

TOTAL!
100% NINTENDO
**6 nur
DM**

für  **Super NES
Game Boy
NES** **Nintendo**



Lösungsposter:

SUPER MARIO WORLD 

**ACTION REPLAY
ÜBER 500
CODES**



TIPS & TRICKS

N°1

**KOMPLETT-
LÖSUNGEN:**



**THE LEGEND OF
ZELDA**



FLASHBACK

STREETFIGHTER II

**Die besten
Schläge**

MORTAL KOMBAT

**TIPS &
LÖSUNGEN:**

Mega Man

Super Star Wars

Rock'n Roll Racing

Alfred Chicken

Super Probotector

und vieles mehr...

KINOHITS AUF VIDEO

Zum Videostart von „In the Line of Fire“, dem neuen Kassenknüller von Clint Eastwood, beleuchtet VIDEO PLUS das Leben des Superstars: „Karriere eines Einzelgängers“.



VIDEOPREMIERE

Nur auf Video: Dennis Quaid und Debra Winger in einer flammenden Liebesgeschichte: „Die Sache mit dem Feuer“.



EROTIK

VIDEO PLUS besuchte die Hardcore-Queen Nikki Dial am Set ihres neuesten Werkes in Hollywood: „Nikki – Dial my number“



SPIELE

Im Test: „Sonic 3“, der neue Hit von Sega. Superschnell, superspannend, Superspaß.



NEU IM KINO

„Gilbert Grape – Irgendwo in Iowa“. Ein beeindruckendes Familiendrama von Lasse Hallström mit Johnny Depp, Juliette Lewis und Leonardo DiCaprio.

TECHNIK

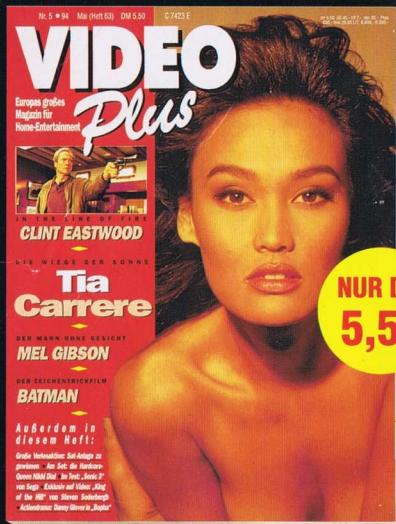
Das große Satelliten-Special. Alles über die neuesten Geräte für einen „himmlischen Empfang“. Außerdem: große Verlosaktion, bei der es eine Satelliten-Empfangsanlage zu gewinnen gibt.



JEDEN MONAT NEU.
Das aktuelle Heft ab 21.4. am Kiosk.

JETZT

TOTAL



NUR DM 5,50

EDITORIAL

TIPS & TRICKS FÜR NINTENDO

es gibt einen guten Grund zum Feiern: Seit nunmehr einem Jahr gibt es TOTAL!, Deutschlands unabhängiges, kritisches und unbestechliches Magazin für alle Nintendofreaks. Und mit TOTAL! gibt es eine Redaktion voller kompetenter **Spezialisten für Tips & Tricks**, die tagtäglich ganz intensiv nach allen Geheimnissen der Videospielwelt fahnden - immer auf der Suche nach geheimen Räumen, verborgenen Schlüsseln, versteckten Powerpunkten, besonderen Waffen und den richtigen Strategien.

TIPS & TRICKS N°1

Zum ersten **Geburtstag der TOTAL!** haben wir uns daher ein wenig Mehrarbeit gemacht. Für alle diejenigen unter Euch, die Wege durch ihre Games suchen oder verzweifelt vor einem Endgegner kapitulieren mußten, hat die TOTAL!-Redaktion tief in ihren Fundus gegriffen und die besten Tips & Tricks in diesem **Jubiläumssonderheft** zusammen gestellt. Zum Beispiel die **komplette Lösung** des Kultspieles **The Legend of Zelda**. Wir haben die verschlungenen Wege des verrückten Huhns **Alfred Chicken** nachgezeichnet, bieten ein **Lösungsposter** der **Super Mario World** und viele weitere **Komplettlösungen**. Und für alle diejenigen unter Euch, die ihrem Gegner 'mal so richtig eins auswaschen wollen, haben wir die besten Schläge aus **Mortal Kombat** und **Streetfighter II** zusammengestellt. Und da soll es Leser unter Euch geben, die sich eines **Action Replay**-Moduls bedienen, um sich über alle Hindernisse hinwegzusetzen? Bitteschön: wir präsentieren **über 500 Codes**, die das Spielerleben leichter machen. Natürlich gibt es auch die beliebte Helpline: Tips & Tricks von anderen Nintendofans - exklusiv für Euch. Viel Spaß!



INHALT!

KOMPLETTLÖSUNGEN:

The Legend of Zelda

S. 4 - 25

Mega Man

S. 26 - 30

Super Star Wars

S. 31 - 33

Rock 'n Roll Racing

S. 34 - 36

Super Mario World

S. 39 - 42

Flashback

S. 45 - 55

Super Protobector

S. 56 - 59

Alfred Chicken

S. 67 - 71

DIE SUPERSCHLÄGE:

Streetfighter II

S. 60 - 61

Mortal Kombat

S. 62 - 63

TIPS, TRICKS & CODES:

Action Replay Poster

S. 37 - 44

Shorties, Helpline

S. 72 - 78

IMPRESSUM

Herausgeber: Rüdiger Limbach

Redaktionsdirektion:

Philipp Berens

Redaktion: Reza Abdolali, Hans-

Joachim Amann, Michael Anton,

Gerald Arend, Philipp Berens

v.i.S.d.P.), Maris Feldmann, Klaus-

Dieter Hartwig, Martin Klugkist, Ulrich

Mühl

Koordination: Sven Jakobsen

Grafikleitung: Marion Limbach,

Britta Jakobsen

Grafik: Katrin Förster, Kirsten Meier,

Domenico Pais, Theodora Saleck,

Kim Schimansky

Bildredaktion: Michael Anton,

Gerald Arend

Korrespondenz England / USA:

Derek dela Fuente

Titel: MVL GmbH © '94 MVL

Marketing: Thomas Franzen

Anzeigen: Ann-Katrin Schoel

Tel.: 040 / 48 05 22 - 23,

Fax: 040 / 48 05 21 99

Anzeigenpreisliste Nr. 1 vom 2. 4.

1994

Vertrieb: IPV, Postfach 10 32 46,

20022 Hamburg

Lithografie: City Repro Ighaut GmbH,

Borsteler Chaussee 85-99a,

22453 Hamburg

Druck: Neef und Stumme, Wittingen

Verlag: MVL GmbH, Heilwigstr. 39,

20249 Hamburg

© 1994 für alle Beiträge bei

MVL GmbH

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck

nur mit vorheriger, schriftlicher

Genehmigung. Keine Haftung für

unverlangte Manuskripte, Fotos etc.

Alle Mariofiguren © Nintendo® of

Europe 1994

Gerichtsstand ist Hamburg

Tips & Tricks erscheint vierteljährlich

zum Einzelpreis von DM 6,-

TIPS & TRICKS



Wer sagt denn, daß es nicht zu schaffen ist!

Auch ein kompliziertes Riesenspiel wie "The Legend of Zelda" hat eine Lösung. Wie Ihr durch das Mammutgame gelangt, verraten wir Euch auf den folgenden 22 Seiten!

THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST



1 Als Allererstes hüpf ihr aus dem Bett und schnappt Euch die Lampe. Sie liegt in der Truhe Eures Häuschens.



2 Geht im Palastgarten rechts außen nach oben und lüpf den auffälligen Busch. Laßt Euch durch den Geheimeneingang in den Schloßkeller fallen. Dort gibt Euer Onkel Euch sein Schwert und sein Schild, dessen Schutzwirkung allerdings minimal ist.



4 Tapst nach B3 hinab. Bewert den Morgensternwächter und schlagt zu, aber weicht seiner Waffe aus. Habt Ihr Zelda befreit, geht es über die Eingangshalle in den Thronraum. Schiebt die Wandtafel nach rechts.



5 Erledigt im Keller B1 alle Ratten - eine von ihnen hinterläßt einen Schlüssel!



3 Betretet das Schloß durch den Haupteingang vorne. Geht die Treppe hinab, bis Ihr in diesen Raum kommt und holt den Bumerang. Damit könnt Ihr Gegner lähmen. Sie lassen sich dann mit wenigen Schwerthieben besiegen.



7 Geht jetzt ins Dorf zum Versteck der Diebe und löst das Schieberätsel im Keller. Sprengt die Nordwand, um mehr Rubine und ein Viertelherz zu bekommen. Kauft beim fliegenden Händler unbedingt die Flasche und besucht den kranken Jungen. Er gibt Euch sein Schmetterlingsnetz. Der kleine Junge im Hühnergarten weist Euch dann den Weg.



6 Folgt jetzt den Dungeons und nietet die Monster um, bis Ihr plötzlich in der Kathedrale ankommt. Der Priester versteckt Zelda bei sich. Vergeßt das Extraherz in der Truhe nicht!



8 Betretet das längliche Gasthaus von hinten. In der Truhe ist die zweite Flasche. In der Bücherei ganz im Südosten könnt Ihr noch nichts holen. Das Truhenspiel bringt zuweilen nette Gewinne.



9 Sprengt die Wand zwischen den zerstrittenen Brüdern und tretet in den Garten. Folgt dem eingezeichneten Pfad und hackt dabei die Büsche um. Schafft Ihr den Lauf nicht in 15 Sekunden, könnt Ihr ihn jederzeit wiederholen. Geht jetzt zum Kreuz auf Eurer Landkarte. Dort wohnt der Weise Sahsraha, der in einem Nebenraum Bomben und Rubine lagert.





10 Im Ostpalast müßt Ihr drei Dinge sammeln: Den Bogen, ein volles Herz und ein Amulett. Nehmt auch alle anderen Extras aus den Töpfen mit, vor allem Pfeile. Ihr könnt alles gebrauchen.



11 Die Skelette beseitigt Ihr am einfachsten mit gezieltem Topfwürfen, dann finden sie endlich ihre letzte Ruhe.



12 Wenn Ihr in dem langen Raum alle Monster getötet habt, setzen sich die Wirbel in Bewegung. Nehmt den Topf und tretet auf den Schalter, damit die Truhe auf dem Podest erscheint.



13 Großer Tusch! Ihr habt den Bogen gefunden! jetzt könnt Ihr die Zyklopen mit ein oder zwei Schüssen ins offene Auge erledigen.



14 Springt in die Brunnen, wenn ihr Energie braucht oder mit dem Netz eine Fee fangen wollt.



15 Sobald sich die Ritter im Kreis bewegen, schießt Pfeile auf sie ab. Dann springen sie nach hinten und bieten noch bessere Ziele. Der letzte Wächter wird rot und versucht, Euch auf den Deckel zu springen. Laßt schnell neben ihn, wenn sein Schatten im Sprung stehenbleibt und schlägt mit dem Schwert zu. Ein paar Wiederholungen, und der Palast ist gelöst.



16 Nun gibt Sahasraha Euch die Pegasusschuhe. Damit könnt Ihr schneller laufen und Dinge anrempeln.



17 Laßt zur Höhle im Südosten des Landes und sprengt den Riß neben dem Höhleneingang. Jetzt könnt Ihr den Eisstab nehmen.



18 Geht jetzt an die auf der Karte gezeigte Stelle und sprengt die Bergwand, um eine Menge Rubine zu bekommen.



19 Laßt zu dieser Stelle, geht hinein und zieht am rechten Hebel. Draußen ist jetzt ein Viertelherz trockengelegt.



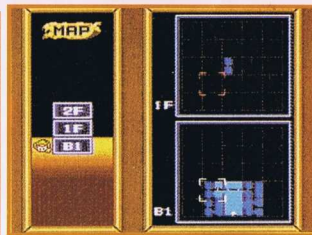
20 Besucht die Dorfbücherei und stoßt das Mudora-Buch vom Regal.



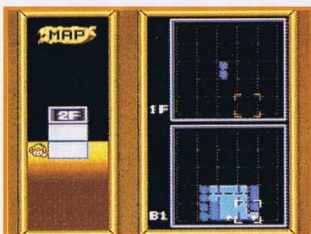
21 In einer Wüstenhöhle lebt ein Weiser, der Euch mehr über das Buch verrät. Sprengt seine Südwand.



22 Wenn ihr alles mitgenommen habt, stellt ihr Euch vor die Tafel am Palasteingang in der Wüste. Benutzt das Buch, um den Zugang zu öffnen.



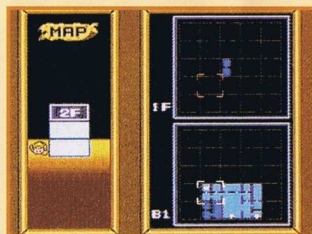
23 Geht im Palast zu diesem Raum und rempelt den Schlüssel von der Säule.



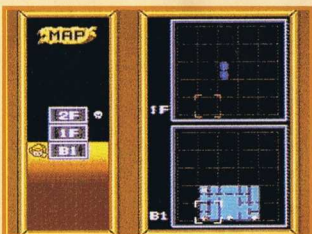
24 Geht mit dem Schlüssel zu dieser Tür, holt den Kompaß aus dem Raum und nebenan den großen Schlüssel.



25 Betretet den Raum, den die Karte anzeigt. Dem Laser entkommt Ihr nur, wenn Ihr im Uhrzeigersinn lauft.



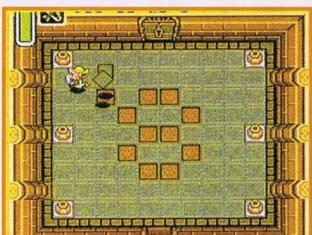
26 Lauft als Nächstes hierhin und schiebt den Block wie im Bild. Im angrenzenden Raum leben Feen. Verläßt das Gebäude durch den Südausgang und geht weiter nach Süden. Dort liegt ein Viertelherz.



27 Geht nach Norden bis zu diesem Höhleneingang. Mit den Krafthandschuhen hebt Ihr die Steine an. Werft sie weg und betretet die Höhle.



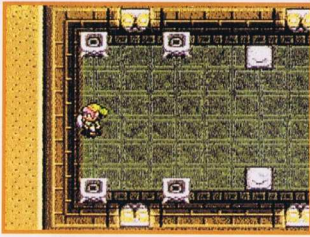
28 Verschiebt im ersten Raum diesen Block, um die Tür zu öffnen.



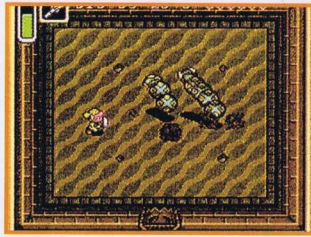
29 Hier fliegen gefährliche Fliesen. Schnappt Euch links unten den Schlüssel und weicht im großen Saal Laserstrahlen aus. Sucht unter den Töpfen nach dem nächsten Schlüssel und macht Euch aus dem Staub.



30 Bleibt hier stehen und ladet das Schwert. Ladet es nach jedem Fliesenaufrall neu, bis der Spuk vorbei ist. Rechts oben liegt der Schlüssel.



31 Benutzt hier die Lampe, um die vier Fackeln anzuzünden. Daraufhin öffnet sich ein Gang mit Tür zu den Endmonstern.



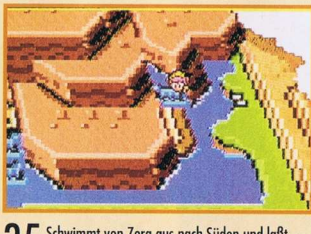
32 Zielt mit dem Eisstab, Bomben, Pfeilen oder dem Schwert auf die Köpfe der Sandwürmer. Zur Belohnung gibt's das zweite Amulett und ein ganzes Herz.



33 Wenn Ihr mindestens 500 Rubine habt, solltet Ihr am Magieshop vorbei gen Nordosten laufen. Werft den Stein weg und lauft bis an die nördlichste Landzunge weiter.



34 Watet im hellblauen, flachen Wasser bis an diese Stelle. Nachdem Ihr die Flossen gekauft habt, könnt Ihr Euch in allen Gewässern frei bewegen.



35 Schwimmt von Zora aus nach Süden und laßt Euch vom Wasserfall nach unten tragen. Folgt dem Flachwasser nach links auf eine Insel. Auf der Lichtung liegt ein Viertelherz. Schwimmt zurück und den großen Wasserfall hinab. Haltet Euch dann links und unten, bis Ihr an diese Stelle kommt. Lauft in die Wasserwand hinein und werft Euren Bumerang, den Schild und eine leere Flasche in den Brunnen.



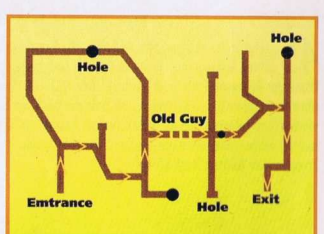
36 Bewegt Euch hierher. Schwimmt nach oben und links unter die weiße Brücke. Dort gibt Euch ein freundlicher Landstreicher die dritte Flasche.



37 Schwimmt wieder nach Süden und betretet die Insel. Im Brunnen der Freude wird eure Bomben- oder Pfeiltragkraft für je 100 Rubine um 5 Punkte erhöht. Hinter der Ostwand leben Feen.



38 Lauft zu dieser Ecke am Fuße des Todesbergs und hebt den Stein aus dem Weg.



39 Betretet die Höhle und folgt dem eingezeichneten Pfad bis zum Ausgang.



40 Natürlich nehmt Ihr den alten Mann mit und folgt ihm in seine Höhle. Als Dank für Eure Begleitung gibt er Euch den Zauberspiegel.



41 klettert von der Wohnhöhle aus auf den Gipfel des Todesbergs und steigt in den Teleporter zur Schattenwelt. Keine Angst, wenn Ihr dort als Hase erscheint!



42 Lauft bis zu dieser Stelle nach links und benutzt den Zauberspiegel. Hebt das Herzviertel auf und springt von der Nordkante (!) des Felsens. Rechts von Euch liegt der Eingang zu Heras Turm.



43 Die Kugeln im Turm sind Schalter, die bei kräftiger Berührung abwechselnd die blauen und die orangefarbenen Gitter versenken - da es viele davon gibt, heißt es ab jetzt nur noch „blau runter“ oder „orange runter“. Steigt die Treppe links herunter. Werft eine Bombe in den Ring, um das Monster zu erledigen, schaltet orange runter und holt den Schlüssel. Schaltet blau runter und steigt wieder hoch. Werft den

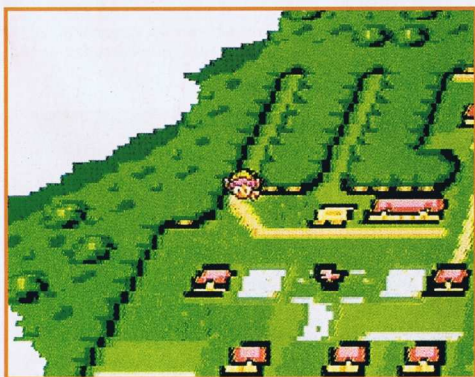
Bumerang auf den Schalter, um weiter nach Norden laufen zu können. Nehmt die Karte aus der Truhe und geht durch die Tür im Nordwesten. Unten greift eine Horde Fliesen an. Schaltet blau runter und betretet den nächsten Raum. Erledigt die Monster, schaltet orange runter und geht nach Süden.



44 Zündet hier alle Fackeln an, und die Truhe mit dem großen Schlüssel erscheint. Geht wieder in die Eingangshalle und schaltet unterwegs orange runter.



45 Steigt in den dritten Stock und tötet alle Monster, damit sich die linke Tür öffnet. Erledigt auch hier alle Monster (am besten mit dem Rücken zur Wand, damit der Rückprall Euch nicht hinabschleudert). Tretet dann auf die Sternchenfliese, um zur nächsten Tür zu gelangen. Am Ende des nächsten Saales liegt die Treppe zum vierten Stock. Bewerft die Ringelwürmer am besten mit Töpfen und holt den Kompaß aus der Truhe - aber ohne auf die Sternfliesen zu treten! Lauft ganz nach links und die Treppe zum fünften Stock hinauf.



48 Speichert nach dem Sieg und startet in der Kathedrale neu. Lauft zu dieser Stelle und dann nach Norden, durch die Verlorenen Wälder.



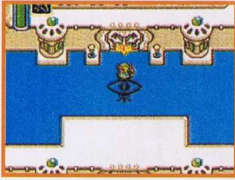
46 Tretet im nächsten Stock auf die Sternchenfliese und stellt Euch dann oberhalb (!) dieses Lochs auf. Jetzt landet Ihr in der vierten Etage vor der Truhe mit der Mondperle. Nehmt sie und lauft wieder hoch.



47 Oben im sechsten Stock wartet das Endmonster, ein großer Ringelwurm. Springt die Stufen hinab, wenn er nicht in der Nähe ist. Zielt auf seine Schwanzspitze und laßt Euch nicht von der Plattform stoßen.



49 Im Nordwesten liegt das Masterschwert. Zieht es aus dem Stein. Von nun an könnt Ihr, solange Ihr volle Energie habt, einen Strahlenangriff ausführen, der alle Gegner in Angriffsrichtung trifft. Lauft rechts durch den Stamm und durch den nächsten Stamm hoch, dann nach rechts und durch den Stamm hinunter. Nehmt den Pilz mit und kehrt zur Kathedrale zurück. Dort erfahrt Ihr, daß Zelda ins Schloß entführt wurde. Also - nichts wie hin.



50 Geht von der Eingangshalle nach Westen, klettert im Nachbarraum die Leiter hoch und tretet auf die Burgmauer. Rechts von Euch ist Agahnims versiegelter Eingang. Mit einem Schwertstreich brecht Ihr das Siegel und lauft stracks

durch den ersten Raum in den zweiten. Erledigt die zwei Feinde mit Pfeil und Bogen. Tötet den Wächter nebenan mit dem Schwert und sammelt den Schlüssel ein. Steigt nach 3F hoch und stürmt durch den ersten Raum ins benachbarte Labyrinth. Im Westen liegt ein Schlüssel. Tötet die Wachen im nächsten Raum, und eine Fee erscheint. Nehmt sie mit, klettert nach 4F und jagt durch den ersten Raum.



51 Arbeitet Euch vorsichtig nach Norden vor und fallt nicht vom Laufsteg. Geht in den östlichen Raum und tötet alle Monster. Eines hinterläßt einen Schlüssel. Geht dann zum nächsten Stock.



52 Was, Ihr seid schon da? Na schön. Hier müßt Ihr alle Wachen besiegen, damit sich die Tür öffnet. Dasselbe gilt für den nächsten Raum.



53 Tötet den ersten Feind per Topfwurf und Schwerthieb. Die Fledermäuse könnt Ihr mit dem Schwert oder mit Töpfen erlegen, den zweiten Wächter am besten mit Töpfen. Jetzt ist der Weg zum Schlüssel in der Mitte frei. Von der nächsten Kammer aus geht es nach 6F.



54 Verschiebt oben die linke Statue und macht Euch aus dem Staub. Geht nebenan vorsichtig nach Norden. Die Wachen beschießt Ihr am besten mit Pfeilen. Steigt nach 7F hoch und geht geradeaus weiter, um Agahnim entgegenzutreten. Hat er sich zurückgezogen, durchtrennt Ihr die Vorhänge an der Nordwand mit einem Schwerthieb. Der Endkampf beginnt.



55 Agahnim schleudert verschiedene Zauber. Den Energiestrahl könnt Ihr mit dem Schwert abwehren und auf ihn zurückwerfen.



56 Der zweite Zauber besteht aus mehreren Energiekugeln. Zerschlagt sie mit dem Schwert oder weicht ihnen aus.



57 Wenn Agahnim sich so aufstellt, folgt der dritte Zauber, der Blitzfächer. Ihm müßt Ihr unbedingt ausweichen! Das ist leicht, schleudert der Magier die Blitze doch nach unten. Stellt Euch immer neben Agahnims Schatten und werft seine Zauber auf ihn zurück. Nach wenigen Treffern ist er vorläufig geschlagen. Auf seiner Flucht in die Schattenwelt nimmt er Euch mit! Dort müßt Ihr sieben Mädchen befreien...

• COUPON •

Hiermit bestelle ich ein Exemplar des TOTAL! Special 1/94 Mario Band 1 zum Sonderpreis von DM 7,- (zgl. DM 3,- Versandkosten). Bitte legt den Betrag in Form eines 10-Mark-Scheines od. Scheck bei.

Name: _____ Vorname: _____

Straße: _____ Ort: _____

Datum, Unterschrift

Garantie: Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen widerrufen kann. Es genügt eine schriftliche Mitteilung an TOTAL!, Hellwigstr. 39, 20249 Hamburg. Die Widerrufsfrist beginnt mit der Abendung des Bestellcoupons (Datum des Poststempels). Die Kantonsanwaltschaft dieses Hinweisens bestätigt ich durch meine zweite Unterschrift.

Datum, Unterschrift

MVL GmbH
MARIO
Hellwigstr. 39
20249 Hamburg

TIPS & TRICKS

Herzlichen Glückwunsch, Ihr seid schon weit gekommen! Aufgeben ist nicht mehr. Denn auf den nächsten Seiten erfahrt alle Geheimnisse der nächsten Welten. Dank unserer sachdienlichen Hinweise werdet Ihr keine Probleme haben, auch durch die Schattenwelt zu kommen.



1 Lauft in den Nordosten der Schattenwelt. An dieser Stelle steht ein Schild. Werft es in den Steinkreis im Wasser, um den Erdbebenzauber zu erhalten.



2 Lauft jetzt in Hyrule zum Magieshop und gebt der Hexe den Pilz. Springt in die Schattenwelt zurück.



3 Hier kommt Ihr nur mit Hilfe des Affen weiter. Gebt ihm seine 110 Rubine, und der Eingang zum Ostpalast wird frei.



4 Tretet im ersten Raum auf den Bodenschalter, um durch den linken Ausgang zu kommen. Lauft durch und nach B1 runter. Der Schädel links unten verbirgt einen Schalter. Auf Knopfdruck erscheint eine Truhe. Nehmt den Schlüssel und lauft zur Eingangshalle zurück.



5 Geht durch den rechten Ausgang und nach B1. Tretet auf den Teleporter und sprengt die Südwand des Empfangsraumes.



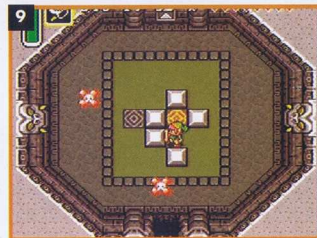
6 Durchquert den Gang und legt hier eine Bombe. Das Loch, das Ihr links sprengen könntet, führt nirgendwo hin und kostet Energie.



7 Diese Wächter bewegen sich immer entgegengesetzt zu Euch. Schießt einen Pfeil ab und tretet zur Seite, damit die Monster sich in die Schußbahn begeben. Sind alle drei erledigt, öffnet sich die Tür. Meidet im nächsten Raum die Stacheln.



8 Sprengt hier die West- und Ostwand. Rechts sind Feen, links liegt ein Schlüssel.



9 Geht zurück zu diesem Teleporterraum, schiebt den Block zur Seite und tretet auf den Transporter.



Lauf nach 1F zurück und schieb die Statue, um abzukürzen. Schließ die mittlere Tür auf und geht hindurch.

Lauf auf den linken Steg und sprengt ein Loch in den Boden. Springt hinunter nach B1, bleibt auf der



Galerie und schließ die Tür auf. Sackt den großen Schlüssel ein, kehrt nach B1 zurück und springt hinab. Hebt den einsamen Schädel hoch und tritt auf den Schalter. Steckt schnell den nächsten Schlüssel ein und teleportiert Euch zurück.



Lauf vom Empfangsraum aus die Treppe nach 1F hoch. Stoß auf dem rechten Steg den unteren Block in die Tiefe. Geht nach Norden weiter und holt den nächsten Schlüssel.



Der Pfeil schießt Euch über den Abgrund nach Norden. Lauf zur Tür links oben und schließ sie auf.



durch die rechte Tür und lähmt die Schildkröten mit Hammerschlägen. Schlagt anschließend mit dem Schwert zu. Nehmt den Kompaß und geht eine der beiden Treppen hinab. Sammelt unten die Rubine und den Schlüssel ein und kommt wieder hoch.

Nehmt einen Schädel und wetzt über den Steg. Bewerft den Helmasaurier mit dem Schädel und schließ die linke Tür auf. Links oben im Labyrinth liegen Bomben, rechts unten ist ein Schlüssel. Sprengt den Riß auf mittlerer Höhe der Ostwand und holt den Hammer. Geht im Nachbarsaal



Geht durch die südliche Tür, hebt den Schädel links oben an und öffnet die Truhe. Schiebt die Statue von links in die Mitte, um den Weg des Stachels zu blockieren. Verlaßt den Raum nach Süden.



Geht nach links und stellt Euch auf diesen Fleck. Wartet, bis die Monster sich sammeln und werft dann eine Bombe. Sind die Feinde im Abgrund oder im Jenseits gelandet, tretet Ihr auf den Pfeil. Nehmt einen Schädel, lauft nach Süden und werft den Knochen gegen den Schalter. Jetzt müßten sich die blauen Gitter senken. Geht nach rechts und nehmt alle Extras mit, die Ihr unter den Schädeln findet.



Schiebt die rechte obere Statue auf den Schalter, um die Tür offenzuhalten. Geht nach Norden. Dort bewegen sich die Monster wieder entgegengesetzt zu Euch. Erledigt sie wie gehabt und geht weiter nach Norden, wenn sich die Tür öffnet.



Geht nach Norden hoch. Schaltet sofort orange runter (siehe Teil 1 der Lösung) und lauft nach rechts oben. Schiebt dem Zyklopen einen Pfeil ins offene Auge. Der Gang verbreitert sich und gibt eine Treppe frei.



Erledigt die Kröten und lauft nach rechts. Schiebt den Block wie im Bild und teleportiert Euch weiter. Benutzt immer wieder den Hammer gegen die Schildkröten, haltet dann die Bomben bereit und geht zur verschlossenen Tür im Norden.



Dieses Monster ist das fieseste im ganzen Spiel! Erst müßt Ihr Bomben unter seine Maske legen, um sein Gesicht freizusprenken, danach müßt Ihr mit Pfeilen oder dem Schwert auf sein grünes Juwel zielen. Werft die Bomben erst, wenn sie schon flackern.



Schlagt unten die Bodenköpfe mit dem Hammer ein. Laft nach oben links, bis Ihr an eine Stelle kommt, von der aus Ihr den Schalter per Bumerang erreicht. Laft nach links unten zur Tür in der Mitte. Haltet den Hammer für die einsame Schildkröte bereit und geht nach Süden.

zielt mit Pfeilen auf die Stirn des Monsters und geht nicht zu weit nach links oder rechts – sonst erwischt Euch der Peitschenschwanz. Außerdem spießt das Vieh noch Feuerringe, die sich dreiteilen und schräg von ihm weg fliegen. Ein nettes Kerlchen, oder?

TIPS & TRICKS



Lauft auf diese Stelle, springt zur Lichtwelt und holt das Zauberpulver aus dem Laden. Kehrt in die Schattenwelt zurück.



Geht nach Süden und schlägt die Pflöcke auf der Brücke mit dem Hammer ein. Jetzt ist der Weg zu neuen Schauplätzen frei.



In der Geisterlichtung leiht das kleine Wesen Euch freundlicherweise seine Schaufel. Springt mit dem Gerät nach Hyrule zurück.



Lauft zu diesem Beet und grabt die Flöte aus. Kehrt in die Schattenwelt zurück und zeigt sie dem freundlichen Wesen. Es möchte die Flöte gar nicht wiederhaben.



Sammelt Rubine und nehmt so oft am Grabespiel im Südwesten des Dorfes teil, bis Ihr ein Viertelherz gefunden habt. Mit viel Geduld bekommt Ihr das Viertelchen schließlich. Steigt die Leiter hinab und springt nach Hyrule. Stellt Euch vor den Wetterhahn in Kakriko und spielt Flöte. Von jetzt an könnt Ihr überall auf Hyrule mit der Flöte die Ente rufen. Sie fliegt Euch dann an eine von acht Stellen im Land.



Schlagt den Pflöck neben der Schmiede ein und springt in den Brunnen. Geht nach Norden und benutzt das Zauberpulver am Altar. Ihr bekommt doppelte Zauberkraft, so daß Euer Vorrat länger hält. Teleportiert Euch wieder in die Schattenwelt und lauft zum zweiten Dungeon. Springt außerhalb des Eingangs nach Hyrule und zieht, wie zuvor, in der Ruine am rechten Hebel. Kehrt draußen in die Schattenwelt zurück und betretet das Verlies. Schwimmt nach links oben und meidet den Stachel. Habt Ihr alle Monster erledigt, erscheint eine Truhe mit Schlüssel darin. Schließt die Tür auf und steigt nach B1.



Sprengt hier ein Loch in die Wand und holt von nebenan die Karte. Laft wieder in den langen Saal und hebt alle Schädel hoch. Unter einem von ihnen liegt der nächste Schlüssel. Geht durch die linke untere Tür, weicht den Monstern aus und klettert die Leiter hinab. Geht durch die nördliche Tür direkt vor Euch, um einen weiteren Schlüssel zu bekommen. Geht wieder nach Süden, dann nach links und die Leiter hoch. Schließt die Tür dort auf.



Erledigt im Nachbarraum die Skelette, schlägt die Bodenköpfe ein und schiebt den Hebel von rechts nach links hoch. Verlaßt den Hebelraum nach Süden. Die Plattform vor Euch umschwimmt Ihr und klettert die kurze Leiter hoch. Geht durch die Westtür des Raumes. Springt nebenan ins Wasser, schwimmt nach links und unten durch den südlichen Ausgang. Folgt dem Gang im Uhrzeigersinn zu den beiden Räumen.



Verschiebt Ihr diesen Block, wird eine Truhe erscheinen. Nehmt den Kompaß und geht zurück zur Tür im Norden. Haltet Euch Richtung links-oben, links und klettert die erste Leiter hoch. Geht nach links weiter.



Schließt diese Tür auf und schaltet nebenan blau runter. Schiebt den Hebel zur Seite, um die angrenzenden Räume zu fluten. Schaltet wieder orange runter. Geht nach Süden und dann links. Jetzt könnt Ihr über die Blöcke schwimmen, die sich nicht verschieben ließen. Schwimmt nach links weiter.



Bewegt diese Blöcke wie im Bild gezeigt und klettert die Leiter hoch. Das Treppenhaus führt nach 1F. Wenn ihr aus der Tür kommt, müßt Ihr einen Block verschieben. Bewegt ihn und lauft zum linken oberen Bildschirmrand. Dort müßt Ihr einen Block in die Tiefe stoßen und Euch fallen lassen.



Springt hinab und holt die Rubine aus der Truhe. Steigt wieder nach 1F und laßt Euch durch das rechte Loch fallen. Lauft nach rechts. Räumt die Rubine unter den Schädeln ab und nehmt den großen Schlüssel aus der Truhe. Geht nach links und springt ins Wasser. Steigt die Leiter vor Euch hoch und schwimmt anschließend wieder zweimal nach rechts. Kehrt zum großen Saal zurück und öffnet die große Truhe auf der mittleren Insel. Jetzt habt Ihr den Enterhaken! Ihr braucht ihn, um über Abgründe hinwegzuspringen. Findet Ihr einen Widerstand für den Haken – etwa einen Schädel oder eine Truhe – könnt Ihr Euch hinüberschwingen.



Weicht den Haken auf dem Weg nach rechts ein, wie im Bild. Nehmt den Schlüssel, schwimmt zur großen Truhe zurück und schwingt Euch nach Norden. Im Nachbarraum ist ein Bodenschalter unter den Schädeln verborgen. Schiebt eine Statue darüber, um die Tür offenzuhalten. Auch die Tür im Ostteil des Raumes wird so geöffnet. Geht durch die rechte Tür, nach Norden und schließlich nach B2 hinunter.



Schiebt den Hebel nach links, um das Wasser abzulassen. Klettert die Leiter hinab und lauft nach Westen. Geht die Stufen weiter hinab und durch den rechten Ausgang. Öffnet die Truhe und plündert die Schädel, sie verbergen Rubine. Verlaßt den Raum nach links, lauft ganz nach Norden und durch die Nordtür hindurch. Nehmt dann die westliche Tür der Nordwand, sammelt alle Schätze ein und verlaßt den Raum.



Wenn Ihr diesen Block verschiebt, erscheint eine Truhe.



Hinter dem zweiten Wasserfall von rechts geht es weiter. Steigt die Leiter hoch um Extras zu sammeln und geht dann nach B1 hoch. Lauft nach Süden und springt ins Wasser.



Sprengt die Nordwand und nehmt weitere Extras mit. Ganz rechts im Wassersaal liegt ein Schlüssel, den Ihr für die linke Tür braucht. Lauft im Nebenraum nach Norden zum örtlichen Endmonster.

39 Pflückt die Walken einzeln mit dem Enterhaken ab und erledigt sie mit dem Schwert. Hat der Krake alle Ausleger verloren, springt er wiederholt hoch und laßt sich auf Euch fallen. Beschießt sein Auge mit dem Eisstab – nach Möglichkeit von unten, wenn er schräg davonfliegt.

GameLine
Versand · Verleih · Verkauf

Shadowrun	dt	119,-
Equinox	dt	119,-
Stunt Race FX	dt	109,-
Mechwarrior	dt	129,-
NBA Jam	dt	129,-
World Cup Striker	dt	128,-

Super Nintendo Entertainment System

08 81/6 95 70

Text: 08 81/6 95 70

Ladenverkauf:
Münchenstraße 34 · Tübingen-Hof-Platz 3
82362 Weilheim · 82319 Starnberg

Wir verkaufen auch Games für:
PC · Amiga MD · MD-CD · Gameboy

Ladenpreise variieren
Versandkosten DM 8,- zzgl. Nachnahme

TIPS & TRICKS

Durch die ersten Level durchgekommen? Dann habt Ihr Euch an dieser Stelle erst einmal eine Pause verdient. Verschnauft einmal, bevors zu neuen Abenteuern in den Wald Dungeon geht. Vielleicht bringt Euch ja die neue TOTAL! auf coole Ideen.



1) Nachdem Ihr den zweiten Obermottz erledigt habt, solltet Ihr nach Norden und hierher gehen. Schwingt Euch mit dem Enterhaken über den Fluß.



2) Lauft nach Westen und durch das Dorf, um an diese Stelle zu gelangen.



3) Lauft nach Norden, Osten, Norden, Osten und Norden, bis Ihr hierher kommt. Laßt Euch ins Loch fallen, erledigt die Monster und lauft nach Süden und durch die linke Tür. Nehmt die Extras unter den Schädeln mit und öffnet die Truhe, die den Kompaß beherbergt. Geht hoch und durch die obere Tür. Öffnet im obersten Raum eine Truhe, um einen Schlüssel zu erhalten und erledigt die Wachen. Lauft dann nach links und wieder nach links. In der Truhe in der Ecke des Raumes liegt die Dungeonkarte.



4) Lauft nach rechts und durch die Tür, durch die Licht hereinfällt. Jetzt seid Ihr wieder im Wald. Geht links hinten um den Eingang herum und hackt die Büsche der Neunergruppe um - der nächste Eingang liegt frei! Laßt Euch fallen und sammelt alle Extras aus den Schädeln.



5) Sprengt hier die Wand und tretet auf die Sternchenfliese. Geht nach rechts und zieht am Hebel, um die Südwand zu sprengen. Mit dem Enterhaken schwingt Ihr über das Bodenloch. Verlaßt den Dungeon durch die Tür mit dem Lichtschimmer.



6) Geht im Wald rechts um den geheimen Eingang herum und folgt dem Weg nach Norden. Lauft durch den doppelten Rippenkäfig und wieder nach Süden, bis Ihr an dieser Stelle seid. Hier ist ein geheimer Eingang. Tretet ein und erledigt die Monster. Unter dem mittleren Schädel ist ein Schalter. Zieht die Statue auf den Schalter zu, aber laßt Euch Platz, um dahinter zu gelangen. Bedeckt den Schalter jetzt mit der Statue und flitzt in den Nachbarraum. Dort liegt der große Schlüssel.



7) Legt hier eine Bombe und holt den Zaubersack aus der Kammer. Geht jetzt wie folgt zum Hauptraum zurück: Links, runter und zweimal links. Tretet durch die lichtdurchflutete Tür in den Wald. Folgt dem Pfad nach rechts und unten, bis Ihr einen weiteren Eingang findet.



8) Springt in dieses Loch, tretet auf die Sternchenfliese und lauft nach unten, links und durch die Tür nach oben. Holt die Extras unter den Schädeln hervor und laßt Euch durch das mittlere Loch fallen, um aus der Umgrenzung zu kommen. Geht zweimal nach unten und rechts und verlaßt den Dungeon durch die andere Tür, durch die Licht dringt. Folgt dem Weg bis zum geheimen Eingang unter den Büschen. Laßt Euch fallen und tretet wieder auf die Sternchenfliese. Geht nach links und unten zur großen Truhe. In ihr liegt der Feuerstab. Schwingt Euch mit dem Enterhaken über das Loch rechts und kehrt durch den hellen Eingang in den Wald zurück. Lauft wieder hoch und durch den doppelten Rippenkäfig zum dortigen Eingang. Geht zweimal nach links und verlaßt den Dungeon durch die Außentür. Lauft nach links und durch das linke Rippenspalier nach oben.

THE LEGEND OF ZELDA – A LINK TO THE PAST



9) Mit dem Feuerstab öffnet das große Skelett sein Maul. Geht drinnen gleich die Stufen links hinunter. Lauft um die Pfeiler herum zum Ausgang rechts oben. Geht nach Süden und durch die linke Tür. Nehmt den Schlüssel aus der Truhe und windet Euch zum Eingang zurück. Geht über den Laufsteg nach oben. Im angrenzenden Raum müßt Ihr auf eine Reihe von Sternchenfliesen treten, um zur nächsten Tür zu kommen. Geht nach oben, nehmt die Schädel weg und tretet auf die nächsten Fliesen zur Mitte des Raumes hin, dann nach links unten. Lauft nach oben, räumt die

Schädel ab, tretet auf die Fliesen oberhalb und rechts der Raummitte, dann auf die einzelne Fliese oben rechts. Räumt die Schädel ab und geht durch die Tür. Räuchert die Skelette aus und schafft die Schädel aus dem Weg. Werft von unten nach oben alle vier Fackeln an und rennt zur linken oberen Tür.



11) Die Fledermaus besiegt Ihr mit dem Feuerstab. Weicht ihren Angriffsringen und den Stacheln aus. Zwischen den Feuerstößen, die nach unten, schräg rechts und links fliegen, legt das Monster eine kurze Pause ein. Die nutzt Ihr, um anzugreifen, bzw. aus dem Weg zu laufen. Ist das Monster hinüber, könnt Ihr die Wälder nach Süden verlassen. Tretet in den anderen Eingang, dann zweimal nach rechts und geht dann durch den anderen hellen Ausgang hinaus. Lauft nach Norden und um die Skelette, an den Büschen mit dem versteckten Eingang vorbei.



13) Lauft an diese Stelle der Karte. Dort steht ein seltsam gefärbter Baum.



14) Wenn Ihr den Baum anrempelt, fällt Ihr in einen geheimen Raum. Im Norden sind Feen, im Osten ein Herzviertel. Laßt Euch vom Vorsprung mit dem Herzteil fallen, springt ins Wasser und geht nach Süden. Springt dann wieder in die Schattenwelt.



15) Lauft hierher, zieht am Dreizack der Statue und öffnet so den Eingang zum vierten Verlies. In dem großen Saal lauft Ihr den linken mittleren Weg oben lang und springt zur Truhe hinunter. Darin liegt die Karte des Verlieses. Lauft nach rechts, an der Statue mit den Zähnen vorbei. Lauft so weit wie möglich nach rechts, dann hoch, bis es nicht mehr weitergeht. Dann nach rechts, und so schnell wie möglich wieder runter. Von diesem Raum aus, klettert Ihr auf die Leiter. Geht nach links, unten, rechts und oben zur Truhe. Holt den Kompaß heraus und laßt Euch auf den Boden fallen. Links steht eine weitere Truhe, diesmal mit dem großen Schlüssel. Lauft wieder nach rechts und den ersten Gang hoch, den Ihr seht. Geht nach links und gleich wieder nach oben. Bei der Statue mit den zwei kreisenden Kugeln lauft Ihr nach rechts und klettert hoch, bei nächster Gelegenheit geht's weiter nach oben und rechts zur verschlossenen Tür. Geht in den nächsten Raum hoch, tötet die zwei Skelette und holt den Schlüssel und das Herzchen unter den Schädeln oben hervor. Geht zur Tür links unten und ganz nach links durch, danach wieder links. Laßt Euch von den Fließbändern hochtragen und geht durch die obere Tür.



10) Nachdem Ihr die Monster getötet habt, schneidet Ihr an dieser Stelle die Ranken durch und geht in den nächsten Raum. Der Roboter im nächsten Raum hinterläßt einen Schlüssel, der die rechte Tür öffnet. Geht durch und springt in das Loch, um zum Endmonster zu gelangen.



12) Lauft an diesem Loch vorbei, indem Ihr den Busch abschneidet und nach Osten weitergeht. Trabt ganz nach Süden, bis Ihr den Wald verlaßt. Springt dann in die Lichtwelt zurück.



16) Nehmt in diesem Raum den Schlüssel aus dem Schädel und legt eine Bombe, damit die Gitter umgeschaltet werden. Steigt dann in den nächsten Stock hoch. Der rechte untere Schädel verbirgt einen Schalter für die Tür rechts. Lauft bis ganz nach rechts durch und nehmt die Bomben aus der Truhe.

TIPS & TRICKS



17) Das Licht vom Fenster fällt auf einige Bodenrisse. Werft eine Bombe auf den erleuchteten Fleck, damit ein Loch gesprengt wird. Lauft ganz nach links zurück und die Treppe hinab. Geht im Fließbandsaal durch die Tür rechts oben, weiter nach rechts und durch die obere Tür in den Keller. Tötet alle Monster und hebt den grossen Block in der Mitte hoch. Geht nach unten und rechts. Mit dem grossen Schlüssel öffnet Ihr die Zellentüren. Tötet alle Monster, nehmt den Schlüssel mit und befreit das Mädchen. Verläßt den Raum nach links, überquert das Fließband nach links und geht in den verschlossenen Nebenraum.



21) Räumt einen der grünen Schädel aus dem Weg und spricht mit dem kleinen Frosch.



24) An dieser Stelle springt Ihr mit dem Spiegel nach Hyrule und redet mit dem Dieb. Verspricht ihm, ihn nicht zu verraten, dann öffnet er die Truhe und Ihr habt die vierte Flasche. Springt durch das Warpfeld in die Schattenwelt zurück.



18) Stellt Euch sofort hierhin, um nicht mit dem Boden hinabzufallen. Schlagt die Grinsköpfe mit dem Hammer in den Boden und holt die Titanenhandschuhe aus der Truhe. Schwingt mit dem Entenhaken zur Tür zurück und lauft über die Fließbänder nach oben, hebt den Stein wieder an und klettert die Stufen in den nächsthöheren Stock hinauf. Der rechte obere Schädel öffnet die Tür nach rechts. Lauft im nächsten Raum nach oben und führt das Mädchen in den hellen Fleck.



19) Sobald es erleuchtet wird, verwandelt das Mädchen sich in Blind, den Anführer der Diebe und das örtliche Endmonster. Tötet ihn mit dem Schwert. Brecht bei Bedarf den Kampf ab, um volle Energie und damit den Strahlenangriff zu erhalten. Zielt auf Blinds Kopf am Körper und ignoriert herumfliegende Köpfe.



22) Bringt den Frosch zur alten Schmiede und springt nach Hyrule. Steht Ihr rechts von der Schmiede, stampft Ihr den Pflock mit dem Hammer in den Boden. Seid Ihr links davon, könnt Ihr das Haus direkt betreten. Sprecht mit den Schmieden, geht hinaus und wieder hinein, und gebt ihnen Euer Schwert. Geht nach draußen und springt in die Schattenwelt.



20) Nachdem Ihr Blind besiegt habt, geht es hier weiter.



23) Holt die Truhe aus der alten Schmiede und lauft damit westlich am Wasserschloß vorbei.



25) Stellt Euch hier in die abgetrennte Ecke und springt nach Hyrule. In der Höhle ist ein Viertelherz. Kehrt in die Schattenwelt zurück und besucht die alte Schmiede. Springt nach Hyrule, holt das gehärtete Schwert ab und kehrt in die Schattenwelt zurück.



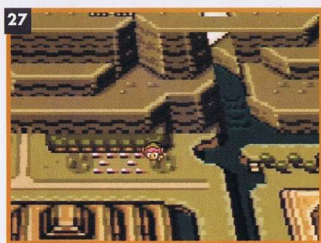
26) Schlagt sämtliche Pflöcke hier ein, damit ein Geheimeingang auftaucht. Unten liegt ein weiteres Herzviertel.



29) Teleportiert in die Schattenwelt und springt von dieser Stelle hinunter. Schlägt die Grinseköpfe mit dem Hammer ein und aktiviert den Zauberrumhang. Lauft schnell über die Nägel zum anderen Ende, holt Energie aus den Schädeln und nimmt den Byrnastab aus der Truhe. Benutzt den Stab, um heil wieder hinauszukommen. Springt draußen nach Hyrule und benutzt die Flöte. Laßt Euch beim Landeplatz 4 absetzen.



33) Nachdem alle Monster tot sind, legt Ihr hier eine Bombe ab und lauft schnell zum mittleren Gitter hoch. Jetzt könnt Ihr ein Loch in den Boden sprengen und Euch in den nächsten Stock hinunterfallen lassen.



27) Lauft zu dieser Stelle und springt nach Hyrule.



30) Hämmert die Pflöcke in den Boden und hebt den dunklen Stein. Teleportiert in die Schattenwelt.



32) Springt nach Hyrule und hebt den dunklen Stein. Tretet auf den Teleporter in das fünfte Verlies der Schattenwelt. Tötet im ersten Raum die Fledermäuse mit dem Feuerstab, um die linke Tür zu öffnen. Geht hindurch und tötet die Monster, damit sich die obere Tür, die in den Keller führt, öffnet. Im nächsten Raum öffnet eine Druckplatte links unten die rechte Tür. Schiebt im nächsten Raum den mittleren Block nach rechts und geht durch die untere Tür. Bleibt in der Tür stehen und erledigt die Monster mit dem Schwert. Danach erscheint die Truhe mit dem Kompaß. Geht in den kreuzförmigen Raum hoch und drückt den mittleren Block hoch, um nach rechts gehen zu können. Kehrt zurück, schiebt den Block nach links und lauft hoch.



28) Schiebt den Grabstein weg, um den Geheimeingang freizulegen. Klettert hinab und holt den Zauberrumhang aus der Truhe. Steigt wieder hoch und laßt Euch von der Ente zur Stelle 1 fliegen. Klettert zur Spitze des Todesberges.



31) Schwimmt bzw. lauft zu dieser Stelle.

34) Schlagt den Skelettkrieger mit dem Schwert. Legt eine Bombe auf den Knochenhaufen. Ihr müßt zwei dieser Gesellen töten, damit sich die untere Tür öffnet. Im nächsten Zimmer hinterläßt eines der blauen Monster einen Schlüssel zur Tür links unten. Im nächsten Zimmer verbirgt der Schädel links unten einen Druckschalter, der die Tür rechts öffnet. Tretet im nächsten Raum auf die Druckplatte rechts. Eine Tür öffnet sich, und Ihr könnt einen Stock hinabklettern. Nehmt den Erdbenzenzauber, um alle Monster zu erledigen.

TIPS & TRICKS



35) Bleibt in der Tür stehen, dann kann der Stachel Euch nicht treffen. Lauft nach oben und durch die linke Tür hinaus.



36) Stellt Euch hier so hin, daß Ihr schnellstens zur Treppe kommt. Tötet im nächsten Raum die zwei Eisfledermäuse, damit eine Truhe erscheint. Nehmt die Bomben daraus und legt eine nördlich der Treppe.



aus der Truhe und geht über die Nägel zurück zur Treppe in die obere Etage. Hämmert die Köpfe ein und erledigt das Skelett wie gehabt. Werft den Block in der Mitte des Raumes weg und nehmt den Schlüssel. Hämmert den Weg zur anderen Seite frei und tötet das andere Skelett. Der Schalter unter dem Schädel links unten läßt eine Truhe erscheinen. Nehmt die Karte, zieht an der Zunge der Statue und geht durch die rechte Tür. Steigt in den nächsten Stock hoch und räumt die Schädel ab. In der Truhe liegt der große Schlüssel. Schiebt den unteren Block zur Seite und den oberen hoch und lauft durch die linke Tür. Durchquert den Raum und lauft nach links, durch den linken unteren Ausgang und, nach rechts und die Stufen hinunter. Benutzt wieder den Erdbombenzauber. Geht nach oben, meidet den Stachel und lauft nach links. Steigt die Leiter hinab und springt in das Loch, das Ihr gesprengt habt. Geht nach rechts, rechts und unten, dann links über den Eisweg. Unter dem Schädel ist ein Schalter, der eine Schlüsseltruhe erscheinen läßt. Geht nach rechts über den Eisweg, hoch und links durch die Tür, für die Ihr den großen Schlüssel braucht. Tötet die Monster und steigt eine Stock tiefer. Geht nach unten, rechts, schaltet die blauen Gitter runter und sammelt die Extras ein. Geht wieder eine Etage nach oben.



38) Wenn Ihr Energie braucht, laßt Euch hier zu den Feen fallen. Springt mit dem Teleporter zurück und geht die Treppe hoch. Lauft nach unten und rechts. Die Druckplatte rechts öffnet die untere Tür. Geht durch und folgt dem Eisweg bis nach links. Klettert eine Etage höher, lauft durch den Raum und öffnet die Tür. Unter dem mittleren Schädel liegt eine Druckplatte. Laft nach links und springt in das Loch. Geht dann nach rechts.



39) Schiebt diesen Block nach rechts und springt hinterher. Tötet alle Monster, räumt den Schädel beiseite und schiebt den Block auf den Schalter. Geht nach unten und werft den großen Block rechts weg. Hämmert die Köpfe in den Boden und lauft nach links. Zieht eine der Statuen zurück, hämmert die Köpfe ein und hebt etwas auf, um ein Loch im Boden freizulegen. Unten wartet der nächste Kerkermeister.



40) Schmelzt den Eisblock mit dem Feuerstab, aber achtet auf fallende Brocken. Erledigt die drei Augen, die dann freiwerden, mit dem Feuerstab oder dem Schwert, wenn Eure Zauberkraft nicht mehr reicht.



41) Nachdem Ihr das fünfte Verlies geschafft habt, springt Ihr nach Hyrule laßt Euch von der Ente zum Platz 1 bringen. Klettert auf die Spitze des Todesbergs in Hyrule und teleportiert in die Schattenwelt. Geht zum Brillenfelsen und kehrt in die Lichtwelt zurück. Geht nach oben und über die Brücke.



42) Benutzt das Buch der Mudora an der Inschrift, um das Luftmedallion zu erhalten. Es zerstört schwebende Monster in Eurer Nähe. Laßt Euch von der Ente nach Punkt 7 fliegen.



43) Schlagt an dieser Stelle die Pflöcke ein, hebt den Stein hoch und teleportiert in die Schattenwelt. Lauft nach rechts, schlagt die Pflöcke ein, geht dann nach unten und nach links



44) Schlagt hier die Pflöcke ein, springt in die Lichtwelt und holt den Sprengzauber, der auf Monster am Boden wirkt. Laßt Euch von der Ente am Landeplatz 6 absetzen, hebt den rechten Stein hoch und springt in die Schattenwelt. Lauft nach rechts und hoch.



45) Stellt Euch auf die Fliese mit dem Luftsymbol und benutzt den Luftzauber. Jetzt erscheint das Sumpfverlies. Geht hinein, folgt dem Gang und schwingt Euch mit dem Enterhaken über das Loch. Steigt die Treppe hinab.



46) Lauft im Uhrzeigersinn durch das Zimmer, bis alle Monster tot sind. Danach öffnet sich die obere Tür. Geht durch und steigt die Leiter hinab. Haltet Euch nach rechts oben, wo zwei Leitern stehen. Arbeitet Euch nach links oben und dann nach rechts vor. Geht zur linken Leiter und durch die Tür. Geht durch die rechte Tür. Das Skelett oben links hinterläßt einen Schlüssel. Aktiviert den Zauberumhang und nehmt den Schädel in den Nägeln weg. Der Schaltet zaubert eine Schlüsseltruhe herbei. Geht durch die linke Tür und schiebt den Block nach links, um die obere Tür zu öffnen. Geht hoch und über die Brücke zur Truhe, in der ein weiterer Schlüssel liegt. Geht zum Raum mit dem Block zurück, nach links und tötet die zwei Monster, um die Tür zu öffnen. Lauft nach rechts, rechts und zweimal nach oben. Folgt dem Weg, geht zweimal nach links und über die Brücke.



47) Geht im nächsten Raum hoch und um die Barrieren bis hierhin. Schaltet die blauen Gitter hinunter. Geht nach unten und durch die untere Tür. Lauft über die Nägel, unten durch die Tür, nach rechts, unten und links durch die verschlossene Tür bis in den Raum mit dem Kreisverkehr am Fließband. Tötet die Monster und nehmt den Schlüssel mit. Laft nach links, dann schnell durch die untere Tür. Geht um die Barriere im nächsten Raum und steigt in den nächsten Stock hoch.

Unsere Anzeige ist Euch nicht
Groß genug? – Dafür sind
unsere Preise um so kleiner !!!

★**TVGAMES**★

Gratis bekommt Ihr die neue
„**Marktübersicht Telespiele**“

(Alle Spiele von NINTENDO, SEGA, NEO-GEO
mit An- und Verkaufspreisen D, US, JAP)

↙ **Sofort anrufen** ↘
030/781 15 36
oder schreiben
10823 Berlin, Grunewaldstr. 81

Laden: Berlin Wedding · Brüsseler Str. 19
Tel.: 453 22 73 – Hier auch „TESTKAUF“

TIPS & TRICKS

Auch eine Megalösung hat ein Ende: Herzlich willkommen zum Finale von Zelda. Noch sechs Seiten voller brandheißer Informationen und Ihr seid am Ziel: dem Sieg über Ganon.



rechts und den rechten Weg hoch, dann quer hinüber zur Leiter rechts unten. Seid Ihr hochgeklettert, lauft Ihr nach rechts, den Weg hoch und durch die erste Tür rechts. Geht durch die rechte Tür und lauft weiter nach



3) Auf diesem Weg kommt Ihr zur Leiter rechts oben. Klettert hoch und geht durch die erste verschlossene Tür. In der Truhe liegt die Karte. Lauft nach links, klettert hinunter, geht nach links und oben weiter und klettert die Leiter links oben hoch. Folgt dem Weg zur Tür links unten, geht durch den Fließbandraum und zurück in den Fliesen-Raum.



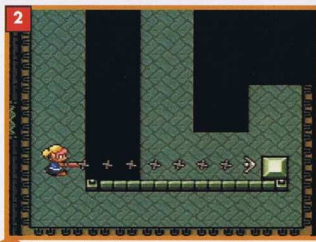
6) Werft den Stein weg und klettert auf das Plateau. Schlägt die Pflöcke entgegen dem Uhrzeigersinn ein, dann erscheint ein Teleporter. Tretet darauf.

7) Stellt Euch auf das Erdbeben-Symbol und benutzt den entsprechenden Zauber. Jetzt öffnet sich das Verlies im Schildkrötenfels. Springt hinab und lauft hinein.

1) Tötet die Magier. Schiebt die oberen und unteren Blöcke zur Seite, die mittleren nach oben. Jetzt kommt Ihr an die Fackeln. Geht nach unten, tötet die Magier und verschiebt die Blöcke entsprechend. Zündet die Fackeln noch nicht an. Geht in den oberen Raum zurück, werft die Fackeln an, lauft nach unten und zündet die beiden Fackeln auch an. Jetzt verbreitert sich der Saal rechts, und Ihr könnt durch ein Loch zur Truhe mit dem großen Schlüssel springen. Lauft nach links und teleportiert Euch. Geht nach rechts, unten,



über die Brücke und die Stufen zum nächsten Stock hinunter. Geht unten nach links, bis Ihr unter einem Schädel einen Schalter findet. Zaubert mit dem Somariastab einen roten Block, der den Schalter am Boden hält, und lauft durch die linke untere Tür. Beseitigt den Block in der Mitte des Raumes und geht nach links weiter. Lauft nach unten, hoch und dann hin und her, bis Ihr durch die linke Tür gehen könnt.



2) Schwingt Euch hier mit dem Enterhaken hinüber und lauft hoch – der Steg bröckelt. Oben wartet der Somariastab. Geht durch die linke Tür, laßt Euch fallen und steigt im nächsten Raum die Leiter hoch. Geht durch die linke Tür, den Weg hoch und springt links hinunter. Lauft nach links weiter.

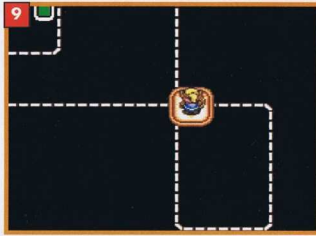
4) Lauft im Uhrzeigersinn durch das Zimmer und werft die Fackeln an. Nehmt die obere Tür und holt den Kompaß aus der Truhe. Geht durch die rechte Tür, hoch und nach links. Schließt die Tür mit dem großen Schlüssel auf. Tretet auf den Teleporter, lauft nach rechts, die Stufen hoch und schließt die Tür mit dem großen Schlüssel auf. Steigt die Leiter hinab, lauft

5) Legt hier eine Bombe an der Nordwand. Schaltet oben die blauen Gitter runter und geht wieder nach Süden. Lauft nach links und zur oberen Wand des Raumes. Schaltet die orangefarbenen Gitter runter. Laft eine Treppe hoch, nach links, durch die verschlossene Tür, für die Ihr den großen Schlüssel braucht, und zum nächsten Kerkermeister. Es sind die Glubschaugen. Sie wollen Euch töten. Benutzt den Byrnastab und schlägt auf sie ein. Sind die Satelliten weg, greift das große Auge an. Bleibt in der Mitte der Kammer und haut drauf, so oft es geht. Nach diesem Verlies springt Ihr wieder nach Hyrule und laßt Euch zum Fuß des Todesbergs fliegen. Klettert nach oben und kehrt in die Schattenwelt zurück. Stellt Euch auf das Gegenstück zum Brillenfelsen und springt nach Hyrule. Geht hoch und rechts am Turm vorbei. Mit dem Hammer schlägt Ihr die Pflöcke neben der Brücke ein. Geht nach rechts weiter.

THE LEGEND OF ZELDA – A LINK TO THE PAST



8) Nach oben geht's mit einer per Somariastab gezauberten Plattform. Lauft nach oben und nehmt den Stab. Drückt nach rechts, wenn Ihr die Plattform besteigt. Nehmt dann den Ausgang unten rechts. Holt die Extras unter den Schädeln, geht nach links und benutzt den Somariastab. Fahrt so einmal ganz herum.



9) Drückt an dieser Stelle den Feuerstab ab, um die Fackeln anzuzünden. Lauft durch die obere Tür, die sich jetzt für kurze Zeit öffnet. Meidet die gespickten Nudelhölzer und holt oben Schlüssel und Karte aus der Truhe. Geht nach unten hinaus und durch die linke Tür. Zaubert Euch eine Plattform und fahrt zum Ausgang rechts oben. Bleibt in der Tür stehen und erschlagt die Fliesen mit dem Schwert. Jetzt öffnet sich die obere Tür. Geht durch und holt die Fee und die Zauberkraft. Verlaßt den Raum, zaubert Euch eine Plattform und fahrt nach links.



10) Fahrt hierher, geht durch den Ausgang und ganz nach unten. Holt den Kompaß aus der Truhe und benutzt den Zauberspiegel. Fahrt durch den großen, leeren Saal zur Tür links oben, die Ihr jetzt aufschließen könnt. Die Raupe hinterläßt einen Schlüssel für die nächste Tür.



11) In dieser Kammer benutzt Ihr am besten den Byrnastab. Stellt Euch neben das blaue Gitter und schaltet es mit Pfeilen runter.



12) Block nach rechts schieben! Eine Truhe erscheint. Bombe an die Schalter werfen! Die orangefarbenen Gitter gleiten in den Boden. Holt den Schlüssel, geht durch die obere Tür und die Treppe hinab. Geht nach unten, rechts, die Stufen hoch, Schädel wegwerfen, Extras holen. Lauft die Stufen abwärts.



13) Laßt Euch im großen Saal von diesem Transporter mitnehmen. Entnimmt die Extras unter den Schädeln und geht durch den linken Ausgang.



14) Nehmt die Röhre rechts und geht am anderen Ende gleich durch den Ausgang. Arbeitet Euch nach unten vor, schaltet die blauen Gitter runter, erledigt alle Monster und geht durch den Ausgang rechts unten. Die Raupe hinterläßt einen Schlüssel für die nächste Tür. Tretet im nächsten Raum auf den Transporter vor Euch und holt bei der Ankunft den großen Schlüssel aus der Truhe. Nehmt den unteren Transporter und verlaßt den Raum durch den Ausgang, an den Ihr jetzt kommt. Geht gleich in den nächsten Transporter. Angekommen



nehmt Ihr den Trank aus dem Schädel. Laßt Euch fallen, klettert die Leiter rechts unten hoch und lauft in den Transporter. Danach nehmt Ihr den nächsten Ausgang. Nehmt die linke Röhre, dann den nächsten Ausgang. Erledigt die Raupen, um die Tür zu öffnen. Nehmt den unteren Ausgang. Dann geht's nach links.

15) Hier feuern Laseraugen auf Euch. Haltet die Bomben bereit. Lauft nach unten und nehmt den Schädel ganz rechts. Legt unten am Wandriß eine Bombe. Lauft durch die Öffnung, über den Balkon und durch die andere Öffnung wieder in den Berg hinein. Mit dem Enterhaken oder dem Somariastab kommt Ihr an die große Truhe. Nehmt den Spiegelschild und geht durch die obere Tür. Weicht dem gespickten Nudelholz aus und geht durch die obere Tür. Geht in den Transporter und dann durch den ersten Ausgang. Legt Bomben, wo Risse in der Wand sind und geht durch die rechte Öffnung. Tötet die Monster, entnimmt die Extras unter den Schädeln und schiebt den Block weg, der Euch von den Statuen trennt.

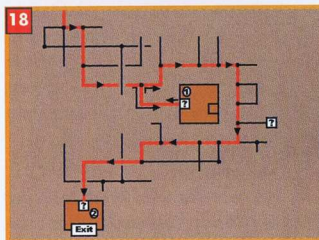
TIPS & TRICKS



16) Zieht an der Zunge der linken Statue, um die Tür zu öffnen. Geht durch und lauft einmal herum. Weicht den Rollen aus und sammelt die Schätze ein. Geht nach unten, durch den linken Ausgang und dann durch die obere Tür.



17) Schießt einen Pfeil auf den Schalter, wenn die Rolle vorbei ist und lauft schnell nach links zur Truhe. Nehmt den Schlüssel, folgt der Rolle und schaltet die Gitter mit einer Bombe um. Ganz ohne Kratzer werdet Ihr nicht bis zur oberen Tür kommen, aber es hilft nichts. Das Treppenhaus bringt Euch einen Stock nach unten.



18) Zaubert mit dem Somariastab eine Plattform und folgt dem Weg auf der Karte zur Stelle 1. Hebt den Schädel und drückt den Schalter. Fahrt jetzt zur Stelle 2 und geht durch die Tür.



19) Ihr müßt sehr schnell über die Brücke laufen, um den Lasern auszuweichen. Haltet hier an, sonst fallt Ihr runter. Geht durch die Tür unten.



20) Wenn Ihr Euch zu den Lasern dreht, schützt Euch der Spiegelschild. Geht zur Truhe unten und nehmt den Schlüssel. Die anderen Schätze lohnen das Risiko nicht. Zur Rückkehr auf den mittleren Steg dreht Euch immer zum Laser, bevor er schießt. Lauft nach oben. Öffnet die verschlossene Tür im nächsten Raum und geht hindurch.



21) Geht an die oben gezeigte Stelle und schaltet mit einem Pfeil blau runter. Geht hoch, nach rechts und dann links und hoch.



22) Schaltet hier mit dem Enterhaken orange runter. Geht zweimal nach links, hoch und nach rechts.



23) Schaltet hier mit dem Enterhaken die Gitter um und lauft oben durch die Tür in den nächsttieferen Stock. Nehmt die Extras und zaubert mit dem Somariastab eine Plattform. Wählt unbedingt den Feuerstab an, bevor Ihr in den nächsten Raum geht.



24) Geht sofort nach rechts und schießt mit dem Feuerstab auf den blauen Eiskopf. Ist er betäubt, schlägt Ihr möglichst oft mit dem Schwert zu, bis der Kopf verschwindet. Lauft nach links und schaltet auf den Eisstab um. Verfährt mit dem roten Kopf wie gehabt und weicht dem mittleren Kopf aus. Ist nur noch der mittlere Kopf übrig, verwandelt das Monster sich in eine Flugschlange. Ihr müßt das bunte Segment in Körpermitte mit dem Schwert treffen. Bei genug Zauberkraft, schützt Euch mit dem Byrnastab. Ist das Monster tot, habt Ihr Zelda befreit. Jetzt müßt Ihr zu Ganons Turm laufen. Wenn die Kristalle ihn geöffnet haben, steigt Ihr hinunter.



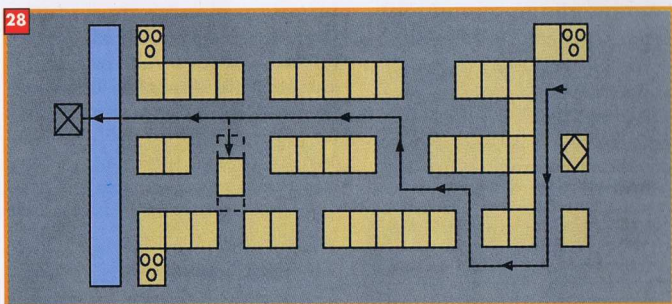
25) Rempelt die Säule mit dem Schlüssel an und steckt ihn ein. Nehmt die linke Tür und Schlüssel aus dem Schädel rechts unten. Hämmert die Bodenköpfe ein, während Ihr vom Band herumgefahren werdet.



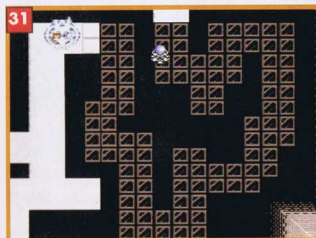
26) Stellt Euch hierhin und schiebt den Block von rechts nach links. Jetzt öffnet sich die rechte Tür, durch die Ihr geht. Schwingt mit dem Enterhaken ans untere Ende des langen Raumes.



27) Legt eine Bombe und lauft nach unten. Legt im nächsten Raum eine Bombe beim Schalter und stellt Euch ganz in die rechte untere Ecke hinter das orange Gitter. Nehmt den Schlüssel aus dem Schädel und lauft durch die verschlossene Tür rechts. Stellt Euch oben hin und schaltet mit dem Enterhaken blau hoch. Stellt Euch auf den Transporter.



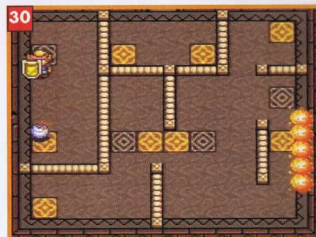
28) Weicht den Fallen im Raum nicht aus, schützt Euch mit dem Byrnastab. Benutzt die Karte oben und schiebt den angezeigten Block nach unten. Jetzt könnt Ihr mit dem Enterhaken zur anderen Seite übersetzen. Nehmt den Schlüssel aus der Truhe und geht durch die Tür unten.



31) Lauft auf dem unsichtbaren Steg zur rechten oberen Tür, wie im Bild. Zündet die Fackel an und geht durch die Tür. Rafft oben alle Extras zusammen.



29) Stellt Euch auf den linken Teleporter und bei der Ankunft auf den gleich daneben.



30) Legt eine Bombe ab und geht durch das Loch. Eine der Druckplatten öffnet einen weiteren Raum im Norden. Sammelt dort die Extras, geht durch das Loch zurück in den Teleporterraum und stellt Euch auf die Fliese neben dem Loch. In dem Raum mit weiteren Teleportern räumt Ihr die Schädel fort und tretet auf den rechten Teleporter. Im nächsten Raum tretet Ihr auf den Teleporter oben rechts, dann auf den unmittelbar vor Euch und danach auf den unten links. Geht zum Teleporter rechts oben, hebt den Schädel an und tretet auf den Teleporter. Nehmt die rechte Tür. Im Saal mit dem Laufsteg geht Ihr nach unten, rechts und den ersten Steg nach oben.



32) Legt hier eine Bombe und springt durch das Loch. Schießt Pfeile auf die Ritter, während sie herumhüpfen. Wenn der letzte Ritter rot wird, schützt Ihr Euch mit dem Byrnastab und haut mit dem Schwert zu. Geht nach oben, holt aus dem nächsten Raum den großen Schlüssel und die Extras. Geht nach unten ins Eiszimmer zurück, durch den linken Ausgang und legt an der oberen Wand eine Bombe. Verlaßt den Raum und besucht die Feen. Kommt zurück und geht die Treppe hoch.

TIPS & TRICKS



Laufbandraum. Tötet im Raum mit den Monstern und Lampen die Monster und werft die Fackeln mit dem Feuerstab an. Lauft durch die Tür unten.

33) Schiebt diesen Block zur Seite. Holt die rote Rüstung aus der Truhe und geht durch die obere Tür. Geht im nächsten Raum durch die rechte Tür, holt die Schätze aus den Truhnen und räumt die Schädel weg. Zaubert mit dem Somariastab einen Block und schiebt ihn auf den Druckschalter. Zieht nicht am Hebel! Geht nach rechts ins nächste Zimmer. Wehrt Euch gegen die Fliesen und wartet den Schlüssel ab. Bleibt in Bewegung, sonst greift Euch die Hand. Nehmt den Schlüssel aus der Truhe und geht durch den



35) Zieht diese Statue nach vorne, um an den Teleporter zu kommen. Lauft bei der Ankunft gleich nach links, den Raum kennt Ihr dann schon. Geht nicht über die Brücke, sondern den anderen Weg, auf dem Ihr an die Tür rechts oben kommt. Geht durch und gerade hoch, die Treppe hinauf. Nehmt die mittlere Leiter nach oben und geht durch die Mitteltür in den nächsthöheren Stock.



36) Stellt Euch hierhin und schaltet blau mit dem Enterhaken hinunter. Nehmt den Schädel, stellt Euch auf das Feld und schaltet orange runter. Geht rüber, nehmt den Schädel und schaltet wieder um. Schiebt den Block vorne nach unten. Geht auf das weiße Feld zurück und schaltet orange noch einmal runter.



te obere Tür. Weicht den Kanonenkugeln aus und steigt die Treppe in den vierten Stock hoch. Tötet im Laufbandraum die Monster mit dem Bombos-Zauber, holt die Extras und geht durch die linke Tür. Macht hier Dasselbe, aber lauft anschließend durch die untere Tür. Benutzt wieder das Bombos-Medaillon, weicht den Lasern aus und geht durch die untere Tür. Benutzt im nächsten Raum das Medaillon noch einmal und lauft stracks nach unten. Der nächste Raum hat einen Eisboden. Erledigt die Monster mit dem Medaillon, geht durch den linken Ausgang und weiter nach links. Benutzt den Eisstab, wenn die Sandwürmer hochspringen. Geht Euch die Zauberkraft aus, nehmt Ihr das Schwert. Geht dann durch die obere Tür und steigt in den fünften Stock hoch.

38) Zieht diese Statue nach rechts und schiebt sie nach unten, um den Stachel zu fangen. Schießt mit Pfeilen auf die roten Nachäffer und geht durch die rechte Tür. Bleibt in Bewegung und weicht den Lasern aus. Erschießt die Monster mit Pfeilen, damit die Tür sich öffnet. Geht zweimal durch die jeweils obere Tür und im nächsten Raum die Treppe hinab. Geht ganz nach oben und werft den mittleren Schädel weg. Drückt den Schalter, wenn orange unten ist. Geht wieder ganz nach unten, die Treppe hoch, rechts hoch und durch die rech-



34) Zaubert einen roten Block und werft ihn auf das Laufband. Laßt ihn explodieren, um die Gitter umzuschalten. Macht das Ganze nochmal, aber lauft vor der Explosion zur linken Seite des blauen Gitters. Nehmt die Schätze aus den Schädeln und geht durch die linke Tür. Nehmt im nächsten Raum Kompaß und Extras und tretet auf den Transporter. Ihr kommt in einen Raum mit Laufbändern. Tretet auf die vorderen Sternfliesen, dann auf die rechten und geht in die Nische hoch. Holt die Schätze und den Schlüssel unter den Schädeln hervor. Erschießt die Monster mit Pfeilen, bevor Ihr die senkrechten Laufbänder kreuzt. Geht durch den rechten Ausgang und im nächsten Raum schnell die Brücke herunter – sie bröckelt ab. Schützt Euch mit dem Byrnastab. Geht durch den Ausgang links unten.



37) Zaubert einen Block, legt ihn hier ab und lauft nach unten. Nehmt den Schädel und stellt Euch auf das Feld. Sprengt den Block und geht durch die untere Tür.



39) Folgt dem unsichtbaren Weg nach unten. Geht durch die untere Tür, dann ganz nach rechts, durch ▶

den nächsten Raum und und die obere rechte Tür. Tötet die Monster im Laufbandzimmer mit dem Luftzauber und geht durch die Tür oben. Lauft schnell durch den nächsten Raum hoch und durch die obere Tür.



40) Räumt die Schädel aus dem Weg und werft die Fackeln auf dem Weg nach unten mit dem Feuerstab an. Jetzt ist die Tür rechts unten kurz offen. Lauft durch und noch oben, um die Schätze zu holen, weicht den Lasern aus und lauft nach unten zur Treppe. Die Tür bringt Euch in den sechsten Stock.



41) Lauft in diesem Raum sofort nach oben und zündet die Fackel mit dem Feuerstab an. Geht nach rechts unten, zündet die nächste Fackel an, dann die anderen zwei im Uhrzeigersinn. Geht durch die obere Tür, erledigt die Monster und nimmt den Schlüssel und die Schätze mit. Geht durch den linken Ausgang.



42) Stellt Euch hierhin und werft eine Bombe auf das unterste Laufband. Mit etwas Geschick sprengt Ihr so ein Loch in die Südwand. Geht hindurch.



43) Stellt Euch hierhin und schaltet mit dem Eisstab orange runter. Räumt alle Schädel ab und schaltet blau runter. Holt den Schlüssel aus der Truhe, schaltet orange runter und geht durch den unteren Ausgang. Im nächsten Raum ist ein weiterer Großmott. Springt hinab, wenn der Wurm sich wegbewegt. Schlagt ihm wiederholt auf den Schwanz. Wenn der Wurm tot ist, schwingt Ihr mit dem Enterhaken zur Truhe und klettert die Stufen hoch. Schiebt den oberen Block zur Seite, dann den unteren und schließlich den oberen. Geht links unten hinaus. Geht durch den Laufbandraum und die Treppe hoch in die siebte Etage. Haltet den Byrnastab bereit.



44) Den Zauberer besiegt Ihr wie zuvor. Ignoriert seine Schatten und schlägt seine Schüsse auf ihn zurück. Weicht den Zaubern der Schatten aus und benutzt eventuell den Byrnastab.



45) Nach dem Kampf werdet Ihr hierhergefliegen. Springt noch nicht hinab! Lauft mit 100 Rubinen bewaffnet zum Bombenladen. Kauft im Laden die rosa Riesenbombe und lauft zur Pyramide.



46) Legt die Bombe hier ab und zündet sie. Laft zur Seite und geht nach der Explosion durch das Loch. Werft Eure Pfeile und den Bogen in den Teich. Wartet und werft dann Euer Schwert und leere Flaschen hinein. Jetzt könnt Ihr die Pyramide hochklettern und durch das Loch im Dach springen.



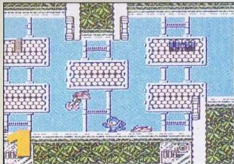
47) Benutzt den Byrnastab und greift Ganon an, während er den Dreizack wirft. Ignoriert die Feuerzauber, während Ihr unverletzlich seid. Wenn Ganon unsichtbar wird und die Fackeln ausbläst, müßt Ihr sie mit dem Feuerstab anwerfen, Ganon mit dem Schwert betäuben und sofort einen Silberpfeil auf ihn abschießen. Wenn Ihr das Ganze viermal geschafft habt, ist Ganon besiegt und es erscheint ein toller Abspann. Hurra!

ZELDA Das war's endgültig. Nach vielen Mühen und sicherlich einigen Wutausbrüchen habt Ihr das geniale Spiel gelöst. Wir gratulieren!!!

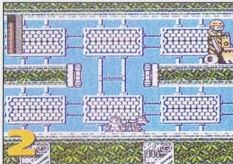
TIPS & TRICKS

Die alten Griechen hatten es nicht leicht, sie hatten weder Game Boy noch TOTAL!. Da habt Ihr es doch schon besser...

TOP MAN



Als erstes legst Du Dich mit Top Man an. Bolzen und Muttern können nur dann zerstört werden, wenn sie aufeinander treffen. Die Frösche kannst Du im Sprung erledigen, aber beeile Dich, denn die Viecher vermehren sich. Klettere vorsichtig die erste Leiter hinunter und schieße Spinning Top ab, während Du noch dranhängst.



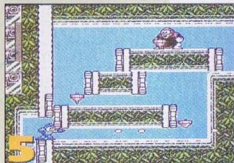
Laß Rush die Energie-Pillen holen und schliddere dann zu der Waffenkapsel. Laß Dich die Leiter hinunterfallen und warte auf Bolzen und Mutter. Schieß sie ab und gehe weiter. Ballere den Pickle Bulldozer den Kopf ab. Wenn Du den ersten siehst, springst Du zurück auf den ersten Absatz und schießt. Benutze Rush, um auf den obersten Absatz zu gelangen und dort ein Power-Up und ein Extraleben zu bekommen.



Laß Dich die Leiter hinunterfallen. Schieße auf die Mets, sobald ihre Helme sichtbar sind. Bobcat bewirft Dich mit Flöhen und Wollknäulen. Springe nach oben und ballere ihn ab, so schnell Du kannst.



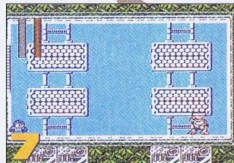
Das hier ist ein prima Platz zu Auftanken. Stell Dich hier hin und schieße auf die Kreisel. Sammle so viele Power-Ups ein wie Du brauchst und zerblase Spinning Top. Mach Bobcat den Garaus wie beim letzten Mal und klettere dann die Leiter wieder hinauf. Erledige Met sobald er herunterfällt, sammle das Power-Up ein, und hüple dann rüber und die Leiter rauf. Aber fall nicht auf die Stacheln!



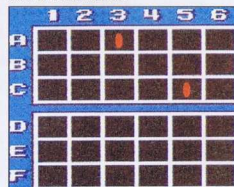
Durch diesen Abschnitt wirst Du nicht ohne ein paar Blessuren durchkommen. Schieße also auf die Kreisel, bis ein vernünftiges Power-Up erscheint und renne dann durch.



Diese rotierenden Plattformen schütteln Dich immer wieder runter, sei also vorsichtig. Benutze sie, um nach rechts zu kommen. Fliege aber nicht auf ihnen aus dem Bildschirm, sonst segnest Du das Zeitliche.



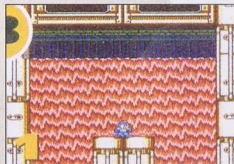
Hier trifft Du auf Top Man. Ignoriere die Kreisel, die er Dir entgegenschleudert und konzentriere Dich darauf, ihn anzuspringen und zu schießen.



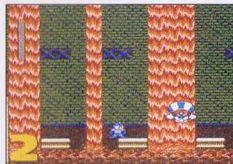
TOP MAN-WAFFE

Um diese Spinning-Top-Waffe zu benutzen, drückst Du A zum Sprung und dann B, damit er sich wie ein Kreisel dreht.

SHADOW MAN



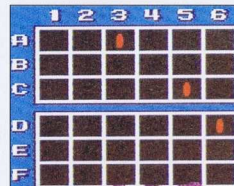
Geh von der ersten Plattform runter und ziehe Dich zur Mitte zurück. So fällst Du am New Shot Man vorbei, ohne Schaden zu nehmen. Fall noch mal runter. Paß aber auf die beiden Frösche auf. Zerpulvere den Pickle Bulldozer wie beim letzten Mal. Break Man machst Du fertig, indem Du ihn von hinten erschießt.



Ruhe Dich am Wasserfall aus, wenn die Energie knapp wird, und ballere auf alles, was sich bewegt. Schieß' aus der Entfernung Zeit-Bomben ab. Wenn es dunkel wird, schießt Du das Maschinenteil aus dem Bild, um wieder Licht zu kriegen. Paß dabei auf die Fallschirmjäger auf, die Dich in die Lava schubsen wollen. (Ganz rechts auf die Plattformen stellen!)



Töte die Libelle, sobald sie von der linken Seite hereinkommt. Dann geh weiter zum Shadowdown mit Shadow Man. Mit Hilfe des Kreisels kannst Du ihn ins Reich der Schatten schicken.



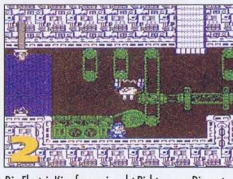
SHADOW MAN-WAFFE

Du hast jetzt die Schattenklingen und das Rush-U-Boot - seeehh praktisch!

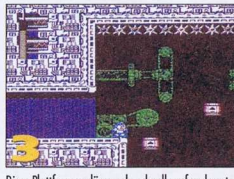
SPARK MAN



Zerblase den Pataky, lauf weiter und klettere die Leitern hinauf. Die Elektrischen Reißzwecken kannst Du mit Deinen Waffen nicht verletzen. Spring deshalb durch, wenn eine Lücke im Strahl erscheint.



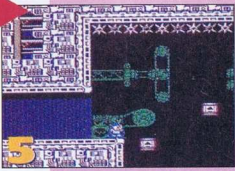
Die Electric Kins feuern in acht Richtungen. Die ersten zwei setzt Du außer Gefecht, indem Du springst und Feuerst. Den Rest kannst Du mit den Shadow Blades erledigen. Hammer Joe besiegst Du, indem Du ihn trifft, wenn er den Hammer werfen will.



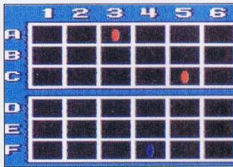
Diese Plattformen drehen sich sehr schnell rauf und runter. Spring ab, wenn Deine Plattform auf einer Höhe mit der nächsten ist. Klettere oben die Leiter hinauf. Warte, bis der Pickle Bulldozer Dir den Rücken zukehrt, dann zerpulvere ihn und hol Dir die Power-Ups.



Benutze bei diesen Plattformen die gerichteten Shadow Blades, um die Bolzen und Muttern zu erwischen. Arbeite Dich auf diese Art und Weise langsam nach rechts.



Benutze die Shadow Blades, um Spark Man fertigzumachen.



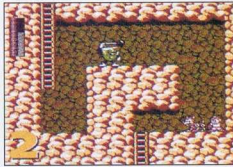
SPARK MAN-WAFFE

Mit dem Spark Shock kannst Du einige kleinere Gegner einfrieren.

HARD MAN



Benutze die Shadow Blades, um die Großen Bienen abzuschießen, bevor sie ihren Bienenkorb fallen lassen. Andernfalls wirst Du von kleineren Bienen gejagt. Schliddere an den Gruppen aus drei Wanzen vorbei, das geht schneller als vorbeilaufen.



Benutze den Rush Coil, um nach oben zu Hammer Joe zu kommen und schneide ihn schnell runter. Töte den ersten Affenkönig, indem Du Dich auf den linken Absatz stellst, dann benutzt Du eine diagonale Schattenklinge, um den zweiten zu eliminieren. Falls Du nicht unbedingt Energie brauchst, ist es sicherer, direkt am Hammer Joe vorbeizuklettern.



Warte ein paar Sekunden, wenn Du zum ersten Pickle Bulldozer kommst und greife ihn dann von hinten an. Mach den zweiten fertig. Etwas weiter hinten teilt sich der Weg. Der obere bringt Dich zu einem Energietank, der untere zu drei Energiepillen.

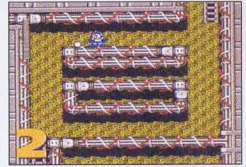


Möglicherweise mußt Du Dich beim Energietank erst einmal mit Energie eindecken, bevor Du Dich mit Break Man anlegst. Geh weiter, und Du triffst auf Hard Man. Weiche seinen Waffen aus und benutze die Magnetischen Missiles, um ihn auszuschalten.

MAGNET MAN



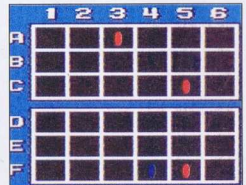
Kümmere Dich nicht übermäßig um die Magnetischen Fliegen. Schieße sie ab, wo immer möglich, aber paß auf, daß sie Dich nicht mitziehen. Zerblase Break Man wie gewohnt. Fevere schnell auf ihn bei der Giant Spring und drehe Dich dann um, damit Du das Guided Missile abschießen kannst.



Hänge Dich an das Ende der Leiter und lasse die Petakys runterfallen. Laß Dich dann selber fallen und weiche ihnen aus. Hänge Dich links an die nächste Leiter, dann kriegst Du die Power-Ups. Benutze das Diagramm, um durch die nächsten drei Abschnitte zu kommen.



Halte Dir Shot Man mit einem diagonalen Wurf der Shadow Blades vom Leib. Links unten gib's ein paar Power-Ups. Wenn Du zu Magnet Man kommst, kannst Du ihn mit Spark Mans Power fertigmachen.



MAGNET MAN-WAFFE

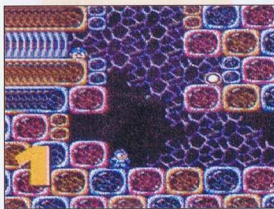
Jetzt bist Du mit Magnetischen Raketen bewaffnet, die sich an einen Feind heften und ihn zerstören.

HARD MAN-WAFFE

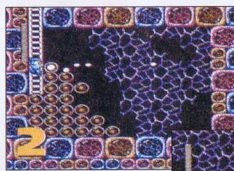


Hard Knuckle ist eine Faust, die sich langsam bewegt und manchmal auch zum Einschlagen von Wänden benutzt werden kann.

GEMINI MAN



Renne nach rechts. Versuche, die flammenwerfenden Nitrons zu zerblasen, bevor oder während sie herunterstoßen. Wenn Du Dich am Ende des waagerechten Abschnitts in das Loch fallen läßt, halte Dich links, um das Extraleben nicht zu verpassen.



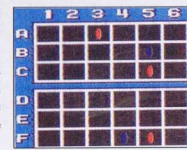
Hier gibt es eine prima Möglichkeit, die Waffen aufzuladen. Warte, bis die Dragon Flies hinter Dir heransäusen, dann greife sie an. Der Penguin Maker hat oben auf dem Kopf eine weiche Stelle, ziele also auf diesen Punkt.



Mit Hilfe von Rush kommst Du auf die ersten Steine. Hüple dann darauf entlang, bis Du zu dem Energietank kommst. Laß Dich fallen und benutze das Rush Submarine, um unter Wasser weiterzukommen. Du kannst immer noch springen und feuern. Fang Dir die Waffen-Power-Ups, oder Du gehst unter.



hat eine gesplante Persönlichkeit. Du mußt beide ausschalten. Sie sehen Dich nach, wenn Du also lewest, feuern sie auch usw. Benutze einen Energietank, wenn es knapp wird.



HARD MAN-WAFFE

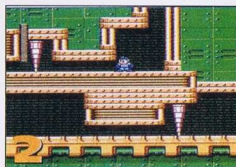
Der Gemini Laser sieht vielleicht nach nichts aus, weil er auf einem Bild nur einen Schuß abfeuert. Der Schuß wird jedoch überall reflektiert und erwischt den Gegner dann oft im zweiten Anlauf.

TIPS & TRICKS

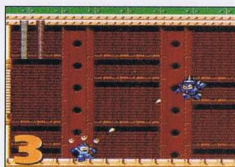
NEEDLE MAN



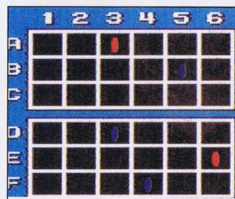
Wenn sich Needle Harry zusammenballt, ist er unbesiegbar. Zerblastere ihn also, wenn er steht. Nimm den untersten der drei Absätze, um an ein Power-Up zu kommen. Paß auf die Batterien und ihre Kanonenkugeln auf.



Beginne Deine Schußfahrt, wenn der erste Stachel komplett unten ist. Sause los, und wenn der Stachel runterkommt, drehst Du Deine Richtung eine Sekunde um und wieder zurück, wenn Du siehst, daß er wieder nach oben geht. Schieße die Hammer Joes oben von den Leitern herunter.



Den Needle Man machst Du fertig, indem Du ihn mit dem Gemini Laser bombardierst.



HARD MAN WEAPON

Du bekommst zwei Sachen, wenn Du diesen Abschnitt beendest: Die Needle Cannon und Rush Jet.

SNAKE MAN



Für die kleinen Schlangenköpfe nimmst Du am besten die Magnetic Missiles. Wenn Du zur großen Schlange kommst, springe in die Höhe, so daß Du auf gleichem Level mit ihr bist und verpasse ihr ein paar deftige Hard Knuckles.



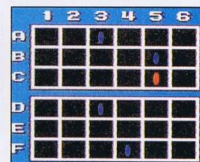
Arbeite Dich langsam an Bubu Kan heran. Sobald er mit seiner Krücke springt, drehst Du Dich nach links und feuerst. Wenn Du zwei Leitern über dem Hammer Joe siehst, kletterst Du zuerst die rechte hoch.



Ballere den Gern von der Leiter, bevor Du rüberspringst. Paß auf die Bomb Fliers auf - sie machen Dir das Leben verteuft schwer, wenn Du von einer Plattform zur nächsten springst. Verpasse ihnen ein paar gute Salven.



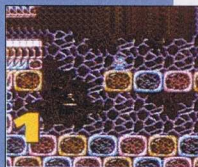
Bevor Du Snake Mans Gebiet betrittst, vergewisserst Du Dich besser, ob Du auch wirklich mit der Needle Cannon bewaffnet bist. Bleibe jetzt auf der linken Seite, springe und gib Zunder.



SNAKE MAN-WAFFE

Dies ist die Suchschlange. Sie jagt Deine Feinde und zerstört sie.

GEM MAN, DIE ZWEITE



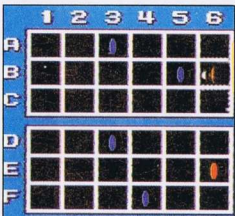
Jetzt mußt Du Dich erst einmal mit zwei Superrobotern von MM2 herumprügeln, bevor Du zu Dr. Willy gehst. Halte Dich links, wenn Du am Ende des ersten Abschnitts nach unten fällst. Fülle Deine Energie wieder komplett auf, in dem Du die Fischeier abschießt.



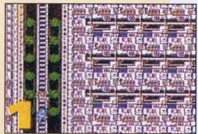
Mit der Needle Cannon hältst Du Dir Flash Man von der Palle. Im Wasserabschnitt benutzt Du das Rush-U-Boot oder den Rush Jet, um durchzukommen. Der Jet ist dabei besser, weil Du damit geradwegs über alle Hindernisse drüberfliegen kannst.



In Bubble Mans Versteck mußt Du extrem vorsichtig sein. Die Decke ist mit Stacheln gespickt, deshalb laßt Du Mega Man möglichst viel auf dem Fußboden laufen. Die Shadow Blades sind hier Deine beste Waffe.



SPARK MAN, DIE ZWEITE



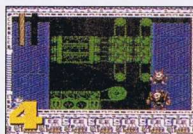
Mit den Shadow Blades geht es dem Gern auf der Leiter an den Kragen. Arbeite Dich langsam vor. Neusind die Drehplattformen. Ihre Benutzung ist aber recht einfach.



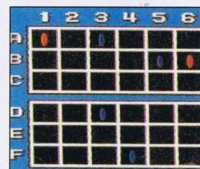
Zerblase Metal Man mit dem Magnet Missiles. Wenn Du den Stachelntunnel fällst, beachte, daß der Tunnel eine leichte Linkskurve macht. Nicht an die Stacheln kommen.



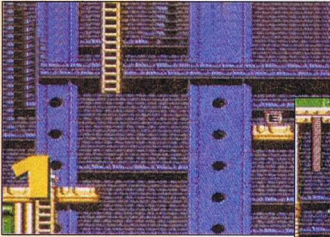
Es ist etwas kitschig, an diesen Blöcken vorbeizukommen. Am einfachsten geht es noch, wenn Du wartest, daß ein Block herunterfällt und dann über ihn drüberspringst.



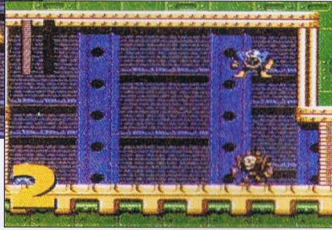
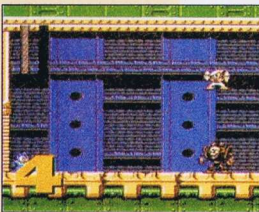
Quick Man ist ein zäher Brocken. Bearbeite ihn mit dem Gemini Laser, aber achte darauf, daß Du Dein Ziel tatsächlich triffst, sonst verschwendest Du wertvolle Zeit. Im Notfall mußt Du blitzschnell einen Energietank benutzen können. Wenn es Dein Gemini Laser nicht mehr tut, sind die Shadow Blades dran.



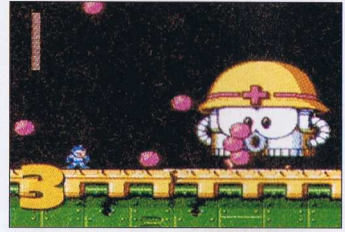
NEEDLE MAN, DIE ZWEITE



Wenn Du durch den ersten Abschnitt mit vollem Tempo rennst und dabei ballerst, was das Zeug hält, erwischst Du die meisten Needle Harrys, bevor sie Dich zu sehr fertigmachen. Mit Hilfe des Rush Jet kommst Du an diesen Energietank und das Extraleben.



Tu was Gutes für Deine Energie und schieße Needle Harry vor der Höhle von Air Man ab. Klettere dann die Leiter wieder runter und lasse ihn wieder erscheinen. Benutze die Spark Power gegen Air Man und rutsche unter seine Torpedos.

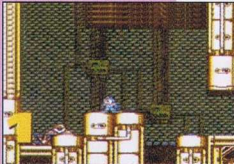


Ohne den Rush Jet kommst Du nicht durch den nächsten Abschnitt. Denke dran, daß der Schwachpunkt dieses Giant Met das Kreuz auf seinem Helm ist.

	1	2	3	4	5	6
A						
B						
C						
D						
E						
F						

Bei Crash Man haben die Hard Knuckles durchschlagenden Erfolg. Vergiß aber nicht zur rutschen, wenn Dir Sprünge bei seinen Bomben nicht weiterhelfen.

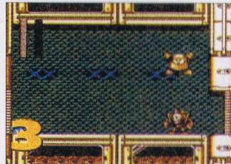
SHADOW MAN, DIE ZWEITE



Hier brauchst Du vielleicht einen Energietank aus einem anderen Abschnitt. Das erreichst Du, indem Du einen roten Punkt auf E6 setzt und den von ES entfernst. Am Ende des fallenden Abschnitts halte Dich rechts, um den Stacheln auszuweichen.



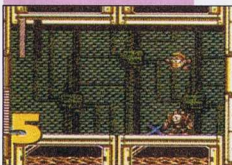
Rutsche unter den Biggy, wenn er springt. Im dunklen Abschnitt solltest Du Dich auf den festen Plattformen langsam und auf den brückelnden schnell bewegen. Und dann ist es wieder Zeit für den Rush Jet.



Wood Man hat der Needle Cannon nichts entgegenzusetzen, solange Du seinem Leaf Shield nicht in die Quere kommst. Kombiniere ein paar Rutscher mit einem Plasma-Angriff, dann hat auch der Hammer Joe nichts mehr zu melden.



Vergiß in diesem Abschnitt nicht, den Fröschen eins an die Röhre zu knallen, wenn sie hüpfen. Alles und jedes versucht hier, Dich in die Lava zu schubsen.



Mach die Giant Spring fertig, indem Du sie mit den Shadow Blades bearbeitest. Beim Heat Man wirst Du wahrscheinlich einen Energietank brauchen, also halte diesen Knopf im Auge. Die Needle Cannon ist jetzt Deine beste Waffe. Warte, bis auf Dich zuweist, dann heißt es springen, rutschen, drehen und feuern.

	1	2	3	4	5	6
A						
B						
C						
D						
E						
F						



CHEAT CART CODES

Mit diesen Codes kannst Du Dir die Arbeit in Mega Man 3 um einiges erleichtern.

PRO ACTION REPLAY

0000AE03 – unendliche Leben

GAME GENIE

AEUXXLPA – unendliche Leben

YEVKUTGA – Supersprung

GXVAAASA – unendliche Energie

NYNKXSGK – schnellere Bewegung

DR. WILY



Benutze Rush, um an das Extraleben zu kommen. Mache den Spinning Tops mit den Shadow Blades den Garaus. Mit Rush kommst Du auch an den Energietank. Denke dran, daß Du mit den Hard Knuckles auch Wände einschlagen und dann die vielen Power-Ups einsacken kannst.



Den Hammer Joe ganz oben kannst Du von der Leiter aus umnieten. Geh zu den Absätzen und benutze den Slide. Beim letzten Mal fliegst Du mit dem Rush Jet vorbei und fällst wieder auf, wenn Du oben angekommen bist. Kümmere Dich um fünf Schildkröten und vergiß das Raumschiff.



Fülle Deine Rush-Energie zu Beginn dieses Abschnitts auf. Wenn Du damit fertig bist, deponierst Du so viele Waffen-Power-Ups wie möglich, falls Du hier noch mal durchmußt. Benutze von diesem Punkt an den Rush Jet.



Bei Cyclops postierst Du Dich in der Mitte des Bildschirms. Springe auf die erste Reihe von Blöcken, die Dir entgegenfliegen und rutsche unter der zweiten durch. Benutze jetzt die Needle Cannon und ziele auf sein Auge.



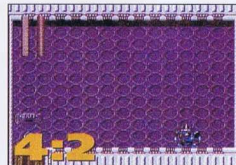
Knall den New Shot Man über Dir mit den Shadow Blades eine vor den Latz. Klettere die rechte Leiter hinauf und untersuche die Wände mit den Hard Knuckles. Gib dem Rush Jet Power und marschiere weiter aufwärts.



Lade auf, während Du durchgehst. Rutsche unter die Biggys. An den beweglichen Plattformen kannst Du entweder den Rush Jet benutzen oder auf ihnen drüberspringen. Jetzt mußt Du drei Mega-Männer fertigmachen. Benutze die Magnet Missiles, um herauszufinden, welcher der echte ist und decke ihn mit Plasma ein.



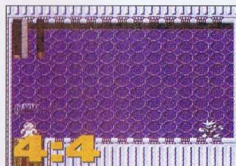
Eliminiere die Steinwerfer-Monster so schnell wie möglich. Springe dann in den Transporter links oben.



Dem Needle Man rücktst Du mit dem Gemini Laser zu Leibe.



Geh herum gegen den Uhrzeigersinn, dann triffst Du auf Magnet Man. Benutze Sparks.



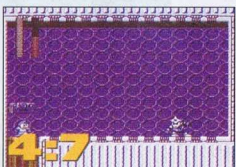
Beim Gemini Man helfen Search Snakes.



Schon wieder Hard Man. Die Magnets wirken Wunder.



Konfrontiere Hard Man mit ein paar Hard Knuckles in dieser Runde.



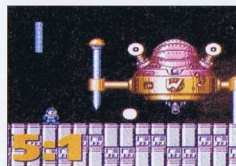
Jetzt ist Shadow Man dran. Benutze Top Mags Power gegen ihn.



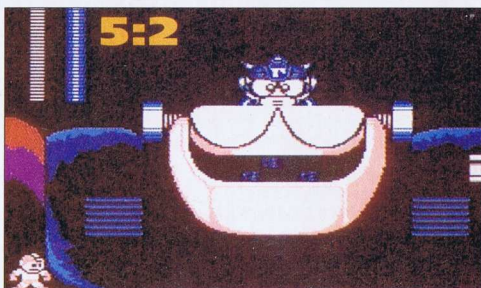
Laufe an der rechten Seite des Warp-Raums hinauf. Hier wartet Spark Man auf Dich und Deine Shadow Blades.



Snake Man ist der letzte. Die Needle Cannon besorgt es ihm endgültig.



Jetzt heißt es Power für Hard Knuckles, Top Spin und Shadow Blades. Den Rest kannst Du vergessen. Mit den Hard Knuckles machst Du aus der unteren Kanne des ersten Schiffs Kleinholz. Dann ist das Plasma dran.



Lade die Waffen wieder auf. Zerstöre mit Hard Knuckles und Shadow Blades den ersten Kopf. Begib Dich dann auf den Boden unter Dr. Wily und schieße mit dem Top Spin nach oben. Es ist zwar ziemlich unwahrscheinlich, daß Du da gleich beim ersten Versuch hinkriegst, aber es ist die einzige Möglichkeit, das Game zu lösen. Also üben, üben, üben!

TIPS & TRICKS

SUPER STAR WARS



Wuusch, Zuhmmmm, Vuhmmm!
Nachdem wir alle die typischen Geräusche des Lichtsäbels erkannt haben, wenden wir uns nun der Beseitigung der Star-Wars-Monster zu.

LEVEL 1



1 Lauft durch den ersten Level und schießt auf die Monster. Duckt Euch, um die Skorpione zu erschließen. Nach der ersten Düne bleibt Ihr unter dem Felsen stehen (1) und feuert auf die Womprats. Nachdem Ihr ungefähr 50



2 der Biester erledigt habt, erscheint ein Blaster-Power-Up. Nehmt es mit und geht nach rechts. Dort gibt es ein weiteres. Der Zielsuch-Blaster ist die beste Waffe - Ihr solltet sie nicht verlieren! Wenn Ihr zum Sarlacc-Gruben-



3 monster kommt, zeigen seine Tentakel, wo es auftauchen wird. Ihr habt einige Sekunden Zeit, aus dem Weg zu gehen und und mit dem Zielsuch-Gewehr nach oben zu schießen (2, 3).

LEVEL 2

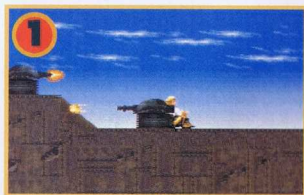


1 Benutzt die Jets erst am Ende des zweiten Levels. Bewegt Euch langsam, schießt auf die Jawas (1) und weicht den schwarzen Sandfallen aus. Sie ziehen Euch Energie ab. Wenn alle Jawas beseitigt sind, erscheint



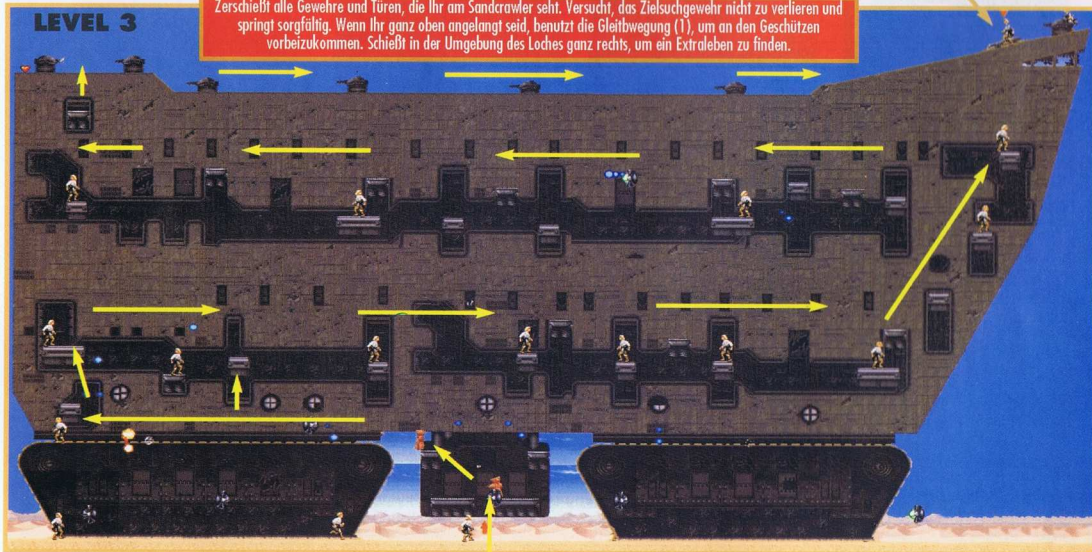
2 eine Meldung, daß Ihr zum Sandcrawler fliegen müßt. Dreht Euch nach links, bis Ihr ihn am Horizont seht, und benutzt die Jets (2), während Ihr das Steuerkreuz nach unten drückt. So kommt Ihr heil dort an.

LEVEL 3



LEVEL 3

Zerschießt alle Gewehre und Türen, die Ihr am Sandcrawler seht. Versucht, das Zielsuchgewehr nicht zu verlieren und springt sorgfältig. Wenn Ihr ganz oben angelangt seid, benutzt die Gleitbewegung (1), um an den Geschützen vorbeizukommen. Schießt in der Umgebung des Loches ganz rechts, um ein Extraleben zu finden.



TIPS & TRICKS



LEVEL 4



Wenn Ihr im Sandcrawler nur einen normalen Blaster habt, feuert ihn diagonal ab. Das ergibt eine größere Wirkung. Wenn Ihr an das bewegliche Geschütz kommt (1), duckt Euch wie im Bild und schießt hinüber. Explodiert das Geschütz,



springt auf die Überreste. Wenn Ihr an die nächste Stelle kommt (2), springt hinüber und in den Geheimraum hoch. Holt die Power-Ups und schießt. Dann findet Ihr ein Extraleben. geht weiter. An den Sicherheitssperren kommt Ihr mit der Gleit-



bewegung vorbei (3). Lauft auf die bröckelnde Plattform und haltet das Steuerkreuz nach rechts gedrückt. An den stampfenden Maschinen kommt Ihr wieder mit der Gleitbewegung vorbei. Auf halbem Weg durch den Level trifft Ihr auf den Ca-



tapillar. Duckt Euch hier (4) und schießt drauflos. Benutzt dieselbe Taktik wie vorher bei der bröselnden Plattform. Wenn Ihr am Boden des Sandcrawlers angelangt seid, benutzt keinen Sprung mit Salto. Wenn Ihr ihn ausführt, um von einer

LEVEL 5



Plattform zur anderen zu kommen, haut Ihr Euch den Kopf an der Decke und fällt in die Lava! Nehmt lieber einen kurzen Anlauf, haltet das Steuerkreuz nach rechts gedrückt und springt (5). Am Ende begegnet Ihr Jawenko (6). Stellt Euch so



weit wie möglich nach rechts auf dem Block und schießt nach rechts. Alle fünf Sekunden schubst eine Lavasäule Euch nach hinten. Macht dann eine kurzen Sprung nach vorne an die Kante.



Schaut Euch mit den L- und R-Knöpfen in Ruhe um. Wenn Ihr nicht vorsichtig seid, entgeht Euch etwas, wie das Blaster-Power-Up vorher in Level (1). Arbeitet Euch durch die Höhlen bis an die Stelle im Bild vor (2). Dieser Abschnitt hat Autoscrolling, schaut Euch also vor dem Sprung mit L und R um,



wo der nächste Block ist! Achtet auf Blöcke, die explodieren und Vögel, die Euch angreifen. Wenn Ihr zur nächsten Blockgruppe kommt, laßt Euch fallen und haltet das Steuerkreuz nach links gedrückt. Dann gelangt Ihr in diesen Geheimraum (3). Schießt in der Gegend

LEVEL 6



umher und sammelt Extraleben ein. Laßt Euch am Rücksetzpunkt wieder fallen und wiederholt alles, bis Ihr genug Leben für den Rest des Spiels habt. Geht nach rechts weiter, über die Blöcke, und zu Obi. Er gibt euch einen Lichtsabel.



In diesem Level begegnet Ihr einem Bantha (1). Schwingt den Lichtsabel, um ihn aus dem Weg zu schaffen. Zwischen-durch solltet Ihr eine Pause einlegen und mit dem Sabel rundum schwingen, um die



Sandmänner aus dem Weg zu räumen. So wird Eure Energie langsam wieder aufgebaut. Geht weiter, bis Ihr an die Womprat kommt (2), die Ihr mit dem Blaster erledigt.

LEVEL 7



Level 7 ist fast wie Level 2 aufgebaut, aber es sind mehr Jawas zu beseitigen (1).

LEVEL 8



In Mos Eisley (1) solltet Ihr auf alle Kisten schießen, sie verbergen Power-Ups. Ihr solltet so schnell wie möglich durch diesen Level rasen, um den Stormtrooper auszuweichen, die aus der Luft fallen. An die-



ser Stelle (2) kommt Ihr mit dem Fuß über die Stacheln. Fässer sind auch eine Hilfe, um höher gelegene Plattformen zu erreichen.

LEVEL 9



Wählt für diesen Level Chewbacca (1). Er ist stärker und fängt mit einem besseren Blaster an. Im Bar-Level müßt Ihr nur



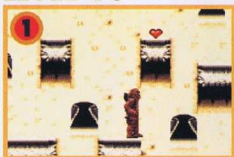
durchlaufen und schießen (2). Beim Kalhar-Endmonster springt Ihr am besten hoch und feuert auf seinen Kopf, versucht

SUPER STAR WARS

LEVEL 10



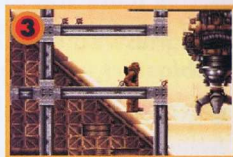
nicht, seinem langen Hals auszuweichen, sondern verlaßt Euch auf Eure Energie-reserven!



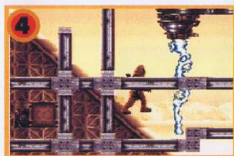
Ihr habt drei Figuren zur Auswahl, aber behaltet am besten Chewy. Der Level beginnt wie Level 8. Wenn Ihr an diese Stelle kommt (1), springt auf die rechte Platt-



form, dann auf die mit dem Herz. Springt dann auf die Plattformen weiter oben und lauft quer über das Gebäude. Beim nächsten Gebäude solltet Ihr auch oben



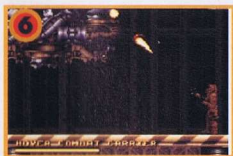
bleiben. Auf halbem Weg steht der Wartungsdroide. Stellt Euch wie im Bild auf (2) und feuert diagonal nach oben, um ihn zu zerstören. Im Dock solltet Ihr auf klei-



ne, blitzende Quadrate achten. Sie explorieren nach zehn Sekunden. Schießt auf die großen Krallen (3) oder gleitet unter ihnen durch, um nicht gegrabscht zu werden. Achtet auf diese Laser (4). Kurz bevor sie



schießen, leuchtet ein rotes Licht auf. Geht so weit wie möglich nach unten und lauft nach rechts. Schließlich kommt Ihr zum Endgegner, dem Hoyer Combat Carrier. Folgt diesen Anweisungen, um ihn zu

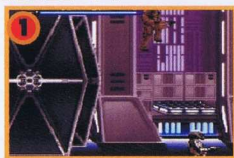


erledigen: Gleitet darunter, duckt Euch und schießt gerade und diagonal nach oben, um den unteren Geschützstand und die zwei Maschinen zu vernichten (5). Geht so weit wie möglich nach rechts und feuert



nach oben, um den linken Geschützstand zu erwischen (6). Stellt Euch hierhin und haltet auf den vorderen Turm. Schießt dann weiter.

LEVEL 11



Nehmt wieder Chewy. Versucht, im Hangar (1) auf den Plattformen zu bleiben. Wenn Ihr ein „Wusch“ hört, habt Ihr ungefähr eine Sekunde Zeit, um einem tieffliegenden Tie Fighter auszuweichen. Schießt nicht, während Ihr über Gruben springt. Es



kommen zwei Tie-Fighter-Wellen. Nach der Sekunde wartet Ihr am besten ab und baut Eure Energie für den Endgegner auf - den Imperialen Verteidigungsdroiden. Stellt Euch hierhin (2) und feuert diagonal hoch, bis er zerstört ist.

LEVEL 12



Laßt diesen Level langsam angehen und zerschießt die roten Laser (1). Ihr kommt an ein großes Metallgitter fast wie das im Bild. Wenn es auf dem Weg nach oben hier ankommt, gleitet an einer Seite hinab und



springt auf der anderen Seite wieder hoch. Geht weiter, bis Ihr den riesigen Wachroboter trifft (2). Bleibt unter ihm und feuert nach oben, um ihn zu zerstören.

LEVEL 13



Springt an den Plattformen hoch (1) und zerstrahlt die Laser. Springt genau und gezielt. Wenn es so aussieht, als geht es nicht weiter, wartet, bis eine Plattform erscheint. Wenn Ihr an dieser Stelle von der großen, beweglichen Plattform springt



(2), schießt schnell auf die zwei Roboterwachen, ohne weiter hochzufahren. Wenn die Roboter erledigt sind, schießt nach oben, und Ihr habt keine Probleme mehr mit dem Kern des Traktorstrahls.

LEVEL 14



Um leicht durch den Level zu kommen, fliegt links und rechts über den Todesstern und gebt Dauerfeuer (1).

LEVEL 15



Der letzte Graben! Der ist nicht leicht zu nehmen, aber mit Übung geht es. Konzentriert Euch erst darauf, die Feuerbälle zu beschießen, die auf Euch zu kommen.



Wenn die Zeit knapp wird, erscheint Darth Vader und greift Euch an. Bleibt ruhig, nehmt ihn aufs Korn und schießt wie verrückt, bis er aus dem Weg geht. Wartet, bis der Timer auf Null steht, und laßt die Photonentorpedos mit L und R los. Jetzt solltet Ihr eiligst verschwinden und auf den Riesenknall warten!



TIPS & TRICKS

Mal wieder eiskalt von Viper geblastert worden? Die Kurve nicht gekriegt? Falsch abgebogen? Dann braucht Ihr wohl doch noch einige Fahrstunden. Die bekommt Ihr jetzt kostenlos und unverbindlich, nur lenken müßt Ihr noch selbst ...

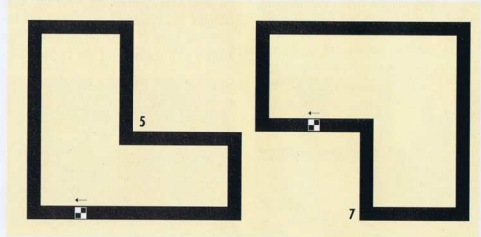
GENERELLE TIPS

Ein guter Start ist lebenswichtig, hier gibt es verschiedene Strategien, die teilweise von dem Ausrüstungsgrad Eures Fahrzeugs, dem Fahrer und der Strecke abhängen. Wichtig ist auf alle Fälle, sich aus den Rangeflecken in der Startphase herauszuhalten. Wer einige Raketen in Reserve hat, der kann hier schon einen oder zwei Konkurrenten abschießen und dafür einen Attack-Bonus kassieren. Bis sich die Gegner wieder gesammelt haben, ist man meist schon um die erste Kurve geflitzt und hat etwas Vorsprung.

Will man mit seinen Raketen sparsam umgehen, sollte man mit etwas Verzögerung starten und die erste Kurve sehr eng fahren: Dort herrscht in der Außenkurve meist ein ordentliches Chaos, an dem man sich so elegant vorbeischieben kann. Läuft man dort in der nächsten Runde auch noch einige Nägel oder Minen



Unsere Leser Thomas Zengerle und Martin Stolze waren fleißig und haben Pflöcke, Streckenkarten und allgemeine Tips zusammengestellt, und auch unsere Redaktionsraser plaudern etwas aus dem Nähkästchen. Mit so viel geballtem Wissen in der Hinterhand sollten Eure Gegenspieler bald nichts mehr zu lachen haben!



zurück, sind die Herrschaften erst einmal einige Zeit beschäftigt. Bei einer langen Startgeraden und einem gut gefüllten Nitratank kann man auch mal einen Blitzstart versuchen und dabei den Weg mit Minen pflastern. Allerdings geht man dabei das Risiko ein, von den Gegnern abgeschossen zu werden. Gleiches Recht für alle, das gilt auch bei diesem Game ...



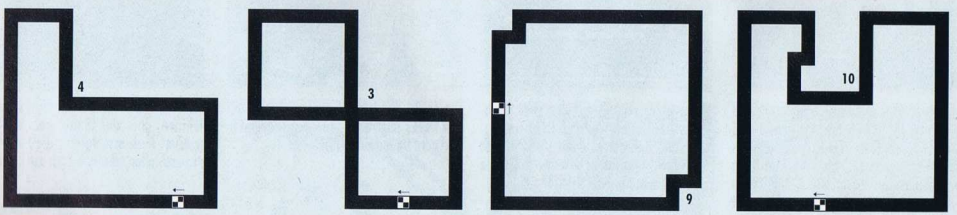
DIE AUSRÜSTUNG

Die richtige Ausrüstung des Wagens ist ebenfalls wichtig: In Euren allerersten Wagen solltet Ihr möglichst kein Geld investieren, damit Ihr bei der ersten Gelegenheit auf den Air Blade umsteigen könnt. Auch dieser wird nur möglichst sparsam ausgerüstet werden, gute Fahrer sollten auch in den höheren Schwierigkeitsgraden mit vier bis sechs Raketen und je drei Minen und Nitros auskommen. Das hat dann den überaus praktischen Nebeneffekt, daß man mit etwas über 300 000 Dollar auf Drakonis ankommt und sich dort dann mit einem Schlag einen relativ gut ausgerüsteten Battle Trak leisten kann. Auch dieser sollte nicht allzusehr mit Extras vollgestopft werden, spätestens in der



A-Division von NHO sollte man dann auf den Havoc umsteigen. Als generelle Regel für die Ausrüstung läßt sich Folgendes sagen: immer zuerst das kaufen, was den anderen so richtig weh tut, also Raketen und Minen, ab dem

Battle Trak dann eher Nitros statt Raketen. Als nächstes sollte etwas für die passive Sicherheit (Panzerung) und für die Motorleistung getan werden. Reifen und Stoßdämpfer sind eher Luxusprodukte, um die man sich spät bis gar nicht kümmern braucht – insbesondere mit einem Fahrer, der auf den Gebieten Jump und Cornering ohnehin einen Bonus hat.



DIE FÄHRER

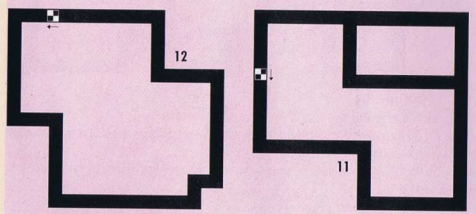
Beachtet die Fähigkeiten der einzelnen Fahrer, die Euren Fahrstil in etwa entsprechen sollten. Rüde Raser werden natürlich mit Snake eine gute Wahl treffen, für Einsteiger ist Katarina recht gut geeignet, da sie gute Sprungfähigkeiten (somit kein Geschwindigkeitsverlust bei Hügeln auf der Strecke) und eine solide Kurventechnik mitbringt. Tarquin ist auch nicht zu verachten, er liegt in seinen Fähigkeiten zwischen den beiden Erstgenannten und ist somit ein Mann für alle Fälle. Falls Ihr Euch das Leben wesentlich leichter machen wollt, könnt Ihr auch mit einem ganz besonderen Fahrer auf die Strecke gehen. Wer das ist? Das verraten wir Euch erst am Schluß dieser Tips und Tricks ...



ROCK'N'ROLL RACING



Nur wer fleißig übt, der kann das Spiel in der höchsten Schwierigkeitsstufe bewältigen. Nicht verzagen, die Mühe lohnt sich ...



DIE ACTION

Tja, und dann wäre da noch der effektive Einsatz der Bordwaffen. Einiges wurde schon gesagt: Gleich in der Startphase möglichst einige Abschüsse tätigen und möglichst in den Außenseiten der Kurven Nägel und Minen

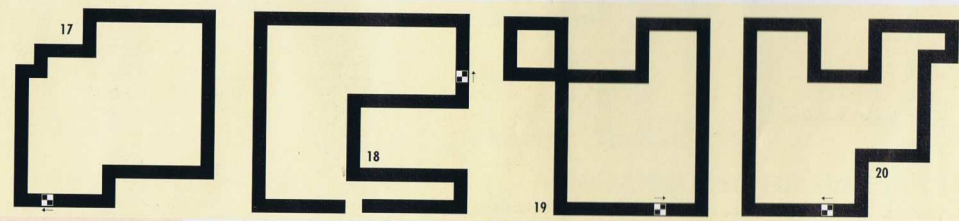
legen. (Die Scatterpacks von Battle Trak und Havoc sind für solche „bleibenden Überraschungen“ leider nicht geeignet, sie sind am effektivsten, wenn der Gegner gerade kurz vor dem Überholen oder nur wenige Sekunden im Rückstand ist.) Und was macht man mit seinen teuren Raketen, wenn man gerade weit in Führung liegt und weit und breit keinen Gegner vor sich hat? Man versucht ganz einfach ein paar



Distanzschüsse: Die Raketen reichen nämlich weit über den Bildschirm hinaus! Einige Kurse (siehe auch Karten 6, 10, 11 usw.) sind geradezu prädestiniert für solche Gemeinheiten, man muß nur immer auch die Position seiner Gegner im Auge behalten. Leider lassen sich die zielsuchenden Raketen des Havoc zu leicht ablenken, so daß sie bei solchen Manövern öfter ins Leere laufen. Dafür sind sie aber ganz praktisch, wenn man gerade überholt wird und der Gegner für Minen nicht mehr erreichbar ist. Sehr effektiv sind sie auch, wenn einige Streckenabschnitte recht nahe beieinanderliegen (siehe beispielsweise Karten 10, 15, 18 usw.). Ein netter Trick ist es auch, den Gegner bei Kursen mit Sprungschanzen zum falschen Abbiegen zu veranlassen. Zumindest im Rookie-Modus passiert das den Typen manchmal von sich aus, der geschickte Fahrer hilft notfalls



mit einem kleinen Anstoß oder Minen oder Nägeln vor der Schanze nach. Minen und Nägel sind auch auf den Strecken mit Lücken in der Fahrbahn für einen Lacher gut: Wer vor dieser Lücke einen Nagelteppich streut, der kann sich manchmal recht gemütlich an den Straßenrand stellen und zuschauen, wie die Leutchen immer und immer wieder versuchen, heil über den Abgrund zu kommen. Allerdings kann es Euch auch passieren, daß Ihr in Eure eigenen Fallen lauft, also genau merken, wo Ihr Eure Gemeinheiten hinterlegt. (Letztere Fieslichkeit ist leider nur im VS-Modus problemlos möglich, denn mit einem Dirt Devil oder Marauder offiziell bis nach New Mojave vorzustößen, ist wohl doch recht unwahrscheinlich, oder etwa nicht???)



DAS LETZTE

Und noch etwas: Solltet Ihr einmal hoffnungslos zurückliegen, dann nehmt Euch viel Zeit und sammelt alles, was da noch an Geld auf der Strecke rumliegt, ein. Es wird zwar nicht viel sein, aber der Mensch freut sich. Ganz praktisch kann es auch sein, an einer strategisch günstigen Stelle zu parken und den Gegnern noch ein paar Raketen mit auf den Weg zu geben. Vielleicht springt dabei ja noch ein kleiner Attack-Bonus heraus. Ach ja: keine Panik, wenn Ihr mal nicht auf Anhieb in die nächste Runde aufsteigen könnt. Die Paßwörter speichern zwar nicht, in welcher Runde Ihr seid, die Ausrüstung Eures Wagens und Eure Barchaft wird aber übernommen.



TIPS & TRICKS

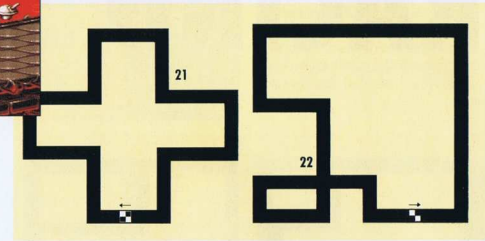
ROCK'N'ROLL RACING

EIN WORT ZU DEN KARTEN

Die Karten zeigen die verschiedenen Kurse, wie sie im VS-Mode aufeinander folgen. Sie zeigen die Grundtypen der Strecken, die Euch bis nach New Mojave begegnen werden, bei den Kennen auf Inferno kommen dann noch einige besondere Fieslichkeiten hinzu: Neben neuen und haarigen Kursen gibt es hier auch Lavafelder, die gehörig an der Panzerung zehren (nicht einmal der Havoc ist dagegen immun), auch wird verstärkt mit den fiesen umgedrehten Beschleunigungsfeldern gearbeitet. Zu den meisten Strecken gibt es nicht besonders viel zu sagen, einige interessante Tipps zu ausgewählten Strecken gibt es aber doch:

Strecke 3: Die erste Strecke mit einer Sprungschance. Diese Strecke ist recht gut dazu geeignet, einen Überwindungsbonus abzukassieren, insbesondere dann, wenn man schon den Air Blade besitzt: die Gegner schon beim Start abschießen und in der zweiten Kurve Nägel oder Minen legen, danach eventuell beim Überholen auf der Schanze etwas rempeln ...

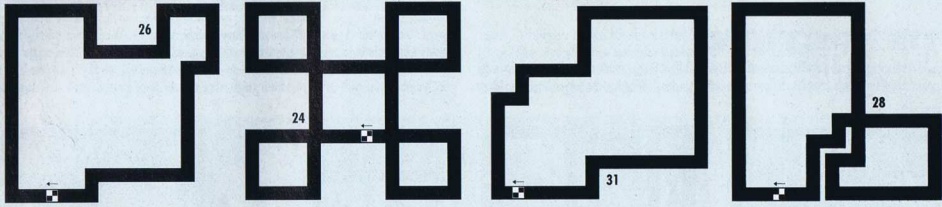
Strecke 9: In den Zick-Zack-Kurven die Ideallinie suchen



und ohne viel Lenken durchrasen.

Strecke 11: Die innere Bahn ist die einfachere, allenfalls in der ersten Runde einige 'Überraschungen' auf der Außenbahn platzieren.

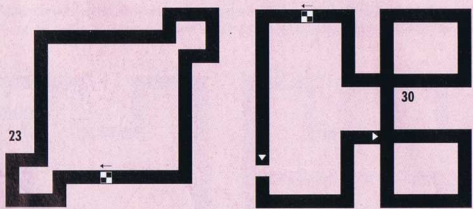
Strecke 13: Dieser Kurs sieht schwerer aus als er ist. Auf dem Kreuzungshügel machen sich einige Minen oder Nägel besonders gut ...



GENERELLE TIPS

Ein guter Start ist lebenswichtig, hier gibt es verschiedene Strategien, die teilweise vom Ausrüstungsgrad Eures Fahrzeugs, dem Fahrer und der Strecke abhängen. Wichtig ist auf alle Fälle, sich aus den Rangeleien in der Startphase herauszuhalten. Wer einige Raketen in Reserve hat, der kann hier schon einen oder zwei Konkurrenten abschießen und dafür einen Attack-Bonus kassieren. Bis sich die Gegner wieder gesammelt haben, ist man meist schon um die erste Kurve geflüzt und hat etwas Vorsprung.

Will man mit seinen Raketen sparsam umgehen, sollte man mit etwas Verzögerung starten und die erste Kurve sehr eng fahren: Dort herrscht in der Außenkurve meist ein ordentliches Chaos, an dem man sich so elegant vorbeischieben kann. Läßt man dort in der nächsten Runde auch noch einige Nägel oder Minen zurück, sind die Herrschaften erst einmal einige Zeit beschäftigt. Bei einer langen Startgeraden und einem gut gefüllten Nitrotank kann man auch mal einen Blitzstart versuchen und dabei den Weg mit Minen pflastern. Allerdings geht man dabei das Risiko ein, von den Gegnern abgeschossen zu werden. Gleiches Recht für alle ...



ÜBERRASCHUNGEN!

Wenn Ihr Euch ohne Paßwörter mal den Bonusplaneten anschauen wollt, dann wählt im VS-Modus den Planeten NHO aus, drückt L, R und SELECT gleichzeitig und anschließend RECHTS. Das ändert allerdings nur die Grafiken, die neuen Strecken auf Inferno bleiben Euch auch weiterhin verborgen.

Falls Ihr von Labersack Larry noch nicht genug habt, dann wählt im FX-Menü den Punkt 'Larry' an und drückt dann entweder L oder R. Die 'Lost Vikings'-Reklame auf Bogmire habt Ihr sicherlich schon gesehen. Und einer der drei Herren hat sich doch tatsächlich im Game verirrt: Wählt bei der Fahrerauswahl doch einfach mal Tarquin an, drückt gleichzeitig L, R und SELECT und anschließend RECHTS – einen Wikinger schockt eben nichts! (Der nette Herr hat übrigens gleich drei starke Vorteile, also sollte auch der Schwierigkeitsgrad Warrior kein Problem mehr sein).

Und hier noch die Levelcodes

STUFE ROOKIE

Planet	Fahrzeug	Paßwort
Chem 6 / A	Air Blade	NGXO Q6WV R56M
Drakonis / B	Air Blade	ZBWO R3Y3 Q6PW
Drakonis / A	Air Blade	TJFH 1BW3 Q0PS
Bogmire / B	Air Blade	HSH QLYB TSQF
Bogmire / A	Air Blade	QDQH R7WB S69F

STUFE VETERAN

Planet	Fahrzeug	Paßwort
Chem 6 / A	Air Blade	DJWW R5CV R56M
Drakonis / B	Air Blade	IHYW QMF3 Q0PM
Drakonis / A	Air Blade	ZBXW S1G3 T6PM
Bogmire / B	Air Blade	CVBC R5FB F8FX
Bogmire / A	Air Blade	MASC MTCB SF8X
New Mojave / B	Air Blade	ZYJC QTLF SCRY
New Mojave / A	Air Blade	7RQC QLLC S4SP
NHO / B	Air Blade	VCLL MBDV SW0T
NHO / A	Havac	KLTW Q1B1 3S8W

STUFE WARRIOR

Planet	Fahrzeug	Paßwort
Chem 6 / A	Marauder	N418 T0H1 W56M
Drakonis / B	Air Blade	F528 T6K9 Q56M
Drakonis / A	Air Blade	PMPB JHH9 Q56M
Bogmire / B	Battle Trak	C628 1PKJ Q56M
Bogmire / A	Battle Trak	R318 R5HJ 1J76
New Mojave / B	Battle Trak	G0S8 K4KS 1J76
New Mojave / A	Battle Trak	RM58 OMHS 1J76
NHO / B	Havac	C907 S311 1J76
NHO / A	Havac	FM68 Q8G1 STBS
Inferno / B	Havac	MH68 RB19 STBS
Inferno / A	Havac	BHF8 K0G9 STJS



Spieltitel	ARP-Codes	Wirkung	Spieltitel	ARP-Codes	Wirkung	Spieltitel	ARP-Codes	Wirkung
Mario Bros 2	7E04FE05	Leben	Street Fighter II	7E0C4308	1. Pl. wehrt von allein ab	Street Fighter II	7E074C22	2. Pl. brennt, wenn getroffen
Mario Bros 3	7E008B0X	X=Extra	Street Fighter II	7E0C4030	Spielabtl. Turbo			
Mario Bros 3	7E05F008	Zeit	Street Fighter II	7E0CB200	1. Pl. fällt nicht zu Boden	Street Fighter II	7E048300	Fighter des 1. Pl. ist mit Blut beschm.
Mario Bros 3	7E056EFF	P-Flügel	Street Fighter II	7E0CB201	1. Pl. hat keine Spec.moves			
Mario Bros 3	7E042907	Wolke	Street Fighter II	7E0CB940	Feuerball schneller f. 1. Pl./VS-Mode	SuperStarWars	7E0A7924	Energy
Mario Bros 3	7E073604	Leben Mario				SuperStarWars	7E08FB03	Leben
Mario Bros 3	7E073704	Leben Luigi	Street Fighter II	7E0CCE00	Demo (Ryn vs. Ken)	Swiv	7E069A03	Leben/ 2. Pl.
Mortal Kombat	7E1ACA00	1. Pl. kann nicht verlieren	Street Fighter II	7E0CD000	Computer gewinnt nie, Code	Swiv	7E069C03	Leben/ 1. Pl.
Paradius	7E1DB201	Leben				Terminator	7E031C05	Leben
Pocky u. Rocky	7E006A03	Leben	Street Fighter II	7E0CD002	1. Pl.:es geht in die nächsten Runden	Terminator	7E031F08	Energy
Pocky u. Rocky	7E007BCE	Rocky: unverwundbar				Terminator	7E03200A	Ganaten
Pocky u. Rocky	7E0073CE	Pocky: unverwundbar	Street Fighter II	7E0CD10X	X=für Gegnerwahl des 2. Pl.	Terminator	7E032205	Missiles
Pop'n Twin Bee	7E1FF608	Continues	Street Fighter II	7E0CF220	Wenn 1. Pl. besiegt->in Flammen zu Bd.	Tiny Toons Adv.	7E00B6A0	Dash
Probotector	7E1F8A63	Leben/1. Pl.				Tiny Toons Adv.	7E00BE03	Leben
Probotector	7E1F8C02	Bomben/1. Pl.	Street Fighter II	7E0D1D10	keine Feuerbälle f. 1. Pl.	Tiny Toons Adv.	7E009E03	Energy
Probotector	7E1FCA63	Leben/2. Pl.	Street Fighter II	7E0DB000	Spec.move angezündsch->Schuß ausprobieren!	Tiny Toons Adv.	7E00680X	Levelanw.0-5
Probotector	7E1FCC02	Bomben/2. Pl.				Top Gear	7E1E6C02	Nitro/ 1. Pl.
R-Type	7E16E102	Leben	Street Fighter II	7E0D9010		Top Gear	7E1E6E03	Nitro/ 2. Pl.
Road Runner	7E1F1A00	Fester picken	Street Fighter II	7E0D9608	Ryn + Ken->Diagonpunch mit L, X, Y	Top Gear	7E1E6A7	Benzin/ 1. Pl.
Road Runner	7E1F1D20	Energie				Top Gear	7E1E6SAB	Benzin/ 2. Pl.
Road Runner	7E1F1020	Turbo	Street Fighter II	7E0D9904	Gülle macht Fl.Kick mit R, A, B	Turican	7E04FBXX	Leben (XX f. Anzahl Leben)
Road Runner	7E1F2001	Leben						
Road Runner	7E1F8459	Zeit	Street Fighter II	7E0E00XX	(XX=Farbe f. 2. Pl. ändern)	Turican	7E04FDOC	Energie
Robocop 3	7E185402	Energie	Street Fighter II	7E0E2B80	Energy 2. Pl.	Turican	7E04FF04	USIK
Soubblazer	7E18B810	schneller höhere	Street Fighter II	7E0E16FF	2. Pl. kämpft verdreht am Bildsch.	Turican	7E050A03	Smartline
						Turican	7E050328	Energy Wheel
Erfahrungsstufe						Turican	7E050330	Rollzeit
						Turican	7E050909	Zeit
Starwars	7E18B836	Energie	Street Fighter II	7E0E23A0	2. Pl. kann 1. Pl. von weitem treffen	Wanderers of Y's	7E1294FF	Energy
Starwars	7E0A7920	Energie				Wing Comm.	7E153D28	Sch.schild, v.
Starwars	7E08FB03	Leben	Street Fighter II	7E0E23BD	1. Pl. abgeschossen,K.+P. intensiver	Wing Comm.	7E154F28	Sch.schild, h.
Starwars	7E098501	Flammenblaster				Wing Comm.	7E169107	Raketen
Starwing	0BE048AD	Bomben	Street Fighter II	7E0E030C	autom. Spec.moves f. 2. Pl.	Wrestlemania	7E066C30	Energie
Starwing	0BE712BD	Leben	Street Fighter II	7E0E30C5	2. Pl.flg., weite Sprünge	WWF 2	7E021E05	Ausz. außerh. d. Rings
Star Wars	7E0A7920	Energie	Street Fighter II	7E0E35B0	2. Pl.fliegt aus Bildschirm, wenn geht.	WWF 2	7E06423A	Energie
Street Fighter II	7E0806F3	Sound FX				WWF-Wrestlemania	7E066C30	Energie
Street Fighter II	7E0BE000	Bildschirm vergl./,versch.	Street Fighter II	7E0E59C1	1. Pl. hat stärkere Schläge/Tritte	Zelda	7E06A03	Goldener Schild
Street Fighter II	7E0BF220	Gleicher Kämpfer wählb.				Zelda	7E06A03	Goldener Schild
Street Fighter II	7E0C2B80	Energie 1. Pl.	Street Fighter II	7E0E1645	2. Pl. ist unsichtbar	Zelda	7E06A03	Goldener Schild
Street Fighter II	7E0C0010	nur	Street Fighter II	7E0E2030	1. Pl. unbesiegbar, 2. Pl. wehrt ab	Zelda	7E06A03	Goldener Schild
						Zelda	7E06A03	Goldener Schild
Street Fighter II	7E0C16FF	Man spielt an der Decke	Street Fighter II	7E0E3035	2. Pl. springt höher	Zelda	7E06A03	Goldener Schild
Street Fighter II	7E0C23A0	1. Pl. kann 2. Pl. von weitem treffen	Street Fighter II	7E0E3210	höher springen+ Extra 2. Pl.	Zelda	7E06A03	Goldener Schild
			Street Fighter II	7E0E4308	2. Pl.wehrt von allein ab	Zelda	7E06A03	Goldener Schild
Street Fighter II	7E0C23B0	beide Pl. können anderen v. weitem tr.	Street Fighter II	7E0EB200	2. Pl. fällt nicht zu Boden	Zelda	7E06A03	Goldener Schild
			Street Fighter II	7E0EB201	2. Pl. hat keine Spec.moves	Zelda	7E06A03	Goldener Schild
Street Fighter II	7E0C23BD	2. Pl. abgeschossen,K.+P.intensiver	Street Fighter II	7E0ED002	2. Pl.:es geht in die nächsten Runden	Zelda	7E06A03	Goldener Schild
						Zelda	7E06A03	Goldener Schild
Street Fighter II	7E0C030C	autom. Spec.moves f. 1. Pl.	Street Fighter II	7E0ED10X	X=für Gegnerwahl des 1. Pl.	Zelda	7E06A03	Goldener Schild
Street Fighter II	7E0C30C5	1. Pl.flg., weite Sprünge	Street Fighter II	7E0EF220	Wenn 2. Pl. besiegt->in Flammen zu Bd.	Zelda	7E06A03	Goldener Schild
Street Fighter II	7E0C35B0	1. Pl.fliegt aus Bildschirm, wenn geht.				Zelda	7E06A03	Goldener Schild
			Street Fighter II	7E1A5B0X	X=Boss auswählen (7,8,9,A)	Zelda	7E06A03	Goldener Schild
Street Fighter II	7E0C59C1	2. Pl. hat stärkere Schläge/Tritte				Zelda	7E06A03	Goldener Schild
			Street Fighter II	7E1A6300	Kampfbeginn vor Ansage „Fight“	Zelda	7E06A03	Goldener Schild
Street Fighter II	7E0C1645	1. Pl. ist unsichtbar				Zelda	7E06A03	Goldener Schild
Street Fighter II	7E0C2030	Pl.unbesiegbar	Street Fighter II	7E18F399	Stoppt die Zeit	Zombies	7E06A03	Goldener Schild
Street Fighter II	7E0C3035	1. Pl. springt höher	Street Fighter II	7E054C22	1. Pl. brennt, wenn getroffen	Zombies	7E06A03	Goldener Schild
Street Fighter II	7E0C3210	höher springen+ Extra 1. Pl.				Zombies	7E06A03	Goldener Schild

Erst der dritte Level, die Gegner feuern aus allen Rohren, Euer Energievorrat schmilzt wie Eis in der Sonne. Kawumm! Das letzte Raumschiff verglüht in einem gelb-roten Feuerball. Alle Continues sind verbraucht, Game Over.

Bei einigen Action-Games stößt ein durchschnittlich begabter Daddler schnell an seine Grenzen. Was nützt Euch ein 16 MBit-Spiel mit zehn Welten, wenn der Schwierigkeitsgrad so hoch ist, daß Ihr nur die ersten beiden zu Gesicht bekommt? Wohl dem, der ein Action Replay sein Eigen nennt, denn dieses Schummel-Modul macht aus jedem Durchschnittsmario einen unbesiegbaren Supermann, der nichts und niemanden zu fürchten braucht. Inzwischen wurde so ziemlich jede Konsole mit einer speziellen Version jenes nützlichen Utensils bedacht. Wer keine Lust hat, auf die nächste TOTAL! zu warten, um die Tips&Tricks nach dem passenden Code für sein Lieblingsspiel zu durchwühlen, kann sich dank mehrerer eingebauter Suchroutinen selbst auf die Jagd nach den lebensrettenden Parametern machen. Dummerweise erweisen sich einige Module als recht widerspenstig, wenn es darum geht, ihnen ihre Geheimnisse zu entreißen. Wir wollen Euch helfen, diese harten Nüsse zu knacken.

DAS PROBLEM ...

Bei einem Action-Game hat der normale Spieler normalerweise drei Hauptprobleme: Seine Lebensenergie, die Anzahl der 'Lives' und schließlich das ach so böse Zeitlimit. Zumindest die ersten beiden Probleme sollten keine Kopfschmerzen bereiten. Als Versuchskaninchen, nehmen wir das SNES-Modul 'Astérix', dem wir die 'unendlich Power'-Adresse entlocken können.

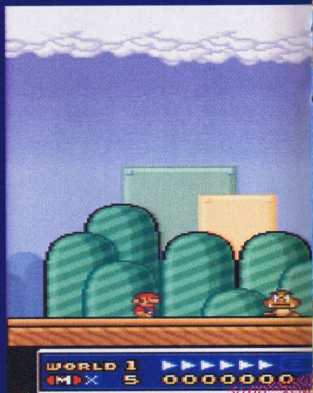
... UND DIE LÖSUNG

Ihr beginnt das Game mit drei randvollen Herzen. Der kleine Schalthelb am Action Replay sollte spätestens jetzt ganz nach unten zeigen, da sich sonst das Suchprogramm nicht aktivieren läßt. Wir reseten die Konsole, starten den Trainer und wählen aus

Digitale Ras

dem Menü den Punkt eins ('Lives or other number') aus. Diese Suchmethode ist dann recht praktisch, wenn Ihr den Wert der gesuchten Adresse bereits kennt. In unserem Fall ist es logischerweise die '3'. Diese Zahl müßte jetzt eigentlich auch in irgendeiner Speicherzelle des RAMs (für 'Random Access Memory') zu finden sein. Das RAM ist gewissermaßen das 'Kurzzeit-Gedächtnis' Eurer Konsole, in dem alle wichtigen Daten abgelegt werden, die das Spiel braucht. Darunter ist natürlich auch die Anzahl der Herzen. Das Action Replay durchsucht jetzt den Speicher und 'merkt' sich alle Adressen, in denen eine '3' steckt. Bei 65536 verschiedenen Zellen sind das natürlich ziemlich viele. Nur eine einzige davon ist allerdings die richtige. Woran erkennt das MogeModul nun, welche es ist? Ganz einfach: Wenn Ihr beim Spielen einen Treffer einsteckt und somit ein Herz verliert, müßte sich der Inhalt der 'Power-Adresse' ebenfalls von '3' auf '2' verringern. Ihr müßt das Spiel nur erneut starten, Euch einmal von den Gegnern erwischen lassen, dann reseten, um jetzt die '2' einzugeben. Das Action Replay entfernt nun all die Zellen aus seiner Liste, welche eben jene Veränderung nicht mitgemacht haben. Diese Prozedur wiederholt Ihr danach noch ein paar mal mit den verschiedensten Werten. Am Ende bleibt nur eine handvoll 'Kandidaten' übrig, die Ihr am besten abschreibt. Geht beim Übertragen der Codes in die Parameter-Liste sorgfältig vor, denn jeder Fehler führt dazu, daß die erhoffte Wirkung ausbleibt.

Ein kleiner Tip: Wenn Ihr sehr viele Parameter abchecken müßt, tragt gleich vier Stück auf einmal ein, ändert jedoch das jeweils letzte Byte der Parameter in '1' bis '4'. Wenn Ihr das Spiel jetzt startet und unbesiegt seid, könnt Ihr anhand der Anzeige ablesen, welcher Code der richtige ist. Zwei dauerhaft volle Herzen bedeuten dann z. B., daß der zweite Parameter der passende ist. Die restlichen könnt Ihr getrost vergessen.



Einige Zweispieler-Games lassen sich übrigens ganz geschickt cheaten: Anstatt zwei Player nacheinander

Wenn Ihr den Wert der gesuchten Adresse kennt, ist die erste Methode aus beste.

unbesiegt zu machen, kann man in einem Durchgang gleich zweimal fündig werden. Ihr müßt nur dafür sorgen, daß beide Figuren immer gleich viel Lebensenergie besitzen, wenn Ihr die 'Fahndung' startet. Falls nach vier, fünf Durchgängen mehr als die zwei gesuchten Codes übrig bleiben, wählt die beiden aus, deren Ähnlichkeit am größten ist. Oftmals unterscheiden sich beide Adressen nur in ein oder zwei Bytes.

HALBHERZIGKEITEN

Einige Action-Spiele indes lassen sich so nicht knacken, was oftmals daran liegt, daß sie Euch nach einem Feindkontakt nur ein halbes Herz abziehen (oder was auch immer die Lebensenergie der Hauptfigur symbolisiert). In einem solchen Fall empfiehlt es sich, die Anzahl der vollen Herzen mit zwei zu multiplizieren und dazu dann '1' für ein halbes Herz zu addieren. Bei



Nach mehreren Versuchen bleiben nur wenige Möglichkeiten übrig.

SUPER MARIO

WORLD



Yoshi's Island

Special

Star Road

Valley of Bowser

Forest Of Illusion

Vanilla Dome



Yoshi's Island 2 - Erledigt gleich zu
Anfang alle Koopas mit einer Schale und
erleidet Euch ein Extraleben



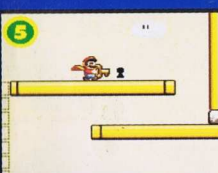
Yoshi's Island 3 - Von den sich strek-
kenden Blöcken fällt man leicht herunter,
am ihr auf Yoshi rätet und einen Block
zu ergreifen, könnt ihr aber einen Würfelsprung
auf seinem Rücken ausführen.



Yoshi's Island 4 - Vorsicht vor den
schwimmenden Stachelkugeln. Sammelt in
der Mitte des Levels den
Inverwandlungsstein.



Larry's Castle - Die Zäune am Anfang
sind ein Kinderspiel - Im Gegensatz zu den
anschließenden Dachstampfern. Bleibt links
am ersten und lauft dann unten durch.
Konzentriert Euch nur auf die Stampfer.
Eggys selbst ist leicht zu besiegen.



Donut Plains 1 - Sehr schwierig. Um zum
Ausgang zum Donut Secret 1 zu gelangen,
braucht ihr den Umhang. Fliegt über den
Vulkan und taucht unter die grüne Röhre
mit den zwei Steinblöcken darunter. Auf der
gelben Plattform ist die Geheimtür.



Chocolate Island 2 - Geht mit dem Umhang
hinein und rast durch den ersten Abschnitt.
Lauf im nächsten hin und her, bis Mario
seine Arme zum Abheben ausbreitet. Fliegt
hinüber, bevor die Uhr auf 250 steht, und
ihr gelangt durch die Geheimtür nach Choco
Secret.



Chocolate Island 3 - Die Geheimtür kommt,
wie bei Cheese Bridge, nach der normalen.
Lauf zur großen Plattform unter dem
normalen Ausgang, nehmt Anlauf und fliegt
nach rechts - hinter den Ausgang. Dort liegt
die Tür zum Chocolate Fortress.



Vanilla Dome 1 - Habt ihr den
Red Switch Palace erledigt, geht
ihr die Stufen hoch und trifft den
Block. Klettert an der Ranko hoch
und zum Geheimausgang nach
Vanilla Secret 1.



Vanilla Dome 2 - Klettert so bald wie
möglich hoch und lauft nach links.
Nehmt den „P“-Block und bringt ihn
nach links zu diesen Blöcken. Springt
durch die erste Lücke und lauft die
nächste (mit den neun Münzen)
hinunter. Dort ist die Geheimtür in den
Red Switch Palace.



Vanilla Secret 1 - Schwierig, wenn ihr
den Blue Switch Palace im Forest of
Illusion nicht erledigt habt. Nehmt das
Trampolin unter den fliegenden
Koopas durch und lauft nach rechts.
Stellt das Trampolin auf die blaue
Plattform und benutzt es, um zur
Röhre und der Geheimtür zur Star
Road 2 zu gelangen.



Valley of Bowser 2 - Lauf durch
die zwei grünen Röhren. Nach der
zweiten steigt der Boden schnell
an. Rast nach rechts bis zum ersten
Riesensteinwurf und springt auf
den ansteigenden Boden. Geht
oben nach links bis zur Höhle. Dort
ist der Ausgang zum Vanilla
Fortress.



Valley of Bowser 4 - Schlüssel
und Schlüsselloch (Ausgang zur
Star Road 5 und der Front Door)
sind rechts vom normalen
Ausgang. Laßt Yoshi den Schlüssel
mit der Zange schnappen. Holt ihn
heraus, benutzt ihn und geht zum
Ausgang durch.



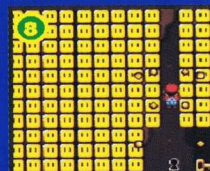
Valley Ghost House - Schlagt den „P“-
Schalter in der Levelmitte über der Tür, lauft
nach rechts und durch die Tür ganz rechts.
Laßt den „P“-Block beim Münzblock fallen.
Schlagt ihn, lauft nach links und schiebt
das Steuerelement regelmäßig nach oben, um eine
Treppe zu erschaffen. Macht die Münzen mit
dem „P“-Block fest und steigt auf ihnen zum
Geheimingang zu Larry's Castle.



Donut Secret 1 - Einfach. Schwimmt bis
zum „P“-Block durch und bringt ihn in eine
Höhle mit lauter roten Blöcken. Schlägt auf
den „P“-Block und schwimmt durch die
Münzen. Schlägt auf den Block, wenn ihr
den Schlüssel habt, und geht durch die
Geheimtür ins Donut Secret House.



Donut Secret House - Laft in den
zweiten Abschnitt und nach links zum „P“-
Block. Bringt ihn zur gelben Tür und schlagt
darauf. Schlägt auf den Block über der Tür,
damit die Ranko erscheint. Klettert an ihr
hoch und lauft nach rechts. Geht durch die
Tür, kämpft gegen den Big Boo und findet
den Ausgang.



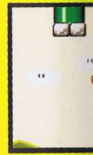
Star Road 1 - Hier
Geheimtüren. Die nächste
Geht zu den Blöcken den
Wirbelsprung hindurch.
zwei Blockgruppen kommt
Star Road 2.



Star Road 2 - Schwimmt
den Level, aber geht am
Röhre, sondern in den ersten
unteren Bildschirmausschnitt.
liegt der Ausgang zur Star



Forest of Illusion -
den Schlüssel.
den nächsten Block
um einen „P“-
Schwimmt links
ans Schlüsselblock
Block, um den
jetzt könnt ihr
Forest Ghost House



Donut Plains
Green Switch
hoch. Dort ist
Secret 1. Sondern
grünen Röhre
Ausgang.



Star Road 1 - Hier
rechts. Laft
springschritt
Nach zwei
Ihr an den Aus

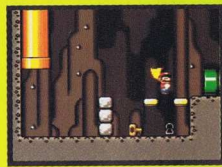
GEHEIMEN AUSGÄNGE



Nachdem Ihr über Vorbei seid, schlagt auf den Ihr trifft, um zu bekommen. Die Plattform, um gelangen. Trefft den ssel zu bekommen. den Ausgang ins treten.



Forest of Illusion 2 - Schwimmt bis hierher. Der Ausgang zum Blue Switch Palace liegt hinter dieser Wand versteckt. Sie sieht stabil aus, aber Ihr könnt nach links zurückgehen und gerade durch laufen, um zum Schlüssel und dem Schlüsselloch zu kommen.



Forest of Illusion 3 - Klettert als großer Mario die hohe, grüne Röhre neben dem Ausgang hinauf und macht einen Wirbelsprung durch die Blöcke. So findet Ihr die Geheimtür zu Roy's Castle.



Forest Of Illusion 4 - Ihr braucht das Cape, wenn Ihr den Geheimausgang erreichen wollt. Schwebt zu der grauen Röhre über dem P-Block (vorsicht vor dem versteckten Fiesling!) und klettert die Röhre hinunter, um zur Forest Secret Area zu gelangen.



Forest Ghost House - geht ganz bis ans Ende durch. Nehmt den „JP“-Block und aktiviert ihn neben den Münzen am Ende. Eine blaue Tür wird sichtbar. Jetzt seid Ihr oberhalb Eures Ausgangspunktes. Geht nach links, an der ersten (normalen) Tür vorbei und durch die nächste Tür - dem Ausgang zum Forest of Illusion 1.



Lauft nach dem diese Wand Tür zum Donut liegt Ihr unter der landet auf den Dort fliegt der



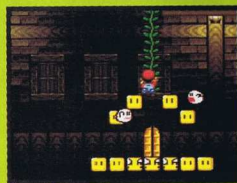
Donut Plains 2 - Geht die zweite grüne Röhre hoch bis in die Decke. Macht einen Wirbelsprung in die Blöcke. Holt die Schale und werft sie auf die oberste Stufe. Eine Ranke wird sichtbar. Klettert an ihr hoch und geht durch die Geheimtür in den Green Switch Palace.



Donut Secret 1 - Nehmt den „P“-Block zur blockierten Höhle mit. Aktiviert ihn, um die Blöcke in Münzen zu verwandeln. Schwimmt nach unten zum Schlüssel. Bringt ihn zum Schlüsselloch, um ins Donut Secret House zu gelangen.



Donut Ghost House - Wenn Ihr erst einmal wißt, wo die Geheimtür ist, kommt Ihr auch leicht dorthin. Fliegt mit dem Umhang gleich vom Levelanfang aus nach oben. Direkt über dem Eingang ist eine Lücke in der Decke. Fliegt durch, lauft nach rechts und schon findet Ihr die Tür zum Top Secret Area. Hurral



Donut Secret House - Lauft durch den zweiten Abschalt und ganz nach links. Nehmt den „P“-Block zur gelben Tür zurück und aktiviert ihn. Trefft schnell den Block über der Tür, um eine Ranke zu erschaffen. Klettert an ihr hoch, lauft nach rechts und geht durch die Tür zum Big Boo. Habt Ihr ihn besiegt, geht es durch die Geheimtür zur Star Road.



Geheimausgang ist ganz den Blöcken dort und hindurch. Bleibt rechts. den Blockgruppen kommt zur Star Road 2.



Star Road 2 - Schwimmt durch den Level wie sonst auch, aber lauft am Ende durch die Röhre, nicht durch den schmalen Gang unten. Am anderen Ende liegt der Ausgang zur Star Road 3.



Star Road 3 - Nehmt einen Block vom Boden und klettert die Stufen hoch. Bewertet die Koopa mit dem Block und springt in die Wolke. Fliegt mit ihr nach oben, durch die Lücke und geht nach links zum Block mit dem Schlüssel. Nehmt ihn mit nach rechts zum Geheimausgang zur Star Road 4.



Star Road 4 - Solange Ihr den Red und Green Switch Palace erledigt habt, ist der Ausgang leicht zu erreichen. Wenn Ihr zur festen Plattform aus Steinblöcken kommt (ungefähr in der Mitte des Levels), könnt Ihr auf eine grüne Plattform hinabspringen. Lauft nach rechts zum Block mit dem Schlüssel und dem Geheimausgang zur Star Road 5.



Star Road 5 - Wenn Ihr die Switch Palaces hinter Euch habt, halt Ihr den „P“-Block und schaltet die Münzen rechts um. Schlagt den „P“-Block und lauft über die Blöcke zu den vier gelben Blöcken. Trefft einen davon, um die Ranke wachsen zu lassen und klettert nach oben. Jetzt seid Ihr auf den Plattformen, die durch den Palast aktiviert wurden. Geht immer weiter bis zum Ausgang zur Star Road 6.

ht es überall ganz rechts. und macht einen ganz rechts. Nach der Ausgang zur



Wie sonst durch nicht in die Gang am anderen Ende Star Road 3.

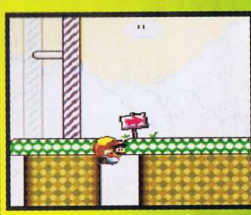


10) Star Road 3 - Nehmt einen Block vom Boden und klettert die Stufen hoch. Werft den Block auf den Koopa und springt in die Wolke. Fliegt auf Ihr nach oben, durch die Lücke und nach links zu einem Schlüssel. Nehmt ihn zur Geheimtür nach rechts mit.



11) Star Road 4 - Ihr braucht den Umhang. Geht an den zwei grünen Röhren in der Levelmitte vorbei und springt rechts vom Plattformrand. Steuert im Sprung nach links, um bei der Geheimtür zu landen. Schlägt auf den Block, nehmt den Schlüssel und betretet durch die Front Door das Valley of Bowser.

12) Front Door - Lauft durch die Levels hinter Tür Nr. 2 und Nr. 3 und nach rechts zu Bowser. Springt auf die Mecho-Koopa und werft sie hoch, so daß sie auf Bowser's Kopf landen. Bleibt bei dieser Taktik, dann ist Bowser bald erledigt.



Cheese Bridge Area - Fliegt mit dem Cape unter dem ersten Ausgang durch und zur Plattform dahinter. Haltet Euch rechts, und Ihr findet den Geheimausgang zum Soda Lake.

AUF EINER SEITE UM DIE WELT

Ab sofort habt Ihr einen Plan: Unsere Komplettübersicht von Super Mario World. Verlaufen ist out! Alle Orte, alle Sehenswürdigkeiten - und alle Wege dorthin findet Ihr hier:

1 Yoshi's Island 1 - Ausgang zum Yellow Switch Palace

2 Yoshi's Island 2 - Ausgang nach Yoshi's Island 3

3 Yoshi's Island 3 - Ausgang nach Yoshi's Island 4

4 Yoshi's Island 4 - Ausgang zu Iggy's Castle

5 Yellow Switch Palace - Kein weiterer Ausgang

6 Iggy's Castle - Ausgang zu den Donut Plains 1

7 Donut Plains 1 - Ausgänge zu den Donut Plains 2 und zum Donut Secret 1

8 Donut Plains 2 - Ausgänge zum Donut Ghost House und dem Green Switch Palace

9 Donut Secret 1 - Ausgänge zum Donut Ghost House und zum Donut Secret House

10 Green Switch Palace - keine weiteren Ausgänge

11 Donut Ghost House - Ausgänge zu den Donut Plains 3 und dem Top Secret Area

12 Top Secret Area - keine weiteren Ausgänge

13 Donut Plains 3 - Ausgang zu den Donut Plains 4

14 Donut Plains 4 - Ausgang zu Morton's Castle

15 Morton's Castle - Ausgang zum Vanilla Dome 1

16 Donut Secret House - Ausgänge zum Donut Secret 2 und der Star Road 1

17 Donut Secret 2 - Ausgänge zu den Donut Plains 3

18 Vanilla Dome 1 - Ausgänge zum Vanilla Dome 2 und dem Vanilla Secret 1

19 Vanilla Dome 2 - Ausgänge zum Vanilla Ghost House und dem Red Switch Palace

20 Vanilla Dome 3 - Ausgang zum Vanilla Dome 4

21 Red Switch Palace - keine weiteren Ausgänge

22 Vanilla Ghost House - Ausgang zum Vanilla Dome 3

23 Vanilla Dome 4 - Ausgang zu Lemmy's Castle

24 Lemmy's Castle - Ausgang zum Cheesee Bridge Area

25 Vanilla Secret 1 - Ausgänge zum Vanilla Secret 1 und der Star Road 2

26 Vanilla Secret 2 - Ausgang zum Vanilla Secret 3

27 Vanilla Secret 3 - Ausgang zum Vanilla Fortress

28 Vanilla Fortress - Ausgang zur Butter Bridge 1

29 Cheese Bridge Area - Ausgänge nach Cookie Mountain

und Soda Lake

30 Soda Lake - Ausgang zur Star Road 3

31 Cookie Mountain - Ausgang zu Ludwig's Castle

32 Butter Bridge 1 - Ausgang zur Butter Bridge 2

33 Butter Bridge 2 - Ausgang zu Ludwig's Castle

34 Ludwig's Castle - Ausgang zum Forest of Illusion 1

35 Forest of Illusion 1 - Ausgänge zum Forest of Illusion 2 und dem Forest Ghost House

36 Forest of Illusion 2 - Ausgänge zum Forest of Illusion 3 und dem Blue Switch Palace

37 Blue Switch Palace - keine weiteren Ausgänge

38 Forest of Illusion 3 - Ausgänge zum Forest Ghost House und zu Roy's Castle

39 Forest Ghost House - Ausgänge zum Forest of Illusion 4 und dem Forest of Illusion 1

40 Forest of Illusion 4 - Ausgänge zum Forest of Illusion 2 und dem Forest Secret Area

41 Forest Secret Area - Ausgang zum Forest Fortress

42 Forest Fortress - Ausgang zur Star Road 4

43 Roy's Castle - Ausgang zur Chocolate Island 1

44 Chocolate Island 1 - Ausgang zum Chocolate Ghost House

45 Chocolate Ghost House - Ausgang zur Chocolate Island 2

46 Chocolate Island 2 - Ausgänge zur Chocolate Island 3 und dem Chocolate Fortress

47 Chocolate Island 3 - Ausgänge zur Chocolate Island 4 und dem Chocolate Fortress

48 Chocolate Fortress - Ausgang zur Chocolate Island 4

49 Chocolate Island 4 - Ausgang zur Chocolate Island 5

50 Chocolate Island 5 - Ausgang zu Wendy's Castle

51 Chocolate Secret - Ausgang zu Wendy's Castle

52 Wendy's Castle - Ausgang zum Sunken Ghost Ship

53 Sunken Ghost Ship - Ausgang nach Valley of Bowser 1

54 Valley of Bowser 1 - Ausgang nach Valley of Bowser 2

55 Valley of Bowser 2 - Ausgänge zum Valley Ghost House und dem Valley Fortress

56 Valley Ghost House - Ausgänge nach Valley of Bowser 3

und zu Larry's Castle

57 Valley of Bowser 3 - Ausgang nach Valley of Bowser 4

58 Valley of Bowser 4 - Ausgänge zu Larry's Castle, der Star Road 5 und der Front Door

59 Valley Fortress - Ausgang zur Back Door

60 Larry's Castle - Ausgang zur Front Door

61 Back Door - Spielende

62 Front Door - Spielende

63 Star Road 1 - Ausgänge zur Star Road 1 und 2

64 Star Road 2 - Ausgänge zur Star Road 2 und 3

65 Star Road 3 - Ausgänge zur Star Road 3 und 4

66 Star Road 4 - Ausgänge zur Star Road 4 und 5

67 Star Road 5 - Ausgänge zur Star Road 1 und der Special Zone

68 Enami - Ausgang nach Tubular

69 Tubular - Ausgang nach Way Cool

70 Way Cool - Ausgang nach Awesome

71 Awesome - Ausgang nach Groovy

72 Groovy - Ausgang nach Mondo

73 Mondo - Ausgang nach Outrageous

74 Outrageous - Ausgang nach Funky

75 Funky - Ausgang zur Star Road 7

total!

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

100% NINTENDO Super NES Game Boy

GAME BOY

Spieltitel	ARP-Codes	Wirkung
Alien 3	08FF4AC3	unbes.
Alien 3	010349C3	Leben
Alleyway	010444CA	Leben
Asterix	010395FF	Leben
Asterix	080396FF	unbes.
Bad'n Rod	010323C0	Leben
Batman	0103C7C0	Leben
Batman	0104C8C0	Energie
BC Kid	08E71ECC	unbes.
BC Kid	01031ECD	Leben
Boulderdash	04C7F0D7	Zeit
Boulderdash	010362D7	Leben
Camp Deadly	010298C9	Energie
Castellan	010316C5	Leben
Castellanid I	080A19C5	Energie
Castellanid I	010240C0	Leben
Double Dragon	0C3898C4	Energie
Double Dragon 3	0C01A9FF	Schlagstock
Double Dragon 3	0106C4C2	Leben
Dr. Franken	08002BC8	unbes.
Dragon's Lair US	040A38C3	Leben
Drubale Dragon	020399C4	Leben
Duck Tales	01021ACA	Leben
Duck Tales	079611CA	Zeit
Dynablaster	010294FF	Leben
Empire Strikes	030589DA	Continues
Empire Strikes	042093DA	Leben
Empire Strikes	042095DA	Jedi-Force
Esc. f. Camps D.	010298C9	Leben
F1 Race	08309AC3	Niño
Football 2	010370C7	Leben
Fighting Simulator	0203A0C2	Leben
Hook	0CXX64C0	Level
Hook	020417C0	Leben
Hook	085014C0	Energie
Kid Icarus	0730AFC2	Hammer
Kid Icarus	010296C0	Leben
Kid Icarus	070746C0	Energie
Lemmings	0438C3C0	Zeit
Lemmings	04010ED0	1er reicht
Mable Madness	043754CB	Zeit
Mega Man	0C98E2CF	Energie
Mega Man 1	0102E8CF	Leben
Mega Man 1	0898A3DF	unbes.
Mega Man 2	0102E8CF	Leben
Mega Man 2	0898D0CF	unbes.
Mega Man 3	020308D0	Leben
Metroid 2 Df	0C9951D0	Energie
Mickey's Dang.C	01031DC6	Energie
Mickey's Dang.C	02031EC6	Leben
Motorcross Maniacs	010114C8	Jet
Motorcross Maniacs	010612C8	Nitros
Nemesis	010280C0	Leben
Parodius	020397D0	Leben
Qix	020342C6	Leben
R-Type	0104E0D0	Leben

Spieltitel	ARP-Codes	Wirkung
Rampart	01041FC4	Kanonen
Revenge of Gato	0103B0C0	Kugeln
Shadow Warrior	01029CC0	Leben
Spider Man 2	0103E0D0	Leben
Swamp Thing	0A01C2C1	Müllmarken
Swamp Thing	081FC8C1	Energie
Terminator	08E0BDB8	Energie
Tiny Toons	0102C3C9	Leben
Tiny Toons	0102F0C9	Energie
Turrican	0A0190C1	Kraftfeld
Turrican	080C05C5	Energie
Turrican	0103FEC4	Grenaten
Turrican	0104DDC5	Leben
Turrican	0701C9C5	Zeit
Turrican	010301C5	Minen
Ultima	08372D01	Heizen
Ultima	083729D1	Magie
WWF SuperSt.II	08A020C0	unbes.
WWF SuperSt.II	03022BC8	Leben
Zelda	01604DD8	Bomben
Zelda	016045D8	Pfeile

NES

B. Simps. vs. Space M.	0004B202	unbesiegtbar
B. Simps. vs. Space M.	00066403	Leben
Batman	0000B708	Energie
Batman	0000B814	Munition
Battle of Olymp.	0000E099	Oliven
Battle of Olymp.	00004A10	Energie/Leben
Castlevania II	00008030	Energie/Leben
Double Dragon II	00043203	Leben 1. Pl.
Duck Tales	00015905	Zeit
Duck Tales	00036102	Leben
Hook	00037F02	Leben
Mega Man 4	0000A102	Leben
Mega Man 4	0000B09C	Energie
Mega Man II	0000A803	Leben
Mission Impossible	0003E0DC	Energie/ Giant
Mission Impossible	0003EE0C	Energie/ Nicholas
Mission Impossible	0003EE0Cin.	Energie/ Max
Probotector	0000AA01	Raketen
Probotector	0000AA02	Fuel
Probotector	0000AA03	Shield
Probotector	0000AA04	Leben
Probotector	00003202	Leben
Probotector II	00005302	Leben 1. Pl.
Shadow Warriors	00006510	Energie
Shadow Warriors	00007602	Leben
Snoke Rattle'n Roll	0003DF02	Leben
Terminator 2	00071C38	Energie
Terminator 2	00071D04	Leben
Top Gun	00003C0A	Raketen
Top Gun	0000360A	Treibstoff
Top Gun	00003102	unverwundbar
Total Recall	0000F203	Leben

Spieltitel	ARP-Codes	Wirkung
Turtles I	00007780	Energie/ Leonardo
Wieselmania	00003D0FF	Energie
Challenge	00003D0FF	Energie
S N E S		
Actraiser	7E001C02	Leben
Actraiser	7E001D08	Energie/ Ritter
Actraiser	7E0282FF	255 Spellpoints
Aleste	7E006F06	Energie
Alien III	7E15DA0A	Grenaten (hard)
Alien III	7E15E263	Flammenwerfer (normal)
Alien III	7E12485E	USTK (hard)
Alien III	7E124860	USTK (normal)
Asterix	7E001501	unverwundbar
Axelray	7E005E03	Leben
Bar's Nightmare	7E013D05	Kaugummis
Batman Returns	7E008A50	Energie
Batman Returns	7E008C07	Leben
Batman Returns	7E009003	Bomben
Bubsy Bobcat	7E00A104	unverwundbar
Bubsy Bobcat	7E00DF59	Zeit
Bubsy Bobcat	7E020D08	Leben
Double Dragon	7E00DD02	Leben/2.Pl.
Double Dragon	7E00DC02	Leben/1.Pl.
Dragon's Lair	7E00F609	Zeit
Dragon's Lair	7E00FF93	Leben
E. V. O.	7E00C520	Energie
Equinox	7E1F0D08	Weißer Schlüssel
Equinox	7E1F13FF	Alle Waffen
Equinox	7E1F15FF	Alle Zauber
Equinox	7E1F110C	Alle 12 Token
Equinox	7E234214	20 Iq. Lebensenergie
Equinox	7E234414	Magic 20 Iq.
F-Zero	7E0CCA08	Energie
F-Zero	7E0CF302	Turbos
F-Zero	7E005908	Leben
F-Zero	7E115000	1. Platz
Fatal Furs	7E06135F	Energie
Final Fight II	7E10A204	Leben
Final Fight II	7E106D8D	USTK
Final Fight II	7E086399	Zeit
Ghouls'n Ghost	7E02A401	Leben
Ghouls'n Ghost	7E044A01	Zeit
Gods	7E015318	Energie
Hook	7E1F1459	Zeit
Hook	7E07C103	Power
Last Vikings	7E0FE908	Energie f. Erik
Last Vikings	7E0FE808	Energie f. Raleag
Last Vikings	7E0FED08	Energie f. Olaf
Last Vikings	7E040203	Smart Bombs f. Erik
Magical Quest	7E02B105	Heizen
Magical Quest	7E035F08	Zeit
Mario Bros 1	7E075A04	Leben
Mario Bros 1	7E07EB08	Zeit
Mario Bros 2	7E04C31F	Energie



Seit Jahresbeginn ist diese knifflige und Jum & Run einer der Dauerfavoriten Wunder, schließlich ist dieses Game so komplex, daß der Hero Conrad genügend Möglichkeiten hat, sich aufs immer wieder Neue zu verlaufen. Damit Euch der Weg

Mischung aus Adventure der TOTALI-Leser. Kein



ins lang gesuchte Ziel nicht versagt bleibt, haben die Experten der TOTALI keine Zeit und keine Mühe gescheut und alle Winkel des galaktischen Labyrinths durchgespielt, alle Schlüssel, Türen, Minen und sonstigen Gegenstände aufgespürt und für Euch in exklusiven Levelkarten zusammengestellt. Kommen wir aber endlich zum Game: Nachdem Ihr (hoffentlich) heil durch den Dschungel gekommen seid, erwartet Euch New Washington. Eine kleine aber feine Erdkolonie auf Titan, einem dieser großen Monde irgendwo bei Saturn



oder Jupiter. Es gibt nicht viel in dieser Kolonie, doch immerhin eine funktionierende U-Bahn und eine perverse Spielshow. Leider müßt Ihr genau diese gewinnen, denn der Preis ist ein Flugticket zur Mutter Erde. Vorher wollen ein paar kleine Aufgaben erledigt werden, ohne die Ihr gar nicht in die Game-Show hineinkommt. Habt Ihr Euch durch



den Death-Tower durchgekämpft und Eure Heimreise angetreten, wartet schon das nächste Abenteuer. Überall lauern Gestalten, die Conrad nicht leiden können. Nachdem Ihr den vierten Level durchquert habt, werdet Ihr gleich von den Aliens gefangengenommen. Da bleibt nur die Flucht, und die führt Conrad dann direkt durch Level fünf. In diesem Abschnitt tauchen auch zum ersten Mal die wahren Außerirdischen auf. Man



nennt sie Morphs, denn sie haben die unangenehme Eigenschaft ihre Körper zu verflüssigen. Als schleimige Masse laufen sie am Boden oder der Decke entlang, um sich auf ihre Opfer zu stürzen. Ekelig, ekelig! Doch nun genug der Worte Conrad wartet schon darauf, die Menschheit zu erretten. Drum: Ran die Konsole.....



LEVEL 1

Dieses Kärtchen steht hier natürlich nur aus optischen Zwecken. Die große Version war in der letzten TOTALI, direkt neben dem Flashback Test.

Mission 1

Der erste Auftrag ist noch recht einfach: Ihr sollt ein Päckchen in Asien bei „Titan Travel“ abholen und zur Filiale in Afrika transportieren. Abgesehen von der nervenden Wache kurz vor Eurem Ziel habt Ihr keine Probleme zu erwarten.

Am Checkpoint gibt es einen Fahrplan, der gleichzeitig als Ticket benutzt wird.

Das Paket, das Ihr in der ersten Mission transportieren sollt, müßt Ihr hier abholen.



Die Untergrundbahn bringt Euch von Station zu Station.

Dank Ians Hilfe gewinnt Conrad sein Gedächtnis zurück.

Zwei Wachen lauern im nächsten Raum, den Ihr folglich nur mit gezogener Waffe betreten solltet.

ASIA

Klettert auf die kleine Plattform und nehmt so viel Anlauf wie möglich. Nur so könnt Ihr die nächste Etage erreichen.

Die Sicherung (fuse) für den Fahrstuhl liegt in der Grube. Aber Vorsicht, sie wird bewacht!

Und wieder hilft nur viel Anlauf und ein weiter Sprung.

Laßt Euch vorsichtig in die Grube herab! Nicht von oben springen!

Ein Generator für den Fall der Fälle.

Mission 2

Conrad als Leibwächter: Ein VIP wartet vor der gesperrten Zone in Afrika und will von Euch sicher durch dieses Gebiet geführt werden. Seine Angst ist durchaus berechtigt, denn ein ganzes Heer böser Mutanten lauert auf ihn.

Mission 3

Der Fluch der Technik: Ein Cyborg dreht wegen einer Fehlfunktion durch. Conrad soll Schlimmeres verhindern und den Blechkopf ausschalten. Dreh- und Angelpunkt des Geschehens ist die Bar in Amerika.

Auch nicht in New Washington darf man ohne Arbeitserlaubnis einen Job annehmen. Also holt Euch dieses Papier!

Wenn Ihr das Päckchen hier heil abliefert, hat Conrad die erste Mission geschafft.

Der VIP hat keine Lust zu klettern. Conrad muß also voraus laufen und den Weg frei machen.

Diese Wache sollte kein Problem darstellen. Sie läßt sich mit einem Hieb betäuben. Den Schlüssel, den sie Euch vererbt, könnt Ihr später noch gebrauchen.

Wie verabredet wartet der VIP. Die zweite Mission kann beginnen!

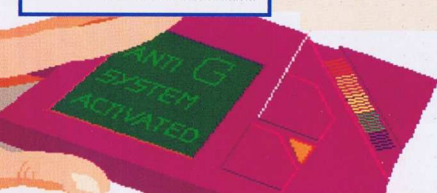
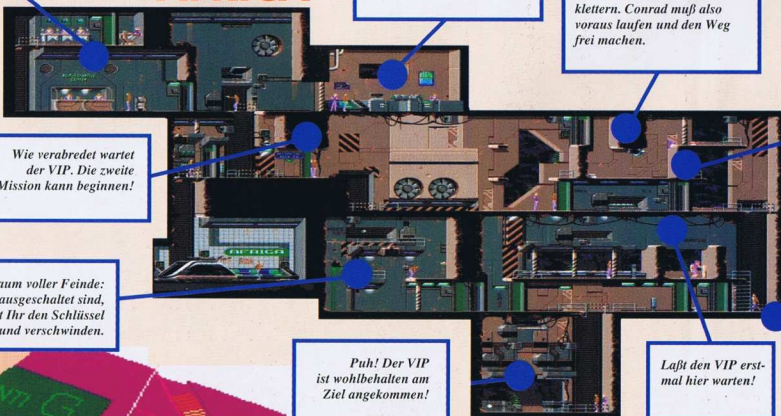
Ein Raum voller Feinde: Erst wenn alle ausgeschaltet sind, könnt Ihr den Schlüssel nehmen und verschwinden.

Puh! Der VIP ist wohlbehalten am Ziel angekommen!

Laßt den VIP erstmal hier warten!

Achtung: Mine!

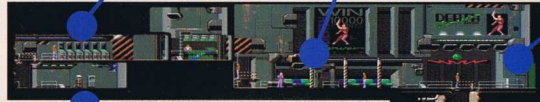
AFRICA



Mission 4

Tschernobyl läßt grüßen! Der Reaktor unter der Stadt droht durchzubrennen, wenn nicht irgendwer innerhalb von 90 Sekunden eine kleine Sicherung auswechselt. Freiwillige vor!

EUROPE



Das digitale Arbeitsamt. Um einen Job zu bekommen, müßt Ihr Eure Arbeits-erlaubnis dabei haben.

Für ein paar Credits könnt Ihr hier ein Paßfoto machen lassen.

Habt Ihr Jack's Papiere? Dann ab in den dritten Level!

Hier liegt ein Schlüssel.

Vorsicht vor den Wächtern! Wenn sie Conrad erwischen, stürzt er sich möglicherweise zu Tode.

Wie im Paradies: Hier kann Conrad abspeichern und den Schild aufladen.

Betätigt hier den Schalter.

Achtung: Minen!

Geht nach dem ersten Meeting mit dem Polizisten hierhin. Achtung: Ihr werdet angegriffen! Der Kerl, der Euren Kampf mit dem Mutanten abwartet, sagt Euch später die Wahrheit über den Polizisten.

Legt einen Stein auf den Sensor.

Mit ein wenig Geschick treffen sich die Wachen gegenseitig!

Der Schlüssel öffnet Euch die Luke zum Versteck des Cyborgs.

An der Bar erhaltet Ihr wertvolle Informa-tionen über den ausgeflippten Cyborg.

Nehmt den Schlüssel und das Geld mit!

Hängt Euch an den Absatz und springt. Benutzt das Kraftfeld und schaltet dann den Mutanten aus.

Am Ziel! Fast zu schön, um wahr zu sein!

Bei Jack könnt Ihr für 1500 Credits die Eintrittskarte für den dritten Level kaufen. So ein Wucher!

Dieser Polizist steckt mit dem Cyborg unter einer Decke. Bei Eurem ersten Treffen führt er Euch noch in die Irre, beim zweiten müssen die Fäuste sprechen. Nach seinem Ableben hinterläßt er einen Schlüssel.

Der Cyborg erwartet Euch schon. Laßt Ihn nicht entkommen!

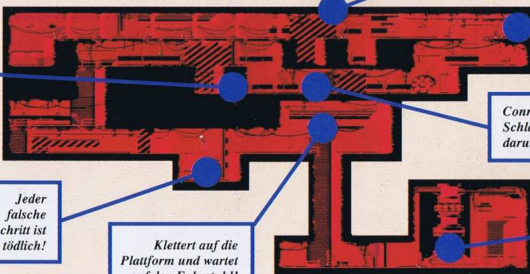
Mission 5

Alien-Alarm! Ihr habt die zweifel-hafte Ehre, die Sperrzone 3 in Europa von Außerirdischen zu befreien. Rambo hätte seinen Spaß an diesem Job.

AMERICA



DER REAKTOR



Ein weiter Satz rettet Euch das Leben.

Jeder falsche Schritt ist tödlich!

Klettert auf die Plattform und wartet auf den Fahrstuhl!

Nehmt Anlauf und überspringt die Gefahrenzone!

Dieser Schalter öffnet die Bodenluke.

Conrad mag keine elektrischen Schläge. Rollet Euch also am besten darunter durch.

Der dritte Reaktor von links ist defekt und benötigt das Ersatzteil.

FLASHBACK

Hier seht Ihr ihn, den Death Tower, die gemeinste und wiederwärtigste Spielshow des intergalaktischen-öffentlich-rechtlichen Fernsehens. Durch die gigantischen Werbeeinnahmen bei dieser Sendung versucht die Erdregierung ihre Rüstungspolitik zu finanzieren. Doch Conrad bleibt nichts anders übrig als mitzuspielen, denn nur so wird er seine geliebte Heimat wiedersehen. Bei fast allen Gegnern hat sich

eine einfache Taktik bewährt. Ihr zieht die Waffe und hockt Euch hin. Nun müßt ihr vom Gegner wegrollen, Euch umdrehen und dann: Gib ihm... Damit es gar nicht so weit kommt noch ein paar Grundregeln: 1. Auf alles ballern, was sich bewegt. 2. Was sich nicht bewegt, wird erst recht beschossen. 3. Dem Gegner in den Rücken zu schießen, ist zwar unschön, aber wirkungsvoll.



Vorsicht! Wenn Ihr hier abstürzt, ist es vorbei mit Conrad.

Da kommt der Feind! Noch habt Ihr Zeit, Euch auf den Angriff vorzubereiten.

Die letzte Atem-pause vorm Finale. Also absichern!



Die gezogene Waffe ist wie eine Lebensversicherung. Manchmal sollte man eben doch auf „Nummer Sicher“ gehen!

Hier beginnt das Abenteuer. Das große Gebilde rechts neben Euch ist eine Mine. Wirklich! Probiert Ihre Wirkung besser nicht aus, sondern jumpt elegant über sie hinweg!

Ihr könnt Euch sicherlich lebhaft vorstellen, was passiert, falls Conrad in eine dieser Gruben fallen sollte.

Die Feinde schlafen nicht. Leider reicht es keineswegs ihnen auszuweichen. Erst wenn Ihr alle ausgeschaltet habt, ist der Weg nach oben frei.

Ein Save-Point, Hurra! Nur Sega-Rambos verzichten darauf, hier den Spielstand abzusichern.

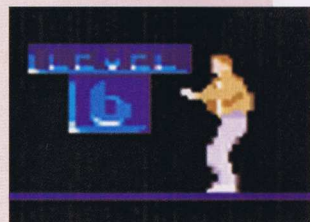
Mit jeder Etage wird der Turm schmaler. Während Ihr Euch im untersten Stockwerk durch sieben Bildschirme fighten müßt, ist das Gebäude oben nur noch einen Screen breit.



Die Gegner sackeln nicht lange. Zieht schon während des Kletterns die Waffe, um oben als erster am Drücker zu sein.

Conrad hat es fast geschafft. Oder nicht? Die Feinde in den letzten beiden Etagen versuchen, ihn kurz vor dem Ziel zu stoppen.

Das Ticket zu Erde ist in greifbarer Nähe. Ihr müßt nur noch den letzten Gegner ausschalten.



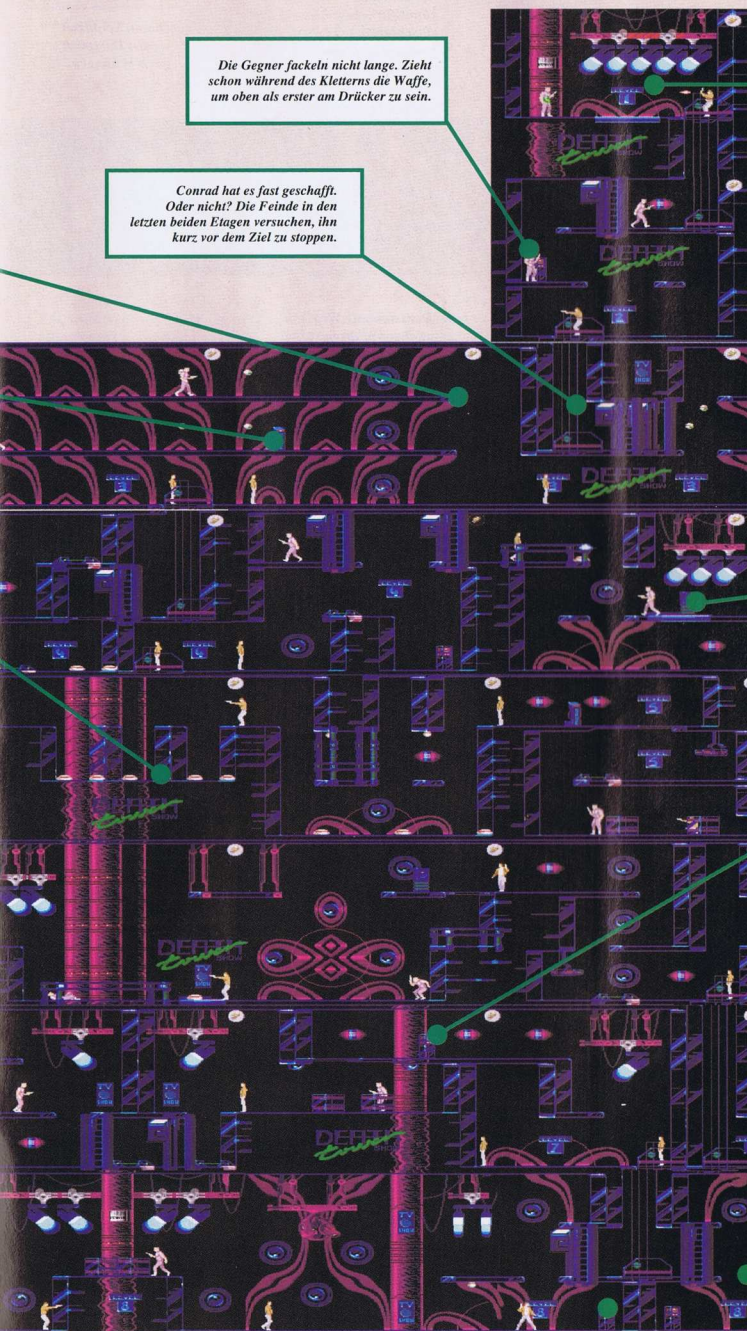
Kurz vor dem Ziel: Jetzt bloß nicht übermütig werden!

Das wurde aber auch Zeit: Endlich wieder ein Generator!

Ebenso begehrt wie die Save-Points ist ein Generator. Nur hier könnt Ihr den Schild wieder aufladen.

So eine Gemeinheit! Jeder Schalter öffnet lediglich die genau gegenüber liegende Tür. Ihr müßt also die komplette Etage durchqueren.

Der Death-Tower ist, wie der Name schon verrät, ein Turm. Wenn Ihr also hier die Karte verläßt, kommt Conrad am anderen Ende wieder heraus.



Nehmt Anlauf und springt! Nur so erreicht Conrad die nächste Plattform. Unbedingt vorher sichern!

Die Scheibe könnt Ihr einschlagen.

Diesen Schlüssel werdet Ihr später noch benötigen.

Der Robbi muß weg!



Eine böse Falle: Nur nach einem Sieg über die Kampfballer öffnen sich die Türen wieder. Laßt den Schlüssel nicht liegen!

Duckt Euch, sonst wird Conrad getroffen.

Dieser Schalter verschiebt den Steinblock.

Der leichteste Weg, um an den Falltüren vorbei zu kommen: Geht mit der gezogenen Waffe in die Knie und rollt Euch vorwärts.

Schlagt drei Fliegen mit einer Klappe: Das Feuer ist aus, der Schild aufgeladen und der Spielstand abgesichert!



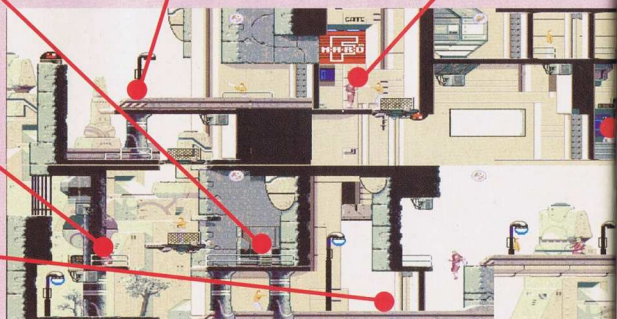
Ohne jeden Zweifel: Ein Generator.

Von jetzt an müßt Ihr jeden Wächter und jeden Robbi ausschalten.

Obwohl dieser Polizist anfangs ganz friedlich ist, solltet Ihr ihn gleich an Ort und Stelle ins Land der Träume schicken.

Noch auf dem Lift könnt Ihr diesem Aufpasser ein, zwei Schüsse auf den Pelz brennen.

Im nächsten Bild lauert mitunter ein schußbereiter Wächter.



Klettert auf die Plattform!

Der Schalter löst das grüne Feuer verlöschen.

Wenn der Schild kurz vor seinem Ende ist, seid Ihr hier genau richtig.

Ein Schlüssel! Mitnehmen!

Legt Euch nicht mit den Selbstschußanlagen an! Von oben läßt sich diese Etage viel einfacher erreichen.

An diese unscheinbare Plattform müßt Ihr Euch hängen, damit sich der Weg nach unten öffnet.

Nur ein Wort hier: Sichern!

Dieser nette Herr nimmt Euch die ID-Card ab, öffnet jedoch im Gegenzug die Tür.

Jetzt aber schnell, das grüne Feuer ist schon hinter Euch her!

Solange der Ball nicht vernichtet wurde, bleibt das Tor geschlossen.

Springt in diese Grube! Gerettet, oder doch nicht?

Wachen, wohin man sieht.

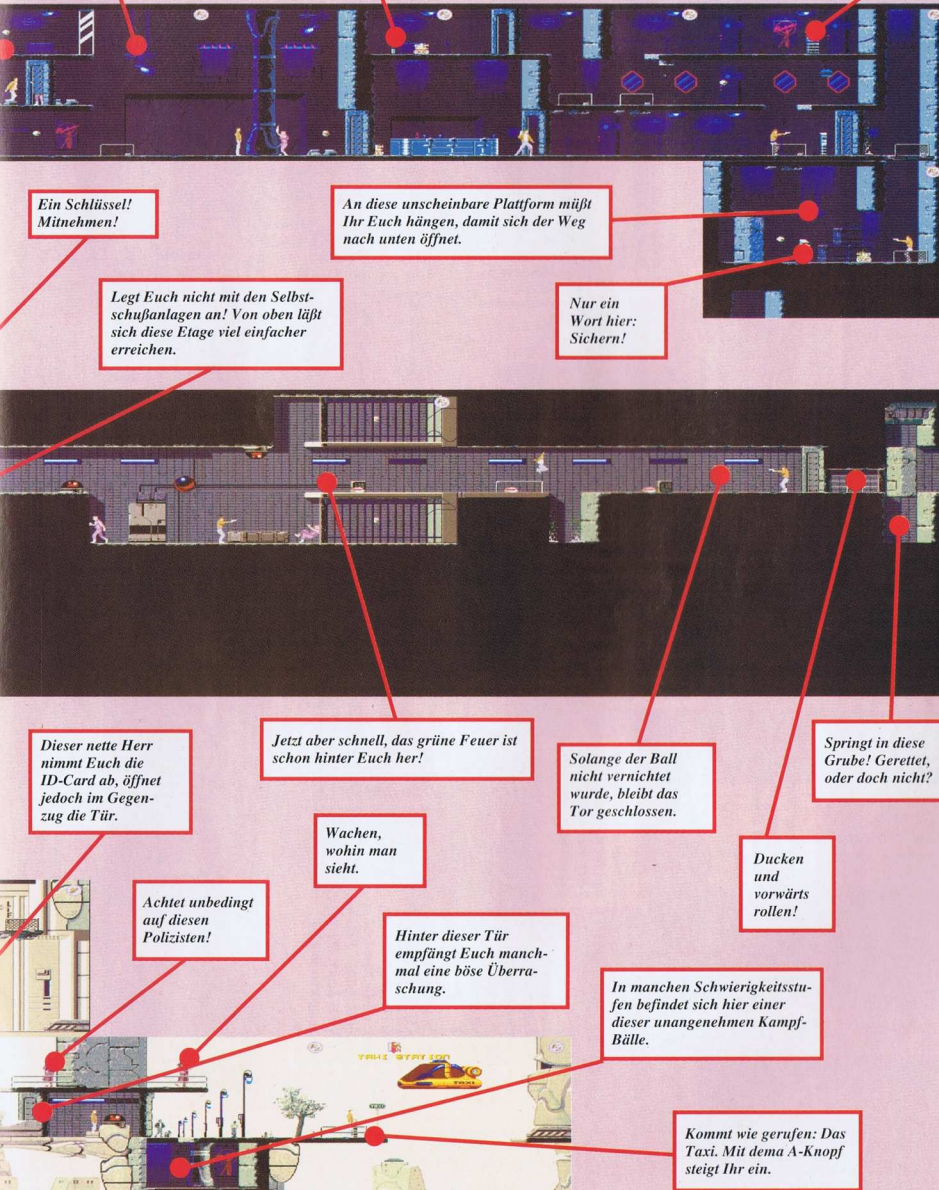
Ducken und vorwärts rollen!

Achtet unbedingt auf diesen Polizisten!

Hinter dieser Tür empfängt Euch manchmal eine böse Überraschung.

In manchen Schwierigkeitsstufen befindet sich hier einer dieser unangenehmen Kampf-Bälle.

Kommt wie gerufen: Das Taxi. Mit dem A-Knopf steigt Ihr ein.



FLASHBACK

Dies ist die letzte Karte für diese Ausgabe.

Wir hoffen, daß wir Euch damit helfen konnten. Wenn ja, dann rechtfertigt das auch die stundenlange Arbeit, die alle Beteiligten damit hatten.

Sicherlich ist Euch schon aufgefallen, daß manche Bilder (wir nennen sie Grabs) nicht zueinander passen. Da hat das Nebenbild

Nun laßt Ihr den Teleporter hier liegen und fahrt nach oben. Laßt zum Save-Point und beamt wieder zurück.

Achtet auf den Roboter. Mit dem neuen Schlüssel knockt Ihr diese Tür.

Und noch einmal werfen wir mit dem Teleporter um uns. Nach unten bitte.

Ihr müßt die ganze Zeit in Bewegung bleiben (nach oben drücken), dann tut Euch die Maus nichts.

Der erbeutete Schlüssel öffnet dieses Schott.

Von hier wieder den Teleporter werfen und benutzen.

Vergißt den oberen Schalter nicht, sonst müßt Ihr nochmal zurück.

Nutzt diesen Generator zum Aufladen!

Den Desintegrator durchrollt Ihr mit gezogener Pistole. Natürlich dann, wenn er aus ist.

Der terminierte Wächter hinterläßt einen Schlüssel.

Sobald Ihr hier seid: Abspeichern, egal, was gerade los ist.

Endlich wieder speichern!

plötzlich andere Farben, oder die Kanten und Öffnungen liegen nicht richtig. Tja, da haben die Leveldesigner geschlampt und sich die benachbarten Bilder nicht ordentlich angeschaut.

Sowas merkt man dann erst, wenn man alles zusammensetzt. Wie wir!

Dem ansonsten tollen Spiel schaden diese winzigen Fehlerchen aber zum Glück nicht.

In der nächsten TOTAL! gib's dann wie versprochen die letzten Level.



Nicht nur Ihr und wir, nein, auch der gedächtnis-entleerte Conrad hängt nur vor der Konsole ...

Ihr kommt hier ohne Waffe an. Rollt Euch unter Schildbenutzung schnell nach rechts. Dort unten liegt dann Eure Pistole.

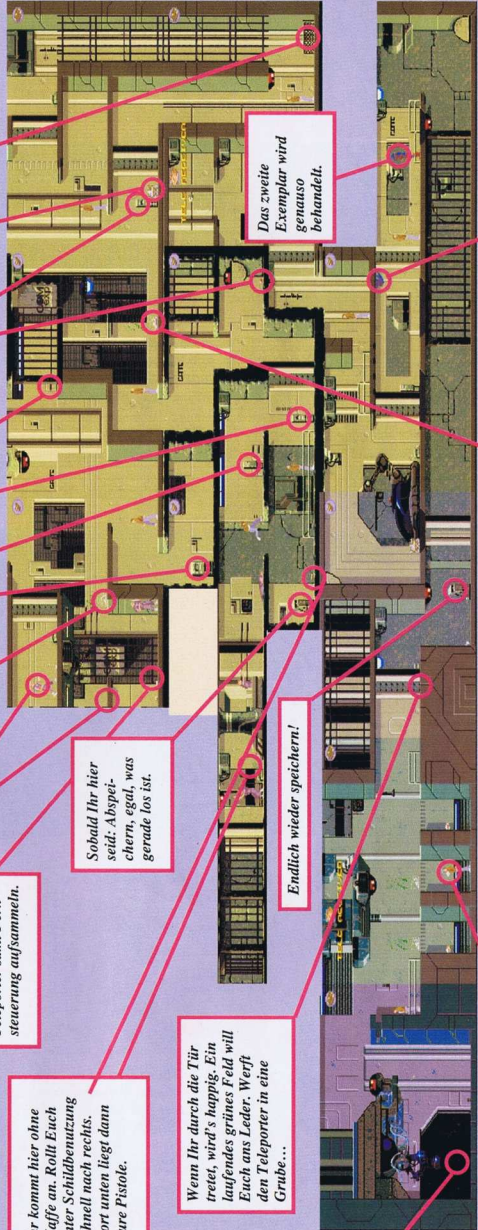
Wenn Ihr durch die Tür tretet, wird's happig. Ein laufendes grünes Feld will Euch ans Leder. Werft den Teleporter in eine Grube...

Stellt Euch genau unter die Halbkugel und drückt nach oben: Level geschafft!

... erledigt die Kugeln und geht dann weiter.

Merkt Euch den Rhythmus der Felder. Von rechts müßt Ihr Euch nach oben hangeln und dort gleich nach links springen.

Um diesen Morph ins Land seiner Ahnen zu schicken, müßt Ihr (mit gezogener Waffe) am Boden rollen, bis er aufsteht. Nun ballert Ihr, und wieder von vorn, bis er erledigt ist.



THEO KRANZ VERSAND DER MIT DEM SCHNELLEN SERVICE

☆ SUPER NINTENDO ☆

POWERSTATION SN	189,—
SUPER NINT. POWER 3 SET	299,—
ACTION REPLAY PRO 2 SN	109,—
JOYPAD ORIGINAL NINTENDO	29,—
ALADDIN	119,—
ALFRED CHICKEN	129,—
ART OF FIGHTING (MAI)	144,—
BUGS BUNNY (MAI)	144,—
CHAMP. WORLD	
CLASS SOCCER SN	129,—
EQUINOX	139,—
F-1 POLE POSITION	129,—
FIFA SOCCER (JUNI)	129,—
FLINTSTONES	129,—
GOOF TROOP	124,—
HUMANS 1	119,—
JAMMIT (MAI)	139,—
JOHN MADDEN 94	119,—
JURASSIC PARK	139,—
JOGI-BEAR	119,—
MARIO'S TIME MACHINE (MAI)	139,—
MECH WARRIOR	139,—
MEGA MAN X (MAI / JUNI)	119,—
MIGHT & MAGIC 2	139,—
MYSTICAL NINJA	129,—
MR. NUTZ	119,—
NBA JAM SN	144,—
NHL HOCKEY 94	109,—
NIGEL MANSSELL'S WORLD CH.	129,—
PINBALL DREAMS (MAI)	119,—
PIRATES OF THE	
DARK WATER (MAI)	144,—
PLOK	94,—
POCKY & ROCKY	119,—
POP N' TWINBEE 2	
RAINB. BELL ADV.	139,—
ROCK'N ROLL RACING (April)	129,—
SENSIBLE SOCCER	134,—
SHADOW RUN	139,—
SKYBLAZER	129,—
SUPER HOCKEY	119,—
S. STAR WARS 2 E.S.B.	139,—
TINY TOON	99,—
VIRTUAL SOCCER (Juni)	119,—
YOUNG MERLIN	144,—

☆ NES ☆

TURTLES TOURN. FIGHTERS	94,—
DSCHUNGELBUCH (April)	94,—

☆ GAME BOY ☆

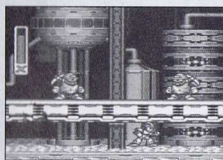
WARIO LAND	69,—
CASTLE QUEST	59,—
DSCHUNGELBUCH	69,—



FIFA Soccer



Dschungelbuch GG



Mega Man X

Sonderpreise

☆ SUPER NINTENDO ☆

AERO THE ACROBAT	99,—
ASTERIX	99,—
S. BOMBERMAN	74,—
BUBSY	79,—
OOL SPOT	109,—
DAFFY DUCK	89,—
FLASHBACK SN	94,—
MORTAL KOMBAT	119,—
STREET FIGHTER 2 TURBO	129,—
SUPER BOMBERMAN SN	74,—

ALLE SPIELE IN DEUTSCHER VERSION

nur solange Vorrat reicht.

Falls Sie ernsthaft interessiert sind eine Theo Kranz Filiale in Ihrer Stadt zu eröffnen, rufen Sie uns einfach an.

Achtung Händler:

Wir haben die neuen Electronic Arts und Sony Imagesoft Top Titel für Sie auf Lager!

Versand per Nachname

DM 8,—

UPS

DM 10,—

Vorkasse (Nur Eurocheck)

DM 4,—

ab 3 Artikel liefern wir portofrei!

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten

In punkto Schnelligkeit: Absolute Spitze!

Wir bieten Ihnen den Schnell-Service als Standard. Bei uns bekommen Sie Ihre Ware als Brief, Schnellpackchen oder Schnellpaket. So haben unsere Kunden in der Regel die bis 18.30 Uhr bestellte Ware schon am nächsten Morgen.

Bei Bestellungen von 3 Artikeln sogar portofrei!

Fordern Sie unser kostenloses Preislisten-Magazin mit frankiertem (3,—DM) und Ihrer Adresse versehenem Rückumschlag (DIN C5) an.

**Theo
KRANZ
VERSAND
& LADEN**

LETZTER TEIL

Wie versprochen, liefern wir Euch hier und heute den letzten Teil der Flashback-Levelkarten. Der Planet der Aliens wartet auf seine Vernichtung, und nur Conrad kann es vollbringen. Wir hoffen, daß die Karten Euch bei diesem absoluten Spitzengame helfen konnten. Wenn dem so war oder auch, wenn Ihr überhaupt nichts damit anfangen konntet: Schreibt uns, damit wir Euch auch in Zukunft mit dem versorgen, was Ihr wirklich braucht. Ansonsten wünschen wir noch viel Spaß mit Flashback und dieser TOTAL!

Dieser Schalter öffnet die Tür im Bild. Mit dem Aufzug geht's dann weiter nach unten, aber vorher noch nach rechts ...

Der verletzte Mann gibt Euch eine atomare Sprengladung. Hinter dem engen Durchgang wartet ein Fiesling; benutzt Euren Schild.

Auf dem ersten Absatz liegt ein elektronisches Tagebuch, welches Euch einige Fragen beantwortet. Die Schalter steuern den Fahrstuhl.

Öffnet mit dem Schalter die Bodenplatte und vergeßt den Teleporter nicht.

Nehmt die Maus und werft den Stein. Der Schalter steuert den Desintegrator.

Mit dem Schalter öffnet Ihr die Bodenplatte. Nach dem Abseilen gibt's dann kein Zurück mehr.

Die Tür müßt Ihr einschlagen. Wenn Ihr mit dem Schalter die andere Tür öffnet, kommt ein Alien.

Hier die Maus absetzen und oben den Teleporter durch die Tür werfen.

Nachdem die unfreundlichen Gesellen beseitigt sind, vergeßt nicht, den Stein mitzunehmen!

Und hier haben die Level-

Die Tür ist nun offen. Den Generator solltet Ihr nutzen. Der Elevator bringt Euch auf die nächste Seite.

Endlich wieder ein Energiespender! Den können wir gut gebrauchen.

All diese dünnen Plattformen fallen später runter. Denkt daran, wenn Ihr zum letzten Mal hier langlauft.

Ihr müßt erst an die obere Plattform springen, ehe der Fahrstuhl erscheint.

Endlich, nach langer Durststrecke, dürft Ihr hier wieder einen Restart-Point aktivieren. (Speichern kann das Modul ja schließlich nicht.).

Wenn Ihr die obere Tür durchschreitet, öffnet sich die untere und läßt das Alien frei.

Hier findet Ihr den Schlüssel, den Ihr fürs nächste Paßwort braucht.

Der Teleporter befördert Euch nach getaner Arbeit wieder nach oben.

Ein sehr wichtiger Save-Point, denn im nächsten Bild geht's rund. Den Schalter solltet Ihr kurz aktivieren, das kann ja (fast) nie schaden.



... denn hier wartet schon der erste Generator auf Conrad.

Diesen äußerst unfreundlichen Gesellen lockt Ihr am besten nach oben, um ihn dort gebührend zu entsorgen. Und vergesst bloß nicht den Schalter. Deswegen seid Ihr hier! Nach erfolgreicher Betätigung denkt an Euren Teleporter und benutzt die Fernsteuerung. Schon seid Ihr unten.

Der Schalter deaktiviert den Laser und schickt den Fahrstuhl wieder runter – schade eigentlich.

Wir dürfen wieder mal zwischenspeichern. Sollen wir auch tun, denn nun wird's fies.

Achtet auf die Maus im oberen Feld – kurz, bevor sie den jeweiligen Schalter durchfährt, solltet Ihr einen kurzen Sprung machen. Alternativ dürft Ihr natürlich auch den Teleporter werfen. Aber paßt auf, daß Ihr nicht im grünen Feld verstopft!

Wenn Conrad mit dem Fahrstuhl hochfährt, explodieren die Minen von selbst. Werft nun den Teleporter runter. Vor dem Beamten bitte nach links drehen!

Wenn Ihr Euch mit gezogener Waffe einfach runterfallen laßt, kann Euch die Laserkanone nicht treffen. Achtung, unten erwarten Euch die Aliens!

Wir wissen auch nicht, wofür der Schalter gut ist. Sachdienliche Hinweise erbeten!!!

Erst schaltet Ihr das Alien aus, dann zerschießt Ihr das Gewebe hinter dem Schutzschild, und zwar, wenn der Schirm gerade aufgeht.

Ihr müßt ganz links stehen, um den Teleporter in die Öffnung zu werfen. Wenn Ihr runterspringt, sieht das so aus wie auf dem nächsten Bild.

Conrad setzt auch hier eine Maus frei, um die Sprengladungen an der Decke zu aktivieren. Schöne Sache, oder?

Bevor Ihr nach oben fahrt, solltet Ihr den Teleporter wegwerfen, sonst kommt Ihr nicht mehr runter.

Der von Conrad terminierte Alien hinterläßt freundlicherweise einen Schlüssel für die Deckenplatte.

Designer zwei Bilder vergessen.

Der Morph wird nach bewährter Rollmethode umgelegt. Oben findet Ihr dann zwei Sprengmäuse.

Der Schlüssel aus dem Keller öffnet diese Tür. Dahinter gibt's ein neues Paßwort, und Ihr seid der Lösung schon recht nahe. Drüben sichern und dann ab nach oben.

Hier angekommen, stellen wir fest, daß wir einmal im Kreis spaziert sind. Trotzdem geht's links weiter. Immer geradeaus bis zum Fahrstuhl ganz hinten.

Hebel umlegen, ab ins Raumschiff und zurücklehnen. Von hier an dürft Ihr den Abspann genießen und auf den dritten Teil warten. Er kommt bestimmt.

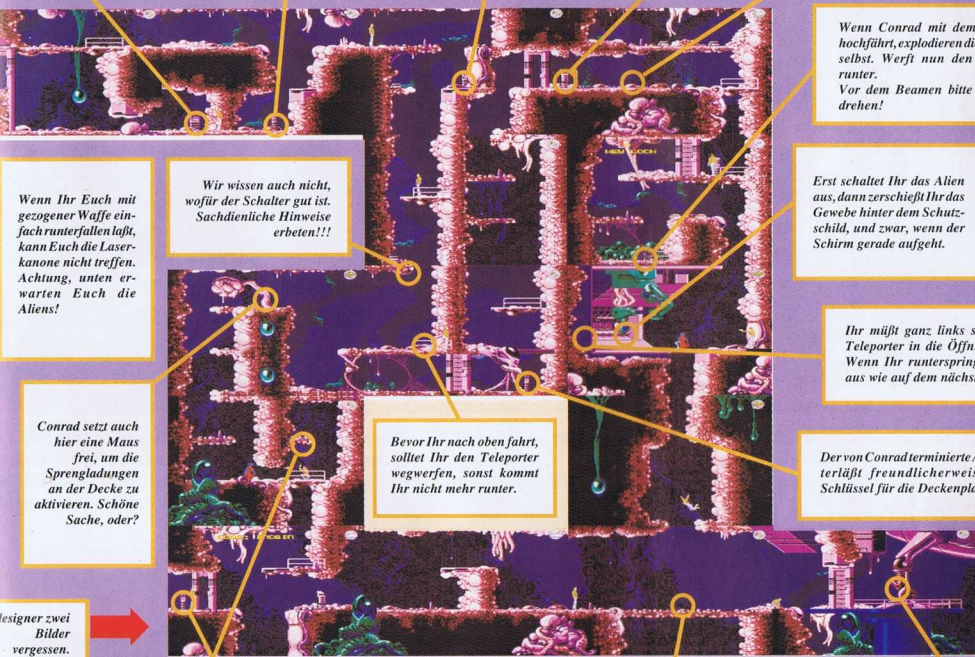
Werft Euren Teleporter zum letzten Mal, um durch das grüne Feld zu kommen.

Der Schalter läßt sich erst bedienen, wenn die Sprengladung richtig liegt. Dann fällt die Plattform in den Planeten, und Ihr habt nicht mehr viel Zeit, um lebend wegzukommen.

Dieser Schalter schließt den Rückweg, aber Ihr müßt hierhin, sonst könnt Ihr nicht schießen – und genau das müßt Ihr nun machen, und zwar abwechselnd von links und rechts auf das Gewebe in der Mitte.

Achtung! Wenn Ihr unten seid, versucht sich ein Morphanzuschleichen. Hier gibt's nochmal 'ne Sprengmaus.

Rennt so schnell wie möglich zum großen Aufzug. Unten abspeichern. Oben geht's dann nur noch nach rechts. In der Mitte nochmal abspeichern, wenn Ihr gut ward. 20 Sekunden sollten jetzt noch übrig sein.



TIPS & TRICKS

LEVEL 1



Auf den Schwierigkeitsstufen „normal“ und „hard“ werdet Ihr von Hunden angegriffen. Springt rückwärts über sie hinweg und schießt dabei nach unten, um sie gefahrlos zu erledigen.



Springt in den Festungen auf die oberste Plattform und erschießt die Wache. Laßt Euch fallen, zielt dabei auf die Kanonen und lauft dann nach unten, um den roten Fleck zu erreichen.



Salange Ihr bepanzert seid, müßt Ihr nur auf Granaten achten. Der zweite Spieler sollte sich hinten auf den Panzer stellen.



Den Panzer, der aus der Mauer birst, erledigt Ihr mit und von links. Bleibt einfach am äußersten linken Bildrand stehen, dann fliegen die Salven des Ungetüms über Euch hinweg.



Auch ohne gewagte Sprünge über Feuerbälle hinweg ist die Hangelei schon anstrengend. Zerschießt die Feuerkugeln einfach!



Dieser Feuerschlange entgeht Ihr leicht. Bleibt auf der Säule, bis das Feuer über Euch hinweggefliegen ist. Anschließend könnt Ihr nach rechts weiterspringen.



Bleibt hier stehen und haltet auf den roten Fleck der Riesenschildkröte. Weicht dabei den fliegenden Monstern aus oder erschießt sie. Laßt die Kröte ihre Minischüsse ab, hüpf auf eine Plattform. Springt dann wieder hinunter und feuert weiter.

LEVEL 3



Eilt im Laufschrift durch den ersten Levelabschnitt. Zielt schräg nach unten, um die grünen Geschützstellungen zu zerkleinern.



Keine Angst vor den Insekten. Springt und feuert schräg nach rechts oben. So kommt Ihr schneller voran und erwischt alle Feinde.



Hüpft auf einen Satellitenarm und schießt auf den roten Punkt, wenn der Arm darunter fährt.



Auf der Mauer, auf der Lauer klebt ein kleiner Walker. Bleibt dort und schießt seine Feuerstöße ab.



Wenn der Walker aus der Mauer steigt, wartet, bis er auf Euch zu kommt. Schnell ein Stück nach unten gelaufen und gefeuert, was das Zeug hält!



In der linken unteren Ecke entgeht Ihr des UFOs Granatenhagel.



Ist das Bombardement vorbei, baut Euch unter dem Raumschiff auf und schießt auf den roten Fleck und die Vogelmenschen.



Springt in der Fabrik nie mehr als zwei Plattformen weiter hoch, ohne alle Feinde und Fallen erledigt zu haben.



Klettert im Raum hier hoch, um zunächst vor den Robotern sicher zu sein. Zielt auf den roten.

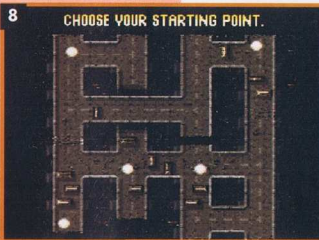


Hat der rote Roboter seine Beine verloren, bleibt dennoch an der Wand und zerstört ihn, bevor Ihr Euch dem blauen zuwendet.

Wie besteht man im härtesten Ballerspiel des Universums? Mit unseren lebenswichtigen Tips & Tricks für alle Fälle könnt Ihr auch den fiesesten Gegnern der Garaus machen. Viel Erfolg!



LEVEL 2



Um im zweiten Level Zeit zu sparen, solltet Ihr direkt zu einem der rotierenden Wachposten laufen.



Den Schüssen des Wächters weicht Ihr aus, indem Ihr den Sprungknopf drückt. Mit dem Bauch im Dreck liegend lebt es sich länger.



Seht Euch die zerbröselnden Brücken genau an. Dann erkennt Ihr...



...einen schmalen Streifen, den Ihr mühelos überqueren könnt. Mit gut geschultem Auge sind die Stege kein Alptraum mehr.



Konzentriert Euch zunächst auf die Waffe der Metallspinne. Schießt rückwärts laufend auf die Kanone, denn sie bewegt sich auf Euch zu.



Ist die Kanone zerstört, wirbelt die Spinne hinter Euch her. Schießt wiederum rückwärts laufend und weicht aus, wenn sie an Euch vorbei rast. Folgt ihr und zielt auf die knollenförmigen Ausläufer.



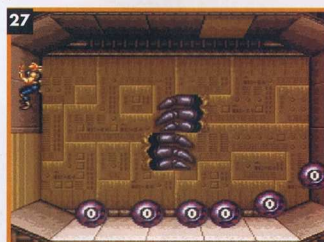
Sind alle Knollen zerschossen, hebt die Spinne ab und versucht, auf Euch zu landen! Ihr müßt nur immer nach unten laufen und nach oben auf den roten Punkt feuern.



Sind die beiden Metallmänner erledigt, erscheint ihr riesiger Vetter. Hat er zwei Zielsuchlaser auf Euch abgefeuert, lauft nach links und krabbelt an der Wand hoch. Bewegt Euch im Uhrzeigersinn und laßt Euch von der beigefarbenen Deckenplatte fallen.



Stößt das Ungetüm Feueratem aus, bewegt Ihr Euch wie zuvor im Uhrzeigersinn zur beigefarbenen Platte und laßt Euch fallen. Jetzt habt Ihr einige Sekunden lang Zeit, auf den Kopf zu schießen. Dann kommt das Feuer auf Euch zu, und das Spiel wiederholt sich.



Wenn Ihr Laserschüssen und Feuer auf diese Art ausweicht, müßt Ihr den Riesenrobo leicht schlagen. Achtet aber auf die Bomben, die er vor seinem kurzzeitigen Verschwinden legt und klettert aus ihrem Explosionsradius.

TIPS & TRICKS

LEVEL 4



28 Macht Euch wegen der fliegenden Motorräder keine Sorgen. Bleibt weit rechts und schießt gerade nach oben. So treffen Euch keine Geschosse, und wenn Ihr eine Granate hört, springt Ihr einfach.



29 Panzer und Flugsoldat erledigt Ihr am besten vom linken Bildschirmrand aus. Springt zur Stelle und schießt immerzu.



30 Auch das Raumschiff ist keine perfekte Vernichtungsmaschine. Versucht, mit dem Kopf zwischen die Laserstrahlen zu kommen, dann dürft Ihr sicher sein.



31 Lauft sofort unter die Geschütze, wenn sie rechts auftauchen, und feuert nach oben. Wartet ganz rechts, bis sich die Wirbelkette zusammengerollt hat und lauft dann blitzschnell nach links.



32 Die Flugsoldaten sind eine echte Pest. Bleibt unter der zweiten Luke von links und beharkt die Landschaft von links nach rechts.



33 Der große Laser schießt nur einmal. Feuer schnell von links oben auf ihn und bewegt Euch dann nach rechts. Das löst seinen Schuß aus. Anschließend könnt Ihr ihn in aller Ruhe zerstrahlen.



34 Der kleine Walker taucht nach dem Raumschiff auf. Bleibt hinter ihm, solange er am Boden läuft und schießt schräg nach oben auf seinen Kopf.



35 Fliegt schnell unter den Walker, wenn er abhebt und feuert ein paar Stöße nach oben. Baut euch hinter ihm auf, wenn er wieder landet und schießt schräg nach oben auf seinen Kopf.



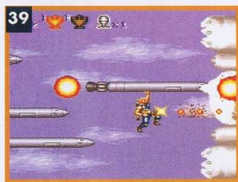
36 Springt auf die Rakete und haltet Euch an ihrem hinteren Ende fest. Springt hoch, sobald der Flugsoldat auftaucht. Bleibt ungefähr drei an vom Befestigungspunkt seiner Kette entfernt und schießt auf ihn.



37 Laßt Euch von den Raketen forttragen. Bleibt hinten an der obersten Rakete und springt ab, bevor sie das Raumschiff erreicht. Versucht, auf der oberen Rakete zu bleiben und springt, um auf das obere Ende des Schildgenerators zu schießen.



38 Ist der obere Generator zerstört, heftet Euch an die unterste Rakete und bläst den unteren Schildgenerator schrottreif.

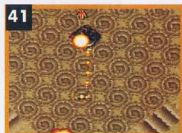


39 Habt Ihr auch den Schutzschild zerossen, bewegt Euch zwischen den mittleren Raketen hin und her und feuert auf den roten Fleck. Bald ist das ganze Raumschiff vernichtet!

LEVEL 5



40 Am besten, Ihr wählt gleich zu Anfang der Wüste das Nest ganz links oben. Habt Ihr es zerstört, sind die anderen fast ein Kinderspiel.



41 Die Nester sind inmitten dieser Wirbel. Halten den L-Knopf gedrückt, um nicht mehr zu rotieren.



42 Die Brücken in der Wüste sind durchaus zerstörbar. Schießt also nicht, solange Ihr Euch auf einer befindet!

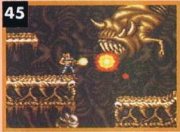


43 Stabilisiert erst Eure Lage mit dem L-Knopf. Stellt Euch ungefähr sechs an von einem Loch entfernt auf und schießt, rückwärts laufend, auf das Tentakel.



44 Habt Ihr alle Tentakel erwischt, zielt auf das Auge in der Mitte. Laßt dabei den Finger auf dem L-Knopf, um es etwas leichter zu haben.

LEVEL 6



Lauft nach rechts, holt das Streuschußgewehr und zerlegt den ekligen Riesenwurm.



Eine knifflige Stelle. Lauft so schnell wie möglich nach rechts, feuert, was das Zeug hält und setzt Smart Bombs ein.



Ein Monster mit Herz?! Beileibe nicht. Werft Euch kurz vor der Bildschirmitte zu Boden und zerstört die zwei unteren Kapseln. Vorsicht vor heranfliegenden Aliens!



Springt hoch und schießt schräg nach oben, um die oberen zwei Kapseln zu vernichten. Erledigt dann das Herz und heranstürmende Aliens.



Wartet, bis die Krabbe aufgetaucht ist, und springt auf ihre Scheren, wenn sie auf Euch zukommt. Hüpf dann wieder hinunter.



Schießt auf die Krabbe, wenn sie sich zurückzieht und ihr häßliches Gesicht zeigt. Achtet auf den Laser und Schüsse von oben.



Beschießt das angreifende Flugmonster abwechselnd von oben und von unten.



Teleportiert das Biest, wartet, bis es direkt vor Euch blinkt. Laßt Euch wenige cm nach unten sacken und schießt schräg nach oben.



Schießt direkt nach oben, sobald Ihr dieses Vieh seht (jetzt solltet Ihr einen Flammenwerfer haben). Erledigt erst den linken Kopf.



Springt nach oben, wenn der rechte Kopf auf Euch zukommt, damit er sich nach oben bewegt. Folgt ihm schießenderweis'. Wiederholt das Ganze, bis auch dieser Kopf zerstört ist.



Stellt Euch nun in die Bildschirmitte und feuert auf den mittleren Schädel. Behaltet auch die seitlich auftauchenden Monster.

— Wenn Ihr diese Kugel trifft, fängt das Gehirn an, herumzufliegen. Haltet Abstand und zerschießt es.

— Die dunkelblauen Kugeln springen hoch in die Luft. Schützt ihre Landeplätze ab und haltet Euch von ihnen fern.

— Schießt den Weg auf einer Seite frei, bevor die Sonnen auf Euch zusteuern.

— Überspringt die hüpfenden Bälle und landet in den Lücken zwischen ihnen.

— Das Gehirn ist von acht Kugeln mit unterschiedlichen Eigenschaften umgeben. So wählt Ihr eine aus: Drückt immer wieder auf Pause, bis die gewünschte Kugel direkt über Euch ist, verläßt den Pausenmodus und schießt nach oben. Am einfachsten läßt sich das wandernde Gehirn erledigen. Auch der braune Stachel ist recht nützlich.

— Eines der lohnendsten Ziele. Die Kugel spuckt zwar Stacheliges, aber auch reichlich Extrawaffen und Smart Bombs aus.

— Das wandernde Gehirn trifft Ihr leicht: Stellt Euch ganz links auf, springt hoch und schießt nach rechts. Ohne eine Kratzer erlegt Ihr das Monster.

— Weicht der Schlange aus, indem Ihr Euch unter das kurvenreich gleitende Vieh stellt.

— Der sicherste Platz bei den Augäpfeln ist unter dem Gehirn. Dort könnt Ihr auf alles Gefährliche schießen.



Trefft das Gehirn hier, und es gibt seinen Geist auf. Gratuliere, Ihr habt das Spiel geschafft...



...falls Ihr nicht auf „hard“ gespielt habt. Dann wächst nämlich ein neuer Körper um das Gehirn und jagt Euch nach oben!



Bleibt erst auf dieser Seite und haltet auf den Kopf. Hier seid Ihr sicher, bis...



...ein Arm zu Euch hochschießt. Springt nach oben und versucht, auf der Mitte des Weltraumkopters zu landen.



Schießt von der Mitte aus auf das Monster, aber seid zum Sprung bereit, wenn der Arm kommt. Nach einigen Malen habt Ihr Super Probotector gewonnen!

TIPS & TRICKS

Schon gut – wir wissen, daß es dem Original zum Verwechseln ähnlich sieht. Der Spielablauf in diesem starken Stück Software ist aber nochmal kräftig aufgeböhrt worden. Ihr dürft Euch mit neuen Figuren, neuen Bewegungen und komplett neuen Taktiken herumschlagen. Aber keine Angst – Ihr steht beim Neuanfang nicht alleine da. Hier unser Crash-Kurs für durchschlagenden Erfolg!

CHUN LI



Everybody's Darling. Das chinesische Schulmädchen mit Kick ist schon fast zum Street-Fighter-Maskottchen geworden. Seit Neuem kann sie Feuerbälle werfen, und das geht so: Stellt Euch links auf und schaut nach rechts. Jetzt drückt Ihr in einer flüssigen Bewegung L, UL, U, UR, R und Schlag. Jetzt müßt Ihr ein Feuerwölkchen in Richtung Gegner segeln. Zugegeben, es ist nicht besonders kräftig, hält den anderen aber auf, während Ihr Euch auf einen Sprungangriff vorbereitet. Benutzt niemals den Spinning-Bird-Tritt, wenn Euer Gegner nicht schon betäubt ist. Der kann sich nämlich ducken oder abblocken. Der 100-Fuß-Tritt ist so wirkungsvoll wie gehobt und kann Euch helfen, einen Nahkampf zu Euren Gunsten zu beenden. Versucht beim Springen, vom Rand des Bildschirms abzufedern und Höhe zu gewinnen. Dann könnt Ihr den wenig schmerzhaften, aber umso irritierenden Head Stomp ausführen. Der Hechter ist ein fantastischer Angriff. Wiederholt ihn, und Ihr findet sicher eine Schwachstelle in der gegnerischen Verteidigung. Vorsicht vor Guiles Blitztritt.

DHALSIM



Der Gummimensch war immer clever, oder etwas langsam. Capcom hat ihn etwas aufgepeppt. Seine besten Angriffe, der wirbelnde Kopfschlag und Tritt, wurden völlig verändert. Früher müßt Ihr den Schlag- oder Trittknopf drücken, wenn Dhalsim am höchsten Punkt seines Sprunges war. Jetzt könnt Ihr die Bewegungen auf jeder beliebigen Höhe ausführen: Drückt das Steuerkreuz nach unten und drückt den entsprechenden Knopf im Flug. Dhalsim kann sich auch teleportieren und ein paar Sekunden lang verschwinden. Das verwirrt den Gegner restlos. Leider ist die Bewegung entsetzlich schwer auszuführen: Drückt nach R, U, UR und danach alle drei Schlag- oder Trittknöpfe gleichzeitig. Hier gilt, wie bei allen Spezialschlägen auch: Nur die Übung macht den Meister. Wenn Ihr den wirbelnden Tritt oder Kopfschlag einsetzt, benutzt anschließend die Yoga Nugas. Sie fressen viel gegnerische Energie und machen den anderen schnell fertig.

ZANGIEF



Der am auffälligsten verbesserte Kämpfer. Er hatte es auch wirklich nötig! Zangief ist etwas schneller als früher und hat bessere Bewegungen. Jetzt kann er seinen Wirbelschlag auch im Gehen anwenden! Benutzt mit Zangief viele Tiefschläge – damit durchdringt Ihr gut die Hälfte der gegnerischen Blocks. Leider ist der wirbelnde Pile Driver immer noch so schwierig wie bisher. Ihr müßt eine volle 360-Grad-Drehung mit dem Joypad hinlegen (mit Stick ist es etwas leichter). Zangs Flugtritt ist auch nicht schlacht. Er zwingt den Gegner zum Blocken und Rückwärtsgehen. Setzt ihn gegen Ken und Ryu ein und hechtet danach ein paar Mal. Zangief kann es immer noch nicht mit den meisten anderen Kämpfern aufnehmen, aber mit etwas Übung kann er sie irgendwann doch besiegen.

SAGAT



Ein irrer Kämpfer. Zwei Feuerbälle, ein Drachenschlag und der beste hoch angesetzte Tritt von allen. Wenn Ihr ihn steuern könnt, ist Sagat ein ganz heißer Tritt. Seine Feuerbälle sind genau wie die von Ryu: U, UR, R und anschließend Schlag. Drückt Ihr statt dessen hinterher einen Tritt, schießt Sagat einen tiefen Feuerball ab. Dies kombiniert mit einer Reihe Drachenschlägen (R, U, UR und Schlag) macht Sagat zur absoluten Kampfmaschine. Sein hoher Tritt hat eine unumstößliche Reichweite und kann den stärksten Gegner in die Ecke treiben. Der Hechter ist ganz gut, aber kurze Drachenschläge sind aus der Nähe schädlicher. Wenn Ihr einen Gegner werft, solltet Ihr ihn mit dem hohen Tritt in die Ecke befördern und dann noch einmal werfen. Sagat ist labilhaft. Er wirkt anfangs etwas lahm, aber den Eindruck werdet Ihr mit Sicherheit sehr bald korrigieren.

M. BISON



Dieser „Held“ ist der mieseste Kämpfer des Moduls. Seine Spezialangriffe sind dieselben wie die normalen Bewegungen, nur schwerer auszuführen. Ihr müßt bei allen ein Stück laufen und dann sehr fest zuschlagen. Ehrlich gesagt, hat M. Bison nicht sonderlich viel Grips, kann sich nicht gut verteidigen und ist auch nicht flink. Um im Laufen zuzuschlagen, drückt Ihr alle drei (Schlag- oder Tritt-)Knöpfe gleichzeitig und laßt los. Ihr könnt auch etwas Sonic-Boom-ähnliches probieren: Drückt L, R, dann Schlag oder Tritt. Am besten, Ihr benutzt eine Reihe von Sprung- und Laufangriffen. Duckt Euch immer beim Blocken und bleibt in Bewegung. Wenn Ihr es schafft, haltet Euren Gegner fest und schlagt mit dem Kopf zu. Abgesehen davon, braucht Ihr eine Menge Glück...

KEN, RYU



Die Charaktere sind fast identisch, aber Ken ist etwas kräftiger, also besser. Der arme, alte Ryu - das hat man nun vom jahrelangen Training! Die Beiden sind nur wenig verändert worden. Sie können jetzt einen brennenden Drachenschlag ausführen. Wir wollen Euch die Überraschung nicht verderben, nur so viel: Versucht ihn erst, wenn Ihr fast keine Energie mehr habt!



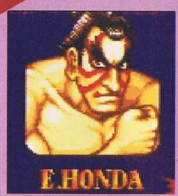
Auch strategisch hat sich gegenüber dem ersten Spiel wenig verändert. Benutzt Kombinationen aus Feuerbällen und großen Drachenschlägen. Werft die Gegner nur, wenn es absolut sein muß. Benutzt Flugtritte gegen Honda, wenn er seinen Hundert-Hand-Klatscher einsetzt. Ein Bonus ist aber, daß Ihr den Hurrikant jetzt auch mitten in der Luft ausführen könnt. Springt auf den Gegner zu, führt einen Viertelkreis mit Tritt aus, und fällt vor der Landung in den Hurrikant. Eine furchtbare Überraschung für unkonzentrierte Gegner.

GUILLE



Guile war im ersten Spiel vielleicht der stärkste Kämpfer und ist auch wenig verändert worden. Seine besten Techniken sind immer noch der Sonic Boom und der Blitztritt. Benutzt Kombinationen der beiden Angriffsarten, wenn Ihr dicht am Gegner seid. Probiert verschiedene Geschwindigkeiten mit dem Sonic Boom aus. Oft könnt Ihr einen Gegner dazu verleiten, in einen langsamen Sonic Boom hineinzulaufen. Benutzt den Blitztritt immer, wenn ein Gegner auf Euch zuspringt. In dem Moment, in dem Euer Tritt anfängt, seid Ihr unverwundbar - und der Tritt neutralisiert die meisten Spezialbewegungen des Gegners. Guile kann während des Springens auch werfen, aber das sollte wirklich Euer letzter Ausweg sein. Benutzt den harten Hediter nicht - er öffnet Euch gegenüber Angriffen. Aus der Nähe ist ein Wurf immer besser als ein Schlag.

E. HONDA



Wir behaupten einfach mal, daß Honda der beste Kämpfer von allen ist. Warum? Er hat einen neuen Angriff, den Sumo Bum Drop. Drückt nach unten, um Anlauf zu nehmen, dann nach oben und tretet

gleichzeitig. Honda hüpf jetzt hoch und stampft mit dem Po auf seinem Gegner herum. Er kann den Hundert-Hand-Klatscher jetzt auch beim Gehen austeilen. Führt einen Sumo-Headbutt aus, wenn Ihr Ruhe habt, dann einen Hundert-Hand-Klatscher. Wenn der Gegner kurz vor dem Weglaufen ist, lauft rückwärts und schlagt weiter zu - meist springt der andere dann genau auf Eure geballten Fäuste! Benutzt den hohen Klatscher, wenn der Gegner über Eure Hände wegspringen will. Blockt alle Feuerbälle ab - es kostet Euch wenig Energie. Flugtritte wirken gegen alle außer Dhalsim Wunder.

BLANKA



Dieser Typ war schon immer gefährlich, aber jetzt kann er auch noch Rollangriffe ausführen. Drückt nach unten, um Anlauf zu nehmen, drückt dann hoch und schlagt gleichzeitig. Jetzt springt Blanka hoch und landet auf dem Kopf des Gegners, wenn der das Pech hat, in der Nähe zu sein. Blankas elektrisches Feld läßt sich jetzt schneller auf und wirkt fast sofort, wenn Ihr den Knopf für Tiefschläge schnell drückt. Deshalb enden Sprungangriffe auf Blanka meist mit einer kläglichen Niederlage des Angreifers. Am besten ist nach wie vor Blankas tiefer, harter Schlag - drückt Euch, blockt ab und schlagt zu. Der Schlag hat jetzt auch eine größere Reichweite.

Schützt Euch mit einem hohen, schwingvollen Schlag gegen Sprungangriffe. Meistens trifft Ihr dann als Erste. Chun-Li wird Euer größtes Problem, denn sie springt hoch genug, um diesem Schlag auszuweichen. Tretet zurück, wenn sie springt - bevor Ihr den Schlag ausführt. Wendet das Kraftfeld gegen schwächere Kämpfer wie beispielsweise Ken oder Ryu an.

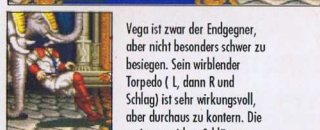


BALROG



Der erste Eindruck täuscht: Er ist extrem schnell, und seine unspektakulären Spezialangriffe richten verheerenden Schaden an. Springt ein Gegner, wendet den Izna Drop an, indem Ihr nach U, dann O drückt und schlagt. Ihr könnt Euren Gegner aus der Luft erwischen und zu Boden werfen. Mit dieser Methode könnt Ihr auch fliegende Schläge anbringen. Der Rechtsblitz ist noch besser. Er funktioniert genau wie der Sonic Boom, gefolgt von einem Druck nach Rechts mit Schlag. Mit hertigen Rollen bewegt Ihr Euch blitzschnell vorwärts. Aus der Nähe könnt Ihr bis zu fünf Treffer hintereinander anbringen! Mit einem Gleithechter wird das Ganze noch wirkungsvoller. Dies ist der beste tiefe Tritt im Spiel - er ist noch umwerfender als Dhalsims Gleithechter. Balrogs andere Angriffe sind nicht so dall...

VEGA



Vega ist zwar der Endgegner, aber nicht besonders schwer zu besiegen. Sein wirbelnder Torpedo (I, dann R und Schlag) ist sehr wirkungsvoll, aber durchaus zu kontern. Die meisten weichen Schlägen

halten ihn mitten in der Luft auf - benutzt sie also aus der Nähe. Selbst, wenn Euer Gegner abblockt, durchdringt ihn der Schlag und verletzt ihn. Benutzt den Kopfstamper (U, dann O und Tritt), dann man kann ihn nicht abblocken, sondern ihm nur ausweichen. Alleine mit diesem Schlag könnt Ihr schon manche Gegner besiegen, vor allem Zangief. Die doppelte Kniepresse (L, dann R und Tritt) ist genauso wirkungsvoll. Am besten benutzt Ihr sie zusammen mit einem Gleitangriff. Gleitet Ihr sofort nach der Kniepresse heran, kann der Gegner nicht rechtzeitig abblocken. Wenn Ihr in der Klemme steckt, schießt so schnell wie möglich jede Menge Torpedos ab. Die helfen besonders gegen Zangief und Dhalsim. Kämpfer wie Ken, Ryu und Guile halten die Torpedos im Flug auf.

TIPS & TRICKS

Es mag nicht ganz den Biß von Street Fighter II haben, aber Pixelprügler haben eine Menge zu tun. Packen wir's also an!

STANDARD BEWEGUNGEN



BLOCK

Diese Bewegung schützt Euch nicht hundertprozentig. Ihr werdet zwar etwas Schaden abbekommen, könnt Euch aber mit einem gut gewählten Block über manch' knappe Runde retten.

TIEFER SCHLAG

Richtet nicht viel Schaden an, aber Ihr könnt in schneller Folge viele Schläge anbringen.



HOHER SCHLAG

Schmerzhafter als der Tiefschlag und ebenso schnell.



TIEFER TRITT

Schwach und nur aus minimaler Entfernung einzusetzen, läßt sich aber schnell abfeuern.



HOHER TRITT

Beste Rundumtritt. Hält Euren Gegner garantiert auf!



RAIDEN

Donnergott, der aus unerfindlichem Grund Blitze schleudert...



BLITZ

Schnell und leicht zu schleudernde Waffe, die den Gegner einige Schritte zurücktaumeln läßt. Eine der besten Angriffsarten.



TELEPORT

Auch einfach auszuführen. Klug eingesetzt, kann der Teleport euch einen Freischlag beschern.

TORPEDO
Schneller Flugangriff, der für einige Überraschung sorgt. Funktioniert aus der Nähe, aber auch quer über den Screen. Und schmerzt.



BLITZÜBERLADUNG
Ein nicht leicht aufzufindender, gemittelter Todesgriff mit großer Wirkung.



SCORPION

Ninjasgeist, der Gelb mag. Sehr sogar.



TELEPORT-SCHLAG

Scorpion verschwindet, taucht auf der anderen Bildschirmseite auf und haut mit dem Ellenbogen zu.



MUNDGERUCH

Wohl der einfachste Todesgriff – und deshalb wie im Automaten. Verdammt gut und tödlich.



SPEER & STRICK

Wirft ein Lasso um den Gegner und zieht ihn belübt heran. Anschließend hat Scorpion einen Schlag frei!



SONYA BLADE

Nettes Mädel mit Boxnase. Wer ist jemals so dicht rangekommen?



FLIEGENDER SCHLAG

Schnell und einfach, um Gegner in der Luft zu treffen. Nützt nicht viel gegen Kämpfer auf dem Boden.



BEINSCHERE UND SCHOCKWELLE

Die Beinschere ist wirkungsvoller, die Schockwelle ein guter Fernangriff.



FLAMMENDER TODESKUSS

Wie im Automaten. Läßt sich einfach auftrufen und sieht gut aus. Für Pyromanen



SUB-ZERO

Scorpion in seiner blauen Periode.



EISHAGEL

Gewaltiger Fernangriff, der Euren Gegner verunvundet und einfriert. Ein Freischlag für Sub-Zero!



RUTSCHER UND GEFRIERTOD

Der Rutscher wäre ein toller Angriff, wenn man ihn leichter ausführen könnte. Der Todesgriff (etwas anders als im Automaten) ist auch kein Kinderspiel. Armor Subby.



SNES

MORTAL KOMBAT

**FLUGTRITT**

Sehr schnell, einfach und höhenverstellbar. Mit richtigem Timing trifft Ihr gleich zweimal – einmal beim ersten Aufprall und dann noch einmal, wenn der Gegner taumelt.

**FEUERBALL UND SCHEREN-KOMBINATION**

Der Feuerball ist schmerzhaft und leicht zu benutzen. Er hält den Gegner auf Abstand. Der Scherentritt mit Uppercut ist ein recht einfacher Todesgriff, aber nicht überwältigend anzusehen.

**LIU KANG**

Fast wie Bruce-wie-hieß-er-gleich-nachmal. Auf jeden Fall gut.

**MESSERWURF UND ROLLE**

Messerwerfen ist nützlich – wenn man es beherrscht. Die Rolle ist ein netter Angriff mit viel Platzbedarf, kann aber leicht gekontert werden.

**KOPFSCHLAG**

Autsch! Wird automatisch angewendet, wenn Ihr dicht beim Gegner steht. Sieht übel aus, nicht?

**KANO**

Terminator-Verschnitt im Duran-Duran-T-Shirt.

**FEUERBALL, SCHATTENTRITT UND HERZTRITT**

Der Feuerball ist gut auf die Entfernung. Auch der Schattentritt ist einfach und hält heranströmende Gegner auf. Der Herztritt dagegen ist knifflig und optisch wenig beeindruckend.

**JOHNNY CAGE**

Westküsten-Schönling wie aus der Teenie-Klamotte.

**PACKAGE CHECK**

Mieser Tielschlag, der aus dem Spagat geführt wird. Steht fieser aus, als er ist.

ENDGEGNER UND SPIEGELKÄMPFE

**GORO**

Aus der Nähe habt Ihr wenig Chancen. Bleibt auf Abstand und trifft ihn mit Geschossen und Flugtritten.

**SHANG TSUNG**

Der Kerl hat gute Feuerbälle und kann sich in jeden Kämpfer verwandeln. Schlagt ihn mit Flugtritten und Geschossen.

**SPIEGELKAMPF**

Der Rechner benutzt keine Spezialangriffe. Wenn Ihr gleich in die Offensive geht, habt Ihr einigermaßen leichtes Spiel.

WISCHER

Gegen einen unachtsamen Gegner könnt Ihr damit einen Vorteil herausholen.

**HECHTER**

Nützliche Bewegung, die Euren Gegner aus der Fassung und Euch einen Vorteil bringt.

**UPPERCUT**

Fegt den Gegner durch das Bild und richtet viel Schaden an.

FLIEGENDER SCHLAG

Nicht ganz so wirkungsvoll wie der Flugtritt, sorgt aber trotzdem für Überraschungen.

FLUGTRITT

Weiträumiger Angriff mit niederschmetternder Wirkung. Richtet viel Schaden an und kann nach einem Uppercut tödlich sein.



WURF

Ein guter Griff, der Euren Gegner stark verletzt und völlig aus dem Konzept bringt. Dafür müßt Ihr aber dicht rangehen und selbst einige Treffer riskieren.

KNIE-KEULE

Nützlich beim Nahkampf, aber meist den Aufwand nicht wert.



—Welcome to the land of 1001 Adventures—

BEACH GAMES

—Versand Tel. 09341/3121 Laden—

ZUBEHÖR

JOYPAD VERLÄNGERUNG 2.5 M	DM 12,-
ACTION REPLAY PRO 2	DM 119,-
X TERMINATOR	DM 99,-
SG PRO PAD	DM 35,-
TOPFIGHTER JOYSTICK	DM 139,-
SN PRONERO JOYSTICK	DM 99,-
TRIPAL TAP 6 SPIEL ADAPTER	DM 59,-
RGB KABEL SNES (SCART)	DM 29,-
AUDIO KABEL SNES	DM 19,-
REINIGUNGS SET SNES	DM 19,-
SUPER SCOPE (LICHTKANONE)	
MIT 6 SPIELEN	DM 99,-
INFARED PADS (2 STÜCK)	
MIT MICRO TASTATUR	DM 99,-

T-SHIRTS SUPER QUALITÄT ! IN DEN GRÖSSEN
M/L/XL LIEFERBAR ! PREIS! DM 29,-

SONDERAKTION
MAI / JUNI / JULI AB DM 300,-
BESTELLWERT (NUR BEI T-SHIRTS)
GIBT'S EIN GRATIS SHIRT !

**BEKANNT AUS DEN ZEITSCHRIFTEN
TOTAL & GAMERS !!!!**

MORTAL KOMPAT LOGO
STREETFIGHTER FIST
STREETFIGHTER BACK
STARWING - SONIC - SONIC 2 - SONIC 3
SONIC SPINBALL
SONIC CHAOS
FLASHBACK - TAZ MANIA
WILE E COYOTE (DIE KULTFIGUR)
LOONATIC (BUGS BUNNY / DAFY DUCK /
TAZ MANIA)

ÜBER 30 VERSCHIEDENE MOTIVE LIEFERBAR
**LISTE ANFORDERN !
ES LOHNT SICH !!!**

SUPER NINTENDO DEUTSCHE SPIELE III

ALADDIN	DM 99,-
ART OF FIGHTING	DM 139,-
CHAMPIONS WORLD	
CLASS SOCCER	DM 109,-
DR. FRANKEN	DM 139,-
EMPIRE STRIKES BACK (STAR WARS 2)	DM 139,-
EQUINOX DT	DM 139,-
FX STUNT RACE	
FLASHBACK	DM 99,-
F1 POLE POSITION	DM 129,-
FLINTSTONES	DM 129,-
FIFA SOCCER	
GOOF TROOP	DM 119,-
MORTAL KOMPAT	DM 99,-
MADDEN 94	DM 119,-
MR NUTZ	DM 119,-

MACHWARRIOR ! DAS KULTSPIEL MIT DT BILDSCHIRMTXTEN IST ENDLICH LIEFERBAR ! DM 139,-

MYSTICAL NINJA	DM 129,-
NBA JAM	DM 129,-
NIGEL MANSELL	DM 129,-
NHL HOCKEY 94	DM 119,-
POCKY & ROCKY	DM 119,-
SENSIBLE SOCCER	DM 129,-
STRIKER	DM 109,-
STAR WING	DM 79,-
SHADOWRUN	DM 139,-
SUPER TURRICAN	DM 89,-
SUPER MARIO ALL STARS	DM 89,-
SUPER BOMBERMAN	DM 89,-
SKYBLAZER DT	DM 129,-
STREETFIGHTER TURBO	DM 129,-
TERMINATOR 2 ARCADE GAME	DM 109,-
TINY TOON	DM 94,-
YOUNG MERLIN	DM 149,-

TELEFONISCHER BESTELLSERVICE

MO.-FR. 8.30-18.30
SA. 10.00-13.00 UHR - UNTER TEL.:
09341-3121 ODER 61041

SUPER NINTENDO US IMPORT GAMES

FATAL FURY 2	DM 139,-
LUFIA	DM 139,-
SECRET OF MANA	DM 149,-
CLAYMATES	DM 139,-
SUPER METOROID	DM 139,-
NINJA OF THE R.	DM 139,-
SEVENTH SAGA	DM 139,-

KONSOLEN

SUPER NINTENDO SUPER SET	DM 349,-
SUPER NINTENDO OHNE SPIEL	DM 199,-
MEGA DRIVE 2 OHNE SPIEL	DM 179,-
MEGA CD MIT 7 SPIELEN	DM 599,-
NEU ! JAGUAR ! NEU !	

MEGA DRIVE DEUTSCHE SPIELE !

ALADDIN	DM 99,-
SONIC SPINBALL	DM 99,-
SONIC 3	DM 137,-
NBA JAM	DM 129,-
VIRTUA RACING	DM 199,-
GLOBAL GLADIATORS	DM 49,-
DUNE 2 (JUNI)	DM 119,-
CASTLEVANIA	DM 99,-
OTTIFANTS	DM 79,-
FIFA SOCCER	DM 109,-
PHANTASY STAR 2	DM 79,-
PHANTASY STAR 3	DM 79,-
ROCKET NIGHT ADVENTURE	DM 99,-

BEACH GAMES • AM BRENNER 3 • 97941 TAUBERBISCHOFSHHEIM • TEL. 09341-3121 ODER 61041

liefern mit Post per NN + DM 8,- Porto oder UPS Schnellservice (24-48 Stunden Service) + DM 12,- Vorkasse nur gegen Eurocheck + DM 4,- Porto Preis Irrtümer und Druckfehler vorbehalten

Gib Gas bevor wir's uns anders überlegen!

... denn so ein Angebot kommt vielleicht nie wieder:

1 funkferngesteuertes Super-Mario-Kart + 1 ganzes Jahr TOTAL!

Damit läßt Du alle hinter Dir!

Das ist vielleicht ein Renner: Mit diesem „original-getreuen“ Supergefährt aus dem Nintendo-Klassiker „Super Mario Kart“ erlebst Du Racing-Feeling live.

Mach den Hinterhof zur Rennstrecke und zeig' Deinen Freunden, wer der Schnellste ist! Und damit Du auch an der Konsole weiterhin der Champ bist, haben wir Dir dieses Hammer-Paket geschnürt:

**1 funkferngesteuertes Super-Mario-Kart
+ 1 TOTAL! Jahres-Sonder-Abo (12 Ausgaben)
für unglaubliche DM 99,-
inklusive Versand.**



für rasend günstige
DM 99,-
incl. Versand

Eben noch in der
Konsole – jetzt auf
Deinem Hinterhof: Das
Super-Mario-Kart
• funkferngesteuert •
Originallänge: 15 cm
• Batterien nicht enthalten

Also nix wie ran an den Coupon und auf ein rundum komplett informiertes und rasend spannendes Nintendo-Jahr freuen.

Mein funkferngesteuertes Super-Mario-Kart + **TOTAL!** Sonder-Abo-Paket

Ja, ich bestelle Super-Mario-Kart und die nächsten 12 TOTAL Ausgaben im Sonder-Abo zum Gesamtpreis von DM 99,-

Natürlich brauche ich auch später noch meine Portion NINTENDO Fachwissen. Deshalb erhalte ich TOTAL auch nach Ablauf des Sonder-Abos weiterhin zugeschickt, dann allerdings zum aktuellen Jahres-Abo-Preis. Wenn ich dieses nicht möchte, kann ich spätestens 6 Wochen vor Ablauf meines Sonder-Abos schriftlich kündigen. Das Sonder-Abo läuft mit Lieferung der 12. Ausgabe TOTAL ab.

☐ Euro-Check
(bitte unbedingt
Kartennummer angeben)

☐ per Nachnahme, nur im Inland
(zzgl. Nachnahmegebühr DM 3,50)

Bitte keine Überweisung!

Schicken Sie mir 1 Super-Mario-Kart und die nächsten
12 Ausgaben TOTAL an folgende Anschrift:

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Garantie: Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich beim TOTAL SHOP widerrufen kann. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die Absendung innerhalb 10 Tage (Poststempel). Die Widerrufsfrist beginnt mit der Absendung des Bestellcoupons (Poststempel). Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätige ich durch meine 2. Unterschrift.

Die Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum des Verlages. Abgabemenge: 1 funkferngesteuertes Super-Mario-Kart (ohne Batterien) + 1 TOTAL Sonder-Abo-Paket pro Bestellcoupon – Die Lieferung erfolgt schnellst möglich.

Abenden an: MYL GmbH • TOTAL SHOP • Heilwigstr. 39 • 20249 Hamburg

GAM

MEGA DRIVE

Startrek	demn. erhältlich
NBA Showdown	demn. erhältlich
Aladdin dt	99.-
Barkley's Shut up & Jam us/dt	99.-/89.-
BattleShip us	99.-
Battletoads us	79.-
Bubsy dt	99.-
CD Batman Returns dt	99.-
CD Cliffhanger us	109.-
CD Dark Wizard us	99.-
CD Dracula us	109.-
CD Dragons Lair us	119.-
CD Dune dt	99.-
CD Final Fight dt/us	89.-
CD Ground Zero Texas dt	109.-
CD Indiana Jones dt	109.-
CD Jurassic Park us	109.-
CD Lethal Enforcers us/dt	129.-/149.-
CD Lunar the Silverstar us	99.-
CD Mad Dog McGree us	99.-
CD Mansion us	119.-
CD Microcam dt/us	99.-/119.-
CD Monkey Island us	99.-
CD Mortal Kombat dt	99.-
CD Nighttrap us	109.-
CD NHL Hockey 94 dt/us	109.-
CD Prize Fighter dt	109.-
CD Pugny us	109.-
CD Revenge of Ninja us	99.-
CD Rise of the Dragon us	109.-
CD Robo Aleste dt/us	99.-/89.-
CD Silphed dt/us	89.-/99.-
CD Son of Chuck Rock II us	99.-
CD Sonic dt	79.-
CD Terminator us/dt	99.-/119.-
CD Third World War us	119.-
CD Thunderhawk dt/us	99.-
CD Time Gal us/dt	99.-
CD Tom Cat Alley us	99.-
CD Wing Commander us	119.-
CD WWF Steel Cage dt/us	99.-

Castlevania us/dt	89.-/99.-
Champions W. Class Soccer dt	99.-
Chuck Rock II Son of Chuck dt	99.-
Cliffhanger dt	89.-
Cool Spot dt	99.-
Desert Strike us	79.-
Dragon Ball Z ip	119.-
Dragon's Fury dt	49.-
Dragons Lair us	109.-
Dragon's Revenge dt	99.-
Bernal Champions us/dt	119.-/129.-
F-15 Strike Eagle II dt	109.-
FIFA International Soccer dt	109.-/119.-
Fatal Fury dt	109.-
Firemstang ip	49.-
Flashback dt	109.-
Formula One dt/us	119.-/109.-
Gaiares us	39.-
Gauntlet IV us/dt	99.-
General Chaoi dt	109.-
Global Gladiators dt	99.-
Goofy Hysterical History Tour us	109.-
Gunsler Heroes dt/ip	99.-/79.-
Grind Stormer us	79.-
Hardball 3 us	99.-
Incredible Crash Dummies us	99.-
Jewel Master us	39.-
Joe & Mac us	99.-
John Madden 93 us	119.-/109.-
John Madden 94 dt/us	109.-/99.-
Justice Strike dt/us	109.-/119.-
Jurassic Park us	139.-/149.-
Landstalker us/dt	109.-
Lethal Enforcers dt/us	109.-
Lost Vikings us/dt	99.-
Lotus Turbo Challenge 2 dt	109.-
Mega Machines us	99.-
Micro Man us	99.-
Mig-29 dt	99.-
Mortal Kombat dt/us	99.-
Mutant League Hockey dt	119.-
NBA Action 94 us	119.-
NBA Jam dt	119.-
NHL-Hockey 94 dt	89.-/69.-
NHL-Hockey 93 dt/us	109.-
Nigel Mansell's Racing us	89.-
OffRoads dt	89.-

PGA Tour Golf European dt	99.-
Piranus us	99.-
Prince of Persia us/dt	109.-
Pro Wrecker Soccer Limited Ed.	89.-
Ranger X us	89.-
Ren & Stimpy Show dt	99.-
Road Rash II dt/us	99.-/89.-
RoboCop dt	99.-
RoboCop vs Terminator us	109.-
Rocket Knight dt/us	99.-
Rolling Thunder III us	99.-
Rolo to the Rescue dt	99.-
Sensible Soccer dt	49.-
Shadow Run us	119.-
Shining Force dt/us	119.-/109.-
Shinobi 3 us/ip	99.-/79.-
Side Pocket us	99.-
Skitchin us/dt	89.-/99.-
Sonic II dt	89.-
Sonic III dt us/ip-PAL	129.-/119.-/79.-
Sonic Spinball dt	99.-
Spiderman X-Man us	89.-
Splatterhouse 3 us	119.-
Streets of Rage III ip	109.-
Streetfighter II Turbo dt/ip-PAL	129.-/89.-
Sub-Terrain us	109.-
Summer Challenge dt	39.-
Sunset Riders dt	89.-
Superman dt	49.-
Tazmania dt	99.-
TMNT Teenage M. Turtles dt	99.-
Technodash dt/us	99.-/79.-
Tiny Toons dt	99.-
Toe Jam & Earl 2 us/dt	99.-/109.-
Tommy (and McDonalds) ip	99.-
Turtles Tournament Fighters dt	119.-
Two Tribes Populous II dt	99.-
Ultimate Quix us	39.-
Ultimate Soccer dt	99.-
Virtual Racing dt/ip-PAL	219-/169.-
WWF Royal Rumble dt/us	119.-/109.-
Wimbledon dt	99.-
Winter Olympics dt	99.-
World of Illusion dt	99.-
Young Indiana Jones us	119.-
Zombies ate my Neighbors us/dt	49.-/59.-
4-Spieler Adapter SEGA/EA	49.-/59.-

6-Button Pad Dauerfeuer MD us	39.-
6-Button Pad MD dt	39.-
Action Replay Pro MD dt	169.-
Activator us	89.-
Game II Inkl. Road Avenger dt	39.-
CD-Rom ohne Spiel Megadrive dt	499.-
CDX Converter 100% komp.us	99.-
Capcom Powerlink us	79.-
Hyperbeam Pad Infrarot ip	89.-
Japan Converter ip	19.-
Lethal Enforcers Pistole	119.-
Megadrive II/2Pads/Sonic2	279.-
Megadrive II Aladdin Set	285.-
Nu- & Converter 60Hz us SEGA	39.-
RGB Kabel MD 1 und 2	29.-
Umbau 50/60Hz/Zeichensatz	49.-

3DO

3DO us/2 CD/220V	1079.-
Algarosa	demn. erhältlich
Ultraman ip	demn. erhältlich
Pinball ip	demn. erhältlich
Battletoads us	119.-
Dragons Lair	119.-
Horde	119.-
Incredible Machine	119.-
John Madden 94	119.-
Monster Manor	119.-
Mad Dog McGree	119.-
Night Trap	119.-
Leemings	119.-
Pebble Beach Golf	119.-
Sewer Shark	119.-
Stellar 7	119.-
Super Wing Commander	119.-
The Horde	119.-
Total Eclipse	119.-
Twisted	119.-
Control Pad 3DO	89.-
Umbau RGB/220V taugl.	199.-
Umbau 220V	79.-

Viele Angebote ab 29.- DM - Bitte telefonisch erfragen!

SUPER NES

Jungle Book	demn. erhältlich
Justice Strike	demn. erhältlich
Saturday Night Slam	demn. erhältlich
7th Sage us	129.-
Actraiser II us	119.-
Aladdin dt	119.-
Art of Fighting us/dt	129.-
Asterix dt	89.-
Astro Boy ip	129.-
Astro Gogo ip	139.-
Axelay us	59.-
Battletoads us	119.-
BattleShip us/dt	119.-/129.-
Beethovens us	119.-
Bies Brothers ip	39.-
Bugs Bunny us/dt	129.-
Broff Ball Hockey us	129.-
Castle Wolfenstein eng	129.-
Champion World Class Soccer dt	109.-
Chester Cheetah II us	109.-
Choplifter II us	99.-
Claymatters us	129.-
Claymatters us	119.-
Cliffhanger dt	109.-
Cool Spot dt	119.-
Cool World	49.-
Crash Dummies us	119.-
Dr. Franken us	99.-
Dracula dt/us	119.-
Empire Strikes Back dt	129.-/119.-
Equinox dt/us	119.-
F-15 Strike Eagle us	119.-
F-Zero dt/us	99.-/69.-
Fatal Fury us	79.-
Fatal Fury II ip	169.-
Fifa Soccer dt	119.-

Final Fantasy II us	129.-
Final Fight II us	119.-
First Samurai us	99.-
Flashback dt	119.-
Flintstones dt/us	119.-
Ghenghis Khan II us	139.-
GP-1 Motorcycle dt	109.-
Goal! Troop us/dt	99.-/119.-
John Madden 94 us/dt	119.-/129.-
Jurassic Park dt	119.-
King Arturs World dt	99.-
Kings of Dragon us	129.-
Last Action Hero us	109.-
Lammowerman us	109.-
Lester us	109.-
Lethal Enforcers us	119.-
Lock On us	99.-
Lost Vikings us	99.-
Lufia us	129.-
Magi Johnsons Slam Dunk ip	129.-
Mario Allstars dt/us	89.-/79.-
Mario's Time Machine us	119.-
MechWarrior dt	129.-
Mega Man Soccer us	109.-/129.-
Mega Man X dt/us	139.-
Metal Marine us	139.-
Mickey's Ultimate Challenge us	119.-
Mortal Kombat dt/us	119.-/59.-
Mystical Ninja dt/us	119.-/59.-
Nautical Quest us/dt	79.-
NBA Jam dt/us	129.-
NBA Showdown us/dt	129.-
NHL Hockey 94 dt/us	99.-/119.-
Nigel Mansell us/dt	109.-/119.-
Ninja Warrior us	129.-
Pac Attack dt/us	99.-/119.-
Paladins dt/us	119.-
Parodius dt	99.-
Pirates of the Darkwater dt	99.-
Play-Manager	59.-
Plok dt	89.-
Pocky & Rocky dt/us	129.-/109.-

Pop'n Twinbee ip	69.-
Ren & Stimpy Show us	119.-
Riddick Bowe Boxing us	119.-
RoboCop vs. Terminator us	119.-
Rock'n Roll Racing us	109.-
Rocky Rudent us	109.-
Royal Rumble us	129.-
Run Sables us	119.-
Secret of Mana us	129.-
Sensible Soccer dt	129.-
Shadow Run dt/us	119.-
Side Pocket us	119.-
Skyblazer dt	109.-
Space Ace dt	109.-
Stanley Cup Hockey us	109.-
Star Wars us	119.-
Star Wing us/dt	89.-/99.-
Streetfighter II Turbo dt	119.-
Striker ip/dt	89.-/119.-
Stunt Racer FX-Trax	69.-
Sunset Riders dt/us	109.-/129.-
Super Air Diver dt/ip	129.-/99.-
Super Battletoads us	59.-
Super Bomberman dt/ip	99.-/79.-
Super Bomberman vs 4 Player Ad.	139.-
Super Conflict eng	119.-
Super Formation Soccer II ip	69.-
Super Hockey dt	109.-
Super Metroid ip	159.-
Super Offroad the Baja us	59.-
Super Pinball B.I.Mask ip	119.-
Super R-Type III ip	169.-
Super Turrican dt	119.-
Super Slapshot us	59.-
T2 - the Arcade Game dt us 99.-/89.-	89.-
Tecmo NBA Basketball us	119.-
Terminator us	49.-
Terminator 2 dt/us	129.-/99.-
Terri II / III	149.-/139.-
TMNT us	79.-/59.-
Tom & Jerry dt/us	79.-/59.-

Tony Mealos Soccer us	119.-
Top Gear II dt	109.-
Tuff E Nuff us	99.-
Turn & Burn us	129.-
Turtles Tournament Fighters dt	129.-
Utopia us	129.-
Winter Olympics us/dt	129.-/125.-
Wizardry 5 us	129.-
Wordritus us	39.-
World Heroes us/dt	129.-/139.-
X-Kaliber us	109.-
Ymerlin dt	139.-
Zizzo Soccer ip	109.-
Zool us	109.-
6-Spieler Adapter SNES	59.-
60Hz Adapter NTSC (nur 1 Stecker)	39.-
ASCII Pad dt/us	49.-
Action Replay II 50/60 Hz	99.-
Dual Remote Pad us	109.-
Lethal Enforcers Pistole	39.-
Progr. Universal Adapter 100% komp.	59.-
RGB Kabel dt/us	39.-/29.-
SNES Power Station dt	199.-
SNES US 1Pad/220V/RGB-K./us	249.-
Super 4 Joypad SNES dt/us	29.-
Umbau: SNES 50/60 Hz	79.-
Universal Adapter FX-Chip taugl.	99.-
Verlängerungskabel ip	19.-

JAGUAR

Jaguar us/RGB-Kabel/Spiel	599.-
Alien vs. Predator	demn. erhältlich
Checkered Flag	demn. erhältlich
Dino Dudes	119.-
Galaxy	109.-
Imperial	119.-
Tempest 2000	119.-

Tel. 089/5 38 088

GAMETRON GmbH, Häberlstr. 26, 80337 München

Öffnungszeiten: Mo - Sa, 10 bis 20 Uhr • FAX 089/53 42 54

Wir verkaufen auch Spiele für Amiga, CD32, PC, NEO-GEO, NEU: Manga-Videos

Marty-Drive, NES, GAMEBOY und CD-ROM! Solange der Vorrat reicht!

AN- UND VERKAUF GEBRAUCHTER SPIELE

Gebraucht - Spiele - Zentrale: 089/53 41 15

Versandkosten DM 8.- zzgl. Nachnahme, ab DM 250.- frei, Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse.

Auskunft über Neuheiten und weitere Angebote telefonisch • Auch Ladenverkauf!

TIPS & TRICKS

ALFRED CHICKEN

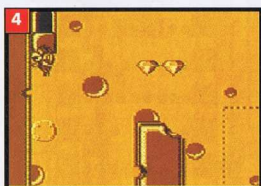


Lösung

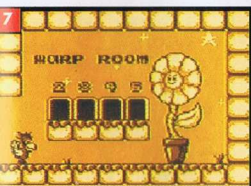
Müßt Ihr auf Eurem Weg durch die Labyrinth immer wieder Federn lassen? Wir zeigen Euch die versteckten Warp-Räume und statten Euch mit einigen Karten aus.



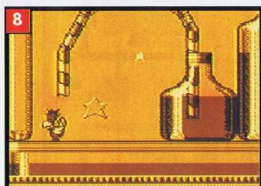
3 Nehmt das Telefon und Ihr erhaltet die Marmelade. Damit habt Ihr eine Waffe, die Ihr mit dem B-Knopf abfeuern könnt. Geht durch die anschließend erscheinende Tür.



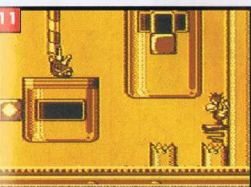
4 Springt ständig auf die Feder links unten, bis oben eine Tür erscheint. Springt nochmals auf die Feder und springt hinüber zum oberen rechten Teil des Levels.



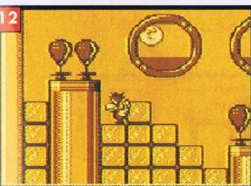
7 Dies ist der erste Warp-Raum, mit dem Ihr direkt in die Level 2, 3, 4 und 5 kommt. Geht durch die fünfte Tür, um zum nächsten Warp-Raum zu kommen.



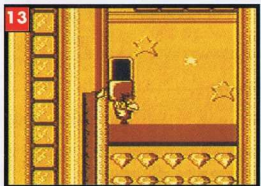
8 Dies ist der Beginn von Level 5. Auch hier spornet Euch eine Kettenstange zu einem schnellen Weg nach oben an.



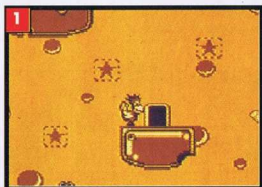
11 Nachdem die Tür sichtbar ist, geht Ihr nach rechts und schwebt mit dem A-Knopf nach unten auf die Feder. Durch sie kommt Ihr zur Tür und findet Euch in einem Raum mit Ballons und Eiswürfeln wieder.



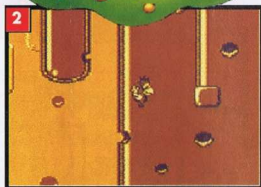
12 Kümmert Euch nicht um die Ballons, sondern pickt nach den Eiswürfeln. Unten geht Ihr nach links und springt in das Reagenzglas.



13 Wenn Ihr unten angekommen seid, dreht Ihr Euch nach rechts und pickt den Stein an. Es erscheint eine Tür, die Ihr betretet.



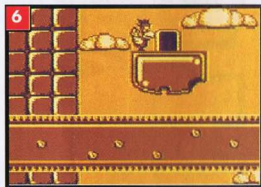
1 Geht nach oben zur ersten Tür und betretet sie. Haltet Euch dann rechts, bis Ihr den Boden erreicht habt.



2 Wenn Ihr diese Wand erreicht habt, springt nach oben zu dem geheimen Eingang. Geht immer nach rechts, bis Ihr auf den Boden fällt und vor einer Tür steht. Betretet sie...



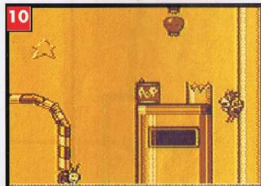
5 Wenn Ihr hier angekommen seid, so feuert nach rechts, um einen versteckten Block sichtbar zu machen. Springt von diesem Block nach links oben, und Ihr werdet bei einer weiteren Tür landen.



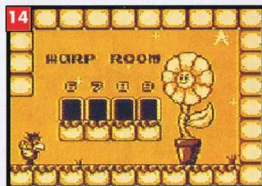
6 Geht durch diese Tür und versucht in dem Raum möglichst schnell nach oben zu kommen und zwei Federn auf einmal zu überspringen. Ihr müßt Euch beeilen, da Euch eine Kettenstange verfolgt. Geht durch die Tür ganz oben.



9 Stellt Euch auf den Korken, um nach oben katapultiert zu werden. Haltet Euch links, wenn Ihr zur ersten Plattform kommt, und springt auf den Knopf, um die Diamantblöcke einzuschalten. Mit diesen Blöcken geht es weiter nach oben.



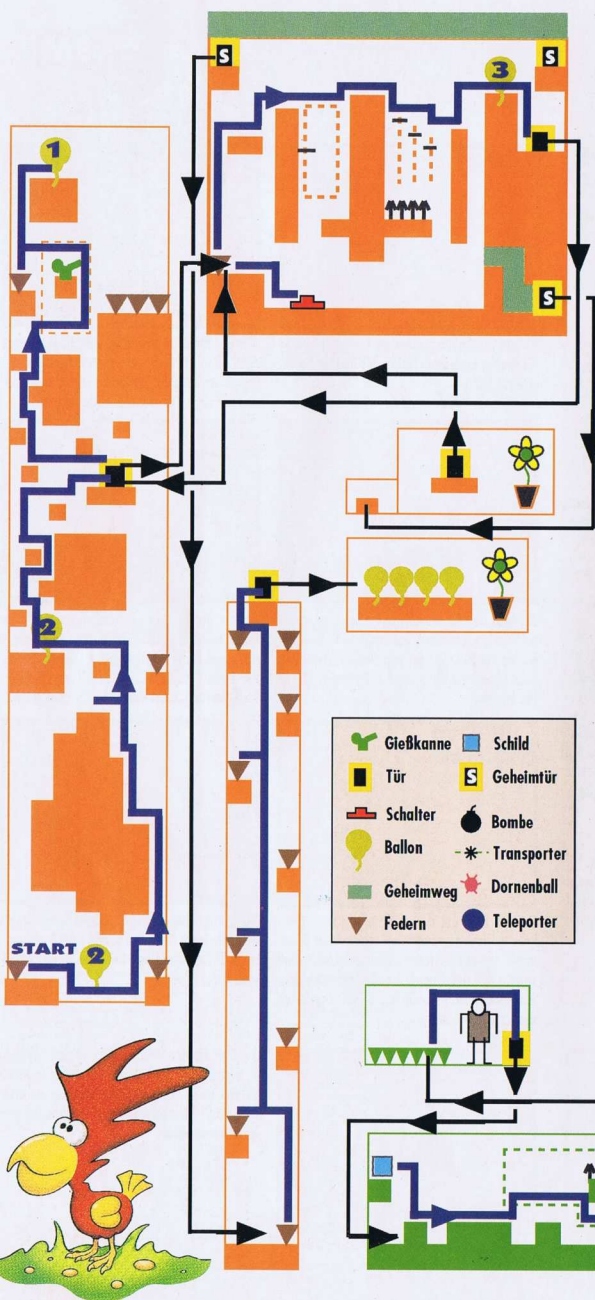
10 Springt über das zerbrochene Reagenzglas und geht nach links, um in das Gefäß zu kommen. Drinnen springt Ihr nach oben, damit eine Tür erscheint.



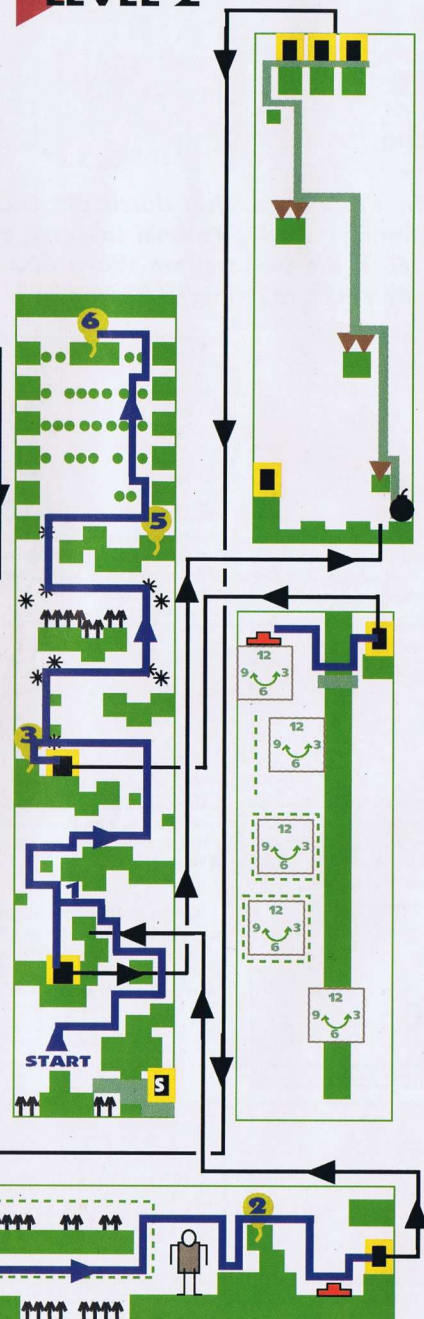
14 Dies ist der Warp-Raum zu den Level 6, 7, 8 und 9, für die höheren Level gibt es keine Warps mehr. Um das richtige Ende zu erleben, müßt Ihr allerdings alle Gießkannen eingesammelt haben.

TIPS & TRICKS

LEVEL 1



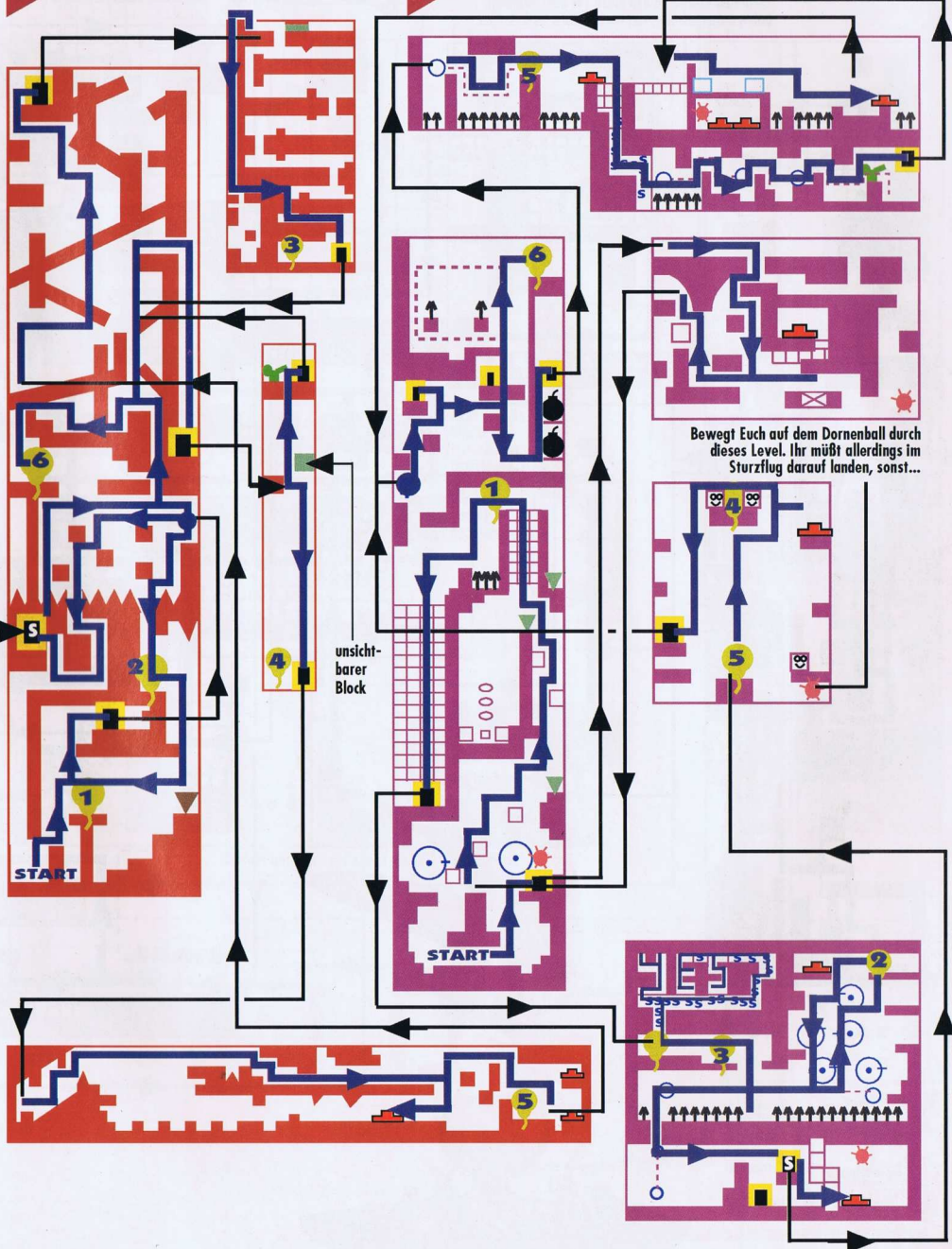
LEVEL 2



LEVEL 3

LEVEL 4

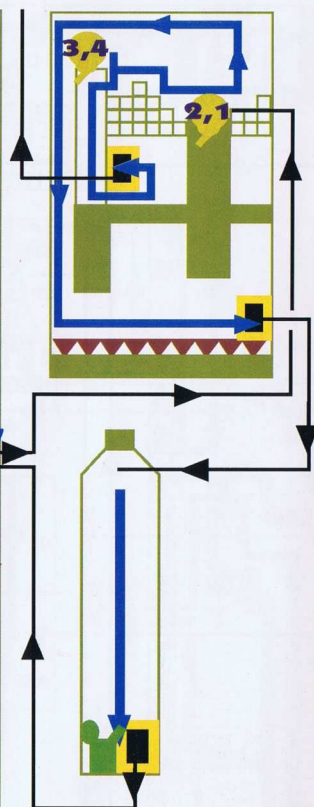
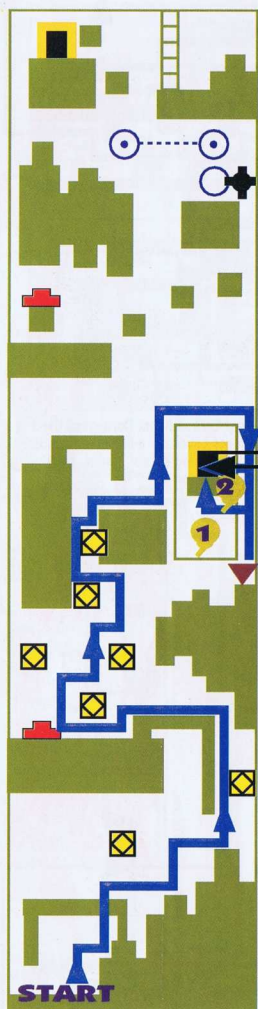
Rakete



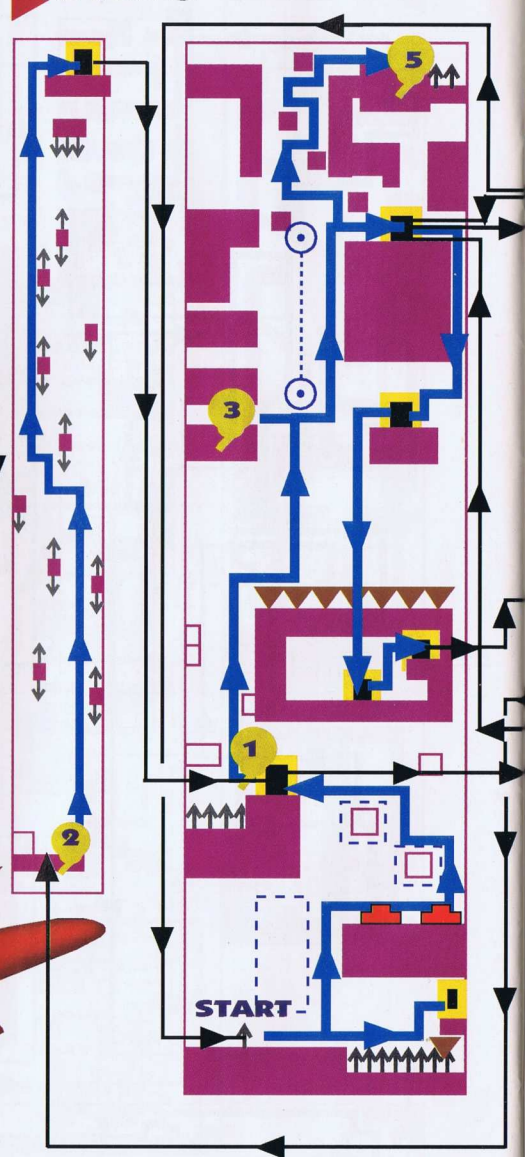
TIPS & TRICKS

LEVEL 5

Geht zum Warpen durch diese Tür oder sammelt Ballons eins bis vier, um nach Level 6 zu kommen.



LEVEL 6

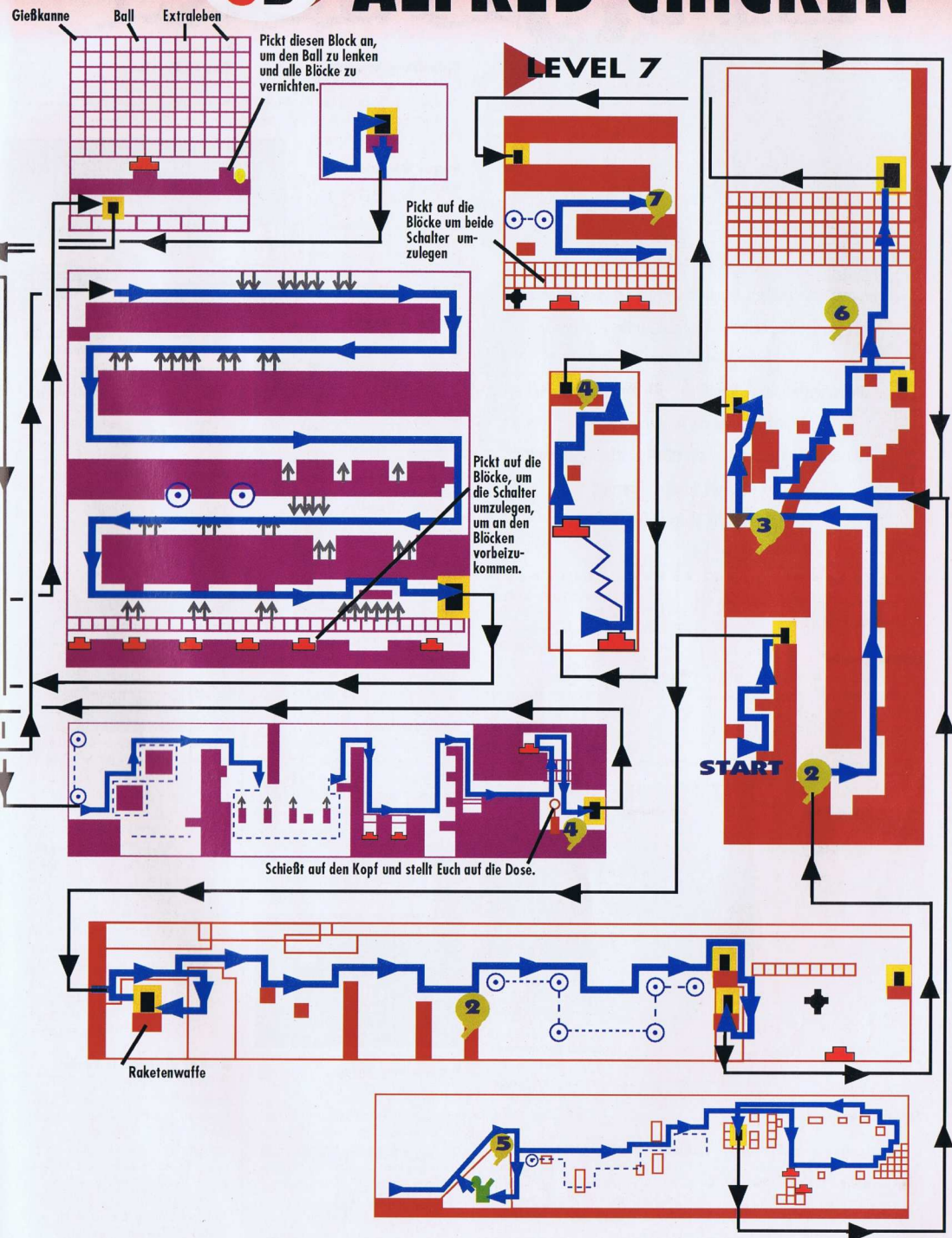


-  Gießkanne
-  Tür
-  Schalter
-  Ballon
-  Geheimweg
-  Federn
-  Schild
-  Geheimtür
-  Bombe
-  Transporter
-  Dornenball
-  Teleporter





ALFRED CHICKEN



TIPS & TRICKS

Total Jubiläums - Tips

Hallihallo! Nun ist es also geschafft.

Ein Jahr TOTAL! und damit auch ein Jahr Tips&Tricks. In diesem Sonderheft, an dieser Stelle präsentieren wir lauter nützliche Kleinigkeiten zu guten und verbreiteten Spielen.

In unserem Stammheft versorgen wir Euch natürlich weiterhin mit den neuesten, besten und kuriosesten Tips rund um die Nintendo-Konsolen-Familie.

Nun wünschen wir Euch noch viel Spaß mit Eurer Konsole (Handheld) und den folgenden Tips.

Und falls Ihr mal keinen Bock auf Videospiele habt, geht doch mal nach draußen: Da wird's Sommer!

Bis dann, in der nächsten TOTAL!

SINIES

Battle Toads

Na Ihr Kröten! Fünf Leben und Continues gefällig? Dann drückt im Titelbild doch mal: Unten (halten), A, B und Start. Wenn jetzt das Logo rot aufblinkt könnt Ihr fleißig weiterschleimen.

Luigi Casti

Pop'n Twin Bee

Hier folgen ein paar Tips nur für Fingerkranke mit schneller Reaktion.

Volle Energie
Start, Select, A, Y, A, Y, X, B, X, B, R, R, Select, Start
4 Side Kicks
Start, unten, unten, oben, oben, B, B, X, X, links, rechts, A, Y, Start
8 Continues Start, A, B, Y, X, R, L, oben, rechts, unten, links, A, A, A, Start
Unsterblich-Start, A, Y, A, Y, L, R, L, R, X, B, B, Start

Luigi Casti

Street Fighter II

Für die unter Euch, die noch nicht wissen wie man zwei gleiche Kämpfer anwählt hier nochmal die Tastenkombi. Ihr müßt alles ziemlich fix im Capcom-Bild eingeben. Bei Erfolg gibt es ein Klingelzeichen und der nachfolgende Bildschirm

wird blau eingefärbt.

Unten, R, oben, L, Y, B, X, A.

Gregor Kieromin

Wing Commander

Wenn Ihr Euch mit Eurem Jäger wie am PC um die eigene Achse drehen wollt, braucht Ihr das zweite Pad. Die L und R Tasten erfüllen hier unsere Wünsche. Tip aus der Redaktion:



Klebt das zweite Pad mit Tesa unter das normale, so braucht Ihr keine vier Hände.

Falls Ihr trotzdem mal ohne Laser und mit nur mit einer Rakete im Raum stehen solltet, wartet einfach ca. 40 Sekunden dann habt Ihr unbegrenzten Zugriff auf die Pelzball-Röster.

Alexander Stoica

Super Probotector

Wenn Ihr im Zwei-Spieler-Modus spielt, könnt Ihr mit etwas Glück durch schnelles Drücken des A-Knopfes Eure restlichen Smartbombs in Leben umwandeln.

Spindizzy Worlds

Hier ist ein ganz praktisches Paßwort, mit dem sich die Levelwahl aktivieren läßt: Versucht doch einfach mal MIMICHAN.

Super Ghouls 'n Ghosts

Eine Levelwahl. Sie wird aktiviert, indem Ihr im Optionsmenü 'Exit' anwählt und erst auf dem zweiten Pad L und Start gedrückt haltet und dann Start auf Pad 1 drückt.

Pocky & Rocky

Bei diesem netten Spielchen ist



Pocky und Rocky kämpfen gemeinsam gegen den Rest der Welt.

eine Levelwahl verborgen. Falls Ihr sie mal brauchen solltet, müßt Ihr im Select-Player-Schirm folgende Tastenkombi drücken: Y (gedrückt halten), X (gedrückt halten), A, A, A, A, B, B, B, B, A, B, A, B, A, B, A, B. Bei Erfolg ertönt ein kleines Liedchen und im nächsten Bildschirm könnt Ihr dann Level 1-6 direkt anwählen.

Christian Klaproth

Shadowrun

Ihr habt doch sicherlich alle Probleme mit zuwenig Karma, oder? Um hier Abhilfe zu schaffen solltet Ihr im Vulkan die Schlangenhaut nicht aufnehmen. Geht vielmehr in den kleinen Raum am Ende des Ganges. Wenn Ihr jetzt rauskommt lebt die Schlange wieder und Ihr könnt abermals die sechs bis sieben Karmapunkte einstreichen. Macht das solange bis Ihr



Nein, nein, der süße fliegende Hund ist kein entlaufenes Haustier.

vor langeweile einschläft. Oder..., wenn Ihr ein Action Replay habt setzt Ihr von Anfang an die Karmapoints bei 31 fest. Das reicht für volle Power in allen Bereichen, da Jack sowieso nirgends über 20 Punkte kommt. 7E3C11FF, alles klar?

Michael Janssen
Slim Jim

Super Turrican

Endlich mal ein gutes Spiel aus deutschen Landen. Damit Ihr auch wirklich sämtliche Level genießen könnt, hier



Na, wenn das nicht der gute Turrican ist? Ob der wohl weiß wo mein Auto ist?

die Anwahl. Im Spiel: Start, rechts, links, unten, rechts, A und Start drücken. Dadurch beendet Ihr den Level vorzeitig. Klappt in jeder Stage.

Luigi Casti

Super Star Wars

Hier die ultimative Sammlung für alle fingergewandten Jediritter.

Für das Optionsmenü drückt Ihr im Titelbild (Start/Option) die Tastenkombination:

A,A,A,X,X,B,B,B,Y,X,X,X,X,A,Y,Y,Y,Y, nun müßt ein Jawaschrei zu hören sein. Jetzt könnt Ihr bereits Han Solo und Chewbacca anwählen. Wenn Ihr nun im Spiel auf dem zweiten Controller L und R gleichzeitig drückt erscheint das Optionsmenü. Mit Start auf Pad 1 wird es wieder verlassen, und Start auf Controller 2 beendet den Level vorzeitig. Um ins Soundmenü zu gelangen haltet Ihr im Titelbild alle vier Feuerknöpfe (A,B,X,Y) gedrückt und preßt dann Start. Für das Lichtschwert gebt Ihr an gleicher Stelle: Y,Y,X,X,A,B,X,A ein, und fünf Continues lassen sich durch drücken von: X,B,B,A,Y erschassen. Last not least wird Euch sogar der Abspann vorgeführt wenn Ihr, ebenfalls im Titelbild, A,B,A,B,A,B,A,B auf Eurem Pad drückt. Aber denkt daran, daß jeweils nur ein Cheat eingegeben werden kann, bevor Ihr es erneut versucht, muß das SNES ausgeschaltet werden.

Michael Lenz
Peter Wüstneck
Michael Schaff

Street Fighter II Turbo

Wem die Turboversion immer noch zu lahm ist, der sollte doch nach dem Capcom Logo einfach mal: unten, R, oben, L, Y, B, X, A, auf dem zweiten Pad drücken. Schon könnt Ihr bis zu zehn Turbosternen anwählen. Wenn Euch der große Bruder immer mit den Special Moves' fertigkommt, dann schaltet sie doch einfach aus. Dieselbe Tastenkombination im

Shorties

Capcom Logo auf dem ersten Pad wirkt da Wunder. (Ihr solltet übrigens jeweils ein Bestätigungssignal hören.)

Boris Lang
Christian Geiger

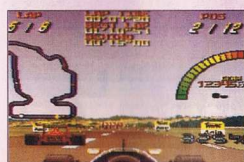
Super Mario World

Falls die Leben mal wieder knapp werden sollten, dann könnt Ihr Euch im Vanilla Secret 2, bis zu 50 davon besorgen. In der Mitte den grauen P-Block aufnehmen, bis zum Mitteltor zurückrennen und dann erst draufspringen. Links sind jetzt graue Münzen die Marios Lebenskonto beträchtlich erhöhen.

Thomas Blank

Nigel Mansell's World Championship

Wer sich schon die US oder Jap. Version besorgt hat, und diese auf seinem deutschen Gerät nicht zum laufen bekommt, findet hier Rat (und Trost!). Erstmal braucht Ihr ein neues (FXtaugliches) Pro Action Replay. Deutsches Spiel hinten rein, Nigel oben rauf, Hebel in die Mitte. Einschalten, Hebel nach unten, Reseten, Code eingeben, Hebel nach oben und Start drücken. Das sollte Eure Probleme



Nigel Mansell wie wir ihn alle kennen, immer Vollgas (auch in der Kurve).

lösen. Hier die Codes: US: 1FA1C180; Jap.: 1FA1F180.

Steffen Weber

Alien vs. Predator

Wenn im Intro das Mädchen zu Stein wird, müßt Ihr Start, L, rechts und X drücken. Nochmal auf Start und das geheime Optionmenü erscheint. Die Level könnt Ihr direkt anwählen, wenn Ihr im Titelbild auf auf dem zweiten Pad L, R, X und A gedrückt haltet und dann am ersten Controller den Start Knopf betätigt.

Aladdin

Kaum bekommt man das Spiel zu kaufen, habt Ihr es schon durchgezockt.

level 2 Dschinni, Abu, Aladdin, Sultan
level 3 Dschafar, Abu, Jasmin, Dschinni

level 4 Dschinni, Dschafar, Aladdin, Abu

level 5 Abu, Aladdin, Dschinni, Jasmin
level B Jasmin, Dschafar, Sultan, Jasmin

level 6 Dschafar, Jasmin, Aladdin,

Dschafar level 7 Aladdin, Jasmin, Abu, Sultan
Versucht auch mal alle roten Diamanten zu sammeln, dann bekommt Ihr eine ganz andere Endsequenz zu Gesicht.

Markus Block,
Benjamin Schweltman

Wingcommander-Secret Missions

Alle etwas schlechteren Piloten können sich mit dem Rufzeichen BJKL und den folgenden Codes ja schonmal die späteren Missionen anschauen.
1GBKHXCZV Goddard
JBBZKGB4H0 Midgard
1G3VHXMBWV Jotunheim
9WCHGC4VJ Kilr. Luftraum
7ZVHHGYV0D Raumbasis
7V3VWHGFL7H Vigrind

Nils Eckel

Flashback

Reden wir nicht lange um den heißen Brei rum. Hier bekommt Ihr alle brandheißen Passworte.

Easy Mode

Level 2

JWLYX

Level 3

RSVP

Level 4

DXCPT

Level 5

SUMN

Level 6

ZTHRK

Level 7

CRLOQZ

Normal Mode

Level 2

BGSFM

Level 3

PRHG

Level 4

WNPQVX

Level 5

NMRYL

Level 6

SNTHN

Level 7

KLZHT

Expert Mode

Level 2

JNGLQ

Level 3

HNVTM

Level 4

KYNF

Level 5

DWNGH

Level 6

STRBM

Level 7

RDBQLR

Super Double Dragon

Wenn Ihr im Ein- oder Zweispieler Modus nur noch einen Credit überhabt, solltet Ihr auf beiden Pads gleichzeitig Start drücken, schon gibt sieben neue Leben. Das Schöne: Ihr könnt den Trick beliebig oft anwenden!

Sven Peterßen

Lamborghini Challenge (US)

Alle Teufelsfahrer die noch nicht ganz so fit sind, bekommen hier ein paar Codes. Man will ja schließlich was von der Welt sehen.

Hier ist zwar keine Wand zum durchlaufen, aber es klappt trotzdem.



Brum brum, man macht das Spaß.



Fort Wayne\FBGWPWDBHVMJD\KBL \$ 76300 2. Div.
San Diego\BHFBMGBHVMJD\JBL \$ 102700 2. Div.
Nevada\MCCGHHMBHRMDNJNL \$ 17100 2. Div.
Washington NJ\CLMDDBHRMDTCBL \$53500 1. Div.
Und einen ganz speziellen: VLDHNPVJVMFHBNCN

Michael Helf, Josip Delic

Super Air Diver

Ihr habt keine Lust alles durchzuspielen, oder geht Ihr immer zu schnell über den Jordan? Na gut, da gibt's Abhilfe: Drückt während des Titelbildes Y, B, A, B, Y, Y, B, A, B, Y, B und Start. Mit B und Y könnt Ihr jetzt die Missionen frei anwählen und mit A und X solltet sich die Anzahl der Leben verändern. Viel Spaß beim fliegen.

Christian Blum

Blues Brothers

So so, Ihr wollt also unendlich Leben haben, dann solltet Ihr im 1.3. Level



Das ist zwar schön bunt, doch leider ohne jeglichen Filmbezug.

den fliegenden Drachen besteigen und die Extra Leben einsammeln. Bevor Ihr die Musikbox berührt, laßt Ihr Euch fallen. Das könnt Ihr so oft machen, bis sich genügend Leben angesammelt haben.

Flashback

Und nochmal Flashback. Was Ihr hier lesen könnt ist ein ziemlich fieser

kleiner Trick. Ihr solltet ihn nicht zur Lösung des Games benutzen, dann klappt's nämlich nicht. Aber zur Sache: Ihr könnt durch verschlossene Türen oder Wände gehen, wenn Ihr folgendes beachtet. Stellt Euch vor die Tür (Wand), aber guckt in die entgegengesetzte Richtung. Drückt jetzt den Action Button und lauft von der Tür weg. Sobald sich Conrad bewegt, laßt Ihr alle Knöpfe los und drückt in Richtung der Tür. Nun dreht er sich um und schleicht sich durch das Hindernis. Aber, wie gesagt, das ist gefährlich. Da dieser Trick eigentlich nicht vorgesehen ist, merkt es das Programm nicht. Dementsprechend sind dann auch andere Türen verschlossen oder Aufzüge nicht vorhanden. Die Sache ist ganz nett um schnell mal zu schauen, oder wenn man irgendwas vergessen hat.

Matijn Schübert

Shadowrun

Falls Ihr Euch die 4000 Nuyen zum verlassen des Schrottplatzes sparen wollt, fragt den Veranstalter in der Arma nach dem King. Besiegt Ihr ihn braucht ihr logischerweise nichts mehr zu bezahlen.

Benjamin Schweltman.

Super Empire Strikes Back (US)

Für alle angehenden Yedi-Ritter gib't hier Passworte. Möge die Macht mit Euch sein!
Easy Mode

2. WDWWDWB
3. NSRSCL
4. VVFBTJB
5. BHRDHL
6. HMGPPVJ
7. LDGTL
8. LCJFBG
9. LDGTL
10. VVJWDN
11. WBVHRW
12. NCCGSP
13. GLITTD
14. GJBHNF
15. MCDGRJ
16. PGPNNMG
17. NGMSJB
18. RUMSVJ
19. MBRCGB
- 20.

TIPS & TRICKS



Wo der gute Hans Solo hinschlägt, da wächst kein Gras mehr.

Mit Flugzeugen gegen alle Burgen, das ist aber nicht fair.

21. Brave Mode
2. TCCPSJ
3. NLBJF
4. JRVVNPL
5. DGBDPL
6. RCVJVMF
7. JRGRTD
8. MDBNMR
9. JRGRTD
10. HDPLL
11. GLTCLNP
12. VVVBGHF
13. PGBNBH
14. TNPSPL
15. DLPMMVD
16. SHRLVW
17. LINGPNN
18. FFSMSR
19. FCPDPC
20. HPLSHJ
21. Thomas Mehring

Sim City

Für alle die sich erst jetzt 'Sim City' zugelegt haben, oder den Gelddruck noch nicht kennen, hier die Lösung aller finanziellen Probleme.

Gebt bis zum Dezember alles Geld aus und stellt auch alle Fonds und die Steuer auf Null. Wartet nun bis der jährliche Steuerbildschirm kommt und drückt die L-Taste, brav gedrückt halten, verläßt den Screen und geht wieder rein. Nun erhöht ihr alle Fonds wieder auf 100% und geht aus dem Schirm. Erst jetzt laßt ihr den L-Knopf los und siehe da, 999 999\$ gehören Euch.

Falls ihr auch gleich noch den Supergau in Boston verhindern wollt müßt ihr schon bei der Telefaxmeldung den A- und B-Button gedrückt halten. Sobald das Spiel beginnt, geht ihr zum ersten AKW, laßt A los und plantiert es. Nun wieder A drücken, B sowieso, und zum nächsten Kraftwerk, bis alle weg sind. Durch diese Prozedur ist der bittere Kelch an Euch vorüber gegangen und ihr könnt in Ruhe neue Kraftwerke bauen.

Christian Kollmann

Mega-Lo-Mania

Nachschlag: Ihr wollt 200 Leute in der ersten Epoche haben? Kein Problem.



Actraiser II

Das Bonusgame interessiert Euch ebenfalls? Na gut. JOOLS

Daniel Appel, Michael H.

Atraiser II

Und wieder gibt's Passwörter, unsere Lieblingstips!

Easy:

- | | |
|---------|----------------------------------|
| Stage 1 | XZKC XBZN XXZD
JCID XYTX SLCS |
| Stage 2 | MWVM YJPK BCCH
MFLT CMSP TPTF |
| Stage 3 | JYWT TSTP MBXX
JSLY MSDD HFDP |
| Stage 4 | MLFH MFDS LTPY
MFMJ PLBW YYJP |
| Stage 5 | MFMS TLTK WVSF
MFMJ TWSY FYPX |
| Stage 6 | MFXT SHJT BDLY
MFCY BDXF CXBY |

Normal:

- | | |
|---------|-----------------------------------|
| Stage 1 | XZKC XBZM WTHC
JCID XYTX TMCT |
| Stage 2 | MLWK BPZV YJCVV
MMFH MBKC FFTZ |
| Stage 3 | MSCY KHHD ZFHC
MFLT CMSP WVZF |
| Stage 4 | MLFH MFDS HXPS |

- | |
|----------------|
| MFMJ PLBW LPXC |
| Stage 5 |
| MFMJ TLTK FPTP |
| MFMJ TWSY HMTE |
| Stage 6 |
| MFXT SHJT CYTP |
| MFCY BPXF DVKL |
| Stage 7 |
| MFLC SYMC MCXF |



Actraiser II gehört definitiv zu den etwas schwereren Spielen.

MFCL SYMX WKTD

- | | |
|---------|-----------------------------------|
| Hart: | |
| Stage 1 | XZKC XBZM FSFC
FCID XYTX XXXJ |
| Stage 2 | MLWK BPZV LBPJ
MMFH MBKC HJVP |
| Stage 3 | MSCY HKBD BYMF
MFLT CMSP WJJK |
| Stage 4 | MLFH MFDS PHXX
MFMJ PLBW MSYVW |
| Stage 5 | MFMJ TLTK HTWV
MFJT TWSX JSHJ |
| Stage 6 | MFCY BPXF VZJT |
| Stage 7 | MFLC SYMC PVWJK
MFCL SYMX FJSD |

Und wenn das alles zuviel ist, der tippt einfach myst myst myst ein und landet mit unendlich Leben im letzten Level. Jörg Heinzelmann

Stefan Grunz

Final Fight

Wer sucht nicht das geheime Options-Menü bei Final Fight? Wir wissen es nicht, aber wenn ihr im Titelbild die L-Taste gedrückt haltet und erst dann Start drückt, kommt ihr hinein.

Thomas Lampe

Zool

Kleine Überraschung gefällig? Dann solltet ihr bei get Ready den L- und R-Knopf gedrückt halten und u, o, u, l, r, u, l, o, u, o, r, o, r, o, A und B drücken.

Thomas Lampe

Super Empire Strikes Back

Es soll ja immer noch einige Jedis geben, denen die Macht nicht hold ist. Doch zum Glück gibt es die Tastencheats, die auch unglücklichen Recken weiterhelfen. So könnt ihr z.B. den Sternenzerstörer im Intro steuern, wenn ihr im Titelbild



Es gibt doch nichts schöneres, als einen X-Wing Flug über den Wolken.

Y, Y, Y, Y eingebl. Oder ihr drückt X, Y, A, B, X, X im Titelscreen für sieben Continues. Ins Soundmenü kommt ihr, wenn ihr im Game gleichzeitig nach unten, X, Y, A, B und Start drückt. SNES-Pro Pad-Besitzer können sich dann wäh-

rend des Games selber die Musik aussuchen, wenn sie im Soundmenü die Slow-Mo. einschalten.

Zockergilde Greiz-irchwitz

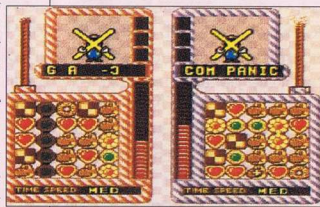
Populous

Um eine Levelanwahl zu aktivieren, geht zuerst in den Conquest-Mode. Wenn ihr dann im Spiel seid, pausiert das Game, haltet die L-Taste gedrückt und drückt auf A. Haltet nun die R-Taste gedrückt und drückt im Sekundenabstand folgende Buttons: Y, B, X, A, Select. Falls das game nun nicht mehr im Pausenmodus sein sollte, müßt ihr es nochmal versuchen. Klickt nun auf das Armageddon-Icon und danach auf Game-Setup. Wählt nun Conquest aus. Jetzt könnt ihr mit X und B alle Level anwählen.

Gerald Friedrichs

Yoshie's Cookie

Stellt auf Pad 1 die Kundenzahl auf 18. Stellt den Speed auf high.



Hallo ihr Keksfreunde. Was ist los, kommt das Krimelmonster nicht mehr?

Schaltet die Musik off.

Haltet nun auf Pad 2 L, R und Select gedrückt.

Falls Euch nun ein digitalisiertes 'Yoshie' entgegenkommt, könnt ihr bis Level 99 spielen.

Daniel Appel

Goof Troop

Obwohl dieses Game hauptsächlich für Jüngere konzipiert wurde, sind doch einige ziemlich haarige Rätsel drin. Doch das soll Euch kein Hindernis sein. Darum hier, Tātātātāt: Levelcodes (was auch sonst!): B=Banane, R=roter Stein, K=Kirsche, G=grüner Stein

- | | |
|---------|---------------|
| Level 1 | B, R, K, B, K |
| Level 2 | K, R, G, K, B |
| Level 3 | R, K, G, G, R |
| Level 4 | B, K, G, R, B |

Tobias Pietsch

Mechwarrior

Eigentlich ist es ja ganz easy, aber wenn dieses Super-Game zu hart wird, der könnte ja vielleicht mal einen kleinen Trick probieren. Im Pausenmodus drückt ihr: A, L, L, Y, A, L, L, Y, A, L, L, Y. Nun seid ihr unverwundbar. das sollte helfen.

Sebastian Schwabe

Shorties

Cool Spot

Um auch den ungeduldigen Spielern die Möglichkeit zu geben das letzte Level zu sehen, ziehen wir aus unserer großen Kiste diesmal: Direkte Levelanwahl. Ihr müßt nur im Virgin-Logo (Groß an Martin!) die L&R Tasten gedrückt halten und dann ca. 30 mal



Hier läuft der coole Pickel, wie ihn kürzlich ein Mitbewerber nannte.

auf Select drücken. Voila, schon dürft Ihr frei wählen. Zur Bestätigung dann den Select-Button benutzen.

Martina Meurer

Dead Dance

Einer unserer zuverlässigsten Tiptelefonten gibt Euch die Möglichkeit bei diesem Hau-Drauf-Game auch die Endgegner anzuwählen. Für 1-Spieler Modus, im Auswahlbildschirm: 3x links, 3x rechts und 7x links drücken. Jetzt Start, dann müßt Ihr eine Explosion hören und der Character-Schirm mit allen Bossen erscheint. Für 2-Spieler macht Ihr dasselbe und drückt Reset. Nun im Auswahlbildschirm: 3x rechts, 3x links, 7x rechts und wieder Start drücken. Nun können alle beide die Endboße anwählen.

Jörg Gronowski

Mortal Kombat

Einige von Euch werden es bestimmt noch nicht wissen! Es gibt bei Mortal



Von den beiden wird keiner Reptile zu Gesicht bekommen.

Kombat einen geheimen Zwischengegner namens Reptile. Er könnte ein Bruder von Sub-Zero und Skorpion sein, genauso sieht er nämlich aus. Nur grün. Desweiteren beherrscht er die Spezialtechniken beider Kämpfer. Um gegen ihn kämpfen zu dürfen, bedarf es einiger Anstrengung. Zuerst müßt Ihr auf der Brücke (siehe Bild) Double-Flawless gewinnen und dann den

Finishing-Move anwenden. Nun sollte Reptile sich melden. Gewinnt Ihr und finisht ihn richtig gibt's satte 10.000.000 Punkte. Lohnt sich doch, oder etwa nicht?

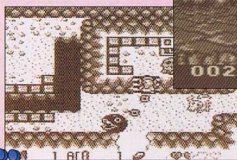
Mario Dehler

GAME BOY

Dr. Franken II

Ja, auch für die kleine Brotdose (GameBoy) haben wir was nettes. Wie wäre's z.B. mit einem Levelcode. Mit „F1QTLRVX5BFXSG“ könnt

Und zack, die Stelzenheinis lassen netterweise ihre Beine liegen. Das gibt 'nen idealen Schlagstock.

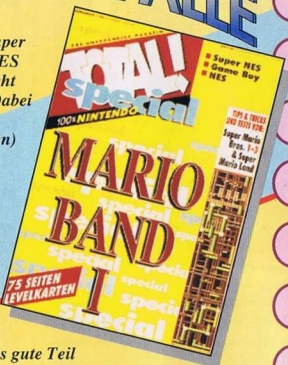


ist hinter einer der unteren Wände eine Warp-Zone zu Level 5.

André Ohlhoff

MARIO FÜR ALLE

Was, Ihr habt ein Super Mario Modul auf dem NES oder SNES und noch nicht unser Mario-Special?! Dabei sind doch die Komplettlösungen (mit Levelkarten) aller drei Super Mario Spiele (SNES: Super Mario All Stars) drin. Wenn Ihr also endlich Eure alten Module durchspielen wollt und dabei alles (wirklich alles) finden wollt, seid Ihr mit dem Mario Special optimal beraten. Ihr bekommt das gute Teil entweder noch im Handel oder bei uns im TOTAL!-Shop für schlappe DM 10,- incl. Versandkosten. Da gibt's auch noch andere Sachen, die (fast) jeder Videospieler braucht. Schickt einfach den Bestellcoupon auf Seite 9 an:



MVL GmbH
TOTAL!-Shop
Heilwigstr. 39
20249 Hamburg

Ihr gleich nach Ägypten (äh, gibt's das 'n Sinn?) durchmarschieren.

Nikolaus Kieweg

Prince of Persia

Damit auch wirklich alle Game Boy-Scheichs das gesammte Spiel zu Gesicht bekommen, rücken wir auch hierfür die nötigen Levelcodes raus.

Level 2	06769075
Level 3	39666065
Level 4	82106115
Level 5	51005105
Level 6	45302635
Level 8	65909795
Level 9	11807785
Level 10	39402454
Level 11	20701444
Level 12	86637474
Level 12 1/2	50130564
Abspann	46036514

Francis Heckmann

Zelda IV

Ihr seid sicherlich alle gut erzogen und denkt noch nicht mal im Traum ans stehen, oder? Wer's mal ausprobieren will, kann versuchen sich im Shop über den Händler zu stellen, so daß er nach oben guckt. Nun ganz fix raus aus dem Laden, ohne daß sich der Händler umdreht. Na bitte, schon habt Ihr was geklaut. Wer jetzt die wahre harte des Lebens kennenlernen will, geht nochmal in den Laden. Denn: Strafe muß sein!

Sandro Isoletta

Battletoads

Wenn Ihr die allerersten beiden Gegner sofort mit der Spezialatlatte fertigmacht und dann schnell auf den ersten Hügel rechts oben springt, geht's direkt in Level 3. Beim Speedboot fahren könnt Ihr auch ein Level überspringen. In dem Abschnitt wo die Wände überraschend auftauchen,



Speedy Gonzales

Kaum von TOTAL! getestet, überschwemmt Ihr uns auch gleich mit Passworten. Genauso ist das richtig, weiter so, bravo! Der gute Fritz war diesmal am schnellsten.

Mexiko	500999
Forest	343003
Desert	830637
Country	812171
Cheese Isl.	522472

Fritz Kollhoff

NES

Snake, Rattle & Roll

Bewegt Euch geradlinig und möglichst schnell durch Level 1. Mit etwas Glück erreicht Ihr eine Rakete, die Euch nach Level 8 transportiert.

Mega Man 4

Um die Endgegner zu besiegen ist die richtige Reihenfolge nicht unwichtig.

Fangt an bei Toadman. Mit dem Rainfluch dann Brightman abziehen. Pharaoman macht Ihr mit dem Flashtopper fertig. Mit dem erbeuteten und aufgeladenen Pharaostab stürzt Ihr Euch auf Ringman. Dushman reagiert sauer auf den Ringboomerang. Skullman laßt sich gerne mit dem Dustrusher umlegen. Mit dessen Skullbarrier geht Ihr dann Diveman vor. Und last not least hüpf! Drillman am besten mit den Divemissiles über den Jordan. Alle Klarheiten beseitigt?

Nils Blankenburg

Duck Tales

Das Passwort 00036102 beschert Euch unendlich Leben.

Zeno Adams



TIPS & TRICKS

A
C
T
I
O
N



Herzlich Willkommen zum Leben Deiner Wahl!

Du hast sicherlich ein Action-Replay-Modul, sonst wären diese ARP-Codes nämlich TOTAL! uninteressant für Dich. Eine kleine Auswahl von unendlich vielen Codes findest Du auf diesen Seiten. Mehr davon gib'ts jeden Monat in der aktuellen Ausgabe unseres Stammheftes, der TOTAL!

Ansonsten viel Spaß beim beim Leben Deiner Wahl!





R
E
P
L
A
Y

GAME BOY		
Ballon Kid		
010211D1	immer fliegen	
010421DE	Leben	
Bart Simpson		
030292C9	Leben	
Crash Dummies		
015984C0	Zeit	
Dynablaster		
010294FF	Leben	
Esc. f. Camps D.		
030292C9	Leben	
Fin. Fant. Legend I		
043C09CC	999 Hp./Anführer	
Hook		
0C0316C0	Fingerhüte	
0C0415C0	Murmeln	
Mega Man 1		
020308C1	Leben	
Metroid 2 Dt		
0C9951D0	Energie	
Motorcross Maniacs		
010113C8	Tyre	
Paper Boy		
020442CA	Leben	
Swamp Thing		
0103EBC0	Leben	
Turrican		
010301C5	Minen	

Turrican		
010304C5		Power
NES		
Simon's Quest		
00004990		Herze
Simon's Quest		
00008030		Energie
SNES		
Adams Family II		
49C9476D	1 Dollar=25	
C9CC44AD	Herzen	
DDB61FA7	Leben	
Alien III		
7E15D263	MG-Munition (normal)	
Dimension Force (us)		
7E020F0C	maxim. Schußkraft	
7E021504	Leben	
Equinox		
7E1F0B02	Rote Schlüssel	
7E1F0708	Grüne Schlüssel	
		
7E1F0908	Blaue Schlüssel	
7E234214	20 lg. Lebensenergie	
7E234334	Lebensenergie	
7E234534	Magic	

F-Zero
7E0CF777
7E00CA0B

irre Gegner
Power

Goof Troop



7E015703 unendl. Leben Pl. 1
7E01D703 unendl. Leben Pl. 2
7E011D06 unendl. Energie Pl. 1

Gods

7E01DB0X 2-Way Missiles
7E0156FF 65.000 Dollar

Hook

7E1F0003 Leben

Lost Vikings

7E040A0B 7E040A0B
Il. Pfeil o. Bomben f. Boleog
7E040203 Smart Bombs f. Erik

Magical Quest

7E02B102 Herzen
7E035F05 Zeit
7E02C101 Zaubernzung
7E02C201 Feuerwehrmann
7E02C301 Bergsteiger
7E02B920 Wasserenergie
7E02B720 Zaubernenergie
7E037202 Leben
7E02AB0X Levelanwahl

Mario Bros 3

7E00BB01 Super Mario
7E00BB02 Feuer Mario
7E00BB03 Waschbär Mario
7E00BB04 Frosch Mario
7E00BB05 Waschbär-Anzug
7E00BB06 Hammer Mario

Mega-lo-Mania

7E1F9050 +
7E08D950 unendl. Leute

Mortal Kombat

7E02C102 +
7E1ACE0X Pl. 2 ist Reptile,
X=4 Special Moves Scorpion,
X=5 Special Moves Sub-Zero
7E02C101 Pl. 1 ist Reptile,
7E19720X X=4 Special Moves Scorpion,
X=5 Special Moves Sub-Zero
7E00020X X=7 Spieler ist Goro,
X=8 Spieler ist Shang Tsung

Paladins Quest

7E15FEFF unendl. Energie Pl. 1
7E1624FF Pl. 2
7E164AFF Pl. 3
7E1670FF Pl. 4
7E17C1FF unendl. Gold
7E0BC209 unendl. Mega Bottle
(wenn vorhanden)
7E161E09 unendl. Mini Bottle
Pl. 1
7E164409 Pl. 2
7E166A09 Pl. 3
7E169009 Pl. 4

Pilot Wings

7E1ABE05 Zeit
7E0CD204 Sprit
7E009E02 Bonusrunde nach
Drachenfliegen
7E009E00 Bonusrunde nach
Rocketbelt und Fallschirm

Populous

7E0106XX XX für Bevölkerungszahl

Pop 'n' Twinbee

7E008A0X Levelanwahl X= 1-4

Prince of Persia

7E050805 unendl. Energie
7E0544XX Levelanwahl (01-13)
7E050BXXGegner Energie (00=Tot)
7E028000 Spiel ist schneller

Robocop vs. Terminator

(ARP 2)
7E10C50A unendl. Energie
7E020405 unendl. Leben

Rock 'N' Roll Racing

00800300 +
00804483 Um ein US.Modul
auf einem deutschem SNES zu spielen

Rock 'N' Roll Racing (ARP 2)

7E0E9505 unendl. Raketen
7E0E9905 unendl. Minen
7E0EAD05 unendl. Nitro
7E0EF10 X X=Anzahl der Runden

Royal Rumble

7E02E7FF schneller Schiri
7E02A600 Pl. 1 wird nicht
rausgeworfen
7E02A800 Pl. 2 wird nicht
rausgeworfen

R-Type

7E16E102 Leben
7E16E381 Zeit
7E16E30X X= Geschwindigkeit

Sim City



7E0BA799 Population steigt schnell
7E0B9DF9 keine Verschmutzung
7E0B1D00 immer Bankkredit

Street Fighter II

7E0C0DXX (XX=Farbe f. 1.Pl. ändern)
7E0C2E04 1.Pl. kann nur etwas springen
7E0C23B0 beide Pl. können
anderen v. weitem tr.
7E0C6001 schnellerer Kampf
7E0CB993 andere FX bei
Schlägen/Tritten f. 1.Pl.
7E0E2E04 2.Pl. kann nur
etwas springen
7E0EB940 Feuerball schneller f.
2.Pl./VS-Mode
7E0EB993 andere FX bei
Schlägen/Tritten f. 2.Pl.
7E0ED000 Computer gewinnt

Helpline



7E1AC899 nie, Code 1. Pl.
7E04B3XX Zeit
XX=für Farbe
des Feuerballs
7E0530B0 Leben/ 1. Pl.
7E0730B0 Leben/ 2. Pl.

Street Fighter II Turbo

7E054C22 Pl.1 brennt bei Treffer
7E074C22 Pl. 2 brennt bei Treffer
7E0530B0 Energie Pl. 1
7E0730B0 Energie Pl. 2
7E05B300 kein K.O. Pl. 1
7E07B300 kein K.O. Pl. 2
7E00B10 kein Hintergrund
7E05CE00 Pl.1 automatisch
7E07CE00 Pl.2 automatisch
7E053310 Supersprung Pl. 1
7E073310 Supersprung Pl. 2

Striker

7E0E1800 Gegner verliert zu Null

Sunset Riders

7E1FBA02 unendl. Leben
für alle 4 Spieler

Super Bomberman

7E0D7D05 unendl. Leben Pl. 1
7E0DBD05 unendl. Leben Pl. 2
7E0D700X X= Anzahl
Bomben Pl. 1
7E0DB00X Pl. 2
7E0DF00X Pl. 3
7E0D710X X= Explosionsgröße
Pl. 1
7E0DB10X Pl. 2
7E0DF10X Pl. 3
7E0D720X X= Geschwindigkeit
Pl. 1
7E0DB20X Pl. 2
7E0DF20X Pl. 3
7E0D7301 Fernzünder Pl. 1
7E0DB301 Pl. 2
7E0DF301 Pl. 3
7E0D7302 Superbombe Pl. 1
7E0DB302 Pl. 2
7E0DF302 Pl. 3
7E0D7303 Super Fernzünder Pl. 1
7E0DB303 Pl. 2
7E0DF303 Pl. 3
7E0D7901 Bombentreten Pl. 1
7E0DB901 Pl. 2
7E0DF901 Pl. 3
7E0D7902 Bombenwerfen Pl. 1
7E0DB902 Pl. 2
7E0DF902 Pl. 3
7E0D7903 Bombentreten
und werfen Pl. 1
7E0DB903 Pl. 2
7E0DF903 Pl. 3
7E0D3A58 unendlich Zeit
(4-Spieler-Modus)
7E0D24XY Levelanwahl
X= 1-6, Y= 1-8

Tiny Toon

7E009E03 Herzen Tiny Toon

7E0066A0 Energie

Turtles IV

7E1AA00X
X=Anzahl Leben/ 1. Pl.
7E1AA002 Leben/ 1. Pl.
7E1AE00X
X=Anzahl/ 2. Pl.
7E1AE002 Leben/ 2. Pl.
7E04BA50 Energy/ 2. Pl.
Energy/ 1. Pl.
7E044A50
7E00820X X=Levelangabe für Beginn

Turtles Tournament Fighters

7E0EE460 unendl. Energie Pl. 1
7E0FC460 unendl. Energie Pl. 2

Utopia

7E00719F unendl. Geld

Wing Commander Secret

Missions

7E163C64 Laserenergie konstant
7E1DE40F unendl. Treibstoff
7E15D028 unendl. Schild vorne
7E15E228 unendl. Schild hinten

Zelda

7EF34A01 LampeZelda
7EF34B01 Hammer
7EF34C01 Schaufel
7EF34C02 Flöte
7EF34D01 Schmetterlingsnetz
7EF34E01 Buch Mudora
7EF35A01 Normaler Schild
7EF35A02 Roter Schild
7EF35B01 Blaue Rüstung
7EF35C02 1. Flasche (leer)
7EF35C03 1. Flasche mit
Lebenselixier
1. Flasche mit
Zauberelixier
1. Flasche mit
Superelixier
Super-Elixier
1. Flasche mit Fee
7EF35C05 1. Flasche mit Biene
7EF35C07 1. Flasche mit
goldener Biene
7EF35C08 1. Flasche mit
goldener Biene
2. Flasche (leer)
3. Flasche (leer)
4. Flasche (leer)

7EF35C04

7EF35C05

7EF35C06

7EF35C07

7EF35C08

7EF35D02

7EF35E02

7EF35F02

7EF36D18

7EF36F0F

7EF36F09

7EF363FF

7EF373FF

7EF3430F

7EF3740F

7EF34001

7EF34004

7EF34101

7EF34102

7EF34201

7EF34401

7EF34501

7EF34601

7EF34701

7EF34801

7EF34901

7EF35201

7EF35302

7EF35401

7EF35501

7EF35601

7EF35701

7EF35902

immer 3 volle Herzen
Schlüssel
Magie-Flasche
999 Rubine
Magie
Bogen
Silberpfeile
Bumerang
Magischer Bumerang
Enterhaken
Pilz
Feuerstab
Eisstab
Feuer Medaillon
Luft Medaillon
Erd Medaillon
Magischer Umhang
Zauberspiegel
Krafthandschuh
Pegasus-Schuhe
Zoras Flossen
Mondperle
Masterschwert

Für diese Sonderausgabe haben wir die Helpline einmal etwas anders aufgebaut. Fragen werden hier diesmal nicht gestellt, sondern nur Antworten gegeben. (Es wäre ja ziemlich sinnlos mehrere Monate auf die nächste Sonderheft zu warten, oder?)

Aus der Fülle von Anfragen haben wir jene hervorgesucht, die besonders häufig gestellt wurden und daher ziemlich akut scheinen. Neben Fragen zu Games im allgemeinen tauchen auch manchmal solche zum Thema Action Replay auf, auch dieses Thema soll hier angesprochen werden. Leider konnten auch hier nicht alle eingegangenen Fragen berücksichtigt werden, aber keine Panik, es gibt ja auch immer noch die normale TOTAL!. Viel Spaß bei dieser Ausgabe der Helpline, hoffentlich ist für jeden etwas dabei.

Antworten

ACTION REPLAY (1)

Leichtes Stirnrunzeln verursachen bei uns Briefe, die in etwa wie

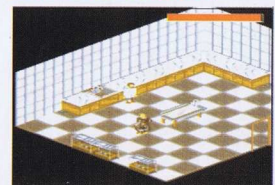


folgt lauten: „Ihr hattet in der letzten TOTAL! Levelcodes für dieses oder jenes Game, aber ich finde bei meinem Modul keine Möglichkeit zur Eingabe dieser Paßwörter.“ Ein Blick in die entsprechende Ausgabe zeigt dann sehr schnell den Grund für diesen scheinbaren „Mangel“: Es handelt sich bei den abgedruckten Codes nämlich meistens um Codes für das Action Replay. Und ohne dieses Mogelmodul können die Codes leider nicht eingesetzt werden. Also schaut genau hin, unter welcher Rubrik die Codes stehen, dann sollte es solche Mißverständnisse nicht mehr geben. (Wenn Ihr genaueres über das Thema Action Replay wissen wollt, dann blättert doch mal etwas im Heft herum.)

ACTION REPLAY (2)

Oftmals erreichen uns auch Briefe, in denen von Abstürzen oder seltsamen Erscheinungen beim Einsatz des Action Replay berichtet wird. Der Grund dafür ist normalerweise weder ein defektes Action Replay noch ein defektes Modul, es handelt sich dabei einfach um eine kleine technische Unverträglichkeit. So etwas ist leider nicht ganz auszuschließen, denn immerhin hat das Action Replay keinen offiziellen Segen von Nintendo. In einem solchen Falle immer erst prüfen, ob das Action Replay mit anderen Modulen funktioniert und das das Game ohne Action Replay oder mit einem anderen Adapter problemlos läuft. Auf diese Weise löst sich der Sündenbock recht schnell lokalisieren, sind beide Teile in Ordnung so muß in diesem Falle eben ehrlich gespielt werden.

SHADOWRUN (SNES)



TIPS & TRICKS *Helpline*

DIE FRAGE DES JAHRZEHTS

Es gibt Fragen, die tauchen immer wieder auf. Generationen von Spielern scheitern immer wieder an gewissen Stellen bei bestimmten Spielen, selbst bei recht alten Games tauchen selbst nach Jahren immer wieder die gleichen Probleme auf. Mit der Zeit hat man dann schon etwas Routine, die auch ein schönes redaktionsinternes Quiz erlaubt. Ein Kollege fängt an: „Ich habe hier eine Anfrage zum Spiel XYZ.“ - „Laß' mich raten. Er weiß nicht, wie er ...“. Meistens ist dann nur noch ein müdes Nicken das Anzeichen für die richtige Antwort.

So ist es uns auch nicht sonderlich schwer gefallen, aus unserem Schatz an Lieblings-Leserfragen die absolute Über-Frage auszusuchen und ihr diesen Ehrenplatz nebst Antwort zu spendieren. Hier ist der glückliche Gewinner:

Millionen (!) von Game Boy-Spielern sitzen mit rauchenden Köpfen vor „Mystic Quest“ und fragen sich, wie man zur Höhle der Medusa kommt und was die Bedeutung der geheimnisvollen Worte des Jungen aus Jad ist, die da lauten: „Folge der 8 bei den Palmen.“

Eigentlich ist es ja ganz einfach: Südöstlich von Jad befindet sich eine Oase, in der zwei große Palmen auffällig unauffällig herumstehen. Umrundet man sie in Form einer liegenden 8, so öffnet sich die gesuchte Höhle.

So, das mußte einfach mal gesagt werden, möge diese Frage nun auf immer unterbleiben ...



Nur wer hier die richtigen Fragen stellt, bekommt auch richtige Antworten.

Die Beschaffung der Eintrittskarte in The Cage bereitet vielen Leuten immer noch Probleme, daher hier nochmals Klartext: Besorgt Euch die Sonnenbrille aus Eurem Zimmer und setzt sie auf. Gegenüber des Friedhofs kommt Euch manchmal ein Typ entgegen, der Euch beim Thema Tickets das Stichwort LONE STAR gibt. Jetzt könnt Ihr Euch beim Waffenhändler eine LONE STAR BADGE kaufen, sie sollte ebenfalls „angezogen“ werden. Anschließend geht es zum Leichenschauhaus, wo Euch die Leute auf das Stichwort LONE STAR (!) einen Schrank öffnen, in dem die gesuchten Tickets sind.

JURASSIC PARK (SNES)

Ohne ID-Karten läuft bei diesem Game gar nichts, entsprechend häuften sich die Fragen, wo diese Dinger eigentlich rumliegen. Die folgende Liste zeigt, was wo zu



machen ist:

1. Strom am Generator einschalten, und zwar im Nublat-Geräteschuppen im Erdgeschoß.
2. ID-Karte von Dennis Nedry finden, sie liegt im Erdgeschoß des Strandzubehörschuppen.
3. Im ersten Stock des Besucherzentrums die Computeranlage neu starten und die Bewegungsmelder einschalten.
4. ID-Karte von Hammond suchen (Besucherzentrum, Dach).
5. ID-Karte von Grant suchen



(Besucherzentrum, Erdgeschoß).

6. ID-Karte von Muldoon finden (Raptorengehege, 1. Unterlevel).

7. ID-Karte von Malcolm finden (Raptorengehege, Oberlevel).

8. ID-Karte von Gennaro finden (Nublar-Geräteschuppen, Unterlevel).

9. ID-Karte von Arnold finden (Strandzubehör-Schuppen, Unterlevel).

10. ID-Karte von Dr. Wu finden (Schiff 1. Unterlevel).

11. Sicherheitslevel 2 im Computer eingeben (Besucherzentrum, 1. Stock).

12. Im Raptorengehege ganz unten die Holzkiste vor den Fahrstuhl schieben.

13. Vom Computer im Erdgeschoß des Raptorengeheges mit dem Schiff kommunizieren.

14. Sicherheitslevel 2 im Computer eingeben (Schiff, 2. Unterlevel).

15. ID-Karte von Sattler finden (Schiff, 3. Unterlevel).

16. Alle Dinos, die sich noch auf dem Schiff befinden, abbahren.

17. Nervengas-Bombe holen (nördlicher Geräteschuppen, Unterlevel).

18. Nervengas-Bombe im Raptorenneist in der Raptorenhöhle ablegen.

19. Vom Computer aus mit dem Festland kommunizieren (Schiff, 3. Unterlevel).

20. Nachdem alle 18 Dineier eingesammelt sind zum Landeplatz gehen und auf den Hubschrauber warten.

CASTLEVANIA II (NES)

Auch dieser Klassiker ist immer wieder für einige Fragen gut. Probleme bereitet hier vor allem, die scheinbaren Sackgassen zu überwinden und zu den Burgen zu kommen. Und so wird es gemacht: Bei der ersten Sackgasse, dem Wassergraben, sollte man den roten oder den blauen Kristall auswählen und sich für einige Sekun-

Im Kampf gegen diese Dinosaurier hat man es wirklich nicht leicht, ...

... aber auch Vampirjäger geht es nicht unbedingt besser, wie Simon zu erzählen weiß.



den niederknien. Der Bildschirm scrollt nach unten und es erscheinen einige Plattformen. Folgt man ihnen nach unten rechts, kommt man zur Lauber-Burg, in der man mit der Chain Whip aus Veros das Herz Draculas finden kann. Das Herz wird dem Fährmann gezeigt, der Simon ans andere Ufer bringt. Dort geht es nach links zur Brahms-Burg, wo es das Auge und das goldene Messer gibt. Von Java aus geht es weiter nach links bis zu einer Felswand. Hier wird der rote Kristall aktiviert und wieder in die Hocke gegangen. Es erscheint ein Wirbelsturm, der zur Bodley-Burg und der Klaue Draculas führt. Links von der Bodley-Burg ist ein Wassergraben, der nach der schon bekannten Kristall-Methode überwunden wird.

Unten links bekommt man von einer Frau die Flame Whip überreicht, noch weiter links wartet die Lauber-Burg nebst Ring des Dracula und Kreuz. Anschließend



zurück zur Bodley-Burg und dort nach rechts. Bei der ersten Gelegenheit geht es die Treppe hinunter und weiter nach rechts, hinter der folgenden Stadt wartet endlich die düstere Burg Castlemania. Und mit ihr der fiese Graf auf eine saftige Abreibung.

ACT REPLAY



LIVES

ACTION REPLAY

MASTER SYSTEM™ VERSION DM 79,

Pro ACTION REPLAY

***WICHTIG**
ACTION REPLAY IST NICHT
ENTWICKELT, WIRD NICHT
HERGESTELLT UND VERTRIEBEN
DURCH NINTENDO INC.
© 1992 SEGA ENTERPRISES LTD.

EINFACH DIE NEUESTEN SPIELE KAUFEN UND SOFORT SPIELEN !!



**** NUR SNES**



02822-68547

VERSANDKOSTEN DM 10,-
AUSLAND NUR VORKASSE + DM15,-

Ab
20. Mai
im Handel
erhältlich!

WORLD CUP STRIKER STRIKER

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

GAME BOY



Striker™ and
© 1992 Rage
Software Ltd.
All rights reserved
World Cup Striker™ and
© 1993 Rage Software
Ltd. Used under licence
by Elite Systems Ltd. All
rights reserved.

LICENSED BY

Nintendo®

Nintendo, Game Boy™, Super Nintendo
Entertainment System™ and other marks designated
as "TM" are trademarks of Nintendo.
Elite is a registered trademark of Elite Systems Ltd.

elite®

Elite Systems Vertriebsbüro, Weinbrennerstraße 17, 76135 Karlsruhe, Deutschland.
Telefon/Fax: (+) 49 721 858370.