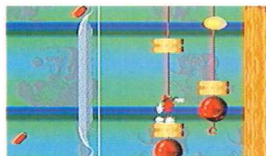
4. Lasse dich auf die Plattform des Feuerwehrautos fallen, nachdem du dem Feind begegnet bist. Schieße auf das Flugzeug und halte dich dann nach rechts und unten.



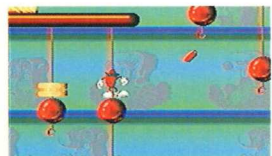
5. Neben dem Feuerwehrauto findest du die Neustart-Fahnenstange. Hier wimmelt es nur so von Robotern! Hisse die Flagge und nimm dir dann diese uncoolen Typen vor.



6. Gehe nach rechts, bis du hier ankommst, nachdem du die Roboter und Zähne erledigt hast. Springe dann direkt auf den hängenden Schuhbündel.



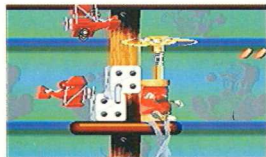
7. Schieße auf die Kugeln, sobald du an dem Schuhbündel hängst. Springe dann, sobald der Weg frei ist, von einer Plattform zur anderen.



8. Hüpfе auf die rechte, rote Kugel, sobald du an diesem Punkt angekommen bist. Springe dann weiter von einer zur anderen. Vermeide die Bomben der zwei Doppeldecker über dir!



9. Springe, beim letzten Ball angekommen, nach rechts auf die Plattform darunter. Von hier findest du Plattformen, durch die du dann an den nächsten hängenden Schuhbündel springen kannst.



10. Vom Schuhbündel aus solltest du dann auf die nächste Plattform hochspringen. Hier findest du ein extra Leben. Beeile dich, da viele uncoole Typen auf dich lauern!



11. Verlasse die Plattform auf die rechte Seite, nachdem du dir das extra Leben geschnappt hast. Lasse dich auf das Sims darunter fallen. Mache dich auf zur nächsten Plattform links oben.



12. Halte dich nach rechts, bis du einen Stapel Kisten entdeckst. Springe diese hoch, bis du hier landest. Du siehst dann diesen Schuhbündel. Durch ihn kannst du endlich wieder einen coolen Kumpel befreien!

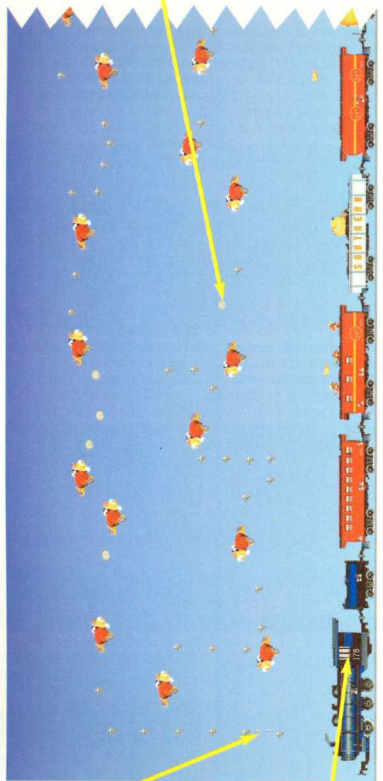


COOL SPOT

Lokomotive

Benutze in diesem Level die coolen Ballons, um ganz nach oben zu kommen. Hole dir diese supercoolen Spielchips, Springe dann auf die UFOs und setze deinen Weg nach rechts fort.

Hier beginnt deine irre Tour auf dem Spielzeugzug. Hole dir hier erst einmal die coolen Punkte, um gleich richtig loszulegen.



Verdiene Dir ein bißchen Zeit! du mußt dazu vom UFO springen.

Hier befindet sich dein cooler Kumpell Befreie ihn, wenn du genügend Punkte hast. Falls es noch nicht reichen sollte, mußt, du dir eben noch die supercoolen Punkte von unten holen.

Auf diesem Zug befinden sich coole Sammelgegenstände. Halte auf jeden Fall immer nach uncoolen Typen Ausschau, die versuchen, dir wirklich das Leben schwer zu machen.

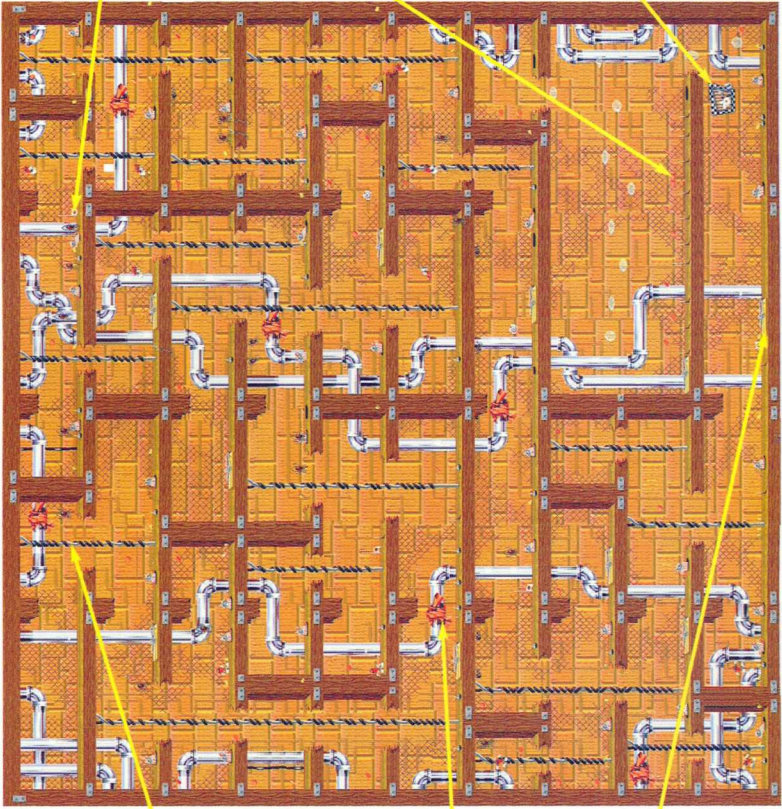


Achtung Vogell Paß auf, daß sie Cool Spot nicht auf den Kopf machen! Treffe sie, bevor sie dich treffen!



79 ANIGMA COOL SPOT

Zurück zur Wand



Schau von Anfang an überall nach coolen Punkten. Besonders hinter den Rohren. Mache es dir zur Gewohnheit. In diesem Level immer und überall nach coolen Dingen zu gucken. Klettere links unten los. Schieße immer sofort auf die Mäuse, sobald du sie siehst.

Schnappe dir die Punkte hinter diesem Stoff. Laufe dann weiter nach rechts und halte immer nach uncoolen Typen Ausschau.

Du kannst die Mausefallen auch zu deinem Vorteil benutzen. Sie können Cool Spot in höchste Höhen liften. Wenn er jedoch von der falschen Seite auf eine draufspringt, schnappt die Falle zu!

Hier findest du die zweite Neustart-Fahnenstange. Setze diese Flaggen grundsätzlich. Setze deinen Weg dann nach rechts fort.

Solltest du noch nicht genügend coole Punkte haben, dann hole dir auf jeden Fall diese. Schnappe dir so viele wie möglich, damit du auch wirklich cool bist!

Du solltest den Käfig hier eigentlich relativ einfach erreichen. Die Punkte können ein größeres Problem darstellen. Gehe zurück und benutze die Blasen, um auf das Sims zu kommen. Hier findest du, was du brauchst.

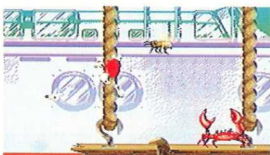


AMIGA 80 AMIGA COOL SPOT

Tierisch!



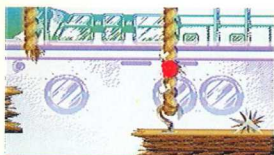
1. Dieser tierische Level beginnt am unteren linken Rand. Springe nach rechts auf die nächste Plattform und dann weiter auf die nächste rechts oben.



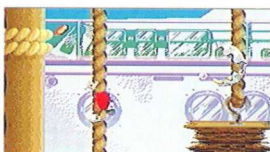
2. Wenn du auf dieser Plattform ankommst, wirst du auch schon von einer Biene und einer Krabbe angegriffen. Schieße auf die Biene und haue über das Seil ab.



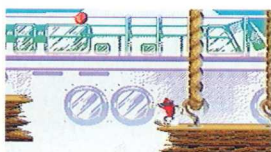
3. Klettere am linken Seil bis nach oben. Springe dann nach rechts, um am nächsten Strick weiterzuklettern. Hüpfе dieses Mal auf die linke Seite und passe bloß auf die Stacheln auf!



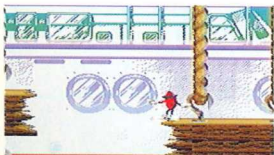
4. Wenn du auf dieser Plattform landest, mußt du nach links schießen, um die Krabbe zu töten. Hüpfе nun über die Stacheln und klettere 1/4 des Seiles hoch, bevor du nach links weiterspringst.



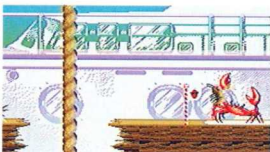
5. Sobald du gelandet bist, solltest du weiter nach oben klettern, bis du hier bist. Schieße auf die Auster, wenn sie in der Luft ist. Springe dann auf die Plattform, die sie bewacht hat.



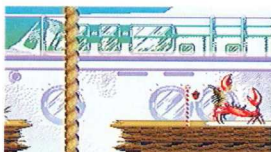
6. Laufe die Plattform ganz nach rechts und springe dann auf die nächste. Da sind zwei Krabben, die du aus dem Weg räumen mußt. Klettere dann das Seil hoch.



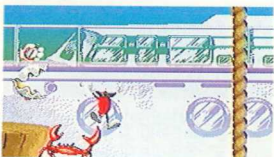
7. Springe auf die obere Plattform, sobald du am oberen Ende des Seils angekommen bist. Klettere dann am linken Strick hoch. Springe wiederum auf das linke Seil, wenn du oben angekommen bist.



8. Wenn du weiter nach oben kletterst, erreichst du diese Neustart-Fahnenstange. Hisse die Flagge und klettere weiter. Sei zackig, da dich schon Krabben erwarten.



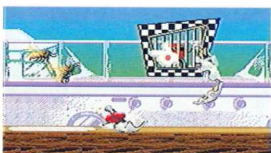
9. Wie du so am Seil kletterst, wirst du von einigen Bienen angegriffen. Versuche, so viele wie möglich abzuschießen, und zögere damit nicht zu lange. Klettere dann weiter nach oben.



10. Sobald du oben angekommen bist, mußt du die Krabbe über dir abschießen. Springe dann auf die Plattform hoch und töte die Auster und die Biene. Nehme Dir dann die Stoppuhr.



11. Springe von Seil zu Seil, bis du diese Stelle erreichst. Verpasse der Auster einen Spot-Schuß, sobald sie in die Luft springt und sich öffnet. Gehe dann nach rechts weiter.



12. Und hier hast du deinen coolen Kumpel fast gerettet. Allerdings machen dir einige uncoole Typen noch einmal das Leben schwer. Töte erst die Bienen und dann die Austern.



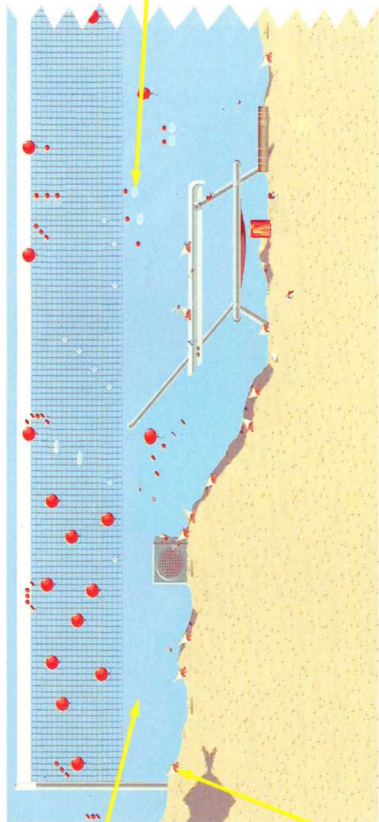
COOL SPOT

Surfpatrouille

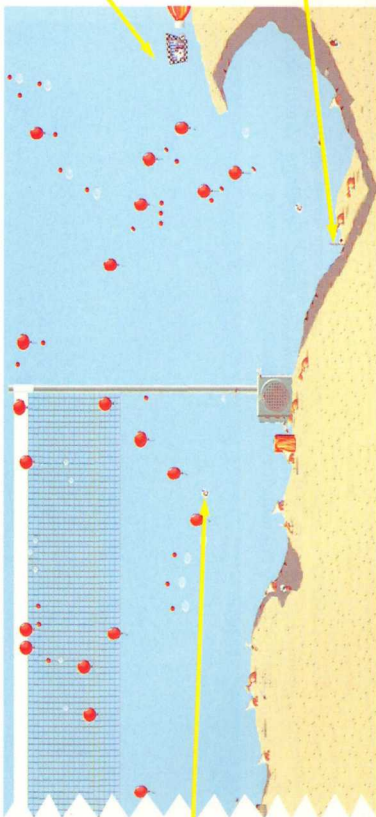
Sobald sich im Sand k e i n e Überraschungen mehr befinden, ist es an der Zeit, in die Luft zu gehen! Da sich alle Ballons bewegen, müsst Du immer so springen, wie du es gerade brauchst.

Wie im ersten Level, ist es besser, den Strand erst von den uncoolen Typen zu säubern, bevor du anfängst mit den Ballons zu spielen.

Hole dir hier zusätzliche Zeit! Springe dann weiter auf die Blasen.



Viel Spaß beim Hüpfen auf den Blasen! Und dafür gibt es auch noch Punkte! Nehme dich vor uncoolen Typen in acht.



Befreie den letzten der coolen Kumpels, und das Spiel ist beendet. Echt cool. Alle deine Freunde sind jetzt befreit!

Hisse die Flagge! Springe dann hoch, um dir den Zeitbonus zu holen.

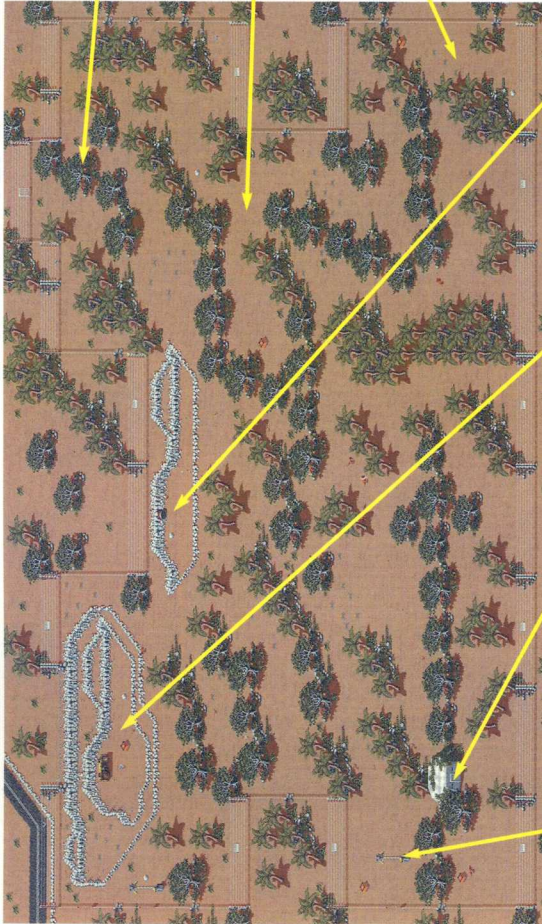


JURASSIC PARK

Auf den folgenden Seiten findest du detaillierte Karten des Dinosaurier-Geheges. Alle zu erfüllenden Aufgaben sind genau beschrieben.

Tyrannosaurus Rex Paddock

Dieses Gehege wird im Spiel zweimal betreten. Du mußt erst einmal in das Entwässerungssystem einbrechen und Lex retten, bevor du auf die Koppel zurückgehst, um den Ausgang zu finden.



Sobald du weißt, wo sich Tim und die Schlüsselleiste befinden, wird es dir möglich sein, die Koppel durch dieses Tor zu verlassen.

Du mußt auch das zweite Kind (Tim) retten, das sich allerdings an einem Zulaufsort befindet.

Nachdem du Lex aus dem Entwässerungs-System gerettet hast, kommst du auf diese Koppel zurück.

Sobald du den Werkzeugkasten hast, kannst du durch dieses Rohr brechen und dir so Zutritt zum Kanalisationssystem verschaffen, welches auf der nächsten Seite beschrieben ist.

Hier beginnt dein Abenteuer. Klettere über die Mauern und halte Ausschau nach dem Bewegungssensor im Südwesten.

Sobald die Bunkertüre durch den Computerverminial geöffnet wurde, kannst du das Gebäude betreten und dir den Werkzeugkasten holen.

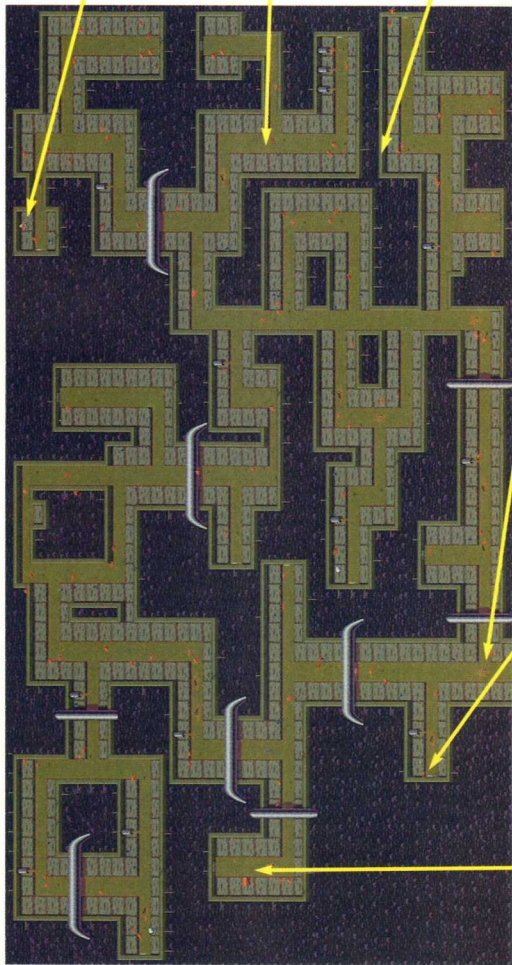
Hier kannst du dir Zugang zum Park-Kontroll-System verschaffen und somit die Bunkertüre öffnen.



JURASSIC PARK

Tyrannosaurus Rex Paddock Drain

Hier landest du, nachdem du durch das Rohr auf der Tyrannosaurus-Koppel gebrochen bist, im Herzen des Abwassersystems. Halte nach Lex Ausschau und rette sie, worauf du dann zum Anfangspunkt zurückkehrst.



Hier findest du Lex. Schiebe ihr die Kiste hin, damit sie daraufklettern kann. Du mußt sie dann auf der Kiste bis zum Ausgangspunkt zurückschleichen.

Es dauert eine ganze Weile, bis die Krokodile erscheinen. Verlasse das Wasser so schnell wie möglich, sobald eines auftaucht.

Wenn du auf dem Rand der Leitungen läufst, bist du ein leichteres Ziel für die Vögel. Halte dich also vorwiegend im Wasser auf.

Hier beginnt und endet dieser Abschnitt. Solltest du nicht mehr genug Energie haben, komme hierher zurück. Du kannst dann auf die vorherige Koppel gehen und dir einen Erste-Hilfe-Kasten holen, der dich wieder mit neuer Energie versorgt.

Schnappe dir diese Schlüsselkarte, damit du von der Tyrannosaurus-Koppel entkommen kannst.

Gehe zu diesem Kasten und schubse ihn ins Wasser, nachdem du dir die Schlüsselkarte geholt hast. Du mußt sie durch die verschiedenen Tunnel bis zu Lex bekommen.



JURASSIC PARK

Triceratops Paddock

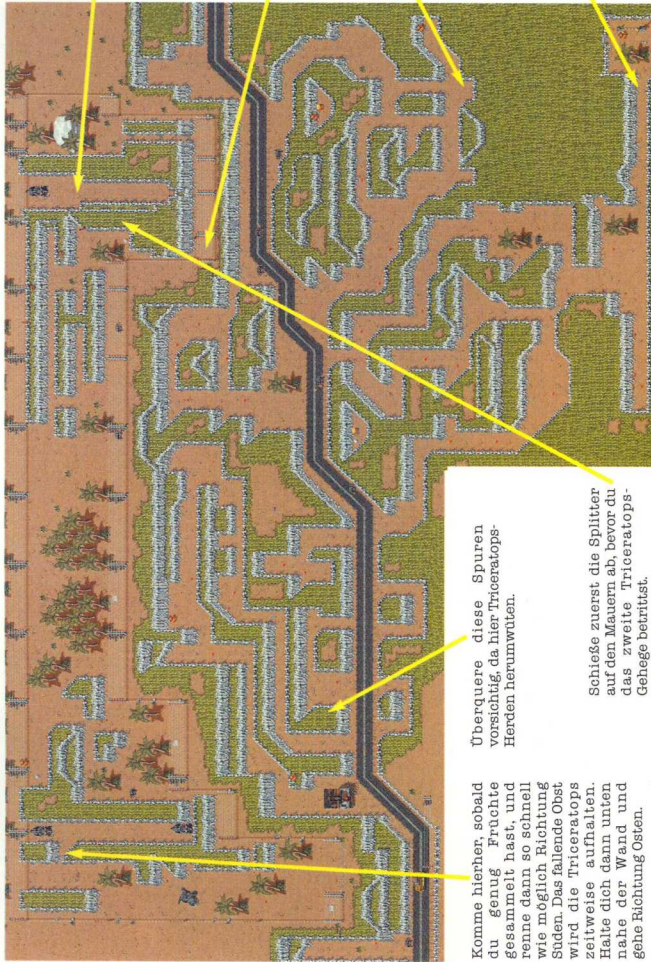
Für diesen Level bekommst du das erste Paßwort (8EB75C3D), damit du die Möglichkeit hast, dir die ersten Level zu sparen. Du mußt dir hier einen Weg durch das Wirrwar der Tunnel schaffen und den Ausgang finden. Um an den ersten Triceratops vorbeizukommen, mußt du so viele Früchte wie möglich sammeln, bis du an der Anzeige sehen kannst, daß du genug hast.

Sobald du diesen Abschnitt erreicht hast, mußt du die Triceratops dazu bringen, die Mauer Richtung Süden niederzutrampeeln. Renne nach Süden, sobald dies geschehen ist, und direkt in den engen Graben.

Komme hierher, um dir eine Schlüsselkarte zu holen, nachdem du an den Triceratops vorbei bist. Betrete den Bunker im Nordosten.

Vermeide diese Sackgasse am besten ganz, da es hier nichts zu holen gibt.

Du beginnst in dieser Ecke der Karte und mußt im wesentlichen nach Früchten Ausschau halten.



Überquere diese Spuren vorsichtig, da hier Triceratops-Herden herumwüteln.

Schieße zuerst die Splitter auf den Mauern ab, bevor du das zweite Triceratops-Gehege betrittst.

Komme hierher, sobald du genug Früchte gesammelt hast, und renne dann so schnell wie möglich Richtung Süden. Das fallende Obst wird die Triceratops zeitweise aufhalten. Halte dich dann unten nahe der Wand und gehe Richtung Osten.



JURASSIC PARK

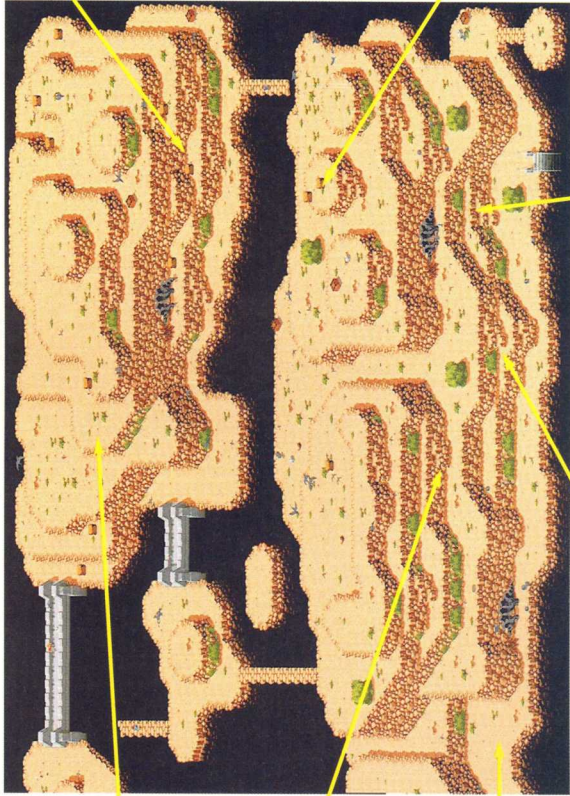
Stegosaurus Paddock

Das Paßwort für diesen Level ist EEE7740D. Die Mission ist einfach zu beschreiben, dafür aber um so schwerer auszuführen! Gehe einfach durch die Hügel Richtung Norden, bis du die Brücke erreichst, wo die Kinder warten.

Bringe einen Feisbrocken zu dieser Kante und stoße ihn hinunter, du kannst den Sprung vereinfachen, indem du darauf landest. Setze dies fort, bis Du die Kinder erreichst. Laufe nach Westen, und du erreichst das nächste Dinosaurier-Gehege.

Gebrauche den Feisbrocken, um diese Stufen zu erreichen, und halte nach dem Fußweg Richtung Nordosten Ausschau.

Hier ist der Start. Halte dich in östlicher Richtung und weiche dem Schwanz des Stegosaurus aus, indem du am Rand der Klippe entlangkriechst.



Schiebe den Feisblock nach rechts, sobald du hier angekommen bist. Bahne dir dann deinen Weg bis nach oben.

Schiebe diese zwei Feisbrocken zur Seite und benutze einen davon, um den Erster-Hilfe-Kasten vom Hügel auf der linken Seite zu bekommen. Schiebe den zweiten Brocken dann über die Klippe Richtung Westen, wo dieser dann Zutritt zum nächsten Hügel verschafft.

Gehe diese Stufen hoch und schiebe die Feisblöcke zur Seite. Diese erlauben dir dann, auf das Kliff im Westen zu kommen.

In diese Richtung mußt du gehen. Hole hier die Feisbrocken aus der Umgebung zusammen, um in diesen Abschnitt zu kommen.



JURASSIC PARK

Gallimimus Paddock

Bevor du diesen Level startest, wirst du auf den ersten Abschnitt des Spiels mit 3D treffen. Das wird auf der letzten Seite beschrieben. Hier mußt du dir einen Weg zum Ausgang im Westen bahnen.

Schnappe dir den Erste-Hilfe-Kasten auf der linken Seite und komme dann diesen Weg herunter. Am Ende mußt du dann sofort nach rechts rennen, um einem daherrasenden T-Rex auszuweichen.

Hier findest du ein Bündel Leuchttrakteten. Hebe es auf, Schieße mit einer Leuchtkugel auf den T-Rex, wenn dieser näher kommt. Der Dinosaurier wird anhalten, um sie zu untersuchen, und du gewinnst so Zeit.

Wenn du hier ankommst, werden die Kinder voller Angst in den Bunker rennen, da die Dinosaurier durchgegangen sind. Es ist deine Aufgabe, sie da rauszuholen.

Hier beginnt der Level. Halte dich in Richtung Süden und entdecke dann die Tomme an Fänge der Klippen.



Verlasse die Koppel hier mit den Kindern im Schlepptau.

Stoße die Tomme von der Klippe, damit sie dann zerscheit und das Öl in die Grube fließt. Dies dient dann später einem Feuer.

Nachdem du das Faß über die Kante gestoßen hast, kannst du es zum Rausklettern aus der Grube gebrauchen. Halte dich rechts und schieße eine Leuchttrakte darauf, sobald du genug Abstand hast. Dieses Feuer wird die T-Rex von dir abhalten.

Hier ist eine Schlüsselkarte. Allerdings kannst du sie dir nur holen, wenn du der Route folgst, die auf der Karte angezeigt ist. Gebrauche die Schlüsselkarte, um die Tunneltüre Richtung Westen zu öffnen. Hier befinden sich die Kinder.



JURASSIC PARK

Dilophosaurus Paddock

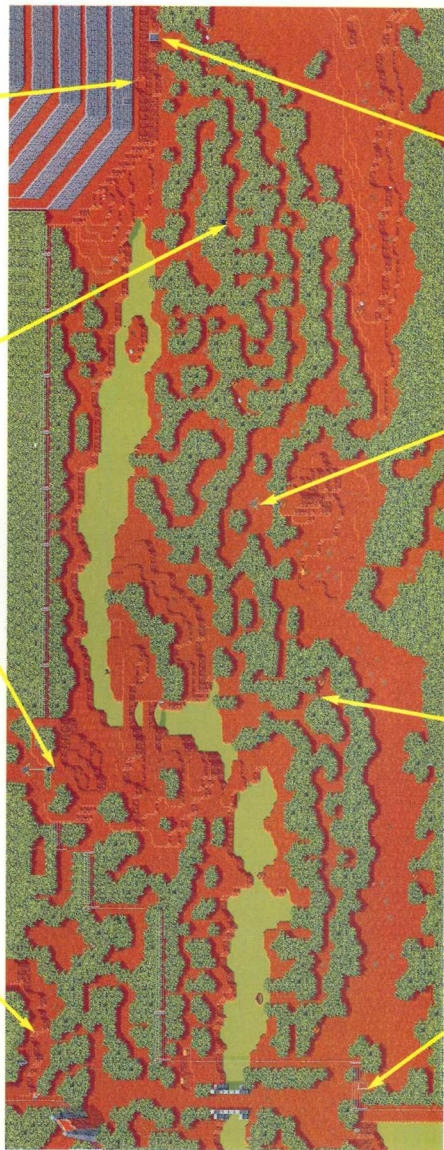
Das Paßwort für den ersten Abschnitt dieses Gebietes ist AEA7542D. Das Paßwort für den zweiten Abschnitt ist BEA7542D. Du wirst diese Koppel insgesamt dreimal betreten, bis du deine Mission erfüllt hast. Wundere dich also nicht, wenn du zu manchen Gebieten nicht direkten Zutritt hast.

Beim ersten Betreten des Geheges, kommst du hier an. Gehe nach Süden in Richtung Brücke und schlüpfte unter dem Zaun durch. Benutze den Felsblock um über die Stufe zu kommen.

Wenn du die Koppel zum ersten Mal betrittst, mußt du nach diesem Terminal Ausschau halten. Verschaffe dir Zutritt zum Park-Kontroll-System und öffne die Bunkertüre.

In diesem Bunker findest du eine Schlüsselkarte, die dir Zutritt zum Pterodome verschafft. Sei sicher, daß die Türe durch das Bewegungssensoren-Terminal geöffnet wurde.

Gehe durch diese Türe, um in das Pterodome zu gelangen.



Dieses Tor öffnet sich, sobald du das Terminal in Richtung Osten betreten hast.

Springe ins Wasser und dann schnell auf das Floß. Folge der Strömung ostwärts, bis du das Pterodome erreichst.

Wenn du zum dritten Mal in dieses Gehege kommst, mußt du dieses Terminal betreten. Damit öffnest du das Tor im Zaun ganz links. Sobald du durch bist, kommst du dann beim Haupteingang im Norden raus.

Du tauchst hier auf, wenn Du die Koppel zum zweiten Mal betrittst. Folge dem Pfad Richtung Westen, bis Du dann schließlich das Floß erreichst.



JURASSIC PARK

Pterodome Paddock

Du betrittst dieses Gebiet insgesamt dreimal. Bei deiner ersten Mission mußt du eine Schlüsselkarte finden, bei der zweiten die Brücke betreten und bei der dritten das Floß heil durch den Fluß bekommen.

Dein erster Besuch beginnt hier. Gehe den Rand des Geheges entlang und schaue unter allen Eiern nach der Schlüsselkarte.

Schieße auf diese Kontrolltafel und es sprühen Funken. Die Brücke reicht dann endlich bis auf die andere Seite des Flusses.

Deponiere hier einen Felsblock, damit du so auf den Hügel kommst.

Verlasse das Gebiet hier, sobald du die Schlüsselkarte hast.



Hier ist der Ausgang für den zweiten Besuch in diesem Gebiet.

Falls du auf dem Floß in das Pterodome kommst, treibst du auf dem Fluß in Richtung Osten. Springe auf das Südufer, bevor du den Wasserfall erreichst. Springe danach dann wieder auf.

Gehe nur ins Wasser, wenn das Floß in der Nähe ist. Es kann sonst sein, daß dich ein gigantischer Fisch verschluckt.

Bei deinem zweiten Besuch mußt du diesen Felsblock vom Hügel auf den Boden darunter stoßen. Benutze ihn, um nach Norden zu kommen und Kontrolle über die Brücke zu gewinnen.



JURASSIC PARK

Brachiosaur Paddock

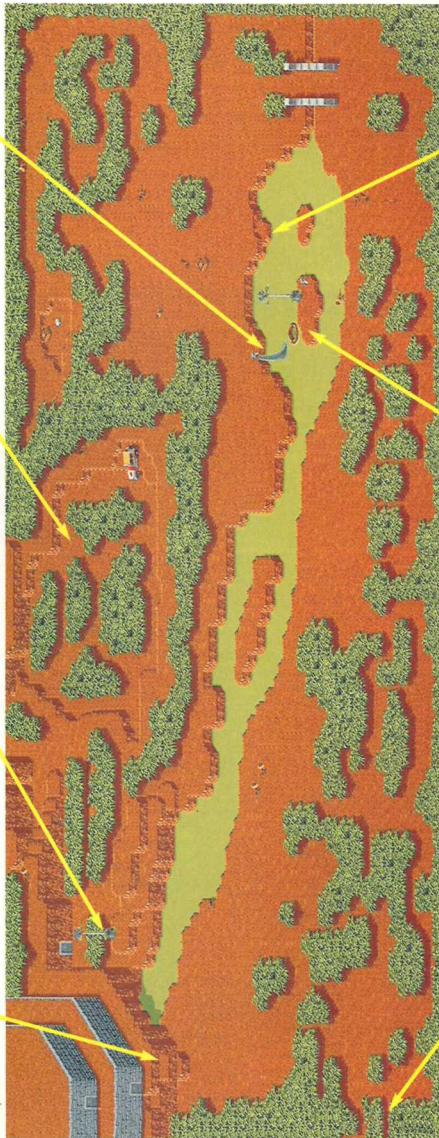
Dieser Abschnitt wird zweimal besucht. Das Paßwort für das erste Mal ist BEB75C25. Es ist sehr wichtig, nach den Terminals der Bewegungssensoren Ausschau zu halten. Benutze also die Karte, um sie zu orten!

Laufe diese Stufen auf der rechten Seite herunter, da es sonst sein kann, daß du nicht weit kommst.

Mache bei diesem Terminal vom Park-Kontroll-System Gebrauch und öffne die Türe zum Pierodome. Du hast 60 Sekunden, um hineinzukommen.

In diesem Gebiet wimmelt es nur so von Dinosaurier-Embryos. Hebe sie auf, bis der Meter anzeigt, daß du genug hast. Nimm die Schlüsselkarte von den Stufen beim Auto und mache dich auf zum Pierodome.

Komme diesem Dinosaurier mit dem langen Hals bloß nicht zu nahe, da du sonst mit Haut und Haaren aufgefressen wirst!



Komme hierher. Beim zweiten Mal besuchst du dieses Gehege, um die Dilophosaurus-Koppel zu betreten.

Halte auf dieser Insel an, wenn du auf deinem Floß hier vorbeikommst. Gehe zum Terminal und öffne das Tor im Zaun.

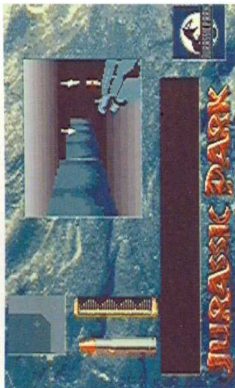
Verlasse an dieser Stelle das Floß und peile das Tor im Südwesten an.



JURASSIC PARK

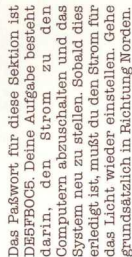
3D Sections

3D-Zugangstunnel..



Bevor du zur Stegosaurus Koppel kommst, erscheint dieser Abschnitt. Das Paßwort ist DEF88CE. Alles was du hier zu tun hast, ist, den Ausgang zu erreichen. Hier gibt es keine Dinosaurier, die dir das Leben schwer machen. Finde den Lift, gehe eine Ebene hoch und dann raus.

16. Der erste 3D-Abschnitt nach dem Verlassen der Koppel



Das Paßwort für diese Sektion ist DEF9005. Deine Aufgabe besteht darin, den Strom zu den Computern abzuschalten und das System neu zu stellen. Sobald dies erledigt ist, mußt du den Strom für das Licht wieder einstellen. Gehe grundsätzlich in Richtung Norden.

17. Der zweite 3D-Abschnitt nach dem Verlassen der Koppel



Das Paßwort für diesen Abschnitt ist FE6FAGDD. Du mußt hier den Deckentampen folgen, um weiterzukommen. Dies führt dich Richtung Norden, zum Zentrum des Gebäudes. Hier findest du auch eine Erille, mit der du in der Dunkelheit sehen kannst.

18. Der dritte 3D-Abschnitt nach dem Verlassen der Koppel



Das Paßwort für diesen Abschnitt ist E77FA0D5. Du mußt das Strom-Terminal im Norden der Etage ausfindig machen. Sobald dies erledigt ist, bekommst du die Botschaft, den unterirdischen Tunnel aus dem Park zu finden. Gehe eine Etage nach unten, um die Erille zu finden, mit der du bei Dunkelheit sehen kannst, und komme dann wieder hoch. Halte Ausschau nach einem anderen Lift, und dann hast du es geschafft!



CODES

Für alle, die diese Cheats das erstmal verpasst haben, erscheint diese vollständige Liste, welche auf den neuesten Stand gebracht wurde. Es gibt noch mehr nächsten Monat.

Alle Formate...

AFTERBURNER

Extra Leben
THUNDERBLADE eintippen, während das Spiel auf **PAUSE** ist. Betätige G und du solltest mehr Raketen erhalten; N gibt dir extra Leben und **<OR>** versetzt dich von einem Level zum anderen.

AGONY

Vermehrte Waffen
 Gib **FANTASY**, während dem Spiel, ein. Dies aktiviert **F1-F5**, so daß du dir verschiedene Waffen aussuchen kannst. Um auf andere Levels zu springen, **RETURN** eingeben.

ALIEN 3

Levelsprung
 Wenn der Optionsbildschirm erscheint, wähle **HARD** und **SIX** Kredite und beginne das Spiel wie normal. Während dem Spiel drücke **SPACE** und N zusammen, damit du auf den nächsten Level kommst.

ALIEN BREED II

Paßwörter
 Level 2 **353828** Level 3 **108383**
 Level 4 **370101** Level 5 **982822**
 Level 6 **847464** Level 7 **737373**
 Level 8 **928112** Level 9 **287364**
 Level 10 **193831** Level 11 **090921**
 Level 12 **309383** Level 13 **101221**
 Level 14 **103992** Level 15 **998112**
 Level 16 **125332** Level 17 **091233**

ALIEN STORM

Levels auslassen
 Einfach F drücken, um auf andere Levels zu springen.

AMIGANOID

Paßwörter
 Level 1 **AF** Level 2 **HELLO**
 Level 3 **SIDE** Level 4 **BLOB**
 Level 5 **ACIEED** Level 6 **CHESS**
 Level 7 **CAR** Level 8 **ARROW**
 Level 9 **LUCK** Level 10 **HOUSE**
 Level 11 **FUN?** Level 12 **ROCKET**
 Level 13 **ANGLE** Level 14 **OLLE**
 Level 15 **GNU** Level 16 **CROSS**
 Level 17 **HOLE** Level 18 **CUBE**

Level 19 **BOUNCE** Level 20 **FELLOW**
 Level 21 **CBM** Level 22 **DISK**
 Level 23 **LABBY** Level 24 **DICE**
 Level 25 **LAST**

APB

Tippe **ALF**, auf der "High-Score" Tabelle ein, um unendliche 'Demerits' zu erhalten. Indem du am Anfang des Spieles **UP** und **FIRE** drückst, ist es dir möglich, an irgendeinem Tag bis zum 16. anzufangen.

ARMALITE

Pauseiere das Spiel und tippe **DELTA 3** ein, um den Sprite Detektor auszuschalten.

ASTRO MARINE CORPS

Level Codes sind wie folgt:
NOSTROMO;DISCOVERY;ENTER
PRIISE;DAGOBAN;REPLICANT;K
RULL;METROPOLIS

ATOMIC ROBOKID

Tippe **TUESDAY14TH** auf dem Titelbildschirm ein und drücke **FEUER**. Dieser ermöglicht dem Spieler, Robo mit den besten Waffen und unendlichen Leben auszurüsten.

BACK TO THE FUTURE III

Für unendliche Leben mußt du, vor jedem Level, das Nachstehende eingeben:
 Level 1 **ROTTEN CHEAT**
 Level 2 **LOUSY CHEAT**
 Level 3 **LOW DOWN CHEAT**

BATTLE ISLE

Paßwörter
Ein Spieler
 16. **CONRA** 17. **PHASE**
 18. **EXOTY** 19. **MOUNT**
 20. **FIGHT** 21. **RUSTY**
 22. **FIFTH** 23. **VESUV**
 24. **MAGIC** 25. **SPACE**
 26. **VALEY** 27. **TESTY**
 28. **TERRA** 29. **SLAVE**
 30. **NEVER** 31. **RIVER**
Zwei Spieler
 0. **FIRST** 1. **GHOST**

2. **GAMMA** 3. **MARSS**
 4. **EAGLE** 5. **METAN**
 6. **FOTON** 7. **POLAR**
 8. **TIGER** 9. **SNAKE**
 10. **ZENIT** 11. **DONNN**
 12. **VESTA** 13. **DEMON**

Spezielle Levels

32. **EUROP** 33. **STORM**

BATTLE SQUADRON

Es mag vielleicht eine kurze Schlacht sein, aber auf jeden Fall eine gute. Für Unschlagbarkeit, **CASTOR** während dem Spiel, eintippen. Der Bildschirm wird Grün anlaufen, und damit wird dir bestätigt, daß du nun unendliche Energie hast. **F6-F10** ermöglicht dir Waffenauswahl und **F1-F5** verändert die Power-Stufe. Wenn du **ELECTRONIC** eintippst, kannst du das Spiel den verschiedenen Stufen angleichen. **F1-F6** verändert die Schußweite, und **F7-F10** ermöglicht Waffenauswahl.

BEACH VOLLEY

Um einige der späteren Spielgebiete zu sehen, tippe folgendes während dem Spiel ein: **DADDYBRACEY**. Der Bildschirm wird für einen Moment aufblincken. Wenn du nun F1 drückst, kannst du Level überspringen.

BIG RUN

Pauseiere das Spiel und bewege den Joystick nach **LINKS, RECHTS, ABWÄRTS, AUFWÄRTS, AUFWÄRTS, LINKS, ABWÄRTS** und **RECHTS**. Bringe den Joystick jedes Mal in das Zentrum zurück. Der Bildschirm wird aufflimmern, und du weißt, daß du unbegrenzte Kredite hast.



CODES

...Alle Formate...

BUIDERLAND

Hier sind die sechs Level Codes:

1. BUILD
2. YOTTHA
3. BEARBY
4. OCTOPY
5. DIABLO
6. GOTIUS

CAPTAIN PLANET

Auf dem Levelauswahl Bild tippe **GO** und **PLANET** ein. Wenn das Spiel anfängt, **F10** und **RETURN** drücken, damit du deinen gewünschten Level aussuchen kannst.

CAMPAIGN

The Ram

Solltest du dich in der Lage befinden, wo du in der Unterzahl bist, dann benütze deine Geschwindigkeit, um die anderen Panzer zu rammen; am besten von hinten oder der Seite.

CANNON FODDER

Auf dem Boot Hill-Bildschirm, entscheide dich für die Save-Option und tippe **JOOLSA** unter der Namenkartei. Der untere Teil des Bildschirms zeigt an, daß der Cheat Mode aktiviert ist und wenn du nun nach Boot Hill zurückkehrst, wird dein höchster O

CARDIAXX

Eines der letzten Spiele, das Electronic Zoo produziert hat. Dieses schnelle Abschießspiel hat ein paar Cheatmodule eingebaut. Pausiere das Spiel und tippe **RACHEL** ein, gefolgt von der **SHIFT**-Taste und K, um die Uhr zu stoppen. Oder tippe **CAROLILY** für unendliche Energie ein.

CAR - VUP

Gebe die folgenden Codes für Extras ein. **PUSSYCAT** gibt dem kleinen Cartoonauto neun zusätzliche Leben. **BUMPER** verleiht dem Fahrzeug unendliche Stoßstangen. **BARMY CAR** gibt dem Spieler 100.000 Punkte. **WOARRGGH** verleiht unendlich schnelle Drehungen. Mit **WHOOPSIE** fängst auf dem prähistorischen Level an. Tippe **R. J. TOONE** in die High-Score Tabelle ein, und du erhältst unendliche Leben.

CASTLE MASTER

Drücke **SHIFT-L**, nachdem das Spiel begonnen hat. Drücke dann auf der Maus wiederholt nach rechts, bis du ein Geräusch hörst. Du wirst vier verschiedene Farbboxen vor dir sehen. Schieße darauf, und du erhältst unendliche Leben.

CHAMPIONS MANAGER '93

Einfaches Gewinnen

Entscheide dich für die 4-3-3 Formation und wechsele dann die Spieler zu einer 1-4-5 Formation. Indem du mit langem Schießen weiterspielt, solltest du das Spiel ohne Schwierigkeiten gewinnen.

CHUCK ROCK

Nimm eine Reise zur Vergangenheit, mit Bernard Manning aus dem Steinzeitalter. Um Chuck beim rausschmeißen der Dinosaurier zu helfen, haben wir ein paar Codes, um euer Leben zu vereinfachen.

Während der Musik auf dem Titelbild, tippe **ESTRANO** ein, um den fliegenden Mode zu aktivieren; **MORTIMER**, um Zonen auszulassen (benütze die Tasten 1-4); **FAST AIN'T THE WORD** für unendliche Energie; und **UNCLE SAMS** für unendliche Leben.

CHROME

Paßwörter

- | | |
|-----------|-----------|
| 1. START | 2. TRUTH |
| 3. JELLY | 4. STORY |
| 5. CLOUD | 6. MOUSE |
| 7. HUMAN | 8. FLOOR |
| 9. PAPER | 10. EARTH |
| 11. SPACE | 12. GENAM |
| 13. APPLE | 14. JUICE |
| 15. CHESS | 16. WORLD |
| 17. AUDIO | 18. LOGIC |
| 19. TITLE | 20. VENUS |

DAYS OF THUNDER

Fliegen

Pausiere das Spiel und gib **COMEFLYWITHME** ein. Indem du jetzt den Joy-Stick zurückziehst, kannst du nun fliegen. Benütze den **FIRE**-Knopf, um vorwärts zu kommen.

DEFENDER 2

GOATY während dem Spiel eingeben, um die Entdeckung der Zusammenstöße zu vermeiden; **RAVEN** für die 1-Taste eingeben, um Unzerstörbarkeit zu erhalten; **N** für Levelauswahl und **D**, um auf die ersten 23 Levels mit Auto-Pilot fliegen zu können.

DESERT STRIKE

Paßwörter

Auf den Access Code **TQQQLQM** für fünf Leben oder **BQQQAEZ** für zehn Leben eingeben. Jetzt entweder die erste Mission anfangen oder gleich zu den Access Code gehen, um andere Levels auszulassen.

Levels

- | | | |
|---------|----------------|---------------|
| Level 2 | LQJAQRJ | Scud Blaster |
| Level 3 | TLJOAQ | Embassy City |
| Level 4 | JTEKOMK | Nuclear Storm |

DONK

Um deine Power-Ups auf die maximalen neun zu erhöhen, warte, bis der Bildschirm rot anläuft (auf deinem Wege zum Ausgang), und gib **ABLE TO CHEAT** ein. Dann gebrauchte die Amigea **F1-F4**.

DRAGON'S LAIR III

Solltest Du das Spiel zu Ende spielen wollen, dann gib **TIME0** (eine Null, anstatt 'O') ein, während des Titelbilds. Das Spiel kann nun ohne Unterbrechungen gespielt werden.

DYNABLASTER

- 1.1 UCKLMNKT
- 1.2 UAGWIQNE
- 1.3 UAGWIJNA
- 1.4 UANWIINE
- 1.5 MUVWLGPL
- 1.6 UKRLMTKV
- 1.7 UAGWGINA
- 1.8 UANWIQNZ
- 2.1 UANWQVNA
- 2.2 MUBWNENC
- 2.3 UKRLNGKT
- 2.4 UANWQVNE
- 2.5 UCKLNBKT
- 2.6 MUBWNINC
- 2.7 UKRLEHKT
- 2.8 VANWQUNZ
- 3.1 UANWIPNA
- 3.2 UAGWIPNE



CODES

...Alle Formate...

- 3.3 UAGWGJNA
- 3.4 UANWIENE
- 3.5 MUVWLOPT
- 3.6 UKELPHLV
- 3.7 UAGWGENA
- 3.8 UANWIPNZ
- 4.1 UANWQQPA
- 4.2 MUBWNNEC
- 4.3 UKRLNLHT
- 4.4 UANWQIPE
- 4.5 UANWQSPA
- 4.6 UAGWQSPA
- 4.7 MUBWNLZT
- 4.8 UKCLNNHL
- 5.1 UANWIJPA
- 5.2 UAGWIJPE
- 5.3 UAGWQQPA
- 5.4 MUVWLGEC
- 5.5 UKCLPMHT
- 5.6 UAGWGIPE
- 5.7 UAGWGSRA
- 5.8 UANWIJPZ
- 6.1 MUVWNSZC
- 6.2 UKRLNGHV
- 6.3 UAGWBVPA
- 6.4 UANWQEPE
- 6.5 UANWBOPA
- 6.6 MUBWNOET
- 6.7 UKRLEBHT
- 6.8 UAGWBEPA
- 7.1 UANWGUPA
- 7.2 UAGWGVPE
- 7.3 MUBWLSZT
- 7.4 UKCLPHHV
- 7.5 UANWGEP A
- 7.6 UAGWGEPE
- 7.7 UAVWIOTA
- 7.8 MUVWLEEG
- 8.1 UKCGNNKT
- 8.2 UAGRGJNA
- 8.3 UAGRQQNE
- 8.4 UANRQINE
- 8.5 MUGWNGPC
- 8.6 UKRGNTKV
- 8.7 UAGRIBINA
- 8.8 UANRQQNZ

ELF

Tippe folgendes für 99 Haustiere während dem Spiel ein: **CHOROPPOO**. W wird nun zum Wolf und h verwandelt dich in einen Held.

E - MOTION

Gebe folgendes ein, wenn Einsteins Bild erscheint: **MOONUNIT**, und drücke **RETURN**. Mit **F1** kannst du einen Level überspringen, mit **F2** einen zurückgehen, mit **F3** zehn überspringen und mit **F4** zehn zurück.

EPIC

Power-Up
Drücke **RUNTER, RECHTS UND <ENTER>** für erhöhte Energie, Schilde und Waffen.

FALCON

Falls deine Munition zu einem Ende kommen sollte, drücke **CRTL** und **X** während dem Spiel, um **500** Kanonenbomben und neun Seitenflügel-Raketen zu erhalten.

FINAL BLOW

Pauseiere das Spiel und drücke **F10** zehnmal, um deinen Gegner wie betrunken zu machen. Löse die Pause, und du kannst ihn leicht besiegen, da er nicht weiß, was passiert.

FLASHBACK

Paßwörter

	Easy	Normal	Hard
Level 2	SPIN	BURN	YOUR
Level 3	KAVA	EGGS	LINE
Level 4	HIRO	GURT	NEST
Level 5	TEST	CHIP	LISA
Level 6	GOLD	TREE	MARY
Level 7	WALL	BOLD	MICE

FLOOD

Gebe **MEEK** als Level Code ein, um Zutritt zu jedem beliebigen Level zu bekommen.

FRONTIER: ELITE 2

- Schnelles Geld**
1. Fange am Mars an und verkaufe deine IMW Strahlenlazer.
 2. Kaufe eine extra Passagierkabine.
 3. Gehe zur Anzeigetafel.
 4. Nimm einen Passagier mit.
 5. Gehe zum Schiffhof und schau dir die neuen und die gebrauchten Schiffe an.
 6. Kaufe den interplanetären Shuttle (drücke <1>)

7. Wiederhole 1-6 so oft wie du willst.

8. Nun werde ein Taxi, indem du Passagiere nimmst, wohin sie wollen.
9. Wenn du viel Geld hast, kaufe das größte Schiff und alle Neuheiten, um damit Chaos zu verursachen.

GEM X

B. Earthian	C. Kenich
D. Inokuma	E. Burai
F. Badman	G. Network
H. Yokohama	I. Exact
J. X68000	K. Turrican
L. Redmoon	M. Campaign
N. Megamann	O. Syvalion
P. Fmtowns	Q. Chierie
R. Gamerion	S. Zawas

GODS

Paßwörter

Es könnte sein, daß dies nicht auf jeder Kopie funktioniert, aber wenn du **SORCERY** eintippst, erhältst du unendliche Energie.

GUY SPY

Um Guy beim Vernichten von Von Max zu helfen und den Ausgang der Geschichte zu sehen, gib 'getvonmaxguy' ein und drücke **RETURN**. Nun **F1** drücken, und das Spiel spielt vom Anfang zum Ende, du kannst dich entspannen und einfach zuschauen.

HIRED GUNS

Um unendliche Energie, unendliche Munition, unendliches Eintreten durch geschlossene Türen und Schutz für deinen Rucksack unterwasser zu erhalten, tippe **AMIGA** während dem Spiele ein.

HISTORY LINE 1914-1918

Paßwörter

Level 1	PULSE
Level 2	GOOSE
Level 3	SPORT
Level 4	BIMBO
Level 5	TEMPO
Level 6	BARON
Level 7	BUMM
Level 8	LEVEL
Level 9	TOXIN
Level 10	PRINIC
Level 11	CLEAN



CODES

...Alle Formate...

- Level 12 **XENON**
- Level 13 **SIGNS**
- Level 14 **HOUSE**
- Level 15 **SIGMA**
- Level 16 **SEVEN**
- Level 17 **ZOMBI**
- Level 18 **MOVIES**
- Level 19 **BLADE**
- Level 20 **ZORRO**
- Level 21 **STONE**
- Level 22 **MOSEL**
- Level 23 **ORDER**
- Level 24 **SODOM**

IMPOSSAMOLE

Paßwörter

LUMBAJAK verdoppelt die Länge von Monty Moles Energiebalken.

HEINZ gibt Monty drei Energiebalken,

ANNFRANK tankt neue Energie auf,

OUCHOUCH ermöglicht Monty auf dem Wasser zu laufen.

COMMANDO Du hast nun unbegrenzte Zeit.

INDIANA JONES

Tippe **JEIHOVA** oder **IEHOVA** auf dem Titelbildschirm ein. Drücke dann während dem Spiel '2', um an das Ende des Levels zu springen. Drückst du '1', überspringst du den Level vollständig. Gebe deinen Namen in der Highscore Tabelle als **SILLYNAM** ein. So erhältst du unendliche Fortsetzungen.

JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER

Während dem Spiel, enter Trick Shot Mode und drücke **F7**, **F4** und **F1** in dieser Reihenfolge. Du hörst einen doppelten Klick. Gehe zum Hauptmenü und wähle **DEMO MODE**. Du hast nun eine neue Auswahl: **SO A 147 BREAK**. Benütze diesen Code, um dem Computer bei einem perfektem Spiel zuzuschauen. **O.K.**, es hilft dir nicht viel, aber es macht einfach Spaß! Solltest du ein Faul schießen, drücke beide Knöpfe auf der Mouse, damit der Computer nicht übernimmt.

JAMES POND 2:

Robocod aga

Cheat Menu

Um die Cheat-Screen zu aktivieren,

O.S. FRIENDLY eintippen und dann <M> drücken.

JUMPING JACK SON

- 5 **ROCKNROLL** 9 **NOISES**
- 13 **ELVIS**

LEMMINGS 2

Cheat auf allen Levels

Betätige **LOAD** und dann **CANCEL**, um die Musik auszuschalten, dann an allen vier Ecken des Bildschirms klicken, bis du die Worte "Let's go" hörst. du kannst nun auf jeden beliebigen Level mit 60.

CHRISTMAS LEMMINGS

Flurry

- Level 1 **No code**
- Level 2 **ijjldncccn**
- Level 3 **njldccdcck or ojnllhcedct**
- Level 4 **hldlcijocq**
- Level 5 **ldlcajnfck**
- Level 6 **dlcmjllgc v or dlcikllgcs**
- Level 7 **lcaolldhcp or lcanlldhcx**
- Level 8 **cinnllhcn or ciolldicy**
- Level 9 **ccjjmldjcn or ccjjmldjco**
- Level 10 **ijjmdlckcu or ikhMdickct**
- Level 11 **njolhcelcl or nhmlhcelcx**
- Level 12 **jmdlcinmck or jmdlcknmcm**
- Level 13 **mdlcajnncct**
- Level 14 **dlcijnmocc**
- Level 15 **lcaolmdpcy**
- Level 16 **cinnmldqcs or cknmmelqcv**

Blizzard

- Level 1 **cakhnnhbdk or ccjinqhbdo**
- Level 2 **ijjlnccdq**
- Level 3 **njllfccddn**
- Level 4 **jllfcinedc**
- Level 5 **llfcajfnjd**
- Level 6 **flcmjllgdy**
- Level 7 **lccnnlfhdv**
- Level 8 **cinllflick**
- Level 9 **ccjjmlljdd**
- Level 10 **ikhmflickdw**
- Level 11 **njmficaldu**
- Level 12 **jmfcinmndn**
- Level 13 **mflcakmndw**
- Level 14 **glcojmmodv**
- Level 15 **lccnmmfpdo**
- Level 16 **binooloqdq**

LION HEART

Unendliche Leben

An jeglicher Stelle des Spieles, pausiere das Spiel, drücke dann <CTRL> und <HELP> zur gleichen Zeit, um unendliche Leben zu erhalten. Du kannst auch Valdyn in den Mouse-Pfeil umwandeln, indem du <CTRL> drückst. Dies bedeutet, daß du ihn irgendwo in dem Level bewegen kannst, indem du die Mouse benützt. Wenn du beide Knöpfe der Mouse drückst, fällt er, wohin du willst.

LOTUS TURBO CHALLENGE 2

Es gibt einfach kein besseres Wettrennen als Shaun Southern's Meisterstück, außer vielleicht Core's Jaguar. Gib **DUX** ein für das Carnival Duckblasting Spiel. Wenn du **DEESIDE** eintippst, kannst du dich für die nächste Stufe qualifizieren, sollte der Timer auslaufen. Um in verschiedene Stufen zu kommen, gib folgende Codes ein.

- Waldstrecke - **No code**
- Nachtstrecke - **TWILIGHT**
- Nebelstrecke - **PEA SOUP**
- Schneestrecke - **THE SKIDS**
- Wüstenstrecke - **PEACHES**
- Autobahnstrecke - **LIVERPOOL**
- Sumpfstrecke - **BAGLEY**
- Sturmstrecke - **E BOW**

MEGA WORM

Paßwörter

- Level 10 **DESOLATION ROW**
- Level 14 **IDIOT WIND**
- Level 18 **FOREVER YOUNG**
- Level 22 **LENNY BRUCE**
- Level 25 **HURRICANE**
- Level 28 **JOKERMAN**
- Level 30 **SHOOTING STAR**
- Level 32 **DARK EYES**
- Level 34 **TRUST YOUR EYES**
- Level 36 **MAN OF PEACE**
- Level 38 **MOONSHINER**
- Level 40 **GOLDENLOOM**
- Level 41 **UNION SUNDOWN**
- Level 42 **LAY LADY LAY**
- Level 43 **PRECIOUS ANGEL**
- Level 44 **SLOW TRAIN**
- Level 45 **SOLID ROCK**
- Level 46 **HEART OF MINE**
- Level 47 **FOOT OF PRIDE**
- Level 48 **ISIS**
- Level 49 **GATES OF EDEN**



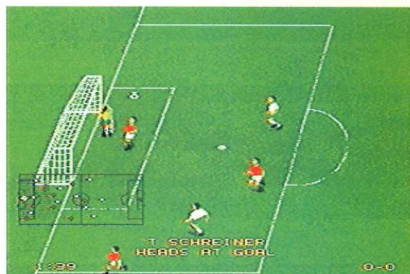
LOTHAR MATTÄUS

Ein neues hervorragendes Fußballspiel ist auf Amiga erschienen. Ocean's Lothar Matthäus Europa-Fußball-Meisterschaft bringt einige neue aufregende Charakteristiken und eine große Auswahl von Optionen, die aus diesem Spiel einen wirklichen Hit machen!

Spielstrategie



Mit der doppelten Ansichtsoption, die dir zur Verfügung steht, ist es ratsam, die Überkopf-Ansicht zu benutzen, da diese die Beurteilung eines Angriffes durch einen Hochball vereinfacht. Du hast die Wahl von 10 Geschicklichkeitsleveln. Starte unten und arbeite dir deinen Weg durch die Level hoch. Halte zu allen Zeiten eine Angriffsformation bei und kicke den Ball soviel wie möglich umher. Wenn du unter Druck stehst, mußt du den Ball hoch ins Feld schießen und ihm folgen.



Schieße den Ball schnurgerade zu den Spielern und versuche, für dich selber einen Spielraum zu kreieren. Versuche, den Ball zu den Torseiten zu spielen, und schieße ihn gerade ins Tor. Dies sollte dich mit einem einfachen Köpfer, der an dem Torkeeper vorbeigeht, belohnen. Versuche nicht, den Ball aus zu weiter Entfernung zu kicken, da die Torkeeper sehr akrobatisch und fähig sind, ihn zu stoppen. Laufe immer hinter dem Schuß her, denn manchmal irrt der Torkeeper mit dem Ball. Und greife nicht von hinten an, außer wenn du einen nachsichtigen Schiedsrichter hast!



MR. NUTZ

Mr. Nutz ist ein Eichhörnchen mit vielen Problemen. Genau wie die Hühner, die das Gefühl nicht los werden, Büsche zu sein! Es ist also kein Wunder, daß er eine Vorliebe für Weißkäseschnittchen entwickelt hat!

Mr. Nutz Bilderschlüssel

Schlüssel	
1-UP 	Extra Leben.
	Böcke - blockieren deinen Weg.
	In diesen Truhen findest du Power-Ups.
	Die blauen Flaggen auf dieser Karte zeigen an, wo sich die Bonus-Level befinden.
	Die roten Flaggen zeigen an, wo sich die Hühner aufhalten.
	Dieses Bild zeigt an, wo du die Federn findest, mit denen Mr. Nutz fliegen kann.
	In jeder anderen Welt verstecken die Hühner ihre Schätze in verschiedenen Containern - genau wie die Pflanzen in der Welt der Natur. Dieses Bild zeigt dir alle Verstecke an.
	Die Taucherbrille ermöglicht Mr. Nutz, unter Wasser zu atmen.
X10	Dieser Buchstabe erhöht die Bilder um die entsprechende Anzahl.
	Bomben zerstören die Blöcke.
	Egelsteine. Sammle 50 von ihnen ein, um einen Schatz zu erhalten.
	Herzen bringen dir alle Trefferpunkte zurück.
	Trefferpunkte: du kannst maximal 8 davon erzielen, aber nur wenn du genug Taschen besitzt, um sie zu tragen.
	Ein Blitz macht Mr. Nutz unsichtbar. Dies wirkt sich tödlich auf alle Feinde aus.
	Grüne Pilze: Du kannst sie benutzen, um darauf zu hüpfen.
	Rote Pilze sehen genauso aus wie die grünen, aber du kannst sie hinstellen, wo du möchtest, indem du hinter sie gehst.
	Flöße: Benutze sie, um über das Wasser zu neuen Orten auf der Karte zu kommen.
S	Start
E	Ausgang
	Extra Taschen für Trefferpunkte.
	Schriftrollen enthalten Nachrichten von der Mäwe.
	Grüne Schilder: Sie werden dich von Gefahren schützen, bis du von einem Feind getroffen wirst.
	Rote Schilder schützen dich für eine kurze Weile.
S	Dieses Bild zeigt an, wo sich der Eingang zu einem Geheim-Level befindet.
	Teletype: Benutze sie, um Zugang zu neuen Gebieten zu erhalten.
A1	Die Buchstaben zwischen den Teletypen verstan dir, wohin sie dich bringen werden. Suche einfach einen Teletype mit gleichem Code um den Bestimmungsort des Teletyps ausfindig zu machen.
W	W - zeigt dir, wo die Beamzone liegt.
C	C - zeigt dir, wo der Wolkenlevel ist.



MR. NUTZ

Die Hauptkarte der Welt der Natur

Der Hauptkarten-Screen wird dich für die erste Zeit etwas irritieren. Alle Basisstationen, die du vervollständigen mußt, sind mit roten Flaggen markiert. Sie färben sich grün, sobald du sie abgeschlossen hast. Die Level, die mit einer blauen Flagge markiert sind, sind Bonus-Level. Wenn du Probleme hast, durch sie durchzukommen, sprich einfach mit den Tieren, weil sie oft gute Ratschläge für dich haben. Der 1. Teleport, den du benutzen kannst, trägt den Buchstaben D2. Und zum Schluß - verschwende deine Zeit nicht mit dem Öffnen der verschlossenen Truhen - sie halten dich zum Narren!

CHEAT...

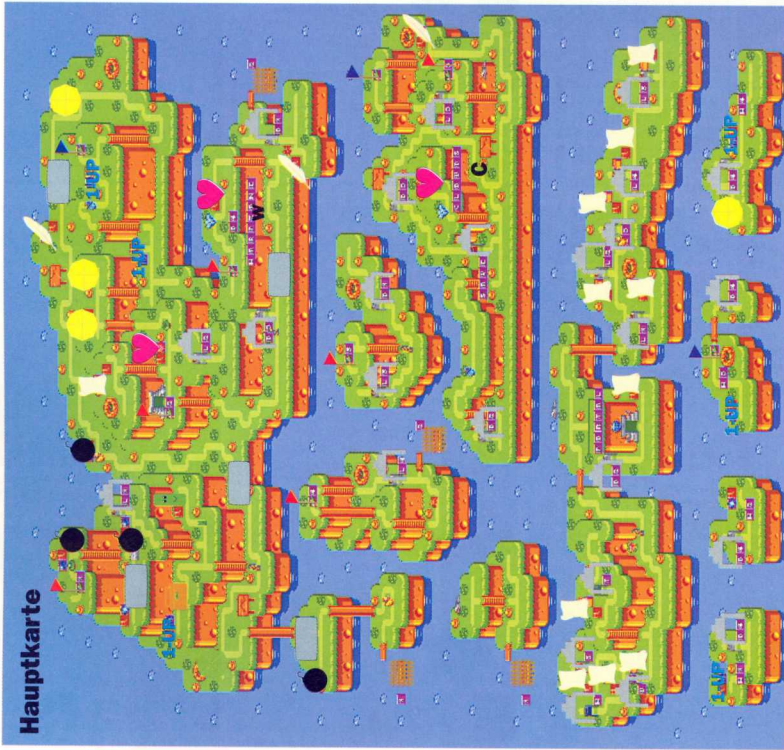
Gib DONTPANIC auf dem Karten-Screen ein.

Drücke folgende Codes auf dem Karten-Screen:

- F1 Springe zum Ende der 1. Welt
- F2 Springe zum Ende des 2. Levels
- F3 Springe zum Ende des 3. Levels
- F4 Springe zum Ende des 4. Levels
- F5 + 1 Leben
- F6 - 1 Leben
- F7 + Diamant
- F8 - Diamant
- F9 + Bomben
- F10 - Bomben

Und im Spiel...

- F1 Blitz
- F2 Rotes Schild
- F3 Grünes Schild
- F4 Herz



Hauptkarte



MR. NUTZ

Welt der Natur - Basis 1

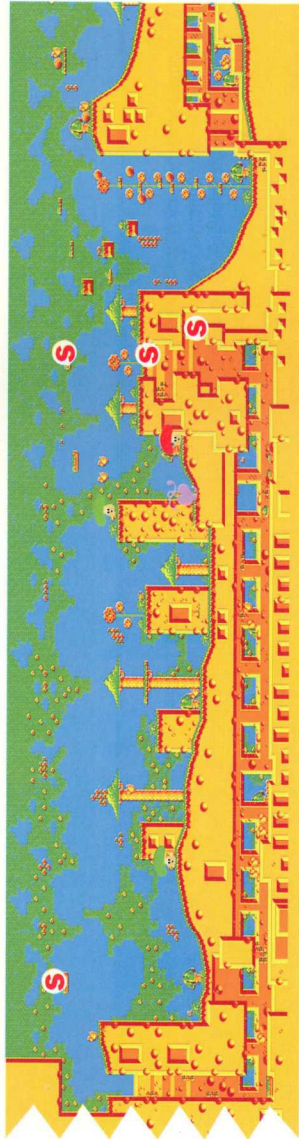
Dieser 1. Level ist eigentlich einfach. Die Hühner hier töten sich oft gegenseitig. Du mußt nur schnell genug den Federn ausweichen, die sie auf dich feuern. Die roten Pilze können herum bewegt werden und sind sehr nützlich, um an Schätze zu kommen und Lifts zu erreichen, die dich zu einem Geheimraum führen. Es gibt hier bestimmt über 100 Edelsteine - ein guter Level für dich, wenn du einen Stern brauchst!



MR. NUTZ

Welt der Natur - Basis 2

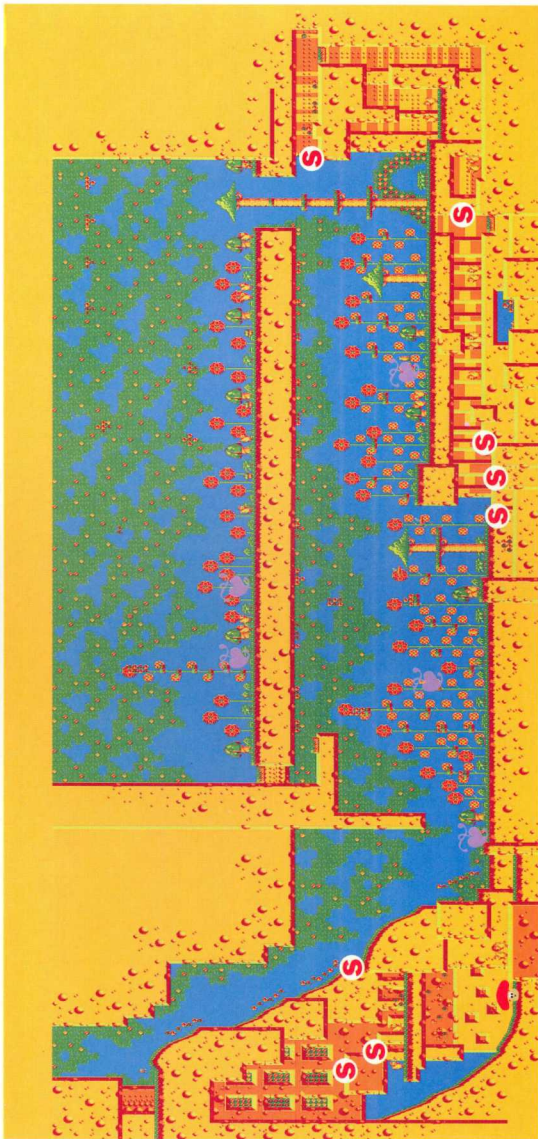
Es ist eine gute Idee, dich mit der Weltkarte vertraut zu machen. Sammle mindestens 2 Federn ein, bevor du dich an diese Karte heranmachst. Am Boden des ersten wirklich steilen Hügels, auf den du in diesem Level stößt, befindet sich eine gigantische, blühende Pflanze. Um sicher hochzuklettern, mußt du 5 Plattformen hochspringen. Halte dich so nah an der Mitte wie möglich auf und springe schnell nach links. Wandere weiter nach links zu einem geheimen Level oder gehe nach rechts zu einem Neustartpunkt. Du mußt deine neu erfundenen Flugfähigkeiten einsetzen, um alle Geheimräume zu erreichen. Hier gibt es eine Menge Spikes und Wespenester.



MR. NUTZ

Welt der Natur - Basis 3

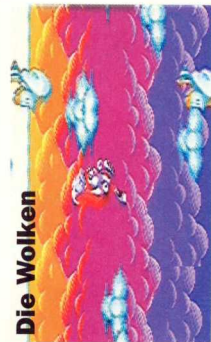
Bevor du diesen Level startest, solltest du zuerst alle 3 Federn einsammeln. Du brauchst sie noch nicht, aber das Fliegen ist schwer zu meistern. Also benötigst du soviel Übung wie möglich. Achte bei Beginn dieses Levels auf die Hühner, die sich hinter den Büschen versteckt halten. Es ist weise, langsam durch einen Level zu wandern und dabei alle Feinde, sobald du ihnen begegnest, zu töten. Du kannst die geheimen Räume am besten finden, wenn du die lange Plattform an der Spitze hochsteigst. Setze deinen Weg nach links zu einem Lift fort, der dich zu allen Geheimräumen in der Nähe des Ausgangs führt.



MR. NUTZ

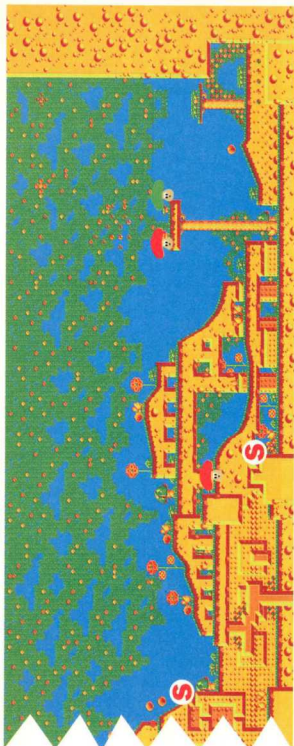
Welt der Natur - Basis 4

Fliege zuerst zu dem Geheimraum, der sich gegenüber und etwas über dem Startpunkt befindet, und sammle eine Bombe ein. Während du die unterirdischen Geheimlevel erforschst, mußt du aufpassen, daß du nicht auf die Oberfläche draufspringst. Wenn es dir doch passiert, mußt du den geheimen Eingang nochmal suchen. Wenn du dich daranmachst, den ganzen Level zu erforschen, mußt du ein paar mal zurücklaufen. Es kann jedoch schwierig werden, auf die Lifts zurückzukommen, auch wenn du es mit Fliegen versuchst! Beinahe alle Hügel dieses Levels sind am Boden mit Spikes bestückt. Versuche, deine Geschwindigkeit runterzuschrauben.



Die Wolken

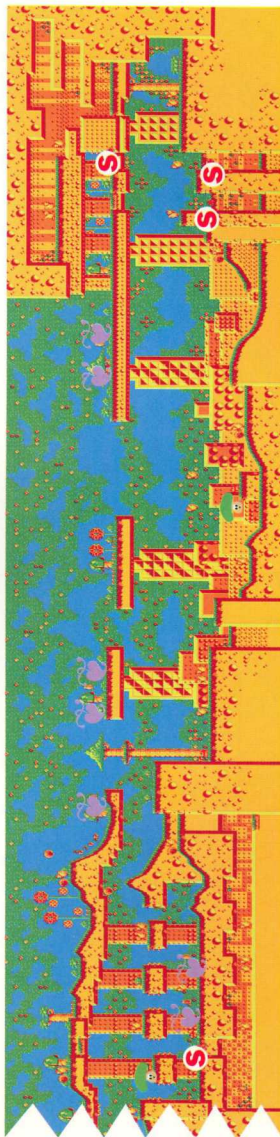
Es ist einfacher, Schätze in den Wolken zu ergattern als die in der Beamzone. Springe einfach zwischen die 2 Hühner, und sie werden Schätze abwerfen, die du nur noch aufzuheben brauchst. Sei vorsichtig, damit du nicht in ein Loch fallst. Falls du doch hineinfallst, wirst du alle deine Schätze verlieren.



MR. NUTZ

Welt der Natur - Basis 5

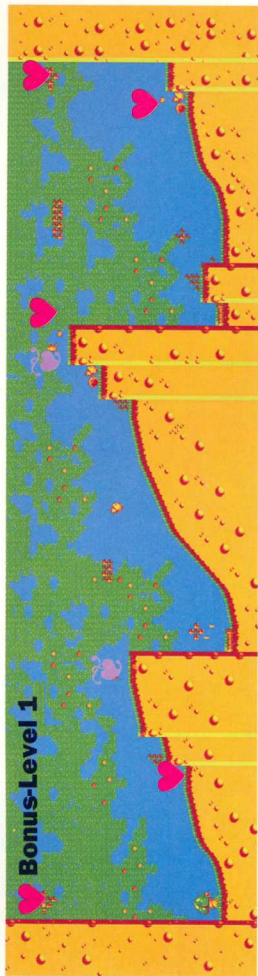
Springe zuerst nach links, um das Herz auf der Hügelspitze einzusammeln. Merke dir, daß die Spikes dich nur verletzen, wenn du auf den scharfen Enden landest. Du kannst also auf der Seite von ihnen landen und dann durch sie hindurchgehen. Diese Technik kannst du auch dazu benutzen, an ein rotes Schild zu kommen, welches du dann dazu gebrauchen kannst, durch den Unterwasserseil zu kommen. Um die 2 Lifts im oberen rechten Teil der Karte zu erreichen, mußt du von Baum zu Baum springen, bis du auf die oberen Plattformen gelangst. Kille alle Feinde dort oben und laufe durch die Spikes hindurch, um genug Geschwindigkeit zu erreichen, damit du rüber zu der nächsten Plattform springen kannst.



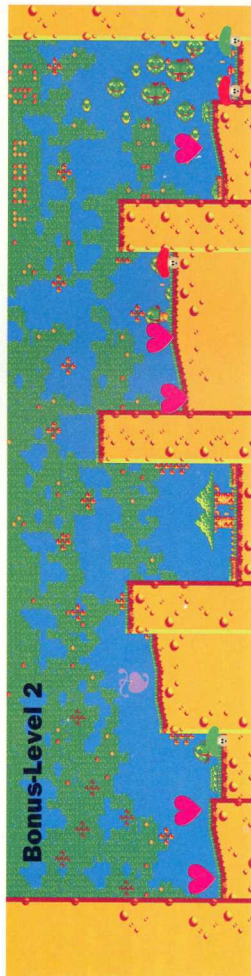
MR. NUTZ

Weit der Natur - Bonus-Levels 1 & 2

Bonus-Level brauchst du nicht zu vervollständigen, um zur nächsten Weltkarte zu kommen, aber sie sind mit Schätzen übersät! Dieser Level hier ist optimal, um deine Flugfähigkeiten weiterzuentwickeln. Du benötigst ein Minimum von 5 Trefferpunkten, um fliegen zu können - hetze also nicht durch den Level und sammle alle Herzen ein, sobald du sie findest. Konzentriere dich darauf, so viele Edelsteine wie möglich einzuheimsen.

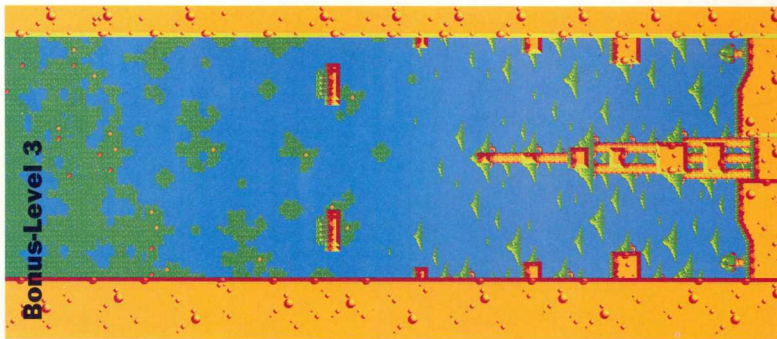


Dieser Level gleicht sehr dem 1. Bonus-Level und ist genau richtig, um deine Flugfähigkeiten zu verfeinern. Versuche, an extra Höhe zu gewinnen, indem du vom Pilz springst. Experimentiere mit den Lifts und finde heraus, wie die Fahrtrichtung Mr. Nutz' Geschwindigkeit beim Abheben beeinträchtigt. Später im Spiel mußt du wissen, wie du alle diese Techniken richtig einsetzt - übe also schön!



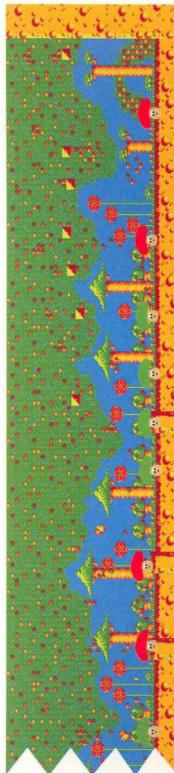
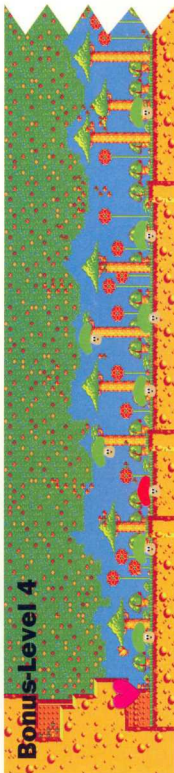
MR. NUTZ

Welt der Natur - Bonus-Levels 3 & 4



Dies ist noch ein Level, auf dem du deine Flugfähigkeiten verbessern kannst. Es wird dir sehr schwer fallen, die höchsten Plattformen zu erreichen. Um dies zu schaffen, mußt du von einem unteren Level auf sie zufliegen. Wenn du soweit wie möglich an die Plattform herangeflogen bist, kannst du auf die höhere Plattform gelangen. Tauche wieder runter dem Boden entgegen. Wenn Mr. Nutz auf den Boden zustürzt, wird er schneller werden und kann somit wieder fliegen. Er hat die Möglichkeit, in schwindelnde Höhen hinaufzufliegen, wenn er seine Richtung ändert und direkt wieder hochsteigt, bevor er auf den Boden knallt. Dies ist sehr schwierig!

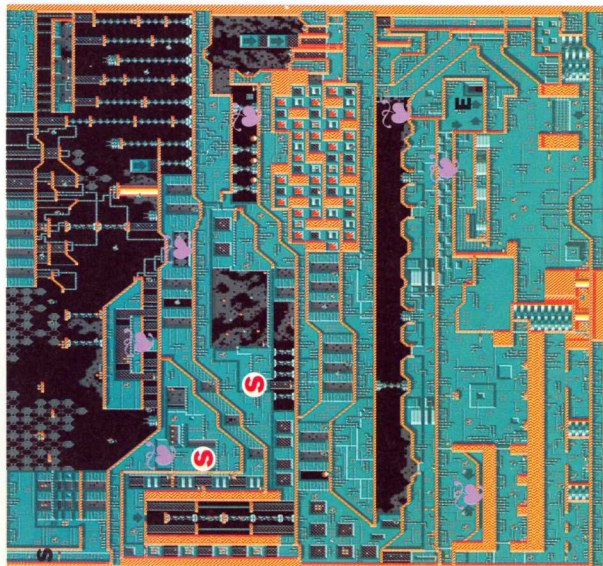
Der letzte Bonus-Level ist am schwierigsten zu finden. Du mußt zuerst zur Beamzone gehen und dein Spiel wie gewohnt spielen. Du kommst nur hierhin, wenn du die Beamzone durch die 4. Türe verläßt, die sich öffnet. Der Level selber ist schwerer als die meisten anderen.



MR. NUTZ

Techno-Level 1

Bevor du in die nächste Welt gehst, mußt du zuerst Techno-City besuchen. Die Hühner verstauen ihre Schätze nun in Computer-Terminals, die sich in Wänden befinden. Die Plize sind nun durch Sprungfedern ersetzt worden. Die Pfeile zeigen dir die Richtung zum Ausgang an.



Der Besuch in der Beamzone kostet dich einen Stern. Wenn du dort angefangt bist, mußt du so viele Diamanten wie möglich einsammeln. Du hast nur begrenzt Zeit. Wenn der Pfeil erscheint, mußt du dich entscheiden, ob du hierbleiben willst, um noch mehr Diamanten einzusammeln, oder ob du die Zone verlassen möchtest. Der Pfeil bringt dich zu einem der Ausgänge, aber du mußt dich beeilen, weil der Ausgang sich nach einer Weile schließt und du den nächsten Ausgang erst finden mußt. Dieses Spiel ist schwierig zu meistern, und ich würde dir den Rat geben, deine Sterne aufzubewahren, um dir zu ermöglichen, dein Spiel zu sichern, bis du merkst, daß du zumindest einen davon aufspartern kannst.



Nachdem du den Techno-Level vervollständigt hast, mußt du deinen Weg diesen Tunnel runter bis zum Levelendwächter fortsetzen. Den Pfeilen bis zum Ausgang zu folgen, ist relativ einfach, aber du kannst dich auch leicht verlaufen, wenn du anfängst, nach Schätzen zu suchen. Hier gibt es keine Zeitbegrenzung, aber sich zu verirren kann sehr frustrierend sein, wenn du weißt, daß die nächste Welt so nahe ist.



Der Wächter wird wiederholte Male auf dich zurennen und sich dann zurückziehen. Um ihn zu schlagen, mußt du selber herausfinden, von wo aus er das nächste Mal zuschlagen wird. Springe dann auf ihn.

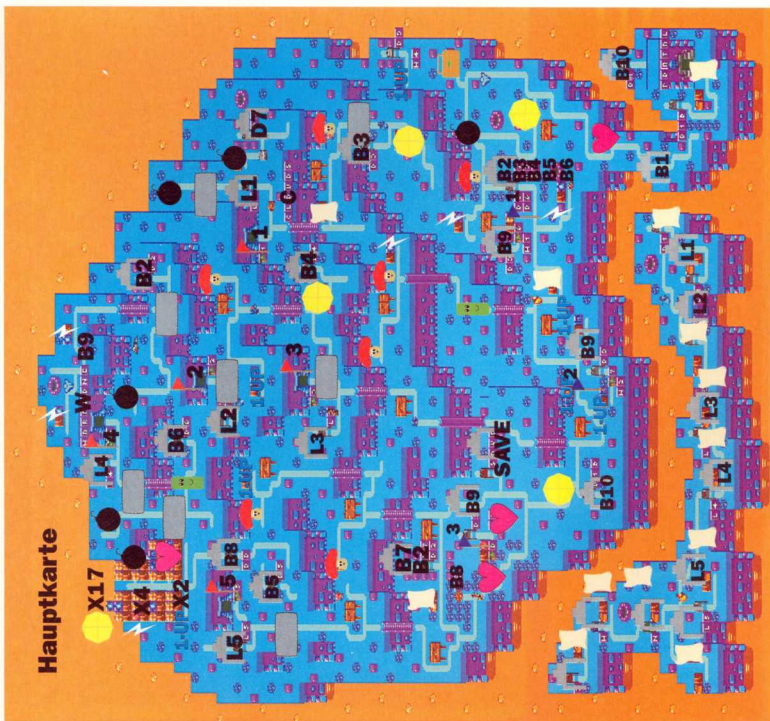


MR. NUTZ

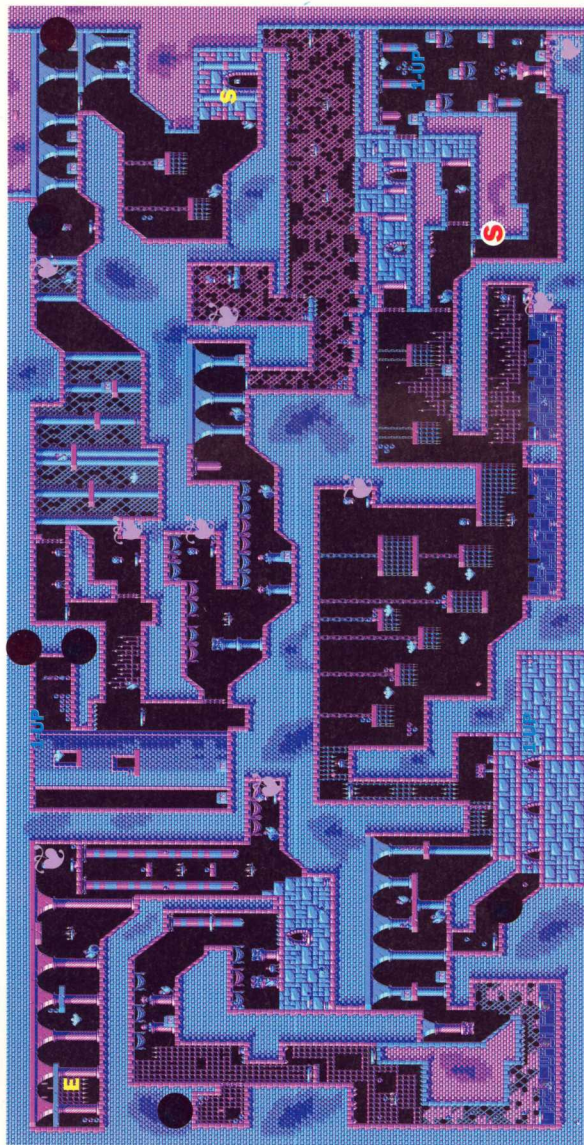
Untergrundwelt - Hauptkarte

Hier ist die Karte für die 2. Welt. Laß dich von uns warnen - diese Welt ist viel härter zu spielen als die 1. Welt. Die Blitzstrahlen werden dir hier eine große Hilfe sein. In der oberen linken Ecke dieser Karte sind 4 von diesen Blitzzen versteckt. Kannst du sie erkennen? Spreche mit dem aristokratischen Hasen, um herauszufinden, wie du an sie herankommen kannst. Du solltest auch deinen Weg zu dem extra Trefferpunkt zurücklegen - steck ihn so bald wie möglich ein.

Hauptkarte



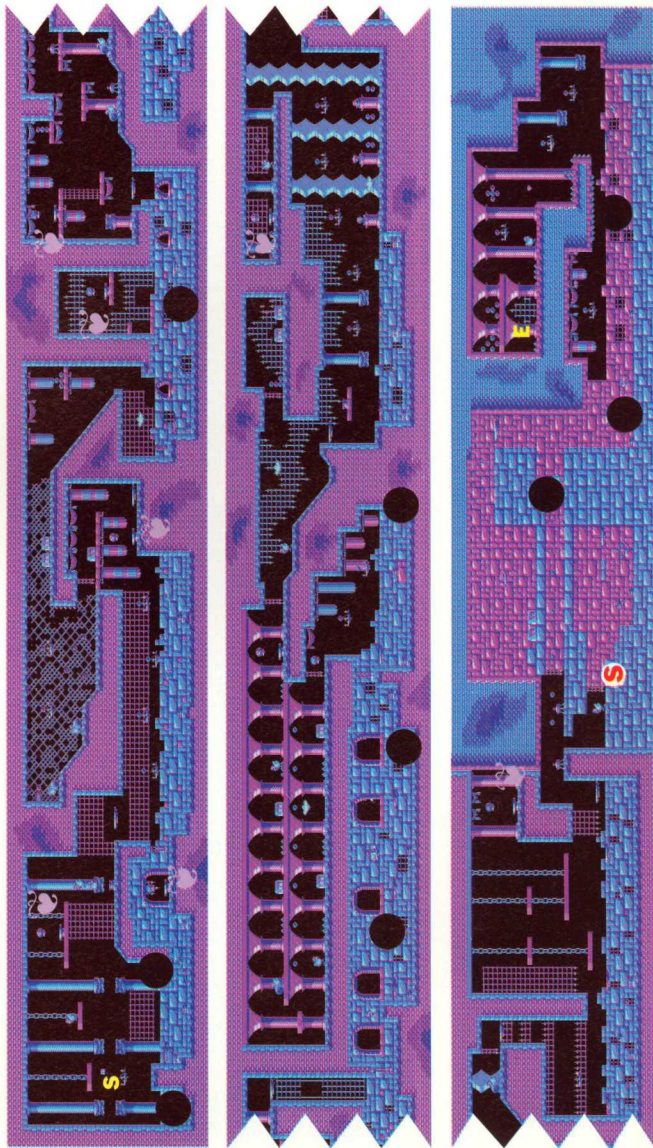
Basis 1 ist voller Überraschungen, wie extra Leben, Edelsteine und Schilder. Du findest extra Edelsteine, wenn du den Kronleuchter öffnest. Um dies zu schaffen, mußt du alle herumwirbelnden Kerzen einfangen. Hüte dich vor den Geistern dieses Levels - sie greifen sofort an, wenn du zu lange in einem Gebiet herumstehst. Hier gibt es auch einen Geheimraum. Das 'G' zeigt dir den Eingang zu diesem Raum an. Aber zuerst mußt du gegen einen Drachen kämpfen. In dem Raum hinter dem Drachen befinden sich 2 extra Leben und eine Anhäufung von Edelsteinen.



MR. NUTZ

Untergrundwelt - Basis 2

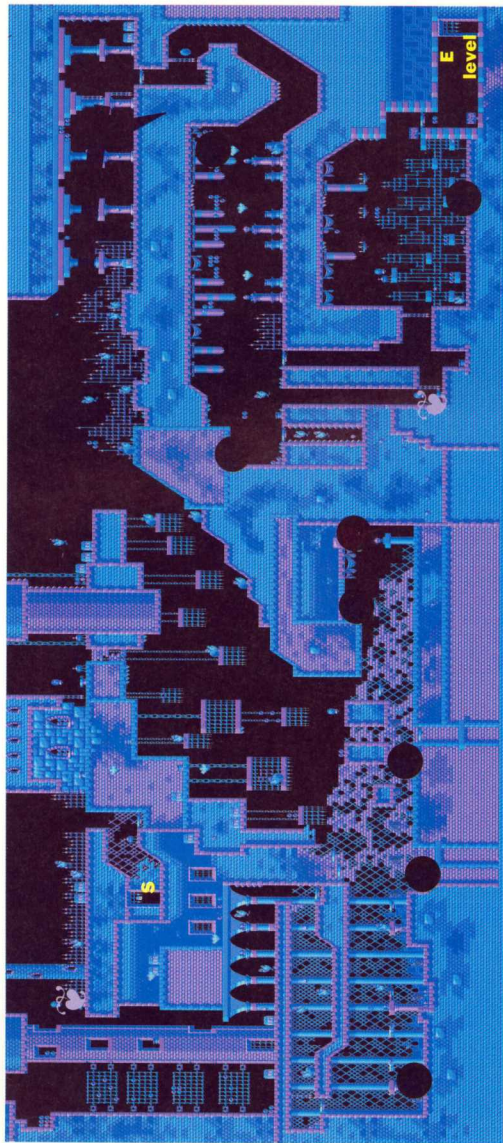
Du startest den Level auf einem schwingenden Kerzenständer. Du mußt zuerst nach links gehen, um das rote Schild einzusammeln, und dann nach rechts. Versuche, dich nicht zu lange im Wasser aufzuhalten, da es deiner Gesundheit schadet. Der Geheimraum dieses Levels ist einfach zu erreichen. Auf der Karte ist er mit 'G' markiert.



MR. NUTZ

Untergrundwelt - Basis 3

Auf diesem Level rollen die Hühner Fässer den Berg runter, die dich töten. Wenn die Hühner anfangen, die Fässer runterzurollen, mußt du springen und über die Fässer hinwegschweben. Am Ende des Levels wartet ein Drache auf dich, den du killen mußt, um den Level zu verlassen. Springe auf seine Flügel drauf und töte ihn. Weiche aber dabei dem Feuer aus! Es gibt jedoch noch ein paar Schilder zum Einsammeln, bevor du den Kampf mit dem Drachen aufnimmst. Gehe sichtbar, daß du einen Schild dabei hast, der dich beschützt.



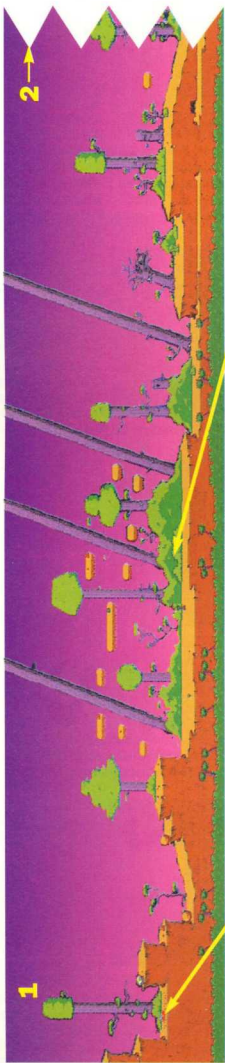
Fortsetzung folg...



BUBBA 'N' STIX

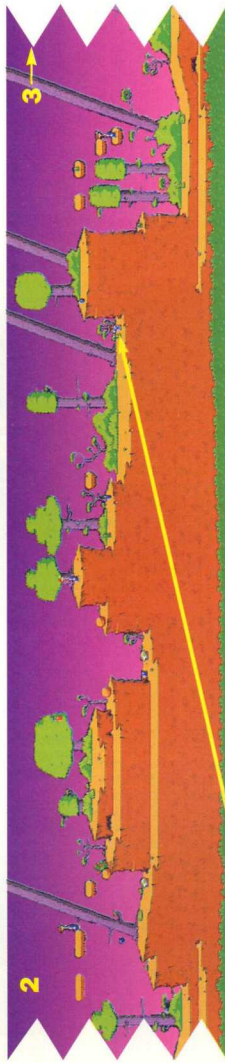
Ich würde Bubba 'n' Stix als sehr unterhaltsam beschreiben. Du findest schöne Grafiken und wundersame Soundeffekte im Überfluß. Der einzige Nachteil - es ist etwas schwer zu spielen. Diese Lösung wird dir helfen!

Level 1



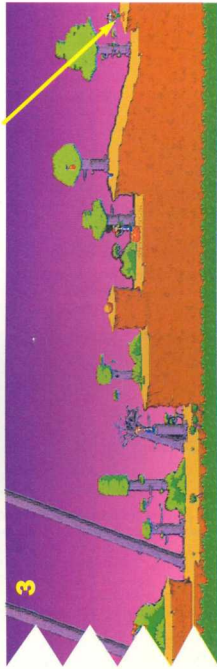
Bevor du den speziellen Bonusteil am Ende des Levels erreichen kannst, mußt du zuerst diese bizarre Kreatur fangen.

Um an dem Baum beim Start vorbeizukommen, mußt du erst hochspringen und Stix über die Baumkronen werfen. Schaue, wenn du landest, entgegengesetzt zum Baum. Machte dies, bis sich der Baum in eine junge Pflanze verwandelt.



Diese beiden zankischen Freunde sind für Bubba sehr nützlich. Stelle dich ein bisschen von ihnen weg und werfe mit Stix nach ihnen. Wenn du aufgehört hast zu lachen, kannst du mit dem Spiel fortfahren.

Dieser Typ heißt Waldo und er bringt nur Ärger für Bubba. Seine Erscheinung hier bedeutet das Ende des Levels.



Bonus-Level

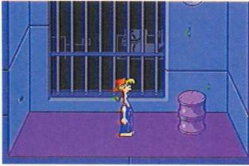


An jedem Levelende gibt es einen Bonusteil, aber du kannst ihn nur erreichen, wenn du den Augerrädschen auf dem Einrad bekommst. Folge den Pfeilen und sammle extra Energie (grüne Augerrädsche mit roten Kreuzen), extra Leben (blaue Augerrädsche mit Hüten) und extra Continues (jonglierende rote Roboter) ein. Du spielst gegen die Zeit. Die Zeit hängt von der Anzahl der kleinen, Bohnen-ähnlichen Bildern ab, die du während eines Levels sammelst. Viel Glück!



BUBBA 'N' STIX

Level 2

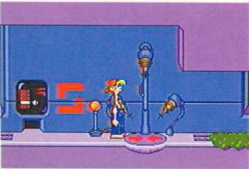


1. Bringe mit Stix das Faß ins Rollen. Stecke Stix in das Loch auf der linken Seite des Raumes und gehe durch das Loch, welches sich hinter dem Faß versteckt hielt, hinaus.



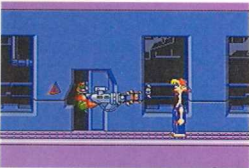
3. Springe auf das Monster und lande auf dem Lift. Wenn sich der Lift der äußeren Wand nähert, springe hoch und schlage mit Bubbas Kopf auf den kleinen Hebel. Wenn du zurück zum Lift kommst, kannst du

nach rechts auf den nächsten Lift kriechen, um Bohnen für den Bonus-Level zu sammeln. Laß dich runterfallen und gehe den ganzen Weg nach rechts, bis du den Außerirdischen mit den roten Fangarmen begegnest.



Pfeile gehen. Benutze jetzt den Teleport.

5. Kehre hierhin zurück. Dies ist ein Teleport. Um ihn zu benutzen, mußt du dich zwischen die Pfeile stellen und Stix auf den Hebel werfen. Du kannst aber auch den Hebel mit Stix schlagen und in die Mitte der



7. Gehe nach links und springe über die Außerirdischen, die mit dem Skateboard fahren. Wenn du an dieser Türe vorbeikommst, wirst du von Waldo angeschossen und zu einem Puzzlezimmer gebracht. Davon gibt es

im ganzen 5 Räume. Du mußt sie nicht alle besuchen, es wäre aber ratsam, damit du die Bonusstufe am Ende des Levels erreichst. Die einfachste Methode ist, sie nacheinander zu besuchen. Vervollständige ein Puzzlezimmer und gehe sofort zur 2. Etage zurück (dies ist die Etage, auf der du dich im Moment befindest). Gehe 3-mal an den Türen vorbei und Waldo wird dich in das nächste Zimmer schicken. Wenn du allerdings keinen der Puzzleräume besuchen möchtest, werfe einen von den blauen Außerirdischen vom Skateboard runter und benutze dieses, um an den Türen vorbeizuschauen. Hier ist ein Führer, der dir zeigt, wie du jeden Raum vervollständigen mußt.



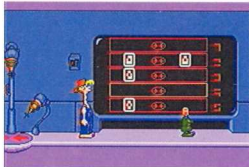
2. Gehe nach links und vermeide dabei die Schlei mblasen. Schlage mit Stix auf das kleine Faß, indem du einmal auf den Feuerknopf zustoßt und der obere Teil davonfliegt. Verühre mit Stix den Inhalt des

Fasses. Gehe weiter nach links. Schlage mit Stix auf den großen Hebel, um ein rotes Monster zum Vorschein zu bringen. Springe hoch und treffe den kleinen Hebel mit Bubbas Kopf. Springe auf den Lift und gehe nach links an die Spitze. Schlage mit Bubbas Kopf auf den kleinen Hebel und kehre zum kleinen Faß zurück.



4. Wenn du mit Stix nach diesen Außerirdischen schlägst, werden sie von der Decke auf den Boden hüpfen oder umgekehrt. Du kannst ein extra Leben erzielen, wenn du mit einem von diesen Außer-

irdischen den Hebel oben rechts triffst.



6. Gehe nach links und sammle den Außerirdischen mit dem Blinklicht auf dem Kopf ein, damit du von diesem Punkt aus neu starten kannst, wenn du ein Leben verlierst. Diese Tabelle ist eine Karte des gesamten Levels. Sie

ist in 5 Etagen unterteilt, und jede davon besitzt einen Teleport. Die aufleuchtenden roten und weißen Symbole zeigen dir an, wo sich die Knöpfe befinden, die die Türen im rechten Teil des Screens öffnen können. Wenn die Türen einmal geöffnet sind, bleiben sie offen, auch wenn du ein Leben verlierst. Um an diese Schalter heranzukommen, braucht Bubba die Hilfe von einigen freundlichen Außerirdischen. Wenn er ein Leben verliert, werden alle Außerirdischen, die ihm helfen, zurück zu ihren Käfigen transportiert.



8. Ein sehr einfacher Level! Lege das Faß auf die linke Seite, damit es über den Knopf auf dem Boden und ins Bullauge in der Wand rollen kann und somit den Ausgang erreicht. Sei jedoch vorsichtig, damit das Faß dich

nicht zerdrückt! Wandere nach links, um den Teleport zu finden. Sammle auf deinem Weg einige Energiepunkte ein, die die Maschine austeilt. Auf der linken Seite des Teleports befindet sich ein großer Knopf auf dem Boden - genau unter einer kleinen Tabelle, die die 5 Etagen anzeigt. Wandere weiter über den Knopf, bis die 2. Etage markiert ist, und benutze den Teleport.



BUBBA 'N' STIX

Level 2



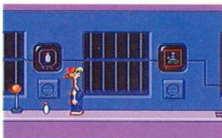
9. Puzzlezimmer Nr. 2. Hier benötigst du ein gutes Timing. Stecke Stix in das Loch auf der rechten Seite. Der kleine Stix paßt nun in das Loch zur Linken. Spaziere darüber hinweg und springe drauf. Rufe Stix durch Druck auf den Feuerknopf zurück.

Sobald du Stix wiederhast, stecke ihn in das Loch vor Bubba. Springe auf Stix und dann zum Ausgang auf der rechten Seite. Du brauchst hierzu etwas Übung - versuche es weiter! Gehe nach links und laß dich auf die Etage darunter fallen. Wandere weiter nach links, bis du zum Teleport kommst



11. Puzzlezimmer Nr. 4. Sammle zuerst den roten Außerirdischen auf dem Einrad ein, um in den Bonusteil hineinzukommen. Um aus dem Raum herauszukommen, mußt du die 2 Ventilatoren auf der rechten Seite einschalten. Sie werden von den 2 Knöpfen am

Boden aus kontrolliert. Der linke Knopf bestimmt, welcher der 3 Ventilatoren eingeschaltet wird, und zeigt dies durch die Lichter an der Wand an. Der rechte Knopf schaltet den gewählten Ventilator an. Um den Ventilator außen links einzuschalten, mußt du über den linken Knopf gehen, bis das Licht links aufleuchtet. Gehe dann über den rechten Knopf, um den Ventilator einzuschalten. Schalte die 2 rechten Ventilatoren ein und schlage den Deckel vom großen Faß runter. Rühre den Inhalt des Fasses um und springe auf den Ball, der herauskommt, hocke dich und reite zum Ausgang. Es ist wichtig, dir zu merken, den Schalter des Hebels auf der rechten Seite nicht zu betätigen. Gehe nach links, um den Teleport zu erreichen, falle runter und wandere dann nach rechts.



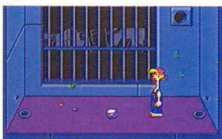
13. Drücke auf den Hebel, und eine Milchflasche kommt aus dem Loch heraus. Sie ist eine von den Außerirdischen, die Bubba helfen können, die Türen zu öffnen. Wenn du ein Leben verlierst oder in ein Puzzlezimmer transportiert wirst, wird der Außerirdische

dorthin zurückgeschickt, von wo er kam - sei also vorsichtig! Diese Milchflasche folgt dir auf Schritt und Tritt, aber du brauchst Stix als Hilfe, um ihr über hohe Mauern zu helfen. In den Wänden befinden sich Löcher, die du für diesen Zweck verwenden kannst. Führe die Milchflasche zum Teleport und nimm sie mit zur 4. Etage.



15. Du brauchst nun den Strandball. Teleportiere dich zur 3. Etage und gehe nach rechts. Um an den Ball heranzukommen, mußt du eine Fahrt auf einem Skateboard machen. Hocke dich nach links vor das Loch, aus dem der Skateboarder

herauskommt. Schieß auf ihn, um ihn von den Skateboards runterzustoßen. Die Skateboards fahren nur in eine Richtung, es ist daher wichtig, den Außerirdischen runterzuschleifen, während er nach rechts fährt. Springe dann auf und wieder runter, bevor es in die Wand hineinrast. Wandere weiter nach rechts. Laß den Ball nun frei und hüpfе dann nach links und 2 Stufen hinunter. Hüpfе hier hoch, damit du die Plattform links erreichst, um einige Zeitbohnen und einen extra Energiepunkt einzusammeln. Gehe mit dem Ball zur 2. Etage zurück.



10. Puzzlezimmer Nr. 3. Du hast nochmal die Chance, in diesem Raum den Bonusteil zu finden. Wenn du den Knopf drückst, werden Bohnen aus den Löchern gesprungen kommen. Stecke Stix

über eins von den Löchern und gehe über den Knopf. Natürlich kannst du Stix immer nur über ein Loch stecken - du mußt also wissen, in welcher Reihenfolge die Bohnen aus ihren Löchern kommen. Versuche LINKS, RECHTS, LINKS, LINKS, RECHTS. Es klappt jedesmal! Sammle alle Bohnen auf und springe von Stix zum Ausgang oben rechts. Gehe dieses Mal nach rechts, um den Teleport zu erreichen.



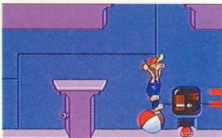
12. Dies hier ist kein richtiges Puzzle. Besiege dich mit dem Einsammeln der Energiepunkte nicht zu sehr, oder du verißt, zum Ausgang zu springen. Sammle nur so viele ein, wie du

brauchst, denn du kannst später nochmal zurückkommen und alle hinterbliebenen Punkte dann einsammeln. Um zurückzukehren, hole einfach Waldo, der dich auf normalem Weg hierhin bringt. Nachdem du durch den Ausgang gegangen bist, gehe nach links zum Teleport. Das wären alle Puzzlezimmer! Nun können wir uns auf das Türöffnen konzentrieren. Gehe wieder auf das 2. Level und geradewegs an Waldos Tür vorbei, bis du zum nächsten Bild kommst.



14. Bringe die Milchflasche vom Teleport aus hierhin und gehe den Außerirdischen mit den Fangarmen aus dem Weg. Dieser fette Genosse hier wird die Milch trinken und du

hast die Chance, deinen Weg auf seinem aufgeblähten Bauch nach links fortzusetzen. Wandere nach links diesen Korridor runter und weiche dabei den Außerirdischen mit den Fangarmen aus und krieche über den Knopf. Krieche weiter bis zum Ende und falle runter, drücke aber weiter deinen Joypad nach links, damit Bubba 2 Energiepunkte einsammeln kann. Gehe nach rechts, um zum Teleport zurückzukommen, und zurück zur 2. Etage.



16. Nimm den Ball mit nach links und hüpfе hoch zum Level auf der linken Seite. Gehe vorsichtig an einer Pflanze im Käfig vorbei, um zum nächsten Bild überzugehen.



BUBBA 'N' STIX

Level 2



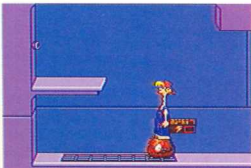
17. Laß den Snookerball frei, indem du den Hebel drückst. Du mußt Stix wie einen Billardqueue benutzen, um diesen kleinen fremden Außerirdischen herumzubewegen. Rolle ihn nach

rechts, bis er vom Rand fällt. Platziere ihn auf den Teleport und nimm ihn mit zur 4. Etage.



19. Öffne und rühre in dem Faß. Springe auf den Ball und hocke dich. Laß dich fallen, wenn du den Schalter, der alle Ventilatoren einschaltet, betätigt hast. Rühre in dem Faß und springe zurück auf den Ball

und hocke dich. Wenn du fast oben angelangt bist, krieche runter nach rechts. Wandere weiter nach rechts und vergiß nicht, den kleinen roten Außerirdischen auszuweichen, bis du den 2. Türknauf erreicht hast. Nachdem du ihn gedrückt hast, setze deinen Weg nach rechts fort. Du kommst bald wieder zum Teleport. Fahre zur 2. Etage.



21. Stelle dich so nah wie möglich ans Stromnetz und schlage auf den Pelzball. Springe schnell auf ihn und dann auf die linke Plattform. Setze Stix auf die Löcher an, um deinen Weg nach oben und nach rechts

fortzusetzen. Gehe, oben angekommen, nach links, um den Knopf zu finden. Nachdem du ihn gedrückt hast, gehe weiter nach rechts, um zurück zum Teleport zu kommen. Kehre mit dem Pelzball zur 2. Etage zurück und bringe ihn sofort zur 1. Etage.



23. Hier befindet sich der letzte Schalter. Drücke ihn und besteige wieder den Lift und schlage den Hebel. Laß dich von der Seite weg von der Stromversorgung runterfallen und kehre zum Teleport zurück. Fahre auf die

2. Etage und gehe nach rechts, um zu den Türen zu gelangen - sie sind jetzt offen. Gehe hindurch!



18. Rolle ihn nach links, bis er einen Knopf trifft. Nun kannst du über das Stromversorgungsnetz gehen. Rolle den Snookerball weiter, bis er die grüne Pflanze frisst. Wandere nach links und gehe dem kleinen roten und

hüpfenden Außerirdischen aus dem Weg.



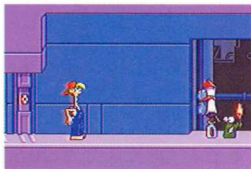
20. Platziere den Strandball leicht nach links auf den Teleport (er liegt vielleicht noch dort an der Stelle, von der aus du hochgesprungen bist, um den Snookerball zu holen). Hüpf hoch und gehe nach rechts. Benutze ein Skateboard,

um zu vermeiden, von Waldo teleportiert zu werden (in diesem Teil gibt es dieselben Türen, aus denen er rauskommt). Setze deinen Weg nach rechts fort, bis du zu diesem Käfig kommst. Laß den roten Pelzball frei. Von nun an wird er in der Nähe deines Kopfes schweben. Wenn du mit Stix auf ihn einschlägst, wird er dir für ein paar Sekunden zu Füßen liegen. Gehe zurück zum Teleport und benutze dazu, wenn du mochtest, ein Skateboard. Der Pelzball hält mit dir Schritt. Nimm ihn mit zur 3. Etage und gehe nach links. Schläge, wenn du zur 1. Wand kommst, auf den Pelzball ein und springe auf seinen Kopf, um nach links zu kommen. Wandere weiter nach links, bis du zum 21. Bild kommst.



22. Gehe vom Teleport aus nach rechts, bis du zu diesem Punkt hier kommst. Schläge auf den Pelzball ein und benutze ihn, um auf die Plattform zu springen. Springe hoch zur schleimigen Plattform und

benutze den Pelzball, um hoch auf die nächste Plattform zu springen. Gehe nach rechts, bis du zum Stromversorgungsnetz gelangst. Werfe Stix auf den Hebel der äußersten Seite des Netzes, um den Lift in Bewegung zu setzen. Springe auf den Lift und hocke dich.

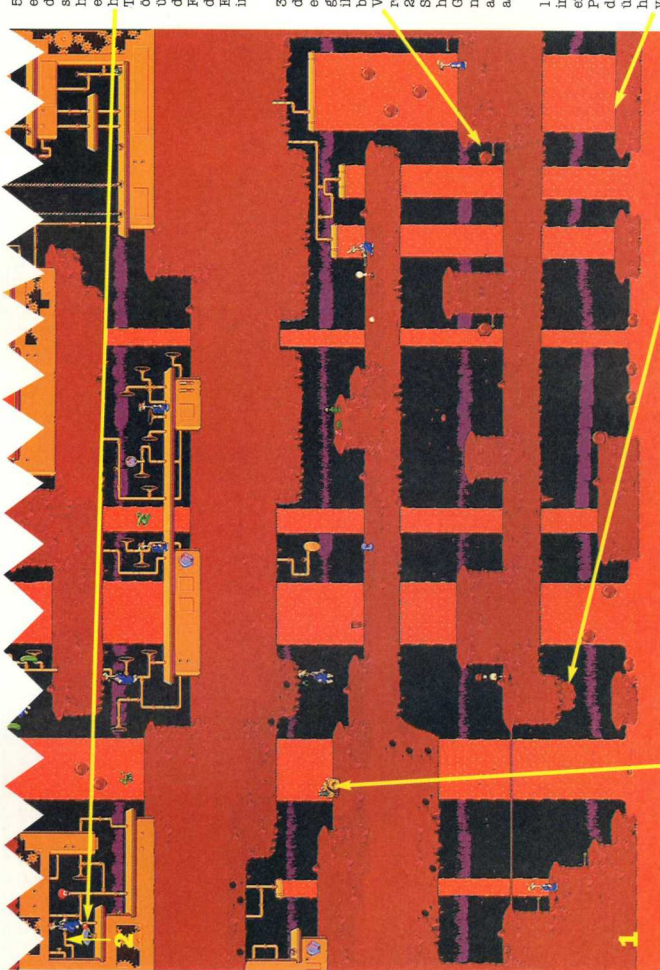


24. Vor dem Ausgang findest du diese faszinierende Szene. Mache alles, was dir normal vorkommt. Es wird keinen großen Unterschied machen - alles ist nur Spaß! Gehe nach rechts zum Ausgang.



BUBBA 'N' STIX

Level 3



6. Wenn du diese Glühbirne eingeschaltet hast, wird sich der Ausgang des Raumes schließen. Du kommst nicht hinaus, bevor du Stix in einen Ballon umgewandelt hast. Wirf ihn in den Trichter! Wenn sich die Tür öffnet, wankere nach links über die Fische und weiche dem Ballonhund und den Flugzeugen aus, bis Stix in den Trichter gesogen wird. Er wird bald wieder normal in Erscheinung treten.

3. Nachdem du den Stein in das Loch geschickt hast, wird er durch Dampf in die Luft geschleudert. Springe auf ihn, wenn er sich in der Luft befindet, und dann auf den Vorsprung. Gehe nach rechts, um zum zweiten der Stecke Stix in die Wand und hocke dich nieder. Große Geröllblöcke werden auf Stix niedervegeln. Springe hoch auf einen Block und dann auf den Vorsprung darüber.

1. Du beginnst diesen Level, indem du Anlauf nimmst und einen Sprung über die nächste Plattform machst und dich dann duckst. Ein Faß wird über deinen Kopf hinwegragen. Wenn es vorbeigeht ist, kannst du aufstehen und nach rechts sehen. Springe auf das 1. Faß und dann rüber auf das 2. Faß. Wenn du auf dem 2. Faß landest, werfe Stix auf den Vorsprung, springe hoch und auf das nächste Faß. Du müßt das Faß den Vorsprung runter und in die Lava werfen.

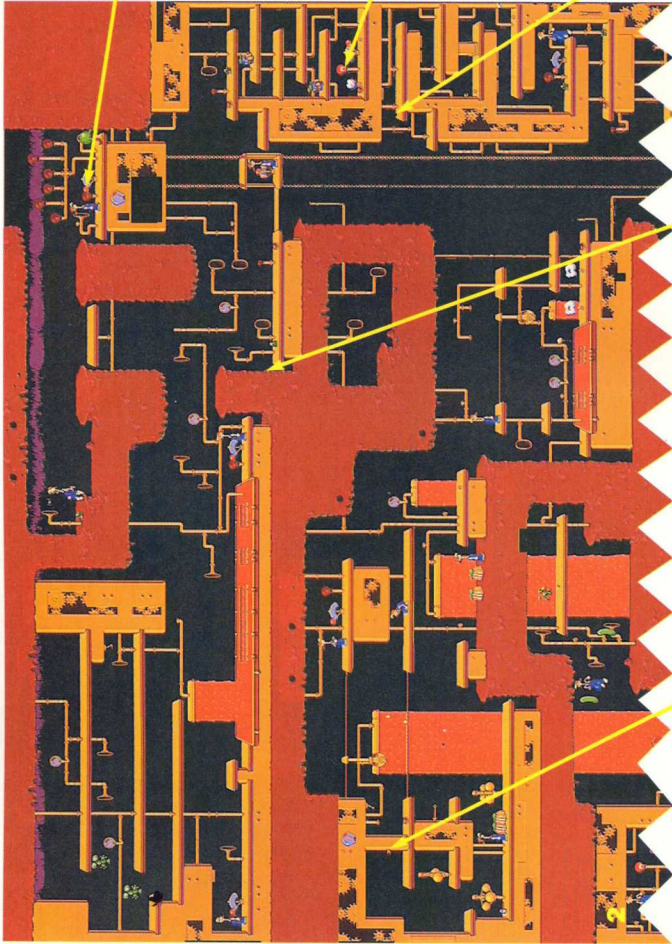
2. Wenn du zum unteren Vorsprung kommst, springe hoch und schlage auf den darüberliegenden Block. Er wird runterfallen und den ganzen Screen schütteln. Gehe weiter nach rechts. Springe die Vorsprung hoch, aber achte auf das Faß. Wenn du zum oberen Vorsprung kommst, wirst du einen kleinen Stein sehen. Knie dich hin und steche mit Stix in den Stein. Er fängt an, sich zu bewegen. Rolle ihn über das Seil, wo du ein Loch finden wirst, in das der Stein hineinpaßt.

4. Wenn du diesen Außenrischen triffst, schlage ihn und setze deinen Weg nach links fort. Wenn du zur Kontrolltafel am Ende kommst, müßt du den Schalter aktivieren. Gehe dann nach links, bis du wieder auf einen kleineren Außenrischen stößt. Der Außenrische läuft über einen kleineren Außenrischen. Darüber befindet sich ein Trichter. Schläge den Trichter und stralle dich auf dem Kleinen, wenn er zerquetscht ist. Er richtet sich wieder auf, und du wirst hoch in den Trichter geschoben.



BUBBA 'N' STIX

Level 3



1. Du findest dich in diesem kleinen Raum. Gehe zum Hebel hinüber und schlage mit Stix auf ihn ein. Dies bringt eine Glühbirne über dir zum Leuchten. Du mußt alle Glühbirnen einschalten, um den Ausgang auf diesem Level zu erreichen. Schlage danach dem Mann auf den Hintern, der aus dem Trichter herausragt. Wenn er verschwindet, gehe vor den Trichter, und du wirst runtergesogen.

2. Wandere vorsichtig auf diesen Hebel runter und weiche den Killerarbeitern aus. Aktiviere den Hebel und gehe dann in die äußere linke Ecke des Raumes, wo du einen kleinen Knopf entdeckst. Stelle dich drauf, damit sich unten eine Tür öffnet. Bewege dich zurück zum Lift.

3. Diese Tür öffnet sich, wenn du den Knopf darüber aktivierst. Du kannst dann runter zu dem unteren Hebel gehen und schalte oben auf die Wände, die sich hoch und runter bewegen und versuchen, dich zu zerquetschen.

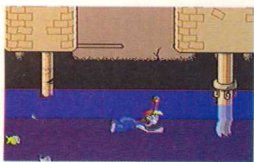
5. Um über diesen Vorsprung zu kommen, mußt du Stix in die Wand stecken und hochspringen, damit du von dem Trichter aufgesogen wirst. Du wirst als Ballon wieder rauskommen und anfangen aufzusteigen. Bevor du ins Level darüber steigst, rufe Stix zurück. Er wird den Ballon platzen lassen. Bewege dich in Fall nach links, und du landest auf dem Vorsprung.

4. Gehe rüber zur Ecke der Plattform und benutze die Wirbelmaschinen, um höher zu klettern. Springe hinauf, wenn sie nicht wirbeln, und springe dann auf den oberen Vorsprung. Wenn du an diese Stelle kommst, stecke Stix in diesen Schlitz, und du wirst ein rotes Schleimland auf dem Knopf der gegenüberliegenden Seite der Wand sehen. Klettere dann rund zum Vorsprung, auf dem sich ein Knopf befindet.



BUBBA 'N' STIX

Level 4

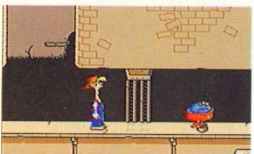


1. Gehe nach links, um Zeitbohnen einzusammeln, wenn du sie gebrauchen kannst. Wenn nicht, gehe nach rechts und vermeide dabei die Fische.



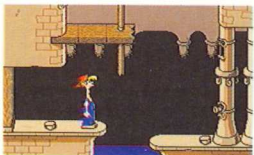
3. Drehe mit Stix das Rad und öffne die Tür. Krieche durch die Türe durch, damit die Pfeile über Bubbas Kopf hinwegfliegen. Das Wasserlevel fängt an zu steigen, sobald die Türe sich schließt.

Schwimme weiter am Boden entlang, bis das Wasser oben angelangt ist. Schwimme schnell nach oben und springe aus dem Wasser. Gehe nach rechts. Laß dich ins Wasser fallen und schwimme runter und nach links. Drücke den Knopf am Boden, um das Wasser abzulassen. Du kannst nun die Fische am Boden töten. Schläge nochmal auf den Knopf, um den Raum zu füllen. Springe aus dem Wasser nach rechts und drehe das Rad 2-mal.



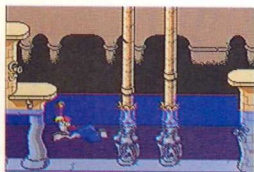
5. Hinter der Tür befindet sich dieser Außerirdische. Diese Kreaturen sind nicht kleinzukriegen, sie sind jedoch harmlos, wenn sie überschwert werden. Folge ihm, wenn er von dem Knopf weggeht, und drücke dann den Knopf. Gehe nach rechts und dabei den Pfeileschießern aus dem Weg und töte den Fisch. Drücke den Knopf am Ende dieses Korridors.

Knopf weggeht, und drücke dann den Knopf. Gehe nach rechts und dabei den Pfeileschießern aus dem Weg und töte den Fisch. Drücke den Knopf am Ende dieses Korridors.



7. Der Gang durch die Tür bringt dich an diesen Punkt. Der rechte Knopf füllt den Raum, und der linke Knopf leert ihn aus. Durch das Loch zu fallen, ist keine gute Idee. Du mußt Stix in das Loch über dem rechten Schalter stecken und sofort auf ihn springen. Springe auf die Zunge und auf die linke Plattform, stecke Stix hinein, springe auf ihn und letztendlich rüber zur rechten Seite. Alle diese Schritte müssen gut getimt werden, oder sie mißlingen. Du mußt immer gerade über dem Wasserspiegel bleiben. Wenn du oben bist, setze deinen Weg nach links fort und stecke Stix in das Loch. Der Wasserspiegel steigt genug an, um den ganzen Weg nach rechts zu gehen, wo sich noch ein Knopf zum Drücken befindet. Du kannst nun deinen Weg nach unten zurückgehen und dich den Schacht hinunterfallen lassen.

dem rechten Schalter stecken und sofort auf ihn springen. Springe auf die Zunge und auf die linke Plattform, stecke Stix hinein, springe auf ihn und letztendlich rüber zur rechten Seite. Alle diese Schritte müssen gut getimt werden, oder sie mißlingen. Du mußt immer gerade über dem Wasserspiegel bleiben. Wenn du oben bist, setze deinen Weg nach links fort und stecke Stix in das Loch. Der Wasserspiegel steigt genug an, um den ganzen Weg nach rechts zu gehen, wo sich noch ein Knopf zum Drücken befindet. Du kannst nun deinen Weg nach unten zurückgehen und dich den Schacht hinunterfallen lassen.



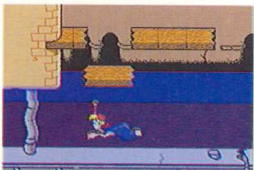
2. Stecke Stix in das Loch links, damit das Wasser abläuft. Gehe zum Loch auf der rechten Seite und drücke Feuer, um Stix wiederzugewinnen. Sobald du ihn hast, stecke ihn ins Loch und springe auf ihn, um hinauszukommen.

Dazu brauchst du ein gutes Timing. Gehe dann nach rechts und benutze Stix, um das Loch abzublocken, welches mit Pfeilen schließt. Springe an Stix hoch und setze deinen Weg zum 3. Bild fort.



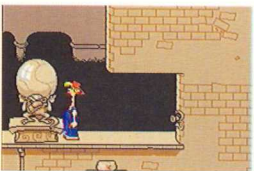
4. Laß das Wasser nochmal raus und komme an diese Stelle. Du kannst nun den Fisch töten, indem du Stix unter der Tür durch wirfst. Fülle den Raum noch einmal und kehre zum Rad zurück. Öffne die Tür

vollständig. Springe ins Wasser und schwimme durch die Tür und dann runter und nach links. Schläge auf den Hebel über dir, um etwas Luft zu bekommen. Gehe weiter nach links zum nächsten Schalter und betätige ihn, um das Wasser abzulassen. Warte, bis du den Fisch flattern hörst, bevor du runter in den Schacht gehst. Kille den Fisch und öffne die Tür.



6. Stelle dich auf diesen Teil der Plattform, damit sie ins Wasser fällt. Gehe rüber und stecke Stix in das rechte Loch, um eine Tür zu öffnen. Springe so lange auf Stix, bis die Tür sich vollständig geöffnet

hat. Drücke den Knopf, damit der Raum sich füllt, und springe auf die linke Seite der schwebenden Planke, um die Tür zu erreichen.



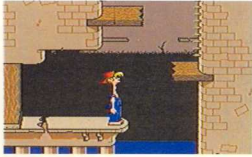
8. Am Boden des Schachtes mußt du nach rechts gehen, um an diese Stelle hier zu gelangen. Stecke Stix ins Loch und laß ihn dort. Springe auf den Globus und dann auf die rechte Plattform. Schläge gegen den

Hebel, um den Raum weiter zu überfluten. Drücke nun schnell den Feuerknopf und laß ihn wieder los, damit Stix den Globus auf der rechten Seite trifft. Springe auf den Globus und gehe durch die Tür.



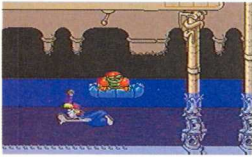
BUBBA 'N' STIX

Level 4



9. Wenn du Zugang zum Bonusteil des Levels bekommen möchtest, mußt du hier ein paar Risiken auf dich nehmen. Wenn du dich damit nicht abgeben willst, gehe einfach zu Box

Nr. 11. Das rote Monster des Bonusteils befindet sich in einem versteckten Raum, und du mußt auf die Plattform in der Nähe der Spikes springen. Es ist gerade genug Platz für Bubba zum Landen. Wenn er danebenspringt, wird er ins Wasser fallen und nur unter Verlust eines Lebens wieder herauskommen. Springe von dieser Plattform aus zu der auf der linken Seite. Springe nun direkt in die gestachelte Wand! Die Spikes verschwinden, und Bubba kann durch die Wand in einen geheimen Raum gehen und ein extra Leben einsammeln, während er hindurchgeht. Ducke dich, sobald du aus der Wand auftauchst, oder du wirst von Pfeilen erschossen. Blocke mit Stix das Loch ab, aus welchem die Pfeile abgefeuert werden, und springe dann auf ihn.



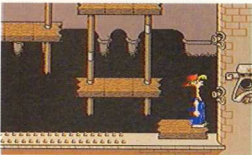
11. Springe ins Wasser und schwimme runter zum Grund. Drücke den Knopf, um das Wasser abzulassen. Werfe Stix gegen die Säule, und sie wird zerfallen. Stecke Stix in das linke Loch, um

den Raum zu überfluten. Schwimme nach rechts. Halte dich rechts von diesem Gummiboot und springe aus dem Wasser und werfe Stix gegen den Hebel. Gehe nach rechts und stecke Stix solange in das Loch der Säule, bis die Zunge direkt über Bubba auftaucht. Springe von Stix auf die Zunge und setze den Weg nach rechts fort, bis du zum nächsten Bild kommst.



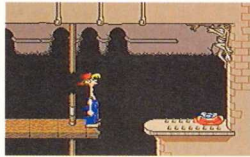
13. Warte, bis die beiden Pfeilschießer sich auf der rechten Seite des Screens befinden. Springe dann nach links. Dies ist schwerer, als du denkst, und erfordert jede Menge Übung. Wenn du auf der

linken Plattform bist, ducke dich, um den Pfeilen zu entkommen. Springe dann nach links.

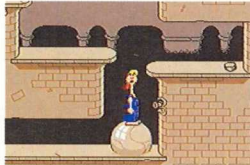


15. Stecke Stix in das Loch und hocke dich auf die rechte Seite des Holzstückes. Du wirst nun nach links schweben. Nachdem du den Hebel geschlagen hast, bewege dich auf die linke Seite des

Bretts, das dich über die Spikes auf dem Boden des Schachtes bringt. Gehe nach rechts und schlage den blauen Außerirdischen mit Stix.



10. Setze deinen Weg durch den Raum fort, bis du den Außerirdischen auf dem Einrad gefangen hast. Um zurückzukommen, gehe einfach den gleichen Weg wieder zurück.



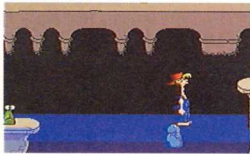
12. Der Knopf rechts leert den Raum, und das Stecken von Stix in das Loch füllt ihn. Um hier weiterzukommen, mußt du Stix in das Loch stecken und ihn drinlassen. Der Raum füllt sich mit Wasser, und Bubba wird an

die Oberfläche schweben. Stix hält den Globus davon ab, wegzutreiben. Stix kommt dann doch zurück, und der Globus wird an die Oberfläche aufsteigen. Bubba sollte vom Globus nach rechts runterspringen, bevor er anfängt, wieder abzusinken. Setze deinen Weg zum nächsten Bild fort.



14. Die Idee bei diesem klugen Ding hier ist, einen Ball in die Mäuler zu schießen. Wenn du das Rad drehst, wird die Position geändert, um die Mäuler zu öffnen und zu schließen. Benutze Stix zuerst 2-mal an

dem Rad und stecke ihn in das linke Loch. Wenn du in dem Geheimraum im früheren Level kein extra Leben eingesammelt hast, kannst du dies hier nachholen, indem du nach rechts gehst. Benutze Stix noch 10-mal an dem Rad. Stecke ihn in das Loch, und ein Ball wird über den Screen nach rechts gefeuert. Du mußt nun deinen Weg nach ganz rechts fortsetzen, bis du zu einer Tür kommst. Verändere dabei nicht die Position des Hebels an der Decke. Eine gute Methode durchzukommen ist der Ritt auf dem Rücken der Pfeilschießer. Du mußt dich nur ducken. Wenn du doch den Hebel triffst, mußt du ihn wieder verändern und dann zurück nach links gehen und Stix in die Säule stecken, damit noch ein Ball abgefeuert wird. Wenn du die Tür erreichst, siehst du einen kleinen Ball im Ruhestand vor dir. Benutze Stix als Snookerqueue, um den Ball zu schlagen und die Tür zu öffnen. Gehe weiter nach rechts, bis du eine hölzerne Plattform erreichst, mache einen rennenden Sprung nach rechts und setze den Weg nach rechts fort, bis ein Stück der Plattform runterfällt.

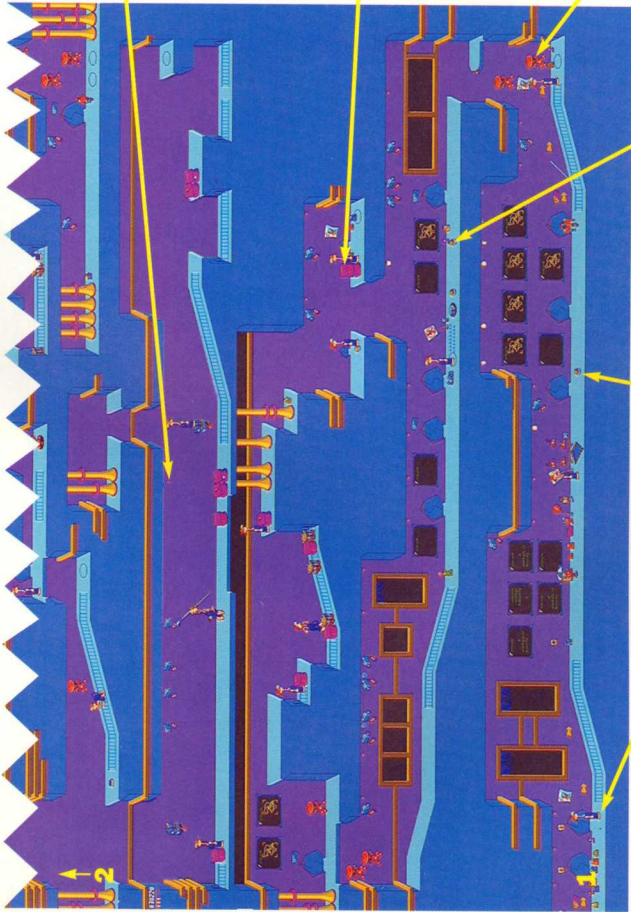


16. Springe auf den Kopf des blauen Außerirdischen, um Zugang auf die rechte Seite des Teiches und damit zum Ausgang zu erhalten.



BUBBA 'N' STIX

Level 5



6. Wenn du an diese Stelle kommst, hocke dich hin, da dieser Roboter dich angreifen wird. Schlage ihn mit Stix und springe auf ihn drauf und wiederhole dies noch einmal mit dem nächsten.

5. Wenn du den Lift fährst, landest du an diesem Punkt hier. Wandere nach rechts und greife dir den Außerirdischen. Achte auf die Laser an der Decke. Du mußt die Laser einsetzen, um diesen Koffer umzustoßen. Nachdem du dies gemacht hast, springe auf den linken Vorsprung und gehe rüber zu dem Knopf.

3. Wenn du an diese Stelle kommst, hocke dich hin, da dieser Roboter dich angreifen wird. Schlage ihn mit Stix und springe auf ihn drauf und wiederhole dies noch einmal mit dem nächsten.

4. Wenn du hierhin gelangst, mußt du diesen Knopf aktivieren, der einen Lift in Bewegung setzt, welcher dich auf höhere Vorsprünge bringt. Sobald du den Knopf aktiviert hast, renne und springe auf den Lift. Ein Laser wird vom Dach aus auf dich feuern - nimm dich in acht!

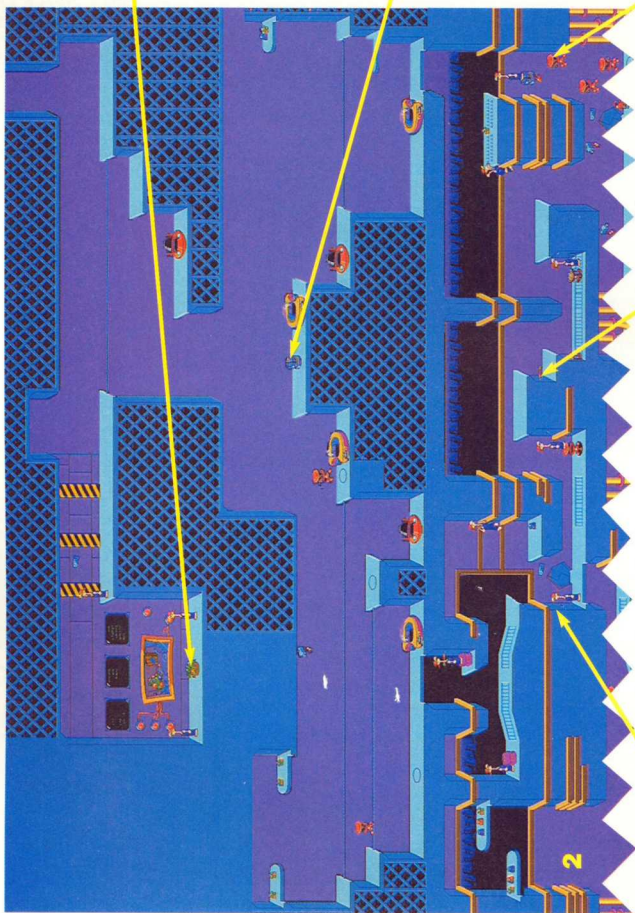
2. Wenn du nach rechts über einen Knopf gehst, wird das Suchgerät eingeschaltet. Du wirst nun von Lasern an der Decke angeschossen und von Robotern auf Radern attackiert.

1. Du startest von hier aus und wirst sofort von dem Außerirdischen mit einem Schirm vorangetrieben. Springe nach links rüber und sammle die Außerirdischen, die auf dem Boden zerstreut herumliegen, ein. Gehe dann nach rechts. Wenn du auf eine Reihe von Außerirdischen stoßt, gehe nach vorne und durch den Holzfinder hindurch. Gehe zuerst sicher, daß du Stix von dir weggeworfen hast. Wenn nicht, dann wirst du hier einen ordentlichen Schock erleben!



BUBBA 'N' STIX

Level 5



6. Wenn du diese Stufe des Levels erreichst, mußt du diesen Boss zerstören. Er sieht wie eine harmlose Topfpflanze aus, aber er wächst schnell zu einem großen Wachmeister heran. Sobald die Pflanze anfängt zu wirbeln, mache dich fertig, um sie zu überspringen. Sie wird versuchen, dich 3-mal schnell anzugreifen, und dann anfangen zu wachsen. Dies ist der Punkt, an dem du sie attackieren mußt. Schläge sie mit Stix so oft, bis sie sich in eine Ecke zurückzieht.

4. Du mußt diesen Lift treffen und dann auf ihn draufspringen. Er wird hoch in die Luft gehen. Jedoch wird er oben nicht lange haltmachen - springe schnell nach rechts auf den Vorsprung und hoch, bis du zum Anfang des gespannten Seiles kommst. Wandere über das Seil nach links und weiche den 2 roten Droiden aus.

3. Wenn du an diese Stelle kommst, mußt du die roten Droiden schlagen und dann auf sie und höher springen. Wenn du diesem hier begegnest, mußt du hoch und auf den Lift springen, der dich auf einen höheren Vorsprung bringt. Vermeide, auf diesen Robotern zu lange stehenzubleiben, da sie sehr bald anfangen werden, sich wieder zu bewegen.

2. Wenn du den anderen Vorsprung nicht hochkommst, bewege dich mit Stix im Loch auf diesen Vorsprung. Stecke Stix hier hinein, und er wird das Förderband nochmal anhalten. Krieche dann am Boden entlang, bis du an dem Pfosten in der Bodenmitte vorbeikommst. Du kannst nun aufstehen und Stix zuruckrufen. Wenn der Boden anfängt, sich zu bewegen, werden Koffer erscheinen. Springe auf den roten Koffer, wenn du ihn siehst, und dann auf den Vorsprung darüber.

1. Wenn du Stix in die Wand hier steckst, hält das Förderband an. Dies gibt dir etwas Zeit, auf Stix zu springen, dann auf den rechten Vorsprung und rüber auf den linken Vorsprung. Krieche dann den Boden entlang, bis du zu dem Koffer kommst. Lege den Koffer auf das Band und folge ihm. Wenn es anhält, springe hinauf und dann auf den darübertiegenden Vorsprung.



GENESIA

Und noch ein 'Populous'-Klon hat es geschafft, die Amiga-Szene zu erobern. Dieser ist jedoch schwieriger zu spielen, als das Original 'Populous'-Spiel. Es umfaßt 5 riesige Level für dich, auf denen du bauen, zerstören und erfinden kannst. Du bist die einzige Person in Genesia, die die Kontrolle über die Bevölkerung besitzt.

Startkarte



3 Nachkommen von Genesia sind in ihr Land zurückgekehrt, um 7 Juwelen zu suchen, die auf dem ganzen Land verstreut wurden, als der Prinz das Grabmal des Gottes Neort öffnete. Dabei wurden heilige Steine vom Grab entfernt. Du kontrollierst einen von den Nachkommen und hilfst ihm bei seiner Suche nach den Juwelen, bevor die anderen sie finden. Die Götter werden dir vergeben und sie zerstören. Auf Genesia gibt es 4 Jahreszeiten: Frühling, Sommer, Herbst und Winter. Hier ist die Weltkarte von Genesia: Entlang jeder Seite befinden sich Icons und Werkzeuge, die das Spiel hindurch benutzt werden können. Die folgenden Schlüssel zeigen dir ihre Bedeutung:

Icons und Werkzeuge



Wenn du diesen Knopf drückst, wird die Karte Teilungslinien auf dem Land einzeichnen, damit du sehen kannst, wieviel Land dir gehört und wo sich die Grenzen deines Landes befinden.



Das Stundenglas bewegt sich zur nächsten Jahreszeit, wenn es gedrückt wird. Vermeide die Benutzung, bis du alle von deinen Leuten bei konstruktiven Arbeiten vorfindest. Freue dich immer auf die nächste Jahreszeit und überprüfe, ob du genügend Nahrungsmittel und Materialien für die nächsten 2 Jahreszeiten zur Verfügung hast.



Dies ist der Punkt, an dem du dein Spiel sichern oder laden kannst. Alle 2 Jahre wirst du daran erinnert, das Spiel, welches du spielst, zu sichern. Du hast aber Entscheidungsfreiheit, wann du es machst.



Wenn er aktiviert ist, zeigt dir dieser Globus ein großes Bild der Welt, damit du die Größe deines Landes und der gegnerischen Gebiete wahrnehmen kannst. Wenn ein Gegner sich in deine Richtung ausweiten will, biete ihm ein Bündnis an, welches in der Regel 8 Sekunden dauert.



Die 3 Blöcke sind sehr wichtig für die Regierung deines Landes. Sie teilen deine Nahrung, Trinkwasser und alle deine Materialien in eine einfache Tabelle ein, die dir anzeigt, wieviel von allem noch übrig ist. Checke die Balance regelmäßig!



Dies sind die Schmiedewerkzeuge, die du brauchst, um, von einem einfachen Feld angefangen bis zu den Kasernen, alles zu bauen. Du mußt dieses Bild aktivieren, damit du sehen kannst, ob du die Materialien und genug Geld besitzt.



Die Schädel- und Kreuzknochen auf diesem Ball zeigen an, daß dies ein Zerstörungsbild ist. Wenn es benutzt wird, wird es das ganze Jahr über Felder, Bäume und Brunnen den Grasflächen gleichmachen. Zerstöre nicht die ganzen Bäume, sonst kommt es zu einer Umweltkatastrophe.



Dieses Bild bringt dich zu jedem stattfindenden Kampf, in den du verwickelt bist.



Um alle deine Armeen zu finden, mußt du dieses Bild drücken. Es führt dich zu ihnen. Wenn du es gedrückt hältst, wird es dich zu allen Armeen bringen.



Dieses Bild kannst du nur verwenden, wenn du einen Lieferwagen erfunden und gebaut hast. Wenn es aktiviert wird, bringt es dich zu allen Lieferwagen auf deiner Karte. Halte das Bild gedrückt, um die anderen Lieferwagen zu lokalisieren.



Wenn du eine Kanone erfunden hast, wird dich dieses Bild zu ihr führen. Du solltest ein Straßennetz anlegen, um Kanonen und Lieferwagen auf ihm zu transportieren. Es bringt dich schneller voran!



Schiffe ermöglichen dir, übers Meer zu segeln, um neues Land zu entdecken und deine Gegner vom Wasser aus anzugreifen. Aktiviere das Bild, um deine Schiffe zu finden. Du kannst auf dem Deck deines Schiffes Kanonen aufstellen, um deine Feuerpower zu erhöhen.



Der Wärmeluftballon bewegt sich schneller als jede andere Angriffsmacht. Er kann Bomben auf Truppen oder Bauwerke unter ihm abwerfen. Du mußt allerdings zuerst die Bombe erfunden haben. Oder du kannst einfach den Gegner auspionieren. Mit dem Bild kannst du die Ballons lokalisieren.



Dieses Bild zeigt die Anzahl der Truppenbewegungspunkte, die jede Militäreinheit hat, an. Du bekommst jedesmal eine neue Reihe von Truppenbewegungen, wenn die Jahreszeit wechselt.



Dieses Bild zeigt an, welches Bauwerk als nächstes konstruiert wird, wenn du dich entscheidest, ein anderes Bauwerk zu erstellen.



GENESIA

Welt 1



Es gibt 5 Welten für dich, die du erobern mußt. Du kannst sie in beliebiger Reihenfolge vervollständigen. Die 1. Welt ist eine Basiswelt, die dich zum Lernen der Kontrolle über das Spiel befähigen wird: Diese Stufe ist nicht allzu herausfordernd. Wenn du eine große Armee zusammenstellst, kannst du alle deine Gegner überfallen und ihr Land, ihre Juwelen und Erfindungen vereinnahmen.

Welt 2



In der 2. Welt mußt du die Schiffe oder Warmluftballons erfinden, um zu gewinnen. Die Edelsteine sind manchmal auf der Insel in der Mitte des Screens versteckt. Wie auch immer - frage in deiner örtlichen Taverne nach mehr Informationen. Du mußt dich mit dem Schiffsbau beeilen. Versuche, ihn zu deiner 1. Priorität zu machen. Verschwende daran aber nicht deine ganzen Bäume, sonst kann es zu einer ökologischen Katastrophe kommen.

Welt 3



Die 3. Welt ist mit der 1. Welt zu vergleichen, obwohl du dich dieses Mal in einem kleineren Gebiet befindest. Achte auf die fortwährende Invasion deiner Feinde, die dich von beiden Seiten angreifen werden. Laß das Emblem von mindestens einem Bogenschützen bewachen, wenn die Invasion beginnt, und versuche, immer eine Kavallerie in der Nähe zu halten. Baue schnell eine Steinmauer und ein Fallgitter, damit die Soldaten dich nicht weiter angreifen können.

Welt 4



In der 4. Welt befindest du dich zwischen deinen 2 Gegnern - paß also auf die Angriffe auf, die von beiden Seiten ausgeführt werden. Du mußt schnell die Bevölkerungszahl vermehren und eine große Armee aufstellen. Versuche, mit beiden Seiten ein Bündnis zu schließen, bis du dies geschafft hast. Baue auch eine Steinmauer und ein Fallgitter, aber verlasse dich nicht ausschließlich auf diese Mauer, da sie von Kanonen zerstört werden kann.

Welt 5



In der 5. Welt bist du genau wie in der 4. Welt von Feinden umringt. Du mußt ein Schiff bauen, um die Meere zu besegeln und Juwelen suchen. Oder du kannst eine ziemlich große Armee aufstellen und die Schiffe, wenn sie von der See zurückkommen, angreifen und die Juwelen stehlen. Versuche, so schnell wie möglich die Kanone herzustellen.



GENESIA

Bauwerke und deren Zweck



Bohrmaschine

Du beginnst auf deinem Land mit einer kleinen Anzahl von Siedlern und mit genügend Nahrungs- und Wasservorräten sowie einigen Werkstoffen für ein paar Jahreszeiten. Du solltest diese Werkstoffe mit Verstand benutzen, da du am Anfang deiner Königsherrschaft nicht viele davon zur Verfügung hast. Du mußt zuerst einen großen Bohrer herstellen. Du solltest versuchen, einen Hügel in der Nähe des Meeres zu finden.



Lagerhaus

In deiner nächsten Jahreszeit mußt du jemanden einstellen, der ein Lagerhaus baut, damit das ganze Material, das von der Bohrmaschine hergestellt wird, gelagert werden kann. Du brauchst auch einen Handwerker, der Bäume fällt. Wenn du deine maximale Lagerkapazität von 300 Einheiten erreichst, mußt du noch ein Lagerhaus bauen. Versuche, ein Gleichgewicht von Nahrungsmitteln, Trinkwasser, Gestein, Metallen und anderen Materialien herzustellen. Sammle keine Massen von Gestein oder Metallen an! Sollte es dir dennoch passieren, verkaufe deine Lagervorräte an die Geschäfte.



Das Innere des Lagerhauses



Baumfäller und Zimmermann

Wenn die nächste Jahreszeit naht, solltest du ein paar Bäume gefällt haben. Du kannst einen Zimmermann bestellen, der das Holz verarbeitet, damit es für den Winter griffbereit ist. Danach kannst du dich daran machen, eine Erfinderröhre zu bauen. Wenn das Winterende naht, mußt du einige von deinen Leuten in den Bereich der Landwirtschaft verlagern und einige von ihnen als Baumfäller einstellen.



Felder

Bei Winterende mußt du einige Felder bestellen, damit deine Bauern genug Korn anpflanzen können, um dich durch die nächsten Jahreszeiten zu bringen. Setze einen Architekten daran, fortwährend Häuser zu bauen, und lasse einen Baumfäller und Zimmermann Holz hacken. Wenn die Ernte ausreicht und du genug Holz zusammenhast, mußt du noch ein Lagerhaus und eine Bohrmaschine tauen. Du ziehst damit neue Siedler an, die dir helfen werden, dein Reich zu vergrößern.



Geschäft

Dies ist ein sehr wichtiger Teil des Spiels - du kannst viel Geld von dem Ladenbesitzer verdienen, da er alles aufkauft, was du ihm vor die Türe legst. Versuche, dein Geschäft neben ein Lagerhaus zu bauen, da du dadurch deine Lagervorräte schneller los wirst.



Ladenbesitzer



GENESIA

Bauwerke und deren Zweck



Ein Straßennetz

Du mußt die Vorräte schnell von einem zum anderen Land schaffen. Wenn du dies machst, mußt du deine Wagenladungen so schnell wie möglich in Bewegung setzen. Es ist sehr nützlich, ein Straßennetz anzulegen, da es die Dauer der Verladung auf die Hälfte der Zeit reduziert. Es hilft auch deinen Armeen und Kanonen, sich schneller fortzubewegen.



Kasernen

Wenn sich dein Reich vergrößert, mußt du eine Kaserne bauen, dann einen Tempel, einen Laden und eine Taverne. Überprüfe auf dem Level fortwährend die Kornvorräte, die du besitzt und Checke die Lagerhäuser nach Überlagerung durch. Wenn du auf deinem Land einige Dinge verändern möchtest, mußt du in die Bauwerke hineingehen und mit deinen Arbeitern sprechen. Wenn du Änderungen in der Steuer einführen willst, mußt du eine Armee aufstellen und mehr Soldaten anstellen, oder du

kannst ein Bündnis anbieten, wenn du in die Kasernen hinein mußt. Klicke auf den Soldaten, der am Schreibtisch sitzt. Er wird dir das Angebot machen, eine Armee aufzustellen oder die Steuer zu erhöhen.



Die Innenansicht der Kaserne



Die Taverne

Die Taverne ist das unwichtigste Bauwerk aller Gebäude, aber du brauchst trotzdem eine Taverne, um Informationen über die Orte, an denen sich die Juwelen von den Abenteurern befinden, herauszubekommen.



Eine Steinmauer

Wenn eine Mauer etwas zu lang geraten ist, kannst du ein Fallgitter installieren. Das ist ein sehr großer Vorteil, denn wenn du mit der Maus draufklickst, kannst du das Fallgitter öffnen, um deine Armeen rein- oder rauszulassen. Klicke nochmal auf das Fallgitter, um es zu schließen. Hindere die feindlichen Armeen daran, in dein Land einzudringen.



Ein Tempel

Du brauchst einen Tempel, um die Moral deiner Menschen zu stärken. Du kannst ihnen eine Spende zukommen lassen, um ihre Moral nochmals zu verstärken. Und du brauchst den Tempel auch dazu, um deine Juwelen zu beschützen.



Die Innenansicht des Tempels



GENESIA

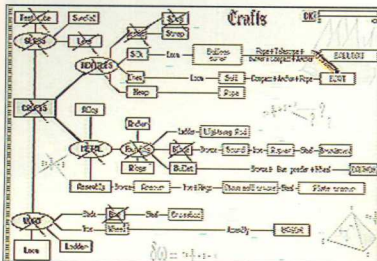
Erfindungen



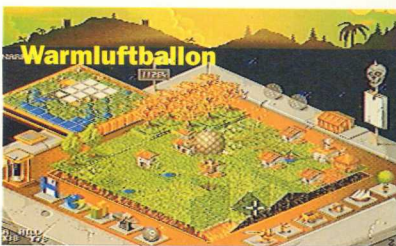
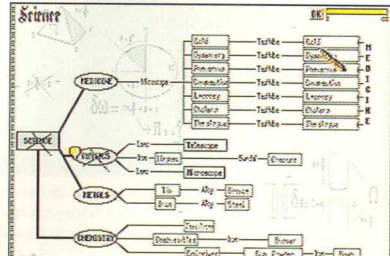
Wenn du durch die verschiedenen Jahreszeiten kommst, mußt du versuchen, einen Erfinder einzustellen, der sich mit Medizin und allgemeinen Erfindungen beschäftigt. Platziere im Winter die Hälfte deiner Leute in die Erfinderrhütte, ein Viertel der Leute benutzt du dazu, um neue Wohnungen zu bauen, und den Rest für Spezialisierungsarbeiten. Auch wenn die Spezialisierung kein Hauptthema in deinem ersten Teil darstellt, versuche dennoch, diesem Gebiet soviel Zeit wie möglich zu widmen. Du wirst Früchte finden, die dein Immunsystem gesund erhalten.

In der Erfinderrhütte siehst du die Erfindertafel, die dir die Entscheidung ermöglicht, welche Erfindung als nächstes an die Reihe kommt. Es gibt dort 2 verschiedene Dokumente, die der Erfinder gerade benutzt - ein Handwerks- und ein Wissenschaftsdocument. Hier erfindest du den Warmluftballon und eine Kanone oder Medikamente und Impfstoffe. Um etwas davon herzustellen, mußt du überprüfen, ob du die richtigen Rohstoffe zur Verfügung hast. Lege den Stift über den Gegenstand und klicke darauf. Eine Glühbirne erscheint neben dem Gegenstand, der gerade hergestellt wird.

Erfindertafel - Handwerk



Erfindertafel - Wissenschaft

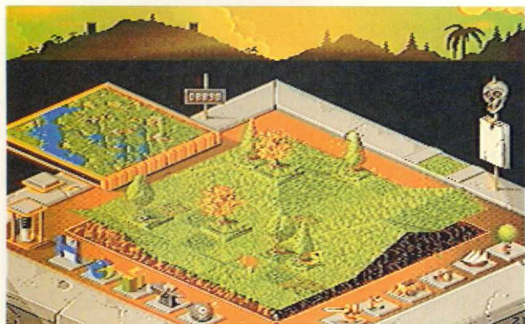


Diese beiden Erfindungen für Kriegszwecke dauern besonders lange. Sie können eine hohe Anzahl von militärischen Bewegungen beinhalten und tödlich in jedem Kampf sein. Du kannst die Kanonen auf den Schiffen stationieren und den Gegner vom Meer aus angreifen. Und du kannst auf alles, was sich unter deinem Ballon befindet, Bomben abwerfen.

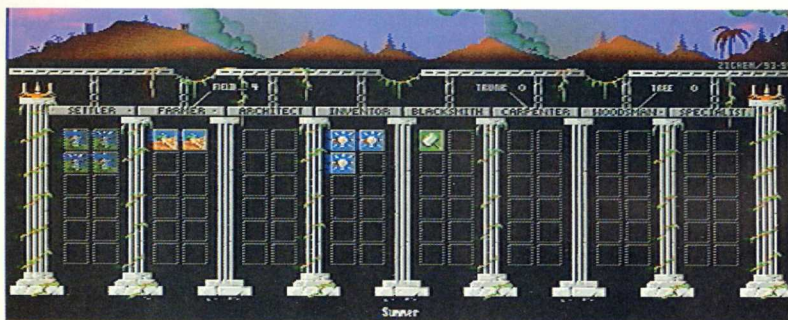


AMIGA 126 AMIGA GENESIA

Das Emblem



Das Emblem ist eine Flagge, und es stellt den Mittelpunkt in jedem deiner Länder dar. Dies ist die Stelle, von wo aus du deine Arbeiter auf ihre verschiedenen Arbeitsstellen aufteilst. Versuche immer, jeden von den Leuten beschäftigt zu halten: Im Winter können die Baumfäller, die Zimmermänner und die Bauern nicht ihren Berufen nachgehen. Teile sie deshalb ein, um dir bei den Erfindungen zu helfen, um Bauwerke zu konstruieren oder um Spezialtätigkeiten auszuführen.



Im Emblem wirst du einen Screen wie diesen hier sehen. Von hier aus teilst du deine Arbeiter ein. Versuche, deine Arbeiter nicht in der Nähe von kranken Menschen einzusetzen, da die Wahrscheinlichkeit einer Ansteckungsgefahr besteht und diese deine Arbeiteranzahl heruntersetzen könnte.



Du kannst Informationen über die Einwohner beliebiger Häuser herausfinden, wenn du deinen Cursor über das jeweilige Haus plaziert und doppelt klickst. Die Information umfaßt folgende Angaben: die Tätigkeit, die die jeweilige Person zur Zeit ausführt, wie viele Menschen im Haus wohnen, deren Alter und auch die Gesundheit der Eigentümer.



CODES

Besitz du etwa einige Spiele zuhause, die du seit Monaten nicht mehr gespielt hast, weil sie einfach zu schwer sind? Oder reißt du dir bald die Haare aus, da du mit deiner letzten Errungenschaft nicht weiter als bis durch den 1. Level kommst? Also gut - wenn du zuerst keinen Erfolg hast - schummle einfach!

Alle Formate...

A-TRAIN

Gib auf dem Haupt-Screen **CHEATERCHEATERWIMP** ein, um mehr Geld zu bekommen.

ALIENS

Level Codes
272H 1106D 2361F
7140E 7163H

ANOTHER WORLD

Level Codes
EDJ HICI FLLD
EDIL LIBC CCAL
KCIJ FIE ICACH
LDIJ LDCI GABK
LALD KJIA LFEK

APIDIYA

Um Level zu überspringen, gib diese Codes auf dem Titel-Screen ein und drücke **RETURN**:
2. Level **misshoneybee**
3. Level **deputyoflove**
4. Level **hastalavista**
5. Level **sneakpreview**
6. Level **showcredits**

ASSASSIN

Um Continues zu erhalten, mußt du **MIDAN** auf der Anzeigetafel eingeben.

BEAVERS

Gebe während des Spiels **BIGGIGBIB** ein und drücke dann **F2**, um Level zu überspringen. Drücke die Leertaste, um um den Level zu kreisen, und halte den Feuerknopf für Turbo-Speed gedrückt.

BODY BLOWS

Gehe ins Optionenmenü und drücke den 1. Joypad **LINKS** und den 2. Joypad **RECHTS**. Halte beide für 10 Sekunden gedrückt, um den Cheat-Modus zu aktivieren.

BUBBA 'N' STIX

Hier sind die Level Codes:
2. Level **1R5JKXWQ82**
3. Level **9VBDM1!1DN**
4. Level **CGLZLRYT?V** or **3VTCF9JQG8**
5. Level **CS4SL9DFQC** or **2FH8?M28LX**

CAPTAIN DYNAMO

Gib **PURPLE RAIN** auf der Anzeigetafel ein. Du kannst nun die + und - Schlüssel benutzen, um Level zu überspringen.

CREATURES

Pausiere das Spiel und gebe **A FINE KETTLE OF FISH** ein, um Level zu überspringen. Du kannst nun Level überspringen, wenn du den F10-Schlüssel drückst. Wenn du **C** drückst, schaltest du den Cheat wieder aus.

CRYSTALS OF ABORIA

Gehe zum Charakterauswahl-Screen, wähle Jarel und klicke auf dem Flaschenbild. Drücke nun **CTRL** und **V** für volle Lebenspunkte.

DRILLER

Schieße auf dem 1. Screen 20-mal (oder öfter) auf den Schuppen, und du wirst in einen Jet umgewandelt. Dies ermöglicht dir zu fliegen.

DALEY THOMPSON

Gib **HINGSEN.J.** ein. Du kannst nun das Ereignis wählen, das du spielen möchtest, indem du den Funktionsschlüssel drückst (**F1** bis **F10**).

DARK CASTLE

Gehe in den Panzerraum und drücke **W** und **S**. Halte sie gedrückt, bis du **25** Leben zusammen hast.

DRAGON BREED

Pausiere das Spiel und gib **IREM** für unendliche Leben ein. Drücke nun **N**, um Level zu überspringen.

ENDURO RACER

Gib nach dem Countdown **CHEAT** ein. Du bekommst zusätzliche 10 Sekunden, wenn du **T** drückst. Du kommst zum nächsten Checkpunkt, wenn du **S** eingibst. **F** gibt dir Turbo-Speed.

EPIC

Hier sind einige Level Codes:
AURIGA **CEPHUS** **APUS**
MUSCA **PYXIS** **CEIUS**
FOLNAX **CAELUM** **CORVUS**

ESPANA 92

Laß einen Athleten für 3 Stunden trainieren und ändere das Datum auf den 18ten. Setze seine Trainingszeit nun auf 1 Stunde herunter. Er wird nun zu 95 % fit sein.

EXECUTIVE LEADERBOARD

Benutze beim 7. Loch ein Sechser-Symbol, um ein Loch mit einem Schuß zu treffen.

EYE OF HORUS

Gib **SPAM** auf der Anzeigetafel ein, um unendliche Energie und Schlüssel zu erhalten.

FIRE AND ICE

Gib das Paßwort **COOL** ein, um unendliche Leben zu erhalten.

FIRE FORCE

Starte eine Mission mit 1 Bazookakugel und wähle sie dann. Halte **FIRE** runter und drücke **ESC**. Gehe nun zum Waffenlager und wähle **DROP ALL**. Nun hast du eine unbegrenzte Waffenanzahl.

FIRST SAMURAI

Während sich das Spiel auflädt, warte, bis das Wort **GOONIES** erscheint. Halte **F1** runtergedrückt, um Energie und Waffen zu erhalten, **F2** für unendliche Energie und **F3** für unendliche Leben.

Während du spielst, kannst du das Spiel **PAUSIEREN** und **DIPUTS** eingeben und den Nummernschlüssel des Levels drücken, zu dem du springen möchtest.

FLY HARDER

Gib die folgenden Codes auf dem Titel-Screen ein:

PHOTON **METATRAV** **BLACKHOLE**
SUPERNOVA **TRANSMITTER** **QUANT**
NEOGEOPOWER

FORMULA ONE GRAND PRIX

Gehe zu den Gruben und drücke **ESC**. Gehe nun zu **ACCELERATE TIME**. Du sollstest nun den 1. Platz erzielen.

GAUNTLET

Bewege dich überhaupt nicht, wenn du startest. Drücke **OPTION 1** und wähle dein Level.

GHOSTS AND GOBLINS

Drücke **DELBOY** auf dem Titel-Screen, um Unbesiegbarkeit zu erhalten.

GOLDEN AXE

Spiele im One-Player-Modus, aber schließe beide Joypads an das Gerät an. Wenn du stirbst, drücke **FIRE** auf dem 'anderen Joypad', um 3 extra Leben zu bekommen.

GREMLINS

Gib anstelle deines Names **SINATRA** auf der Anzeigetafel ein, um unendliche Leben zu erhalten.

GREMLINS 2

Der Cheat für dieses Spiel ist genau der gleiche wie für **GREMLINS**!

HARD DRIVIN

Beschleunige zu Spitzengeschwindigkeit. Wenn du auf Spitzengeschwindigkeit angelangt bist, wechsle direkt um zu **NEUTRAL**. Bei Zusammenstößen kommst du nun ohne Schaden davon.

HARD DRIVIN 2

Beschleunige zu Spitzengeschwindigkeit und drücke **N** für **NEUTRAL**. Dies gibt dir unbegrenzte Zeit, Unbesiegbarkeit und leichtes Steuern!



CODES

...Alle Formate

HARE RAISING HAVOC

Drücke die Tasten **ALT, CTRL, SHIFT** und **F5** alle zur gleichen Zeit, um Level zu überspringen.

IK+

Wann immer dein Charakter umgestoßen wird, **PAUSIERE** schnell das Spiel, drücke die **LEERTASTE** und kehre zum Spiel zurück. Du wirst nun unbesiegt sein.

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE
Gib deinen Namen als **SILLYNAM** ein, um unendliche Leben zu erhalten.

JAMES POND

Gib während des Spiels **JUNKYARD** ein. Drücke **RETURN**, damit der Cheat-Modus ein- oder ausgeschaltet wird. Drücke **D**, um die Ausgänge zu öffnen. Benutze die Knöpfe in der letzten Reihe des Keyboards (i.e. **ZXCVB** etc.), um Level zu überspringen.

KILLING GAME SHOW

Wenn 'Press Fire to Play' auf dem Screen erscheint, drücke **HELP**, und dir wird eine Karte von dem Level gezeigt, welchen du anfängst, zu spielen. Wenn du **HELP** während des Replays drückst, wirst du von dieser Position aus mit 5 Leben starten.

LEANDER

Hier sind die Level Codes:

Level 1 **SUSS**, Level 2 **IMED**, Level 3 **URTI**, Level 4 **BASD**, Level 5 **NOUS**, Level 6 **RERO**

LITTLE PUFF

Gib **FAT DRAGON NINJA** ein. Nun kannst du Level überspringen, indem du **CAPS LOCK** und **L** eingibst.

MANIC MINER

Pausiere während des Spiels und drücke * (asterisk)-Schlüssel. Dies verschafft dir 9 Leben.

MANIC MINER 2

Der Cheat für dieses Spiel ist genau der gleiche wie für Manic Miner.

MCDONALD LAND

Wenn du zum Ausgang runter in den Bonusraum fällst, drücke **FIRE** und dann **P**, damit du noch eine Chance bekommst.

MIGHT AND MAGIC

Hier sind ein paar Teleport-Codes:

LUDWIG	WOODLAND
DSCH	BABAYAGA
GLOBDDULE	QUIXOTE
THE MOJO	CLANGERS

MONTY PYTHON'S FLYING CIRCUS

Gib **SEMPRINI** auf der Anzeigentafel ein. Du kannst nun ein neues Spiel von dem Level aus beginnen, auf dem du gestorben bist.

NAVY SEALS

Gib deinen Namen als **PSBOYS** auf der Anzeigentafel ein. Starte nun das Spiel und pausiere sofort. Drücke **ESCAPE**, um in den nächsten Level zu kommen.

NEW ZEALAND STORY

Drücke **DEL**, dann **M** und gib **FLUFFYKIWIS** ein, um unendliche Leben zu erzielen. Du kannst nun **S** drücken, um Level zu überspringen.

NICKY BAUM

Hier sind einige Level Codes:

MEDIT	KRATTY
MIRTES	ARRAY
JANIR	TRINOS
SIXAN	

OPERATION THUNDERBOLT

Drücke auf dem Titel-Screen **FIRE** und **F8**, um ein Gewehr mit einer Lasersicht zu erhalten. Gib **WIGAN NINJA** auf der Anzeigentafel ein, um unendliche Continues zu bekommen.

OPERATION WOLF

Wenn der Zähler am Ende des Levels erscheint, ziehe die 'Maus' **RUNTER**, um den Schaden zu verringern.

PANG

Gib auf dem Karten-Screen **WHAT A NICE CHEAT** ein. Nun kannst du überall hinreisen.

PARADROID

Drücke auf dem Titel-Screen **F3**. Ein Optionenauswahl-Screen erscheint.

PARASOL STARS

Gib während des Spiels **CYNIX** ein, drücke dann **F1** bis **F10**, um Level zu überspringen. Wenn du ganze Level überspringen möchtest, drücke einen Nummernschlüssel zwischen 1 und 7.

POPULOUS 2

Gib im Paßwortkasten eines jeden Levels **ADKITAKDVGZLRGWZ** ein. Dies gibt dir von allem Erreichbaren eine maximale Anzahl.

PREMIER

Gib auf dem Titel-Screen **SPARKPLUGS** ein, um unendliche Leben zu erreichen.

R-TYPE

Gib deinen Namen als **SUMITA**. ein (vollständig mit Punkt am Ende), um unendliche Leben zu erzielen.

R-TYPE 2

Drücke **P**, halte dann deinen linken Mausknopf **RUNTER** und drücke **F1** für Unbesiegtbarkeit.

RICK DANGEROUS

Gib auf der Anzeigentafel **POOKY** ein, um unendliche Leben zu erhalten.

RICK DANGEROUS 2

Gib auf dem Titel-Screen **BURN IN HELL** für unendliche Leben ein.

SHADOW OF THE BEAST 2

Starte das Spiel und gehe nach rechts. Frage den Mann nach **10 PINTS** für unbegrenzte Energie.

STARDUST

Level Codes

BCQAAAAAGGN	CSCAQAAAAALOO
DDSQAQAANMN	EDSQAQAQTANKM

TITUS THE FOX

Level Codes.

Level 1.	2625
Level 2.	8455
Level 3.	2974
Level 4.	4916
Level 5.	1933
Level 6.	0738
Level 7.	2237
Level 8.	5648
Level 9.	6390
Level 10.	8612
Level 11.	4187
Level 12.	1350
Level 13.	9813
Level 14.	5052
Level 15.	3360
Level 16.	2045

WOLFHILD

Gib auf dem Titel-Screen **THE PERFECT KISS** ein, um unendliche Waffen zu erhalten. Während des Spiels mußt du **ITS NOT ALL WALKING** eingeben. Du kannst nun im gleichen Level wieder starten, in dem du gestorben bist.

WONDERDOG

Hier sind die Level Codes:

LEMONADE	PHARMACY
ULTIMATE	DANIELLE
LUCOZASE	

ZOOL 2

Gib diese Codes auf dem Titel-Screen ein:

CREAMOLA für 10 Leben,
VISION für 20 Leben,
TOUGH GUY für Unbesiegtbarkeit,
OLDENEMY für unbegrenzte Zeit,
ALCENTO für 99 Gegenstände zum Einsammeln,
KICKASS für unbegrenzte Smart-Bomben,
BUMBLEBEE, um Stufen zu überspringen (drücke **Return**, um Stufen zu überspringen).
Hier sind die Level Codes:
Gib SESAME für Swan Lake ein,
RONSON für Blueberry Hill,
FUNKYTUT für Tooting Common,
HISSTERIA für Snaking Pass,
WLURP für Mount Ices,
PLUNGER für Mental Block ein.

ZOOM

Level Cheat

Um auf einem beliebigen Level bis zum 30. Level zu starten, drücke **F10**, wenn du deine Wahl getroffen hast, und starte dann.



MINIABO. JETZT.

3x plus
AMIGA GAMES
mit Coverdisk!



Tips & Tricks
Sammelordner

für nur
DM

20,-

3x plus
Amiga Games-Kombi



Tips & Tricks
Sammelordner

für nur
DM

40,-

**MINIABO-BESTELLUNG - Bitte beachten: Bestellung nur per Vorkasse möglich.
Bestelladresse: COMPUTEC Verlag, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg**

Ja, ich will das AMIGA GAMES (mit Coverdisk) Mini-Abo 3 Ausgaben für DM 20,- (Ausland DM 25,-)

Gefällt mir AMIGA GAMES, so brauche ich nichts weiter zu tun. Dann erhalte ich AMIGA GAMES im Abonnement für min. 1 Jahr.

Gefällt mir AMIGA GAMES dagegen nicht, so gebe ich dem Verlag - nach Erhalt des zweiten Heftes - kurz schriftlich Bescheid, Postkarte genügt. **AF 2502**

Ja, ich will das AMIGA GAMES-Kombi-Abo 3 Ausgaben für DM 40,- (Ausland DM 45,-)

Gefällt mir das AMIGA GAMES-Kombi, so brauche ich nichts weiter zu tun. Dann erhalte ich das AMIGA GAMES-Kombi im Abonnement für min. 1 Jahr.

Gefällt mir das AMIGA GAMES-Kombi dagegen nicht, so gebe ich dem Verlag - nach Erhalt des zweiten Heftes - kurz schriftlich Bescheid, Postkarte genügt. **AF 2502**

Dazu erhalte ich als Dankeschön einen Tips & Tricks Sammelordner.
(Art.-Nr. 995)

Zahlungsweise:
Bargeld, bzw. einen Verrechnungsscheck über den entsprechenden Betrag habe ich beigelegt.

Meine Adresse:

Name, Vorname

Strasse, Hausnummer

PLZ Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Datum 1. Unterschrift *ggü. des Erziehungsberechtigten*
(Ich versichere mit der Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.)

Vertrauensgarantie:

Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absend-ung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUTEC VERLAG GmbH & Co.KG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg.** Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum 2. Unterschrift *ggü. des Erziehungsberechtigten*
(Ich versichere mit der Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.)

Vertrauensgarantie:

Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUTEC VERLAG GmbH & Co.KG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg.**

"Was hat er nur?"



Das wissen wir leider auch nicht, aber wir wissen, was er offensichtlich nicht hat:

die neuen **32-seitigen Tips & Tricks** in allen Heften des COMPUTEC VERLAGS, **zum Herausnehmen und Sammeln!** Nur in Heften mit diesem Zeichen:

COMPUTEC
VERLAG

Deutschlands große Fachredaktion für
Computer- und Videospieldmagazine.

