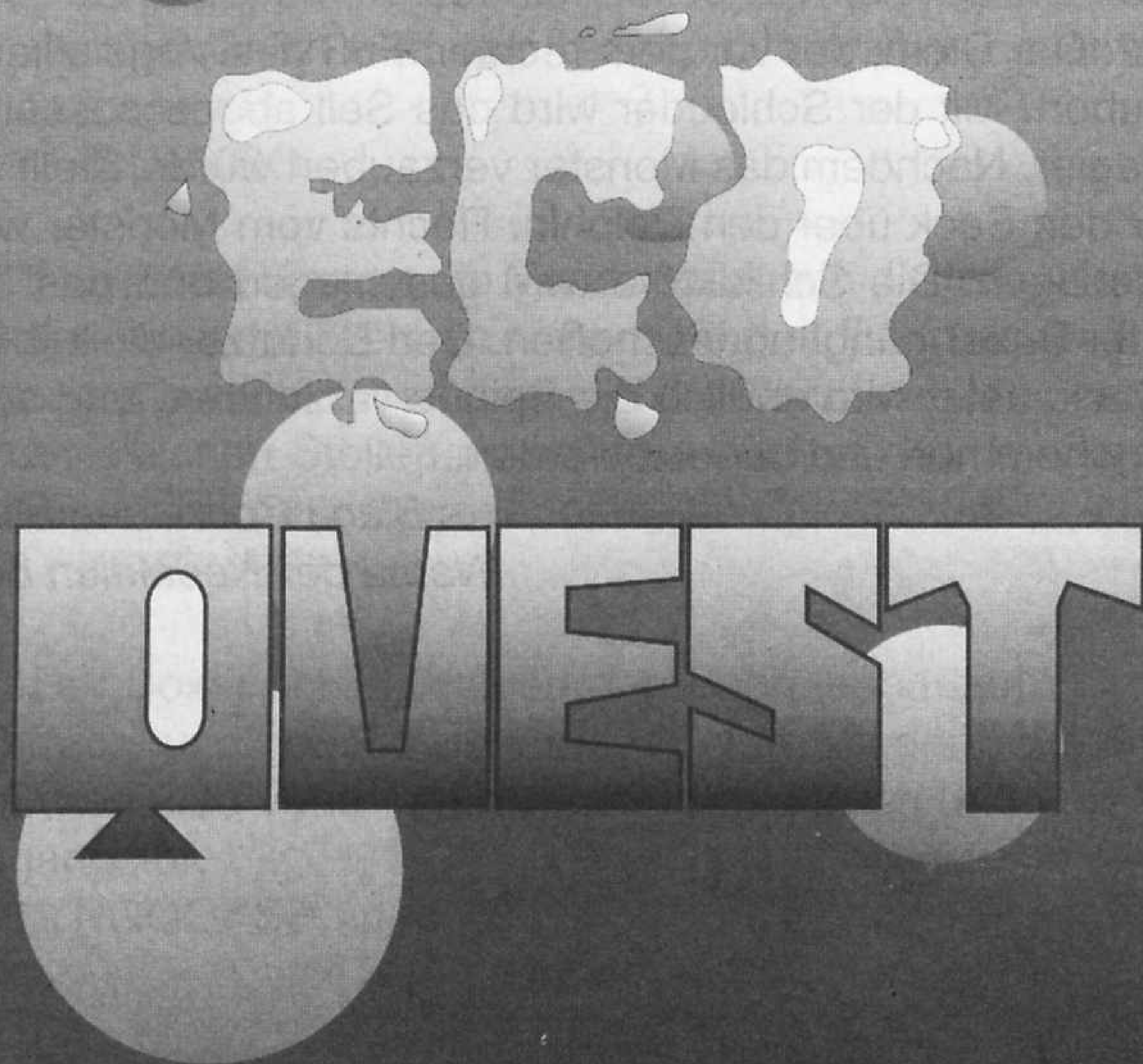


VORSCHAU TIPS & TRICKS 6/92

KOMPLETTLÖSUNG



Ausgabe 5/92

TIPS & TRICKS

KOMPLETTLÖSUNG:



GOBLIINS

AMIGA

ST

C64

PC

LYNX

GAME GEAR

NES

MEGA DRIVE

SEGA MASTER

FUN & ACTION

GAME ON

**3 Powergames..
für nur DM 7,90!**

**Jetzt NEU im
Zeitschriftenhandel.**

INHALT

Amiga

Seite 4

The Oath • Double Dragon 3 • Switchblade 2 • Leander • Terminator 2 • Robocod • Gods • Blues Brothers • Apidya • Final Fight • Chip's Challenge • Outzone • Shadow Warrior • P-47 • Brainball • Shadow Of The Beast 2 • Jeanne d'Arc • Clik Clak • Tail Gator • Sliding Skill • Space Ace 2 • Bundesliga Manager Pro

Konsolen

Seite 12

Slime World • Klax • Elektrocop • Pacland • Quackshot • Road Rash • Solar Jetman • Super League • Hellfire • EA Hockey • Turtles 2 • Devil Crash • Blades of Steel • The Lucky Dime Caper • Slider • Putt & Putter • Space Harrier

ST • C 64

Seite 20

Pegasus • Thunder Burner • Kangarudy

PC

Seite 21

Civilization • Turtles • Mad TV • Indy 500 • Gunship 2000 • North And South •

Komplettlösung

Seite 26

Gobliins

THE OATH

Im Auswahlmenü solltet Ihr zuerst das Wort **"NUHTAERB"** eingeben und danach irgendeinen Menüpunkt anklicken. Jetzt verlaßt Ihr diesen wieder. Das Menü "Cheat" erscheint nun, in dem Ihr sämtliche Level anwählen könnt. Mit den Tasten **1** bis **6** könnt Ihr außerdem während des Spiels alle Extrawaffen ausprobieren.

DOUBLE DRAGON 3

Wenn man sich im Pausenmodus befindet, drückt man neunmal die Taste **F9**. Jetzt stehen unendlich viele Credits zur Verfügung.

Pontus Henrikson

SWITCHBLADE 2

In ein "Spiel im Spiel" gelangt man, indem man im Titelbild **"CHROME"** eingibt. Die Levelcodes lauten:

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

LEANDER

Mit dem Amiga-Freezer lassen sich in Adresse **7D03B** Leben in Hülle und Fülle finden.

TERMINATOR 2

Zunächst einmal gönnt man dem guten Arnold ein kleines Ruhepäuschen. Dann betätigt man hintereinander alle Funktionstasten von **F1** bis **F10** und nimmt die Terminatoren-Tätigkeit durch Knopfdruck wieder auf. Wenn ein Level jetzt einmal zu langweilig werden sollte, so drückt man einfach **ESC** und der nächste Level kann gespielt werden.

Klaus Vill

ROBOCOD

Um in einen besonderen Bonuslevel zu gelangen, müßt Ihr den zweiten Turm hochklettern, rechts auf das Dach springen und die nächste Turmspitze überspringen. Nun landet Ihr auf einem Dach, auf dessen linken Seite ein Turm zu finden ist.

Maik Janowski

GODS

Wenn Ihr als Paßwort **"SORCERY"** eingibt, erweist sich das Götterleben als entschieden einfacher.

BLUES BROTHERS

Im Auswahlbildschirm "**HOULQ**" eingeben. Der Screen leuchtet kurz auf, und eine Zahl von 1 bis 6 bringt Euch in die nächste Spielebene. Gestartet wird der Levelcheat mit **SPACE**.

Klaus Vill

APIDYA

Um die volle Bewaffnung zu erhalten, solltet Ihr im Pausenmodus "**URLDABBA**" eingeben.

FINAL FIGHT

Während des Intros solltet Ihr solange auf die **HELP**-Taste drücken, bis HAGGAR den Bildschirm anschaltet. Eine große Überraschung ist angesagt.

Pontus Henrikson

CHIP`S CHALLENGE

Ihr solltet im Pausenmodus "**I THINK THEREFORE I AM.**" (mit Punkt!) eingeben, denn auf diese Weise müßt Ihr keine Chips mehr aufsammeln. Wenn Ihr "**09/12/57**" eingibt, so erhaltet Ihr unendlich viel Zeit.

Schließlich und endlich könnt Ihr Euch mit dem Satz "**SAGITTARIANS MAKE BETTER LOVERS**" den wichtigen Generalschlüssel besorgen.

Sven Sulzbach

OUTZONE

Hier die Levelcodes:

Level 2 - CHARLEY	Level 3 - BREWSTER
Level 4 - RVWRAMA	Level 5 - THEABYSS
Level 6 - JCAMERON	Level 7 - LBRITISH
Level 8 - SOTHSIDE	Level 9 - HEULSBECK
Level 10 - B FIEDEL	Level 11 - BITMAPBRO
Level 12 - MBIEHN	Level 13 - FACTOR5
Level 14 - JHIPPEL	Level 15 - RMATTHEWS
Level 16 - TEXAS	Level 17 - JBURNS
Level 18 - SILVESTRI	Level 19 - THOLLAND
Level 20 - CAULDRON2	Level 21 - MOORCOCK
Level 22 - Z	Level 23 - DRACULA
Level 24 - POLEDOURIS	Level 25 - STARDUST
Level 26 - SOON	Level 27 - HORROR
Level 28 - TALES	

Stefan Möller

SHADOW WARRIOR

Wenn Ihr bei diesem fernöstlichen Kampfsportspiel die **HELP**-Taste drückt, so gelangt Ihr auf dem schnellsten Weg in den nächsten Level. Der Tastaturblock kann übrigens auch sehr hilfreich sein, denn ein Druck auf die "**0**" läßt alle Gegner verschwinden.

Sascha Schnatz

P-47

Wenn man "**ZEBEDEE**" in der Highscoreliste einträgt und anschließend **F1** oder **F2** drückt, darf man sich überraschen lassen.

Vanja Fsuruistis

BRAINBALL

Level 1 - WELLDONE	Level 2 - PPHAMMER
Level 3 - FORTUNE	Level 4 - READY
Level 5 - STEADY	Level 6 - NO GO
Level 7 - JOYSTICK	Level 8 - RUTODFGP
Level 9 - DENISE	Level 10 - BIGAGNUS
Level 11 - CHIPCHIP	Level 12 - HATTHATT
Level 13 - FRANKLIN	Level 14 - PJORTE
Level 15 - HUI LUIS	Level 16 - ESCAPE
Level 17 - CONTROL	Level 18 - SPACE
Level 19 - AMIGAFUN	Level 20 - LAMBADA
Level 21 - ERTERZUT	Level 22 - LEVEL 23
Level 23 - BIGDREAM	Level 24 - CINEMAXX
Level 25 - SMARTIES	Level 26 - LOGOGO
Level 27 - SQUARES	Level 28 - SPEEDIE
Level 29 - SERPENT	Level 30 - FLIPPER
Level 31 - COFFEE	Level 32 - DOENER
Level 33 - NO COKE	Level 34 - SMOKIE
Level 35 - ALLSTAR	Level 36 - SOFTWARE
Level 37 - COMPUTER	Level 38 - DISKFULL
Level 39 - HARDWARE	Level 40 - HOOLIGAN
Level 41 - LEVEL 42	Level 42 - OWLPARTY
Level 43 - FREESHOT	Level 44 - BIERZELT
Level 45 - LAADAADI	Level 46 - LAADAADA
Level 47 - NOWAYMAN	Level 48 - RUSHRUSH
Level 49 - THE END	

Björn Bohnhoff

SHADOW OF THE BEAST 2

Die Levelcodes zu diesem Spiel lauten:

Level 1 - ETERNITY
Level 2 - SUNSTONE
Level 3 - NECROPOLIS
Level 4 - OBERON

Enrico Bernhardt

JEANNE D'ARC

Um die Provinzen zu beruhigen, solltet Ihr unliebsame Geiseln köpfen lassen. Auch wenn sich gar keine in Eurer Gewalt befinden sollten, wirkt doch schon der alleinige Versuch besänftigend. Revolutionäre Provinzen können allerdings so nicht versöhnt werden. In diesem Fall hilft nur eines: Auf die Herdsteuer beschränken!

CLIK CLAK

Level 2 - 3518	Level 3 - 6382
Level 4 - 8427	Level 5 - 2385
Level 6 - 5924	Level 7 - 1267
Level 8 - 7208	Level 9 - 6532
Level 10 - 5012	Level 11 - 6511
Level 12 - 8562	

Stephan Hartmann

TAIL GATOR

Area 1 - 6291 Area 2 - 4350 Area 3 - 4183 Area 4 - 8093

Level 1 - 3650 Level 1 - 2508 Level 1 - 6375
 Level 2 - 2524 Level 2 - 8253 Level 2 - 7273
 Level 3 - 5330 Level 3 - 3177 Level 3 - 1621

Hans-Jörg Riedmaier

SLIDING SKILL

Level 5 - KAFFEETASSE	Level 10 - SENFTUBE
Level 15 - WARMESBIER	Level 20 - GUMMIBAUM
Level 25 - VOLLERASCHER	Level 30 - LEERERFRIDGE
Level 35 - LAMETV	Level 40 - WEITERSO
Level 45 - MUEDEFINGER	Level 50 - STROMAUSFALL
Level 55 - VOLLEPLATTE	Level 60 - COLARAUSCH
Level 65 - AMONERULES	Level 70 - TIMISTMUEDE
Level 75 - ALTERPORSCHER	Level 80 - PAPPIGEPIZZA
Level 85 - NIESERFREEZER	Level 90 - HITOECLIPSE
Level 95 - KONZENTRATION	

Sonja Kaufmann

SPACE ACE 2

Szene 1 - Feuer, Feuer	Szene 2 - oben
Szene 3 - Feuer	Szene 4 - oben, Feuer
Szene 5 - Feuer	Szene 6 - links
Szene 7 - rechts, oben, oben	Szene 8 - links
Szene 9 - oben, rechts	Szene 10 - rechts

Szene 11 - unten, Feuer	Szene 12 - oben, rechts
Szene 13 - Feuer	Szene 14 - links
Szene 15 - links, Feuer	Szene 16 - rechts
Szene 17 - Feuer	Szene 18 - links, links, links, rechts
Szene 19 - rechts, oben	Szene 20 - oben, links, rechts, oben
Szene 21 - Feuer, rechts, Feuer, rechts	
Szene 22 - links, rechts	Szene 23 - rechts, oben
Szene 24 - rechts, oben, links, oben	
Szene 25 - links	Szene 26 - links, rechts
Szene 27 - Feuer	

Frank Hänsch

BUNDESLIGA MANAGER PRO

Jeder kennt das Problem mit dem großen Mogel-Guru. Jetzt ist es aus mit ihm, denn von nun an kann der entsprechende Spielstand zweimal geladen werden.

- Kopie der zweiten Diskette anlegen
- Die Workbenchoberfläche laden
- Als nächstes AmigaShell öffnen und folgendes eingeben:
 - **CD "BM_PROF_DISK_2:"**
 - **ED "High.c"**
 - jetzt alle Zeilen dieses Files löschen und wieder abspeichern (siehe Handbuch)
 - **PROTECT High.c**
 - **PROTECT Sic.dat**

Das Programm BLMpr ist nun nicht mehr in der Lage die beiden Files zu verändern. Selbstverständlich übernehmen wir keine Garantie für diesen Cheat und kommen auch nicht für evtl. Schäden an der Programmdiskette auf.

Mahir Yalacioglu

KONSOLEN

SLIME WORLD

(Atari Lynx)

Level 1 - ASER	Level 2 - FTRW
Level 3 - DSAE	Level 4 - HZPA
Level 5 - SAZC	Level 6 - HZTR
Level 7 - POAV	Level 8 - DGPE
Level 9 - GDAP	Level 10 - FPNM
Level 11 - BHYE	Level 12 - IGJA
Level 13 - HBIT	Level 14 - TRAS
Level 15 - IKGR	Level 16 - KLOP
Level 17 - HGTS	Level 18 - JDSV
Level 19 - KNMA	Level 20 - GDEW

KLAX

(Atari Lynx)

Level 1 - OPTR	Level 2 - GTBD	Level 3 - GFRE
Level 4 - OPAS	Level 5 - EDCF	Level 6 - GTRE
Level 7 - DSAE	Level 8 - SWAR	Level 9 - DNOM
Level 10 - CFRE	Level 11 - DFRE	Level 12 - UASE
Level 13 - HJBF	Level 14 - DFGH	Level 15 - UJHG
Level 16 - FGRE	Level 17 - RPJQ	Level 18 - VHIS
Level 19 - SPOT	Level 20 - SPTJ	Level 21 - KIOP
Level 22 - JUND	Level 23 - QWER	Level 24 - CVBN
Level 25 - FREW	Level 26 - VJUJ	Level 27 - FRTE
Level 28 - KPWQ	Level 29 - ZTVH	Level 30 - IUSV
Level 31 - GFRE	Level 32 - KITR	Level 33 - TZUI
Level 34 - VBNM	Level 35 - PLOW	Level 36 - IWQA
Level 37 - HZTR	Level 38 - FREW	Level 39 - AGJU
Level 40 - PLFE		

KONSOLEN

ELEKTROCOP

(Atari Lynx)

Level 1	Level 5	Level 9
Tür 1 - 2473	Tür 1 - 8658	Tür 1 - 0170
Tür 2 - 9874	Tür 2 - 5462	Tür 2 - 1092
Tür 3 - 8743	Tür 3 - 9973	Tür 2 - 6473
	Tür 4 - 7642	Tür 3 - 7102
	Tür 5 - 0912	Tür 4 - 4726
	Tür 6 - 0974	Tür 5 - 1375
	Tür 7 - 7865	Tür 6 - 2857
	Tür 8 - 4285	Tür 7 - 6998
		Tür 8 - 1798
		Tür 9 - 4321

Level 2	Level 6	Level 10
Tür 1 - 3287	Tür 1 - 9722	Tür 1 - 6732
Tür 2 - 5409	Tür 2 - 8765	
Level 3	Level 7	Level 11
Tür 1 - 9287	Tür 1 - 6021	Tür 1 - 0293
Tür 2 - 7210	Tür 2 - 5824	
Tür 3 - 3936		
Level 4	Level 8	Level 12
Tür 1 - 0394	Tür 1 - 7698	Tür 1 - 2987
Tür 4 - 7395		
Tür 5 - 8294		

Daniel Braun

PACLAND

(Atari Lynx)

Wenn Ihr am Ende einer Spielrunde kurz vor dem "Break Time"-Schild nach oben springt, so erhaltet Ihr anstelle der gewöhnlichen 100 Punkte satte 7.650 Punkte.

Stephan Krupp

QUACKSHOT

(Mega Drive)

Wie wäre es mit 99 Leben? Einfach in Mexiko alles aufsammeln und dann die dritte Fahne anfliegen. Dort geht man ein wenig nach vorne und erledigt die drei Gegner. Man schnappt sich das Extraleben, wählt die dritte Fahne erneut an und erfreulicherweise ist schon wieder ein Bonusleben zu finden. Wenn man diese Prozedur oft genug wiederholt, sind 99 Donalds kein Problem mehr!

ROAD RASH

(Mega Drive)

Um bei diesem Spiel nicht ganz am Anfang beginnen zu müssen, sind hier die notwendigen Codewörter:

45265	01AO0
1048P	32365
15251	01QG0
101U5	3CB5E
15221	023S1
0143S	34246

Stefan Lipp

SOLAR JETMAN

(NES)

Hier sind die schwierigen Planetencodes:

Planet 5	- KHD ZLG DBG BHB
Planet 6	- KLD GBB DBM BHB
Planet 7	- KQD BQQ CBR VHB
Planet 8	- KDG THN BBX WHB
Planet 9	- HBG TMP LBG KHB
Planet 10	- KDG NNN KBM QHB
Planet 11	- KQG XPM QBR DHB
Planet 12	- HHG LDG BBX WHB
Planet 13	- KGH WGG BBG DHB

SUPER LEAGUE

(Mega Drive)

Das ultimative Codewort für das Finale in den amerikanischen Play Offs lautet: **KNcjpmqrnmkdbVPZViuFGXA**

HELLFIRE

(Mega Drive)

Im Optionsmenü auf Schwierigkeitsstufe "Hard" stellen und sich dann irgendeinen Sound anhören. Nach ca. 70 Sekunden startet das Spiel automatisch und gönnt dem Spieler 99 Continues!

EA HOCKEY

(Mega Drive)

Hier sind vier Tips, wie der gegnerische Torwart am leichtesten zu bezwingen ist.

(1) Man läuft schräg auf das Tor zu. Der Torhüter bewegt sich nun nach links, und der Schütze muß den Puck nur noch in das rechte Eck schieben.

(2) Der Spieler läuft gerade auf die Mitte des Tors zu. Dadurch zentriert sich der Tormann. Nun sollte man, sofern der Spieler Rechtshänder ist, in die rechte Ecke zielen. Ist der Eishockeyprofi aber Linkshänder, so schießt man in die linke Ecke.

(3) Der Spieler läuft die Bande entlang, bis er mit dem Tor ungefähr auf gleicher Höhe ist. Nun spielt man einen genauen Paß in die Mitte, da meist ein zweiter Spieler mitläuft. Dieser muß dann nur noch ins freie Tor abstauben.

(4) Man schießt mit einem schußstarken Spieler schräg auf das Tor. Von der rechten Seite des Spielfeldes sollte man einen Linkshänder, von der linken Seite einen Rechtshänder abziehen lassen.

Bei Schlägereien sollte man nicht das Motto "immer feste drauf" anwenden, sondern nach jedem Schlag zurückweichen und beim Vorgehen dem Gegner eine verpassen. Dies kann man solange wiederholen, bis der Kampf gewonnen ist.

Danny G. Franzreb

TURTLES 2

(NES)

Wenn Ihr im Titelbild sechsmal nach unten, siebenmal nach rechts, **B**, **A** und **START** drückt, so könnt Ihr Euch einen beliebigen Level aussuchen.

DEVIL CRASH

(Mega Drive)

Level 1 - OH CJ65 OFKT Level 2 - DEVIL CRASH
Level 3 - TECHNOSOFT Level 4 - B5CLAE8 ECG

Kai Janik

BLADES OF STEEL

(NES)

Hier ist eine Taktik, die Ihr während des Spiels anwenden solltet. Allerdings solltet Ihr vorher den "Penalty Shot" gut üben.

1. Schnappt Euch den Puck und lauft damit in die eigene Spielhälfte.
2. Es wird Euch nur ein einziger gegnerischer Spieler folgen.
3. Jetzt mit dem Puck solange herumlaufen, bis sich Euer Tor genau zwischen Eurem und dem gegnerischen Spieler befindet.
4. Nun das Joypad nicht mehr bewegen und die Zeit sicher ablaufen lassen.
5. Am Ende des Matches steht es also 0:0, und der "Penalty Shot" muß schließlich entscheiden, wer der Sieger sein wird.

Sebastian Graf

THE LUCKY DIME CAPER

(Sega Master)

Wenn Ihr den untersten Level anwählt (in den Anden), so könnt Ihr bei einer Vase unendlich viele Extras abkassieren, indem Ihr dieses Blumengefäß mutwillig zerschlägt, ein paar Schritte zurückgeht und die Vase anschließend wieder zerstört.

Andreas Urban

SLIDER

(Game Gear)

Level 1 - JAJC	Level 2 - AJAJ	Level 3 - JJJL
Level 4 - AACC	Level 5 - JALE	Level 6 - AJCL
Level 7 - JJJN	Level 8 - CAAC	Level 9 - LAJE
Level 10 - ACAC	Level 11 - JCJE	Level 12 - ALAL
Level 13 - JJJN	Level 14 - ACCE	Level 15 - JCLG
Level 16 - ALCN	Level 17 - JLLP	Level 18 - CCAE
Level 19 - LCJG	Level 20 - AAEE	Level 21 - JANG
Level 22 - AJEN	Level 23 - JJNP	Level 24 - AAGG
Level 25 - JAPI	Level 26 - AJGP	Level 27 - JJPB
Level 28 - CAEG	Level 29 - LANI	Level 30 - ACEG
Level 31 - JJNI	Level 32 - ALEP	Level 33 - JLNP
Level 34 - ACGI	Level 35 - JCPK	Level 36 - ALGB
Level 37 - JLPD	Level 38 - CCEI	Level 39 - LCNK
Level 40 - AEAE	Level 41 - JEJG	Level 42 - ANAN
Level 43 - JNJP	Level 44 - AECG	Level 45 - JELI
Level 46 - ANCP	Level 47 - JNLB	Level 48 - CEAG
Level 49 - LEJI	Level 50 - AGAG	Level 51 - JGJI
Level 52 - APAP	Level 53 - JPJB	Level 54 - AGCI
Level 55 - JGLK	Level 56 - APCP	Level 57 - JPLD

Level 58 - CGAI	Level 59 - LGJK	Level 60 - AEEI
Level 61 - JENK	Level 62 - ANEB	Level 63 - JNND
Level 64 - AEGK	Level 65 - JEPM	Level 66 - ANGD
Level 67 - JNPF	Level 68 - CEEK	Level 69 - LENM
Level 70 - AGEK	Level 71 - JGNM	Level 72 - APED
Level 73 - JPNF	Level 74 - AGGM	Level 75 - JGPO
Level 76 - APGF	Level 77 - JPPH	Level 78 - CGEM
Level 79 - LGNO	Level 80 - EAAE	Level 81 - NAJG
Level 82 - EJAN	Level 83 - NJJP	Level 84 - EACG
Level 85 - NALI	Level 86 - EJCP	Level 87 - NJLB
Level 88 - GAAG	Level 89 - PAJI	Level 90 - ECAG
Level 91 - NCJI	Level 92 - ELAP	Level 93 - NLJB
Level 94 - ECCI	Level 95 - NCLK	Level 96 - ELCB
Level 97 - NLLD	Level 98 - GCAI	Level 99 - PCJK

Dieter Steiner

PUTT AND PUTTER

(Game Gear)

Beginner Mode

Stage 4 - NKDLK
Stage 7 - QAQAX
Stage 10 - JKJLC
Stage 13 - YAWBM
Stage 16 - HKPLD
Stage 19 - PUTT

Master Mode

Stage 4 - WBNAU
Stage 7 - PLGKI
Stage 10 - NLJKE
Stage 13 - LLMKA
Stage 16 - KBZAK

SPACE HARRIER

(Game Gear)

Stage 2 - EAGF	Stage 3 - CHFA
Stage 4 - Bonusrunde	Stage 5 - DGBC
Stage 6 - HBGA	Stage 7 - FBHE
Stage 8 - Bonusrunde	Stage 9 - BFCH
Stage 10 - HGDA	Stage 11 - AGEK

Francisco Garabatos

PEGASUS

(Atari ST)

Um das fliegende Pferd in andere Levels abheben zu lassen, müßt Ihr folgende Codes eingeben:

Level 11 - SCREEN	Level 21 - DRAGONFLY
Level 31 - BEEBOB	Level 41 - CELESTIAL

THUNDER BURNER

(Atari ST)

Level 2 - XD76	Level 3 - CL95	Level 4 - LC42
Level 5 - PR27	Level 6 - ED94	Level 7 - AS38
Level 8 - JH49	Level 9 - VS75	Level 10 - ZN52
Level 11 - VK39	Level 12 - GT84	

Alexander Jaus

KANGARUDY

(C64)

Berlin-Darwin (1-4)	- HAIP
Berlin-Gerth (2-4)	- MAC
Berlin-Sidney (3-4)	- VASL
Berlin-Melbourne (4-3)	- GODS
Endszene	- ENDI

Lutz Holland

CIVILIZATION

1. Eigenschaften der wichtigsten Zivilisationen

Russen/Römer

Beide Völker sind sehr aggressiv. Besonders in den höheren Levels entwickeln sie sich sehr schnell zu fortgeschrittenen Zivilisationen mit einem mächtigen Armeepotential. Sehr oft verlangen sie Tribute. Begleicht man diese nicht, kommt es unausweichlich zum Krieg.

Griechen/Engländer

Nach den Russen und den Römern die aggressivsten Zivilisationen. Auch sie verlangen häufig Geld. Im Gegensatz zu den Russen entwickeln sie sich aber viel langsamer. Oft müssen sie ihre Erfindungen stehlen.

Franzosen/Germanen

Sehr friedfertig. Sie greifen nur selten an, zahlen oft Geld für den Frieden und tauschen gerne Wissen aus. Am besten man lebt in Frieden mit ihnen. Solange sie sich nicht allzu sehr ausbreiten können sind sie ungefährlich.

Amerikaner/Chinesen

Solange man sie nicht angreift sind sie meist friedlich. Besonders schnelle Entwicklung in der Wissenschaft. Beide sind in Kriegen ziemlich schlagkräftig. Am besten greift man sie nur an, wenn man eindeutig überlegen ist.

Inder

Meist keine besonders mächtige Zivilisation. Solange man sie in Ruhe läßt, sind sie friedlich. Greift man sie an, so gehen sie zu Gegenangriffen über. Sie haben eine relativ gute Kriegsführung.

Azteken (Spanier)

Schnelle Ausbreitung bei beiden. Oft besitzen sie viele große Städte mit Stadtmauern. Die Größe Ihrer Armeen hält sich jedoch in Grenzen und oft zahlen sie Tribut.

Zulus

Normalerweise kein bedeutender Volksstamm. Sie breiten sich schnell aus. Schlechte Kriegsführung.

2. Beginn des Spiels

Am besten bastelt man sich eine Erde mit folgenden Voraussetzungen zusammen: große Kontinente, mild, feucht, 3 Milliarden Jahre alt.

Als Volk wählt man als Anfänger die Russen oder die Griechen. Es ist wichtig, daß man sich schon am Anfang möglichst schnell ausbreitet. Besonders wichtig ist auch, daß man zu Beginn viele Städte an Flüssen gründet. Hier können sie sich am schnellsten ausbreiten.

Nun setzt man die Taxrate auf 0% und erhöht sie erst wieder, wenn man schon einige Bauwerke errichtet hat. Dann entwickelt man so schnell wie möglich die Phalanx (Bronze Working) zur Verteidi-

gung. Danach erfindet man Literatur (Alphabet, Code Of Laws, Writing) für die Wissenschaft. So schnell wie möglich die "Great Library" und normale "Bibliotheken" errichten. Je weiter man in der Wissenschaft entwickelt ist, desto überlegener ist man den anderen Völkern.

3. Angriff und Verteidigung

Zur Verteidigung baut man zuerst einmal Baracken. Eine Stadtmauer kostet zwar eine ganze Stange Geld, dafür gehen bei einem Angriff aber auch keine Einwohner mehr verloren.

Will man eine große Stadt einnehmen, so geht man besten folgendermaßen vor:

1. Zerstörung der Felder (Hungersnot).
2. Besitzt die Stadt eine Mauer, so versucht man diese mit einem Diplomaten zu zerstören (Industrie sabotieren).
3. Auch Städte angreifen, die man nicht einnehmen will (die Unzufriedenheit der gegnerischen Bevölkerung steigt!).
4. Erst angreifen, wenn man sicher überlegen ist.

Angriff mit einer Atomwaffe

Man packt eine Atomrakete auf einen Flugzeugträger. Gleichzeitig belädt man ein Transportschiff mit zwei Siedlern und zwei Soldaten (Riflemen). Nun fährt man mit den beiden Schiffen in die Nähe des Zieles (nicht zu nahe an die Stadt heranfahren). Nachdem man die Rakete abgefeuert hat, besetzt man mit den Soldaten die Stadt. Mit den Siedlern räumt man so schnell wie möglich die Verschmutzung weg. Wenn man Atomwaffen einsetzen möchte, so sollte man dies nur im Notfall tun. Ist die Verschmutzung nämlich allzu hoch, so erwärmt sich das globale Klima, und die Pole beginnen zu schmelzen.

Thomas Kägi und Philippe Snozzi

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

1. Kein Bombenentschärfen im See

Dazu muß man das Spiel - kurz bevor man eine Schildkröte ins Wasser steuert - abspeichern. Jetzt spielt man normal weiter. Wenn man durchgekommen ist, aber dabei einen oder mehrere Turtles verloren hat, so sollte man alle in das "Pizzadies" gehen lassen. Wird nämlich jetzt das SAVEGAME geladen, so hat man das Bombenentschärfen übersprungen ...

2. Zugang zum Partywagen

In den Partywagen gelangt mit **TAB-STOP**.

Sven Dänner

MAD TV

Zu einem beliebigen Zeitpunkt im Spiel begibt man sich in das Maklerbüro und bietet das eigene Studio an, um es danach zu einem höheren Preis wieder anzumieten. Praktisch als Provision verlangt der Makler sofort drei Tagesmieten, die Euch vom Konto abgezogen werden. Wiederholt diese Aktion solange, bis sich ein Schuldenberg angehäuft hat, und der Kontostand von -999.999.999\$ in +999.999.999\$ umschlägt. Vergeßt aber nicht das Studio wieder abzugeben, da die Miete jetzt Millionen beträgt.

Stephan Rausch

INDIANAPOLIS 500

- Am besten steuert man mit dem Joystick.
- Kurven schneidet man immer von außen an, fährt an den Innenstreifen und läßt sich nach außen treiben.
- Niemals mehr Sprit als unbedingt nötig tanken. Die Qualifikationsrunden schafft man mit 10 Gallonen, das Zehn-Runden-Rennen mit 15 Gallonen.

GUNSHIP 2000

Man nehme sich zu Gunship 2000 einen Diskettenmonitor und lade die Datei ROOSTER.DAT. Hier kann man jetzt einiges verändern (die Zahl bedeutet das x-te Byte nach Anfang des Namens):

RANG:

84 (00=WOC, 01=WO1, usw.)

STATUS:

86 (00=Replacement, 01=Active, 02=Retired, 03=MIA, 04=KIA)

ABZEICHEN:

36=CMOH	37=DSC	38=SS
39=BSV	40=AMV	41=ACV
42=PH	43=NDS	

SONSTIGES:

81 =Anzahl der Abstürze
 102=Höchstpunktzahl
 106=Punkte für die letzte Mission
 110=Anzahl der Missionen
 112=Anzahl der Campagnen
 114=Gesamtpunktzahl

Sebastian Stotz

NORTH AND SOUTH

- Zunächst versuchen, North Carolina einzunehmen, denn nur dann erhält man Nachschubtruppen aus Europa.
- Besitzt man zwei Städte, deren Eisenbahnlinie durch heimisches Gebiet führt, so wird man ebenfalls mit Nachschub und neuen Truppen versorgt.
- Den Nachschubzug eines Gegners kann man abfangen, indem man die Verbindungslinie von zwei Städten unterbricht oder seine Städte direkt erobert.

Nicolai D. Rathmann

GOBLIINS

1. Bild: Der Boxer schlägt gegen die Wand mit dem Skelettkopf. Der Benutzer bläst in das Horn und der Zauberer verhext den Ast. Als letztes nimmt der Benutzer die Axt.

2. Bild: Zunächst den ersten und dritten Apfel von rechts verzaubern. Der Boxer schlägt die Äpfel vom Baum. Danach nimmt der Benutzer den ersten Apfel und legt ihn in den Abgrund an der Brücke. Mit dem dritten Apfel wird ebenso verfahren.

Level 2 - VQVQFDE

3. Bild: Der Benutzer wendet den Diamanten auf die Eingangstür an.

Level 3 - ICIGCAA

4. Bild: Zunächst nimmt der Anwender den ersten gelben Topf und benutzt ihn bei der rechten einäugigen Pflanze. Der Boxer - er kann als einziger klettern - erklimmt die Pflanze. Dann schlägt er das Buch vom Stuhl. Jetzt nur noch mit dem Benutzer den Diamanten aufheben, das Buch hinaufklettern und dem Magier den Diamanten geben.

Level 4 - ECPQPCC

5. Bild: Der Zauberer verhext zu Beginn einen Haken, der ganz unten vor dem Buckligen liegt. Der Boxer klettert die Stange hinauf und schlägt auf das rechte Auge des Steinkopfes. Jetzt steigt der Benutzer auf die Zunge. Hier wartet er auf den Zauberer, der sich erst um das Zeichen über dem Sarg kümmern muß und danach zum Benutzer eilt. Der Boxer schlägt nun wieder auf das rechte Auge. Nach einiger Zeit wird der Bucklige von dem Monster erschreckt. Nachdem das Monster an der Zunge vorbeigelaufen ist,

teilt der Boxer wieder kräftig aus (rechtes Auge). Der Benutzer nimmt den Pilz.

Level 5 - FTWKFFEN

6. Bild: Der Boxer klettert an dem Faden hinauf, an dem die gelbe Spinne hängt. Hier bleibt er an einem der beiden Fäden hängen (immer verschieden). Wenn Ihr den richtigen Faden gezogen habt, werdet Ihr hochgezogen. Mit der Pistole kann der Benutzer nun die große und die kleine Spinne erledigen. Jetzt nimmt dieser das Kissen und legt es unter die gelbe Spinne. Der Zauberer nimmt sich der Spinne an, und der Benutzer steckt die Flasche ein.

Level 6 - HQWFTFW

7. Bild: Das Säckchen wird vom Zauberer verhext und vom Benutzer aufgehoben. Den Boxer stellt Ihr links neben die Vogelscheuche. Jetzt streut der Benutzer die Samen auf den kleinen Acker. Sobald die Vögel ins Bild kommen, schlägt Ihr mit dem Boxer auf die Vogelscheuche. Gleich danach steigt Ihr mit dem Zauberer auf den rechten Ast des Baumes und beschwört die rechte der beiden Wolken. Nun lauft Ihr gegen die Pflanze. Der Magier erscheint und der Benutzer gesellt sich zu ihm.

Level 7 - DWNDGBW

8. Bild: Das Skelett ist das nächste Ziel des Zauberers. Dieses steht nun auf und verliert einen seiner wenigen Knochen. Jetzt noch einmal zaubern. Ihr nehmt die Flöte und hypnotisiert mit ihr die Schlange. Der Boxer kann nun die Schlange hinaufklettern und die Felsbrocken am rechten Bildschirmrand mit seinen Fäusten bearbeiten. Auf die linke Seite des losen Bretts stellt Ihr den Zauberer und schlägt noch einmal auf die Felsen. Den ganzen Vorgang wiederholt Ihr dann mit dem Benutzer.

Level 8 - JCJCJHM

9. Bild: Ihr müßt versuchen vorsichtig das Fleisch zu erreichen, ohne dabei den Hund zu reizen. Jetzt gebt ihm das Fleisch.

Level 9 - ICVGCGT

10. Bild: Der Benutzer legt das Fleisch vor das Loch im Baum (unten links). Dann verzaubert Ihr die drei im Wind wehenden Blätter. Der Magier stellt sich auf das äußerste Ende des verlängerten Astes. Der Benutzer nimmt den Windsack, und der Boxer zieht am unteren Ende des Astes. Jetzt begibt sich auch der Benutzer auf den Ast (noch einmal ziehen). Der Korken wird als nächstes verzaubert. Anschließend wird er vom Benutzer genommen und in das rechte der beiden oberen Löcher gedrückt. Nun nehmt Ihr wieder den Windsack und positioniert Euch neben das andere Loch. Der Boxer schlägt auf das Loch, aus dem der Vogel manchmal herauschaut. Der Windsack muß jetzt im richtigen Moment benutzt werden. Sobald das Federtier gefangen wurde, ist diese Runde beendet.

Level 10 - LQPCUJV

11. Bild: Vorsichtig benutzt Ihr den Vogel vor dem Hund, den der Zauberer daraufhin verzaubern kann. Der Boxer holt zu einem kräftigen Schlag gegen die Kellertür aus.

Level 11 - HNWVGKB

12. Bild: Ihr nehmt das Spielzeug und gebt es dem Skelett. Dann mit der Feder die Füße kitzeln und den Schlüssel aufheben. Mit diesem öffnet Ihr den Käfig. Der Zauberer wendet einen Spruch auf die Feder an, die der Benutzer anschließend nimmt. Damit kann nun die Wespe erschlagen werden (wieder verzaubern). Der Benutzer krallt sich den Wurfpeil und wirft ihn auf das Bild. Jetzt müßt Ihr nur noch die Voodoopuppe und das Elixier einstecken.

Level 12 - FTQKVLE

13. Bild: Zunächst wird die untere Wurzel des Baumes verzaubert. Der Benutzer stellt sich auf den langen Ast und bläst in die Lockpfeife. Jetzt müßt Ihr solange warten, bis der kleine Vogel halb ausgeschlüpft. Dann solltet Ihr ihn leicht tätscheln (Boxer) und dann verzaubern. Als nächstes wird die Hupe verhext. Der Benutzer trinkt das Elixier und rennt zum Zauberer. Ihr nehmt die Karotte und lockt damit den Maulwurf aus seinem Loch. Den Boxer laßt Ihr jetzt nach ganz unten laufen, der Maulwurf wird verzaubert. Jetzt kann der Boxer an dem Magier vorbeilaufen.

Level 13 - DCPLQMH

14. Bild: Ihr verzaubert einen länglichen Stein. Dann nehmt Ihr den Stab, steigt die Stufen hinauf und steckt den Stab in das kleine Loch, das sich rechts in dem großen Stein befindet. Jetzt schnell die Gießkanne nehmen und der zweiten von rechts, der dritten von rechts und der letzten Karotte Wasser geben. Dann verzaubert Ihr alle drei. Der Boxer schlägt mit dem Schlüssel auf die Karotte und anschließend wird der Schlüssel mit den anderen Möhren benutzt, bevor Ihr ihn endgültig hinlegt.

Level 14 - EWDGPNL

15. Bild: Ihr boxt eine Kanonenkugel vom Stapel und danach die Kanone selbst. Die Kugel kann jetzt genommen und in das Laderohr gestopft werden. Wieder schlägt Ihr die Kanone und könnt dann mit einem Streichholz die Lunte entzünden. Nach dem erfolgten Schuß entfacht Ihr kurz ein Feuer unter dem großen Topf. Jetzt mit der Karotte genauso wie mit der Kanonenkugel verfahren, nur daß die Kanone beim Abfeuern waagerecht stehen sollte (noch einmal boxen). Das Gleiche wieder mit einer Kanonkugel. Die nächste Karotte verzaubern und beim schwerhörigen Mann benutzen. Mit dem Holzhammer auf den Gong schlagen und das Pendel mitnehmen. Level 15 - TONGTOV

16. Bild: Das Pendel benutzt Ihr am Boden so oft, bis es an einer bestimmten Stelle sehr stark ausschlägt. Diese Stelle solltet Ihr Euch merken. Dann den Stein auf die Markierung legen und zweimal verzaubern. Auch die kleinste Palme wird verzaubert, bevor der Boxer sie herunterschlägt. Jetzt die Spitzhacke an dem gemerkten Platz benutzen. Wenn Ihr dies oft genug wiederholt, erscheint nach einiger Zeit "GO".

Level 16 - KDVGRDC

Bild 17: Als erstes wird der Sack verzaubert und aufgehoben. Der Boxer schlägt gegen den Holzstapel. Das sich nun lösende Holz wird als Falle benutzt (zaubern!), die Samen auf die oberste Ebene gestreut. Der Fuß läßt sich mit dem Spray betäuben und dann an das Ende der Treppen transportieren. Den Braten legt man auf die Brücke, und der Dolch wird vom Drachen verbrannt, bevor er wieder genommen wird.

Level 17 - IQDNKQO

Bild 18: Ihr gebt der Statue die Voodoopuppe in die linke Hand und benutzt den Dolch im Kreis an seinem Körper. Dann nehmt Ihr den Schlüssel und benutzt ihn an dem rechten Ohr. Jetzt den Dolch wieder an der gleichen Stelle und an der Hand, in der der Schlüssel steckt, benutzen. Nun geht jeder einzelne Spieler zum Dolch.

Level 18 - KKKPURE

Bild 19: Der Boxer schlägt gegen den Bananenhaufen. Ihr nehmt die Gelbfrucht und benutzt sie vor dem Wolf. Mit der Seife und der Nase wird ebenso verfahren. Ihr nehmt das Buch und verzaubert das Eingangstor.

Level 19 - NGOGKSP

Bild 20: Ihr verzaubert das Schild, die Pflanze wird angeboxt und auch der Stöpsel wird verhext. Dem Riesen erzählt Ihr eine Geschichte aus dem Buch. Nun nehmt Ihr die Trinkschale und stellt sie vor sein rechtes Auge. Dann wieder aus dem Buch vorlesen. Den Fisch entführt Ihr von dem oberen Turm zu dem mit der Trinkschale. Die Schale mit den Tränen wird auf das Monster gegossen. Zum Schluß muß noch die Schleuder eingepackt werden.

Level 20 - NNGWTTTO

Bild 21: Mit der Schleuder werden die Bananen heruntergeschossen. Nachdem der Hebel betätigt wurde, stellen sich alle drei auf den Delphin.

Level 21 - TQNGFVC

Bild 22: Der Stein, der vor dem rechten Fuß des Vogels liegt, wird verzaubert. Mit der Schleuder wird das Seil abgeschossen, dann der Magier. Nachdem das Monster verzaubert wurde, stellt der Benutzer den Sack über den Delphin. Rechts vom Monster wird das Seil gezogen. Die Schildkröte wird geschlagen und das Seil, an dem der Boxer hängt abgeschossen. Den Benutzer stellt Ihr neben den Sack. Jetzt wird endlich die Spinne verzaubert, und der Sack kann genommen und benutzt werden.

*Black Cobra and Masterkid
(Name der Redaktion bekannt)*