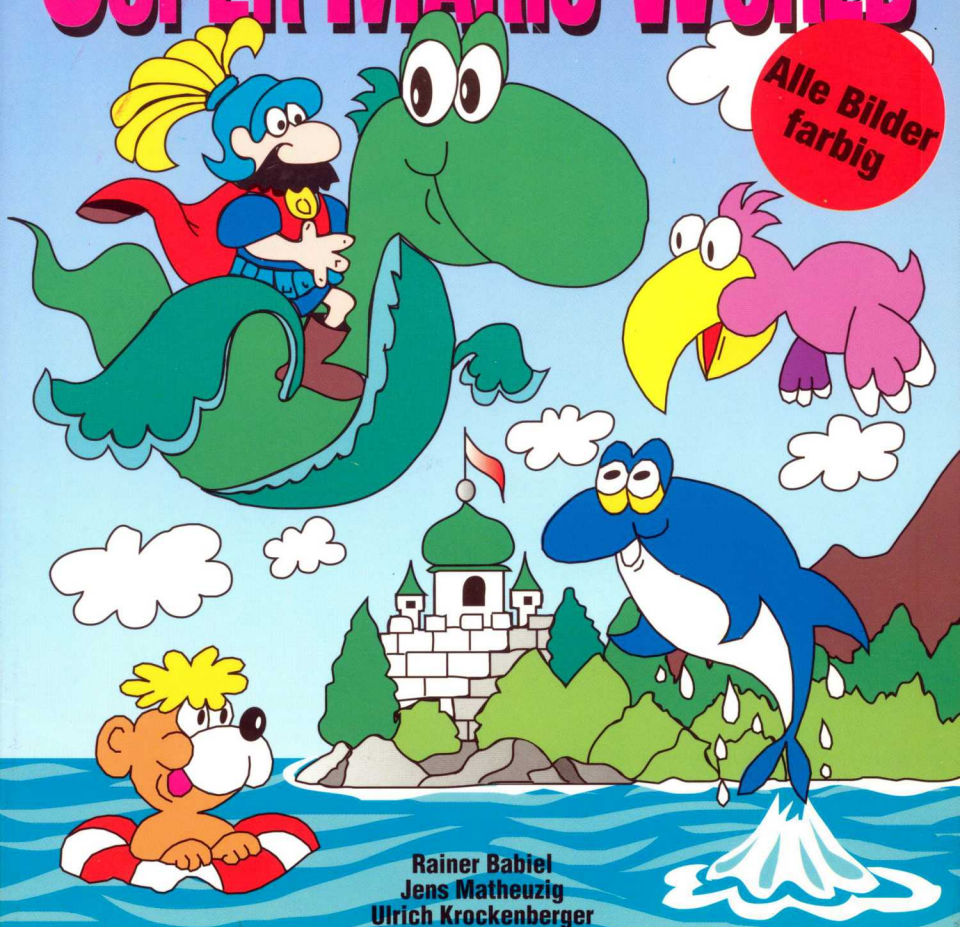


Markt&Technik



SUPER NINTENDO SUPER MARIO WORLD

Alle Bilder
farbig



Rainer Babel
Jens Matheuzig
Ulrich Krockenberger

Super Mario World

Rainer Babel
Jens Matheuzig
Ulrich Krockenberger



SUPER NINTENDO
SUPER MARIO WORLD



Babel, Rainer:

Super Mario world / Rainer Babel ; Jens Matheuzig ; Ulrich Krockenberger. –

Haar bei München : Markt-und-Technik-Verl., 1993

ISBN 3-87791-453-5

NE: Matheuzig, Jens.; Krockenberger, Ulrich:

Die Informationen in diesem Produkt werden ohne Rücksicht auf einen eventuellen Patentschutz veröffentlicht.

Warennamen werden ohne Gewährleistung der freien Verwendbarkeit benutzt.

Bei der Zusammenstellung von Texten und Abbildungen wurde mit größter Sorgfalt vorgegangen.

Trotzdem können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden.

Verlag, Herausgeber und Autoren können für fehlerhafte Angaben und deren Folgen weder eine juristische Verantwortung noch irgendeine Haftung übernehmen.

Für Verbesserungsvorschläge und Hinweise auf Fehler sind Verlag und Herausgeber dankbar.

Alle Rechte vorbehalten, auch die der fotomechanischen Wiedergabe und der Speicherung in elektronischen Medien.

Die gewerbliche Nutzung der in diesem Produkt gezeigten Modelle und Arbeiten ist nicht zulässig.

Die Bezeichnungen Super Nintendo und Super Mario World sind geschützt für Nintendo Corp., Japan.

Quellenangabe: Alle Bildschirmabbildungen wurden dem Video-Spiel »Super Mario World«
der Fa. Nintendo Corp., Japan entnommen.

15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

97 96 95 94 93

ISBN 3-87791-453-5

© 1993 by Markt&Technik Buch- und Software-Verlag GmbH & Co.,

Hans-Pinsel-Straße 9b, D-85540 Haar bei München/Germany

Alle Rechte vorbehalten

Einbandgestaltung: Grafikdesign Heinz Rauner

Lektorat: Birgit Ellissen

Herstellung: Martin Hornbacher

Dieses Produkt wurde mit Desktop-Publishing-Programmen erstellt

und auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt

Druck: PDC, Paderborn

Printed in Germany



Inhaltsverzeichnis

Vorwort	9
Kapitel 1 – Spieltechnik, Spieltaktik, Tricks und Karte	11
Das Aufspüren der geheimen Level	12
Die versteckten Schatzkammern	13
Die kleine Sprungkunde	13
Angriff und Verteidigung	15
Yoshi	15
Alle Gegner und ihre Abwehrmaßnahmen	15
Tricks	22
Kapitel 2 – Yoshis Island	23
Der Weg	24
Yoshis Island 1	25
Yellow Switch Palace	27
Yoshis Island 2	27
Yoshis Island 3	29
Yoshis Island 4	30
Iggys Castle	31
Kapitel 3 – Donut Plains	35
Der Weg	36
Donut Plains 1	37
Donut Plains 2	38
Green Switch Palace	40
Donut Secret 1	41
Donut Ghost House	42
Top Secret Area	44
Donut Secret House	45
Donut Secret 2	47
Star Road, Star World 1	48
Donut Plains 3	48
Donut Plains 4	49
Morton's Castle	50



Kapitel 4 – Vanilla Dome	53
Der Weg	54
Vanilla Dome 1	55
Vanilla Secret 1	56
Star World, Star Road 2	58
Vanilla Secret 2	59
Vanilla Secret 3	60
Vanilla Fortress	61
Vanilla Dome 2	62
Red Switch Palace	63
Vanilla Ghost House	63
Vanilla Dome 3	64
Vanilla Dome 4	65
Lemmy's Castle	65
Kapitel 5 – Cookie Mountain	67
Der Weg	68
Butter Bridge 1	69
Butter Bridge 2	70
Ludwig's Castle	71
Cheese Bridge Area	72
Soda Lake	75
Star Road, Star World 3	75
Cookie Mountain	77
Kapitel 6 – Forest of Illusion	79
Der Weg	80
Forest of Illusion 1	81
Forest of Illusion 2	82
Blue Switch Palace	83
Forest of Illusion 3	83
Forest Ghost House	85
Forest of Illusion 4	87
Forest Secret Area	89
Forest Fortress	89
Star Road, Star World 4	91
Roy's Castle	92

Kapitel 7 – Chocolate Island	93
Der Weg	94
Chocolate Island 1	95
Choco-Ghost House	95
Chocolate Island 2	97
Chocolate Secret	98
Chocolate Island 3	99
Chocolate Fortress	101
Chocolate Island 4	102
Chocolate Island 5	103
Wendy's Castle	104
Sunken Ghost Ship	105
Kapitel 8 – Valley of Bowser	107
Der Weg	108
Valley of Bowser 1	109
Valley of Bowser 2	109
Valley Fortress	111
Valley Ghost House	112
Valley of Bowser 3	113
Valley of Bowser 4	114
Star Road, Star World 5	116
Larry's Castle	117
Back Door	119
Kapitel 9 – Special Stage	121
Gnarly	122
Tubular	122
Way Cool	124
Awesome	124
Groovy	125
Mondo	125
Outrageous	126
Funky	127
The End	128



Hallo!

Wer Super Mario nicht kennt, hat die Welt verpennt! Umfragen in den USA haben ergeben, daß der italienische Klemmpner sogar bekannter ist als Mickey Mouse oder Superman. Und das nicht ohne Grund: Nintendo nahm allein im Jahr 1992 etwa 6,1 Milliarden (6100000000) DM ein! Eine kaum vorstellbare Summe. Und da die Kosten des Konzerns recht gering sind, ist schnell erklärt, wieso Nintendo zu den drei größten Unternehmen Japans zählt.

Was Nintendo mit seinem Geld macht? Noch mehr Geld; zum Beispiel hat sich Nintendo auch in Hollywood breit gemacht und ein große Filmgesellschaft gekauft. Nicht ohne Grund kursieren seit einiger Zeit Gerüchte, daß es einen Super Mario-Kinofilm geben wird. Und die Hauptrolle? Dafür wäre wohl niemand besser geeignet als Danny DeVito.

Einige Sätze noch zum Aufbau des Buches:

Jeder einzelne Ort ist zumindest mit einem Bild enthalten. Wenn Du an einer Stelle Probleme hast, kannst Du im Inhaltsverzeichnis nachschauen und an der Stelle direkt weiterspielen. Der Schwierigkeitsgrad der einzelnen Orte ist durch Sterne gekennzeichnet und reicht von einfach (ein Stern) bis zu extrem schwierig (sechs Sterne).

So, genug der Vorworte. Besteige Deinen Yoshi und befreie mit ihm zusammen die Prinzessin.

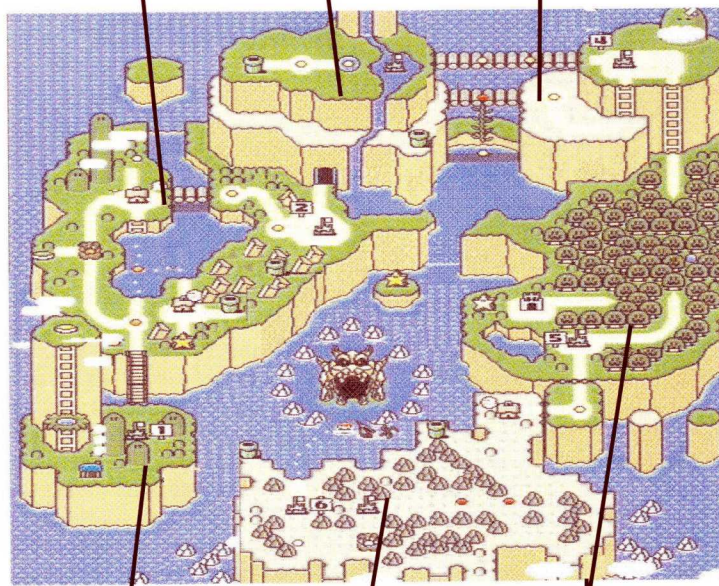
Viel Spaß in allen Leveln und Welten wünschen Dir

Ulrich Krockenberger,
Rainer Babel und
Jens Matheuzik.



Spieltechnik, Spieltaktik, Tricks und Karte

Donut Plains Vanilla Dome Cheese Bridge Area

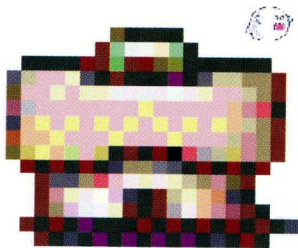


Yoshis Island Chocolate Island Forest of Illusion



Das Aufspüren der geheimen Level

** Auf der großen Übersichtskarte vom Dinosaurierland sind nicht alle Orte eingezeichnet. In vielen Ghost Houses ...



** ...und in sämtlichen Orten, die als roter Punkt auf der Übersichtskarte erscheinen, befinden sich geheime Ausgänge. Es lohnt sich, solche Gegenden bis in den letzten Winkel zu erkunden, um die Geheimausgänge zu finden und damit neue Orte zu erschließen. Besonders wichtig ist das Aufspüren der Geheimausgänge, die zu versteckten Schalterpalästen führen. Im

Dinosaurierland befinden sich vier verschiedene Schalterpaläste. Offen zugänglich ist nur der gelbe Schalterpalast; den grünen, den roten und den blauen Schalterpalast erreichst Du nur über geheime Ausgänge. Die Schalter in den Palästen füllen alle gestrichelten Kästchen aus und verwandeln sie in Steinblöcke mit einem Ausrufezeichen. Wenn Du nicht alle Schalter betätigst, wird Dein Weg sehr schwierig, weil Du häufig über große Kluften springen mußt, die bei betätigtem Schalter von Steinblöcken geschlossen wären.

Die versteckten Schatzkammern

** Auch in den Orten selbst findest Du überall versteckte Goldmünzen, Extraleben oder Drachenmünzen. Diese Extras sind in Röhren, Bohnenranken oder im Himmel versteckt. Die Schatzkammern oder Abkürzungen unter Röhren findest Du, indem Du versuchst, in alle Röhren hineinzuschlüpfen. Bohnenranken kannst Du auf einigen gelben Steinen wachsen lassen, wenn

Du die Steine mit einem Kopfstoß zum Rotieren bringst. Den Himmel kannst Du nur mit der speziellen Cape-Flugtechnik auf Extras absuchen.



Die kleine Sprungkunde

Ohne eine makellose Sprungtechnik mit und ohne Yoshi bist Du in diesem Jump 'n' Run chancenlos. Einen normalen Sprung führst Du durch Drücken des B-Buttons aus. Hältst Du den B-Button während des Sprunges gedrückt, wirst Du beim Berühren eines Gegners erneut in die Luft geschleudert. Noch höhere Sprünge sind möglich, wenn Du Deinen Lauf durch den Y-Button beschleunigst und erst aus vollem Lauf abspringst. Beschränkst Du Dich von vornherein auf das Springen aus dem beschleunigten Laufen, kannst Du Dich auf eine bestimmte Sprungweite einstellen. Auf diese Weise beherrscht Du nach einer Weile auch schwierigste Sprünge, die Du in den Orten der hinteren Inseln einsetzen mußt. Mit dem A-Button kannst Du einen Drehsprung ausführen, der eine besonders wirkungsvolle Waffe gegen viele Deiner Gegner ist. Wenn Du mit Yoshi unterwegs bist, kannst Du ebenfalls mit dem B-Button oder mit dem B- und dem Y-Button abspringen. Durch einen kleinen Trick kannst Du gemeinsam mit Yoshi Deine maximale Sprunghöhe noch steigern. Du springst mit Yoshi in die Luft und verläßt den Sattel am höchsten Punkt mit einem weiteren Sprung durch Betätigen vom A-Button.



✱✱ Mit diesem Tricksprung kannst Du nahezu jedes Plateau erreichen. Weniger zartbesaitete Zeitgenossen können mit diesem Tricksprung auf Kosten von Yoshi auch ihr Leben retten. Wenn Du bei einem gewagten Sprung ein Plateau knapp verfehlst, springst Du einfach mit dem A-Button aus dem Sattel Deines Gefährten noch einmal ab, um die erforderliche Sprungweite zu erreichen.



Um Sprungweite und Maximalsprünge brauchst Du Dich nicht zu scheuen, wenn Du im Besitz von einem Cape bist. Ausgehend von einer langen Startbahn, die Du benötigst, um die richtige Geschwindigkeit zum Abheben zu bekommen, kannst Du beliebig lange durch die Lüfte segeln; es sei denn, Du prallst mit einem Sonntagsflieger (Was, bitteschön, haben Schildkröten auch in der Luft zu suchen?) zusammen.



✱✱ Nachdem Du durch gedrückte B- und Y-Buttons abgehoben bist, hältst Du Dich mit Hilfe Deines Steuerkreuzes in der Luft: Drückst Du den Pfeil, der zu Deiner Flugrichtung entgegengesetzt ist, gewinnst Du an Höhe. Umgekehrt verlierst Du sehr schnell an Höhe, allerdings steigt Deine Geschwindigkeit. Mit dieser hohen Geschwindigkeit kannst Du Dich durch entgegengesetztes Steuern wieder nach oben katapultieren.

Landest Du mit einer solchen hohen Geschwindigkeit, wackelt der Boden und Deine Gegner verschwinden von dem Bildschirm. Der Mond, den Du auf dem Bild siehst, enthält drei Extraleben und ist nur mit dem Cape in Yoshis Island 1 zu finden.



Angriff und Verteidigung

Einige Gegner kannst Du beiseite schleudern, indem Du mehrmals auf ihren Kopf springst. Wirkungsvoller ist der Drehsprung: Zumeist reicht ein Sprung aus, um auch großen Gegnern Saures zu geben. Wenn Du auf Yoshis Rücken sitzt, erreicht ihr zusammen ein Kampfgewicht, das auch stabile Gegner zu Pfannkuchen zusammendrückt. Mußt Du gleichzeitig mit vielen Gegnern kämpfen, kannst Du einen Schildkrötenpanzer nehmen, und ihn wie eine Bowlingkugel losschleudern. Ansonsten ist es möglich, die Gegner mit Drehungen des Capes abzuwehren, oder sie mit den Schüssen einzudecken. Dein Drache Yoshi ist nicht gerade ein Feinschmecker, er frisst nahezu alle Gegner mit Haut und Haaren.

Yoshi

Im Dinosaurierland wohnen vier verschiedene Yoshis, die alle unterschiedliche Eigenschaften besitzen: Der rote Yoshi (Du findest ihn in der Star World 1) verwandelt alle Schildkrötenpanzer in Feuer. Der blaue Yoshi (Star World 2) kann mit einem Schildkrötenpanzer im Maul eine Weile fliegen. Der gelbe Yoshi (Star World 3) wirbelt nach einem Sprung Staub auf, wenn er einen Schildkrötenpanzer gegessen hat.



Alle Gegner und die besten Abwehrmaßnahmen

** Para-Bomb, Para-Goomba	☞	Yoshis Zunge
Lakitu, Fishin' Lakitu	☞	Stein oder Schildkrötenpanzer nach oben werfen
Spiny	☞	Yoshis Zunge
Bob-omb	☞	Drehsprung
Wiggler	☞	Yoshis Zunge; auf keinen Fall draufspringen



16 Spieltechnik, Spieltaktik, Tricks und Karte



** Amazing Flyin'

Hammer Brother

Super Koopa

Jumping Pumpkin Plant

Volcano Lotus

Chargin'-Chuck

- ☞ Kopfstoß von unten
- ☞ Drehsprung, Yoshis Zunge
- ☞ Yoshis Zunge, Schuß
- ☞ Yoshis Zunge
- ☞ Cape-Wirbel



** Sumo Brother

Pokey, Monty Mole

Pidgit Bill

- ☞ Kopfstoß von unten
- ☞ Yoshis Zunge
- ☞ Ausweichen



** Rex

Mega Mole

Banzai-Bill



Drehsprung, Yoshis Zunge



Cape-Wirbel, drüberlaufen



Draufspringen (riskant!!!), ducken



** Dino-Rhino, Dino-Torch

Mask-Koopas



Drehsprung



Yoshis Zunge





** Spike Top
Swoopers
Buzzy Beetle
Blargg

- ☞ Yoshis Zunge, Cape-Wirbel
- ☞ Cape-Wirbel
- ☞ Drehsprung
- ☞ Drüberspringen, auf Yoshi bist Du geschützt



** Blurps
Porcu-Puffer
Urchin
Rip van Fish
Torpedo Ted

- ☞ Cape-Wirbel, Schüsse, Yoshis Zunge
- ☞ Mit Yoshi auf ihm hüpfen
- ☞ Mit Steinen bewerfen
- ☞ Cape-Wirbel, Yoshis Zunge, Schüsse
- ☞ Ausweichen



** "Boo" Buddies	☞	Ausweichen
Fishin' Boo	☞	Der Angel ausweichen
The Big "Boo"	☞	Zu Dir locken, dann drüberspringen
Eeries	☞	Ausweichen



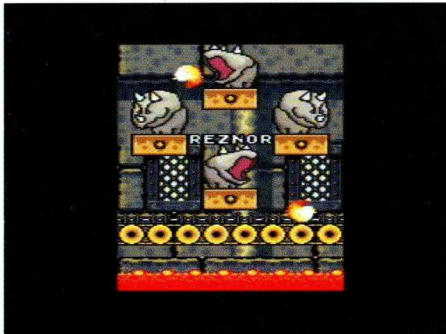
** Dry Bones	☞	Cape-Wirbel, Sprünge betäuben sie nur.
Lil Sparky	☞	Ausweichen
Bony Beetle	☞	Cape-Wirbel oder Sprung bei eingezogenen Stacheln
Hothead	☞	Ausweichen
Thwomp	☞	Nähern bis sie heruntersausen, dann in der Aufwärtsbewegung vorbeilaufen
Thwimp	☞	Ausweichen





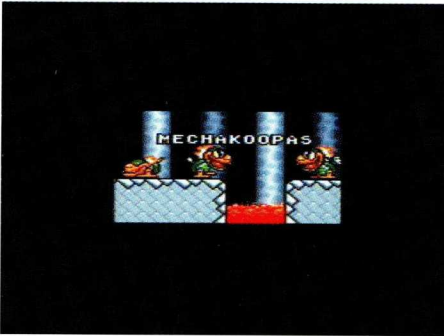
** Ball 'n' Chain
Fishbone
Grinder

- ↻ Ausweichen oder durch die Kette springen
- ↻ Cape-Wirbel
- ↻ Drüberspringen oder ducken



** Reznor

- ↻ Gegen Plattformen springen



** Mechakoopas



Draufspringen, in die Hände nehmen und wegschleudern



** Bowser und seine Koopasoldaten



Mechakoopas schleudern, draufspringen

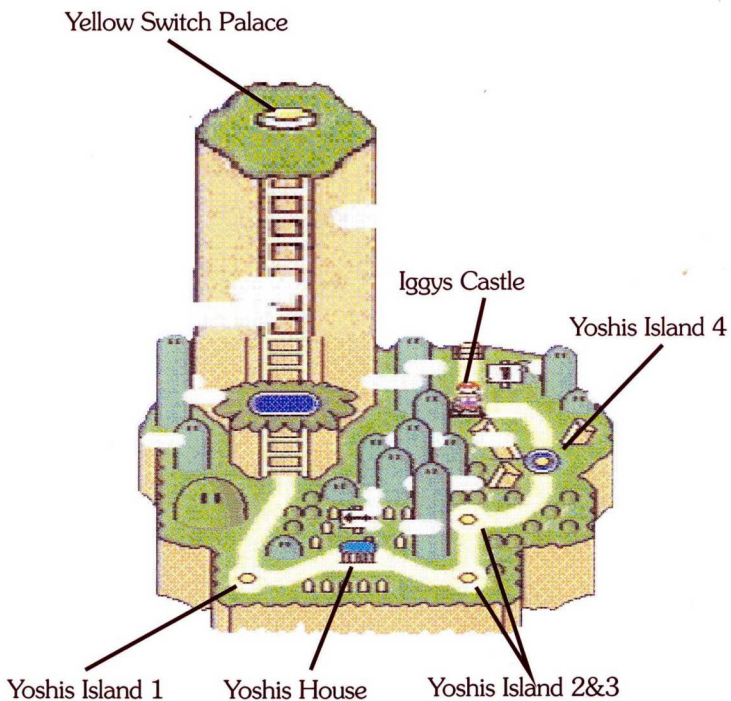




Tricks

1. In einem Ort kannst Du durch Betätigen von L + R auf dem Controller den Bildschirmausschnitt nach rechts oder links verschieben. Diese Funktion lohnt sich, um einem Sprung ins Ungewisse vorzubeugen.
2. Einen Ort, den Du bereits aufgesucht hast, kannst Du durch Drücken von Start + Select auf dem Controller bei einem zweiten Betreten jederzeit wieder verlassen, ohne das Zieltor erneut durchlaufen zu müssen. Mit diesem Kniff kannst Du Dich vor schweren Aufgaben voll ausrüsten, indem Du Dir Ausrüstungsgegenstände in Orten besorgst, wo Du diese Gegenstände gleich zu Beginn finden kannst.
3. Schlösser, die Du bereits geschafft hast, kannst Du durch Betätigen von L + R auf Deinem Controller zu Übungszwecken noch einmal aufsuchen.

Yoshis Island



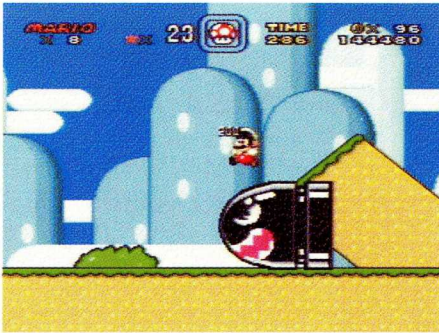
Der Weg

- Yoshis Island 1
- Yellow Switch Palace
- Yoshis Island 2
- Yoshis Island 3
- Yoshis Island 4
- Iggys Castle



Yoshis Island 1*

Diesen ziemlich harmlosen Ort kannst Du nutzen, um alle Sprünge und Bewegungen von Mario auszuprobieren. Deine ersten Gegner sind Rex, die Jumping Pumpkin Plant und Banzai Bill. Gegen Rex kämpfst Du mit einem Drehsprung; die Jumping Pumpkin Plant kannst Du erst zerstören, wenn Du eine Feuerblume gefunden hast.



** Banzai Bill kannst Du mit einem gezielten Sprung beseitigen. Am einfachsten funktioniert dies von einer erhöhten Fläche aus. Sicherer ist es allerdings, wenn Du Dich am Boden oder in einer Mulde duckst, bis er an Dir vorbeigezischt ist.

** Durch diese Röhre gelangst Du in eine Schatzkammer, in der eine Drachenmünze verborgen ist. Die Drachenmünze brauchst Du, um in Yoshi's Island 1 genügend Münzen für ein Extraleben zu sammeln. Die gelben Steine kannst Du mit einem Drehsprung beseitigen. Für fünf Drachenmünzen erhältst Du ein Extraleben. In fast allen Orten ist diese Anzahl versteckt.



26 Yoshis Island

MARIO

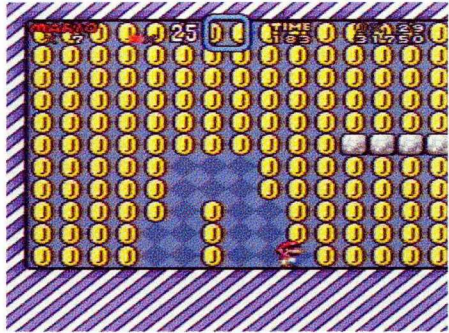
** Hier beschert Dir ein gezielter Wurf ein Extraleben. Du nimmst den Schildkrötenpanzer in die Hand und schleuderst ihn senkrecht in die Luft. Wenn Du den gelben Stein triffst, entsteht ein 1-Up-Pilz, den Du etwas weiter rechts durch einen sorgfältig getimten Sprung aufsammeln kannst.



** Football Chuck blockiert den Weg zum Zieltor. Du kannst ihn von oben mit Schüssen eindecken oder über ihn hinweg ins Ziel springen. Schwieriger ist es, wenn Du ihn mit einigen Sprüngen auf seinen Helm beseitigen willst.

Yellow Switch Palace

** Der einzige Schalterpalast, den Du ohne Durchschreiten eines Geheimausgangs erreichen kannst! Wenn Du den Schalter betätigt hast, wird Dein weiterer Weg erheblich erleichtert. Durch einen Sprung auf den P-Block füllt sich der Raum mit Goldmünzen. Die Wirkung des P-Blocks hält allerdings nicht lange an. Um möglichst viele Münzen einzusammeln (für 100 Münzen bekommst Du ein Extraleben), mußt Du Dich beeilen.



Yoshis Island 2*

Hier findest Du den ersten Yoshi. Wenn Yoshi eine bestimmte Zahl von Früchten gegessen hat, brütet er einen Superpilz aus. Abgesehen von Football Chuck stehen alle Gegner in diesem Ort auf dem Speiseplan von Yoshi! Die besonders nahrhaften Schildkrötenpanzer kann Yoshi nutzen, um Feuer zu speien.



** Wenn Du den Schildkrötenpanzer in die Hand nimmst, kannst Du alle Koopas auf einen Streich umkegeln. Genau so gut kannst Du auf die erste Koopa springen und mit einem zweiten Sprung den Panzer nach rechts katapultieren. Dagegen ist Bowling doch nur etwas für Schnullis!



28 Yoshis Island

MARIO

** Die fünfte Drachenmünze an diesem Ort ist besonders gut versteckt. Du mußt mit Deinem Kopf gegen den zweiten gelben Stein springen, um eine Bohnenranke nach oben wuchern zu lassen. Dort kletterst Du hinauf und holst Dir die Drachenmünze. Yoshi muß dabei unten bleiben, er ist einfach zu fett für die zarte Bohnenranke. Die Koopa-Fressorgien konnten ja nicht spurlos an ihm vorbeigehen.



** Diese Röhre ist der Einstieg in eine Schatzkammer. In der Schatzkammer steigst Du von Deinem Drachen ab und schleuderst die blauen Steine senkrecht nach oben. Das Fragezeichen über dem ersten Steinhäufen enthält ein Extraleben. Wenn Du genug Zeit übrig hast, kannst Du beliebig oft in diese Schatzkammer, um Deinen Extraleben-Vorrat aufzustocken.

Yoshis Island 3 **

Yoshis Island 3 ist der erste Ort der schwierigeren Sorte. Du mußt Dir einen Weg über Ziehharmonika- und über rotierende Plateaus suchen. Dir werden sicherlich einige Fehlversuche unterlaufen, bis Du das Zieltor erreicht hast. Wenn Du Dir einen Yoshi besorgst, bevor Du Yoshis Island 3 aufsuchst, fällt Dir diese Aufgabe bestimmt leichter. Dazu gehst Du einfach in Yoshis Island 2 und drückst Start + Select, um diesen Ort zu verlassen, sobald Du Yoshi aus seinem Ei befreit hast. Stürzt Du nun in Yoshis Island 3 ab, kannst Du mit einem Sprung aus Yoshis Sattel häufig noch sicheren Boden unter Deine Füße bekommen.

** Nur wenn Du zuvor den Yellow Switch Palace aufgesucht hast, erscheint dieser sichere Untergrund unter Deinem Weg. Die gelben Ausrufezeichen enthalten alle Superpilze, die Du mit einem Hyper-Sattel-Sprung in Teamarbeit mit Yoshi herausholen kannst.



** In dieser gelben Röhre findest Du eine Schatzkammer, die die fünfte Drachenzinnse enthält (Extraleben!).



30 Yoshis Island

MARIO

** Auf diesen Ziehharmonika-Plateaus kannst Du Deine Sprungkünste erstmals testen. Versuche immer genau auf dem mittleren Stein eines Plateaus zu landen. Bei der Landung muß Du ein wenig gegensteuern, um den Schwung zu bremsen.



Yoshis Island 4 **

Auch in Yoshis Island 4 ist es von Vorteil, wenn Du mit Yoshi hineingehst. Die riesigen stacheligen Porcu-Puffer sind für Mario gefährlich; die gepanzerte Unterseite von Yoshi können sie aber nicht verletzen. Außerdem macht es einfach Spaß, zuzusehen wie Yoshi die riesigen Porcu-Puffer in sich hineinschlingt als wären es Kaulquappen.



** Diese Röhre ist der Einstieg in eine geheime Landschaft. Den aus mehreren Segmenten bestehenden Pokey kannst Du mit Yoshi einfach Stück für Stück auffressen. Ohne Yoshi kannst Du Dich mit einem Drehsprung von ihm abfedern. Adios, Pokey!

** Den P-Block auf dem gelben Stein mußt Du drücken, um an eine weitere Drachenzmünze zu gelangen. Du kannst ihn mit einem Hyper-Sattelsprung von Yoshis Rücken oder mit einem Wurf des Schildkrötenpanzers herunterholen.



Iggys Castle **

Iggys Castle ist Dein letztes Hindernis, das Du überwinden mußt, um die nächste Insel (Donut Plains) zu erreichen. Leider mußt Du Yoshi vor dem Schloß zurücklassen. Gegen Schlösser und Ghost Houses hat Yoshi eine Abneigung.

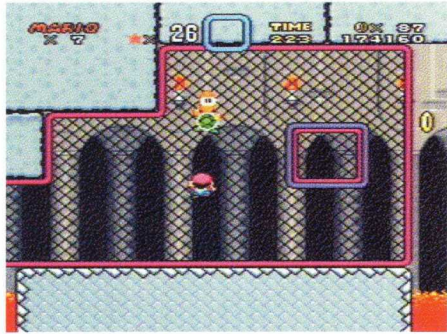
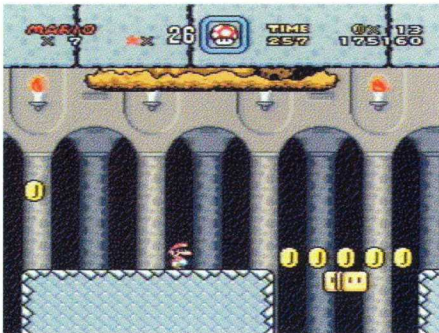
** An dieser Stelle springst Du zuerst gegen die Fragezeichen, um einen Superpilz oder eine Feuerblume entstehen zu lassen. Anschließend läßt Du Dich fallen und drückst den P-Block. Auf diese Weise werden Superpilz oder Feuerblume zugänglich.



32 Yoshis Island

MARIO

** Die Schildkröten, die Deinen Weg kreuzen, kannst Du mit einem Fausthieb ausknocken. Wichtig ist dabei, daß Du Dich auf der richtigen Seite des Zaunes befindest. In den überall auftauchenden kleinen Fenstern kannst Du durch das Drücken des Y-Buttons die Seite wechseln. Am sichersten ist es aber, wenn Du den Schildkröten einfach ausweichst. Doch was nützt der beste Rat: Du schlägst wahrscheinlich doch in bester Faustkämpfer-Manier zu. Naja, Koopas gehören eben doch zu den eher unangenehmen Zeitgenossen.



** In dem Abschnitt, in dem von Zeit zu Zeit eine gigantische Säule niedersaust, hältst Du Dich immer möglichst weit am linken Bildschirmrand. Dort bist Du vor der Säule sicher. Nur wenn vereinzelt Mulden auftauchen, in denen Du Dich ducken kannst, solltest Du Dich etwas weiter vorwagen. Kurz vor der Ausgangstür mußt Du Dich über dieses gelbe Plateau wagen. Hier kannst

Du am linken Bildschirmrand warten, bis die Säule sich wieder nach oben bewegt und dann mit gedrücktem Y-Button über das Plateau zum Ausgang rasen.

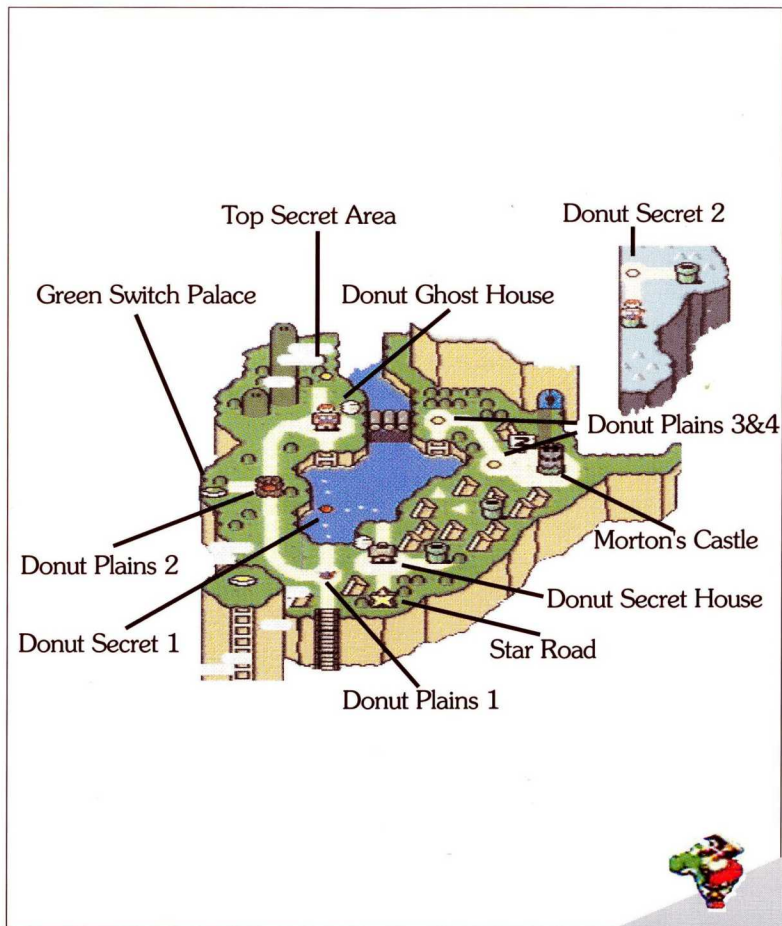


** Ein kleines Tänzchen mit Iggy Koopa gefällt? Das Parkett ist ein wenig schwankend, und die Absichten von Iggy scheinen so freundlich auch nicht zu sein. Im ersten Schloß hat Bowser einen eher schwächlichen Obermotz stationiert. Wenn Du die Feuerblume besitzt, kannst Du ihn mit einigen Schüssen zwingen, den großen Panzer zu verlassen. Ansonsten muß Du mehr-

mals von oben auf ihn springen, während sich der Panzer zu einer Seite neigt, um ihn in die Lava zu werfen.



Donut Plains



Der Weg

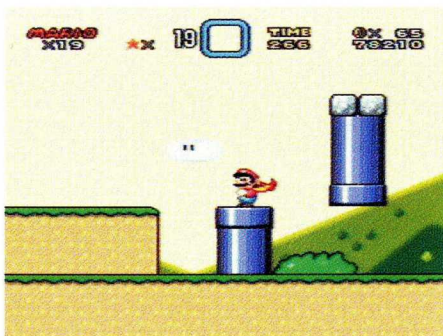
- Donut Plains 1
- Donut Plains 2 (zweimal)
- Green Switch Palace
- Donut Plains 1
- Donut Secret 1 (zweimal)
- Donut Ghost House (zweimal)
- Top Secret Area
- Donut Secret House (zweimal)
- Donut Secret 2
- Star Road, Star World 1 (zweimal)
- Donut Plains 3
- Donut Plains 4
- Morton's Castle



Donut Plains 1 *

Im ersten Ort der Donut-Ebene bekommst Du zum ersten Mal das Cape. Gleich die erste Super Koopa mit den schillernden Flügeln trägt eine Cape-Feder in sich. Um die Cape-Feder zu bekommen, reicht ein Sprung auf ihren Oberkörper. In Donut Plains 1 triffst Du häufig auf Football Chuck. Ein Cape-Wirbel genügt schon, um ihn auszuknocken.

** Diese Röhre ist der Einstieg in eine Schatzkammer, in der Du einige Extraleben sammeln kannst. Wieviele Extraleben Du genau erhältst, ist reine Glückssache.



** Diese Röhre führt zu einem Trainingsgelände für den Flug mit Cape. In der Luft befinden sich drei lange Reihen mit Goldmünzen. Hier kannst Du versuchen, durch lange Flüge mit Gegenlenken eine Reihe nach der anderen abzugrasen.



38 Donut Plains



** Der vierte gelbe Stein enthält eine Bohnenranke, die Dich zur fünften Drachenmünze führt.



** Dieser Geheimausgang ist nur schwer erreichbar, bevor Du die gestrichelten grünen Felder mit einem Besuch im Green Switch Palace in grüne Fragezeichenblöcke verwandelt hast. Nur sehr gute Cape-Flieger erreichen den Geheimausgang direkt. Besser, Du suchst zuerst den Green Switch Palace auf!

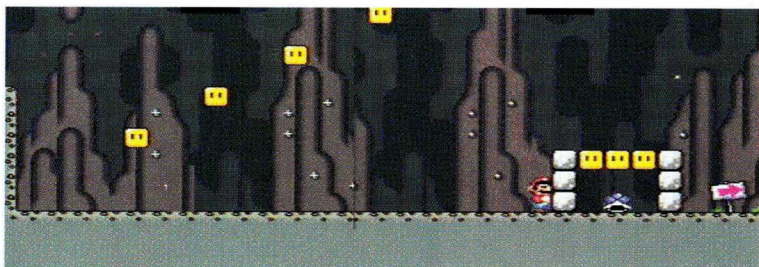
Donut Plains 2 **

In diesem Ort scrollt der Bildschirm von alleine. Um von den großen Goldbergen nicht zerquetscht zu werden, mußt Du Dich anfangs weit vorne, kurz vor dem Ziel weiter hinten halten. Die Buzzy Beetles solltest Du mit einem Drehsprung beseitigen. Bei einem normalen Sprung kann es passieren, daß Dich ihr Panzer ummählt. Zuerst läufst Du nach rechts bis zum Ziel. Anschließend betrittst Du erneut Donut Plains 2, um diesen Ort durch einen geheimen Ausgang zu verlassen.

** Die vierte Röhre von links führt Dich in einen Raum, in dem der Geheimausgang versteckt ist.



** Du nimmst den blauen Schildkrötenpanzer in die Hand und wirfst ihn gegen den höchsten gelben Stein. Dort entsteht eine Bohnenranke.



40 Donut Plains



** Dieser Geheimausgang führt Dich zum Green Switch Palace.

Green Switch Palace

** Nachdem Du den Schalter gedrückt hast...



** ...kehrst Du zu Donut Plains 1 zurück und verläßt den Ort durch den Geheimausgang. Auf diese Weise wird der Weg zum Donut Secret 1 frei.



Donut Secret 1 **

Wenn Du einen Gegenstand (P-Block, blauer Stein etc.) in die Hand nimmst, kannst Du mit wesentlich höherer Geschwindigkeit schwimmen. Die Fische kannst Du durch einen Cape-Wirbel oder durch Schüsse vertreiben. Zunächst schwimmst Du nach rechts bis zum Zieltor. Dann betrittst Du erneut den Ort und verläßt ihn durch den geheimen Ausgang.



** Diese Röhre führt Dich in einen Raum, in dem Du zwei Drachenmünzen und ein Extraleben erhältst. Dazu springst Du an das Fragezeichen, um an einen Power-Ballon zu gelangen. Mit diesem und noch einem weiteren Power-Ballon schwebst Du an die Decke des Raumes, wo Du die Extras findest.



42 Donut Plains



** Den P-Block, den Du kurz vor dieser Stelle findest, nimmst Du zu diesem Fragezeichen mit. Durch Drücken des P-Blocks wird das Fragezeichen zugänglich, es enthält den passenden Schlüssel. Durch den Geheimausgang gelangst Du zum Donut Secret House.



Donut Ghost House ***

Im Donut Ghost House findest Du haufenweise Türen, von denen aber nur einige zum richtigen Ausgang führen.



** Du verläßt den Raum durch diese Türe, springst gegen den gelben Stein und drückst den P-Block. Nun läufst Du einige Schritte nach links ...

** ... bis Du auf diese silberne Tür triffst. Hinter dieser Tür findest Du einige Goldmünzen. Wenn Du den Schatzraum verlassen hast, läufst Du wieder nach rechts. Dort gehst Du zweimal durch die Tür und springst dabei jedesmal an den gelben Stein.



** Beim zweiten Sprung gegen den gelben Stein wächst eine Bohnenranke nach oben. Du kletterst hinauf und verläßt das Donut Ghost House durch die Tür am Ende der Bohnenranke.



44 Donut Plains



** Bevor Du das Ghost House erneut betrittst, besorgst Du Dir ein Cape. Direkt am Eingang läufst Du etwas nach rechts um Schwung für einen Cape-Flug zu bekommen. Du hebst nach links oben ab und läufst dort nach rechts, bis Du das Ghost House durch einen weiteren Ausgang verlassen kannst. Dieser Ausgang öffnet den Weg zur Top Secret Area.



Top Secret Area



** In der Top Secret Area findest Du einen Yoshi, Feuerblumen, Superpilze und Cape-Feuern. Diesen Raum kannst Du immer wieder aufsuchen, wenn Du Deine Ausrüstung verbessern mußt. Wenn Du auf Yoshis Rücken hineinreitest, erhältst Du ein Extraleben. Daher kannst Du Dir hier Deinen Vorrat auf gigantische 99 Leben (Maximum!) aufstocken.

Donut Secret House **

** Du folgst dem Weg, bis Du auf diese frei im Raum schwebende Tür triffst. Etwas weiter links holst Du einen P-Block und drückst ihn in der Nähe der Tür herunter.



** Durch den P-Block entstehen einige Steine, die Dir den Weg bis zu der Tür ermöglichen. Nun springst Du an den gelben Stein, der sich senkrecht über der Tür befindet. Anschließend kletterst Du an dieser dort entstehenden Bohnenranke hinauf, die Dich...



46 Donut Plains



** ... zu diesem Zwischengegner, namentlich The Big "Boo", führt. Drei Würfe mit jeweils einem blauen Stein reichen aus, um ihn zu besiegen. Wenn Du gewinnst, wird der Weg zum Sternpalast frei. Anschließend betrittst Du erneut das Donut Secret House, um einen weiteren Ausgang zu finden.



** Du läufst erneut bis zu der Tür, die frei im Raum schwebt. Diesmal läufst Du mit dem P-Block über die frei schwebende Tür hinweg und stellst Dich auf das kleine Plateau. Dort drückst Du den P-Block und verläßt das Donut Secret House endgültig durch die silberne Tür. Nun wird der Weg zum Donut Secret 2 frei.

Donut Secret 2 ***

In dieser Eisswelt fällt das Bremsen etwas schwerer als sonst! Du solltest daher nicht zu schnell laufen. Sonst kann es passieren, daß Du mit Schwung in Dein Verderben schlitterst.

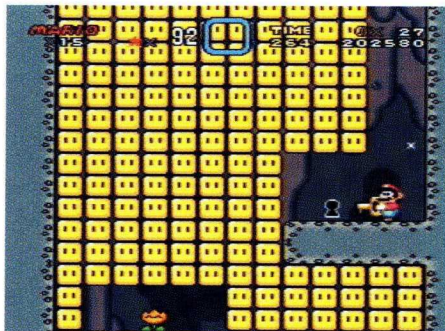


** Über diese Bohnenranke erreichst Du einen gelben Stein, der einen Super-Stern enthält. Dieser Stern macht Dich für eine Weile unverwundbar. In dieser Zeit gilt es, möglichst weit nach rechts zu kommen.

** Diese Röhre führt Dich in eine Schatzkammer.



Star Road, Star World 1



** Zunächst bahnst Du Dir Deinen Weg entlang der rechten Wand mit Drehsprüngen nach unten, bis Du auf diesen geheimen Ausgang triffst. Anschließend betrittst Du die Star World 1 erneut und verläßt sie durch den regulären Ausgang, der sich ganz unten befindet. Auf diesem Weg findest Du einen roten Baby-Yoshi. Wenn Du ihn mit fünf Gegnern fütterst, verwandelt er sich in einen ausgewachsenen roten Yoshi.

Donut Plains 3 **

Hier bewegst Du Dich auf fahrenden Plateaus. Überall, wo Du einen On- oder Off-Schalter siehst, mußt Du ihn betätigen, um nicht abzustürzen.

** Aus dem vierten gelben Stein wächst bei Berührung eine Bohnenranke. Oberhalb der Bohnenranke befindet sich eine Drachenmünze und ein langes weißes Plateau. Von dort aus kannst Du mit einem Cape bis ins Zieltor fliegen.



** Die Röhre führt zu einem Raum mit Extraleben.



Donut Plains 4 ***



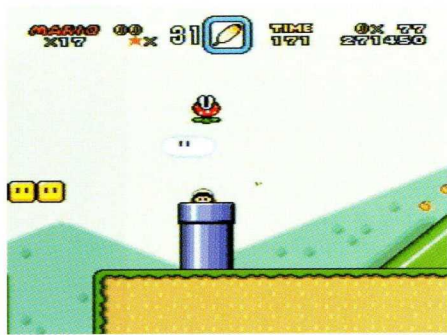
** Diese Röhre führt Dich zu einem kleinen Sprung-Parcours. Leider gibt es dort keine Goldmünzen und keine Extraleben.



50 Donut Plains

MARIO

** In der blauen Röhre ist der Zugang zu einem Raum mit Goldmünzen.



Morton's Castle **

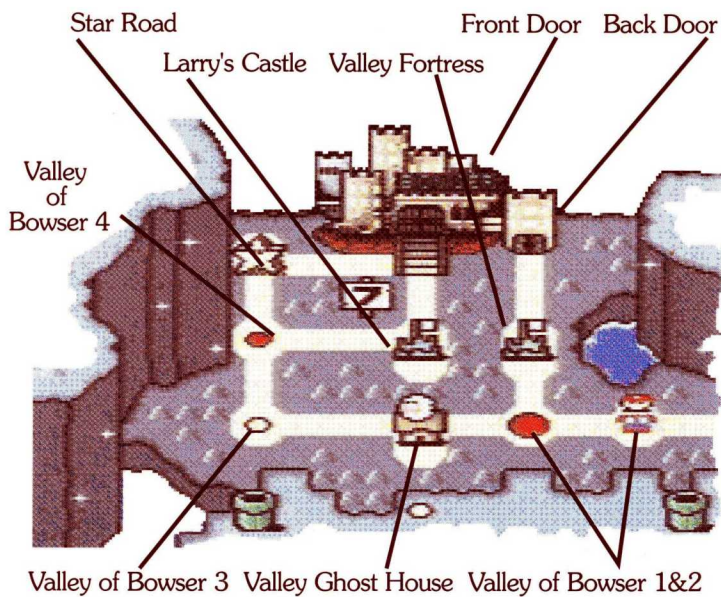


** In diesem Felskamin mußt Du Dich sicher und vor allem schnell bewegen, um den mah-lenden Felsblöcken zu entkommen.

**Wer so lange in einem düsteren Turm schmort, muß ja einen miesen Charakter bekommen. Das Rezept gegen Morton Koopa jr. sind gezielte Sprünge auf seinen Kopf. Je eher Dir die erforderlichen drei Sprünge gelingen, desto einfacher wird die Aufgabe. Wenn Du zu lange brauchst, legt Dein Gegner an Tempo zu. Direkt zu Beginn springst Du ihm zweimal auf den Kopf und wartest dann an der rechten Mauer, bis er sich von der Decke fallen läßt. Dort weichst Du ihm nach links aus und gibst ihm mit einem letzten Sprung den Rest.



Vanilla Dome



Der Weg

- Vanilla Dome 1 (zweimal)
- Vanilla Secret 1 (zweimal)
- Star World, Star Road 2 (zweimal)
- Vanilla Secret 2
- Vanilla Secret 3
- Vanilla Fortress
- Vanilla Dome 2 (zweimal)
- Red Switch Palace
- Vanilla Ghost House
- Vanilla Dome 3
- Vanilla Dome 4
- Lemmy's Castle



Vanilla Dome 1 **

Du läufst zunächst einmal durch das Zieltor. Anschließend besorgst Du Dir einen Yoshi in der Top Secret Area. Gemeinsam mit Yoshi betrittst Du erneut den Vanilla Dome 1, in dem ein geheimer Ausgang versteckt ist.



** In dem gelben Stein über Mario ist ein Extraleben versteckt.

** Mit einem Hyper-Sattel-Sprung (abspringen, auf der Maximalhöhe mit einem Drehsprung von Yoshis Sattel die Sprunghöhe verdoppeln) von Yoshis Rücken springst Du an diesen gelben Stein, aus dem dann eine Bohnenranke wächst.





** Mit einem weiteren Hyper-Sattel-Sprung schwingst Du Dich auf die Bohnenranke und kletterst hinauf. Dort findest Du einen Schlüssel und ein Schlüsselloch. Dieser geheime Ausgang öffnet den Weg zum Vanilla Secret 1. Dabei mußt Du allerdings Yoshi zurücklassen. Du kannst diesen Geheimausgang noch bequemer erreichen, indem Du vorher den Schalterpalast aufsuchst. Die

gestrichelten Felder sind dann ausgefüllt und Du kannst gemeinsam mit Yoshi durch den Geheimausgang.

Vanilla Secret 1 **

** Entlang dieser zwei Bohnenranken an der rechten Spielflächenbegrenzung kletterst Du so weit nach oben, ...





** ...bis Du auf diese Sprungfeder triffst. Auf der Sprungfeder ist sorgfältiges Timing nötig, um an den Koopas vorbei ...

** ... in Richtung Ziel zu gelangen. Danach betrittst Du das Vanilla Secret 1 erneut, um durch einen Geheimausgang zur Star Road zu gelangen.



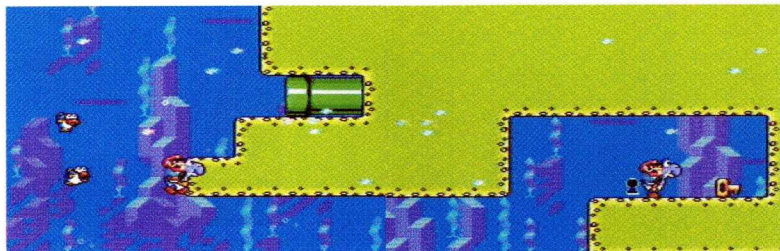


** Du kletterst wieder so weit nach oben, bis Du auf die Sprungfeder unter den Koopas triffst. Zwei Ebenen weiter unten ist eine lange Fläche, auf der Du mit einem Cape nach links oben fliegen kannst. In der linken oberen Ecke des Raumes befindet sich diese Röhre, die Dich zum geheimen Ausgang führt. Wenn Du den Cape-Flug noch nicht so gut beherrschst, daß Du bis zu dieser Röhre kommst, mußt Du mit dem Aufsuchen des Geheimausgangs warten, bis Du den blauen Schalterpalast aufgesucht hast. Erst dann kannst Du von den nun ausgefüllten Ausrufezeichenblöcken mit Hilfe einer Sprungfeder zu der Röhre springen, die zum geheimen Ausgang führt.

Star World, Star Road 2

Den kleinen blauen Yoshi, der direkt am Eingang wartet, nimmst Du in die Hand und fütterst ihn mit fünf Gegnern. Erst dann erreicht er seine volle Größe. Wenn Du den kleinen Yoshi einen gelben Super-Stern fressen läßt, wächst er direkt zur vollen Größe heran.

** Zunächst schwimmst Du durch diese Röhre, um das Zieltor zu erreichen. Nun betrittst Du Star World 2 erneut und schwimmst den unteren Weg unterhalb der Röhre zum geheimen Ausgang.



Vanilla Secret 2 **



Die grüne Transport-Röhre oberhalb von Vanilla Secret 1 führt Dich zu diesem Ort.

** Durch einen Sprung auf den P-Block verwandeln sich die Spike Tops in silberne Münzen, die Dir einige Extraleben einbringen.



60 Vanilla Dome

** Diese Röhre führt in einen Schatzraum voller Goldmünzen.



Vanilla Secret 3 ***



** Auf den Delphinen kannst Du über das Wasser hüpfen. Noch schneller gelangst Du ins Ziel, wenn Du mit einem Cape direkt am Eingang durch die Luft fliegst. Dort findest Du auch eine Drachenmünze. Falls Du einmal ins Wasser fällst, kannst Du die Stachelfische mit der Hilfe von Yoshi auffressen.

Vanilla Fortress ***

** Der untere Weg, der Dich durch diese Röhre führt, ist der schnellste und der sicherste.



** Die Bony Beetles kannst Du nur beseitigen, wenn sie in Bewegung sind. Sobald sie stehenbleiben, strecken sie Dir ihre Stacheln entgegen.



62 Vanilla Dome



** Die Reznor-Saurier kannst Du mit gezielten Kopfstößen von ihren Sockeln fegen. Wenn Du Dich dabei beeilst, schaffst Du es von der Brücke aus, noch bevor sie zusammenbricht. Ansonsten stellst Du Dich auf einen leeren Sockel und erledigst Deinen Job von dort aus.

Vanilla Dome 2 **

** Den Vanilla Dome 2 mußt Du ebenfalls zweimal betreten. Zuerst schwimmst und läufst Du nach rechts zu dem Zieltor. Beim zweiten Betreten trägst Du den P-Block soweit nach links wie möglich, drückst ihn dann und springst in die Schlucht, die zu diesem geheimen Ausgang zum Red Switch Palace führt.



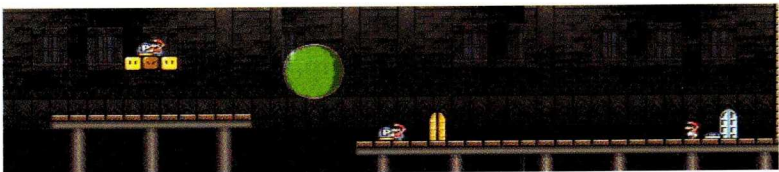
Red Switch Palace

** Der Besuch beim Red Switch Palace ist obligatorisch, wenn Du alle Orte von der Super Mario World sehen willst!



Vanilla Ghost House **

** Der mittlere der drei gelben Steine enthält einen P-Block, den Du nach rechts bis zur Spielflächenbegrenzung trägst. Dort drückst Du ihn und verläßt durch die silberne Tür das Vanilla Ghost House. Im Vanilla Ghost House gibt es ausnahmsweise keinen geheimen Ausgang.



Vanilla Dome 3 ***

Hier lohnt es sich, Yoshi mitzunehmen. Seine Unterseite ist gegen die Lava-ungeheuer, die Dich während Deiner Floßfahrt angreifen, geschützt.



** Diese Röhre führt Dich in eine kleine Eiswelt, in der Du eine Cape-Feder erhältst. Du solltest die Eiswelt nur betreten, wenn Du schon etwas Übung im Laufen über Eis hast. Sonst kann es Dir passieren, daß Du ein Leben verlierst, bevor Du die Cape-Feder erhältst.

** Die Jumping Pumpkin Plants, die aus diesen Röhren wachsen, kannst Du in aller Ruhe mit Yoshi abgrasen. Leider führt keine dieser Röhren in eine Schatzkammer.



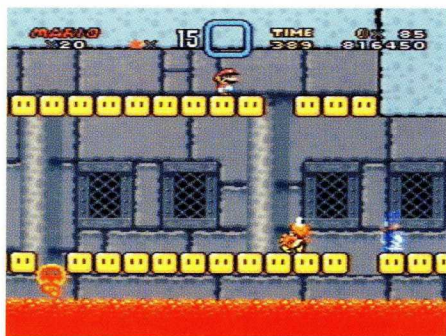
Vanilla Dome 4 ***

Um dem Wirbel der vielen kleinen Bomben zu entgehen, holst Du Dir auf der Star Road den blauen Yoshi. Wenn Du nun eine geflügelte Koopa frißt, kannst Du mit Yoshi über dem Chaos in Richtung Ziel fliegen.

** Wenn Du die Jumping Pumpkin Plant beseitigt hast, führt die blaue Röhre in einen Schatzraum, der mit Gold und einer Drachenmünze gefüllt ist.



Lemmy's Castle ***

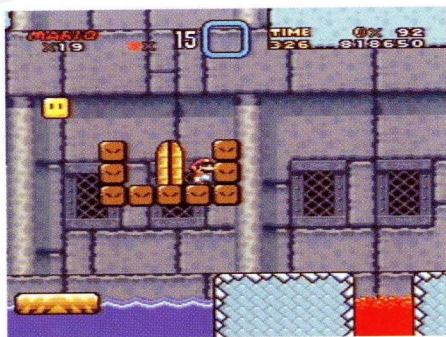


** Hier kannst Du Dir keinen Drehsprung leisten! Du wartest geduckt, bis einer der Zauberer eine Lücke in die Reihe der gelben Steine geschossen hat.



66 Vanilla Dome

MARIO

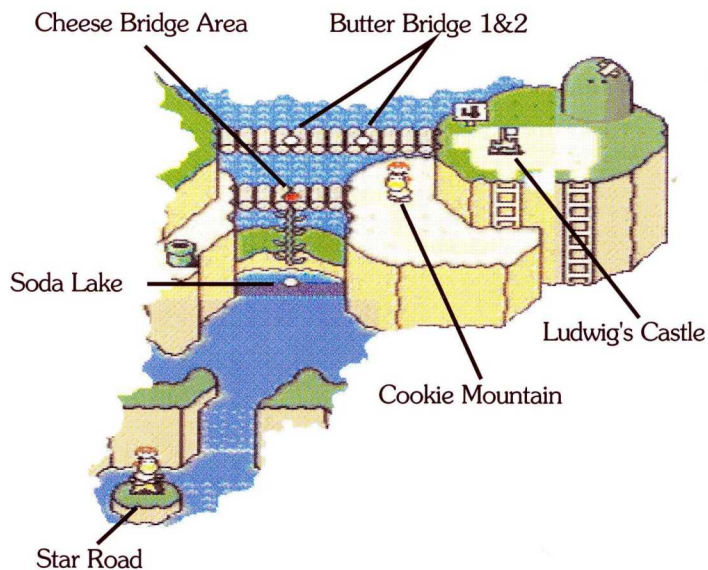


** Gehst Du den schweren Weg durch diese Tür, wirst Du mit einem Extraleben belohnt. Um an die Tür zu gelangen, trägst Du den P-Block in die Nähe und drückst ihn herunter.

** Beim Kampf gegen Lemmy stehst Du nicht unter Zeitdruck. Du wartest einfach in möglichst großem Abstand zu der Flamme, bis Lemmy auftaucht, um ihm auf seinen Kopf zu springen.



Cookie Mountain



Der Weg

- Butter Bridge 1
- Butter Bridge 2
- Ludwig's Castle
- Cheese Bridge Area (zweimal)
- Soda Lake
- Star Road, Star World 3
- Cookie Mountain



Butter Bridge 1 *****

Um diesen sehr schweren Ort zu schaffen, holst Du Dir am besten den blauen Yoshi, indem Du Star World 2 betrittst und den kleinen Yoshi fütterst. Nun kannst Du Dir auf der Butter Bridge 1 eine Koopa angeln und über den schweren Level hinwegfliegen. Ohne Yoshi hältst Du Dich immer am linken Bildschirmrand und versuchst, Dich mit gedrücktem B-Button und dem Cape auf den Koopas abzufedern.

** Die grauen Plateaus rasen bei Berührung in den Abgrund. Daher solltest Du sie nur für einen kurzen Zwischenschritt nutzen. Vorher kannst Du durch Betätigen des R-Buttons auf Deinem Controller den Bildschirmarschnitt nach rechts verschieben, um das nächste Plateau anvisieren zu können.



** Die großen Pilze, die Du häufig als Standfläche benutzen mußt, sinken langsam ab, wenn Du auf ihnen stehst. Wenn Du ein Cape besitzt, kannst Du Dich mit einigen Sprüngen (mit gedrücktem B-Button) lange in der Luft halten. So verhinderst Du das Absinken Deiner Standfläche, bis Du den Sprung auf den nächsten Platz durchführen kannst.



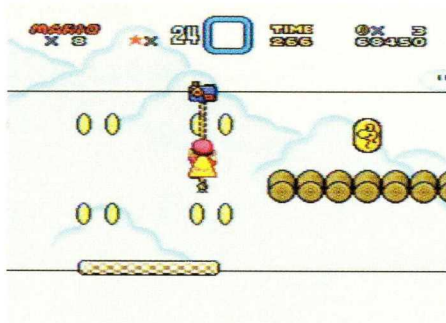
Butter Bridge 2 **

Hier solltest Du einmal mit einem ausführlichen Cape-Flug in den Wolken nachsehen. Gold und Drachenmünzen warten dort auf Dich.



** Die rechte Röhre ist der Einstieg in einen kleinen Parcours, ...

** ... in dem Du Gold in Massen und eine Drachenmünze finden kannst. Außerdem kannst Du das Bewegen an dieser Kette üben, die Dir in den höheren Levels häufig begegnen wird.



Ludwig's Castle

** Die Brücke senkt sich ab. Um sie aufzuhalten mußt Du Dich sehr schnell bewegen und den Off-Schalter betätigen. Nur bei einem Sprint mit gedrücktem Y-Button schaffst Du es noch rechtzeitig.



** Hier bewegen sich so viele Koopas entlang der Gitterzäune, daß Du Kämpfen besser aus dem Weg gehen solltest. Ausweichen ist hier ungefährlicher.



72 Cookie Mountain

MARIO

** Ludwig van Koopa himself! Drei Sprünge auf seinen Schädel reichen wie immer. Zwischendurch mußt Du seinen Feuerkugeln ausweichen.



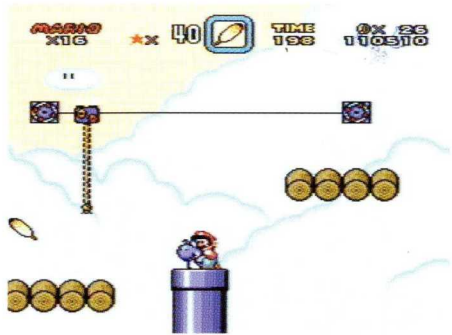
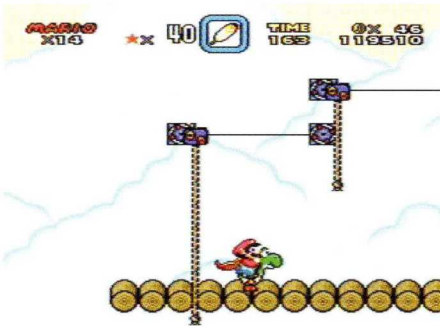
Cheese Bridge Area ****

In der Cheese Bridge Area ist ein Geheimausgang verborgen, der besonders schwer zu erreichen ist. Das Zieltor, das Du zuerst siehst, ist nur eine Attrappe ...



** Diese Flügel nützen Dir nur etwas, wenn Du mit Yoshi unterwegs bist. Dann tragen sie Dich bis zum normalen Ausgang, den Du noch vor dem Geheimausgang einmal durchlaufen solltest.

** Die Röhre führt in einen kleinen Parcours.



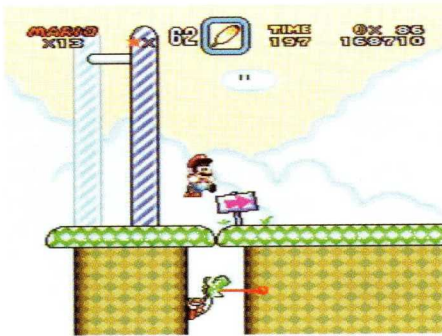
** Hier ist der Anlauf für den Sprung zur Zielattrappe. Dazu benötigst Du die Cape-Feder und Yoshi. Am Ende der Anlauffläche drückst Du den B-Button durch. Auf diese Weise kannst Du Dich von der letzten Säge abfedern, um den weiten Weg in einem Zug schaffen zu können.



74 Cookie Mountain

MARIO

** Diese Ziellinie darfst Du auf keinen Fall überschreiten. Du springst mit durchgehend gedrücktem B-Button so weit nach links, bis Du Dich knapp neben dem Plateau befindest und drehst Dich dann auf der Höhe des Plateaus in der Luft um, damit Du nach rechts unten weitschwebst.



** Sobald der Drache unterhalb des Plateaus die Ziellinie überschritten hat, springst Du mit einem Drehsprung nach rechts oben ab. Dabei darf der Kopf von Mario auf keinen Fall die Pfosten des Zieltors berühren. Nun brauchst Du nur noch einige Schritte nach rechts zu laufen, um zu dem geheimen Zieltor zu gelangen, das Dich zum Soda Lake führt.

Soda Lake ***

** Wenn Du sehr schnell schwimmst, kannst Du die Kanonen hinter Dir lassen, noch bevor sie ihr Feuer eröffnen. Wenn Du an einer Stelle zu lange wartest, schießen die Kanonen unablässig, so daß Dein weiterer Weg ziemlich erschwert wird.



Star Road, Star World 3



** Zuerst betätigst Du den P-Block, damit sich die Spike-Tops in Silbermünzen verwandeln. Dann nimmst Du den Baby-Yoshi in die Hand und fütterst ihn mit fünf Münzen, damit er wächst. Jetzt kannst Du das Zieltor passieren. Danach betrittst Du Star World 3 erneut, um den Geheimausgang zu finden.





** Jetzt steigst Du von Yoshi ab und zielst mit einem Steinwurf auf Lakitu. Dabei mußt Du allerdings darauf achten, daß Du den Stein aus dem mehrschichtigen Untergrund nimmst. Sonst kann es Dir passieren, daß Du Dir den Boden unter den Füßen entziehst!

** Von der Steinsäule am linken Bildschirmrand aus, oder durch einen Hyper-Sattelsprung von Yoshis Rücken kannst Du in die Wolke gelangen. Mit der Wolke schwebst Du senkrecht nach oben, wo Du den Geheimausgang findest. Dabei mußt Du Dich ein wenig beeilen, denn die Wirkung der Wolke läßt ziemlich schnell nach.



Cookie Mountain **

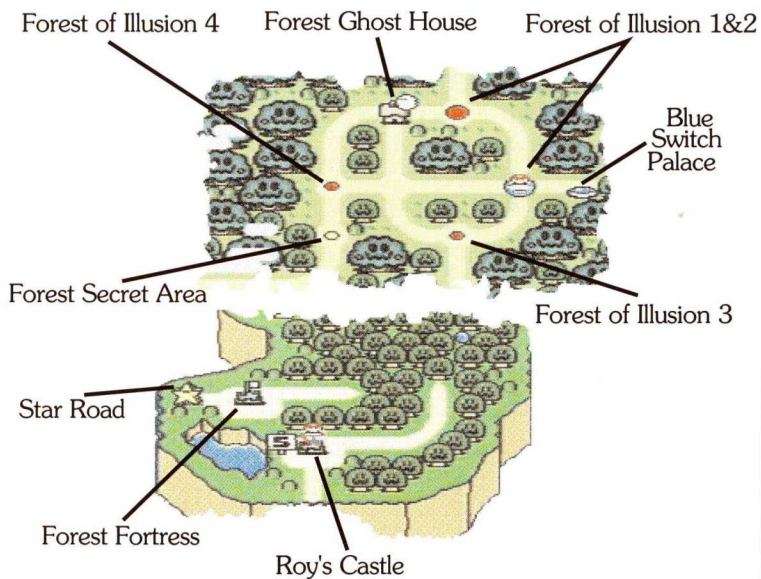
** Diese Bohnenranke führt Dich zu einem Extraleben. Du springst erst dann nach links ab, wenn Du dicht unter dem braunen Stein bist. Dieser Sprung ist nicht ganz einfach.



** Um die gefährlichen Sumo Brothers von ihren Plateaus zu holen, bevor sie Dich mit flüssigem Feuer übergießen, mußt Du Dich beeilen. Sobald ein Sumo Brother auf dem Bildschirm erscheint, rast Du mit gedrücktem Y-Button auf ihn zu und holst ihn mit einem Kopfstoß von seinem Plateau.



Forest of Illusion



Der Weg

- Forest of Illusion 1 (zweimal)
- Forest of Illusion 2 (zweimal)
- Blue Switch Palace
- Forest of Illusion 3 (zweimal)
- Forest Ghost House (zweimal)
- Forest of Illusion 4 (zweimal)
- Forest Secret Area
- Forest Fortress
- Star Road, Star World 4 (zweimal)
- Roy's Castle



Forest of Illusion 1 ***

** Im rechten gelben Fragezeichen findest Du einen Power-Ballon. Mit dem Ballon schwebst Du unter dem Holzsteg nach links zu dem Geheimausgang, der den Weg zum Forest Ghost House öffnet. Danach betrittst Du noch einmal den Forest of Illusion 1, um durch das Zieltor zu laufen.



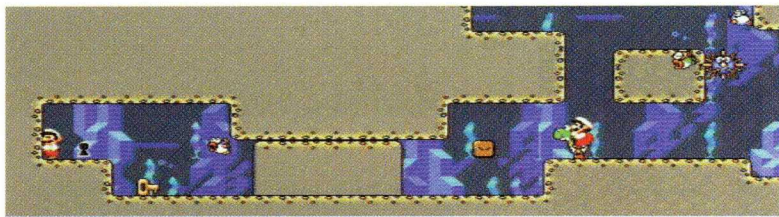
** Mit den Wigglers legst Du Dich besser nur an, wenn Dir Yoshi mit seiner Zunge helfen kann. Springst Du mit dem normalen Mario auf einen solchen Gegner, wird er sehr schnell wütend und verfolgt Dich in einer Geschwindigkeit, die Dir einige Unannehmlichkeiten bereiten kann.



Forest of Illusion 2 ***

In dieser Wasserwelt kannst Du durch das Aufsammeln der blauen Steine Deine Schwimmgeschwindigkeit steigern. Mit einem blauen Stein in der Hand kannst Du Deinen Gegnern schneller ausweichen. Außerdem platzen die Gegner bei einer Berührung mit dem Stein. In dem Labyrinth verfolgst Du immer den obersten Weg. So gelangst Du am schnellsten zum Ziel.

** Der Geheimausgang zum Blue Switch Palace befindet sich hinter dieser scheinbar undurchdringbaren Mauer.



** Nachdem Du den Schlüssel ins Schloß gesteckt hast, mußt Du Dich noch einmal ins Wasser stürzen, um durch das reguläre Zieltor zu schwimmen. Es befindet sich rechts hinter dem geheimen Ausgang.

Blue Switch Palace

** Wie in allen Schalterpalästen drückst Du den großen Schalter, damit sich blaugestrichelte Felder in blaue Ausrufezeichenblöcke verwandeln.



Forest of Illusion 3 ***



** In der blauen Röhre wartet ein Extraleben darauf, von Dir abgeholt zu werden.



84 Forest of Illusion



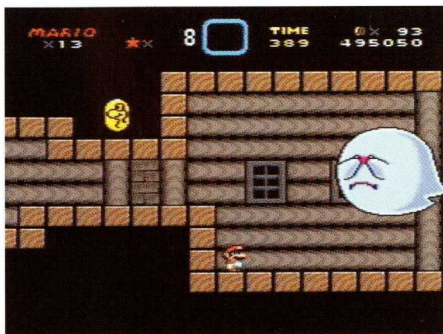
** Im Forest of Illusion 3 ist der Geheimausgang leicht zu finden. In dieser Röhre befinden sich Schlüssel und Schloß. Allerdings mußt Du einen Superpilz, eine Cape-Feder oder die Feuerblume besitzen, um ...

** ... die gelben Steine mit einem Drehsprung zerstören zu können. Wie immer läufst Du anschließend noch einmal durch das Zieltor.

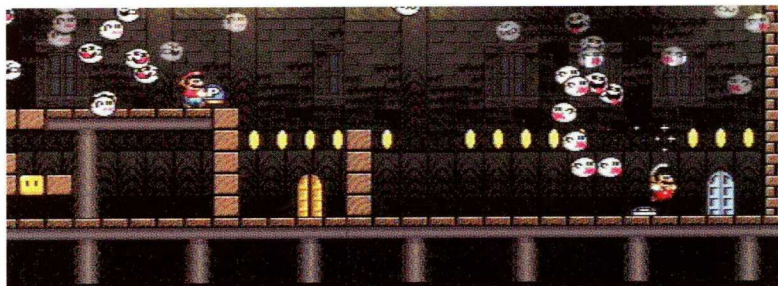


Forest Ghost House ***

** Um über The Big "Boo" springen zu können, mußt Du ihn erst vorsichtig in die Nähe des Bodens locken.



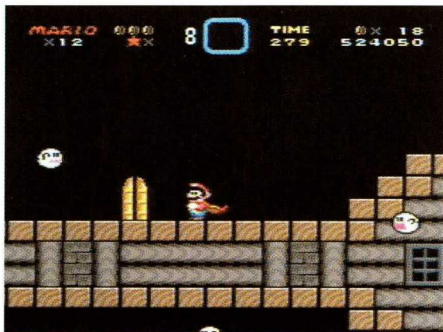
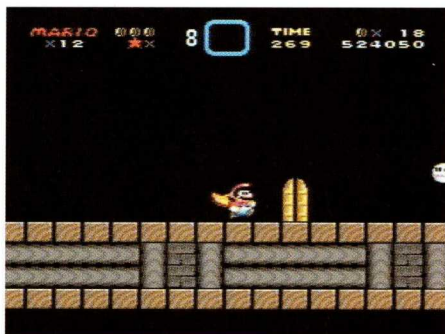
** Du nimmst den P-Block bis zur rechten Wand mit. Sobald Du ihn drückst, erscheint diese silberne Tür, durch die Du hindurch mußt.



86 Forest of Illusion



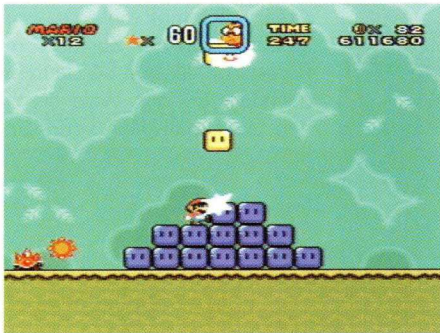
** Links oben findest Du diesen Ausgang aus dem Forest Ghost House.



** Beim zweiten Betreten vom Forest Ghost House schlüpfst Du wieder durch die silberne Tür und läufst danach links an der Tür vorbei, durch die Du beim ersten Mal das Ghost House verlassen hast. Dort findest Du eine weitere Tür, die einen geheimen Ausgang öffnet.

Forest of Illusion 4 ***

** Die mittlere Röhre führt in einen Schatzraum.



** An dieser Stelle kannst Du Lakitu mit einem Steinwurf ausknocken und auf seiner Wolke in der Luft auf Schatzsuche gehen.



88 Forest of Illusion

MARIO

** In dieser Röhre ist ein weiterer geheimer Ausgang. Du kannst die Röhre nur mit einer Cape-Feder erreichen. Die Cape-Feder kannst Du Dir im Forest Ghost House besorgen (das Du sofort mit Start + Select verlassen kannst).



** Der geheime Ausgang öffnet den Weg zur Forest Secret Area. Allerdings mußt Du erst einmal durch das Zieltor vom Forest of Illusion 4 laufen, nachdem Du den Wald durch den Geheimausgang verlassen hast.

Forest Secret Area **

Die Forest Secret Area kannst Du einfach überfliegen, indem Du direkt am Eingang mit einem Cape startest.

** Um möglichst viele Schätze einsammeln zu können, solltest Du immer die Plateaus wechseln, sobald sich ihr Weg kreuzt. Wenn eine Koopa in Deine Nähe kommt, kannst Du Dich mit gedrücktem B-Button auf ihr abfedern. Besonders gut funktioniert dies, wenn Du im Besitz einer Cape-Feder bist.



Forest Fortress ****



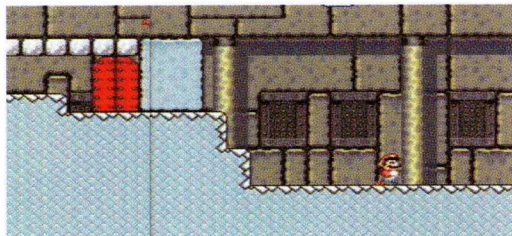
** Vor den stampfenden Säulen bist Du am linken Bildschirmrand ziemlich sicher. Die Mulden kannst Du ausnutzen, um Dich geduckt vor den Säulen zu schützen.



90 Forest of Illusion

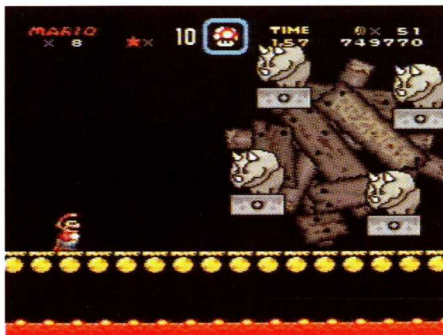
MARIO

** Zwischen zwei Sägeblättern findest Du am linken Bildschirmrand immer noch einen Platz. Allerdings mußt Du dann rechtzeitig nach rechts weiterlaufen, um nicht beim automatisch scrollenden Bildschirm in die Sägeblätter gedrückt zu werden.



** Wenn Du an der roten Eingangstür zu Reznor vorbeiläufst, kannst Du hier einen gewagten Cape-Flug nach rechts ansetzen, der Dir zahlreiche Extraleben beschert. Der Verlust eines Lebens bei diesem schwierigen Flug ist allerdings auch möglich.

** Ein paar schnelle Kopfstöße bewirken hier wie immer Wunder.



Star Road, Star World 4 ***



** Den kleinen roten Drachen muß Du in die Hand nehmen und mit fünf Gegnern füttern, damit Du auf ihm reiten kannst. Der Vorteil vom roten Yoshi besteht darin, daß alle Schildkrötenpanzer in seinem Maul zu Feuerkugeln verarbeitet werden. Wenn Du in Orte mußt, in denen Du Probleme mit solchen unverdaulichen Panzern hast, kannst Du immer kurz die Star World 4 auf-

suchen und Dir den roten Yoshi besorgen. Sofort danach drückst Du Start + Select, um zum Ausgangsort zurückkehren zu können.

** Hier befindet sich der geheime Ausgang von Star Road 4. Nur bei regelmäßigem Besuch der Schalterpaläste hast Du allerdings die Chance, zu diesem Ausgang zu gelangen. Sonst sind diese Ausrufezeichenblöcke nicht ausgefüllt, und Du findest keinen Halt unter den Füßen. Auch hier muß Du die Star World 4 ein zweites Mal betreten, um sie durch das Zieltor zu verlassen.



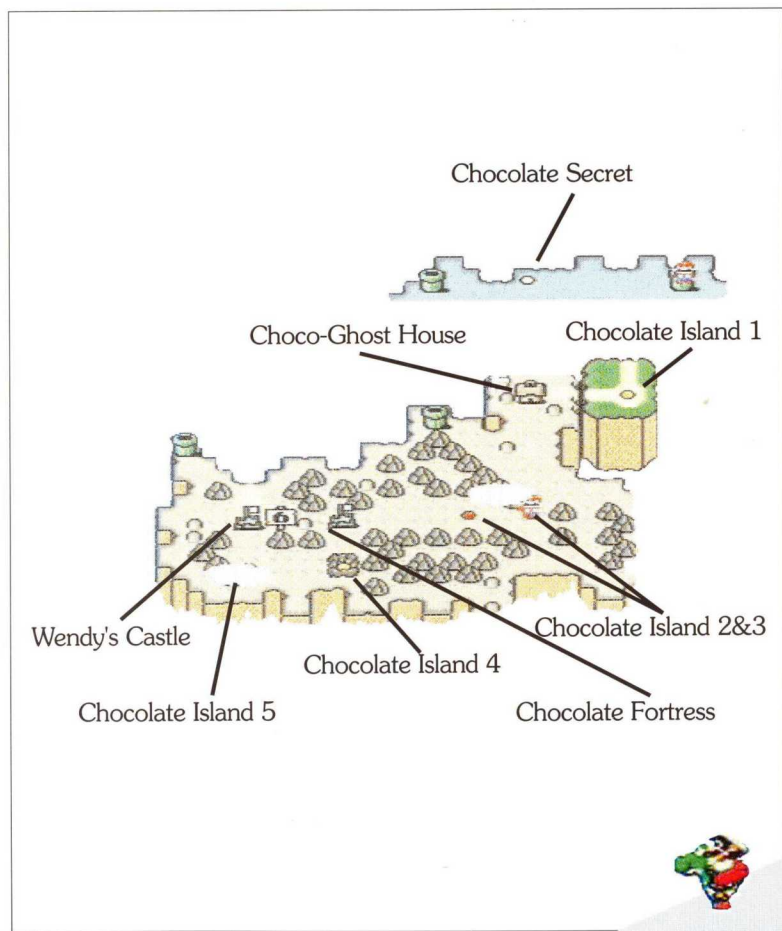
Roy's Castle *****

** Auf diesem beweglichen Plateau hältst Du Dich immer in der Mitte, um bei Gefahren eine gute Ausweichmöglichkeit zu haben. Wenn das Plateau in die Nähe der wackeligen Zapfen an der Decke kommt, läufst Du kurz nach vorne, damit sie herunterfallen und weichst danach ans Ende des Plateaus aus.



** Bei Roy mußt Du Dich schon etwas beeilen. Die Wände des Raumes rücken nämlich zusammen und erschweren Dir die Aufgabe zusehends. Direkt auf der ersten Bahn von Roy solltest Du zwei Treffer anbringen, um ihm danach mit einem dritten Sprung den Rest geben zu können.

Chocolate Island



Der Weg

- Chocolate Island 1
- Choco-Ghost House
- Chocolate Island 2 (mindestens zweimal)
- Chocolate Secret
- Chocolate Island 3 (zweimal)
- Chocolate Fortress
- Chocolate Island 4
- Chocolate Island 5
- Wendy's Castle
- Sunken Ghost Ship



Chocolate Island 1 ***

** Hier ist der Einstieg in eine kleine Wasserwelt mit Extra-leben. Wenn Du durch die schräge Röhre wieder an die Oberfläche geschossen wirst, hältst Du den B-Button gedrückt, weil Du Dich auf einer Koopa in der Luft nach rechts abfedern mußt. Ansonsten droht Dir der Sturz in den Abgrund.



Choco-Ghost House ***



** So verlockend diese Angelschnur auch ist, der Kontakt kostet Dich ein Leben. Besonders bei Sprüngen zwischen den Plateaus mußt Du aufpassen, um die Angelschnur nicht zu berühren. Vor einem solchen Sprung läufst Du einfach etwas nach links, um den Hobby-Angler von der gefährlichen Stelle wegzulocken. Erst dann hast Du freie Bahn für einen Sprung.

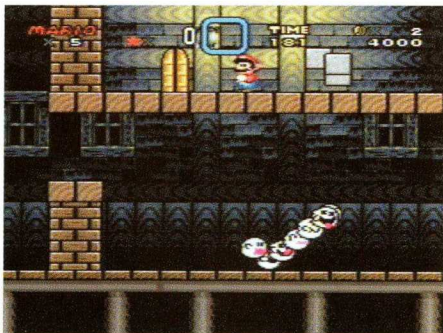


96 Chocolate Island



** Diese drei Geister mußst Du nach rechts locken, um auf ihnen zu der Ausgangstür hochspringen zu können. Du nährst Dich ihnen und bleibst immer einige Schritte vor ihnen, damit sie in Bewegung bleiben.

** Hier befindet sich der Ausgang vom Choco-Ghost House. In diesem Ghost House befindet sich ausnahmsweise kein Geheimausgang.



Chocolate Island 2 *****

In diesem Ort ist der geheime Ausgang zum Chocolate Secret besonders raffiniert versteckt. Nur, wenn Du die ersten zwei Abschnitte so schnell bewältigst, daß Dein Zeitlimit noch über 250 Sekunden beträgt, findest Du den Schlüssel und das Schloß.

** Hier ist die Schlüsselszene von Chocolate Island 2! Abhängig von der Anzahl der Münzen, die Du hier sammelst, gelangst Du später in verschiedene Abschnitte. Die Anzahl der Münzen, die dieser Fragezeichenblock herausrückt, kannst Du durch die Geschwindigkeit Deiner Sprünge beeinflussen. Wenn Du Dich mit Yoshi direkt unter den Block stellst und mit dem B-Button tippelst, erhältst Du am meisten Münzen.



** Nur, wenn Du mit permanent gedrücktem Y-Button und ohne Sammeln von Extras durch den ersten und diesen zweiten Abschnitt rast, gelangst Du (eine Restzeit von über 250 Sekunden vorausgesetzt!) zum geheimen Ausgang. Am einfachsten kannst Du diesen zweiten Abschnitt in der geforderten Zeit bewältigen, wenn Du Dich mit gedrücktem

B + Y-Button von den Koopas nach rechts abfederst.



98 Chocolate Island

MARIO

** Hier ist der geheime Ausgang zum Chocolate Secret. Es lohnt sich, diesen Ausgang zu finden, denn das Chocolate Secret macht besonders viel Spaß. Der Besitz eines Capes ist hier von Vorteil, um die Football Chucks ausknocken zu können, die sich in diesem Ort gleich in ganzen Rudeln tummeln. Ohne Cape müßt Du sie mit den blauen Steinen bewerfen. Die grünen Ausrufezeichenblöcke enthalten alle Cape-Federn!



Chocolate Secret *****

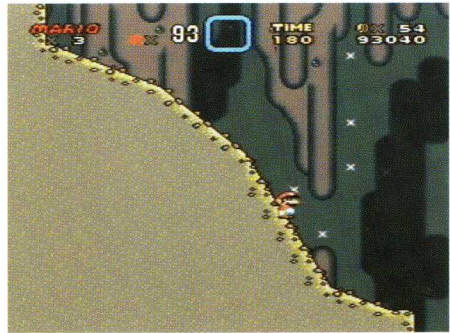


** Diese Röhre führt zu einem kleinen Parcours. Schätze findest Du dort allerdings nicht.



Chocolate Island 99

** Auf allen schrägen Flächen kannst Du Dich wie auf einer Rutsche fortbewegen. Dazu drückst Du das Steuerkreuz auf Deinem Controller in Laufrichtung schräg nach unten. Mit dem nötigen Schwung kannst Du dabei alle Gegner, die Deinen Weg kreuzen, ummähen.



Chocolate Island 3 ****



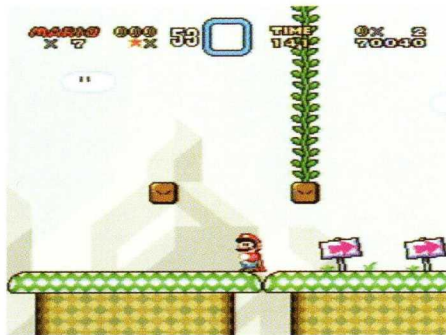
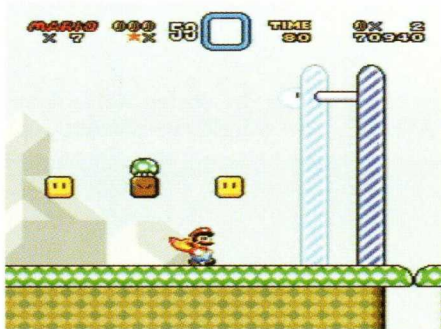
** In der oberen Röhre befindet sich ein mit so vielen Goldmünzen gefüllter Raum, daß Du hier mit Sicherheit ein Extraleben erhältst.



100 Chocolate Island



** Der Ausgang über der Bohnenranke ist nur eine Attrappe. Du nimmst unten (nachdem Du die Koopa übersprungen hast) mit dem Cape Anlauf und fliegst nach rechts...



** ...zum Ausgang, der den Weg zum Chocolate Fortress öffnet. Anschließend betrittst Du den Ort noch einmal und nimmst den Ausgang, der sich über der Bohnenranke befindet.

Chocolate Fortress ****

** Bei diesen Baumstammspitzen mußst Du Dich besonders vorsichtig nach vorne tasten. Nachdem eine Baumstammspitze heruntergesaut ist, rast Du mit gedrücktem Y-Button weit nach rechts, um möglichst viele der Stämme hinter Dich bringen zu können.



** Hier brauchst Du unbedingt eine Cape-Feder. Mit gedrücktem B-Button segelst Du nach rechts und wechselst dann in der Luft die Sprungrichtung, damit die Fallen ausgelöst werden. In der Aufwärtsbewegung der Fallen kannst Du ungefährdet nach rechts weiterlaufen.



102 Chocolate Island



Chocolate Island 4 ***

** In diesem unübersichtlichen Ort orientierst Du Dich am besten immer am untersten Weg. Dort findest Du auch die Extraleben.



** Im mittleren gelben Stein ist ein P-Block verborgen, mit dem der Weg ...

** ... zu dieser Röhre frei wird. Dort läßt Du Dich nach unten fallen und versuchst, die Höhlen am rechten Bildschirmrand zu erreichen, in denen einige Extras versteckt sind.



Chocolate Island 5 ****



** Der Einstieg in diese Röhre, der nur nach dem Drücken des P-Blocks möglich ist, lohnt sich.



104 Chocolate Island



** Um die nächste Röhre erreichen zu können, mußt Du Dich mit gedrücktem B-Button auf Chuck abfedern. Der Versuch, Chuck auf diesem schmalen Stück durch Sprünge auszuknocken, endet meistens mit dem Verlust von einem Leben.



Wendy's Castle *****



** Zwischen den Pfählen mußt Du mit gedrücktem B-Button über die Sägeblätter springen und Dich dabei möglichst lange in der Luft halten. Ein Cape ist dabei sehr nützlich. Wenn Du einen solchen Sprung optimal timst, kannst Du anschließend mit einem Sprint mit gedrücktem Y-Button die ganze lange Pfahlreihe hinter Dich bringen.

** Geduld ist alles, was Du für den Endgegner Wendy O. Koopa mitbringen mußt. Dein Hauptaugenmerk sollte sich darauf richten, den Flammen auszuweichen. Nebenbei, bei günstiger Gelegenheit, springst Du Deinem Endgegner dreimal auf seinen Schädel. Am einfachsten fällt Dir diese Aufgabe, wenn Du Dich immer in einem Bildschirmritzel aufhältst und nur dort auf das Auftauchen von Wendy O. Koopa wartest.



Sunken Ghost Ship ****



** In kurzen Abständen entstehen hier Geister. Auf diese Abstände mußt Du Dich einstellen, damit Du Deine Geschwindigkeit rechtzeitig bremsen kannst. Ins Sunken Ghost Ship kannst Du ruhig mit Drachen und Superpilz hineingehen, damit Du nicht bei jedem Treffer von neuem beginnen mußt.



106 Chocolate Island

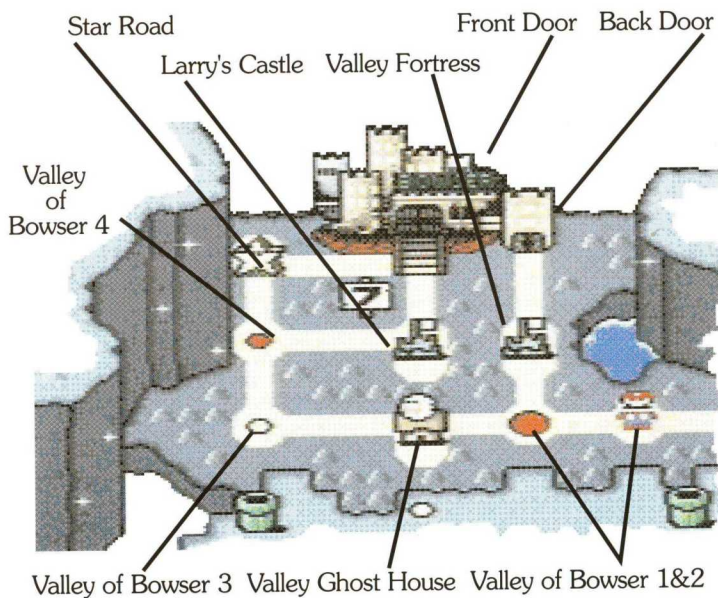


** Wenn Du Dich in diesem Ring aus Geistern befindest, mußt Du möglichst bewegungslos verharren, bis der Weg frei wird. Sonst verfolgen Dich diese einzelnen kleinen Geister, und Du hast im Ring kaum eine Chance zum Ausweichen.



** Der grüne Schalter öffnet nach einem langen freien Fall den Eingang ins Valley of Bowser, in dem Dir die schwerste Aufgabe bevorsteht!

Valley of Bowser



Der Weg

- Valley of Bowser 1
- Valley of Bowser 2 (zweimal)
- Valley Fortress
- Valley Ghost House (zweimal)
- Valley of Bowser 3
- Valley of Bowser 4 (zweimal)
- Star Road, Star World 5 (zweimal), Special Stage
- Larry's Castle
- Back Door



Valley of Bowser 1 ****

** Über die Mega Moles kannst Du einfach hinweglaufen. Besiegen kannst Du sie und die Football Chucks, die gleich scharenweise in diesem Ort auftreten, am besten mit einem Cape-Wirbel. Du gelangst am schnellsten zum Zieltor, wenn Du Dich möglichst nahe am unteren Bildschirmrand hältst.



Valley of Bowser 2 *****



** In diesen Ort solltest Du nur mit Yoshi hinein. Die Koopas haben unverdauliche Panzer, die Du jeweils am besten nach links ausspuckst. Sonst wirst Du von den Panzern umgemäht.





** Wenn Du Yoshi dabei hast und die Flügel nimmst, die zu Beginn des zweiten Abschnitts in einem gelben Fragezeichenblock versteckt sind, kannst Du durch die mit Schätzen gespickte Luft zum Zieltor fliegen. Anschließend betrittst Du das Valley of Bowser 2 erneut, um einen geheimen Ausgang zu suchen.

** Hier kannst Du Dich nur äußerst vorsichtig fortbewegen. Wenn Du eine Lücke am oberen Bildschirmrand zum Pausieren auswählst, wartest Du, bis die gelbe Fläche nach oben fährt. Bei einer Lücke am unteren Bildschirmrand machst Du es umgekehrt. Du kannst durch Drücken des R-Buttons den Bildschirmabschnitt nach rechts verschieben, ohne Dich zu bewegen.

Auf diese Weise siehst Du eher, welchen Weg Du einschlagen mußt.



** Der geheime Ausgang zum Valley Fortress befindet sich hinter dem Eingang zum dritten Abschnitt. Um ihn zu erreichen springst Du auf die Höhlendecke und läufst einige Schritte nach links. Dabei verlierst Du Deine Spielfigur für kurze Zeit aus den Augen.



Valley Fortress ****



** Hier mußt Du Dich wieder mit den spitzen Baumstämmen auseinandersetzen. Eine vorsichtige Gangart ist im Valley Fortress Pflicht! Erst wenn ein Baumstamm in die Aufwärtsbewegung übergeht, rast Du mit gedrücktem Y-Button an möglichst vielen Baumstämmen vorbei.



Valley Ghost House *****

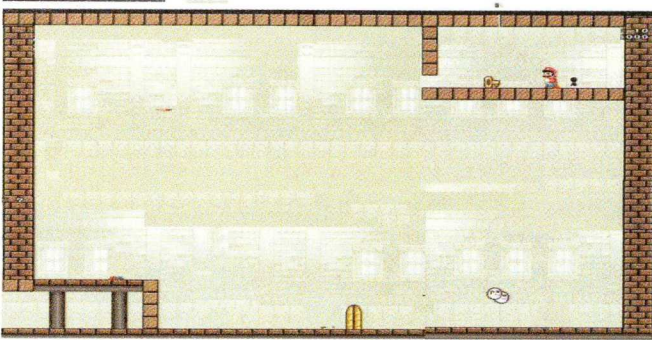
Im Valley Ghost House ist der am schwersten zu erreichende Geheimausgang versteckt! Nur wenn Du die Technik des Cape-Fluges perfekt beherrschst, kannst Du durch diesen Ausgang das Ghost House verlassen.

** Du nimmst den P-Block und drückst ihn. Erst dann entsteht ein Weg nach rechts, den Du in möglichst großer Geschwindigkeit zurücklegen mußt, um eine der fünf Türen erreichen zu können, die sich rechts befinden. Vorher schnappst Du Dir den Super-Stern, der an dieser Stelle frei durch den Raum schwebt.



** Zunächst verläßt Du das Ghost House durch den Ausgang hinter der dritten und der vierten Tür. Hinter der fünften Tür findest Du einen Schatzraum mit einer Drachenmünze. Danach betrittst Du das Ghost House erneut und rennst nach dem Drücken des P-Blocks durch die zweite Tür.

** Dort kannst Du mit dem Cape diesen Geheimausgang, der den Weg zu Larry's Castle öffnet, finden. Um durch diesen schmalen Durchgang schlüpfen zu können, mußt Du mit etwas Geschwindigkeit genau in die Lücke fliegen. Wenn Du in der Lücke steckst, duckst Du Dich sofort, da Du ansonsten wieder hinunterfällst. Nun drückst Du das Steuerkreuz schräg nach rechts unten und tippelst mit dem B-Button. Auf diese Weise kannst Du trotz Deiner Größe durch die schmale Lücke zum Geheimausgang hüpfen.



Valley of Bowser 3 ****



** Die Plateaus rasen nach einem Countdown in den Abgrund. Am leichtesten gelangst Du durch diesen Ort, wenn Du Dir in Star World 2 den blauen Yoshi besorgst. Nun kannst Du nach dem Verzehr einer der fliegenden Schildkröten über dem Spielgeschehen hinweg zum Zieltor fliegen. Ansonsten mußt Du die riesigen Banzai-Bills und einige Koopas nutzen, um

die Lücken zwischen einigen Plateaus zu überbrücken.



Valley of Bowser 4 *****

** Das ist der Eingang in eine kleine Eiswelt, die nicht ganz ungefährlich ist.



** An dieser Stelle kommst Du nur ohne den Verlust von Yoshi weiter, wenn Du einen Schuß von Football Chuck direkt in seiner Nähe frisst und schnell über ihn hinwegspringst. Du kannst auch von Yoshi absteigen und Chuck mit einem Cape-Wirbel in die Lava schmeißen. Auf keinen Fall darfst Du Yoshi verlieren, denn ohne ihn kommst Du nicht durch den geheimen Ausgang.

** Hier hast Du nur mit der Cape-Feder eine Chance. Nach jedem Sprung hältst Du den B-Button gedrückt und schwebst so lange durch die Luft, bis die Schüsse dicht unter Dir vorbeigesaust sind. Erst dann landest Du auf den Plateaus und springst schnell nach rechts weiter.



** Nur Yoshi mit seiner langen Zunge kann den Schlüssel aus dem Felsversteck hervorziehen. Wenn Du beim ersten Versuch Yoshi verloren hast, läufst Du durch das reguläre Zieltor und besorgst Dir einen Drachen und zwei Cape-Federn (Valley of Bowser 3, Star World 3, Start + Select) und versuchst es noch einmal.



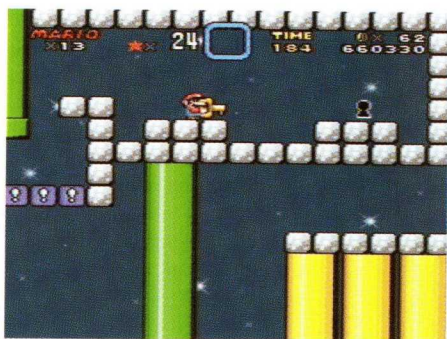
Star Road, Star World 5



** Mit dem blauen Yoshi und einer Koopa im Maul kannst Du es Dir ersparen, über diese gefährlichen Plateaus hüpfen zu müssen. Mit einigen Zwischenstopps und dem Futter neuer Schildkröten kannst Du so bis zum Geheimausgang fliegen, der ziemlich weit oben in der Luft liegt. Ohne blauen Yoshi läufst Du nach rechts bis zu den drei gelben Steinen. Dort springst Du auf den P-Block und wartest, bis diese ...

** ...braune Startbahn entstanden ist. Mit Cape und Yoshi rennst Du auf der Startbahn los und springst mit gedrücktem B-Button am Ende der Bahn nach rechts ab. Nun landest Du auf einem Plateau ...

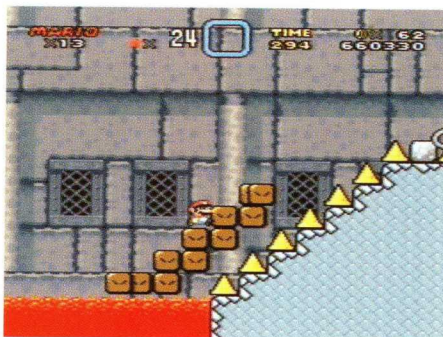




** ... auf dem sich der geheime Ausgang befindet. Durch die schmalen Stellen gelangst Du nur ohne Yoshi. Mit dem großen Mario rennst Du auf die schmalen Lücken zu, duckst Dich und tippelst auf den B-Button, bei gleichzeitig nach rechts und unten gedrücktem Steuerkreuz. Anschließend überfliegst Du noch einmal Star World 5 bis zum Zieltor. So wird der Weg zur Special Stage frei.

Larry's Castle *****

** Anfangs mußt Du wieder auf dem beweglichen Plateau über die Landschaft gleiten. Wenn Du Dich immer in der Mitte des Plateaus aufhältst, hast Du Ausweichmöglichkeiten in beide Richtungen.





** An dieser Stelle kannst Du die Zeit, die Du auf dem beweglichen Plateau verbringen mußt, erheblich verkürzen. Du springst mit gedrücktem Y-Button nach links oben ab und schwebst dann nach rechts auf dieses feste Plateau. Dort wartest Du, bis das bewegliche Plateau wieder bei Dir vorbei kommt.

** Nach einem Sprung über die Holzpfähle mußt Du Dich jeweils ducken, um den Flammen der Zauberer zu entgehen. Hier brauchst Du unbedingt das Cape, um die Mauern aus gelben Steinen mit einem Cape-Wirbel öffnen zu können.



** Larry von dem Schildkrötenpanzer zu stoßen ist eigentlich eine leichte Aufgabe, wenn da nicht die drei Flammen wären, die ständig aus der Lava nach oben fliegen. Immer, wenn die Flammen verschwunden sind, hast Du eine Weile Zeit, um Larry herunterschubsen zu können. Du läßt Dir dabei am besten etwas Zeit. Erst wenn der Moment günstig ist, schlägst Du zu.



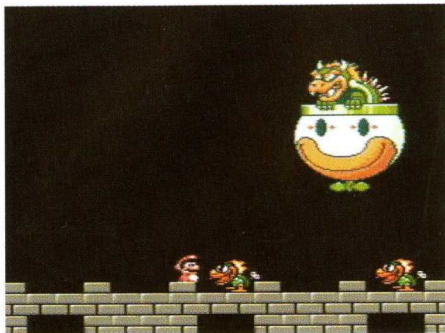
Back Door ****

Der einfachste Zugang zu dem allerletzten Hindernis vor der Befreiung von Prinzessin Toadstool ist die Back Door. Dort gelangst Du schneller und einfacher zum Obermotz, als es durch die Front Door möglich ist.



** Erst wenn Du gegen diesen Fragezeichenblock springst, entsteht eine Lichtquelle, die den Weg zu Bowser wesentlich leichter macht. Mit einem Cape kannst Du die kleinen schwarzen Gegner einfach beiseite fegen.



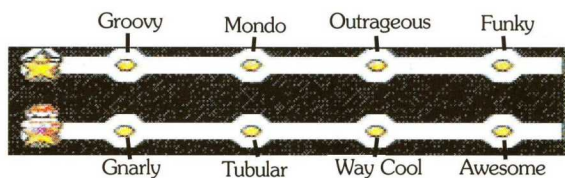
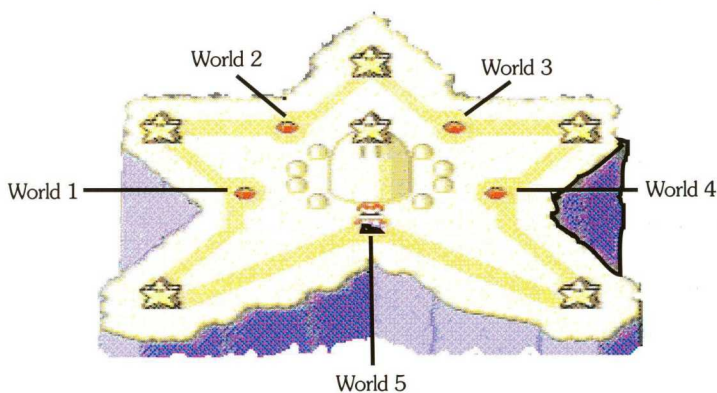


** Bowser greift Dich in drei Phasen in einem seltsamen Luftschiff an. Zunächst bewirft er Dich nur mit Mecha-Koopas, auf die Du springen mußt, um sie Bowser entgegenschleudern zu können. Nach zwei Treffern geht Bowser zur nächsten Angriffsphase über: Er wirft große Blasen aus seinem Luftschiff, die Du direkt überspringen solltest, um nicht mit dem Antrieb seines Luft-

schiffs in Berührung zu kommen. Schließlich attackiert er Dich mit seinem Luftschiff. Dabei kannst Du ihm ausweichen, indem Du mit gedrücktem Y-Button von Bildschirmrand zu Bildschirmrand läufst. In allen drei Phasen mußt Du Bowser zwei Treffer mit den Mechakoopas beibringen. Zwischen den Phasen wirft Dir Prinzessin Toadstool einen Superpilz zu. Wenn Du schnelle Treffer landen kannst, ist der Kampf gegen Bowser ein Kinderspiel. Viel Glück!



Special Stage



122 Special Stage



Gnarly ****

** In der Stage Gnarly bewegst Du Dich fast ausschließlich aufwärts. Nahezu alle gelben Steine enthalten Bohnenranken, an denen Du hochklettern kannst. Auch diese Notenblöcke mußt Du ausnutzen, um den Weg nach oben zu finden. Yoshi schafft diesen Weg leider nicht. Du kannst ihn Dir dann für die nächste Special Stage in einer Star World wieder besorgen.



Tubular *****



** Die Stage Tubular ist eine der schwierigsten Aufgaben in Super Mario World. Wichtig ist es hier, den ersten Power-Ballon bereits in der Aufwärtsbewegung zu erwischen, um keine Sekunde zu verschwenden. Von der Sprungfeder aus springst Du direkt an den Power-Ballon, den Du zuvor durch einen Sprung gegen den gelben Fragezeichenblock freisetzen mußt.



** Den zweiten Power-Ballon darfst Du erst nehmen, wenn die nachlassende Wirkung des ersten Ballons durch Blinken der Spielfigur angezeigt wird. Sonst schaffst Du es nicht, wieder sicheren Boden unter die Füße zu bekommen, bevor die Wirkung des zweiten Ballons aufhört. Du schwebst einfach unter dem zweiten Ballon nach rechts und nimmst ihn erst im letzten Moment.

** Auf diesem Block läßt Du Dich nieder, bevor die Wirkung des zweiten Ballons aufhört. Von dort aus kannst Du mit einem Cape-Sprung nach rechts schweben. Bei optimalem Timing schaffst Du es auch, bis zum Zieltor zu schweben, bevor die Wirkung des zweiten Power-Ballons aufhört.

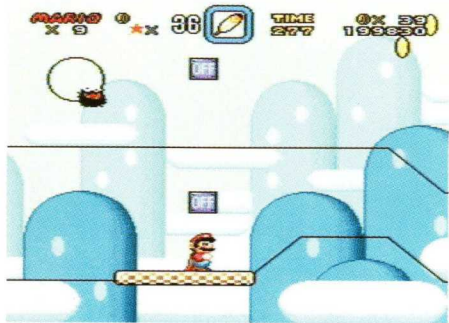


124 Special Stage



Way Cool ****

** Die ersten beiden Off-Schalter mußst Du betätigen, um auf den richtigen Weg zu gelangen. Wenn Du mit Yoshi (Star World 2, Start + Select) diese Stage betrittst, kannst Du Dich von den schwarzen kleinen Gegnern abfedern. Im zweiten Abschnitt findest Du einen Fragezeichenblock, in dem sich ein Paar Drachenflügel befindet. Sie tragen Yoshi und Dich durch die mit Extras gefüllte Luft bis zum Ausgang.



Awesome ****



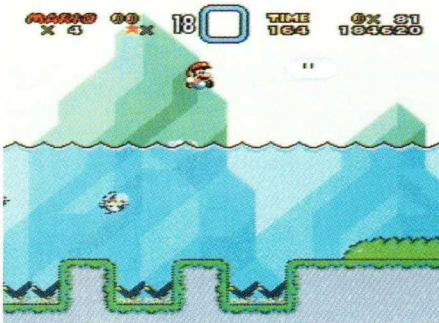
** Wenn Du diese Stage mit einem Drachen angehst, kannst Du nach dem Fressen eines schillernden Schildkrötenpanzers (er verleiht alle Eigenschaften verschiedenfarbiger Drachen auf einmal) über die lästigen Gegner hinwegfliegen! Hinter einer langen Röhre findest Du einen Super-Stern, der Dich unverwundbar macht. Diesen Stern mußt Du Dir schnappen, um gegen die lästigen Flyin' Koopas geschützt zu sein.

Groovy ***

** In der Stage Groovy kann sich Yoshi nach Herzenslust sattfressen. Groovy gehört zu den leichteren Orten der Special Stage. Yoshi ist direkt am Anfang in einem gelben Fragezeichen versteckt, das so dicht am Boden liegt, daß Du nicht dagegenspringen kannst. Du nimmst Dir einen Schildkrötenpanzer und schleuderst ihn gegen den Fragezeichenblock, um Yoshi zu befreien.



Mondo ***

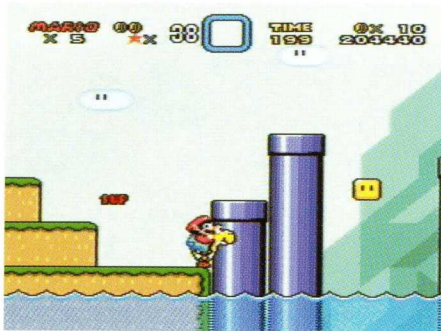


** Das größte Problem sind hier die Gezeiten. Ebbe und Flut wechseln einander ab. Bei Ebbe sind die Fische sehr gefährlich, da sie unberechenbar auf dem Trockenen zappeln. Am besten, Du läßt Yoshi die Arbeit machen.



126 Special Stage

MARIO



** In dieser Röhre findest Du Gold in Massen!!!

Outrageous *****

** In Outrageous befindest Du Dich mitten im übelsten Bombenhagel! Ohne Yoshi bist Du hier chancenlos. Wenn Du durch eine Bombe von Yoshis Rücken heruntergeschossen wirst, kannst Du ihn sofort wieder besteigen, denn Yoshi kann zwischen den Geschütztürmen nicht verschwinden.



** Die Sprungfeder, die Du hier häufig brauchst, kannst Du im Maul von Yoshi transportieren. Direkt die erste Sprungfeder frisst Du und hältst nun den Y-Button permanent gedrückt. Mit der Sprungfeder im Maul rennst Du so schnell wie möglich nach rechts, um dem Bombenhagel zu entgehen. Wenn Du die Sprungfeder einmal verlieren solltest, kannst Du

sie durch die Geschütztürme hindurch mit Yoshis langer Zunge hervorangeln. Besonders wichtig in der Special Stage Outrageous ist es, daß Du die tückischen Flammen rechtzeitig mit Yoshis Hilfe auffrißt. Dazu mußt Du natürlich die Sprungfeder kurzzeitig ausspucken.



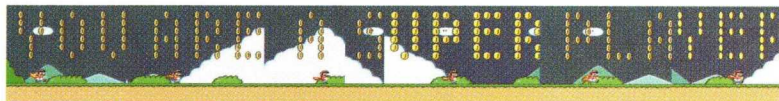
Funky****



** Mit dem blauen Yoshi (Star World 2, Start + Select) und einem Schildkrötenpanzer im Maul kannst Du über das Chaos hinweg in Richtung Ziel fliegen.



** Jetzt wird Dir auch noch Honig um den Bart geschmiert, nur weil Du die paar Stages geschafft hast! Naja, war ja auch eine ganz ordentliche Leistung. Zur Belohnung verändern sich alle Farben und einige Gegner in Super Mario World.



The End



VIDEO GAMES

SUPER NINTENDO: SUPER MARIO WORLD

Mit diesem Buch könnt Ihr endlich jede Nuß knacken! Hier habt Ihr ein vollständiges Sprung- und Steuerungs-ABC für Mario und Yoshi. Professionell lenkt Ihr sie durch den Jump-and-Run-Kosmos. Alle 97 Level werden komplett gelöst. Und nicht nur das, Ihr entdeckt auch jedes Geheimnis: versteckte Winkel, verborgene Räume und Welten, die noch niemandem bekannt sind.

Die vielen Abbildungen sind so geschickt montiert, daß Ihr direkt ins Spiel einsteigen könnt und nicht viel lesen müßt.

Nehmt Euch dieses farbige Super-Spielebuch, blickt hinter die Kulissen von Mario & Co, profitiert von echtem Profi-Know-how,
... und seid allen anderen Mario-Fans um eine Nasenlänge voraus!

