

FULL
COMBO

LEVEL-1

NEW
BEST

+1UP



Andreas Zintzsch

einfach, gespielt!

NINTENDO CLASSIC MINI SNES

Cheats, Tipps und Tricks

- Karten | Cheats | Special Moves | Level Codes
- Tipps und Tricks zu allen 21 Spielen des SNES Classic Mini

Verlag:
BILDNER Verlag GmbH
Bahnhofstraße 8
94032 Passau

<http://www.bildner-verlag.de>
info@bildner-verlag.de

Tel.: +49 851-6700
Fax: +49 851-6624

ISBN: 978-3-8328-5351-8

Covergestaltung: Julian Bammer

Autor: Andreas Zintzsch

Herausgeber: Christian Bildner

© 2018 BILDNER Verlag GmbH Passau

Diese Publikation ist kein lizenziertes Produkt der Rechteinhaber Nintendo | ARC SYSTEM WORKS | BANDAI NAMCO Entertainment Inc. | CAPCOM CO., LTD. | KOEI TECMO GAMES CO., LTD. | Konami Digital Entertainment | SQUA-RE ENIX CO., LTD. | TAITO CORPORATION. Alle verwendeten Markennamen oder Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Rechteinhaber.

Die Informationen in diesen Unterlagen werden ohne Rücksicht auf einen eventuellen Patentschutz veröffentlicht. Warennamen werden ohne Gewährleistung der freien Verwendbarkeit benutzt. Bei der Zusammenstellung von Texten und Abbildungen wurde mit größter Sorgfalt vorgegangen. Trotzdem können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden. Verlag, Herausgeber und Autoren können für fehlerhafte Angaben und deren Folgen weder eine juristische Verantwortung noch irgendeine Haftung übernehmen. Für Verbesserungsvorschläge und Hinweise auf Fehler sind Verlag und Herausgeber dankbar.

Fast alle Hard- und Softwarebezeichnungen und Markennamen der jeweiligen Firmen, die in diesem Buch erwähnt werden, können auch ohne besondere Kennzeichnung warenzeichen-, marken- oder patentrechtlichem Schutz unterliegen.

Das Werk einschließlich aller Teile ist urheberrechtlich geschützt. Es gelten die Lizenzbestimmungen der BILDNER-Verlag GmbH Passau.

Vorwort

2016 startete Nintendo seine „Nintendo Classic Mini“ Serie mit der Neuauflage der NES Konsole und 31 mitgelieferten Spieleklassikern. Die kleine Konsole entwickelte sich zum Verkaufsschlager und war schnell ausverkauft.

2017 folgte dann der logische Nachfolger: das Super Nintendo Entertainment System (kurz: SNES) als Nintendo Classic Mini Version. Es liefert 20 altbekannte Spielehits der klassischen SNES plus ein weiteres, bisher unveröffentlichtes Spiel: Starfox 2. 21 Jahre nach seiner geplanten Veröffentlichung durfte Starfox 2 mit der Nintendo Classic Mini SNES das Licht der Welt erblicken. Viele Spiele sind Fortsetzungen der bereits vom NES bekannten Spieleserien wie z. B. Mario, Mega Man, Kirby, Final Fantasy oder Zelda.

Einige Kritikpunkte nahm sich Nintendo zu Herzen und hat bei der zweiten Minikonsole im Vergleich zum Vorgänger nachgebessert: Es sind mit der Konsole zwei Controller mit dabei, anstatt nur einem. Außerdem sind die Kabel der Controller länger geworden, obwohl sie ruhig noch etwas länger ausfallen dürften. Der Anschluss erfolgt am Bildschirm über HDMI und die Stromversorgung über USB. Ein Netzteil wird leider nicht mitgeliefert. Beim Anschluss an einen Fernseher mit USB ist dies kein Problem, aber bei Monitoren ohne aktiven USB Anschluss muss man sich ein USB Netzteil besorgen (oder ein vorhandenes Netzteil eines Smartphones oder Tablets mit passenden Anschlüssen nutzen).

Das Nintendo Classic Mini ist im Grunde ein kleiner Emulator in einem Gehäuse mit Controlleranschlüssen. Seine Funktionsweise ist sehr einfach: anstecken und losspielen. Man kann kein weiteres Zubehör anschließen. Es gibt auch keine Cheatmodule, so wie es sie für das klassische SNES gab (z. B. GameGenie oder Pro Action Replay). Dies bedeutet natürlich, dass die Cheatcodes für diese Cheatsysteme auf dem Nintendo Classic Mini nicht funktionieren.

Über dieses Buch

Dieses Buch soll dir Informationen, Tipps und Tricks zu jedem der 21 Spiele liefern. Cheats sind nicht bei jedem Spiel vorhanden. Viele Cheatcodes die z. B. im Internet gefunden werden, funktionieren nur mit einem entsprechenden Cheatmodul auf einem klassischen SNES.

Zu jedem Spiel findest du einige Informationen, wie das Erscheinungsjahr. Die Jahreszahl gibt das Erscheinungsjahr auf dem SNES an, die meisten der Spiele erschienen auch zum ersten Mal auf der SNES.

Einige Spiele bieten keinerlei Cheats (ohne externe Systeme wie durch ein Cheatmodul) und sind meist nur durch ständiges Üben zu meistern. Super Punchout! gehört als Beispiel zu diesen Spielen.

Andere Spiele dagegen bieten viel Spieltiefe und würden mit Komplettlösungen den Rahmen dieses Buches sprengen. Die Komplettlösungen zu Final Fantasy III oder The Legend of Zelda: A Link to the Past könnten schon alleine dieses Buch füllen. Aber auch jedes der anderen Rollenspiele oder Mario Spiele mit ihren zig Geheimleveln und versteckten Gegenständen würden je ein eigenes Buch verdienen.

Wir haben daher versucht, eine gesunde Balance zwischen den Tipps und Tricks zu den einzelnen Spielen zu finden, um so jedem Spiel gerecht werden zu können.

Schreibweise

Controllerbuttons, Bezeichnungen von Schaltflächen und Gegenständen sind zur besseren Unterscheidung farbig und kursiv hervorgehoben, zum Beispiel der Button *Select* oder *A* auf dem Controller oder der *Option Mode* im Spiel Super Ghouls'n Ghosts.

Nun wünschen wir dir viel Spaß mit dem Buch, den Abenteuern von Starfox und Zelda und allen weiteren Spielen auf deinem Nintendo Classic Mini: SNES.



Die Tastenbelegung des Controllers



Beispiel für das Drücken der Richtungstasten:



Drücke nach unten.



Drücke gleichzeitig hoch und rechts
(Schräg nach rechts oben).



Drücke zuerst nach unten und drücke dann gleich
weiter nach rechts.



Drücke zuerst nach oben, dann weiter nach links
und weiter nach unten.

Inhalt

Contra III The Alien Wars.....	8
Donkey Kong Country.....	12
EarthBound	18
Final Fantasy III	22
F-Zero	28
Kirby Super Star.....	40
Kirby's Dream Course.....	44
The Legend of Zelda: A Link to the Past.....	48
Mega Man X	54
Secret of Mana	58
Star Fox	64
Star Fox 2	66
Street Fighter II Turbo: Hyper Fighting	68
Super Castlevania IV.....	78
Super Ghouls'n Ghosts.....	84

Super Mario Kart	88
Super Mario RPG: Legend of Seven Stars	92
Super Mario World	96
Super Metroid.....	98
Super Punch-Out!	102
Yoshi's Island.....	104

Contra III The Alien Wars

Spieleinfos



Name in Europa: Super Probotector: Alien Rebels

Erscheinungsjahr: 1992

Spieleranzahl: 1 oder 2

Herausgeber: Konami

Spielekatgorie: Run ,n' gun

Ziel: Besiege die Aliens und stoppe die Invasion.

Geschichte: Die beiden Vorgänger „Contra“ und „Super C“ waren auf dem NES sehr erfolgreich und bekamen mit Contra III ihre Fortsetzungen auf dem SNES. In Japan hieß das Spiel „Contra Spirits“.

Bis heute gibt es Spiele aus der Contra Reihe für alle möglichen Spielplattformen.

Tipps & Tricks

Steuerung

Y Knopf = Schießen

X Knopf = Waffe wechseln (Du hast 2 Waffen - dargestellt durch die beiden goldenen Falken oben am Bildschirm)

B Knopf = Springen

A Knopf = Bombe werfen

Linken und rechten Schulterknopf gedrückt halten: Beide Waffen halten.

Beide Waffen im Salto abfeuern:

Halte linken und rechten Schulterknopf gedrückt. Drücke noch Y (Schießen) und bewege dich nach links oder rechts und du springst in einem Salto, während du alle Waffen in alle Richtungen abfeuerst. Achtung - diese Aktion kann sehr unkontrolliert und gefährlich sein!

Beide Waffen (fast) gleichzeitig abfeuern:

Halte Y gedrückt, um permanent zu feuern. Drücke dabei schnell X und du wechselst schnell die Waffen undfeuerst damit beide ab.

Waffen wechseln:

Du kannst 2 verschiedene Waffen tragen. Welche du ausgewählt hast, siehst du oben am Bildschirm an den beiden goldenen Falkensymbolen. Die Buchstaben im Falken zeigen, welche Waffe es ist. Sammelst du eine neue Waffe ein, wird die ausgewählte Waffe automatisch ersetzt. Wenn du deine aktuelle Waffe nicht verlieren möchtest, wechsele also die Waffe, ehe du eine neue aufsammelest!

Waffen

Maschinengewehr

Deine Standardwaffe. Das MG ist eine gute Waffe.

Streuschuss (S)

Du schießt Streuschüsse gerade und schräg nach oben und unten. Für Anfänger eine gute Waffe, mit etwas Übung im Zielen ist jedoch das Maschinengewehr besser, da es schneller schießt.

Laser (L)

Ähnlich dem Maschinengewehr, nur dass es viel schneller schießt. Große Gegner werden also schneller erledigt. Gegen normale Gegner ist es egal, ob Laser oder Maschinengewehr. Sehr gute Waffe für die Level 2 und 5 (von oben Perspektive!).

Zielsuchende Raketen (H)

Für Anfänger eine der besten Waffen im Spiel. Die Raketen fliegen automatisch auf ihr Ziel zu, du musst nur noch schießen. Stelle dich auf eine Plattform und schieße ständig - so kannst du die immer wieder auftauchenden Gegner sicher erledigen, Punkte sammeln und damit Freileben bekommen. Nur für Endgegner nicht so gut zu gebrauchen.

Crusher Raketen (C)

Nicht zielsuchende Raketen. Machen viel Schaden und explodieren, fliegen aber nur geradeaus. Für starke Gegner (Bosse) zu empfehlen.

Flammenwerfer (F)

Die Flammen des Flammenwerfers halten dir die Feinde vom Leib. Seine Flammen gehen auch durch Barrieren hindurch. Gut, um Gegner in Deckung auszuschalten. Sehr gut für Level 6.

Barriere (B)

Ein Energieball umrundet und beschützt dich. Er tötet bei Berührung Gegner. Achtung: die Barriere hält nicht unendlich lange!



Level 2 und 5

Level 2 und Level 5 spielst du in der „Vogelperspektive“. Du siehst die Karte von oben. Ziel ist hier jeweils die Zerstörung von 5 Zielen. Pfeile zeigen dir den Weg zum Ziel.

Der Laser ist hier deine beste Waffe, da du fast konstant schnell in alle Richtungen schießen kannst.

Achtung vor den Brücken:

In Level 2 stürzen einige ein und du musst springen oder auf einem kleinen Sockel stehenbleiben.

In Level 5 explodieren einige Brücken, nachdem du über sie gelaufen bist. Bleibe also nicht stehen und überquere sie schnell.