

NEW SUPER MARIO BROS. WII!

ALLE GOLDMÜNZEN! ALLE GEHEIMNISSE! ALLE LEVELS!

Lockruf des Goldes: So meistert ihr alle Welten und erfahrt, wo sämtliche Münzen versteckt sind!

LAKITU ZAUBERHAFTER TRICK-PARADE

Auf seiner Wolke beobachtet Lakitu ganz genau, was im Pilzkönigreich vor sich geht. Hier verrät er seine besten Tricks!

Wie finde ich die geheimen Levels?

Die versteckten Abschnitte sind oftmals nur durch intensives Ausprobieren auffindbar. Unsere Komplettlösung zeigt alle Geheimausgänge und verrät, wie ihr sie am leichtesten passieren könnt. Plus-Abonnenten finden übrigens einen vollständigen Spielstand im Dateibereich der DVD. Kopiert ihn einfach mitsamt aller Ordner auf eine SD-Karte!

Was bringt es mir, wenn ich Toad durch den Level trage?

Wer den Pilzkopf bis zum Ende schleppt, erhält drei Leben, ein neues Toad-Haus und bekommt ein Feuerwerk mit einem Toad zu Gesicht. Welche Farbe das Toad-Haus hat, hängt übrigens davon ab, welchen Wert die letzte Ziffer auf der Zeitanzeige hat. Bei 1 bis 3 ist es rot, bei 4 bis 6 ist es grün und bei 7 bis 9 ist es gelb.

Wie kann ich mich in eine Luftblase wickeln lassen?

Spielt ihr mit mehreren Leuten, empfiehlt es sich, hin und wieder euer eigenes Leben zu schützen, indem ihr anderen (noch talentierteren) Spielern den Vorzug gebt. Drückt einfach auf den A-Knopf und wickelt euch so in eine Luftblase. So übersteht ihr unbeschadet selbst die kniffligsten Stellen. Aber Achtung, sobald kein Spieler mehr übrig ist, heißt es unbarmerzig „Game Over“!

Kann ich die Gegner auf der Weltkarte überspringen?

Euch nerven die Gegner auf der Überwelt? Aktiviert einfach mit der 1-Taste einen Stern (sofern ihr einen habt) und schon seid ihr in der Lage, den Attacken der Hammerbrüder und Gumbas mühelos zu entkommen. Die Levels sind sowieso allesamt viel einfacher zu meistern, wenn ihr die passenden Anzüge oder die Feuer- und Eisblume aktiviert habt.

Warum trägt Mario plötzlich keine Mütze mehr?

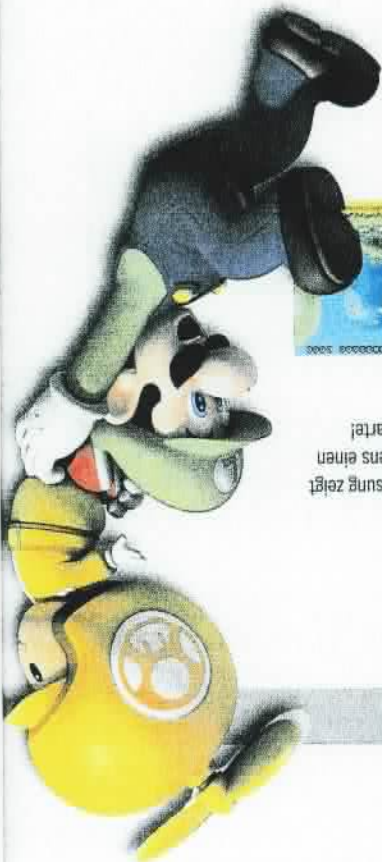
Habt ihr 99 Leben gesammelt, verliert Mario seinen Hut. Er setzt ihn erst wieder auf, wenn ihr auf 98 Leben abgerutscht seid. Übrigens: Schafft ihr es, am jeweiligen Level-Ende den Fahnenmast an der Spitze zu berühren, bekommt ihr einen 1-Up-Pilz geschenkt.

Was haben die Sterne im Spielstand-Menü zu bedeuten?

Erster Stern: Ihr spielt New Super Mario Bros. Wii durch und besiegt den Endboss.
Zweiter Stern: Ihr beendet alle regulären Levels und findet alle Ausgänge.

Dritter Stern: Ihr sammelt alle 207 Münzen in den Welten 1 bis 8.
Vierter Stern: Ihr sammelt alle 24 Sternemünzen in der neunten Welt. Die einzelnen Levels darin werden aber erst zugänglich, wenn ihr alle Sternemünzen in einer Welt gefunden habt. Und die Welt an sich erscheint, sobald ihr Bowser besiegt habt.
Fünfter Stern: Ihr beendet sämtliche Levels, inklusive der neunten Welt, mit normal und verstecktem Ziel, besucht alle Toad-Häuser und Warp-Kanonen.

Zusatz-Funkeln: Wenn ihr den Super-Assistent kein einziges Mal benutzt, funkeln die fünf Sterne sogar!





WELT 1-6
 Dritte Münze: Seht ihr die roten, rotierenden Blöcke und den Koopa? Ihr erreicht die Münze, indem ihr dort der Kröte auf den Kopf springt. Alternativ ist auch der Propeller-Helm eine gute Wahl.

WELT 1-5
 Erste Münze: Auch hier fungiert der Koopa als perfekte Leiter nach oben zum Goldstück.
 Zweite Münze: Ein Kinderspiel für geübte Schildkröten-Hüpfer!
 Dritte Münze: Direkt unterhalb der Speicheranlage ist ein Geheimgang, wenn ihr nach links durch die Wand lauft. Nix wie rein!

WELT 1-SCHLOSS
 Erste Münze: Schon nach wenigen Zahnradern stolpert ihr automatisch über den ersten Schatz.
 Zweite Münze: Der fette Wummper Block zertrümmert den Felsen, unter dem dieses Glitzerstück steckt. Ein Kinderspiel!
 Dritte Münze: Schlüpft nach dem riesigen Zahnrad in die grüne Röhre am unteren Bildschirmrand. Der P-Block aktiviert die notwendigen Steine, um unbeschadet zum Goldtaler zu springen.



WELT 1-1
 Erste Münze: Direkt nach dem Speicherpunkt – dieser Schatz ist nicht zu übersehen.
 Zweite Münze: An der Stelle, wo der Boden zum dritten Mal rotiert, befindet sich eine Röhre. Dort ist die Münze verborgen.
 Dritte Münze: Folgt einfach den Pfeilen und schon findet ihr ein weiteres Geldstück.

WELT 1-2
 Erste Münze: Schon nach dem Sprung ins Rohr stößt ihr auf dieses Fundstück.
 Zweite Münze: Oberhalb der Kippschaukel ist eine Plattform, die zu einer Röhre führt. Rein da! Dritte Münze: Schlüpft gegen Erde des Levels, wenn ihr die Münze schon seht, in die grüne Röhre (ganz links). Im Innenraum aktiviert ihr den POW-Block und schnappt euch das Ding.

WELT 1-MINISCHLOSS
 Erste Münze: Von der zweiten Schaukel lasst ihr euch auf den braunen, aus der Wand ragenden Block führen. Schwupps, eine Etage drüber ist der erste Taler! Zweite Münze: Achtung, knifflige! Zwei Schaukeln weiter hüpf ihr per Wandsprung nach oben durch die unsichtbare Barriere. Im Innenraum glitzert's erneut. Dritte Münze: Besorgt euch den Propeller-Helm oder gelangt mit dreifachem Wandsprung (von der Schaukel aus) ganz locker zu Diese Münze ist ganz locker zu bekommen.



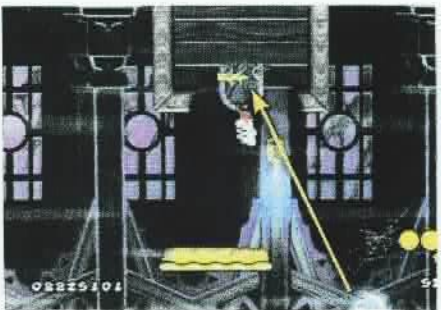
WELT 1-3
 Erste Münze: Darauf stößt ihr praktisch automatisch – kein Problem für euch!

WELT 1-4
 Erste Münze: Nach dem Speichernpunkt ist der erste Taler oberhalb der roten Röhre verborgen. Ihr erreicht die Münze, indem ihr dort der Kröte auf den Kopf springt. Alternativ ist auch der Propeller-Helm eine gute Wahl.

WELT 1-5
 Erste Münze: Auch hier fungiert der Koopa als perfekte Leiter nach oben zum Goldstück.
 Zweite Münze: Ein Kinderspiel für geübte Schildkröten-Hüpfer!
 Dritte Münze: Direkt unterhalb der Speicheranlage ist ein Geheimgang, wenn ihr nach links durch die Wand lauft. Nix wie rein!

WELT 1-SCHLOSS
 Erste Münze: Schon nach wenigen Zahnradern stolpert ihr automatisch über den ersten Schatz.
 Zweite Münze: Der fette Wummper Block zertrümmert den Felsen, unter dem dieses Glitzerstück steckt. Ein Kinderspiel!
 Dritte Münze: Schlüpft nach dem riesigen Zahnrad in die grüne Röhre am unteren Bildschirmrand. Der P-Block aktiviert die notwendigen Steine, um unbeschadet zum Goldtaler zu springen.





ergattern.

00972101

WELT 3-2





Weg zum Ziel!
Dritte Münze: Sprengt euch den

hinaus. Nach ein paar Sprünge hat ihr den Taler! Stampsprung aus und klettert verdächtig, nicht wahr? Sie wirkt kisten verschlossen ist? Sie wirkt Zweite Münze: Ersieht ihr die eurem Koordinationsvermögen! Erste Münze: Kein Problem bei

WELT 4-LUFTSCHIFF

erhältet eure Belohnung.
Weicht den Fischen aus und ihr Röhre direkt unter der Bosstür. Dritte Münze: Springt in die hört sie euch!

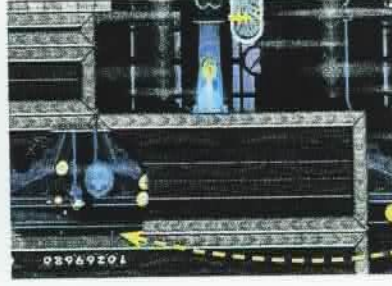
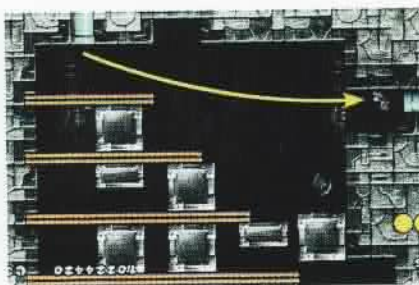
Zweite Münze: Mit gutem Timing müsst, erklärt sich von selbst. Erste Münze: Was ihr hier tun

WELT 4-SCHLOSS

hört sie euch!
Dritte Münze: Gleich hinter der Speicherkammer beschafft ihr euch eine weitere Wölke. Damit erreicht ihr ohne Weiteres die grüne Warp-Röhre an der Decke. Nix wie rein!

WELT 4-5

Welt führt!
und direkt zum Schloss dieser ein Weg auf, der zum Toad-Haus Münze geholt, tut sich vor euch Geheimnis: Habt ihr die dritte einen versteckten Ausgang. Sternenmünze und am Ende sogar Auf dem weiteren Weg findet ihr die ist, und läuft durch die Geheimtür.



ansehen. Wartet, bis sie am Boden darüber solltet ihr euch genauer den Raum mit dem zweiten 2-Block Dritte Münze: Die Plattform im ers-Goldstück in Händen.

Stück weiter oben haltet ihr das an der Wand anstößt. Ein kleines zweiten Korridor, bis ihr rechts Zweite Münze: Rennt durch den sie zu Boden sinkt.

Erste Münze: Stellt euch auf die sechste Plattform und wartet, bis Erste Münze: Stellt euch auf die

WELT 4-GEISTERHAUS

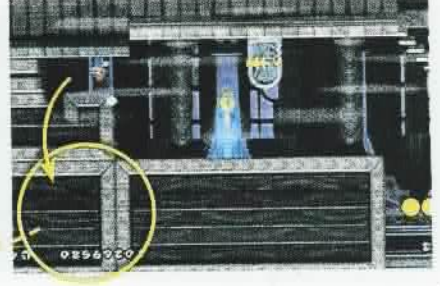
bereuen!
ten mal nach, ihr werdet es nicht derbar, oder? Seht doch am bes-schwimmen. Das ist etwas son-nige Goldstücke durch die Wand vor der grünen Röhre, seht ihr ei-Dritte Münze: Am Ende, genau stopp direkt auf dem Weg!

Zweite Münze: Kleiner Zwischen-holt euch die Belohnung.

den Fisch unter der Münze und anzug aus dem 2-Block, vereist Schnappt euch nun den Pinguin-blume alle Gegner ausschaltet. wenn ihr zunächst mit der Feuer-Röhre. Leichter geht es übrigens, schwimmt zügig zu der gelben P-Block an der Decke und Erste Münze: Aktiviert den

WELT 4-4

feuert euch in die sechste Welt. zur Kanone bringt. Das Geschoss beim Geheimausgang, der euch bewürfelt gefallen ist, landet ihr geschafft, bevor der erste Sil-lig grün markiert ist. Habt ihr das springt an die Stelle, die auffäl-wie möglich zur linken Wand und nis versteckt. Rennt so schnell ten Münze ist noch ein Geheim-fallenden Kisten und der drit-Geheimnis: Im Raum mit den



für euch! Klettert einfach am Vor-Zweite Münze: Wieder ein Klacks kaum noch!

Erste Münze: Auffälliger geht es von einem Block verdeckt ist – aber ihr müsst auch schnell sein, ihr das gute Stück holen, bevor es diese Münze zu sammeln, müsst schwindigkeit unter Beweis! Um Dritte Münze: Stellt eure Ge-

Wand. Was ihr da wohl findet? ein Geheimraum in der rechten Speicherfahne befindet sich Zweite Münze: Exakt unter der punkt, um diesen Taler zu holen. Erste Münze: Die Silberboxen sind ein geeigneter Absprung-

den Schatz.
steigt darauf und schnappt euch Pflanze unterhalb der Münze ein, Erste Münze: Friert die Piranha-

WELT 4-1

WELT 4-2

WELT 4-3

WELT 4-4

WELT 4-5

WELT 4-6

WELT 4-7

WELT 4-8

WELT 4-9

WELT 4-10

WELT 4-11

WELT 4-12

WELT 4-13

WELT 4-14

WELT 4-15

WELT 4-16

WELT 4-17

WELT 4-18

WELT 4-19

WELT 4-20

WELT 4-21

WELT 4-22

WELT 4-23

WELT 4-24

WELT 4-25

WELT 4-26

WELT 4-27

WELT 4-28

WELT 4-29

WELT 4-30

WELT 4-31

WELT 4-32

WELT 4-33

WELT 4-34

WELT 4-35

WELT 4-36

WELT 4-37

WELT 4-38

WELT 4-39

WELT 4-40

WELT 4-41

WELT 4-42

WELT 4-43

WELT 4-44

WELT 4-45

WELT 4-46

WELT 4-47

WELT 4-48

WELT 4-49

WELT 4-50

WELT 4-51

WELT 4-52

WELT 4-53

WELT 4-54

WELT 4-55

WELT 4-56

WELT 4-57

WELT 4-58

WELT 4-59

WELT 4-60

WELT 4-61

WELT 4-62

WELT 4-63

WELT 4-64

WELT 4-65

WELT 4-66

WELT 4-67

WELT 4-68

WELT 4-69

WELT 4-70

WELT 4-71

WELT 4-72

WELT 4-73

WELT 4-74

WELT 4-75

WELT 4-76

WELT 4-77

WELT 4-78

WELT 4-79

WELT 4-80

WELT 4-81

WELT 4-82

WELT 4-83

WELT 4-84

WELT 4-85

WELT 4-86

WELT 4-87

WELT 4-88

WELT 4-89

WELT 4-90

WELT 4-91

WELT 4-92

WELT 4-93

WELT 4-94

WELT 4-95

WELT 4-96

WELT 4-97

WELT 4-98

WELT 4-99

WELT 4-100

WELT 4-101

WELT 4-102

WELT 4-103

WELT 4-104

WELT 4-105

WELT 4-106

WELT 4-107

WELT 4-108

WELT 4-109

WELT 4-110

WELT 4-111

WELT 4-112

WELT 4-113

WELT 4-114

WELT 4-115

WELT 4-116

WELT 4-117

WELT 4-118

WELT 4-119

WELT 4-120

WELT 4-121

WELT 4-122

WELT 4-123

WELT 4-124

WELT 4-125

WELT 4-126

WELT 4-127

WELT 4-128

WELT 4-129

WELT 4-130

WELT 4-131

WELT 4-132

WELT 4-133

WELT 4-134

WELT 4-135

WELT 4-136

WELT 4-137

WELT 4-138

WELT 4-139

WELT 4-140

WELT 4-141

WELT 4-142

WELT 4-143

WELT 4-144

WELT 4-145

WELT 4-146

WELT 4-147

WELT 4-148

WELT 4-149

WELT 4-150

WELT 4-151

WELT 4-152

WELT 4-153

WELT 4-154

WELT 4-155

WELT 4-156

WELT 4-157

WELT 4-158

WELT 4-159

WELT 4-160

WELT 4-161

WELT 4-162

WELT 4-163

WELT 4-164

WELT 4-165

WELT 4-166

WELT 4-167

WELT 4-168

WELT 4-169

WELT 4-170

WELT 4-171

WELT 4-172

WELT 4-173

WELT 4-174

WELT 4-175

WELT 4-176

WELT 4-177

WELT 4-178

WELT 4-179

WELT 4-180

WELT 4-181

WELT 4-182

WELT 4-183

WELT 4-184

WELT 4-185

WELT 4-186

WELT 4-187

WELT 4-188

WELT 4-189

WELT 4-190

WELT 4-191

WELT 4-192

WELT 4-193

WELT 4-194

WELT 4-195

WELT 4-196

WELT 4-197

WELT 4-198

WELT 4-199

WELT 4-200

WELT 4-201

WELT 4-202

WELT 4-203

WELT 4-204

WELT 4-205

WELT 4-206

WELT 4-207

WELT 4-208

WELT 4-209

WELT 4-210

WELT 4-211

WELT 4-212

WELT 4-213

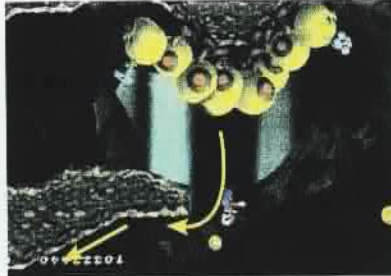
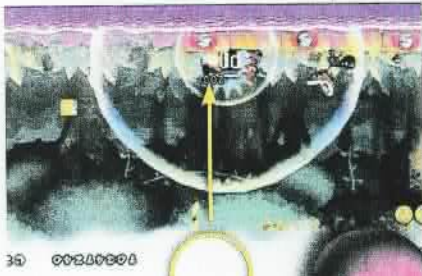
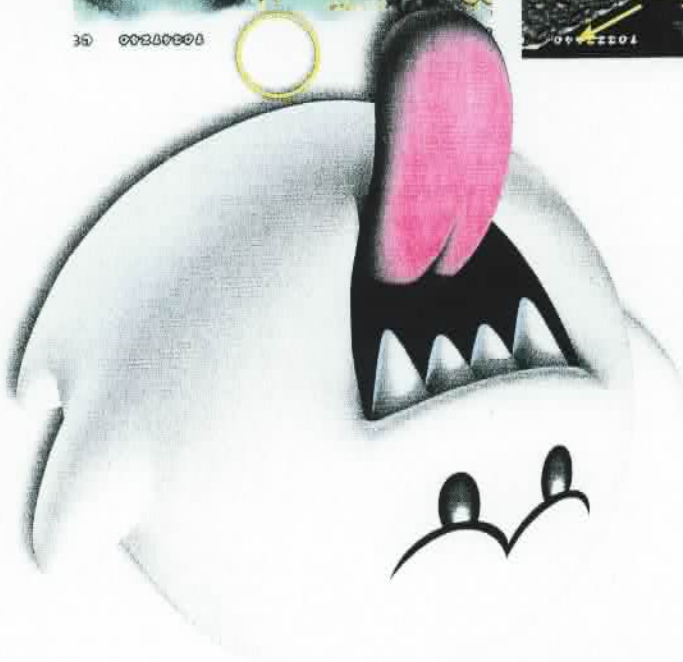
WELT 4-214

WELT 4-215

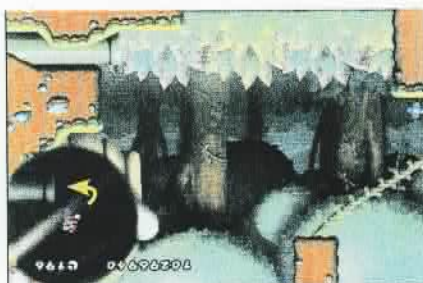
WELT 4-216

WELT 4-217

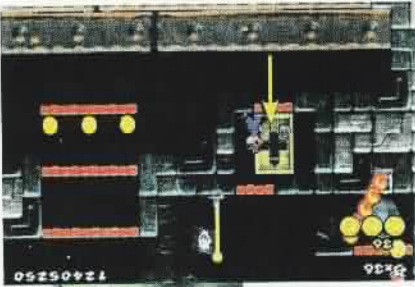
WELT 4-218



Wand, in der ihr einen Geheim-
raum am Vorsprung findet.
Zweite Münze: Lasst euch einfach
zweimal in die Lücken fallen und
betretet nun die Tür. Ganz hinten
rechts über dem Wasser schwebt
etwas Goldenes im Dunkeln!
Dritte Münze: Ziemlich weit
rechts im Startraum, wo sich zwei
Türen genau gegenüber befin-
den, geht ihr durch die linke. Im
zweiten Geisterkreislauf findet ihr,
wonach ihr sucht – die Münze!
Geheimnis: Lasst euch hinter dem
letzten Pfeilschild im ersten Raum
fallen, geht dann links durch die
Wand und öffnet die Tür. Auf dieser
Route gelangt ihr zur Kanone, wel-
che euch in die achte Welt führt.
WELT 5-5
Erste Münze: Diese findet ihr di-
rekt auf eurem Weg.
Zweite Münze: Hinter den Wol-
ken nach der Fahne versteckt
sich noch ein Tal.
WELT 5-4
Erste Münze: Verpackt einen der
Gegner in einen Eisblock, nehmt
ihn hoch und werft ihn im Sprung
auf die Münze.
Zweite Münze: Schnappt euch
den POW-Block und tragt ihn
noch ein Stück mit. Erblickt ihr
die zwei Goldmünzen im Him-
mel? Sobald euer Floß darunter
ist, werft ihr den POW-Block und
kassiert dafür den Goldpreis.
Dritte Münze: Eine Explosion
schafft die grauen Blöcke fort.
Aber Achtung, ihr benötigt die
Münze, bevor das Floß wegge-
fahren ist, also nicht trödeln!
WELT 5-3
Erste Münze: Diesen Sternentaler
holt ihr mit dem Propellerhut. In der
Kassier für den Goldpreis.
Dritte Münze: Eine Explosion
schafft die grauen Blöcke fort.
Aber Achtung, ihr benötigt die
Münze, bevor das Floß wegge-
fahren ist, also nicht trödeln!
WELT 5-2
Erste Münze: Schon früh im Level
entdeckt ihr eine Stelle mit drei
Stockwerken und einigen kleinen
Raupen. Seht ihr, wie eine von ih-
nen nach rechts in die Wand mar-
schiert? Folgt ihr und benutzt den
POW-Block im Untergeschoss.
Zweite Münze: Verschafft euch
Hilfe durch die Riesenraupe und
hüpft hinauf!
Dritte Münze: Nach der Flagge
springt ihr erneut per Riesenrau-
pe den Goldmünzen nach – und
zwar auf die Decke. Laßt dann
nach rechts.
WELT 5-1
Erste Münze: Kommt euch die
Mude vor dem ersten Riesenpan-
zer auch seltsam vor? Ein paar
Stamprsprünge später wisst ihr,
warum.
Zweite Münze: Hinter dem Koo-
pa-Panzer im Wasser versteckt
sich das zweite Geschenk.
Dritte Münze: Gegen Ende (vor
der Warp-Röhre) befindet sich ein
weiterer Riesenpanzer. Springt
hinein, um eine zweite Röhre so-
wie die dritte Münze zu finden.

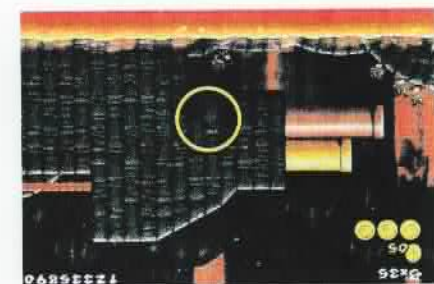


Erledigen des Gegners.
zu springen. Auch hier hilft das
Wand, in der ihr einen Geheim-
raum am Vorsprung findet.
Zweite Münze: Lasst euch einfach
zweimal in die Lücken fallen und
betretet nun die Tür. Ganz hinten
rechts über dem Wasser schwebt
etwas Goldenes im Dunkeln!
Dritte Münze: Ziemlich weit
rechts im Startraum, wo sich zwei
Türen genau gegenüber befin-
den, geht ihr durch die linke. Im
zweiten Geisterkreislauf findet ihr,
wonach ihr sucht – die Münze!
Geheimnis: Lasst euch hinter dem
letzten Pfeilschild im ersten Raum
fallen, geht dann links durch die
Wand und öffnet die Tür. Auf dieser
Route gelangt ihr zur Kanone, wel-
che euch in die achte Welt führt.
WELT 5-5
Erste Münze: Diese findet ihr di-
rekt auf eurem Weg.
Zweite Münze: Hinter den Wol-
ken nach der Fahne versteckt
sich noch ein Tal.
WELT 5-4
Erste Münze: Verpackt einen der
Gegner in einen Eisblock, nehmt
ihn hoch und werft ihn im Sprung
auf die Münze.
Zweite Münze: Schnappt euch
den POW-Block und tragt ihn
noch ein Stück mit. Erblickt ihr
die zwei Goldmünzen im Him-
mel? Sobald euer Floß darunter
ist, werft ihr den POW-Block und
kassiert dafür den Goldpreis.
Dritte Münze: Eine Explosion
schafft die grauen Blöcke fort.
Aber Achtung, ihr benötigt die
Münze, bevor das Floß wegge-
fahren ist, also nicht trödeln!
WELT 5-3
Erste Münze: Diesen Sternentaler
holt ihr mit dem Propellerhut. In der
Kassier für den Goldpreis.
Dritte Münze: Eine Explosion
schafft die grauen Blöcke fort.
Aber Achtung, ihr benötigt die
Münze, bevor das Floß wegge-
fahren ist, also nicht trödeln!
WELT 5-2
Erste Münze: Schon früh im Level
entdeckt ihr eine Stelle mit drei
Stockwerken und einigen kleinen
Raupen. Seht ihr, wie eine von ih-
nen nach rechts in die Wand mar-
schiert? Folgt ihr und benutzt den
POW-Block im Untergeschoss.
Zweite Münze: Verschafft euch
Hilfe durch die Riesenraupe und
hüpft hinauf!
Dritte Münze: Nach der Flagge
springt ihr erneut per Riesenrau-
pe den Goldmünzen nach – und
zwar auf die Decke. Laßt dann
nach rechts.
WELT 5-1
Erste Münze: Kommt euch die
Mude vor dem ersten Riesenpan-
zer auch seltsam vor? Ein paar
Stamprsprünge später wisst ihr,
warum.
Zweite Münze: Hinter dem Koo-
pa-Panzer im Wasser versteckt
sich das zweite Geschenk.
Dritte Münze: Gegen Ende (vor
der Warp-Röhre) befindet sich ein
weiterer Riesenpanzer. Springt
hinein, um eine zweite Röhre so-
wie die dritte Münze zu finden.



WELT 8-BOWERSCHLOSS
Erste Münze: Lasst euch mit der Plattform fallen. Schon gehört auch eine weitere Münze! Zweite Münze: Diese findet ihr in dem Raum mit der sinkenden Lava auf der rechten Seite. Dritte Münze: Als hättet ihr nicht schon genug damit zu tun, vor Bowser zu flüchten, schwebt auch noch eine weitere Münze in der Luft herum. Vorsicht ist gefragt!

WELT 8-LUFTSCHIFF
Erste Münze: Entweder ihr fliegt hoch oder ihr hüpfet auf die Kano-nenwillis. Zweite Münze: Nicht treffen lassen und dann ganz locker das Goldstück abgreifen! Dritte Münze: Nach der großen Presse zwirbelt ihr die dritte Münze mit der Schraube hervor, holt sie euch und katapultiert euch mit dem Propeller wieder empor.



WELT 8-7
Erste Münze: Wartet auf den richtigen Moment zum Absprung. Zweite Münze: Und nochmal kommt es auf einen präzisen Sprung an. Dritte Münze: Auch hier wartet ihr ein paar Sekunden, bevor ihr springt. So ist dieser Schatz kein Problem.

WELT 8-6
Erste Münze: Achtet einfach darauf, den linken Weg zu nehmen. So gehört euch dieser Schatz! Zweite Münze: Gleich nach der ersten Münze seht ihr die Münzen über der Lava (links). Fliegt mit eurem Fliegeranzug nach oben! Dritte Münze: Schaukelt euch zur dritten Münze!

WELT 8-5
Erste Münze: Achtet auf euer Timing beim Springen, schon gehört euch dieser Schatz! Zweite Münze: Werft die Bombe nach der Münze ... und wieder seid ihr reich. Dritte Münze: Wartet mit dem Wagen, bis das Goldstück in Sichtweite ist. Holt euch dann die Münze, während das Vehikel nach unten auf die neue Schiene fällt.

WELT 8-4
Erste Münze: Der letzte Sternentaler ist in einem Geheimversteck zu finden, direkt unter der Röhre, die zum Level-Ende führt. Geheimnis: Gleich nach dem Röhren mit der zweiten Münze seht ihr zwei orangefarbene Stege übereinander. Das schreibt ja förmlich nach einer Geheimpassage rechts des unteren Stegs! Und tatsächlich, ihr gelangt im Welt 8-7 und danach ohne Umwege zum Luftschiff.

WELT 8-3
Erste Münze: Lasst euch einfach herunter und schnappt den Schatz! Zweite Münze: Das schafft ihr auch ohne unsere Hilfe, aber verbrennt euch dabei nicht die Finger! Dritte Münze: Schnelle Reflexe sowie ein Sprung zur rechten Zeit führen zur dritten Münze.

WELT 8-2
Erste Münze: Der schwebende Klunker fällt eurem geschulten Auge sofort auf. Zweite Münze: Ihr seht die beiden horizontalen Röhren, aus denen die ganzen Gumbas strömen? Genau darunter befindet sich eine versteckte Kammer, die ihr untersucht. Dort ist das zweite Glitzer-Objekt verborgen.

WELT 8-1
Erste Münze: Einfach geschickt springen – schon seid ihr reich! Zweite Münze: Werft den POW-Block und schwups, schon fällt ein weiteres Geschenk vom Himmel. Dritte Münze: Ihr seht am Schluss die auffällige Blockade aus Steinblöcken? Springt vom Pilzwackelkopf ab und holt euch die Münze mit dem Trampolin. Hilfreich ist auch, dass die großen Gesteinsbrocken die Steinblock-Barrikade zerören, wenn diese darauf stützen.

WELT 8-4
Erste Münze: Euch nerven die Morgensternwerfer gleich zu Beginn? Springt hoch und erledigt die Typen. Ihr findet links von ihnen den ersten Schatz! Zweite Münze: Zwischen den zwei Leuchtqualen befindet sich Maß an Übung.

WELT 8-3
Erste Münze: Lasst euch einfach herunter und schnappt den Schatz! Zweite Münze: Das schafft ihr auch ohne unsere Hilfe, aber verbrennt euch dabei nicht die Finger! Dritte Münze: Schnelle Reflexe sowie ein Sprung zur rechten Zeit führen zur dritten Münze.

WELT 8-2
Erste Münze: Der schwebende Klunker fällt eurem geschulten Auge sofort auf. Zweite Münze: Ihr seht die beiden horizontalen Röhren, aus denen die ganzen Gumbas strömen? Genau darunter befindet sich eine versteckte Kammer, die ihr untersucht. Dort ist das zweite Glitzer-Objekt verborgen.

WELT 8-1
Erste Münze: Einfach geschickt springen – schon seid ihr reich! Zweite Münze: Werft den POW-Block und schwups, schon fällt ein weiteres Geschenk vom Himmel. Dritte Münze: Ihr seht am Schluss die auffällige Blockade aus Steinblöcken? Springt vom Pilzwackelkopf ab und holt euch die Münze mit dem Trampolin. Hilfreich ist auch, dass die großen Gesteinsbrocken die Steinblock-Barrikade zerören, wenn diese darauf stützen.

WELT 8-4
Erste Münze: Euch nerven die Morgensternwerfer gleich zu Beginn? Springt hoch und erledigt die Typen. Ihr findet links von ihnen den ersten Schatz! Zweite Münze: Zwischen den zwei Leuchtqualen befindet sich Maß an Übung.

WELT 8-3
Erste Münze: Lasst euch einfach herunter und schnappt den Schatz! Zweite Münze: Das schafft ihr auch ohne unsere Hilfe, aber verbrennt euch dabei nicht die Finger! Dritte Münze: Schnelle Reflexe sowie ein Sprung zur rechten Zeit führen zur dritten Münze.

WELT 8-2
Erste Münze: Der schwebende Klunker fällt eurem geschulten Auge sofort auf. Zweite Münze: Ihr seht die beiden horizontalen Röhren, aus denen die ganzen Gumbas strömen? Genau darunter befindet sich eine versteckte Kammer, die ihr untersucht. Dort ist das zweite Glitzer-Objekt verborgen.

WELT 8-1
Erste Münze: Einfach geschickt springen – schon seid ihr reich! Zweite Münze: Werft den POW-Block und schwups, schon fällt ein weiteres Geschenk vom Himmel. Dritte Münze: Ihr seht am Schluss die auffällige Blockade aus Steinblöcken? Springt vom Pilzwackelkopf ab und holt euch die Münze mit dem Trampolin. Hilfreich ist auch, dass die großen Gesteinsbrocken die Steinblock-Barrikade zerören, wenn diese darauf stützen.

WELT 8-4
Erste Münze: Euch nerven die Morgensternwerfer gleich zu Beginn? Springt hoch und erledigt die Typen. Ihr findet links von ihnen den ersten Schatz! Zweite Münze: Zwischen den zwei Leuchtqualen befindet sich Maß an Übung.

WELT 8-3
Erste Münze: Lasst euch einfach herunter und schnappt den Schatz! Zweite Münze: Das schafft ihr auch ohne unsere Hilfe, aber verbrennt euch dabei nicht die Finger! Dritte Münze: Schnelle Reflexe sowie ein Sprung zur rechten Zeit führen zur dritten Münze.

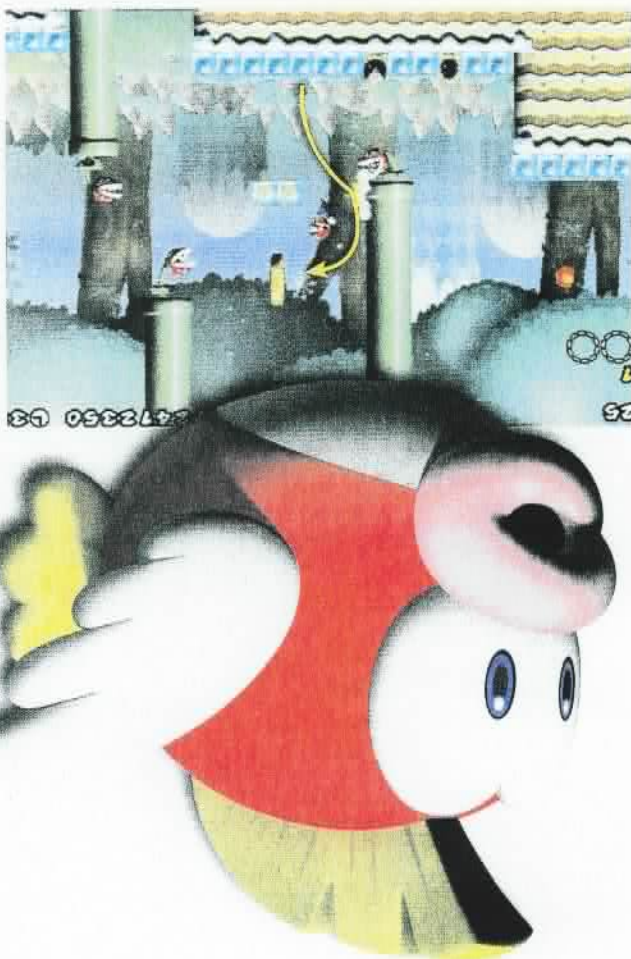
WELT 8-2
Erste Münze: Der schwebende Klunker fällt eurem geschulten Auge sofort auf. Zweite Münze: Ihr seht die beiden horizontalen Röhren, aus denen die ganzen Gumbas strömen? Genau darunter befindet sich eine versteckte Kammer, die ihr untersucht. Dort ist das zweite Glitzer-Objekt verborgen.

WELT 8-1
Erste Münze: Einfach geschickt springen – schon seid ihr reich! Zweite Münze: Werft den POW-Block und schwups, schon fällt ein weiteres Geschenk vom Himmel. Dritte Münze: Ihr seht am Schluss die auffällige Blockade aus Steinblöcken? Springt vom Pilzwackelkopf ab und holt euch die Münze mit dem Trampolin. Hilfreich ist auch, dass die großen Gesteinsbrocken die Steinblock-Barrikade zerören, wenn diese darauf stützen.

WELT 8-4
Erste Münze: Euch nerven die Morgensternwerfer gleich zu Beginn? Springt hoch und erledigt die Typen. Ihr findet links von ihnen den ersten Schatz! Zweite Münze: Zwischen den zwei Leuchtqualen befindet sich Maß an Übung.

WELT 8-3
Erste Münze: Lasst euch einfach herunter und schnappt den Schatz! Zweite Münze: Das schafft ihr auch ohne unsere Hilfe, aber verbrennt euch dabei nicht die Finger! Dritte Münze: Schnelle Reflexe sowie ein Sprung zur rechten Zeit führen zur dritten Münze.

SERVICE KOMPLETT-LÖSUNG



WELT 9-4
 Dritte Münze: Im Prinzip wie bei der zweiten Münze, nur müsst ihr einen Wandsprung ausführen, um hell zurück an Land zu kommen.
WELT 9-8
 Erste Münze: Nehmt euch den Propellerblock und lasst euch damit zur Münze wirbeln.
 Zweite Münze: Hüpf im richtigen Moment ab und meidet die Fussel. Dritte Münze: Wartet, bis die zwei großen Kugelwillis erscheinen und alles zerstören. Versteckt klötzen darüber, ist der Weg frei, schnappt ihr euch den letzten Schatz. Nun seid ihr stolze Besitzer aller Sternmünzen und könnt euch alle Bonusflime im Schloss ansehen!



WELT 9-1
 Erste Münze: Nutzt die drei Koozige, was euch von eurem Schatz von der blauen Röhre ist das Erste Münze: Ein Wandsprung
WELT 9-4
 Erste Münze: Ein Wandsprung und schmeißt sie auf die Münze.
 Dritte Münze: Kurz vor Schluss bei der letzten Schwebepattform fahrt ihr mit dieser zu der roten ha-Pflanze macht ihr die Röhre abspringt. Unten angelangt, ist wieder euer Lieblingsspiel an der Reihe: Kooaphüpfen. Oder ihr fliegt einfach mit dem Propellerhelm zur Münze.
WELT 9-5
 Erste Münze: Werft einen Eisblock und rutscht schnell hinterher.
 Zweite Münze: P-Block aktivieren und ab geht's zum zweiten Schatz!
 Dritte Münze: Dieser Abschnitt ist etwas kniffliger. Frier die Fussel ein und nutzt diese als Leiter, um an die Münze heranzukommen!
WELT 9-6
 Erste Münze: Schon früh im Level seht ihr eine kleine Mulde im Stein. Was dort drin ist, könnt ihr euch ja denken ...
 Zweite Münze: Nachdem ihr die Münze geschnappt habt, ist es Zeit für einen Wandsprung.
 Dritte Münze: Wartet darauf, bis die Lavafontäne verschwunden ist. Nutzt dann die kleine Plattform und die Münze gehört euch. Wesentlich einfacher geht's mit dem Propellerhelm.
WELT 9-7
 Erste Münze: Schnell hoch auf die zwei gefrorenen Münzen und dann flott abspringen!
 Zweite Münze: Lasst die obere Schicht von den Piranha-Planten auftauen und holt euch das freigelegte Objekt.
 Dritte Münze: Jetzt fehlt lediglich die Letzte im Bunde. Doch auch das ist kein Problem. Vom Riesen-Kugelwilli macht ihr einen Satz und schon habt ihr die gesuchte Münze gefunden.
WELT 9-9
 Erste Münze: Klettert in die kurze Röhre (im Abgrund bei den Kanonen). Nun bahnt ihr euch euren Weg durch das Labyrinth.
 Zweite Münze: Da ist ja eine Röhre am Himmel und zwei Goldstücke davor platziert. Die genau! Innen ankommen, steigt ihr auf den P-Block und beeilt euch, um den Taler zu holen.
WELT 9-10
 Erste Münze: Klettert in die kurze Röhre (im Abgrund bei den Kanonen). Nun bahnt ihr euch euren Weg durch das Labyrinth.
 Zweite Münze: Da ist ja eine Röhre am Himmel und zwei Goldstücke davor platziert. Die genau! Innen ankommen, steigt ihr auf den P-Block und beeilt euch, um den Taler zu holen.

DIE FORMEL

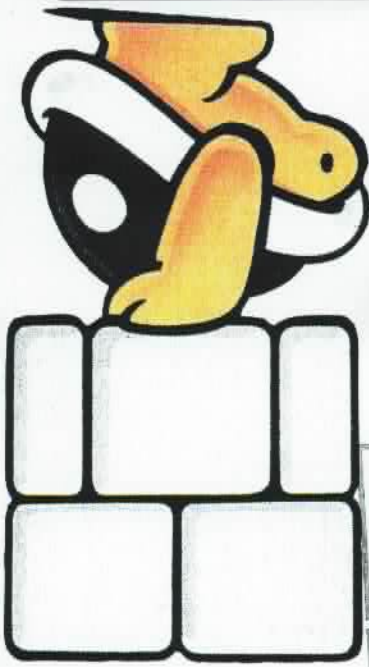
Text | Christoph Kraus
Neu? Von wegen!

im neuen Wii-Jump&Run-Knaller stecken!

SCHLANGENARTIGE BLOCK-FLOSSE

ÜBERNOMMEN AUS: SUPER MARIO WORLD

Erinnert ihr euch an die Schlosser aus **Super Mario World**, in denen ihr auf einem Mini-Floß durch den Level schwipern und aufpassen musstet, nicht in die Lava zu fallen? Für Mario war also standeslos Auf-der-Stelle-Zappeln angesagt, um stets mit beiden Füßen auf dem Bötchen zu stehen, denn das Vehikel bewegte sich unbarriereziig weiter. Was haben wir diese Abschnitte damals gehasst, vor allem dann, als auch noch Feuerkugeln in rotierende Flammen hinzukamen, um das Ganze noch schwerer zu machen! Als Mario dann auf dem N64 in die dritte Dimension geschickt wurde, war es plötzlich vorbei mit der Seefahrt auf den Flößen. Stattdessen gab es bloß noch "herkömmliche" Plattformen. Mennoi! Doch in **New Super Mario Bros.** für Wii und DS wurden die schlangengartigen Block-Vehikel wieder eingeführt.



YOSHIO

UBERNOMMEN AUS:
SUPER MARIO WORLD

**SUPER MARIO AUS:
BENENNEN AUS:**

Der Superstar aus dem SNES-Jump&Run-Meisterwerk ist zurück! Allerdings taucht Yoshi in **New Super Mario Bros. Wii** zu unserer Überraschung recht selten auf. Zu selten, wie wir finden, in den späteren Abschnitten ist er zum Beispiel kaum noch präsent. Und hat man einen Level beendet und mit Yoshi die Zielflagge gehisst, haut das kleine Kriechtier überlässt

mit dem NES-Knobelstein Mario & Yoshi sogar seine erste Hauptrolle spendiert bekam. Wir halten also fest: Yoshi ist im neuen **Wii-Hit** beliebt. Kein Superstar mehr, sondern "nur" ein sympathischer Nebencharakter, der das ein Grund, sich zu ärgern? No. Yoshi ist und bleibt eine gute Seele, egal ob er die erste Belohnung spielt oder den Prominentensta-



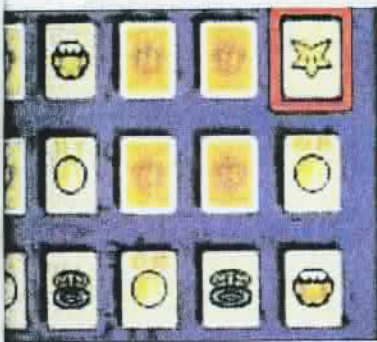
ren hat-
er damals
och nicht,
als er in
Super Ma-



MINISPIELE

ÜBERNOMMEN AUS:
SUPER MARIO BROS. 3

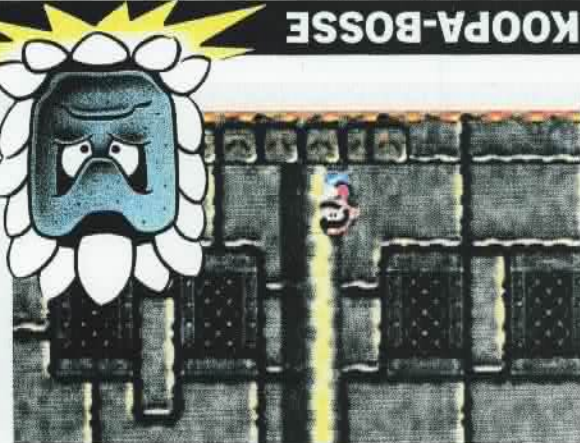
Welche Schlagworte verbinden wir mit der Witz Fuchtein, Schütteln, am liebsten an den eigenen Ideen!



KOOPA-BOSSE

ÜBERNOMMEN AUS:

von euch dürfen übrigens wissen, dass Iggy und Co. häufig auch als Gastdarsteller in Nintendo-Spielen auftauchen: Im Super-Nintendo-Shooter *Koshi's Safari* balierte man etwa auf Iggy Koopa (dannals noch mit anderer Frisur und Haarfarbe), in der Trickserie *Super Mario Bros. Super Show!* war Familie Koopa so-
gar dauerpräsent. Anschließend verschwand die Koopa für fast ein ganzes Jahrzehnt in der Versenkung und tauchten erst wieder in *Mario & Luigi: Superstar Saga* auf. Die besten Helden kommen eben wieder. Das war schon immer so.



WELTKARTE

ÜBERNOMMEN AUS: SUPER MARIO BROS. 3

Das eiserne Retro-Gesetz lautet: „Nach Welt 1-1 folgt 1-2, dann 1-3, anschließend 1-Schloss, plötzlich 2-1 und so weiter.“ Erst Super Mario Bros. 3 durchbrach diese Regel mit einer (eingeschränkten) Level-Freiheit. Wer einen Abschnitt nicht schaffte, probierte erst eine andere Stage aus. Das mag heute nicht mehr allzu innovativ wirken, war seinerzeit aber ein Novum und wurde in Super Mario 64 auf die Spitze getrieben. Dort durfte man sich im Schloss der Prinzessin aussuchen, in welchen der 15 Kurse man sich als Nächstes begibt. Seitdem gibt es in Spielen zumeist keine Weltkarte mehr, sondern lediglich ebendiese 3D-Welt.



DIVERSE SPIELFIGUREN



ÜBERNOMMEN AUS:

SUPER MARIO BROS. 2

Prozessoren der 8- und 16-Bit-Ara zurückzuführen. Eine Spielfigur UND zwei Gumbas UND zwei Feuerbälle darzustellen, das war schon schwierig genug – da hätte die Reihen-Power kaum für zusätzliche Mitspieler ausgereicht! Dass die letzten 3D-Marios nicht für gemeinsame Streifzüge ausgelegt waren, liegt primär an der schwierigen Kameraführung. kooperatives Gameplay setzt, ist auch auf die leistungsschwachen

FEUERWERK

ÜBERNOMMEN AUS:

SUPER MARIO BROS.

passt! Obwohl das erste Super Mario Bros. technisch arg limitiert war, schafften es die Entwickler so- gar, grafische Schmankerl wie das Böller-Spektakel am Level-Ende zu integrieren. Im- posant, oder?

Schon mal probiert, in New Super Mario Bros. Will einen Level mit den Endeffern „77“ in der Restzeitleiste abzuschließen? Nein! Dann habt ihr das XXL-Silverster-Feuerwerk ver-



GEISTERHÄUSER

ÜBERNOMMEN AUS: SUPER MARIO WORLD

In puncto spielerischer Anspruch waren die Buu-Huu-Schlösser von Super Mario World nie besonders knifflig, dafür waren sie zumeist so verwinkelt, dass man sich im Nu verlor. Versteckte Türen, aus dem Nichts hervorplappende Schalter, geheime Efeuranken, skurrile P-Blöcke – all das miteinander zu kombinieren, schafften nur gewaltige Mario-Junkies. Dass oftmals nur der Blick in den Spielerberater weitehalf, ist ein Zugeständnis an die Kreativität der Entwickler, die mit den Geisterhäusern völlig neue Level-Attribute ins Pitzkönigreich brachten: skurril, mysteriös und hammerschwer!



Windeseile selbst einen Pitz schenken. Das System wurde in Super Mario World weiterentwickelt, wo die Items auf Knopfdruck sogar innerhalb der Levels vom Himmel herabregneten. Und in New Super Mario Bros. Will geht man wieder ein Stück zurück und greift auf das Item-Archiv zurück, wie es im drit- ten NES-Mario-Jump&Run funktionierte, weil der Spieler stets als Mini-Mario begann, konnte sich in Wer also an einem Hammerbruder

ÜBERNOMMEN AUS:

SUPER MARIO BROS. 3

ITEM-VORRAT

