

SUPER MARIO 64

Das inoffizielle
Buch zum Spiel

René Meyer



DIE KOMPLETTE
LÖSUNG MIT
ALLEN STERNCHEN



X GAMES

SUPER MARIO 64



René Meyer

Alle Sternchen für Super Mario

X GAMES

Die Deutsche Bibliothek – CIP-Einheitsaufnahme

Meyer, René:

Super Mario 64 : das inoffizielle Buch zum Spiel / René Meyer. -
Haar bei München : X-Games, 1998

ISBN 3-8272-9045-7

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. Alle Spieletitel sind geschützt für die jeweiligen Herstellerfirmen. Quellenangabe: Alle Bildschirmabbildungen und Programm-Codes sind den Spielen entnommen, auf die sie sich beziehen. Fast alle Hardware- und Softwarebezeichnungen in diesem Buch sind gleichzeitig auch eingetragene Warenzeichen oder sollten als solche betrachtet werden.

»X GAMES« ist ein Imprint der Markt&Technik Buch- und Software-Verlag GmbH

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

03 02 01 00 99

ISBN 3-8272-9045-7

© 1999 by X-GAMES, einem Imprint der Markt&Technik Buch- und Software-Verlag GmbH,
Hans-Pinsel-Straße 9b, D-85540 Haar bei München/Germany

Alle Rechte vorbehalten

Gestaltung & Titelbild: industria – Dieter Müller, London

Lektorat: Nina Krauß

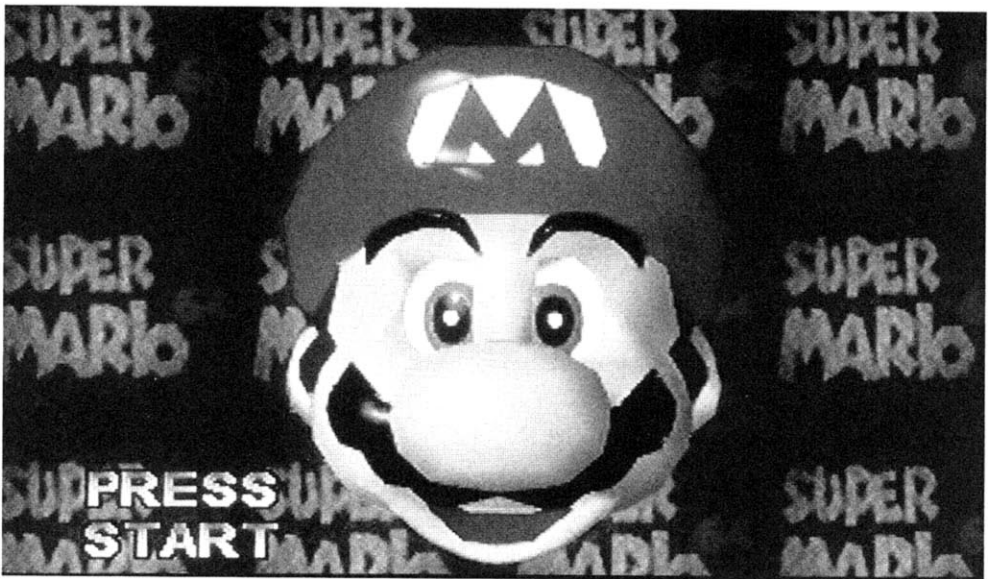
Herstellung: Martin Horngacher

Druck: Schoder Druck, Gersthofen

Dieses Produkt wurde mit Desktop-Publishing-Programmen erstellt
und auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt

Printed in Germany

Inhaltsverzeichnis



Vorwort	12	Fly Guy	26
		Schneemann	27
Einleitung	16	Schnapp-Piranha	27
Die Spielsteuerung	17	Spinnen	27
Hilfreiches über Sterne und Leben	18	Lakito	27
Die Gegner	22	Erdhörnchen	28
Bob-ombs	22	Snifit	28
Gumbas	23	Auge	28
Bullies	23	Raupen	29
Kettenhund	24	Geier	29
Big Boo	24	Propy	29
König Wummp	24	Münzfrosch	30
Fische	25	Wurfmufti	30
Muscheln	25	Steinerne Hände	30
Fledermäuse	26	Unbesiegbar	30

SUPER MARIO 64



<i>Die Freunde</i>	31	Die fünfzehn Welten	36
Buddy	31	<i>Bob-ombs Bombenberg</i>	39
Koopa	31	1. Bob-omb	39
Die Eule	31	2. Der Wettlauf	42
Toad	31	3. Die schwebende Insel	43
Nessie	32	4. Rote Münzen	44
Das Äffchen	32	5. In die Lüfte	46
Haddumöhren?	23	6. Der Kettenhund	47
Pinguine	33	7. Münzsammlung	47

Inhaltsverzeichnis



<i>Wummps Wuchtwall</i>	48	<i>Bibberberg-Bob</i>	62
1. König Wummp	49	1. Die Eisbahn	62
2. Aufstieg zum Turm	53	2. Das Pinguinbaby	63
3. Flug ins Blaue	53	3. Noch ein Wettlauf	64
4. Acht rote Münzen	54	4. Acht rote Münzen	64
5. Weckruf an die Eule	55	5. Der Schneemann	65
6. Die Felsenwand	55	6. Der Wandsprung	65
<i>Piratenbucht Panik</i>	56	<i>Big Boos Burg</i>	66
1. Das Schiffswrack	57	1. Geisterjagd	67
2. Der Aal	58	2. Das Karussell	69
3. Die Schatzhöhle	59	3. Das Rätsel in der Bücherei	69
4. Acht rote Münzen	59	4. Acht rote Münzen	70
5. Durch die Lüfte über der See	60	5. Der Balkon	70
6. Der Strudel	61	6. Das Auge	71
7. Münzsammlung	61		

SUPER MARIO 64



<i>Grüne Giftgrotte</i>	72	<i>Wobiwaba-Wüste</i>	81
1. Nessie	73	1. Der Riesengeier	81
2. Acht rote Münzen	73	2. Licht für die Pyramide	82
3. Der unterseeische Schalter	74	3. Die Pyramide	83
4. Das Nebellabyrinth	74	4. Die vier Säulen	84
5. Der Notausgang	75	5. Acht rote Münzen	85
6. Rollende Felsen	75	6. Das Pyramidenpuzzle	86
<i>Lava-Lagune</i>	76	<i>Wilde Wasserwerft</i>	87
1. Big Bully	76	1. Bowsers U-Boot	87
2. Die Bullies	77	2. Die Truhen	87
3. Acht rote Münzen	78	3. Acht rote Münzen	88
4. Baumstamm oder Kappe	78	4. Die fünf Ringe	88
5. Der Vulkan	79	5. Luftringe	89
6. Der andere Weg	80	6. Zwei hilfreiche Kappen	89

Inhaltsverzeichnis



<i>Frostbeulenfrust</i>	90	<i>Fliegenpilz-Fiasko</i>	101
1. Auf des Schneemanns Kopf	91	1. Der Berg	101
2. Bad Bully	92	2. Da wird der Affe im Käfig verrückt	102
3. Im Eis	93	3. Acht rote Münzen	102
4. Der Eisse	93	4. Die Steilwand	103
5. Acht rote Münzen	93	5. Der Wasserfall	103
6. Der Iglu	94	6. Der Stern-Pilz	104
<i>Atlantis-Aquaria</i>	95	<i>Gulliver Gumba</i>	105
1. Die blauen Pfeile	95	1. Schnapp-Piranhas	105
2. Die Spitze der Stadt	96	2. Die Spitze der Insel	106
3. Höhen und Tiefen	97	3. Schon wieder Koopa	107
4. Expressaufzug	97	4. Zahlenspiele	108
5. Acht rote Münzen	98	5. Acht rote Münzen	109
6. Spurt	100	6. Die Raupe	110

SUPER MARIO 64

<i>Tick-Tack-Trauma</i>	111	4. Mario Infos	137
1. Der Käfig	112	<i>Erklärung der Fremdwörter</i>	138
2. Das Pendel	112	<i>Steckbrief: Super Mario</i>	142
3. Der große Zeiger	113	Geburtsdatum und Herkunft	142
4. Der blaue Stein	113	Wohnsitz und Beruf	143
5. Die Balken	115	Nebenberuf	143
6. Acht rote Münzen	115	Erkennungsmerkmale	144
<i>Regenbogenraserei</i>	116	Charakter	144
1. Das fliegende Schiff	116	Aufenthalt	145
2. Das Haus im Himmel	117	Seine größten Coups	146
3. Acht rote Münzen	118	<i>Die Erfolgsgeschichte von Nintendo</i>	146
4. Schaukeln und Wippen	118	Eroberung der USA	148
5. Die Pyramidentreppe	119	64 Bit	150
6. Plattform im Himmel	119		
<i>Die farbigen Schalter</i>	120	5. Webweiser	153
1. Der grüne Schalter	120	AOL	156
2. Der rote Schalter	121	CompuServe	157
3. Der blaue Schalter	122	Usenet	157
<i>Begegnungen mit Bowser</i>	124	FidoNet	157
1. Bowsers Schattenwelt	124		
2. Bowsers Lavasee	128		
3. Bowsers Luftschloß	130		
<i>Geheime Sterne</i>	134		
1. Toadstools Rutschbahn	134		
2. Die Regenbögen	134		
3. Verstecktes Aquarium	135		
4. Hasenjagd	135		
5. Toads Geschenke	136		
Im 120-Club	136		

Vorwort



Vorwort

1

KAPITEL

SUPER MARIO 64

Super Mario 64

Das aktionsgeladene Abenteuer auf dem Nintendo 64 katapultiert den gewitzten Klempner Mario in neue, dreidimensionale Welten. Als der Titel parallel zur 64-Bit-Konsole erschien, waren Spieler und Presse gleichermaßen begeistert; manche sagten, es sei das beste Videospiel, das je erschienen ist. Selbst viele hartgesottene Kämpfer, die am liebsten durch düstere Gemächer schleichen und Monster mit einem Raketenwerfer niedermetzeln, waren von den neuartigen Ideen fasziniert.

Seit seinem Erscheinen im März 1997 zählt »Super Mario 64« Woche für Woche zu den fünf meistverkauften N64-Spielen. Mit mehr als einer halben Million verkauften Exemplaren gehört es zu den erfolgreichsten Spielen in Deutschland, selbst wenn man den PC hinzurechnet; der Prozentsatz der N64-Besitzer, welche sich das Spiel gegönnt haben, ist schwindelerregend hoch.

Das vorliegende Buch enthält alles, was Ihr für ein erfolgreiches Lösen des Spiels braucht – mit Ausnahme von Geschick und Geduld natürlich: alles über Münzen, Sterne und Extraleben, Marios Gegner und seine Freunde. Für den größten Teil des Buchs konnten wir Mario höchstpersönlich gewinnen: Der Meister selbst präsentiert, wie er alle Abschnitte bewältigt, wo jeder einzelne der 120 Sterne zu finden ist. Dabei gibt er zahlreiche Tips.

Als kleines Extra findet Ihr am Schluß einen kurzen Streifzug durch die 100jährige Geschichte von Nintendo sowie einen Steckbrief des Hauptakteurs.

Bevor wir loslegen, noch ein dickes Dankeschön an ABC Frankfurt, die PR-Agentur von Nintendo, für ihre exzellente Unterstützung!

Vorwort

Der Autor

Sollten trotz der ausführlichen Lösung noch Fragen auftreten, dann schreibt am besten direkt an den Verfasser:

René Meyer,
Wurzner Straße 99,
04315 Leipzig, Fax 0341-233 0024,
meyer@schreibfabrik.de

René Meyer, 28, arbeitet als Journalist in Leipzig vor allem für die Frankfurter Allgemeine Zeitung, c't und play PLAYSTATION. Er ist Autor zahlreicher Bücher über PC- und Konsolenspiele. In Zusammenarbeit mit seinem Freund und Kollegen Sven Letzel entstehen regelmäßig die Bücher und CDs der »Mogel-Power«-Serie sowie der PC-Technikratgeber »Spielen ohne Startprobleme«.



1

KAPITEL

SUPER MARIO 64

Einleitung

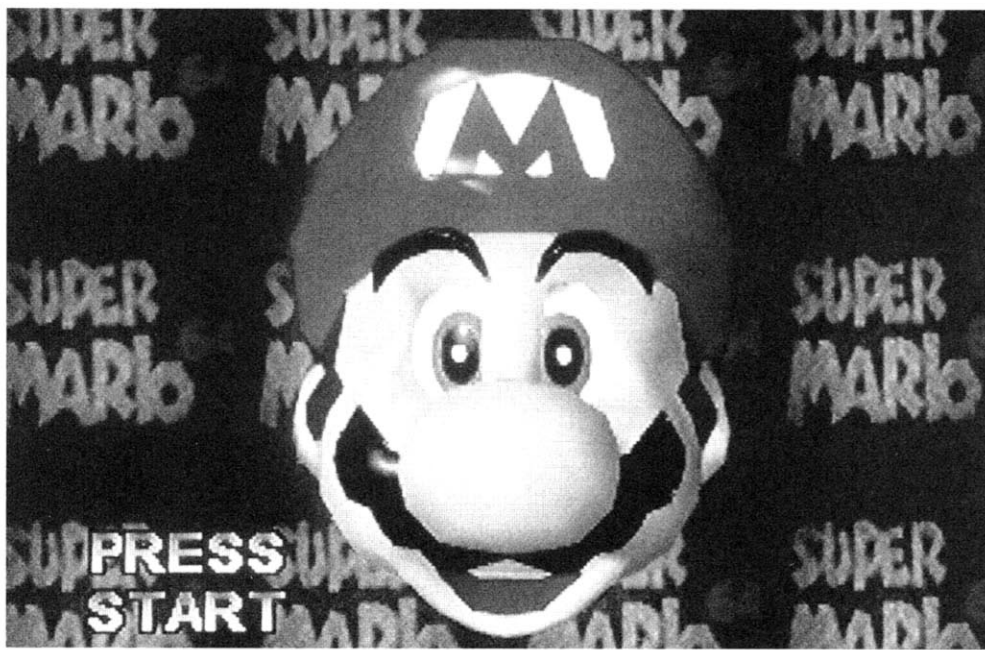


2

KAPITEL

Einleitung

SUPER MARIO 64



Einleitung

Der pfiffige Klempner durchstöbert ein Schloß. Hinter den Gemälden und Spiegelwänden der zahlreichen Gemächer verbergen sich ganz eigene Welten, in denen Mario den Helden spielt. Der flinke Mützenträger trifft in fünfzehn Kursen auf Gumbas, Gespenster, Schneemänner, sehr explosive Bomben und auf Steinblöcke, die ihn zerquetschen wollen. Er lernt Nessie kennen, taucht zu einem Piratenschiff,

entdeckt Atlantis, surft über Lavaseen, erkundet eine Pyramide, schlittert Eisbahnen herunter und auf Regenbögen hinauf ...

Da stellen sich dem verwunderten Leser zwei Fragen? Warum begibt sich Mario in all diese Gefahren, und wie kann ich ihm helfen?

Einleitung

Erstens: Bowser hat nicht nur Prinzessin Toadstool in seiner Gewalt, sondern auch die magischen Power-Sterne. Mario muß diese erst einsammeln, damit sich ihm immer neue Räume des Schlosses öffnen. Der Gewinn der Power-Sterne ist allerdings an knifflige und manchmal atemberaubend schnelle Aufgaben geknüpft. Und da findet sich die zweite Antwort: Ihr müßt ihm schon mit Eurem Controller auf die

Sprünge helfen! Beim Spielen unterstützt Euch der flinke Handwerker kräftig, denn er selbst berichtet von seinen Abenteuern und verrät so manches Geheimnis. Zunächst gilt es aber, mehrere Häppchen an Grundlagen zu bewältigen.

2
KAPITEL

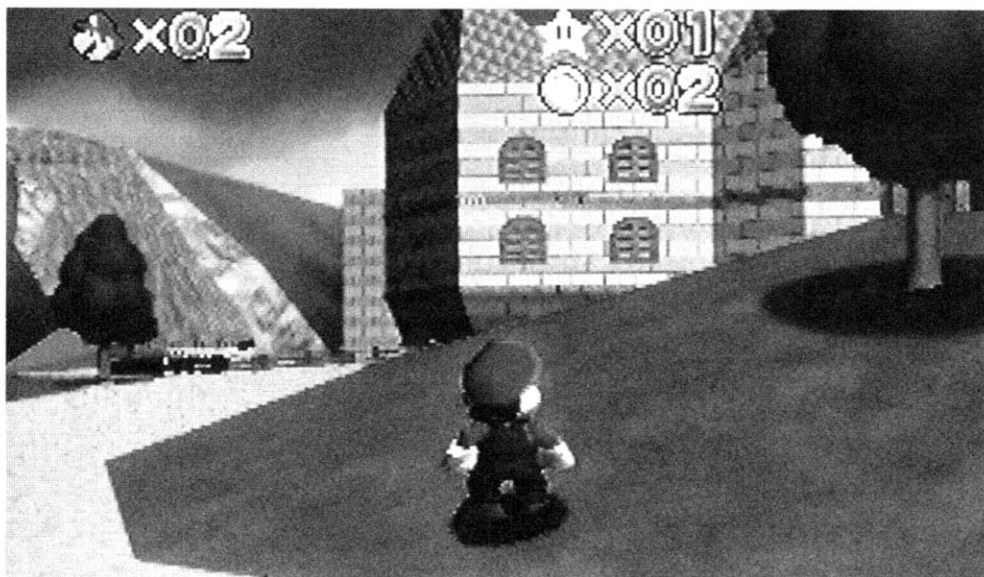
Die Spielsteuerung

Mario bewegt Ihr folgendermaßen:

Analogstick	Laufrichtung
A	je nach Umgebung: Springen, Klettern, Schwimmen
B	je nach Gelegenheit: Faustschlag oder Aufnahme eines Gegenstands
B+B+B	Fußtritt
A+B	Hochspringen und mit dem Fuß treten
Z	Ducken und Hilfe bei bestimmten Bewegungen (Kriechen, Weitsprung, Rückwärtssalto)
R	Änderung des Kameramodus
gelbes Steuerkreuz	Einstellung des Blickwinkels
Start	Spiel starten und anhalten

Das graue Steuerkreuz und die Taste L nehmen keinen Einfluß auf das Spiel.

SUPER MARIO 64



Hilfreiches über Sterne und Leben

Artisten leben nicht gefährlicher, sondern länger. Noch bevor sich Mario in das Schloß wagt, sollte er sich die Umgebung anschauen. Links, in der Nähe des Wasserfalls, stehen Bäume. Klettert Mario auf den (vom Wasserfall aus gesehen) dritten Baum und überrascht den staunenden Zuschauer mit einem Handstand in dieser grünen Höhe, so erhält der agile Klettermax dafür ein Extra-Leben. Das Schöne an dieser Mogelei: Der lebensspendende Vorgang läßt sich wiederholen. Mario muß

zwischendurch nur einmal kurz die Halle des Schlosses betreten haben.

Gleichfalls Extra-Leben spenden die grün-gelben Pilzhüte, von denen in manchen Spielabschnitten bis zu acht auftauchen. Hat Mario mindestens fünfzig Münzen gesammelt und verläßt er den Kurs erfolgreich (mit dem Gewinn eines Power-Sterns!), erhält er ebenfalls ein Extra-Leben.

Einleitung

A propos Münzen: In jedem Kurs sind gelbe, rote und blaue Münzen zu finden. Sie liegen einfach so herum oder werden als Belohnung für das Ausschalten eines Gegners gezahlt. Rote Münzen entsprechen zwei gelben Münzen, die seltenen blauen Münzen sogar fünf gelben. Wer einhundert Münzen einsammeln konnte, erhält in jedem Kurs einen Extra-Power-Stern. Doch aufgepaßt: Im Gegensatz zu den regulären Power-Sternen verläßt Mario das Spiel nicht automatisch. Es sollte also schon wegen der zwei Zusatzleben (zweimal fünfzig Münzen!) eine weitere der gestellten Aufgaben bewältigt werden.

Münzen sind manchmal in Holzkisten versteckt. Mario kann sie aufbrechen, indem er darauf klettert, springt und auf dem Hosenboden landet (nach dem Sprung »Z« drücken). Die Wucht des Aufpralls knackt das morsche Geheimnis. Die Kisten lassen sich mit dem Fuß kicken oder gegen eine Wand schleudern. Dies sollte möglichst an einer Stelle geschehen, wo Mario den Überblick behält, wohin sich die Münzen verdrücken wollen, denn diese tingeln noch eine Weile durch die Gegend, bevor sie sich endgültig auflösen.

Ein ganz ergiebiger Cheat ist das dreimalige Umrunden von Holzpfehlen. Diese tauchen während des ganzen Spiels hin und wieder auf. Wer den Pflock dreimal umkreist hat, über dem geht ein Regen von fünf gelben Münzen nieder.

Verlaßt Ihr den Kurs über die Start-Taste, befördert Ihr Mario in die Schloßhalle zurück. Alle gesammelten Münzen sind perdu. Wenn Ihr mehr als die Hälfte der Lebensenergie verloren habt, könnt Ihr den Kurs nicht mehr freiwillig verlassen. Aber die angeschlagene Gesundheit erneuert sich mit jeder gesammelten Münze oder in jeder Art von Wasser.

Der Z-Trigger auf der Unterseite des Controllers sorgt für eine weiche Landung, wenn Mario einmal in die Tiefe stürzt. Wer kurz vor dem Aufschlag Z drückt, bewahrt den kleinen Klempner vor den Gesundheitsschäden, die ein solcher Sturz nach sich ziehen kann.

SUPER MARIO 64



Nach dem Hinab noch einige Tricks für das Hinauf: Mario springt leichter hinauf, wenn der Spieler auf dem Höhepunkt des Sprungs die A-Taste drückt. Ein nur selten gefährliches Spiel mit dem Feuer ist es, wenn Ihr Mario den Hosenboden absichtlich in Brand setzt. Er rennt zwar wie ein Besessener davon, läßt sich aber noch steuern – und kommt in seiner Panik Hänge hinauf, vor denen er sonst kapitulierte hätte.

Die R-Taste ändert den Kameramodus. Entweder schaut Ihr Mario direkt über die Schulter, oder aber Ihr verfolgt das Geschehen mit den rasanten Kamerafahrten von Lakitu. Der zeichnet die Heldentaten des Klempners für die Nachwelt auf. Natürlich ist der Unterschied zwischen beiden Perspektiven deutlich genug; trotzdem erscheint rechts unten entweder Marios oder Lakitus Antlitz. Im Lakitu-Modus sorgt das gelbe Steuerkreuz dafür, daß Ihr Marios Weg immer im richtigen Blickwinkel habt. Besonders bei schmalen Graten oder vor Abgründen schadet es nicht, die eigene Position genau zu überblicken.

Einleitung

Wer sich gerne an einen alten Gegner erinnert, kann das betreffende Abenteuer wiederholen, indem er den entsprechenden Stern am Anfangsmenü des Kurses anwählt. Die jeweilige Aufgabe steht darunter wie auch die Anzahl der dabei gesammelten Münzen. Diesen Rekord könnt Ihr einstellen und auch abspeichern, aber natürlich bringt das nochmalige Bewältigen der Aufgabe keinen weiteren Power-Stern. Dieser erscheint zwar am Ende, ist aber deutlich verblaßt.

SUPER MARIO 64



Die Gegner

Mario muß nicht nur gegen Bowser antreten. Seine zahlreichen Widersacher sollen hier kurz vorgestellt werden, damit jeder weiß, wie sich ein kleiner Klempner durch die Wagnisse der verschiedenen Bilderwelten kämpfen kann und wie seine Belohnung aussehen wird. Bowser taucht hier nicht auf. Die drei Begegnungen mit Bowser füllen ein eigenes Kapitel.

Bob-ombs

Bob-ombs sind kleine umherlaufende Bomben, die in fast jedem Abschnitt auftauchen. Kommt Mario ihnen zu nahe, nehmen sie die Verfolgung auf, bis sie – wahrscheinlich vor Wut – explodieren. Mario kann sie vor diesen Zwischenfällen ausschalten, indem er sie aufhebt und wegschleudert oder sie einfach mit einem Kicksprung angeht. Als Belohnung erhält er eine gelbe Münze.

Die Gegner

2
KAPITEL

Nach einer Weile tauchen an der Stelle der explodierten Kugeln neue Vertreter dieser Gattung auf. Diese sind nun wirklich nur noch lästig, da sie zwar ebenso laut knallen, aber keine Münze mehr hergeben. Spätestens beim Einsammeln der einhundert Münzen sollte sich Mario also merken, welche der explosiven Kerlchen er schon einmal besucht hat und welche nicht.

Ihr König wartet auf Mario im ersten Abenteuer. Oben auf dem Berg thront er, und Mario muß ihn sich dreimal schnappen und auf den Boden schleudern. Dann dankt der Monarch ab und rückt einen Power-Stern heraus.



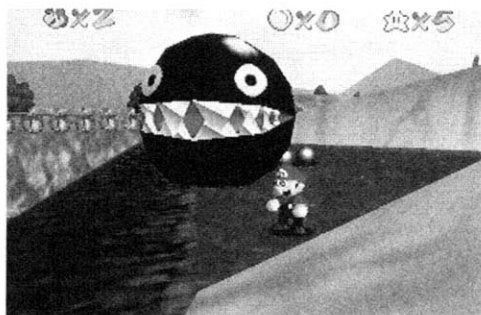
Gumbas

Gumbas wären nicht einmal dann gefährlich, wenn sie ihren Intelligenzquotienten mit 1000 multiplizieren würden. Sobald sie Mario wahrnehmen, kommen sie auf ihn zugetänzelt. Ein einfacher Schlag, ein Kicksprung oder ein Sprung auf ihren Kopf läßt die Gumbas in die ewigen Jagdgründe eingehen. Als Belohnung rücken sie dabei nur eine armselige Münze heraus.

Bullies

Bullies erscheinen zwar in unterschiedlicher Gestalt, sind aber immer unfreundliche Gesellen, die Mario mit gezielten Sprüngen wegstossen sollte. Es gibt kleine Bullies, die wenigstens eine gelbe Münze hinterlassen, und zwei große Bullies, die jeweils Power-Sterne herausrücken. Einer heißt Bad Bully und taucht im »Frostbeulenfrust« auf. Der andere nennt sich Big Bully und »will« in der Lava Lagune in die heiße Brühe gestoßen werden.

SUPER MARIO 64



Kettenhund

Ein rundes schwarzes, angekettetes Wesen wartet gleich im ersten Abenteuer auf Mario. Eine so bemitleidenswerte Kreatur sollte Mario nicht noch zusätzlich schlagen. Es reicht, wenn er ihm die rote Münze vom Pfahl klaut und später den Pfahl in den Boden rammt. Die Kette löst sich, und aus Dank für seine Befreiung wird das Tierchen Mario freiwillig einen Power-Stern überlassen.

Big Boo

Big Boo ist der Besitzer der gleichnamigen Burg. Wie seine kleineren Gespenster, greift er nur an, wenn Mario ihm den Rücken zudreht. Ist er sichtbar, sollte sich Mario beeilen, ihn mit Tritten oder Schlägen einzudecken. Ein Schlag reicht, um die Burg zu betreten. Für den Power-Stern sind drei gelungene Streiche notwen-



dig. Die kleineren Ausgaben schenken Mario immerhin eine gelbe Münze.

König Wummpp

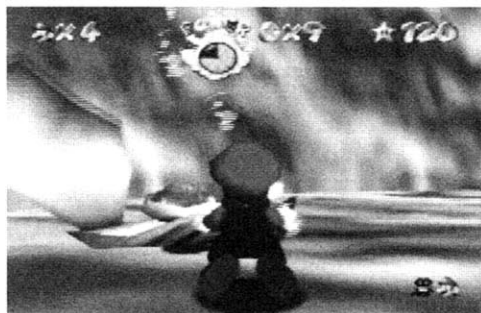
Der König herrscht über seinen Wuchtwall. Er ist relativ leicht zu bezwingen, weil er sehr träge ist. Er ist schwer, und er fällt: Mario sollte so stehen, daß er nicht lädiert wird, wenn sich der Monarch hinlegt. Liegt Wummpp dann am Boden, kann Mario ihm auf den Rücken springen. Führt er dieses Manöver dreimal aus, bricht sich der König einen Zacken – einen Power-Stern – aus seiner Krone. Die kleineren Wummps davor rücken ebenfalls gelbe Münzen heraus, wenn Ihr ihnen nur auf das Pflaster springt.

Die Gegner

Landet Ihr aber mit der Wucht des Z-Triggers auf der markierten Stelle ihres Rückens, gibt es fünf gelbe Münzen. Wenn Ihr besonders fleißig sammeln wollt, kassiert erst vorsichtig, bevor Ihr die Steinplatten ganz auseinanderbröselt.

Fische

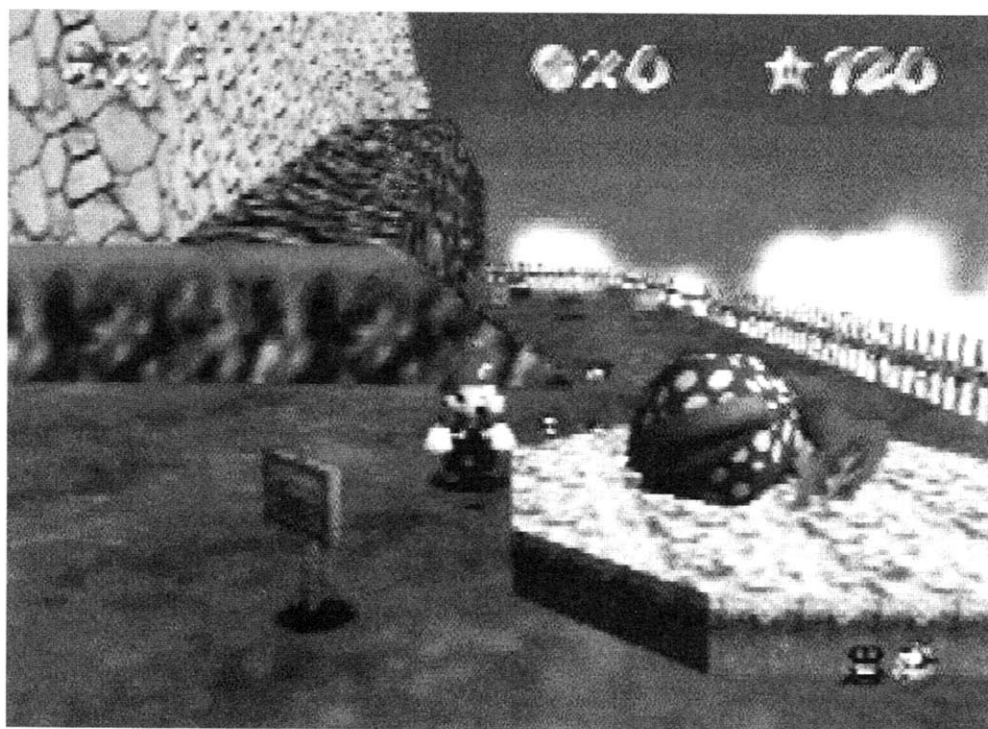
Mario sollte sich Fische lieber im Spezialitätenrestaurant genauer ansehen. Ob nun der Muräne in der Piratenbucht, dem Fisch in »Gulliver Gumba« oder den verschiedenen Kreaturen in der wilden Wasserwerft – Mario sollte ihnen nicht zu nahe kommen, wenn auch die Muräne einen Power-Stern bereithält. Vorsicht ist die Mutter der Porzellankiste!



Muscheln

Muscheln treten in den Abschnitten »Piratenbucht Panik« und »Wilde Wasserwerft« auf. Sie öffnen sich zwar neugierig, wenn Mario an sie herantautcht, aber sie schließen sich bald auch wieder, was den kleinen Hobbytaucher tüchtig verletzen kann. Vorsicht ist also geboten. Jeweils eine Muschel in jedem Abschnitt enthält eine besonders kuriose Perle: einen Schildkrötenpanzer, den Mario sich schnappen kann (B), um sich an diesen wie an einen Delphin zu klammern und majestätisch durch das Wasser zu gleiten. Nötig wird dies aber nirgendwo.

SUPER MARIO 64



Fledermäuse

Fledermäuse leben nur in der grünen Giftgrotte. Eigentlich sind sie mit einfachen Schlägen, Tritten und Sprüngen leicht auszuschalten, mit dem giftigen Nebel der Unterwelt bilden sie aber eine nicht zu unterschätzende Gefahr. Da kommt die gelbe Münze, die sie bei ihrem Ableben hinterlassen, gerade recht.

Fly Guy

Der rot-weiße fliegende Unhold Fly Guy mit seinem Feueratem kann nur in der Luft besiegt werden. Springt Mario auf ihn, erhält er zwei gelbe Münzen dafür. Gelegenheit dazu bietet sich in der »Wobiwaba-Wüste«, im »Fliegenpilz-Fiasko«, in »Gulliver Gumba« und der »Regenbogenraserei«.

Die Gegner

Schneemann

Die Kugelmänner kommen natürlich nur in den kalten Abenteuern vor. Sie lauern im Schnee und tauchen erst auf, wenn Mario in Reichweite ihrer scharf geworfenen Schneebälle ist. Mario kann sie verwirren, indem er um sie kreist, bis der Schneemann ins Schwitzen kommt und dabei schmilzt. Lohn für diese Rennerei: drei gelbe Münzen.

Schnapp-Piranha

Die Gattung der Schnapp-Piranhas ernährt sich seltsamerweise rein pflanzlich (der Piranha ist eigentlich ein Raubfisch), schnappt aber gerne einmal nach blauen Hosenböden. Ihre angenehmste Seite ist, daß sie gerne ein Nickerchen einlegen. Mario kann sich anschleichen, und für einen gezielten Schlag in die Blüte erhält er eine blaue Münze.

Spinnen

Spinnen gibt es sowohl an Land wie auch auf der Wasseroberfläche. In beiden Fällen reicht es, daß Mario ihnen auf den Leib springt, um drei gelbe Münzen zu bekommen.

Lakito

Nein, Lakito ist nicht aus der Abteilung Freunde hierher verrutscht. Gemeint ist ja nicht *Lakitu*, der treue Kameramann Marios, sondern ein Verwandter, der die Partei der Gegenseite vertritt. In »Gulliver Gumba« und der »Regenbogenraserei« taucht Lakito auf und wirft Geschosse auf Mario ab. Der kann ihn von unten anspringen und erhält dafür fünf gelbe Münzen.

SUPER MARIO 64

Erdhörnchen

Erdhörnchen haben sich sowohl in der grünen Giftgrotte als auch im »Fliegenpilz-Fiasko« ihre Gänge gegraben. Von dort aus bewerfen sie Mario mit Gesteinsbrocken, um anschließend sofort wieder im Untergrund zu verschwinden. Mario muß schnell sein, um ihnen auf den Kopf zu springen. Belohnung für dieses mühselige Unterfangen ist ein Extra-Leben, wenn er einige der Nager ausgeschaltet hat.

Snifit

Diese schwebenden Unholde schießen scharf. Sie erinnern ein wenig an Fly Guys, aber ihre Bleikugeln können einen Blaumann unschön verzieren. Mario kann sie wie Fly Guys ausschalten, indem er auf sie springt. Der Lohn besteht aus zwei gelben Münzen. Zum Glück kommen sie nur in der Giftgrotte und im benachbarten »Grünen Schalterpalast« vor.



Auge

Jemandem den Kopf verdrehen, davon hatte Mario schon gehört. Aber er konnte auch Augen verdrehen – und zwar nicht nur seine. Die großen Glubschaugen, die Mario auf gefährliche Weise ins Visier nehmen können, tauchen in »Big Boos Burg« auf und in der »Lava-Lagune«. Mario sollte warten, bis er entdeckt wird, und dann das Auge schnell umkreisen. Es wird versuchen, ihm zu folgen, nach kurzer Zeit aber aufgeben und verschwinden. Alles, was von dem Riesenvoyeur bleibt, ist eine blaue Münze.

Die Gegner



Raupen

In der »Wobiwaba-Wüste« tauchen seltsame aufrechtgehende Raupen auf. Sie greifen Mario niemals von sich aus an, werden aber bei Berührung des fünfteiligen, stacheligen Körpers zur Gefahr. Lukrativ ist ein Kampf nur in Hinsicht auf die blaue Münze, welche die kuriosen Geschöpfe im Falle der Niederlage abgeben. Dazu muß Mario erst einmal die Unterleibsteile wegkicken oder wegboxen. Erst wenn er den Kopf trifft, verschwindet die Raupe; alle unteren Körperteile wachsen nach einiger Zeit einfach wieder nach. Eine ganz ordinär vielfüßige und normale Raupe trifft Mario in der Höhle in »Gulliver Gumba«. Diese rückt nach drei Tritten immerhin einen Power-Stern heraus.

Geier

Der Geier zieht seine Runden über der »Wobiwaba-Wüste«. In seinen Klauen entdeckt Mario einen Power-Stern, den er sich angeln kann. Seine laxe Auslegung des Eigentumsbegriffs beweist der Vogel auch während anderer Wüstenabenteuer. Da kann einem Klempner schon mal der Hut hochgehen.

Propy

Ein Propy sieht einer Pflanze recht ähnlich und ermöglicht Mario einen kurzzeitigen Propellerflug. Dazu muß er auf die Propies, die in »Bibberberg-Bob« und dem »Frostbeulenfrust« auftauchen, einfach auf die Blüte springen. Er erhält dafür drei gelbe Münzen und schwebt sacht zu Boden, wobei er niemals die Steuerung aus den Händen gibt.

SUPER MARIO 64

Münzfrosch

Die geschickt getarnten Tierchen lauern im Abschnitt »Frostbeulenfrust«. Sie erscheinen als schwebende Münzen. Erst wenn Mario nahe genug ist, zeigen sie ihr wahres Gesicht. Es sind grüne Kreaturen, die auf kräftigen Sprungbeinen umherhopsen und Klempner belästigen. Dafür müssen sie schließlich mit fünf gelben Münzen bezahlen.

Wurfmufti

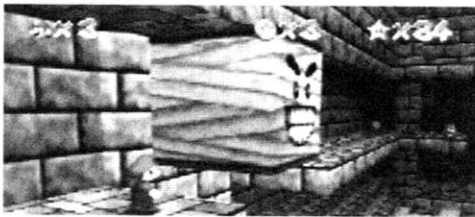
Eine violette Kugel, die Mario schnappen und wegschleudern will. Gegenmittel: Mario muß dem Mufti zuvorkommen, ihn selbst von hinten anpacken und werfen. Das Salär von fünf gelben Münzen kann in »Atlantis-Aquaria«, »Fliegenpilz-Fiasko«, »Gulliver Gumba« und der »Regenbogen-raserei« eingestrichen werden.

Steinerne Hände

Sie warten in der Pyramide der »Wobiwaba-Wüste« auf Mario. Wenn sie klat-schen, muß der Klempner flink sein. Er muß dreimal das Auge auf der Hand-innenfläche treffen, dann haben die Wächterhände einen Power-Stern für ihn.

Unbesiegbar

... sind leblose Gegenstände wie die blauen Steinblöcke, die stampfenden Quader und die rollenden Steine in den Pyramidengängen, die wandernden Würfel in der »Wobiwaba-Wüste«, die Elektrokugel, die Kehrmaschine und das bissige Klavier in »Big Boos Burg«. Ohne jegliche Belohnung lohnt es sich also überhaupt nicht, sich mit diesen anzulegen.



Die Freunde

Die Freunde

Natürlich ist Mario nicht ganz auf sich allein gestellt. In manchen Abschnitten finden sich auch sympathische Gestalten, die ihm beistehen und manchen Power-Stern erst ermöglichen.

Buddy

Buddy ist ein Bob-omb. Doch Vorurteile sind hier fehl am Platz. Er ist nicht nur rosa gefärbt, sondern überhaupt ein freundliches Kerlchen. In manchen Abschnitten stellt er Mario seine Kanonen zur Verfügung.

Koopa

Koopa ist eine Schildkröte, die Mario gleich im ersten Abenteuer zu einem Wettrennen herausfordert. Ist Mario schneller, gibt es einen Power-Stern. Ganz verwunden kann das flinke Kriechtier seine Niederlage nicht, denn in »Gulliver Gumba« fordert es von Mario eine Revanche, an deren Ende wiederum einer der begehrten Sterne wartet. Der kleine Koopa taucht in den gleichen Abschnitten auf und ist besonders wegen der blauen Münze interessant, die er ausspuckt, nachdem Mario ihn schubst, wenn er ohne Panzer ist.



Die Eule

Der kluge Vogel ist Mario beim Aufstieg auf »Wummyps Wuchtwall« behilflich. Haltet den Sprungknopf, und der flinke Klempner klammert sich an dem Vogel fest und fliegt hinauf. Zu lange sollte die Reise aber nicht dauern, da die Eule irgendwann ermüdet.

Toad

Toad wartet an einigen Stellen im Schloß. Manchmal mit guten Hinweisen, manchmal aber auch mit zusätzlichen Power-Sternen. Am Eingang zur grünen Giftgrotte, gegenüber dem Wandbild zum »Fliegenpilz-Fiasko« und im zweiten Stock des Schlosses sind solche wertvollen Geschenke zu haben.

SUPER MARIO 64

Nessie

Dem sagenumwobenen Urvieh begegnet Mario in der »Grünen Giftgrotte«. Er kann es einfach steuern, indem er auf sein Ziel blickt. Mario kann die bequeme Fähre zweimal benutzen: auf dem Weg zum Power-Stern auf der Insel und auf dem Weg zum »Grünen Schalterpalast«.

Das Äffchen

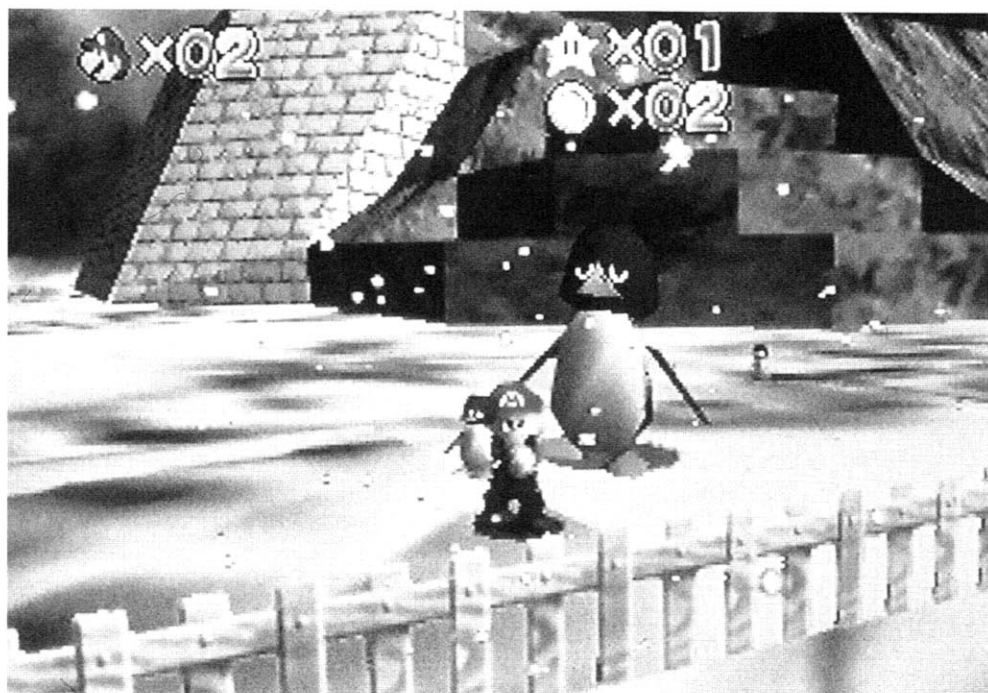
Der kleine Affe taucht nur in einer Welt auf – im »Fliegenpilz-Fiasko«. Er klaut zwar Mario zunächst seine Mütze, zeigt ihm aber auch den Weg zu einem Power-Stern.

Haddumöhren?

fragt der Hase Mario nicht. Dazu hat er es viel zu eilig. Er taucht zweimal im Kellergeschoß auf. Wann genau, das liegt an der Anzahl der bereits von Mario gesammelten Power-Sterne. Dieser kann den Ichweißvonnichts zweimal einfangen und erhält jeweils einen Stern dafür. Empfohlene Methode: Hechtsprung (Laufen + B).



Die Freunde



2
KAPITEL

Pinguine

Mario trifft Pinguine am »Bibberberg-Bob«, wo er ein Pinguinbaby zurück zu dessen Mutter geleitet und anschließend gegen deren Bruder, den »Schlidderkönig«, im Wettrutschen antritt. Bei beiden Einsätzen winkt ein Power-Stern. Ein weiterer Pinguin begegnet Mario auf der Eisbrücke im Abschnitt »Frostbeulenfrust«. Hier bietet das Tier Deckung vor dem kalten Atem des Schneemanns.

Doch Vorsicht: Ganz sicher ist sich der Pinguin nicht, in welche Richtung er gehen will.

So, nun lassen wir endlich den Meister selber zu Wort kommen. Er wird Euch seine Abenteuer erzählen und hilfreiche Tips geben, damit Ihr beim Nacherleben alle Klippen erfolgreich umschiffen könnt.

SUPER MARIO 64

Lösung

3

KAPITEL



Die Lösung

35

SUPER MARIO 64



Die fünfzehn Welten

Mein Name ist Mario – sicher habt Ihr schon Großartiges von mir gehört. Es stimmt vielleicht nicht alles – na ja, aber doch das meiste. Scheinbar schätzt selbst die Prinzessin Toadstool die spannenden Geschichten meiner Abenteuer, denn sie hatte mich in ihr Schloß eingeladen. Natürlich fühlte ich mich ein wenig geschmeichelt. Konnte ich diese Einladung ablehnen? Noch bevor mein Verstand die Frage entscheiden konnte, hatte

mich mein Herz schon in eine Warpröhre gezerzt. Ich landete direkt vor dem Schloß meiner geliebten Prinzessin.

Auf dem Weg zum Tor trat mir Lakitu, eine Art Glühwürmchen, entgegen. Er war mit seiner Kamera bewaffnet. Wozu? Wollte er einen gemütlichen Teetisch filmen? Das hauchdünne Porzellan, die silbernen Löffel, das leckere Gebäck ... So weit kam ich jedoch gar nicht!

Die Lösung

3

KAPITEL

Kaum war ich im Schloß, rührte jemand, daß niemand da sei. Aber wer hatte dann gesprochen? Mich verblüffte das etwas. Auch der Umstand, daß ein Toad gleich links vom Eingang stand. Was Toads sind? Seltsame Geschöpfe, die Glück hatten, mit ihren lustigen Hüten nicht versehentlich als Pilz in die fürstliche Mahlzeit des Schloßherrn geraten zu sein. Dieser hier war kein Pilz, er war viel gesprächiger als jeder Champignon – und das will etwas heißen, denn die schwätzen enormen Unsinn. Ihr müßt euer Ohr nur fest genug gegen diese chinesischen Konservenbüchsen drücken, in denen Ihr sie transportiert. Probiert es aber erst später, jetzt solltet Ihr Euch meine Geschichte anhören.

Es wurde nämlich immer spannender. Der Toad erklärte mir, die Prinzessin sei gefangen, wie alle anderen Wesen hier im Schloß. Mein alter Widersacher Bowser hatte die magischen Power-Sterne entwendet und mißbrauchte sie, um in den Gemälden des Schlosses seine eigenen teuflischen Welten zu erschaffen.

Das war ja eine schöne Einladung zum Tee! Es half nichts: Wenn ich irgendwann die Prinzessin heil wiedersehen wollte, mußte ich erst einmal diese Power-Sterne finden. Nur sie würden Bowsters Siegel an den Türen aufbrechen können. Wenn ich alle Räume durchkämmte, dachte ich mir, würde ich schon irgendwann auf die Prinzessin stoßen. Und wenn ich dem Unhold – Bowser höchst persönlich – begegne? Dem würde ich keine Teatime-Musik, sondern nur den Marsch blasen.

Für den Anfang machte mir der Toad nicht allzu große Hoffnung auf ein Wiedersehen mit der Prinzessin. Diese sei angeblich im Obergeschoß untergebracht, hinter der großen Tür mit dem Stern. Um diese zu öffnen, brauchte ich acht Power-Sterne. Ich sah in den Taschen meiner Latzhosen nach. Typisch, man steckt immer das Falsche ein! Wie viele Power-Sterne habt Ihr in Euren Taschen? Seht Ihr, ich hatte auch keinen dabei.

SUPER MARIO 64

Was blieb mir anderes übrig. Es gab nur eine Tür, die nicht versiegelt war. Von dem Toad aus mußte ich direkt auf die kleine Treppe. Dort war eine Tür, die zu einem Raum mit einem seltsamen Bild führte. Außerdem hingen dort zwei Hinweistafeln über die Sprungtechnik und über das Betreten und Verlassen der einzelnen Welten.

Das Bild war schon interessanter. Was stellte es dar? Es war keineswegs eines dieser modernen Bilder, bei denen man nie weiß, ob sie richtig herum hängen. Deutlich waren darauf kugelrunde schwarze Bomben zu sehen, die frohen Mutes ihre gelben Schuhe wirbelten. Es sah aus, als gingen die explosiven Gestalten spazieren. Na, typisch übergeschnappter Bowser! Wie sollte schon eine Welt aussehen, die dieser nach seinen durchgeknallten Plänen erschaffen hatte? Hinter das Geheimnis der Bomben mußte ich einfach kommen. Ich nahm all meinen Mut zusammen und sprang geradewegs in das Bild und damit in mein erstes Sternen-Abenteuer.

Bob-ombs Bombenberg



3
KAPITEL

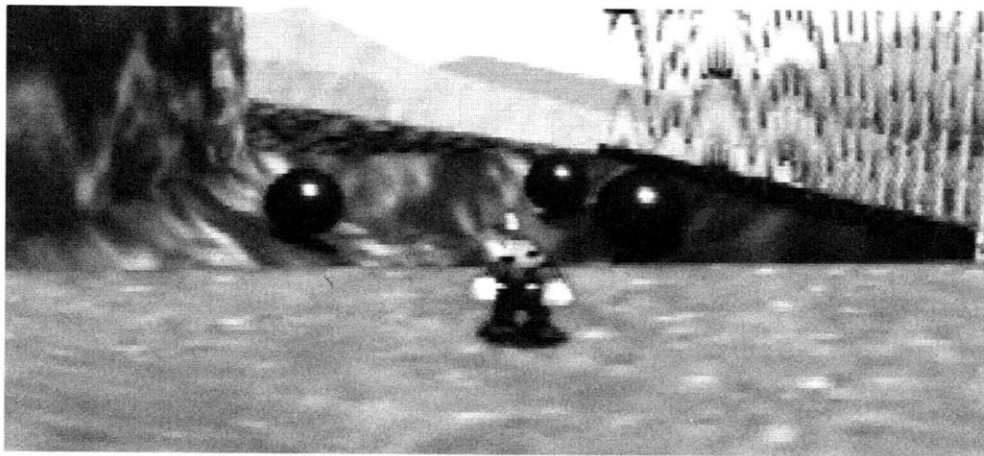
Bob-ombs Bombenberg

Ich stand am Fuße des Berges und war ratlos. Die rosa Bombe neben mir war es auch. Sie beklagte sich über den König Bob-omb, der alle terrorisieren würde. Sie meinte, ich sollte den Berg erklimmen und dem König, der da oben residierte, den Power-Stern abjagen. Der Plan gefiel mir. Er klang so einfach. Aber wie zu diesem Monarchen gelangen? Welche Gefahren lauern in dieser explosiven Welt?

1. Bob-omb

Wer sich nicht auskennt, sollte sich an befestigte Wege halten. Ein brauner Pfad führte von den rosa Bomben weg. Diesen schlug ich ein. Der Weg führte über eine Holzbrücke. Der angekettete Hund hatte offensichtlich eine Vorliebe für meinen blauen Hosenboden. Ich ging lieber etwas schneller vorbei, wobei ich rief: »Braver Wauwi, Platz, Sitz, Hol's Stöckchen ...« Kurzum, ich versuchte alle Hundsprachevobabeln, außer »Faß!«.

SUPER MARIO 64



Hinter dem Hund wartete die nächste Tücke: eine Wippe, die sich als Brücke ausgab. Dann nahm ich die paar Stufen und verdrückte mich nach rechts durch die Lücke in dem Metallzaun. Rechts von der Zaunlücke rollten ein paar schwarze Kugeln in einer Grube. Sie waren größer als ich. Man hört immer, die Größeren sollen Rücksicht nehmen. Diese hier hatten das scheinbar noch nicht gehört. Hier stellt sich auch die Frage, ob Bowling-Kugeln überhaupt Ohren haben? Jedenfalls nahmen sie nicht im mindesten Rücksicht auf mich. Dazu trotzten sie auch den Regeln der Physik. Sie hörten einfach nicht auf, sich zu bewegen. Ich konnte entweder am Rand zwischen den Kugeln hindurchschlüpfen oder die grüne Steigung neh-

men, die ebenfalls nach oben führte. So oder so.

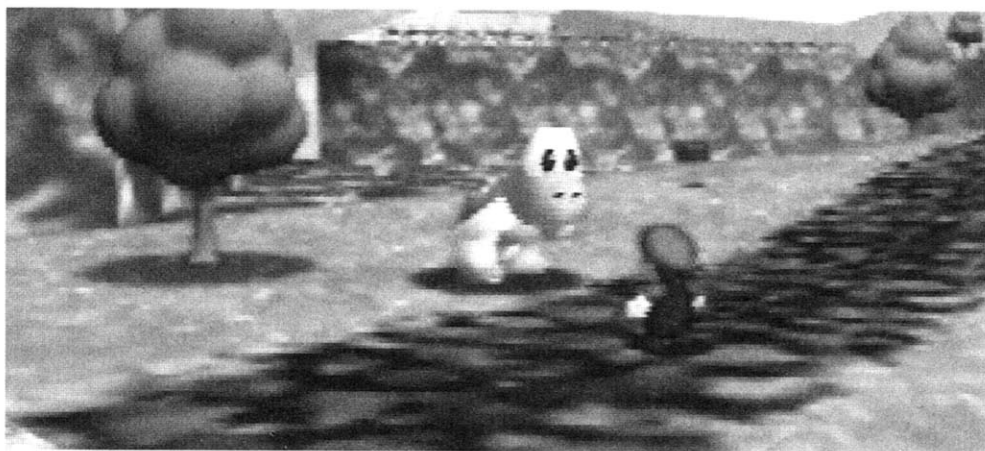
Den Weg mußte ich mir auch weiterhin mit mehreren Kugeln teilen, die alle hinab wollten. Ich blieb schön vorsichtig am Rande des Weges und drückte mich an die Wand, wenn mir einer der runden Wandlerfreunde zu nahe kam. Bei der naturwissenschaftlichen Verwirrung in der Grube fürchtete ich schon, die Kugeln würden in dem Augenblick, wo ich hinunter würde müssen, den Weg aufwärts rollen. Und tatsächlich boten die Kugeln ein weiteres Phänomen: den Warp. Stellte ich mich in die erste Höhle, aus der sie auftauchten, fand ich mich im Handumdrehen in der höhergelegenen zweiten Kugelhöhle wie-

Bob-ombs Bombenberg

der. Das sparte Zeit und Ärger, denn auf dem »ehrlichen Weg« kam nach ein paar Biegungen ein weiteres, metertiefes Problem hinzu. Über den ersten Abgrund sprang ich hinweg, den nächsten überquerte ich mit Hilfe eines Bretts.

Der Rundkurs endete auf der Bergspitze, wo mich Bob-omb, der »Herrscher der Bomben und Gebieter über die Explosionen«, schon erwartete. Er erwies sich als ziemlich arrogant und fragte, wie es einem Latzhosen-Wicht anstehen könne, das »königliche Plateau« zu beschmutzen. Er spielte den starken Max und verriet mir dabei seine Schwachstelle. Man konnte ihn von hinten packen und durch die Luft wirbeln. Ich schlich mich also von hinten an, schnappte mir den unfreundlichen Monarchen und warf ihn ein paar Meter weit. Dabei schonte ich ihn sogar noch, gleichermaßen großmütig wie eigennützig, denn stürzte Bob-omb den Berg herunter, galt das als Fehlversuch. Dreimal ließ ich ihn aufdautzen, dann hatte die dicke fette Kugel genug und hinterließ einen Power-Stern.

SUPER MARIO 64



2. Der Wettlauf

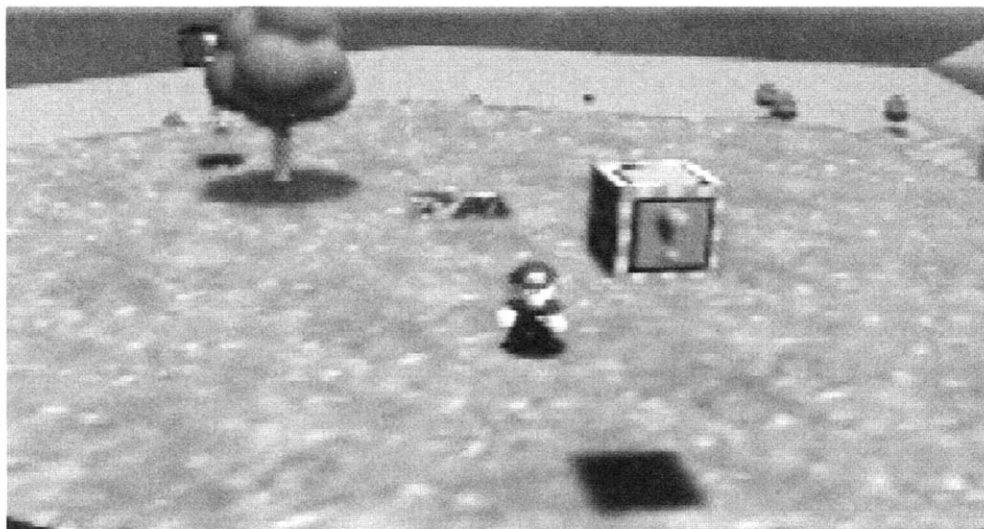
In der Fabel von Aesop bietet ein Hase der Schildkröte einen Wettlauf an. Aus diesem Grund war ich ein wenig überrascht, als mich Koopa, die Schildkröte, ansprach und mir einen Wettlauf zur Bergspitze vorschlug. Hielt sie mich für einen Hasenfuß? Glaubte die Schildkröte, den Triumph ihrer Spezies wiederholen zu können?

Warum nicht, dachte ich mir. Den Weg kannte ich nach der Unterhaltung mit Bob-omb ja bestens. Natürlich war ich nicht so dumm wie der Fabel-Hase: Ich unterschätzte den vermeintlich langsameren Gegner keineswegs. Koopa würde sicher eine Abkürzung einschlagen, der ich nicht folgen könnte. Tatsächlich kletterte

er dann einen spiegelglatten Abhang herauf, den ich nur auf dem Hosenboden und auch nur in der verkehrten Richtung passieren konnte. Ich mußte also einfach schneller sein und durfte mich von keiner Kugel erwischen lassen: Von dem Warp durch die Kugelhöhlen neben dem Bergpfad erzählte ich Koopa lieber nichts. Über neunzig Sekunden solltet Ihr bis zum Gipfel nicht benötigen, es sei denn, Ihr laßt Euch gerne von einer Schildkröte höhnen.

Offen gestanden, gibt es eine noch bessere Abkürzung. Wenn Ihr Euch schon ordentlich aufs Klettern und Springen versteht, könnt Ihr am Anfang viel gut machen, indem Ihr auf den Baum links neben dem

Bob-ombs Bombenberg



3

KAPITEL

Start klettert; von dort gelangt Ihr auf die höher gelegene Grünfläche. Noch ein weiteres Plateau höher stoßt Ihr dann auf die genannte Zaunlücke, die einem den Weg zum Berg eröffnet.

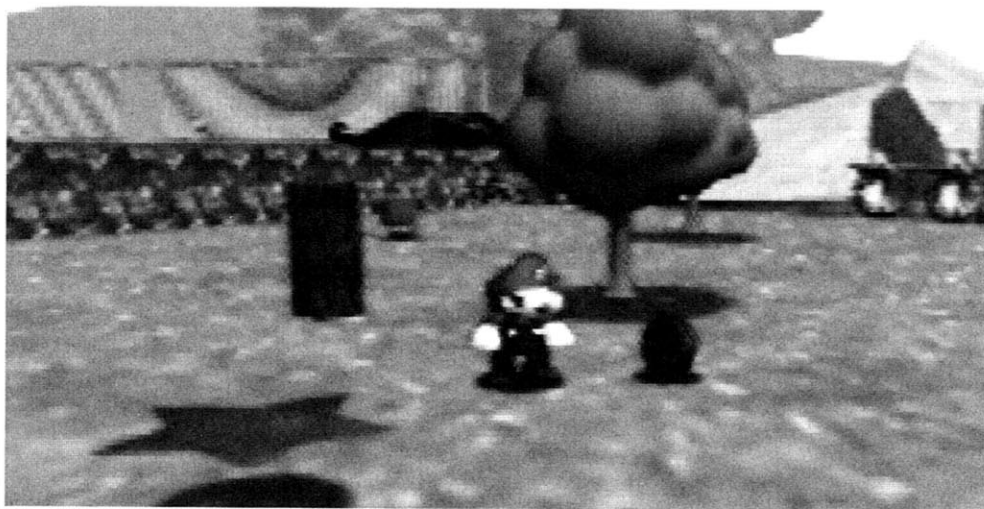
3. Die schwebende Insel

Ich sah noch einmal nach dem rosafarbenen Bob-omb, mit dem ich schon einmal gesprochen hatte. Der Geselle in Pink gratulierte mir und stellte mir weitere Gegner in Aussicht, denen ich ihre Power-Sterne abluchsen sollte. Die Kanonen der Bob-ombs sollten mir dazu zur Verfügung stehen. Diese Zusage ließ ich mir auch noch von dem zweiten, danebenstehenden Bob-

omb bestätigen. Der war – trotz seiner militanten Gestalt – ein Pazifist, der Kanonen nicht leiden konnte. (Vielleicht sind alle Kanonenkugeln Pazifisten, denn sehr pfleglich werden sie von den Kanonen ja nicht behandelt.) Aber auch er war einverstanden damit, daß ich meinen Hals riskieren durfte. Schon öffnete sich ein Trichter in dem grauen Fels. Aber der Fels jenseits des kleinen Zauns lag näher an der schwebenden Insel. Ich ging also lieber zu dieser Kanone: über die Brücke, über den Zaun, mit ein paar Sprüngen auf den Felsen.

Schon war ich in der Kanone verschwunden. Die schwebende Insel befand sich

SUPER MARIO 64

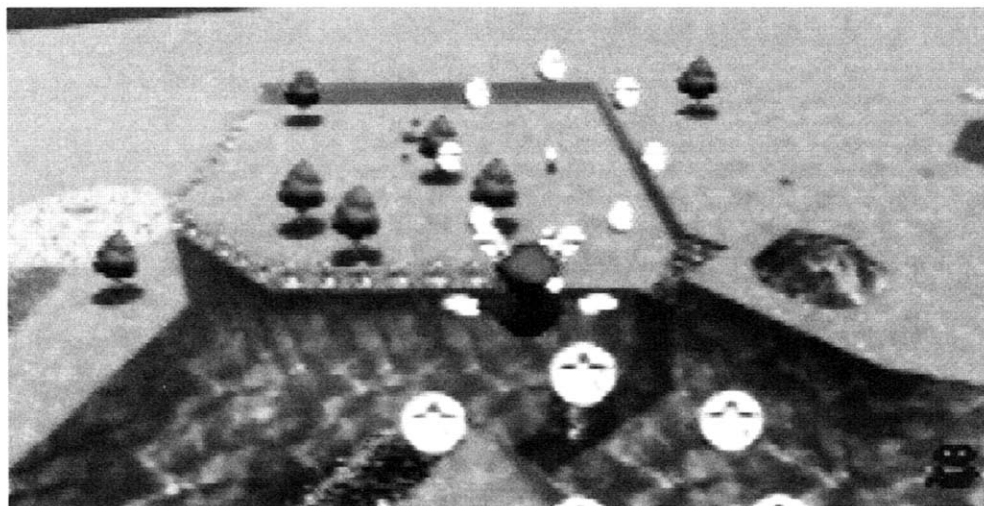


bereits im Visier. Aus Gründen der Ballistik richtete ich das Visier etwa in Höhe der Mitte der Wolke über der nur knapp hervorragenden Baumspitze aus. Diese spärliche Vegetation würde mich im Notfall auffangen; lieber würde ich in den Baum geschleudert werden, als über die eher klein geratene Insel hinauszuschießen. Der blaue Button (A) zündete die Kanone – der rasante Ausflug brachte mich ans Ziel. Kaum gelandet, erblickte ich schon das Ausrufezeichen auf der rechten Seite. Dort verbarg sich der begehrte Power-Stern.

4. Rote Münzen

In Bob-ombs Welt lagen acht rote Münzen. Diese mußte ich einsammeln. Die Reihenfolge spielte zwar keine Rolle, aber ich beschloß, als letztes die Stelle aufzusuchen, an welcher der Power-Stern auftauchen würde. Es war zugleich die einzige Stelle, an der zwei Sterne in unmittelbarer Nähe lagen. Diese befanden sich bei den vier Holzpfehlen auf dem Plateau links oberhalb des Starts. Die anderen sechs Münzen fand ich an folgenden Stellen:

Bob-ombs Bombenberg



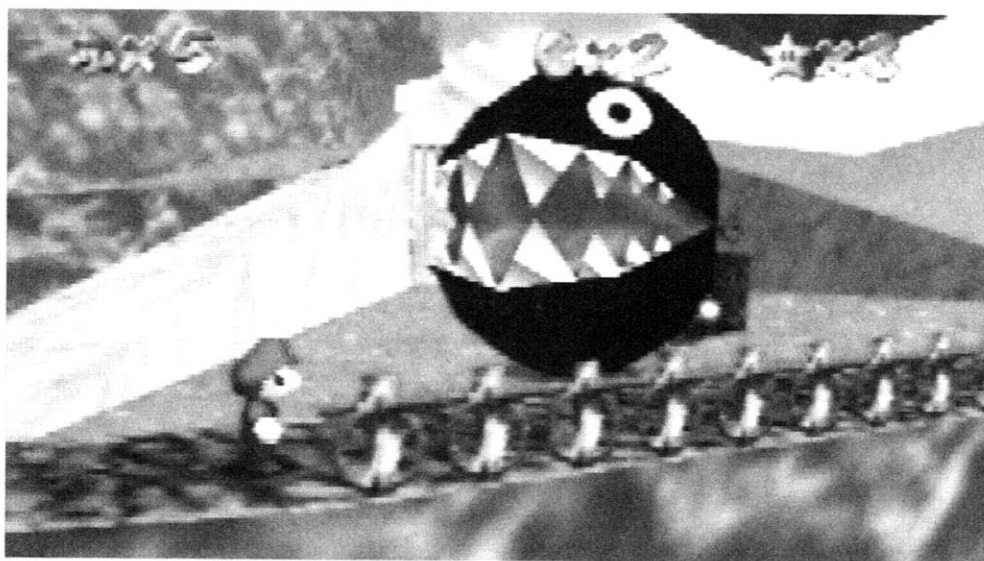
3

KAPITEL

- bei den rotierenden, schachbrettgemusterten Plattformen, die so sehr an Fahrradpedale erinnerten,
- auf dem dunkelgrünen Felsen,
- auf dem Pfahl, an den Big Chomps, der Kettenhund, gefesselt ist,
- auf dem grünen Anstieg links neben der Grube der schwarzen Kugeln,
- im Baum auf der schwebenden Insel
- und unter der steinernen Überführung zur Zaunlücke.

Der lila Schalter öffnet übrigens das Gittertor. Die zwei gelben sechseckigen Blumenbeete bargen auch ihre Geheimnisse. In einem fand sich ein Glückspilz, der mir ein Extra-Leben einbrachte. Das andere entpuppte sich als ein Warp zu einem ganz ähnlichen Beet, das aber am anderen Ende dieser Welt lag und mir zumindest beim Münzensammeln als Abkürzung zustatten kam.

SUPER MARIO 64



5. In die Lüfte

Nun wagte ich mich an die fünf Münzenringe, die ich von der schwebenden Insel aus sehen konnte. Leicht war es nicht, sich mit der Kanone abzufeuern, um jeweils die Münze in der Mitte des Rings einzusammeln. Neben ballistischen Kenntnissen erforderte das Ganze reichlich Ausdauer.

Erleichtert wird Euch diese Aufgabe durch das Aufspüren und Betätigen des roten Schalters, den Ihr später im roten Schalterpalast findet. Dieser lässt sich aber erst mit zehn Power-Sternen betreten. Der rote Schalter ermöglicht es Euch, die Federkappen aus den drei roten !-Kisten zu nehmen, über die Bob-ombs Welt verfügt. Mit deren Hilfe sind die fünf Münzenringe leicht von der schwebenden Insel aus zu erreichen. Der so verdiente Stern findet sich dann bei den vier Holzpfählen.

Bob-ombs Bombenberg

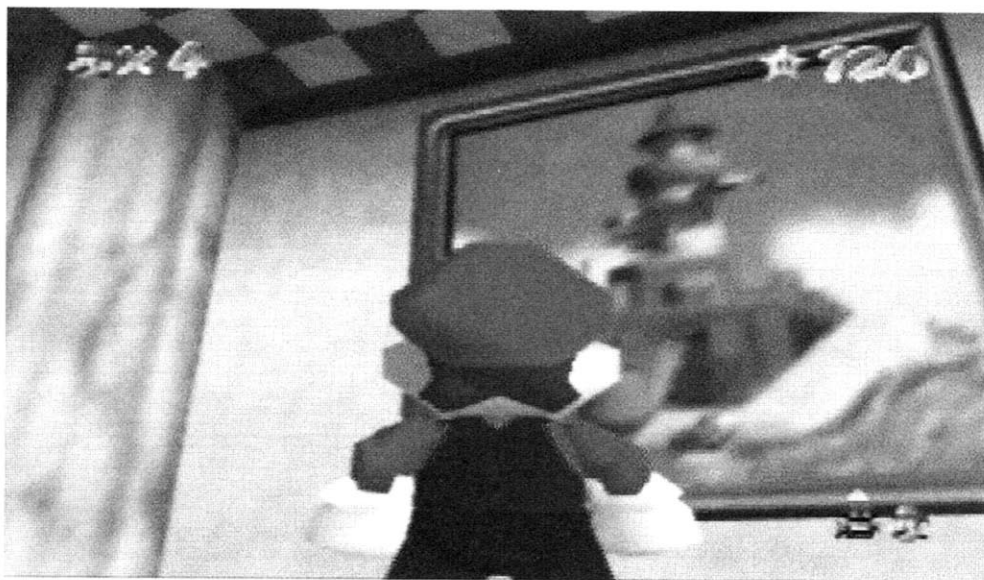
6. Der Kettenhund

Ein weiterer Power-Stern schmachtete ein einsames Dasein in der Höhle, die der Kettenhund bewachte. Gegen diese bissige Kreatur wollte ich lieber nicht mit den Fäusten antreten – man muß auch seine Grenzen kennen. Aber der aggressive Bello ließ sich befreien, indem ich den Pfahl, an den er gebunden war, mit drei gezielten Sprüngen in den Boden rammte (nach dem Absprung »Z« drücken). Der Hund zerstörte das Gitter vor dem Stern und verschwand in die Berge. Der Weg zum Power-Stern war frei. Allerdings schwebte dieser so hoch, daß ein Salto (B) aus der Kriechstellung (Z) heraus nötig wurde.

7. Münzsammlung

Einen Power-Stern erhielt ich für das Sammeln von einhundert Münzen – nicht für das Rote Kreuz, sondern all der gelben, roten und blauen Münzen, die in den Bilderwelten so auftauchen. Kaum hatte ich die stattliche Anzahl von einhundert Münzen eingetrieben, tauchte ein Power-Stern über meinem Kopf auf. Besonders geholfen haben mir zwei Umstände. Erstens die vier Holzpfähle auf dem Plateau links oberhalb des Ausgangspunkts. Ich umrundete einen jeden dreimal und sammelte dafür jeweils fünf gelbe Münzen ein, die aus heiterem Himmel auftauchten. Da sie nach einiger Zeit auch wieder verschwanden, beeilte ich mich mit dem Einsammeln.

SUPER MARIO 64



Wummps Wuchtwall

Ein weiterer Glücksbringer war der kleine Koopa. Als ich auf ihn sprang, gab er mir seinen Panzer als Surfbrett ab. Doch als ich auf den ungeschützten Körper hüpfte, bekam ich eine »blaue Koopatius«, die tatsächlich fünf gelben Münzen entsprach.

Welchen Tyrann sollte ich als nächsten stürzen? Im Erdgeschoß gab es noch eine Tür, die bereits ein einziger Power-Stern öffnete. Sie befand sich rechts und trug eine große Eins zur Schau. Der verlangte magische Stern öffnete mir die Tür. Gleich neben der Tür prangte wieder ein Ratgeber zu den unsichtbaren Wänden innerhalb der Bildwelten.

Wummps Wuchtwall



3

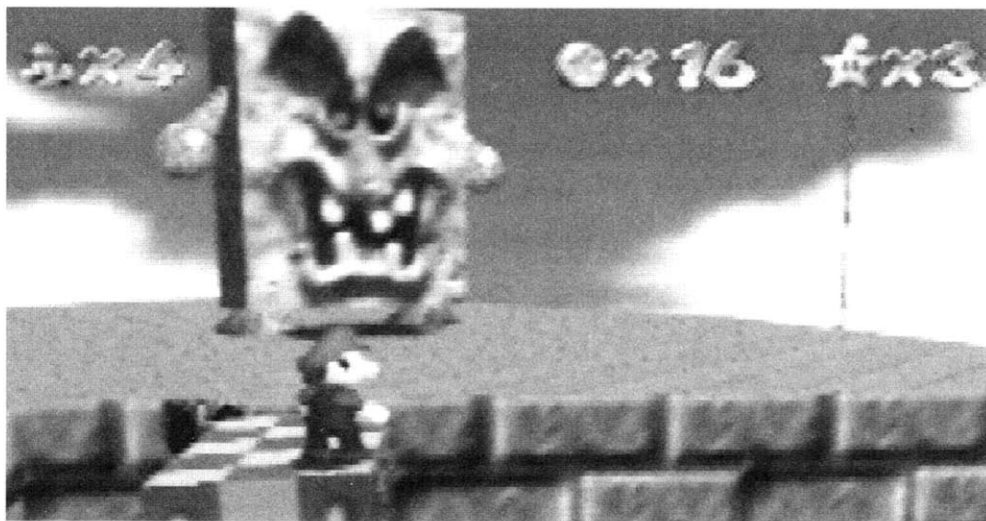
KAPITEL

Unter der Treppe, die zum Bild führt, trieb sich ein Toad herum und gab gute Ratschläge. Natürlich hing auch wieder ein Gemälde an der Wand. Auf dem Bild war »Wummps Wuchtwall« zu sehen. Das Bauwerk war nichts anderes als eine riesige Festung, die einen originellen Architekten als Schöpfer vorweisen konnte.

1. König Wummp

Wie schon Bob-omb wartete auch König Wummp auf der höchsten Ebene der Festung. Der Weg hinauf war leicht zu finden, aber auch hier lauerten Gefahren. Zunächst einmal stach mir rechts vorne ein eigentümliches Gewächs ins Auge, das sein Design scheinbar in der Boutique eines Fliegenpilzes gekauft hatte. Ich kann euch sagen, eine mordsgefährliche Vegetation, denn diese hier erwiesen sich als viel aggressiver als ihre giftigen Verwandten. Es waren fleischfressende Pflanzen, von denen es in »Wummps Wuchtwall« drei Stück gab.

SUPER MARIO 64



Sie schliefen, und das sollte unbedingt so bleiben, denn sie fallen jeden an, der sie weckt. Ausschalten konnte ich die Pflanzen nur, indem ich mich behutsam anschlich und ihnen mit einem kräftigen Schlag ihren Pollen aus der Blüte prügelte. Das muß nicht geschehen, aber spätestens, wenn Ihr einhundert Münzen zusammensucht, ist es ganz praktisch, da die Biester bei ihrem Ableben jeweils eine blaue Münze ausspucken, die fünf gelben Münzen entspricht.

So freundlich wie das Wesen der Pflanzen gestaltete sich auch der Weg hinauf. Zunächst waren da Mauerteile, die sich aus dem Felsen auf den Weg hinaus schoben

und mich vom Weg schubsen wollten. Mir blieb nichts anderes übrig, als entweder aufmerksam zu sein und nur loszulaufen, wenn sich die Felsen zurückzogen, oder auf die beweglichen Mauerstücke zu springen, die mich dann nicht mehr verdrängen konnten. Besonders beim dritten Mauerstück mußte ich achtgeben, denn nach dessen Überwindung lauerte bereits die nächste Tücke. Nun verdrückte sich der Weg gelegentlich in den Berg.

Natürlich ist der Aufstieg über die Schräge darüber leichter, aber spätestens beim Einsammeln der acht roten Münzen mußte ich hier entlang. Außerdem hätte ich den Warp nicht entdeckt, der sich in der

Wummps Wuchtwall



3

KAPITEL

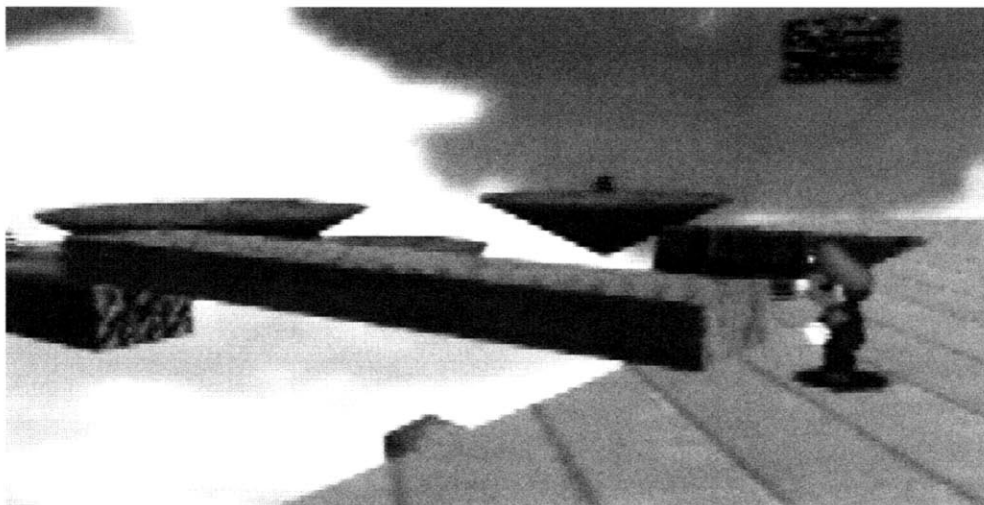
rechten Ecke auf der Ebene des ersten blauen Felsbrocken befand. Er konnte mich weiter nach oben transportieren, auf das eingezäunte Terrain neben den kleineren Wummps.

Von den miesepetrig aussehenden, blauen Felsbrocken gab es ein paar Stufen höher noch einen, der bereit war, jeden zu plätten, der sich unachtsam an den Aufstieg über die Treppe wagte. Anschließend warteten noch zwei dieser gefräßigen Pflanzen

darauf, daß ein unbesonnener Bergwanderer zu laut aufstampft. Wenn der Sound zum hübschen Wiegenlied wird, ist das ein Zeichen, sich nur noch leise, langsam und vorsichtig fortzubewegen.

Kaum hatte ich die zweite Pflanze hinter mir gelassen, stand ich vor einer rotierenden Brücke. Ich legte den Weg in zwei Etappen zurück; in der sicheren Mitte schob ich einfach eine Pause ein, bis ich an das andere Ende gelangen konnte. Dort

SUPER MARIO 64



polterte es schon kräftig. Ich bekam eine Vorahnung von dem, was mich oben auf der Festung erwarten würde. Zwei kleinere Ausgaben von Wummyps wollten mich zerquetschen. Auf dem abgesperrten Podest neben diesen Gewalttätern stand ein Fahnenmast, der jedem, der ihn hochklettert, neben einer Klasse-Aussicht auch ein Extra-Leben spendiert.

Nachdem ich die kleinen Wummyps überwunden hatte, indem ich ihnen kräftig ins pflastermarkierte Kreuz trat, benutzte ich die rotierenden Plattformen, um auf König Wummyps Ebene vorzustoßen. Der Monarch wollte mich nicht herumschleudern wie Bob-omb. Statt dessen – was auch

nicht viel freundlicher von ihm war – hatte er vor, seinen tonnenschweren Körper auf mich zu werfen. Dazu ließ sich der unfreundliche Brocken hin und wieder fallen.

Und im Liegen offenbarte er seine Schwäche: Er hatte selbst geklagt, daß ihn sein Rücken schmerzte. Ich sprang ihm auf die drückende Stelle, die deutlich mit einem Pflaster markiert war. Nach drei dieser kämpferischen Massagen war der König seine Rückenschmerzen los. Er wurde plötzlich sehr freundlich und überließ mir zum Dank einen Power-Stern.

Wummps Wuchtwall



3

KAPITEL

2. Aufstieg zum Turm

Die nächste Aufgabe ergab sich von selbst, denn nachdem Wummp das Plateau der Festung geräumt hatte, wuchs dort ein Turm empor. Den Weg hinauf zur Plattform kannte ich bereits. Den Turm wollte ich nicht aus Jux oder wegen der schönen Aussicht besteigen, sondern weil sich auf ihm ein weiterer Power-Stern befand. Die Mauervorsprünge an dem Turm gaben brauchbare Stufen ab. Doch mußte ich mich vorsehen, denn einige davon verschwanden auch wieder im Turm. Die letzte Stufe entpuppte sich als Lift, der mich hinauf zur Turmspitze brachte. Allein war ich nicht: Ein Power-Stern hielt schon Ausschau nach seinem Retter.

3. Flug ins Blaue

Wenn ich fliegen will, lasse ich mir generell kein Flugticket reservieren – ich hatte es mir inzwischen angewöhnt, die freundlichen rosa Bomben danach zu fragen, ob sie mir ihre Kanonen zur Verfügung stellen. In »Wummps Wuchtwall« stand eine solche an der passenden Stelle. Ich sprang zunächst auf das links und höher gelegene Plateau. Dort befand sich ein Nichtschwimmerbecken, seicht mit Wasser gefüllt. Hinter diesem wartete die rosa Bombe. Wohin sollte die Flugreise diesmal gehen? Natürlich auf den Mauervorsprung unter dem Fahnenmast. Dort angelangt, hangelte ich mich an dem Mast herunter, bis ich auf der Ebene landete, auf der sich der Power-Stern tummelte.

SUPER MARIO 64



4. Acht rote Münzen

Die acht roten Münzen findet Ihr an folgenden Stellen:

- über dem zweiten hervorschiessenden Mauerteil,
- über dem zweiten blauen Klotz (dem Klotz auf den Kopf steigen),
- je eine bei den beiden hungrigen Pflanzen,
- in der Nähe der sich drehenden Brücke,
- am Schräghang unter derselben Brücke.

Bevor ich die beiden letzten einsammeln konnte, mußte ich die auf dem Plateau befindliche, senkrecht stehende Holzlatte überreden, daß sie doch umfallen möge. Natürlich hat eine Planke keine Ohren, und wer nicht hören kann, muß fühlen – das heißt, meine Schläge und die gekonnten Tritte aus dem Sprung überzeugten sie letztendlich. Die Latte fiel um und gab eine erstklassige Brücke ab, die mich zu den schwebenden und sich dazu noch drehenden Inseln führte, wo sich die beiden letzten roten Münzen aufhielten.

Wummps Wuchtwall

5. Weckruf an die Eule

Natürlich, ich bin Klempner von Beruf. Aber jeder Blaumann hat auch sein Hobby. Ich interessiere mich mitunter für Botanik. Ich wollte den Baum, der gleich am Beginn des Kurses steht, genauer untersuchen. Ich kroch bis in das höchste Gezweig, und siehe da, ich störte eine Eule in ihrer »Tagesruhe«. Sie war ein wenig verärgert, bot mir aber, da sie ohnehin schon einmal wach war, einen Rundflug um die Burg an. Als ihr Schatten genau über mir war, konnte ich hochspringen und mich an dem possierlichen Vögelchen festklammern. Solange ich den blaue Knopf gedrückt hielt, flog ich durch die Lüfte. Insgeheim hatte ich schon ein Ziel. Genau über dem fliegenden Käfig ließ ich los. Dort war ein weiterer Power-Stern gefangen. Viel länger hätte ich auch nicht danach suchen können, denn eine unausgeschlafene Eule verfügt natürlich nicht über ihre vollen Kräfte. Wie eine Stewardess von »Break Airlines« soll sie schon Fluggäste gebeten haben, »loszulassen«. In diesem Fall sollte der Passagier wenigstens festen Grund unter sich sehen.

6. Die Felsenwand

Der nächste Power-Stern präsentierte sich nicht gerade auf dem berühmten Tablett. Genaugenommen konnte ich ihn gar nicht erkennen. Ich handelte dementsprechend eher instinktiv. Buddy, der rosa Bobomb, den ich schon früher getroffen hatte, würde mir weiterhelfen. Ich richtete das Visier der Kanone genau auf die rechtwinklige Mauerecke, die etwas über einem Mauervorsprung lag. Feuer! Ich schlug mit voller Wucht auf. War das ein Versehen? Ein Navigationsfehler? Keineswegs, denn das Mauerwerk litt erheblich unter diesem Klempner-Bombardement und gab einen Power-Stern frei. Ich brauchte ihn nur noch einzusammeln, indem ich an den beiden Fleischfressern vorbeischlich und an der passenden Stelle auf den Stern hinabschusselte.

SUPER MARIO 64



Piratenbucht Panik

Nun wollte ich mich der Welt widmen, die hinter der Tür auf dem rechten Schloßflügel lag. Eine kleine Treppe führte zu der Tür, die eine Drei schmückte. Das bedeutete, der Eintritt würde gegen drei Sterne gewährt. Im Raum wartete schon wieder ein Toad, der mir nichts neues zu erzählen hatte. Ein Hinweisschild wußte etwas von geheimen Schaltern zu berichten. Ein Abenteuer anderer Art nahm auch in diesem Raum seinen Anfang. Darüber berichtete ich in dem Kapitel »Geheime Sterne:

3. Das versteckte Aquarium«. Auf dem Wandgemälde war ein Schiff abgebildet. Es hatte schon bessere Zeiten gesehen. Offensichtlich lag es als Wrack auf dem Meeresgrund. Verdammt, ich hatte meine Badekappe vergessen. Würde ich zu dem Schiff hinunter müssen? Jeder Klempner sollte vor dem Tauchen wissen: Knappe Atemluft regeneriert sich entweder durch das Auftauchen an die Oberfläche oder das Einsammeln von Münzen.

Piratenbucht Panik



3

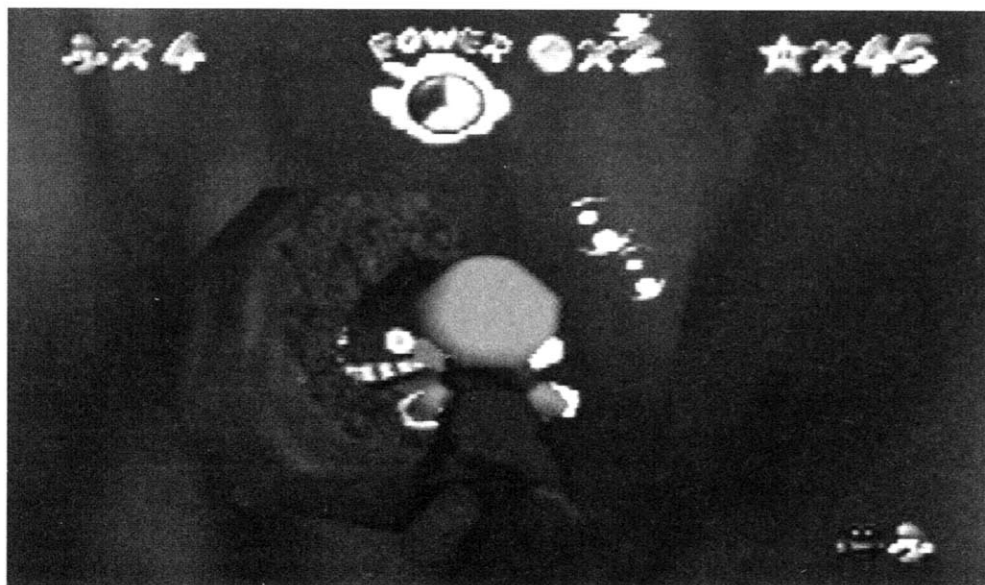
KAPITEL

1. Das Schiffswrack

Wasser war jede Menge da. Ich suchte das Schiffswrack weiter draußen. Als ich es endlich gefunden hatte, mußte ich feststellen, daß ich nicht der erste war, der auf die Idee gekommen war, hier nach dem Rechten zu sehen. Genau die Luke, durch die ich in das Innere des Wracks eindringen wollte, war besetzt. Irgendeine Kreatur blickte mich finster an. Ich verschwand lieber wieder an die Oberfläche; es war nicht etwa Angst, obwohl die Gestalt mir sehr aggressiv schien, sondern die blanke Atemnot. Als ich wieder hinabtauchte, war das Tier aus der Luke verschwunden. Es schwamm jetzt so herum. Soviel ich erkennen konnte, war es eine Muräne.

Ich betrat also das Schiff. Im Bug war eine gelbe !-Box, die einen Stern enthielt. Ich wollte sie öffnen, doch niemandem wäre es gelungen, im Wasser so kräftig von unten an die Kiste zu springen, daß diese sich öffnen würde. Als Klempner wußte ich Abhilfe zu schaffen. Der Raum mußte erst einmal trockengelegt werden. Natürlich hatte ich keinen Werkzeugkasten dabei. Aber vielleicht fand sich etwas in den Truhen, die hier herumstanden.

SUPER MARIO 64



Die mir nächste probierte ich zuerst – ich steuerte direkt darauf. Sie stand direkt an einer Wand. Dann tauchte ich weiter in Richtung Bug und öffnete die linke, dann die ganz rechts. Für die letzte tauchte ich wieder zurück, in Richtung der ersten. Ich wußte nicht warum, aber plötzlich sank das Wasser. Wahrscheinlich hatte ich eine Luftblase kreiert. Jedenfalls konnte ich mich darin gut bewegen und auch endlich die gelbe !-Box angehen, die ich über die herausragenden, mit Tang begrünzten Plattformen erreichte. Der glitschige Schiffboden war dabei eher hinderlich.

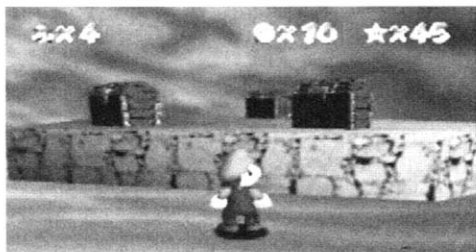
2. Der Aal

Auf einem weiteren Tauchgang näherte ich mich der Höhle der Muräne, die nicht weit entfernt vom Tunnel lag, behutsam von unten, denn der Fisch zeigte manchmal heftige Reaktionen. Als der Fisch die Höhle verließ, paßte ich auf und war blitzschnell bei der Sache. Am Ende seines aalglatten – und wohlgemerkt gefährlichen – Körpers befand sich ein Power-Stern. Ich erwischte ihn sofort. Wäre mir das nicht gelungen, hätte ich eine anstrengende Verfolgungsjagd veranstalten müssen, um den Power-Stern berühren und somit in meinen Besitz zu bringen.

Piratenbucht Panik

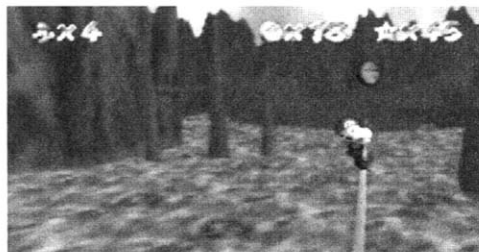
3

KAPITEL



3. Die Schatzhöhle

Hinter dem Münzring in der Schlucht befand sich ein Tunnel, der hinauf zu einer trockenen Höhle führte. Das Betreten war nicht nur per Aushang verboten, sondern auch nicht ganz einfach. Ich ging nach links und staunte, wie viele steinerne Säulen mir meine Mütze eindrücken wollten. Im hinteren Teil fand ich vier Truhen, die ich in der richtigen Reihenfolge öffnen sollte. Ich begann mit der rechten hinteren (an der Wand befindlichen), dann öffnete ich die linke hintere, die rechte vordere und die linke vordere. Bei einer falschen Reihenfolge verteilten die Truhen unangenehme Schläge.



4. Acht rote Münzen

Vier der roten Münzen befanden sich unter Wasser. Und nicht nur das. Ich mußte dabei auch noch aufpassen, daß ich mir nicht meine Mütze in den Muscheln einklemmte, in denen sich die Münzen tummelten. Von den vier auf dem Trocknen befindlichen fand ich eine über der Spitze der Säule, nahe der rosa Bombe. Die anderen waren an Bord des nun wieder aufgetauchten Schiffs. Ich konnte entweder die Kanone benutzen oder den lila Schalter aktivieren, der den Weg über die losen Plattformen freigab. Gehüpft wie gesprungen, schließlich war ich an Bord und fand eine Münze am Bug, die anderen zwei höhergelegenen im Heck. Ein Salto schaffte mich zu ihnen hinauf, während unten die lose Fracht einen gefährlichen Walzer vollführte. Das war mir schnuppe, ich sammelte meine Münzen ein und verschwand mit einem weiteren Power-Stern.

SUPER MARIO 64



5 Durch die Lüfte über der See

Sehr weit oben, auf einem Felsvorsprung links vom Ausgangspunkt, gab es einen Power-Stern. Wie sollte ich nur dahin kommen? Eine Federkappe war in dieser nassen Welt nicht zu finden. Aber Buddy, der rosa Kanonier, tummelte sich auf der Insel vor dem lila Bodenschalter. Die Kanone selbst lag nicht weit vom Ufer, in dem dritten, oben abgeschnittenen Riff.

Mit ihr schoß ich mich in das obere Drittel der linken spitzen Säule. Ich weiß nicht, wie schwer meine Nachahmer sind, aber ich konnte die Zielvorrichtung durchaus in die Wolken darüber richten. Das Festklammern ging dann wie von selbst. Von der Spitze aus konnte ich die gelbe !-Box sehen, in welcher der Stern sein mußte. Ich stieß mich kräftig ab und sprang rückwärts auf den Felsvorsprung. Tatsächlich enttäuschte mich die Box nicht.

Piratenbucht Panik

6. Der Strudel

Leider handelte es sich hierbei nicht um einen Ausflug in eine Bäckerei. Kein leckerer Apfelstrudel erwartete mich, sondern eine gefährliche Strömung. Dieser konnte ich mich unmöglich aussetzen, ohne vorher im grünen Schalterpalast den rettenden Mechanismus bedient zu haben, der mir die grünen !-Boxen zugänglich machte. In der Piratenbucht gab es drei Stück davon; ich schnappte mir die Titanenkappe aus der Box neben dem lila Schalter. Von dort sprang ich ins Wasser und tauchte hinunter zum Strudel, wo ich mir den Power-Stern schnappen konnte.



7. Münzsammlung



Tips aus der Klempnerkiste:

Vorsicht! Es befinden sich nur 104 Münzen im gesamten Kurs – wenn Ihr auch nur eine der kurzzeitig auftauchenden blauen Münzen in der Höhle hinter dem Tunnel verpaßt, könnt Ihr nur noch 99 schaffen und solltet Euch dann wenigstens dem Erwerb eines anderen Sterns widmen, denn schlecht sind Hundert-minus-eine-Münzen ja auch nicht!

SUPER MARIO 64



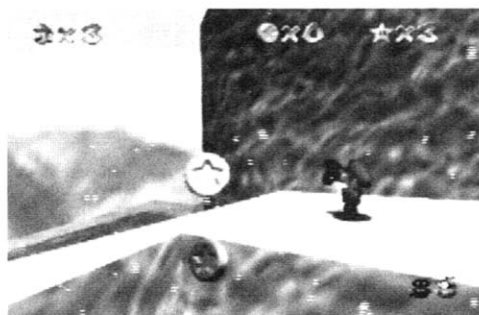
Bibberberg-Bob

Was lag eigentlich hinter der Tür 3 im Erdgeschoß. Ich hatte noch nicht nachgesehen. Das holte ich umgehend nach. Auf dem obligatorischen Wandgemälde war ein Schneemann zu sehen. Vielleicht hätte ich mich wärmer anziehen sollen. Na ja, nun war es zu spät. Ich sprang in das Bild...

1. Die Eisbahn

... und landete in einer Schneelandschaft. Am Beginn stand eine kleine Hütte mit einem riesigen Schlot. So groß, daß ich bequem hineinpassen würde. Das probierte ich gleich aus, denn statt Rauch zogen gelbe Münzen aus dem Schornstein. Unten war es nicht sehr gemütlich. Der Raum war vollständig leer, gab aber den Weg frei auf eine lange Rutschbahn aus gefrorenem Wasser. An deren Ende wartete wieder ein trister, leerer, holzgetäfelter Raum, der ein

Bibberberg-Bob



3

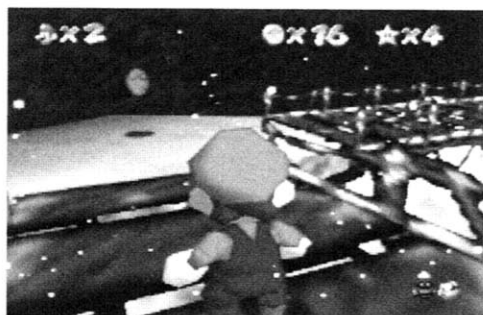
KAPITEL

Extra-Leben verbarg. Ich sprang nach unten, wo eine Tür ins Freie führte. Erst dort bekam ich meinen wohlverdienten Stern, den ich viel leichter hätte gewinnen können. Später erfuhr ich, daß es eine sichere Abkürzung gibt, in der sich sogar noch drei Pilze befinden, die je ein Extra-Leben spendieren. Der Eingang zu diesem Geheimtunnel befindet sich auf der zweiten Rutsche: Wartet die Schanze ab, der eine Rechtskurve folgt. Am Ausgang der darauf folgenden Linkskurve tauchen plötzlich vier gelbe Sterne auf, die quer zur Fahrtrichtung angeordnet sind. Wer genau dort, wo der letzte Stern auf die Mauer zeigt, auf dieselbe prallt, verschwindet in dem Tunnel und muß sich um den Ausgang dieser Raserei keine Sorgen mehr machen.

2. Das Pinguinbaby

Auf der Ebene über dem Schornstein steht ein einsames Pinguinbaby. Natürlich war ich gerührt. Ich beschloß, es zu seiner Mutter zu bringen. Diese war allerdings ganz unten. Das hieß, ich mußte jede Menge schlittern und an diesen böartigen Schneemännern vorbei, die meine Rettungsaktion für das Kleine zu sabotieren versuchten. Aber größere Probleme tauchten nicht auf. Ich gab der verzweifelten Madame P. ihr Baby wieder. Sie reichte mir als Zeichen des Dankes einen Stern, den sie vor kurzem gefunden hatte. Ratet einmal, was für einen: ein Power-Stern!

SUPER MARIO 64



3. Noch ein Wettlauf

Die Eisbahn hatte es mir angetan. Ich mußte mich ganz einfach noch einmal den Eiskanal hinunterwerfen. Diesmal traf ich allerdings auf tierische Konkurrenz. Ein Pinguin, der »Schlidderkönig aller Klassen«, forderte mich zu einem Wettrennen auf. Es versteht sich von selbst, daß der »König aller Klempner« eine solche Herausforderung nicht ablehnt. Übrigens: Die Abkürzung darf im Wettrennen nicht benutzt werden. Neben dem Fair Play vermute ich einmal, daß sich der Pinguin zu gut auskannte und ihm der Trick längst geläufig war.

4. Acht rote Münzen

Die roten Münzen wollen auch in dieser eisigen Gegend gefunden sein:

- Die erste präsentiert sich deutlich sichtbar über dem Baum vor der Hütte am Beginn des Kurses.
- Die zweite taucht auf, wenn man den Berg auf der linken Seite herunterrutscht.
- Die dritte und vierte warten bei den Hängebrücken.
- Die fünfte liegt eine Ecke links nach der vierten, auf der gleichen Ebene wie die Pinguin-Mutter, aber nicht von dort einsehbar.
- Die sechste ist über einem Baum, nicht weit von der Pinguin-Mutter.
- Die siebte erhaltet Ihr am Ende der Gondelfahrt; Zwischenstation bei der rosa Kanonenkugel, welche die Kanonen vorbereiten muß.
- Die letzte wird mit der Kanone erreicht, die am oberen Ende der Gondelbahn ist (auf die Glassäule zielen, die auf einem Mauervorsprung steht).

Bibberberg-Bob

3

KAPITEL

Den Power-Stern habe ich abgeholt, indem ich mich zu einer Warpröhre begab. Sie liegt am Ende der kaputten Hängebrücke neben der Pinguin-Mutter. Gelandet bin ich mit der modernen Technik wieder oben am Ausgangspunkt. Nach der ersten starken Rechtskurve habe ich mich dann einfach an den Rand heraustragen lassen. Ich landete weich im Schnee. Direkt vor mir – der Power-Stern. Ich brauchte ihn nur noch einzustecken.

5. Der Schneemann

Der verkrüppelte Schneemann auf dem Podest in Nähe der Brücke der bösen Schneemänner war mir bereits aufgefallen. Als ich ihn über sein Schicksal befragte, meinte er, ein Hitzeanfall hätte sein Unterteil aufgelöst. Oben, auf dem Absatz neben dem Pinguinbaby, hatte ich eine Schneekugel herumliegen sehen. Ich wollte sie ihm beschaffen. Ich schlitterte vom Pinguin nach links weg und landete auf einem Holzboden. Auf einem Podest lag eine Schneekugel, die sich kopflos fühlte. Sie rollte los und ich vorneweg, da ich den Schneemassen schließlich den Weg zeigen mußte. Ich hielt bei dem Podest des Kopfes. Das Unterteil kam angebraust und

prallte auf den Kopf – tatsächlich entstand ein glücklicher Schneemann aus diesem Crash. Ich sprach mit ihm und erhielt für meinen selbstlosen Einsatz einen Power-Stern.

6. Der Wandsprung

Ich beschloß, auch einmal die Kanone auf der untersten Ebene zu benutzen. Damit schoß ich mich auf den Felsvorsprung mit dem Baum. Von dort führte ein Weg weiter, den ich erst von zwei Propies freiräumen mußte. Dann kam eine große Lücke im Weg, die ich mit einem erstklassigen Weitsprung bewältigte (Z + A). Am anderen Ende fand sich ein Energie-Herz. Ich ging weiter nach rechts, und mit einem Salto rückwärts erreichte ich den weiteren Weg, der nach links oben führte. Ich nahm mit einem Dreisprung Anlauf und drückte mich von der mir entgegenstehenden Felswand ab. So gelangte ich noch eine Etage höher. Dort prangte ein Power-Stern, den ich über eine Brücke aus Eis erreichte.

SUPER MARIO 64



Big Boos Burg

Ich beschloß, daß es Zeit war, mich einmal im Keller umzusehen. Zum Kellergeschoß führen zwei Türen, eine im linken, eine im rechten Erdgeschoßflügel. Ich entschied mich, nicht ganz in den Keller hinabzusteigen. Statt dessen wollte ich mich lieber in »Big Boos Burg« umsehen. Dorthin gelangte ich, indem ich den langen, ebenen Gang hinunterstürmte. Es schien, als wäre ich nicht allein – mir war, als hätte ich ein Gespenst gesehen. Aber wer glaubt

schon an Gespenster. Alles Unsinn! Als ich die Tür öffnete, fand ich mich unter freien Himmel wieder und war ein wenig überrascht. Vor mir lag eine Art Garten, so schön wie eine Grünanlage mit Geistern nur sein kann. Wie? Ganz recht. In dem Areal tummelten sich mehrere dieser weißen Gespenster, wenn auch in kleinerer Ausgabe. Auf einem Hinweisschild stand, die Kreaturen seien schüchtern und würden unsichtbar, wenn ich sie ansehe, aber

Big Boos Burg

3

KAPITEL

wieder auftauchen, wenn ich ihnen den Rücken zudrehe. Ich beschloß, sie nur von hinten anzugreifen, weil ich lieber gegen sichtbare Gegner kämpfe. Die kleinen Geister hinterließen mir nur gelbe Münzen, der Größere auf der rechten Seite aber einen Käfig. Als ich diesen berühren wollte, begann mein nächstes Abenteuer.

1. Geisterjagd

Ich stand vor einer Burg. Es war finster. Auf dem Burghof drehte nur eine Spinne ihre Runden, die drei gelbe Münzen wert war. So betrat ich das Schloß. Von der Halle gingen fünf Räume ab. Ich schaute mich zunächst hinter der linken Tür um, die der Eingangspforte gegenüberlag. Neben



einem großen Auge hielt sich auch ein kleiner Geist darin auf. Ich prügelte ihn, bis er eine blaue Münze ausspuckte. Das nächste Gespenst fand ich, als ich zurück in die Haupthalle ging und die nächste Tür an der Stirnseite der Halle öffnete. Auf der Brücke, die zu dem Geist führte, war ich noch schneller als vorsichtiger, denn das museumsreife Stück trug keinen

kleinwüchsigen Klempner. In dem Raum, der hinter der Brücke lag, begegnete ich dem vierten Gespenst.

SUPER MARIO 64



Wieder in der Halle, nahm ich mir die beiden Türen auf der linken Seite vor. Die eine führte in einen Raum mit einem verrücktwegewordenen Klavier, das nach mir schnappte. Es war kein Steinway, sondern ein Vampiano. Die andere Tür führte zur Bibliothek, in dem ich zwei weiteren Gespenstern das Herumspuken ausredete. Sie hatten sich zunächst bei dem Wandbild versteckt und mich mit den gefährlich herumfliegenden Gegenständen allein gelassen.

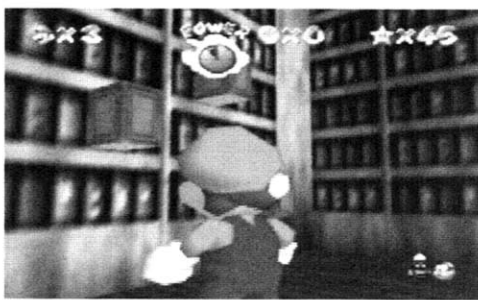
Für mein Prügeln erhielt ich als Belohnung eine Drohung, daß mich ihr großer Bruder schon zurechtstutzen würde. Was oder wer damit gemeint war, erfuhr ich in der Haupthalle, denn dort traf ich ein riesiges weißes Gespenst. Weiß, aber nicht weise – ich schlug und trat ihm dreimal kräftig in den Rücken. Er verschwand und hinterließ, eine Etage höher gelegen, einen Power-Stern. Doch die Stufen, die mich hinaufbrachten, tauchten wie von Geisterhand auf.

Big Boos Burg



2. Das Karussell

Natürlich war mir das Gebäude gegenüber der Burg aufgefallen. Nun wollte ich auch dort einmal nach Power-Sternen fahnden. Ein riesiges Auge schaute zu, wie ich den Lift nach unten nahm. Bis zur Brust stand ich im Wasser, ein Umstand, der sich auch im angrenzenden Raum noch nicht änderte. Im nächsten aber betrat ich wieder trockenen Grund. Die erste Tür, die rechts abging, eröffnete mir einen gespenstischen Rummelplatz. Der Boden war eine große Drehscheibe, in der Mitte garniert mit einer Pyramide. Ich war ganz schön damit beschäftigt, die fünf Geister auszuschalten und auf den Flammenwerfer zu achten (eines der Gespenster auf den Wandbildern hatte tatsächlich einen ziemlich heißen Atem). Das letzte Gespenst schrumpfte mit jedem meiner Schläge. Dreimal traf ich seinen Rücken, und schon hatte ich einen weiteren Power-Stern gewonnen.



3. Das Rätsel in der Bäckerei

Ich bin Klempner und kein Bibliothekar, aber für den nächsten Power-Stern räumte ich in der Bibliothek auf, die sich im oberen Stock, auf der linken Seite befand. Ich öffnete die erste Tür: endlose Bücherregale, welche die unangenehme Eigenschaft hatten, einige Bände zielgerichtet auf mich abzufeuern. Am letzten Regal ragten drei Wälzer heraus. Obwohl keines der Werke von Kupferrohr-Installationen handelte, ordnete ich sie wieder ordentlich ein. Zuerst schubste ich das oberste, dann das unterste, schließlich das mittlere Buch in das Regal zurück. Bevor ich die wiederhergestellte Ordnung bestaunen konnte, verschwand das Regal und gab mir den Weg zu einer Tür frei. Dahinter fand ich einen weiteren Power-Stern.

3

KAPITEL

SUPER MARIO 64



4. Acht rote Münzen

Die Münzen fand ich an folgenden Stellen im Erdgeschoß:

- bei dem Vampiano, dem hungrigen Klavier
- zwei auf verschiedenen Regalen im angrenzenden Raum
- in dem Raum auf der rechten Seite der Eingangshalle

und die restlichen vier eine Etage höher:

- in dem Raum mit dem gefährlich löchrigen, roten Gitterfußboden
- in dem Raum auf der rechten Seite, der mich mit einer Falltür überraschte

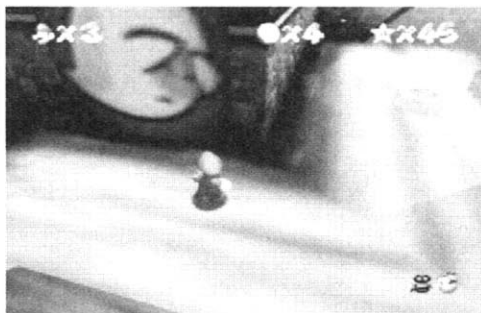
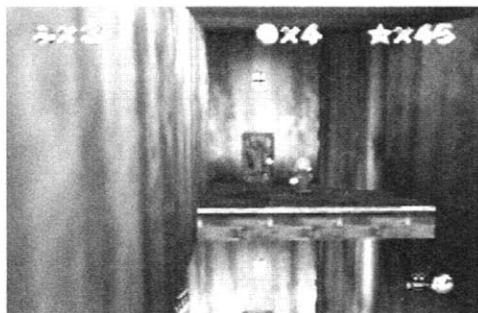
- zwei unter Särgen in der Gruft, die sich hinter dem Raum mit dem Auge befindet. Vorsicht: Grabräuber sollten sich nicht zuviel Zeit lassen, denn die Säрге kippen auch wieder zu Boden.

Den Power-Stern konnte ich mir dann auf der linken Seite des Obergeschosses abholen.

5. Der Balkon

Ich begab mich in den Raum mit der Falltür. Ich sprang auf den Absatz, den ich gleich beim Eintreten sah. Als ich nach oben schaute, fiel mir auf, daß über der Tür, die ich durchquert hatte, noch ein Raum war. Ich nahm Anlauf, lief gegen die Wand, stieß mich kräftig ab und sprang nach oben. Dort fand ich nur eine Tür, dahinter aber einen blauen Schalter auf dem Boden. Farblich passend, lieferte der vier blaue Münzen. Unter dem großen Fenster war eine Tür, hinter der sich Big Boo die Gegend von seinem Balkon aus betrachtete. Ich kämpfte mit ihm und sah mich dabei vor, nicht von der recht schmalen Kampfarena herunterzustürzen. Eine Brüstung hatte sich der Bauherr dummerweise gespart. Auch durfte ich den Balkon

Big Boos Burg



3

KAPITEL

nicht wieder durch die Tür verlassen, da ich sonst meine Treffer wiederholen mußte. Natürlich unterlag Big Boo – drei Schläge in den Rücken streckten ihn nieder. Er hinterließ einen Power-Stern auf dem Dach der Burg, direkt über mir. Selbst mit seinem Verschwinden ärgerte er mich noch – konnte er mir den Stern nicht direkt geben? So mußte ich noch einen Weitsprung nach rechts vollbringen und von dort einen weiteren hinauf auf den Dachfirst. Dort ging ich dann hinüber zu dem Flügel, auf dem sich eine gelbe !-Box mit einem Extra-Leben und der Power-Stern befanden.

6. Das Auge

Unterdessen hatte ich den blauen Schalter bedient. Jetzt könnte ich mir die Tarnkappe holen, die ich in dem Raum hinter dem Falltüren-Raum entdeckt hatte. Ich holte mir die Kappe und beeilte mich, im unsichtbaren Zustand in den Raum vor Boos Balkon zu gelangen. Ich sprang in das Wandgemälde. Neben zwei kleinen Geistern tummelte sich dort ein großes Auge. Ich umrundete es. Es gab schließlich auf – und mir den Power-Stern.

SUPER MARIO 64



Grüne Giftgrotte

Ich stieg die lange Kellertreppe hinab, nahm den grünen Gang nach rechts und hielt mich dann rechts. Als ich bis zum Bauch im Wasser stand, bog ich nach links ab und erklomm das Podest, auf dem sich eine Tür befand. Ich öffnete sie und fand in der Raummitte ein Sumpfloch. Daneben stand ein Toad, der mir einen Power-Stern schenkte. So gestärkt sprang ich in die Grotte.

Ich landete vor einer Karte. Die Spinne schaltete ich aus, um dann in Ruhe zu lesen, daß beide Wege, die mir möglich waren, gefährlich seien. Links erwarteten mich das Schwarze Loch und der Höhlensee, rechts die Arbeitsplattform und das Nebellabyrinth.

Grüne Giftgrotte



1. Nessie

Ich schlug den Weg nach links ein. Ein Weitsprung (Z+A) brachte mich über einen Abgrund. Hinter der Tür trat ich auf ein rotes Gitter. Ich befand mich in einer riesigen Höhle. Ich hörte ein Grollen und sah, wie große runde Felsbrocken herabpolterten und in einem scheinbar bodenlosen Loch verschwanden. Aus dem roten Gitter wurde ein heller Gang, der mich näher an die Felsbrocken brachte.

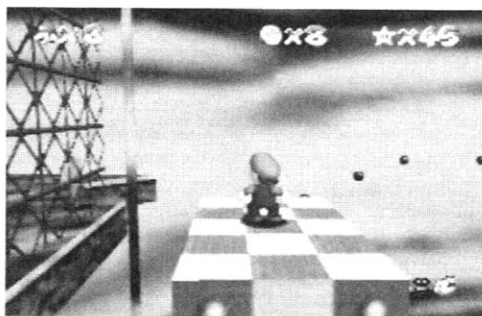
Ich sprang in den grünen Gang und wich den Brocken aus. In einer kleinen Nische fanden sich für alle, die sich überrollen lassen wollen, heilsame Münzen. Am Ende des Gangs wies ein großer Pfeil auf eine Tür. Hinter der fand ich einen schwarzgelb umrandeten Lift, der mich hinab zum See brachte.

Nessie entpuppte sich als ein nettes gemütliches Urvieh, auf dessen Rücken ich mich ausruhen durfte. Allerdings konnte ich von dem Rücken nicht zu der Insel mit dem Power-Stern abspringen. Ich stampfte also auf dem Rücken auf, und Nessie verstand mich sofort. Sie senkte den Kopf. Ich kletterte darauf und konnte nun die Richtung bestimmen, in die Nessie schwamm. Ich schaute einfach zur Insel. Das Tierchen verstand sofort, wohin ich wollte. Ich sprang vom Kopf auf die Insel. Umzingelt von gelben Münzen, fand ich einen Power-Stern.

2. Acht rote Münzen

Als ich den Weg nach rechts einschlug, hatte ich zunächst mit weiteren Spinnen zu kämpfen. Hinter einem Abgrund, aus dem Flammen loderten, lag eine Tür. Hinter dem roten Gitter entdeckte ich eine karierte Plattform. Mit dieser wollte ich durch die Lüfte schweben. Ich ließ mich an der Stange hinab und stieß mich so ab, daß ich auf die angrenzende grüne Fläche fiel, von der wiederum eine Stange hinaufführte. Ich betrat die Schachbrettplattform. Wie von unsichtbarer Hand gezogen, glitt ich durch den Raum und konnte

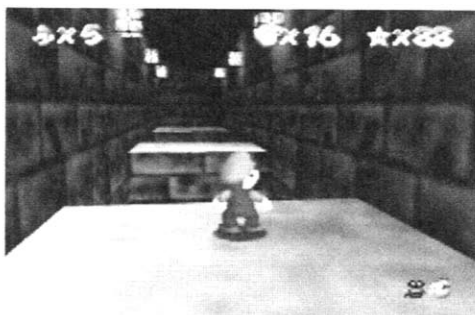
SUPER MARIO 64



dabei vier rote Münzen einsammeln. Die restlichen Münzen waren in den Kisten versteckt, die im Raum schwebten. Ich erreichte sie über die Plattform, die mit Richtungspfeilen versehen war. Ich sprang auf den jeweiligen Pfeil und steuerte den fliegenden Teppich so durch den Raum. Der Power-Stern erschien auf dem Boden.

3. Der unterseeische Schalter

In dem See von Nessie befand sich ein Schalter. Um den unter Wasser bedienen zu können, nahm ich mir die Titanen-Kappe aus der grünen !-Box, die direkt neben dem Lift war. Ich beeilte mich, ins Wasser zu kommen, und bemühte mich, auf dem vorgezeichneten Weg zu bleiben und den Schalter zu drücken. Das rote Gitter, das eben noch den Weg versperrt hatte, öffnete sich. Dahinter sah ich schon den Power-Stern glänzen. Abgesehen von



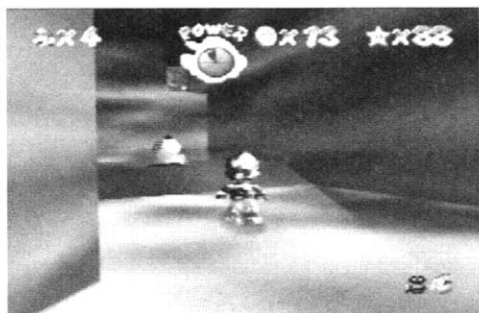
den Spinnen, störte mich nichts mehr bei den zwei Weitsprüngen, die mich zum Stern brachten.

4. Das Nebellabyrinth

Der Eingang zu dem Nebellabyrinth befand sich in der großen Halle mit der Pfeil-Plattform. Hinter der Tür erwartete mich ein Raum mit gelben Münzen, zwei Hinweistafeln und einer Karte des Labyrinths. Eine Grube führte in den vernebelten Dschungel. Der gelbe Qualm stand mir bis über die Mütze. Ich versuchte, den Kopf über dem Nebel zu halten.

Die Titanenkappen in den grünen !-Boxen halfen mir beim Überleben, was zusätzlich noch von Snifits, Erdhörnchen und diesen Flap-flaps, kleinen blauen Fledermäusen, bedroht wurde. Ich lief bis unter die erste Box. Dann hielt ich mich immer links. In der Höhe der aggressiven Nager sah ich

Grüne Giftgrotte

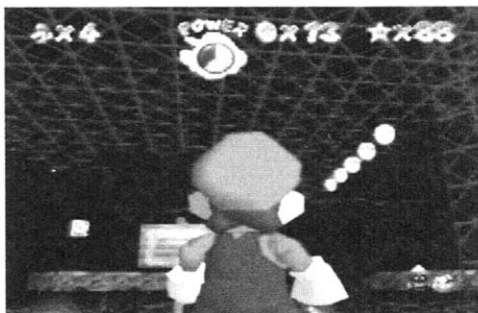


eine Tür, die etwas höher in die Wand eingelassen war. Angesichts meiner Atemnot ließ ich diese links liegen und lief den Gang weiter nach rechts.

Zwei Gruben ließen mich noch tiefer sinken, aber über der zweiten Senke war eine weitere Tür. Dahinter verbargen sich zunächst reichlich Fledermäuse, die in meine Mütze beißen wollten, und Flammen, die es auf meinen Hosenboden abgesehen hatten. Aber am Ende des Raums wartete auch der Lift, der mich direkt zum Power-Stern bringen sollte.

5. Der Notausgang

Die Tür im Nebellabyrinth, die ich soeben noch links liegen gelassen habe, betrat ich dieses Mal. Zwei Fledermäuse bewachten einen Lift, der mich nach oben brachte. Ich sah den Stern und eine gelbe !-Box, die ein Extra-Leben enthielt. Das Dumme dar-



an war nur, daß diese über weit entfernten Felsbrocken schwebten. Schweben – das brachte mich auf die Idee: Ich sprang hoch an das rote Gitter und hangelte mich vorsichtig zu dem Power-Stern.

6. Rollende Felsen

Ich begab mich noch einmal in den Abhang mit den rollenden Felsen, die sich nach wie vor in den Abgrund stürzten. Ich schlich mich an ihnen vorbei und bemerkte diesmal vor der Tür, die zum Lift führt, rechts oben eine Nische. Es war keine Leiter da, keine Sicherungshaken waren in den Fels geschlagen, mir halfen nur gekonnte Wandsprünge weiter. Sie brachten mich in die Nische, und tatsächlich entdeckte ich dort einen Power-Stern.

SUPER MARIO 64



Lava-Lagune

Diesmal erforschte ich im Keller die Welt, die neben der grünen Giftgrotte lag. Das Bild schien mir recht feurig. Ich sollte mich nicht täuschen, denn als ich durch das Bild sprang, sah ich mich von Feuer und Hitze umgeben.

1. Big Bully

Als erstes sollte ich also den Big Bully von seiner Plattform schubsen. Die gefährliche und gehörnte Kugel befand sich ausge-rechnet am anderen Ende des Kurses. Links

vom Anfang entdeckte ich aber eine rote !-Box. Da ich den roten Schalter ja schon längst aktiviert hatte, konnte ich mir dort eine Flügelkappe holen und zu Big Bully schweben, anstatt den riskanten Landweg zu wagen. Um an die Kappe zu gelangen, begab ich mich nach rechts über den Abgrund, nach links durch den Torbogen, wieder nach links über die Hebebrücke. Das Auge auf dem Gitter umrundete ich so lange, bis es verschwand und eine blaue Münze hinterließ. An der Stelle, wo das

Die Lösung



Auge Wache hielt, wies das Gitter ein Loch auf – ich ließ mich hineinfallen und wurde just an die Stelle teleportiert, an der die rote !-Box war. Ich holte mir meine Flügelkappe und flog zu der Plattform vor dem schwarzen Quader, der am Horizont zu sehen war.

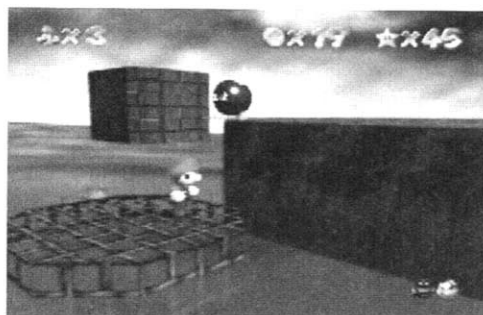
Dort angekommen, mußte ich feststellen, daß sich Big Bully nicht sehr über Besuch freute – zumindest nicht über meinen. Nicht nur gehört wie ein Bulle, versuchte er mir den Garaus zu machen, als sei ich ein Torero! Ich wehrte mich mit geschickten Kick-Sprüngen (A+B). Es war günstig, ihn an den Rand zu locken. Dann reichte schon ein Tritt. Er fiel und verschwand. So gewann ich einen Power-Stern, den ich mir auf dem schwarzen Quader abholen konnte. Aber die Stufen, die dorthin führten, erwiesen sich als sehr baufällig.



2. Die Bullies

Mein nächstes Abenteuer glich dem vorhergehenden sehr. Ich flog diesmal auf die rote Plattform rechts neben dem vorigen Schauplatz. Dort erwarteten mich drei kleine Bullies, die ich alle vertrieb. Das hatte nur zur Folge, daß der Big Bully noch einmal auftauchte. Ich kam diesmal keine Spur besser mit der derben Kugel aus. Unsere Auseinandersetzung wiederholte sich. Ich gewann den Kampf und damit den zweiten Power-Stern.

SUPER MARIO 64



3. Acht rote Münzen

Die acht roten Münzen waren eine heiße und schnelle Angelegenheit. Sie lagen allesamt auf dem großen Puzzle, das sich links hinter dem Gitter des Auges befand. Das Problem dabei war, daß sich die Teile nicht ruhig verhielten, sondern gern blitzschnell verschwanden.

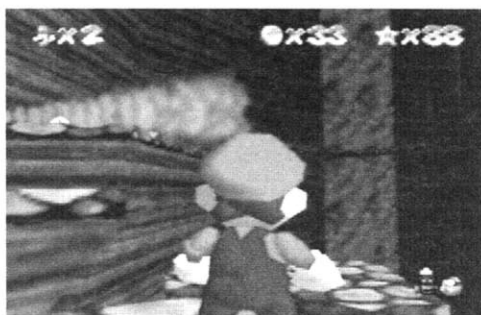
Dabei signalisierte aber eine leichte unruhige Bewegung, welches Teil als nächstes verschwindet. Solche habe ich dann lieber gleich verlassen. Ein Ausrutscher in die Lava war jedoch nicht so schlimm, weil ja genügend rote und einige gelbe Münzen zur Heilung der Brandwunden vor Ort waren.



4. Baumstamm oder Kappe

Diesen Power-Stern hätte ich gut und gerne mit einem gefährlichen Ritt auf einem Baumstamm erreichen können. Doch wozu hat man die Kappe. Mit ihr flog ich um das Gitter herum, an das untere Ende des Kurses. Die Gefahren hielten sich dabei in Grenzen: Ich durfte nicht an das Gitter stoßen, und die Eruptionen der Lava drangen bis in meine Flughöhe. Hinter dem Gitter lag auf einem Vorsprung am Rande des Kurses der Power-Stern. Wer nicht fliegen will, muß einen Parcours aus beweglichen Teilen und zwei Bullies auf der Plattform hinnehmen, von der aus ein Gitter über die Lava fährt.

Die Lösung



3

KAPITEL

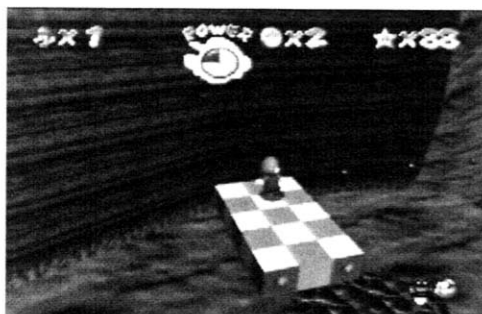
Die Eruptionen können sehr schmerzhaft sein, und ein brennender Klempner läßt sich nur schwer kontrollieren. Zum Baumstamm: Wer auf die rechte Seite tritt und dann wie ein Tanzbär balanciert, bewegt den Baum nach rechts; wer sein Gewicht auf die linke Seite verlagert, läßt den Stamm in entgegengesetzte Richtung rotieren.

Zusätzliche Hilfe bietet eine Kiste mit einem Schildkrötenpanzer, die aber erst in der Lava-Welt auftaucht, wenn vier Power-Sterne erobert sind. Sie befindet sich dann auf der Plattform neben dem Torbogen, ein Schild weist auf den funkelnden Panzer hin.

5. Der Vulkan

Der Vulkan in der Mitte war mir natürlich aufgefallen. Um ihn herum war ein sechseckiger, steinerner Ring, der nur einen Fehler hatte. Er drehte sich um den Vulkan und lieferte mich so einem Flammenwerfer aus, der in der Nähe postiert war! Da mußte ich verdammt aufpassen, als ich in den Krater sprang. Am Vulkan selbst fand ich wenig Halt. Direkt in den Krater – ich bin eben wagemutig. Eben diesen Mut mußte ich zusammenkratzen, denn was mich nun auf dem Weg hinauf erwartete, hatte es in sich.. Ich sprang nach rechts, auf eine schwarzen Pfand, dann weiter am Rand, auf einem Weg, der aussah wie eine rote Schlangenhaut, Ebene für Ebene hinauf. Sehr häufig kamen Flammenstrahlen aus der Kraterwand geschossen. Ich mußte einen Bully wegschubsen und an der Stelle, wo beständig einige Stücke Wand

SUPER MARIO 64



herausfielen, einen Salto rückwärts vollführen, um weiterzugelangen. Zum Glück kam ein Herz vorbei, an dem ich meine Kräfte wieder stärken konnte. Nach einem zweiten Bully mußte ich mich an vier Stangen emporarbeiten und wie ein Affe von einer zur anderen springen. Das macht im Dschungel bestimmt mehr Spaß als über einem glühenden Abgrund. Die dritte Stange konnte ich auslassen, indem ich direkt zur vierten und letzten sprang. Von dort stieß ich mich ab und landete auf einem Podest, das mehrere helle Würfel zierten. Hier erhielt ich den Power-Stern.

6. Der andere Weg

Wo ein Wille ist ein Weg, aber wo ein Weg ist, darf auch der Wille nicht fehlen. Nach diesem Motto schlug ich, nachdem ich mich nochmals in den Vulkan begeben hatte, den Weg nach links ein. An einer unsichtbaren Leine zogen mich karierte Plattformen hinauf. Zwischendurch mußte ich aber umsteigen.

Von der zweiten Plattform sprang ich an die Stange, die diese umrundete. Ich zog mich nach oben und mußte auf eine Plattform abspringen, auf der ein Steinblock rotierte und dabei unaufhörlich Flammen ausstieß. Ich stellte mich auf den Steinblock. Auch die Plattform selber wäre als Sprungbrett nicht schlecht gewesen, aber sie wurde ja von Zeit zu Zeit beheizt. Wer sich übrigens braten läßt, beginnt wieder im Vulkan und nicht am Beginn des Kurses. Ich sprang weiter zur nächsten Stange. Dann folgten noch zwei Ebenen, bevor ich den Power-Stern erreichen konnte.

Wobiwaba-Wüste



3

KAPITEL

Wobiwaba-Wüste

Im Keller gab es links von dem Lava-Bild noch einen Gang, der mir vorspielen wollte, er sei eine Sackgasse. Aber als ich gegen die Wand lief, zitterte sie wie die Flächen der Wandgemälde. Ich riskierte den blauen Fleck und sprang in die Mauer. Ich fand mich in einer trostlosen Wüstenlandschaft wieder, ohne Wasser und umgeben von gefährlichem Treibsand. Wäre ich nur in den kühlen Kellergängen geblieben!

1. Der Riesengeier

Die springende Kiste am Anfang führte mich in Versuchung. Was war wohl darin? Ungefährlich ist Neugierde aber nie. Die Kiste kam rasch in Fahrt, sobald man sie in den Händen hielt. Sie hätte mich in den Treibsand schleppen können. Über seinen Wagemut sollte jeder selbst entscheiden, bevor er sich solchen Kisten annimmt. Beim dritten Aufschlag geben sie meist eine Überraschung preis, diese hier enthielt zum Beispiel fünf gelbe Münzen. Ich

SUPER MARIO 64



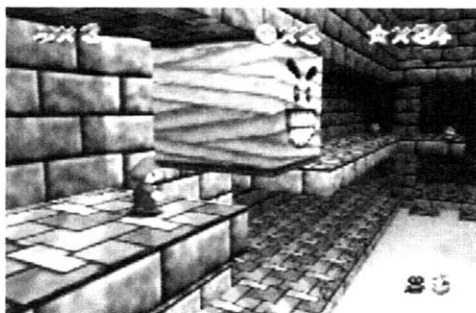
ging dann nach rechts weiter, bis ich ein überdachtes schwarzes Bauwerk entdeckte, in dem sich drei Gumbas tummelten. Mich interessierte aber mehr das Dach, über dem eine rote !-Box schwebte. Ich konnte mit einem Dreisprung das Dach erreichen und den Rest per Luftpost erledigen oder mich für das Wandern entscheiden. Im letzteren Fall würde ich die schwarze »Domino«-Brückenkonstruktion erleben. Große schwarze Kisten polterten über die Brücke; rechtzeitig entdeckte ich, daß eine Seite der Würfel offen war. Ich konnte mich also »unterstellen«. Angsthasen empfehle ich den Warp, der vom einen Ende des schwarzen Stegs, dem letzten Stück bei der roten !-Box, zur Oase am anderen Ende führt. Hinter der Pyramide stieß ich auf zwei Obelisken, wie sie auch auf der anderen Seite standen. Das sind keine gallischen Comic-Figuren, sondern Steinsäulen, die Denkmal spielen. Ich konnte sie mühelos

besteigen. Und oben traf ich einen Geier, der einen gestohlenen Power-Stern in seinen Klauen hielt. Ich sprang hoch und schnappte mir den gesuchten Himmelskörper. Der Geier beweist seine laxen Auslegung des Eigentumsbegriffs auch während der anderen Wüstenabenteuer, indem er mir die Mütze vom Kopf klaut. Da geht einem Klemper wortwörtlich der Hut hoch! Aber Ihr wißt ja nun, wie man die gestohlenen Dinge wiederbekommt.

2. Licht für die Pyramide

Ich begab mich vor den Haupteingang der Pyramide. Dieser lag mit der Front zum Start hin und wies eine Eintrittsrampe auf. Der Sandsturm, der vor dem Eingang auftrat, wirbelte mich auf die Pyramide. Über dem Gang, der sich um die Pyramide schlängelte, schwebten auf dieser Seite eine rote und eine gelbe !-Box. Dieser Umstand signalisierte mir, daß ich mich

Wobiwaba-Wüste



entweder Ebene für Ebene zur Spitze schleichen konnte, von feuerspeienden Kugeln und Fly Guys bedroht, oder mit der Flügelkappe gleich zu der oberen Nische fliegen konnte, in der ein Power-Stern lag. Die gelbe Box enthielt übrigens einen Schildkrötenpanzer, mit dem ich gefahrlos über den Treibsand surfen konnte. Auf diese Weise waren zwei Extra-Leben-Pilze zu bekommen.

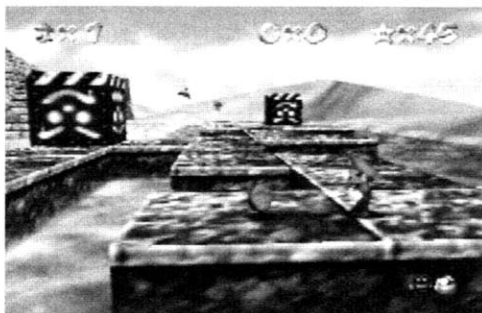
3. Die Pyramide

Ich besorgte mir die Flügelkappe von dem schwarzen Dach und landete direkt vor dem dunklen Eingang in die Pyramide. Das Innere war sehr geräumig und voller Gumbas. Links vom Eingang befand sich ein blauer Bodenschalter, der auch jenseits der Gitters blaue Münzen hervorzauberte. Ich schlug aber den Weg nach rechts ein. Außer Gumbas bedrohte mich auch ein Steinblock, der mich zuerst zerquetschen,



und als ich den Weg über ihn wieder in Richtung Ausgang nahm, nach oben gegen die Decke drücken wollte. Sonst gab es da noch Gumbas, Elektrokugeln, eine Schräge, über die ich mich am Gitter entlanghangelte, schmale Stege, Stangen, an denen ich mich emporzog, ein rollender Fels, vor dem ich mich in eine Nische in der Wand flüchtete, und ein springender Steinblock, den ich überwand, indem ich immer direkt hinter ihm die Brücke überquerte und erst unter ihm durchlief, als er wieder zum Anfang der Brücke umkehrte. Nach diesem schwerfälligen Klotz waren es bis zum Power-Stern nur noch ein paar gefahrlose Meter aufwärts.

SUPER MARIO 64



4. Die vier Säulen

Bevor ich dieses Abenteuer angehen konnte, mußte ich die vorigen erledigt haben. Und wieder eroberte ich mir die Flügelkappe und flog auf jeden der vier Obelisken. Als ich auf dem letzten gelandet war, grummelte die Pyramide und warf ihre Spitze ab. Das mußte ich natürlich erforschen. Ich ließ mich mit dem Sandsturm vor dem Haupteingang zu der roten !-Box tragen und flog dann aus eigener Kraft zum höchsten Punkt der Pyramide, der nun keine Spitze, sondern eine Plattform war. Dem nicht genug: Die »platte Spitze« wies auch ein Loch auf, in das ich mich sofort heldenhaft hineinstürzte. Die vergitterte Plattform, die ich schon gesehen hatte, als ich den Power-Stern aus der Spitze der Pyramide rettete, fuhr mich nun nach unten, wo sich mir ein roter Gang auftat.

Nun hatte ich schon gehört, daß die Grabstätten der Pharaonen von geheimen Gängen und Kammern durchzogen seien, daß ich aber selbst gleich hinabfallen und als Grabräuber verfolgt werden würde – ich hätte es nie für möglich gehalten. Zwei steinerne Gesellen erwachten, als ich mich bei dem schwarzen Sarkophag umsehen wollte, und begannen mir nachzustellen. Sie bildeten Hände, die nach mir packten, mich schlugen, quetschten und in den Abgrund schieben wollten: kurzum, eine sehr unangenehme Begegnung! Meine einzige Rettung war, daß die Pranken sich gelegentlich »umsahen«. Augen tauchten auf der Handinnenfläche auf. Und wenn ein Auge überhaupt eine Ferse sein kann, so waren es doch die Achillesfersen der Pranken, denn meinen gezielten Schlägen und Tritten hatten sie nichts entgegenzusetzen. Nach je drei Treffern hatten sich die agilen Sandsteine nicht nur »blaue Augen« geholt, sie hatten auch genug und erklärten den Fluch des Pharaos als gebrochen. Als Belohnung für ihre Erlösung von diesem Zerberus-Dasein erhielt ich einen Power-Stern von ihnen.

Wobiwaba-Wüste

5. Acht rote Münzen

Die roten Münzen waren diesmal leicht zusammenzutragen. Die erste fand sich direkt am Anfang. Ich mußte nur den schmalen Weg nach links laufen; ganz in der Ecke fand ich sie. Die nächste gab es in der hinteren Kiste unter dem schwarzen Unterstand. Die dritte lag auf der Domino-Brücke, die vierte im Teich der Oase. Die restlichen vier schwebten an den Ecken der Pyramide in der Luft. Mit der Flügelkappe war diese Münzsammlung kein Problem. Der Power-Stern fand sich dann auf dem Dach des schwarzen Unterstands. Allerdings mußte ich nicht nur darauf achten, im Flug nirgendwo anzuecken, sondern auch auf den Wirbelsturm, der etwas anderes unter Fliegen verstand als ich.

6. Das Pyramidenpuzzle

Ich begab mich wieder in die Pyramide. Oben, an der Stelle, wo der Sandstrahl austritt und sich nach unten ergießt, schaute ich hinunter. Mir fielen drei Plattformen auf, die nur durch einen beherzten Sprung von oben zu erreichen waren, aber mit je einer gelben Münze gepflastert waren. Waren es besondere



Münzen? Tatsächlich. Als ich mich auf den ersten Absatz plumpsen ließ, erschien eine Eins. Auf den beiden anderen Plattformen eine Zwei und eine Drei – leider geschah danach noch gar nichts. Ich mußte erst noch die beiden Münzen einsammeln, die in dem Sandstromkanal schwammen. Dann erst erschien an der Stelle, wo sich das Gitter über die geziegelte Schräge zog, der Power-Stern.

SUPER MARIO 64

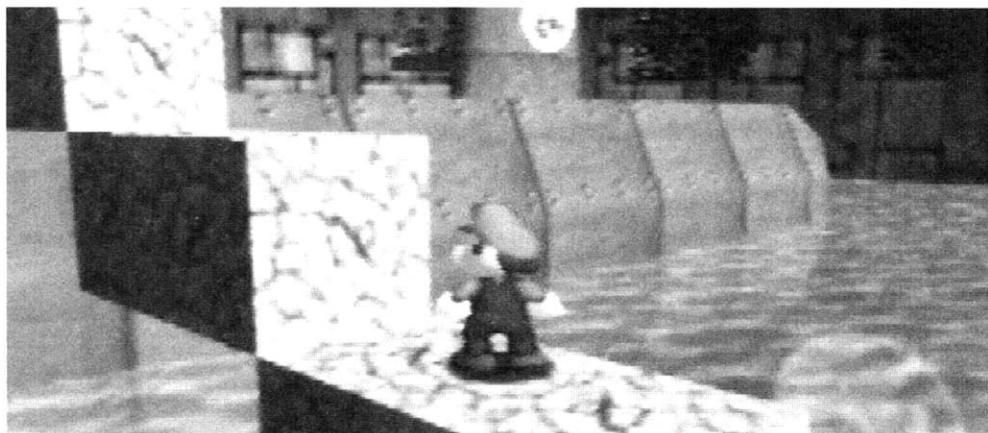


Wilde Wasserwerft

Nun wollte ich mich der Welt widmen, die im Keller, hinter der Tür mit dem großen Stern lag. Ein Wandgemälde gab es hinter dieser Tür nicht. Es war eine große Wasserwand, die vor mir stand. Ich sprang durch sie hindurch und landete mitten in einem großen See.

Was gab es von dem zu sagen? Nichts weiter, aber haltet euch vom Strudel weg, der in der Mitte darauf lauert, daß sich ihm leichtsinnige Taucher nähern!

Wilde Wasserwerft



3

KAPITEL

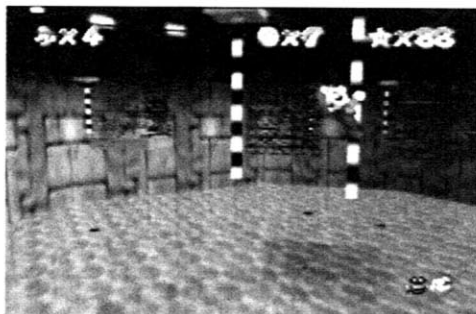
1. Bowzers U-Boot

In der Tiefe entdeckte ich einen grün schimmernden Tunneleingang. Ich schwamm hinein und folgte dann immer den gelben Pfeilen, bis ich plötzlich ein U-Boot über mir sah. Ich tauchte auf, und tatsächlich war es ein solches. Sicher hatte es Bowser für seine teuflischen Pläne bauen lassen. Ich mußte es einfach entern! Von den Schiffswänden glitt ich immer ab, also versuchte ich es von Land aus. An der schmalen Hafenmauer, die sich an der Wand entlangzog, entdeckte ich einen violetten Bodenschalter. Als ich ihn bediente, gaben die Holzkisten für kurze Zeit einen Zugang zum Schiff ab. Über vier Stufen sprang ich auf Deck und fand dort einen Power-Stern.

2. Die Truhen

Wieder in dem tiefen See, bemerkte ich vier Truhen, die auf dem Grund lagen. Ich sah mich vor, nicht in den Strudel gezogen zu werden. Die erste Truhe lag links neben der violetten Muschel. Ich begab mich zur nahegelegenen Felsenwand und schwamm nach links weiter. Dort war die nächste, die ich öffnete. Dann wendete ich mich aber nicht der in Sichtweite befindlichen zu, sondern der an der gegenüberliegenden Felsenwand. Ich hielt mich dabei immer schön am Rand, um auf keinen Fall in den Strudel gezogen zu werden. Erst als ich auch diese dritte geöffnet hatte, kehrte ich zurück zu der Truhe, die gefährlich nahe bei dem kräftigen Sog lag. Ich näherte mich ihr nur von unterhalb, der kleine

SUPER MARIO 64



Seegraben bewahrte mich vor dem Strudel. Ein paar Züge noch, und ich hatte den Power-Stern erreicht, welcher der letzten Truhe entsprungen war. Falls ich die falsche Reihenfolge gewählt hätte, wäre mir das bestimmt an dem unangenehmen Schlag aufgefallen, den die Schatztruhen austeilten, wenn man sie schief anguckt.

3. Acht rote Münzen

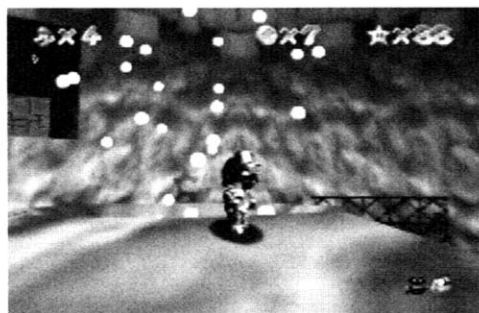
Die Münzen lagen in dem Teil, wo ich zuvor Bowsers U-Boot geentert hatte. Das Schiff war verschwunden. Dafür schwebten jetzt schwarzgelbe Stangen durch die Luft, mit denen man zu den roten Münzen gelangen konnte. Ich erinnerte mich an den violetten Bodenschalter, der eine Treppe hervorgezaubert hatte. Diesen bediente ich abermals, um so auf eine der zahlreichen Plattformen zu gelangen, an denen die Stangen vorbeikamen. Nach

und nach sammelte ich die roten Münzen ein. Den Power-Stern gab es dann auf der mittleren Plattform.

4. Die fünf Ringe

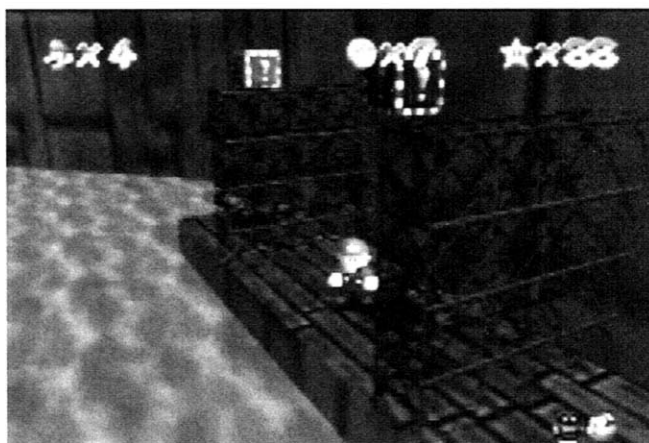
Natürlich war mir die Sprudelei auf dem Grund im hinteren See schon aufgefallen. Unter einem roten Gitter blubberten ständig Luftblasen hervor. Diese bildeten seltsame blaue Ringe. Als ich fünf unmittelbar aufeinanderfolgende durchtaucht hatte, enttarnte sich ein Power-Stern auf dem Gitter. Um ihn einsammeln zu können, verschaffte ich mir die Titanenkappe aus der grünen !-Box am Steg.

Wilde Wasserwerft



5. Luftringe

Manche Ideen sind einfach zu gut, als daß man sie nach einmaliger Anwendung fahren läßt. In dem tiefen See im vorderen Teil schwamm doch ein Fisch, der seltsame Luftringe hinterließ. Ich tauchte auch die-
sen nach. Sie verschafften mir nicht nur den notwendigen Atem, sondern sogar einen Power-Stern, denn als ich wiederum fünf unmittelbar aufeinanderfolgende Luftringe durchtaucht hatte, erschien über dem Strudel der begehrte gezackte Himmelskörper. Vorsicht ist vonnöten, denn ich mußte darauf achten, weder dem Fisch noch dem Sog zu nahe zu kommen.



6. Zwei hilfreiche Kappen

Um den letzten Power-Stern zu bekommen, benutzte ich die Titanenkappe und die Unsichtbarkeitskappe gleichzeitig. Am Ufer waren sie schließlich in zwei unmittelbar nebeneinander gelegenen Boutiquen zu bekommen, die sich als !-Boxen tarnten. Ich machte mich mit einem Sprung an die blaue Box unsichtbar, durchschritt das Gitter, um auch die grüne Box um eine Kappe zu erleichtern. So ausgerüstet, begab ich mich auf den Grund des Sees und überwand problemlos das Gitter, hinter dem der Power-Stern eingesperrt war.

SUPER MARIO 64

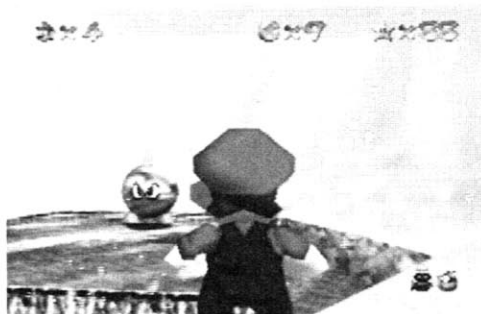


Frostbeulenfrust

Es wurde Zeit, daß ich mich im ersten Stock umseh. Bowsers zweiter Schlüssel gab mir den Weg in das Treppenhaus frei. Oben angelangt, erwarteten mich neue Wandbilder. Ich lief zunächst nach rechts, aber nicht die Treppen hinauf, die sicher in den zweiten Stock führten. Neben der Treppe, unter dem Bild mit den Bob-ombs, entdeckte ich einen Toad. Der gab nur Hinweise, aber als ich weiter im Kreis lief, entdeckte ich gegenüber dem Bild mit den Fliegenpilzen einen weiteren Toad. Der

gratulierte mir nicht nur, sondern rückte auch einen weiteren Power-Stern heraus. Ich mußte mich aber an das nächste Abenteuer machen und beschloß, im Spiegelsaal anzufangen. Die etwas zurückgesetzte Tür neben dem Bob-omb-Gemälde, die ein Stern zierte, führte hinein. Ich stieg die Treppe hinauf und sah ... mich! Eine riesige Spiegelwand vergrößerte den schmalen Raum. Ich lief nach links, sprang in die Wand – und damit nicht in den Frustbeulenfrost, sondern in den

Frostbeulenfrust



3

KAPITEL

Frostbeulenfrust. Wie ich feststellte, war ein Kanonenschacht da, und tatsächlich sollte ich Buddy, den rosa Artilleristen, im Iglu finden, aber die Kanone ist nur für Liebhaber dieser Beförderungsart da.



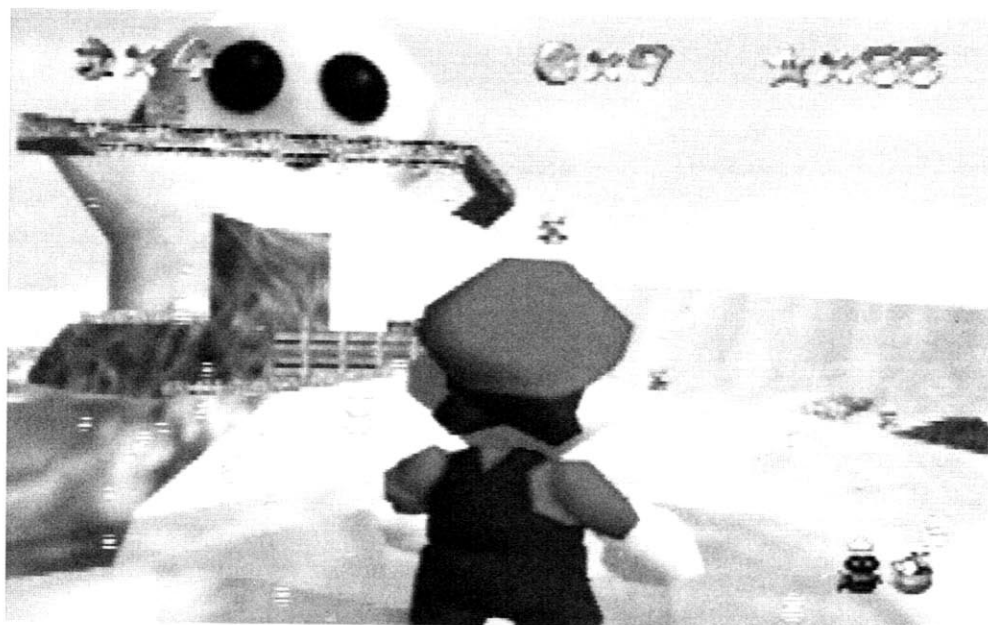
Tips aus der Klempnerkiste:

Für keinen der Sterne ist die Kanone zwingend notwendig, allerdings könnt Ihr (besonders hinauf) abkürzen, wenn Ihr nur die Luftlinie berechnet – aber es verlangt einiges Geschick, auf dem glatten Schneemann zu landen. Bei einem Absturz solltet Ihr immer an den rettenden Z-Fallschirm denken, dessen Leine kurz vor dem Aufschlag gezogen wird.

1. Auf des Schneemanns Kopf

Um der riesig-eisigen Verewigung eines Schneemanns auf den Kopf zu steigen, begab ich mich, an vielen Propies vorbei, auf dessen Rückseite. Ich selbst mache mir nichts aus Warps, aber auch diese Art Transport wäre möglich gewesen, denn bei dem Baum in der Ecke versteckte sich der Warp, der gleichfalls hinter den Schneemann führte. Dort tummelten sich zwei Propies. Nachdem ich von diesen ein paar Münzen erhalten hatte, widmete ich meine Aufmerksamkeit der Rutschbahn, die von Eisbarrieren benutzt wurde. Ich rutschte auch auf ihr, aber in entgegengesetzter Richtung der schnellen, mitreißen-den Blöcke. Das war nicht ganz einfach, zumal ich bei den frostigen Temperaturen nicht im Wasser landen wollte. Schließlich hatte ich das Podest am Ende der Bahn erklommen. An dem Zaun entlang ging

SUPER MARIO 64



ich über hölzerne Bohlen aufwärts, bis ich zu einer Eisbrücke kam. Das Problem war nicht, daß die Brücke schmelzen würde, sondern daß es viel zu kalt war. Der Schneemann pustete seinen kalten Atem aus, der mich von der Brücke herunterwehen würde. Aber ich nahm Deckung hinter dem großen Pinguin und gelangte so im Windschatten sicher auf die andere Seite. An dem Steilhang über den zwei Absätzen sprang ich und zog mich hoch. Eine Ecke weiter wartete der Power-Stern auf mich.

2. Bad Bully

Wer Bad Bully heißt, ist bestimmt nicht brav wie ein Chorknabe. Der Typ in der Lava-Lagune war ja schon unangenehm. Dieser Bully forderte mich noch dazu auf der großen Eisfläche, rechts von der Rutschbahn. Aber er schlidderte genauso wie ich, und mit gezielten Kicksprüngen beförderte ich ihn auf die Eisfläche unter der Plattform, die keineswegs die heilende Kraft des Wasser hatte, sondern sehr nachteilig auf seine Konstitution wirkte. Er bekam das Eisbad, und ich begrüßte den Power-Stern als willkommene Beute.

Frostbeulenfrust

3. Im Eis

Vielleicht kennt Ihr den Film mit dem frischgebliebenen Großvater im Eis. Diesem Stern ging es genauso. Er war in dem mächtigen Eisblock links vom Anfang. Auf der linken Seite entdeckte ich einen Gang in das Eis. Ich versuchte einen Salto und gelangte tatsächlich eine Stufe höher. Von dort sprang ich auf den Block und siehe da: Ein Schacht führte direkt hinunter zu dem Power-Stern.

4. Der Eissee

Als ich diesmal vor der Rutschbahn stand, fiel mir die steinerne Mauer am See auf. Ich wollte sie bezwingen und paßte daher die zwei Propies ab, die im See schwammen. Wenn ich auf sie trat, wurde ich jedesmal in die Luft katapultiert. Dann konnte ich noch ein wenig navigieren. Genau das unternahm ich hier. Ich sprang auf einen passend positionierten Blumenkopf und schwebte auf die Mauer. Dahinter fand ich neben einer roten Münze zwei gelbe !-Boxen. Die rechte Box enthielt den Schildkrötenpanzer, von dem gleich noch die Rede sein wird, und in der linken Box fand ich einen Power-Stern.

5. Acht rote Münzen

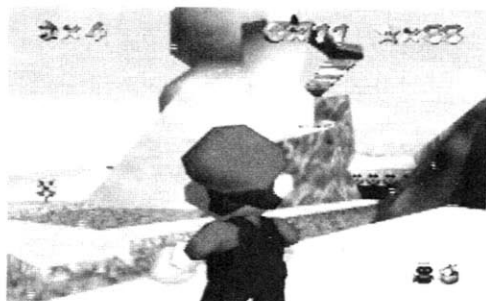
Die acht roten Münzen sammelte ich mit Hilfe des Schildkrötenpanzers ein, indem ich diesen als Surfbrett benutzte. Die erste rote Münze fand sich sichtbar neben der !-Box mit dem Panzer. Weitere drei lagen auf der Schneewand, die zurück zu Bad Bully führte. Davor, in der Nähe einer gelben !-Box, wartete eine weitere. Unter Big Bully versteckten sich zwei weitere Münzen, im Irrglauben, das kalte Wasser könnte mir immer noch schaden. Aber ich blieb auf meinem sicheren Surfbrett und wich auch plötzlich auftauchenden Schneemännern und den als gelbe Münzen getarnten Gegnern aus, da jede Kollision mir das Brett geraubt hätte.



Tips aus der Klempnerkiste:

Vorsicht: »Echte« Münzen liegen auf dem Boden und schweben nicht! Die letzte rote Münze findet Ihr in der Ecke rechts vom Start.

SUPER MARIO 64



6. Das Iglu

Richtig, ich hatte Hunger. Ich freute mich schon auf einen Kapitän, der mir Fischstäbchen servieren würde. Pardauz! Ich hatte mich verhört! Iglu – das war doch so eine Behausung aus Eis, in dem sonst Eskimos lebten. In diesem Fall lebte ein Power-Stern darin. Ich machte mich auf den Weg, mir den Schildkrötenpanzer zu krallen. Damit sauste ich, bis ich genügend Schwung hatte, um den münzengepflasterten Abhang am Rücken des Schneemanns in Angriff zu nehmen. Die Alternative für alle Wanderer wäre der altbekannte Weg mit dem Pinguin, vorbei an dem umwerfend frischen Eisatem. Am Ende der Brücke kann man sich dann nach unten auf das Iglu fallen lassen. In das Iglu gelangte ich nur kriechend (Z); es entpuppte sich als wesentlich größer, als ich von außen annehmen konnte. Es wimmelte nur so von Propies und Gumbas. Den



Power-Stern sah ich gleich zu Beginn – allerdings hinter Eis, so daß ich nur mit einer Unsichtbarkeitskappe zu ihm konnte. Ich mußte also eine blaue !-Box finden. Die Eiswände ließen mir nur den Gang in der Mitte offen, also nahm ich diesen. Hinten rechts fand ich schließlich die blaue Box. Ich gelangte zu ihr, indem ich die Eiswand übersprang. Sie reichte nicht bis an die Decke, und so konnte ich problemlos in den abgeschlossenen Raum gelangen. Hinaus ging es schon einfacher, denn die Kappe ließ mich durch die Eiswände schreiten. Ich begab mich wieder zum Anfang, wo mich ein Salto auf den Bretterboden zum Power-Stern brachte.

Atlanties Aquaria



3
KAPITEL

Atlanties Aquaria

Gegenüber der Tür zum Treppenhaus hing ein Wandgemälde, auf dem eine Spinne abgebildet war. Ich sprang hinein und mußte erkennen, daß es sich um eine Wasserspinne handelte, denn wieder einmal drohte ich naß zu werden.

1. Die blauen Pfeile

Hinter meinem Rücken vergnügte sich eine hölzerne Brücke mit einem violetten Schalter. Ich beschloß, beide zu besuchen. Der Schalter zauberte schwebende Holz-

blöcke herbei. Ich sprang geschickt und schnell von einem zum anderen. So landete ich auf einem hellen Stein, den ein bunter, pyramidenförmiger Kristall zierte. Als ich diesen berührt hatte, stieg plötzlich das Wasser. Über die so angehobenen hölzernen Plattformen gelangte ich auf die Ziegelstein-Ebenen. Von dort sah ich kleine Steine, die mit Pfeilen verziert waren. Dies kam nicht von ungefähr, denn genau in die Richtung, in welche die Pfeile zeigten, sauste ich. Nur eine Elektrokugel stör-

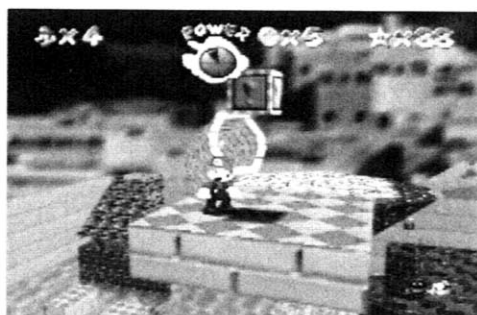
STUPER MARIO 64



te meinen Ritt auf den Steinen. Der letzte brachte mich direkt auf die Mauer, auf der ein Power-Stern in einer gelben !-Box auf mich wartete. Doch Vorsicht, auch ein Flammenwerfer betrachtet sich die Box.

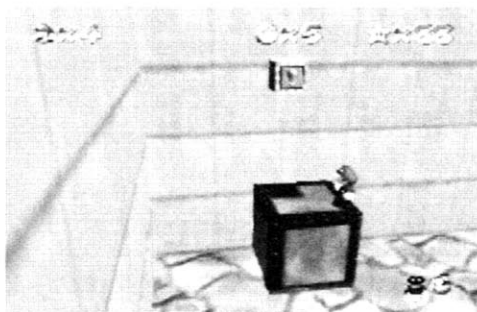
2. Die Spitze der Stadt

Ich wollte endlich einmal wieder trockene Klamotten anhaben. Also erklimmte ich den Gipfel des Kurses. Über die gebogene Brücke gelangte ich ins Trockene. Oben erwartete mich ein besonderer Fön. Doch so eine Flamme ist etwas zu heiß. Auf der Ebene lauerten manche Feinde, aber ich hatte ja das Wasser, das mir nach dem Auftauchen immer wieder die volle Energie schenkte. Hinauf gab es von hier aus zwei Wege: entweder die spaßige Variante, sich mit Hilfe einer mechanischen Kehrmaschine hinaufkatapultieren zu lassen, oder sich eine Treppe zu basteln, indem man die Kiste unter der !-



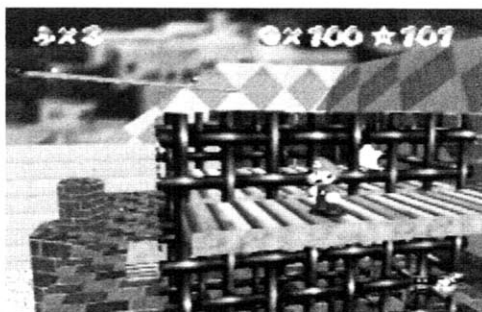
Box etwas verschiebt, um so über die Steinblöcke nach oben zu gelangen. Ich bevorzugte die Schieberei, denn der Aufprall, wenn die Kehrmaschine die Richtung verwechselte, war nicht besonders gesund. Ich schaute also erst in die Kiste, wo ich gelbe Münzen fand. Dann schob ich sie die Wand entlang, sprang auf sie und dann auf die Steinblöcke. Oben erwartete mich ein Wurfmufti, der nicht umsonst so hieß. Ich ging ihm lieber aus dem Weg, denn ich wollte weiter nach oben, nicht zurück zu den Kehrmaschinen. Mein Weg führte aufwärts über einen schmalen Holzbalken, den zwei Elektrokugeln umkreisten. Auf der nächsten Plattform nahm mich ein Flammenwerfer unter Beschuß. Ich sprang lieber gleich weiter auf eine Plattform, die sich unheimlich schnell drehte. Von dort war es noch ein Sprung zu der !-Box, die den Power-Stern enthielt.

Atlantis Aquaria



3. Höhen und Tiefen

Zunächst einmal ließ ich das Wasser aus der Wanne. Der tiefste Diamant, der nicht sehr weit vom Ausgangspunkt lag, ermöglichte das. Bei gefallenem Wasserstand suchte ich die unterste Kehrmaschine auf. In ihrer Nähe ragte eine Kiste aus dem Fels. Ich schob sie wieder hinein. Eine Eins erschien. Offensichtlich mußte ich noch andere Geheimnisse finden. Ich ließ mit dem Pyramidenkristall neben der gebogenen Auffahrt noch mehr Wasser ab und versuchte, die Kiste unter die gelbe !-Box am Rand des Kurses zu schieben. Tatsächlich tauchte eine »2« auf. Die »3« erschien, als ich von unten an die Box sprang. Ich ließ wieder soviel Wasser ein, daß ich die gebogene Auffahrt hinauflaufen konnte. Auf der Steinsäule, die von einer Elektrokugel umkreist wurde, befand sich eine weitere !-Box, die ich erreichen



mußte. Dort erschien die »4«. Der letzte Anlaufpunkt war die Box auf dem benachbarten Gitter. Als ich auch diese geknackt hatte, tauchte unten am Steg, dem Ausgangspunkt, der Power-Stern auf.

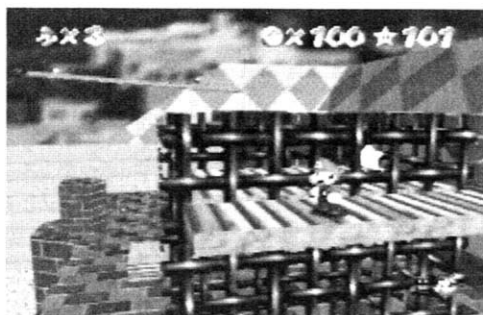
4. Expressaufzug

Natürlich war mir der Power-Stern in dem Käfig schon aufgefallen. Ich brauchte aber eine Weile, um dahinterzusteigen, wie ich ihn erreichen könnte. Ich schaute mich unter Wasser um. Eine Kiste stand vor dem Gitter. Was lag wohl hinter der Kiste? Um sie aus dem Weg zu schaffen, ließ ich mit dem Pyramidenkristall hinter der gebogenen Auffahrt das Wasser ab. Nun löste ich die Kiste mit einem Faustschlag in Luft auf.

3

KAPITEL

SUPER MARIO 64



Tatsächlich entdeckte ich einen Eingang in den Käfig. Um mich auch oben am Käfig umzusehen, benutzte ich die Kehrmaschinen. Der lila Bodenschalter baute mir eine Treppe auf das Dach des Käfigs. Ich sah, daß sich der Holzboden auch außerhalb des Käfigs erstreckte.

Kaum hatte ich die Bohlen betreten, fuhr ich plötzlich mit einem Lift nach unten. Als der Lift hielt, sprang ich schnell herunter, schlüpfte durch den Eingang in den Käfig und brachte mich mit einem Sprung gegen die Wand auf die Holzbretter, die sogleich wieder nach oben fuhren. Dort wartete der Power-Stern schon auf mich.



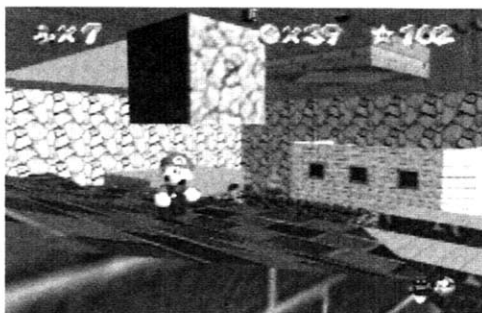
5. Acht rote Münzen

Meinen rosa Freund mit der hilfreichen Kanone hatte ich lange nicht mehr aufgesucht. Dies wollte ich umgehend ändern. Um zu ihm zu gelangen, betätigte ich den Pyramiden-Kristall auf der Schräge, hoch über der gebogenen Auffahrt. Das Wasser stieg auf seinen höchsten Stand. Ich schwamm zur gegenüberliegenden Mauer. Von der schwimmenden Holzplattform, die am nächsten an dem hohen Backsteinplateau lag, brachte mich ein Dreisprung hinauf, wo Buddy schon wartete. Er machte die Kanone startklar, die in Sichtweite über die graue Ebene zu erreichen war. Mit dem Geschütz schoß ich mich hinter das Gitter in der entgegengesetzten Ecke dieses Riesenpools.

Atlantis Aquaria

Tips aus der Klempnerkiste: Übrigens führt auch ein Warp hinauf zur Kanone. Zu finden ist er in einer Ecke am Boden der dreistufigen, hellen Steinkombination, die mit einem Pyramiden-Kristall gekrönt ist.

Bei einem späteren Besuch verstand ich, was der hiesige Etagen-Toad mit den verschiedenen Arten meinte, auf die man in ein Bild eintreten könnte. Durchquerte ich das Wandgemälde mit der Wasserspinne mit einem rasanten Seitwärtssalto, konnte ich mir den mühsamen Dreisprung auf der kleinen Fläche sparen, denn das Wasser stand dann von Beginn an so hoch, daß ich den Gitterzaun in der Ecke überklettern konnte. Wie ich nun hinter den Zaun kam, ist ja gleichgültig: Jedenfalls machte ich eine unglaubliche Entdeckung. Ein langer Tunnel mit kleineren Gitterbarrieren brachte mich in eine unentdeckte Welt – in das versunkene Atlantis! Um die Stadt genau zu erforschen, ließ ich erst einmal das Wasser ab. Dafür sorgte der Pyramidenkristall auf dem Grund, direkt unter dem Tunnelausgang. Als mir das Wasser nur noch bis zum Bauchnabel stand, sah ich auch schon in dem hellen Bau mit dem Türmchen und den roten



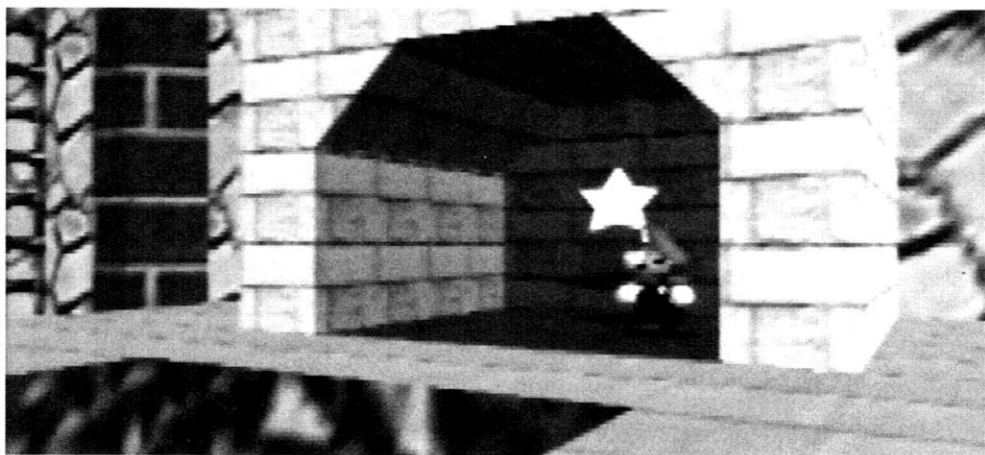
Ziegeln die erste rote Münze leuchten. Ich lief nach links und entdeckte ein Tor, das mich in einen Hof mit einer Pyramide führte. In einer Nische fand ich eine Kiste. Darin hatte jemand eine rote Münze versteckt, die ich sofort befreite. Zwei weitere Sprünge brachten mich zu der Münze auf dem Ziegeldach.

Von dort oben sah ich eine weitere Münze auf dem Haus am Tunneleingang, auf dem grauen Flachbau und verdächtige Kisten auf verschiedenen Bauwerken. Als erste nahm ich mir die Kisten auf der Hofmauer vor, danach die anderen. Meinem Wandsprung war keines der Verstecke auf den Häuserdächern gewachsen. Ich nutzte konsequent die engen Bauverhältnisse und sprang von Wand zu Wand auf die jeweiligen Dächer. Der Power-Stern erschien schließlich in dem Mauerbogen des Turmhauses.

3

KAPITEL

SUPER MARIO 64



6. Spurt

Auch dieser Power-Stern hielt sich in der versunkenen Stadt auf. Wie man auf längeren und kürzeren Wegen dahin gelangt, habe ich ja bereits geschildert. Als ich nun aber da war, erlebte ich ein schnelles Abenteuer mit dem violetten Bodenschalter neben dem Haus am Eingang. Erst lief ich zu der blauen !-Box neben der Außenmauer des Türmchenhauses. Mit der Unsichtbarkeitskappe über meine Ohren gestülpt sauste ich zurück zu dem Bodenschalter und von dort in rasender Geschwindigkeit zu dem riesigen Gitter, links von dem Türmchenhaus – die Hofmauern spielten für mich keine Rolle mehr, denn ich durchdrang sie mühelos.

Hinter dem Gitter schwebte über einer hohen Steinsäule ein Power-Stern. Der Bodenschalter hatte eine Holzkiste erscheinen lassen, die den Aufstieg erleichterte – ein einfacher Rückwärtssalto reichte völlig. Aber für behäbige Wanderer, die sie nicht innerhalb des Zeitlimits erreichten, gab es noch den Wandsprung, der mich ohne Kiste ebensogut zu dem Stern gebracht hätte.

Fliegenpilz-Fiasko



3
KAPITEL

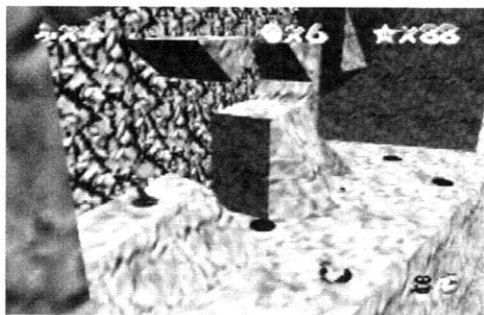
Fliegenpilz-Fiasko

1. Der Berg

Vorbei an lauernden Gumbas, absolvierte ich einen Dreisprung oder je nach Laune auch einen Weitsprung. Über den nächsten Abgrund half mir ein einfacher Sprung, der aber viel gefährlicher war, denn unter mir klaffte nur das blaue Meer. An einem schmalen Grat bewarfen mich angriffslustige Nager mit Steinen. Ich sprang über die fiesen Erdhörnchen hinweg, die Abkürzung über die Vorsprünge

sehr wohl bemerkend. Aber ich nahm zunächst einmal den äußeren Weg. Auf diesem drohten mir Bob-ombs und ein Wurfmufti. Über einen schmalen Steg ging es weiter. Ich begegnete noch Fly Guy und einem kleinen Äffchen, das mir meine Mütze klauen wollte. Der rollende Baum brachte mich ganz schön zum Hüpfen. Dem eigentlichen Problem – die riesigen Bowlingkugeln, die den Berg hinunterstürzten, wich ich aus, indem ich den

SUPER MARIO 64



unteren Weg einschlug. Hier traf ich sowohl auf die Nager als auch auf die Abkürzung, die hier endete. Dann tauchten noch einmal Gumbas auf, die meinem Anlauf zu einem phänomenalen Weitsprung über den Wasserfall nicht verhindern konnten. Auch nach dieser Klasseleistung traf ich noch auf Gumbas, aber auf dem Weg zum Gipfel konnten mich weder diese noch die sehr schmal und teilweise steil und glatt gehaltenen Wege aufhalten. Oben auf dem Gipfel funkelte schon der Power-Stern.

2. Da wird der Affe im Käfig verrückt

Als ich die tolle Aussicht von der Spitze noch einmal genießen wollte, bemerkte ich einen seltsamen Käfig an der Stelle, wo der schmale Steg am Wasserfall vorbeiführte. Oben auf dem Bergplateau angekommen, sah ich einen kleinen Affen, den ich



so putzig fand, daß ich ihn als Haustier aufnehmen wollte. Dazu mußte ich ihn allerdings zähmen. Der uns Artverwandte zeigte aber ein sehr großes Geschick, mir immer wegzuspringen. Schließlich erwischte ich ihn, und er versprach mir eine Überraschung, wenn ich ihn nur freilassen würde. Ich fürchtete, er würde mir, ob meiner Leichtgläubigkeit, eine Nase drehen und endgültig verschwinden, aber irgendwie war mir der drollige Zeitgenosse sympathisch, und ich gewährte ihm den Wunsch. Die Überraschung war, daß er sich den Käfig schnappte und den Stern auf der kleinen Insel neben dem Wasserfall plazierte. Dorthin gelangte ich über den Wasserfall.

3. Acht rote Münzen

Die ersten vier Münzen lagen auf den Fliegenpilzen nach den ersten beiden Kurven. Vorsicht, der kleine niedrige Pilz

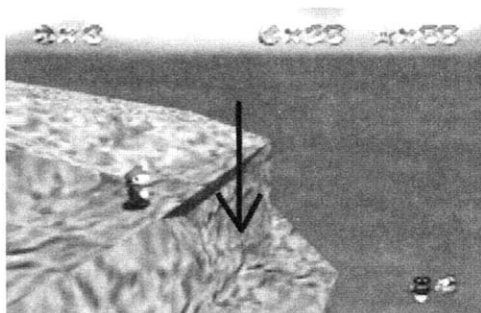
Fliegenpilz-Fiasko



entpuppte sich als Warpröhre. Die anderen vier fanden sich allesamt auf der Abkürzungsstrecke nach oben, die bei den Nagern begann. Leider tauchte der Power-Stern für diese vollständige Münzenkollektion auf dem Fliegenpilz neben dem schmalen Erdhörchengrat auf. Es war schon ein gezielter und energischer Sprung nötig, um zu ihm zu gelangen.

4. Die Steilwand

Bevor der letzte hellbraune Anstieg zur Spitze führt, ließ ich mich auf den unteren Absatz fallen. Eine Felswand schimmerte wie die Wandbilder im Schloß. Ich sprang hinein und fand eine Rutschbahn der besonderen Art. An der Stelle, wo Pfeile auftauchen, mußte ich besonders aufpassen. Wer nicht sterben will, muß an dieser Stelle auf die Holzbahn nach rechts ausweichen, denn die andere Bahn endet im Nichts. Wer stirbt, beginnt zum Glück wie-



der an der Rutschbahn und nicht unten am Fuße des Berges. Doch wer rechtzeitig abgebogen ist, muß sich weiterhin vorsehen: Die Bahn weist drei Lücken auf, die man mit viel Tempo überfliegen muß. Unten angekommen, verschwindet man in einem Schacht und erhält dann den Power-Stern.

5. Der Wasserfall

Den Stern, der sich oben im Wasserfall versteckte, sah ich von dem schmalen Steg aus. Um in die Nische des Sterns zu gelangen, löste ich den lila Bodenschalter aus. Der zauberte nicht nur eine Holzkiste direkt neben dem Mechanismus hervor, mit deren Hilfe ich an die gelben Münzen kam, sondern auch eine Kiste, die vor dem Wasserfall schwebt – genau in der Höhe des Sterns. Von dort aus war es kein Problem, zum Stern zu gelangen. Aber ich mußte mich beeilen, denn der Schalter

SUPER MARIO 64



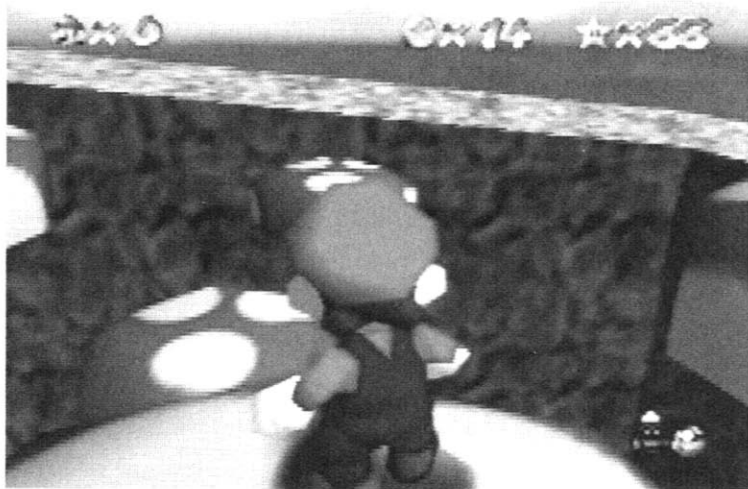
ter dem Steg nach dem Wurfmufti. Vorsichtig sprang ich auf sein kleines Podest und sprach mit ihm. Er wollte die Kanone vorbereiten. Ich machte mich auf den Weg zur Warpröhre, die auf dem kleinen niedrigen Fliegenpilz war, der zwischen zwei Kollegen sprießte, die mit roten Münzen beglückt waren.

schnellte nach ein paar Sekunden wieder zurück, und die Kiste verschwand im Nichts.

6. Der Stern-Pilz

Natürlich wußte ich, wo der letzte Stern zu finden war. Wie oft war ich an dem abseits im Meer stehenden Fliegenpilz vorbeigelaufen, auf dem gut sichtbar ein Power-Stern thronete? Aber wie sollte ich nur dahin gelangen? Das war eindeutig ein Fall für Buddy, den rosa Bob-omb. Buddy versteckte sich hin-

Leider gelangte ich nicht unmittelbar zur Kanone, sondern mußte noch einen ganz schmalen Grat überwinden, bevor ich mich in den Trichter plumpsen lassen konnte. Die Kanone beförderte mich direkt auf den Fliegenpilz, wo ich den Power-Stern umarmte.



Gulliver Gumba



3
KAPITEL

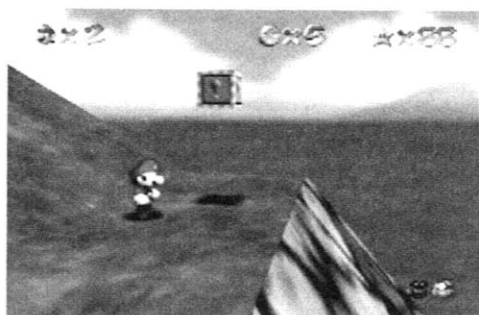
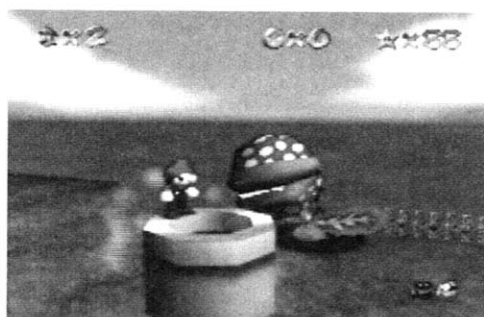
Gulliver Gumba

Links vom Ausgang fand ich eine Tür in einer wolkenverzierten Mauer. Dahinter lagen drei Bilder. Wählte ich das rechte Bild, tauchte ich ganz klein in der Welt der Gumbas auf, nahm ich den linken Einstieg, war ich plötzlich riesig groß. Innerhalb des Kurses dienten mir die drei grünen Rohre dazu, meine Größe zu verändern.

1. Schnapp-Piranhas

Für dieses Abenteuer wählte ich mir lieber die stattliche Erscheinung. Ich sprang also durch das linke Bild. So prächtig ausgestattet, waren die gefräßigen Gumbas kleine Läuse, die trotzdem große gelbe Münzen abgaben. Ich schwamm vorbei an dem Felsen, über dem eine gelbe !-Box schwebte. Auf dem grünen Absatz angekommen, begrüßte mich eine feuerspeiende Piranha-Pflanze. Als ich diese vertilgt hatte,

SUPER MARIO 64



geschah gar nichts mehr, und ich beschloß, die grüne Röhre zu untersuchen. Ich sprang hinein und landete seltsamerweise an der gleichen Stelle, wo ich hineingesprungen war. Aber irgend etwas hatte sich gründlich verändert. Spätestens, als die Piranhas aus dem Boden wuchsen, erkannte ich es: Ich war wieder klein, und der Gegner war schrecklich groß. Nachdem ich fünf Pflanzen in den Boden getreten hatte, ...



Tips aus der Klempnerkiste:

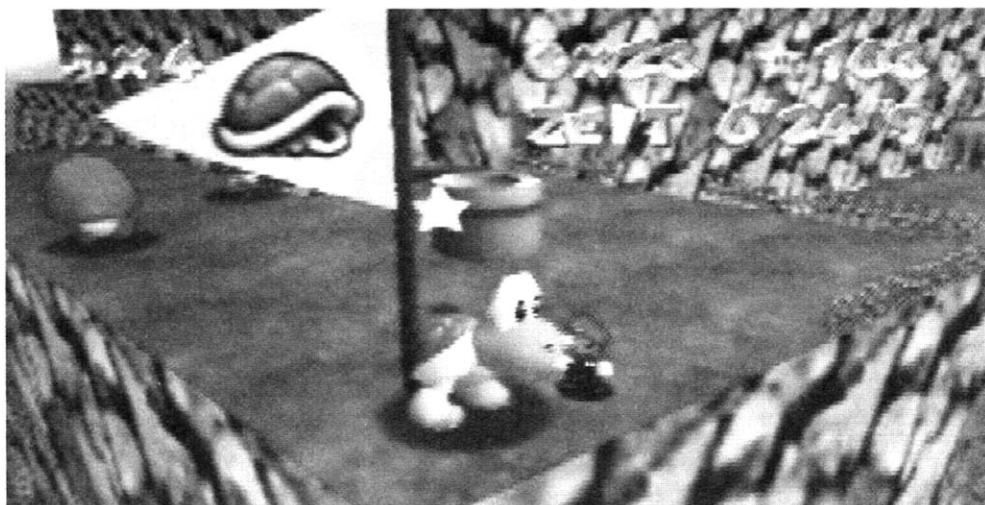
Drückt dazu A+B, bevor sie ihren heißen Atem verbreiten können!

... erschien am Zaun ein Power-Stern.

2. Die Spitze der Insel

Natürlich hatte ich die kleine Öffnung entdeckt, die an die Mäusegänge erinnerte. Deshalb startete ich diesmal als Zwerg, also durch das rechte Bild, vor dem ich wirklich winzig wurde. Diesmal warteten gleich drei große Gumbas, denen ich aber immer noch auf die Rübe springen konnte. Dann schritt ich durch den Gang, der den Fels durchquerte. Auf der anderen Seite waren viele Unholde in der Luft und im Wasser, die meinen Aufstieg verhindern wollten. Darunter eine Gestalt, die an meinen treuen Kameramann Lakitu erinnerte, aber statt mit einer Kamera mit Bomben bewaffnet war! Dem riesigen Fisch, der nach mir schnappte, tauchte ich lieber aus dem Weg. Am anderen Ufer nahm ich trotz eines Gumbas und eines sabotierenden Fly-Guy Anlauf zu einem Weitsprung, der mich über den Abgrund trug.

Gulliver Gumba



3

KAPITEL

Auf sicherem Grund gelandet, frischte es stark auf. Der Wind war fürchterlich, trug mich aber immerhin auf den nächsthöheren Felsen (A gedrückt halten). Über einen schmalen Holzsteg gelangte ich auf einen Absatz mit Gumbas und einer Röhre. Ich hielt mich aber links. Ein breiterer Holzweg brachte mich in gefährliche Nähe der Bowlingbahn. Wieder einmal prasselten die schwarzen Kugeln auf mich herab. Nach zwei weiteren Saltos, die mich über zwei Ebenen brachten, und einem Wurfmuffti, dem ich geschickt auswich, balancierte ich über den letzten Holzsteg. In der Nähe des Gipfels erwartete mich eine gelbe !-Box. Darin verbarg sich der Power-Stern.

3. Schon wieder Koopa

Ich lief nochmals als Zwerg zum Gipfel hinauf. Aber an der Stelle, wo die Bowlingkugeln aus einer Öffnung das Dunkel des weißen Felsens verließen, lief ich zur Abwechslung geradeaus. Ich stieß auf ein paar Gumbas und einen alten Bekannten. Koopa, die Schildkröte stand am Abhang und schaute auf das Meer. Die Niederlage, die ich ihm zugefügt hatte, ließ ihm keine Ruhe. Er bot mir ein weiteres Rennen an; es sollte zurück über die Böenbrücke gehen. Außer den Kanonenkugeln und dem Gegenwind auf der Brücke sah ich kein Problem. Ich ließ mich auf eine Revanche ein. Wer gewonnen hat? Na, das ist doch wohl klar.

SUPER MARIO 64



4. Zahlenspiele

Diesmal sprang ich als Riesen-Klempner in die verrückte Inselwelt der Gumbas. Ich brach gleich zu dem »Grillplatz« der feuer-speienden Pflanzen auf. Auf einem Absatz hinter der grünen Röhre fand ich einen lila Bodenschalter, der Kisten hervorzauberte. Ich hielt mich an den Weg, den die Kugeln hinabrollten. In dem quadratischen Versteck, aus dem sie auftauchten, fand ich das erste Geheimnis. Als Riese war der Weg zur Bergspitze von hier aus sagenhaft kurz. Nur der Holzsteg war eine größere Gefahr, wenn man so groß, will heißen, so breit war. In der Pfütze auf dem Berg fand ich das zweite Geheimnis. Als ich mich auf dem Rückweg nach unten auf dem schmalen Holzsteg umsah, entdeckte ich unter mir einen weiteren Holzsteg, der zu einer Berghöhle führte.

Der Eingang zu dieser Grotte barg das dritte Geheimnis. Ich konnte es vom Strand aus bequem erreichen. Das nächste war nicht weit entfernt: Der Standort der Kanone (an der ins Meer ragenden, grünen Spitze) bot das vierte Geheimnis. Das fünfte und letzte klärte ich, als ich zu dem kleinen Schlupfloch im Fels ging, das zum Anfangspunkt zurückführte. Natürlich kam ich als Riese nicht durch, aber der ersehnte Power-Stern erschien endlich auf einer vorgelagerten Insel, die ich mit dem gleichen Bodenschalter-Holzboxen-Trick erreichen konnte, der meine hünenhafte Erscheinung zur Bergspitze geschafft hatte. Die Insel in der zur Verfügung stehenden Zeit zu erreichen, war kein Problem.



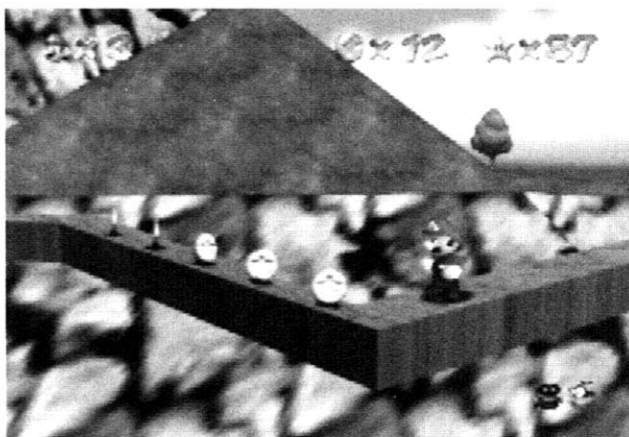
Tips aus der Klempnerkiste:

Vorsicht: An der Stelle der gelben Münze ist ein Einbahnstraßen-Warp, der Inselbesucher ganz schnell zurück zur grünen Röhre zaubert.

Gulliver Gumba

5. Acht rote Münzen

Die Berghöhle, die ich entdeckt hatte, ließ mir natürlich keine Ruhe. Jeder Besserwisser wäre als Winzling gestartet, da der Höhleneingang für Riesen viel zu klein war. Aber ich ahnte schon, daß dies ein Fall für die Kanone ist. Buddy fand ich als Riese viel leichter. Er war in der Nähe der Kanone; erst dann ließ ich mich bei der grünen Röhre in Nähe der »Kugelhöhle« in die winzige Ausgabe eines Klempners verwandeln und mit der Kanone auf den Absatz mit dem Baum schießen. In der Krone des Baums fand ich übrigens einen Pilz, der mir ein Extra-Leben schenkte. Von dort aus ging der schmale Holzsteg ab, der in die Berghöhle führte. Dort waren alle acht roten Münzen versammelt und warteten nur noch darauf, daß ich sie einsammeln würde. Mit gewagten Sprüngen war es kein Problem, den Power-Stern der Höhle zu erobern. Auf dem Absatz neben der hochgelegenen Münze, die nur mit Wandsprüngen zwischen den Felsblöcken zu erreichen war, fand ich sogar noch einen Lebenspilz.



Tips aus der Klempnerkiste:

Vorsicht, ein zu beherzter Wandsprung auf diesen Fels kann dazu führen, daß Ihr das Extra-Leben einsammelt und sogleich wieder abgebt, da Ihr in den endlosen Grund dahinter stürzt!

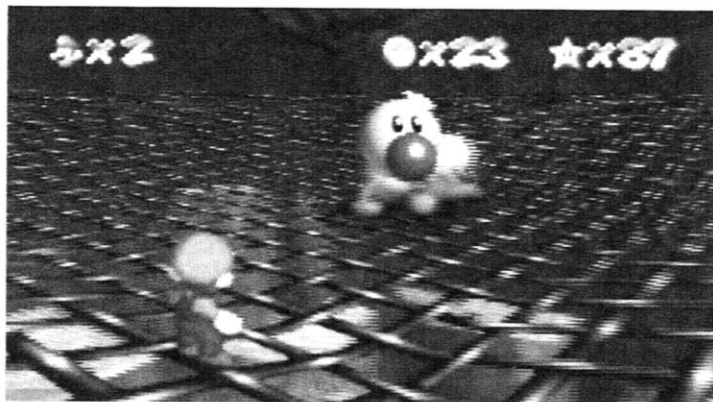
SUPER MARIO 64

6. Die Raupe

Ich startete wieder als Riese. Da der Aufstieg so schnell erledigt war, beschloß ich, oben in der Gipfel-Pfütze (mehr war der See für einen Riesen nicht) noch ein Bad zu nehmen. Wie ich so herumplantschte und polterte (A + Z), bemerkte ich, wie das Wasser ablief. Wohin? Ganz einfach: Ich hatte den Boden aufgebrochen, und das Wasser

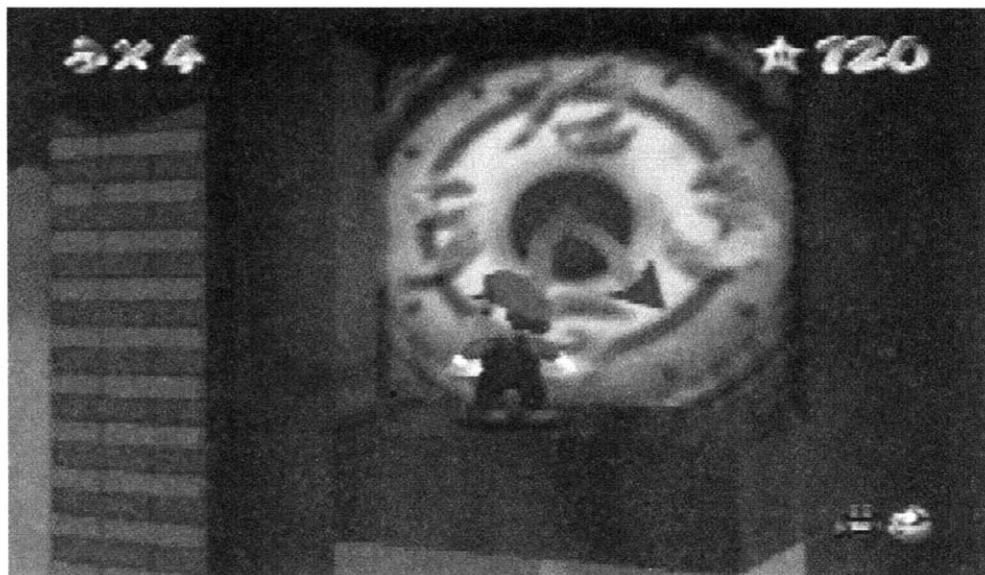
verschwand im Berginneren. Aber wohin genau? Als Zwerg würde ich in das Loch passen. Ich beschloß, mich durch die grüne Röhre neben der »Kugelhöhle« verwandeln zu lassen. Wieder auf dem Gipfel angelangt, ließ ich mich in den Ausfluß plumpsen. Ich war kaum gelandet, da hörte ich das Gegeifer einer Raupe, der ich angeblich die Einrichtung ruiniert hätte. Ich verstand allmählich: ein klassischer Wasserschaden, bei dem die Versicherungen immer so mißtrauisch sind. Während ihrer Schimpfkanonade entschlüpfte der Raupe auch, daß sie nur noch Pech gehabt hätte, seit sie den Stern gefunden

habe. Sie rückte den vorgeblich Unglück bringenden Power-Stern aber erst heraus, nachdem ich ihr dreimal zu Leibe gerückt war und sie zwischendurch viele Schwänke



aus ihrem Leben berichtete. Sie schrumpfte auf ein gesundes Raupen-Körpermaß und tröstete sich damit, die Sterne nun ja jederzeit durch das Loch in der Decke sehen zu können. Ich hatte meinem Handwerkerberuf wieder einmal alle Ehre gemacht.

Tick-Tack-Trauma



3

KAPITEL

Tick-Tack-Trauma

Es war Zeit, mich auch einmal im zweiten Stock umzusehen. Ich nahm die Treppe, und als ich die Pforte mit dem Stern geöffnet hatte, mußte ich feststellen, daß in diesem Raum überhaupt keine Wandgemälde hingen. Wo also waren Bowsers verrückte Welten? Etwa in den seitlichen Nischen? Und was war mit der großen Uhr? Ich sprang hinauf und konnte durch das Zifferblatt in die traumatische Welt eines riesigen mechanischen Uhrwerkes eindringen.



Tips aus der Klemperkiste:

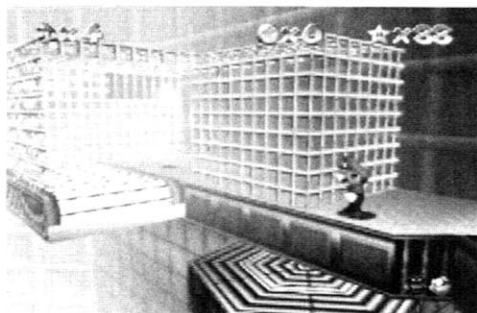
Ich gebe hier an dieser Stelle einen Tip, der für alle Nachahmer meiner Taten Gold wert ist: Wer in das Zifferblatt tritt, wenn der Minutenzeiger auf die Drei zeigt, entdeckt ein verlangsamtes Uhrwerk. Und wer das Zifferblatt durchquert, wenn der Minutenzeiger auf die Zwölf zeigt, erlebt sogar einen gänzlich erlahmten Mechanismus. Eine Entdeckung, die vieles einfacher macht. Aber Vorsicht! Manche Ziele sind nur mit

SUPER MARIO 64

Aufzügen zu erreichen, wenn der Lift aber in unerreichbarer Höhe stecken geblieben ist, wird es unmöglich, diese Aufgabe zu lösen. Es empfiehlt sich also, zur Schonung immer nur dann in ein Level einzusteigen, wenn der Zeiger das erste Viertel der Stunde markiert.

1. Der Käfig

Was mich an Pendel und Riegelwerk bedrohte, war nichts gegen die verflixten Würfel, die sich alle paar Sekunden drehen. Zum Glück ruckten sie kurz vor ihren Aerobic-Übungen immer nach unten. Ich konnte also noch rechtzeitig hochspringen und mit Glück wieder auf einer ebenen Würfelseite landen. Auf den Uhrzeiger stieg ich noch nicht – das kam später. Ich hielt mich vielmehr an das nächste Förderband, das mich zu einer Konstruktion rotierender Zahnräder brachte. Nach einem Gang an der Wand kam ein letztes Zahnrad. Von dem sprang ich auf ein gelbes Förderband, das sich direkt vor dem Eingang eines Käfigs bewegte. Was in dem Käfig war? Kein Kuckuck, der die Uhrzeit ansagte, sondern ein Power-Stern!



2. Das Pendel

Man kann vom ersten Teil dieses Abenteuers nicht sagen, daß es langweilig war. Es war gefährlich, aber es war der schon beschriebene Weg zum Käfig. Dort kletterte ich aber auf das Gittergeflecht und schaute mich weiter um. Über einen Gang an der Wand und einen kleinen Lift gelangte ich auf eine Plattform mit einer Stange. Diese führte nach oben und wurde von einer Elektrokugel umkreist. Am Ende der Stange drängte sich mir ein **Extra-Leben-Pilz** geradezu auf.

Auf der nun erreichten Ebene taumelte eine Kehrmaschine umher – bereit, jeden Handwerker hinunterzukatapultieren. Ich schlich mich an ihr vorbei und sprang auf die dreieckige, rotierende Plattform. Auf der nächsten Ebene erkannte ich das Problem mit den Pendeln. Auf einem sehr

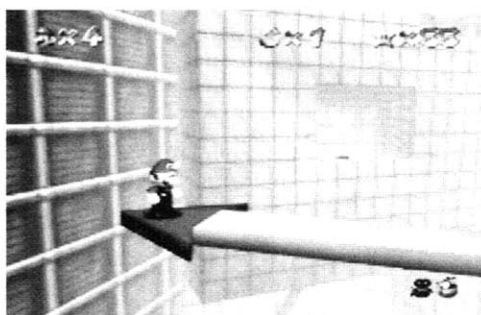
Tick-Tack-Trauma



eckigen Steg mußte ich mich zum Power-Stern vorkämpfen, ohne von den schwingenden Pendeln in den Abgrund gestoßen oder von einem auf- und abfahrenden Block erdrückt zu werden.

3. Der große Zeiger

Den großen Zeiger konnte ich ganz bequem auf der Plattform mit dem Flammenwerfer besteigen. Dann »tickte« ich durch die Lüfte und sprang in die Nische, wo ein Power-Stern ängstlich auf eine Elektrokugel starrte. Ich rettete ihn. So leicht ist es manchmal, ein Held zu sein. Man muß sich den Weg nur »zeigen« lassen.



4. Der blaue Stein

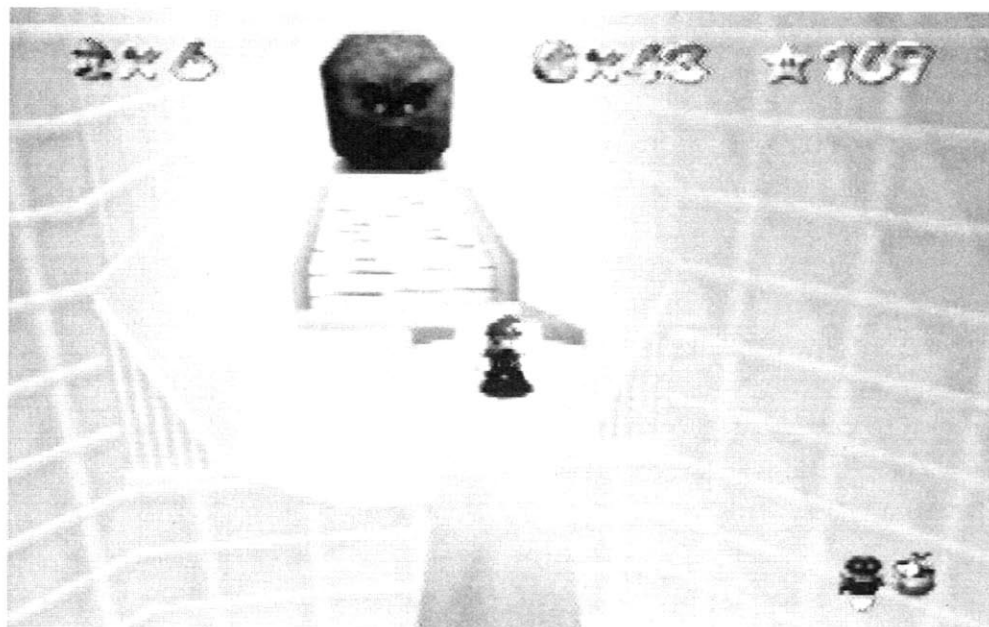
Um den Stein zu sehen, wäre ich nicht hinaufgestiegen, aber für einen Power-Stern ließ ich mich auf den größten Unsinn ein. Als ich die Stange auf die Kehrmaschinen-Ebene hinaufgeklettert war, wandte ich mich diesmal in die andere Richtung. Der schwarzgelbe Lift brachte mich ein klein wenig höher. Von hier aus ging es über Dreiecke, Würfel, Balken ...



Tips aus der Klempnerkiste:

Als ich diese passiert hatte, sah ich, daß ich bequem in den Käfig darüber gelangen konnte – die gelbe !-Box enthielt zehn gelbe Groschen, die bei der Sammlung der hundert Münzen wichtig wurden. Eine unnötige Gefahr: Die nächste gelbe !-Box, die auf einem Käfig nur über zwei Flügelwippen zu erreichen war, enthielt »nur« ein Extra-Leben.

SUPER MARIO 64

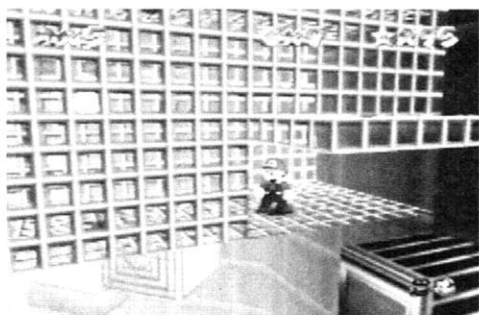


... Wippen und gestreifte Bahnen, Laufbänder in jeweils entgegengesetzter Richtung, Wippen, die sich gänzlich um ihre Achse drehen, und rotierende dreieckige Prismen.

Vorläufige Endstation war ein gestreifter Gang, in dem eine feuerspeiende Kanonenkugel zwei gelbe !-Boxen bewachte – die vordere enthielt zehn gelbe Münzen, die hintere einen Extra-Leben-Pilz. Von dort ließ ich mich von dem Zeiger abholen. Diese bequeme Art zu reisen benutzte ich so lange, bis ich auf ein gelbes

Förderband abspringen konnte, das mich zu dem blauen Stein fuhr. Im rechten Moment zeigte ich ihm meinen Rückwärtssalto. Ich landete auf seinem Kopf. Er sprang immer noch wie wild, und ich konnte so auf das Gitter mit dem Power-Stern springen.

Tick-Tack-Trauma



5. Die Balken

Die Balken befanden sich über dem Käfig mit den Pendeln. Sie schnellten aus der Wand hervor und zogen sich wieder zurück. Startet dieses Unternehmen, wenn der Minutenzeiger auf der Drei steht, wachsen natürlich die Überlebenschancen. Ich benutzte von der Plattform mit der Kehrmaschine den Lift und gelangte auf ein rotierendes Sechseck. An den gelben Würfeln vorbei gelangte ich auf das Gitter, über dem die Balken ihre Übungen vorführten. Ich achtete auf den Takt und begann den Aufstieg – gleich mit einem Rückwärtssalto von dem höheren Gitter auf den zweiten Balken. Vom dritten Balken aus erreichte ich die Öffnung des Käfigs, in dem der Power-Stern eingesperrt war.

6. Acht rote Münzen

Der Beginn dieses Abenteuers lag außerhalb der Uhr. Als erfahrener Bekämpfer von Lochfraß und Verstopfungen weiß ich die Mittagspause zwischen zwölf und eins zu schätzen. Wer zu einer anderen Zeit eintritt, macht sich das Leben unnötig schwer. Vom Ausgangspunkt ging ich nach rechts. Über der Gitterebene mit dem Energieherz klebte eine Reihe von Wippen an der Wand. Auf diesen lagen die acht roten Münzen. Jetzt versteht sicher jeder, wie wichtig es war, daß die Zeit stillsteht. Auf kippelnden Wippen wäre es viel schwerer gewesen, die Münzen einzusammeln.

So gab es kein Problem, und wenn doch jemand abrutscht, steht ihm unten die medizinische Versorgung durch das DRH – das Deutsche Rote Herz – zur Verfügung. Der Power-Stern, der für die Sammlung erschien, war leicht von einer der Plattformen durch Anspringen zu erreichen.

3

KAPITEL

SUPER MARIO 64



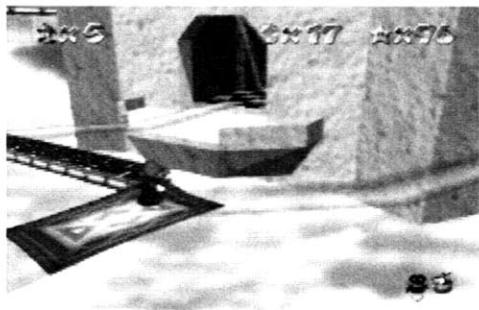
Regenbogenraserei

Die Nische in der rechten Wand des Uhrensaals im zweiten Stock wies einen Schacht auf. In diesen ließ ich mich plumpsen, woraufhin ich im Himmel landete. Von Wolken und Regenbögen umgeben, hätte ich mich sehr wohl gefühlt, wenn nicht die Aufgabe darin bestünde, die sieben Power-Sterne aus dem luftigen Reich zu holen.

1. Das fliegende Schiff

So eine Fahrt auf einem fliegenden Teppich ist nicht schlecht. Mich störten nur die Hindernisse und Flammenwerfer, welche die Strecke belagerten. Dem ersten Flammenwerfer konnte ich ausweichen, indem ich kurzzeitig auf die Plattform mit der Elektrokugel auswich. Aber Vorsicht, so einen Teppich verliert man schnell aus den Augen – Ihr solltet Euch nicht so lange von ihm trennen! Bei den vier sich drehenden Plattformen hielt ich mich rechts.

Regenbogenraserei



Einer von Lakitus Artgenossen mit seinen Bomben tauchte auf. Es reichte, ihn von unten anzuspringen; dann warf er statt Geschossen plötzlich jede Menge gelber Münzen ab. Am Ende der länglichen Plattform erschien ein weiterer Teppich, der mich entlang des Regenbogens durch die Lüfte chauffierte. Nach einigen Kurven und Hindernissen erschienen zwei Regenbogenbahnen – und zwei Teppiche! Ich entschied mich für den linken. Der brachte mich auch gleich in Schwierigkeiten, indem er mich mehrfach um einen Kreisel führte, dessen beide Flügel ich überspringen mußte. Nach drei weiteren Hindernissen erschien eine sehr unzuverlässige Balkenkonstruktion, die ich lieber schnell überwand. Über einen Steg und eine bunte Plattform erreichte ich das Schiff, das in den Wolken schwebte. An Bord waren neben dem Power-Stern ein bombenwerfendes Glühwürmchen und zwei Bob-

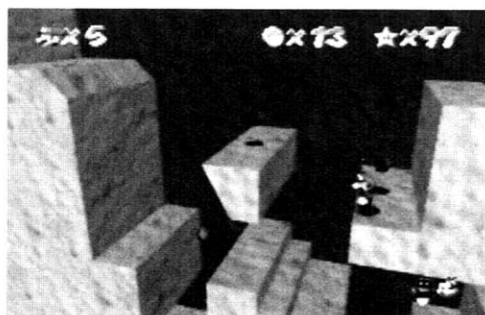


ombs. Gegen ziemlich starke Böen kämpfte ich mich zum Bug vor, wo der Power-Stern prangte.

2. Das Haus im Himmel

Ich schlug den gleichen Weg noch einmal ein. Aber natürlich wählte ich diesmal beim Umsteigen vom zweiten Teppich den rechten. Die Hindernisse auf dieser Seite waren noch gigantischer. Ich mußte mich mit einem Rückwärtssalto im letzten Moment auf die zwei hohen Hindernisse retten, um auf der anderen Seite wieder auf den Teppich abspringen zu können. Der Weg führte zu einem Haus, das aller Statik trotzte und ruhig im Himmel schwebte. Ich durchquerte das Haus zweimal. Am Rande des Balkons über der Holzbrücke befand sich übrigens ein Warp, der auf die Konstruktion über Buddy führt. Der Kamin stieß manchmal unangenehme Stichflammen aus, und zwei weitere Hindernisse

SUPER MARIO 64



waren zu übersteigen. Aber das alles hielt meinen Teppichsturm zum Power-Stern auf dem Dach nicht auf.

3. Acht rote Münzen

Indem ich bei den vier drehenden Plattformen geradeaus über zwei Steinblöcke weitersprang, gelangte ich in ein graues Labyrinth. Ich wäre nicht mühsam von Vorsprung zu Vorsprung gehüpft, wenn nicht die acht roten Münzen sich in diesem architektonischen Wirrwarr versteckt hätten. Der Power-Stern fand sich dann unten, auf dem hellen Fundament des sinnlosen Bauwerks. Eine Zumutung ist auch der Schacht, der sich über dem Energieherz nach oben zieht. Mit aneinandergereihten Wandsprüngen erreichte ich den obersten Gang des Labyrinths. Dort traf ich Buddy, den rosa Kanonier, der die Kanone auf dem Schiff startklar machte. Dieser Vorgang wurde in einem späte-

ren Abenteuer noch sehr wichtig. Bei Buddy liegen auch reichlich blaue Münzen; also schnellte ich nach dem Auslösen des blauen Bodenschalters mit Wandsprüngen hinauf.

4. Schaukeln und Wippen

Nun wurde es Zeit, auch den Weg links von den vier Plattformen zu erforschen. Er führte mich zu einer Stange – und diese mich herab. Ein Fly-Guy belästigte mich, der ich doch schon genug Probleme damit hatte, von einer Wippe so abzuspringen, daß ich auf dem hohen Steinblock und nicht im Jenseits landete. Über eine behäbig schwingende, blaue Schaukel, die mir wenigstens festen Halt bot, ging es weiter auf den nächsten Absatz. Der Weg wurde einfach nicht besser: Unsichere Holzbalken und Wippen führten mich weiter nach oben. Ich hielt mich lieber nicht allzu lange auf den Balken auf, denn sie drohten jeden Augenblick wegzubrechen. Von der hellen Plattform mit dem Flammenwerfer sprang ich ein letztes Mal auf die Balken und nahm dann die gelbe Plattform, die mich zu einer schrägen Ebene brachte, die furchtbar glatt war. Das war dem Erbauer scheinbar auch aufgefallen,

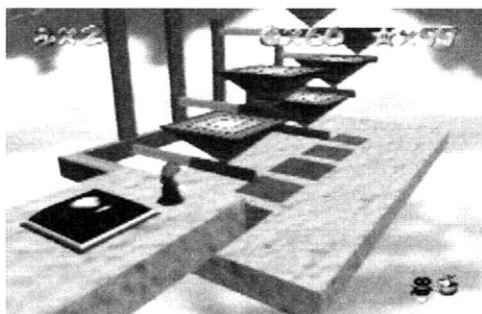
Regenbogenraserei



so daß er Stufen daraufgesetzt hatte. Eine letzte Schaukel brachte mich auf die Plattform mit dem Power-Stern; aber Vorsicht: Ein Flammenwerfer treibt auch dort sein gefährliches Unwesen.

5. Die Pyramidentreppe

Diese fand ich, als ich den vorherigen Weg über die Wippen und Schaukeln wiederholte. Aber diesmal ging ich an der Stelle der hölzernen Schräge mit den Stufen weiter geradeaus. Über die unzuverlässigen Balken und ein steiles Hindernis gelangte ich schließlich zu einem lila Bodenschalter, der die schwebenden Pyramiden so umdrehte, daß ich über sie auf die höher gelegene Plattform mit dem Power-Stern gelangen konnte. Aber wie bei jedem lila Bodenschalter war auch hier die Zeit sehr knapp bemessen.



6. Plattform im Himmel

Um diese Plattform zu erreichen, mußte ich mit Buddy (acht rote Münzen) sprechen, der die Kanone auf dem Schiff vorbereitete. Genau dorthin begab ich mich – auf die gleiche Weise, wie im »Fliegenden Schiff« berichtet. Ich ging zu der Kanone, die sich am Heck des Schiffes befand und richtete das Fadenkreuz auf die Mitte des Regenbogenkreises. So feuerte ich mich auf die Plattform, über der eine gelbe !-Box schwebte. Allerdings hielt auch ein Wurfmufti Wache. Aber meine Furcht, hinuntergeschleudert zu werden, war überhaupt nichts gegen meine Neugierde, was wohl in der Box wäre. Ich traute meinen Augen nicht, es war tatsächlich der letzte reguläre Power-Stern!

SUPER MARIO 64

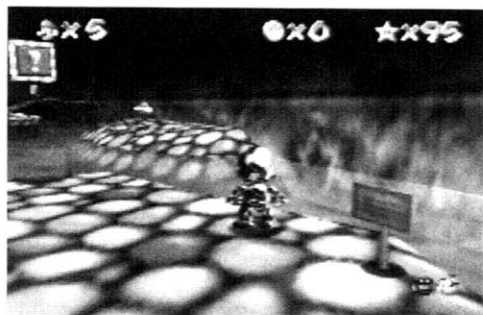
Die farbigen Schalter

Die drei Schalter, die ich an verschiedenen Stellen im Schloß fand, verliehen mir besondere Fähigkeiten. Der grüne Schalter aktivierte die grünen !-Boxen, welche die Titanenkappen enthielten. Diese machten mich unverwundbar. Der rote Schalter sorgte dafür, daß immer genug Flügelkappen in den roten !-Boxen waren. Der blaue Schalter versorgte mich mit Tarnkappen. Nebenbei gab es natürlich in jedem der Paläste einen Power-Stern.

1. Der grüne Schalter

Der Zugang zu dem grünen Schalter befand sich in der grünen Giftgrotte, genauer neben dem See, in dem Nessie schwamm. Von ihrem Kopf sprang ich auf das kleine Landstück, von dem eine Tür

weiterführte. Dahinter folgte ein Gang, der vor einem Sumpfloch endete. Ich sprang hinein und fand mich plötzlich in einer unbekannten Gegend wieder. Das heißt, beinahe erkannte ich nicht einmal mich, denn ich glänzte wie das Silberbesteck beim Besuch der Schwiegermutter. Ich war vollständig von einem metallenen Panzer umhüllt und glänzte, nicht vor Abwesenheit, nicht vor Dummheit – ich glänzte wie ein Titan! Damit dieser Umstand auch in allen anderen Gegenden mit grünen !-Boxen eintreten konnte, mußte ich nur noch den grünen Schalter aktivieren. Damit beeilte ich mich, denn die Wirkung der Titanenkappe ließ nach, und ich mußte noch einige Snifits ausschalten sowie den Strom überqueren, in dem ein mächtiger Sog herrschte. Trieb es mich fort, würde ich den Wasserfall neben dem Schloß hinunterstürzen. Diese lange Anreise wollte ich lieber vermeiden. Ich beeilte mich und vergaß dennoch nicht die zwei roten Münzen, die sich mit einem Extra-Leben-Pilz in einer Nische unterhielten. Über zwei grüne Podeste gelangte ich zu dem



Die farbigen Schalter

grünen Schalter. Nun konnte ich mir die Titanenkappe aufsetzen und die restlichen roten Münzen einsammeln, die alle in der Nähe waren. Dafür erhielt ich einen Power-Stern.

2. Der rote Schalter

Als ich zehn Power-Sterne gefunden hatte, schien plötzlich ein starker Lichtstrahl auf den runden Sternenteppich in der Vorhalle des Schlosses. Ich trat ins Helle und schaute nach oben, direkt in den Ursprung des Lichts. Plötzlich fand ich mich an einem seltsamen Ort wieder – eine Plattform schien bis in den Himmel gebaut, umgeben von vier Türmen, die noch höher als diese waren. Und was noch ungewöhnlicher war: Ich flog wie ein Vogel!

Diesen Umstand nutzte ich sofort gnadenlos aus, indem ich die acht roten Münzen einsammelte, die den Luftraum verunsicherten. Sie schwebten paarweise zwischen den Türmen, aber in unterschiedlicher Höhe. Ich klapperte sie der Reihe nach ab, durchquerte alle Münzenringe und sammelte so die acht roten Münzen. Navigationsversuche kosten den Flugschüler nichts, denn im Falle eines mög-



lichen Scheiterns landet jeder am Ausgangspunkt in der Halle des Schlosses – ohne ein Leben zu verlieren.

Nach dieser Aktion wartete auf der Ebene in der Mitte nicht nur ein roter Bodenschalter, sondern auch ein Power-Stern. Der Stern machte mich einfach nur glücklich, während das Betätigen des Schalters die roten !-Boxen aller Gegenden aktivierte. Das freute mich noch mehr. Warum? In den roten Würfeln würde ich immer wieder Flügelkappen finden – und fliegen. Wahrlich, ich sage euch: Es ist großartig.

SUPER MARIO 64



3. Der blaue Schalter

Im Keller ging ich nach rechts, den grünen gebogenen Gang entlang. Nach der Tür hielt ich mich weiter rechts, bis ich auf eine weitere Pforte stieß, die hinter einer Pfütze lag. In diesem Raum befand sich ein Bassin. Ich wollte mich abkühlen und sprang hinein. Dabei entdeckte ich, daß ich einen Tunnel durchtauchen konnte. Am anderen Ende fand ich wieder ein Bassin, in dem zwei Säulen standen. Nach dem Hinweisschild kam ich zu dem Schluß, daß ich diese ein wenig stauchen sollte. Ich sprang auf die Säulen, dann in die Luft und ließ mich fallen. Als ich auch

die zweite auf diese Art eingedrückt hatte, fiel plötzlich das Wasser, und ich konnte die Tür am Grund des Bassins öffnen. Sie führte in den ... Konnte das wahr sein? Ich war ebenso verblüfft – sie führte in den Burggraben des Schlosses, der ebenso trocken wie das Zimmer war. Aber mein Entdeckergeist war noch lange nicht erschöpft: Rechts, in der Nähe des Wasserfalls entdeckte ich ein Loch im Boden. Wasser verschwindet in einem riesigen Leck? Das war ein Fall für einen Klempner: Ich sprang in den Abgrund und fand mich in dem blauen Schalterpalast wieder. Die Wirkung der Kappen, die in den blauen Boxen waren, konnte ich gleich testen: Ich erschien nur noch angedeutet in der Landschaft. Gesehen wurde ich allerdings noch, denn jemand feuerte auf mich.

So bereitete ich mich lieber darauf vor, den steilen Abhang hinabzurutschen. Das tat ich aber so, daß ich wenigstens die roten Münzen einsammeln konnte, die auf den grünen Plattformen waren. Ich mußte kräftig aufstampfen, um bei den vier roten Münzen anzuhalten, denn die Abfahrt war rasant. Unten angekommen, warteten wieder verheerende Elemente wie Feuer und

Die farbigen Schalter

elektrische Entladungen in Kugelgestalt. Als mich das Feuer erwischte, blieb ich trotzdem besonnen. Verloren ist noch nichts, wenn der Hosenboden brennt. Nur nicht die Kontrolle verlieren. Über eine Wippe gelangte ich hinauf zu einer gelben !-Box.

Weitere vier Münzen fanden sich im hinteren Teil des Parcours – einer Mischung aus Aufzügen und Wippen. Auf der Wippe konnte ich zwei weitere rote Münzen ergattern, die vorletzte schnappte ich mir auf dem Aufzug, die letzte liegt auf dem blauen Schalter, der mir – in allen Welten, die blaue !-Boxen haben – die Unsichtbarkeit und das Durchdringen von Wänden ermöglichte. Das probierte ich gleich am Gitternetz aus.

Einen Power-Stern konnte ich dafür einstecken, daß ich die acht roten Münzen ergattert hatte. Wer auf dem Weg nicht alle roten Münzen einsammeln konnte, sollte wenigstens die Extra-Leben ergattern, von denen es drei gibt. Wenn er dann verunglückt, hat seine Lebenszahl nicht etwa ab-, sondern zugenommen (maximal bis 30 Leben), da Fehlversuche keine Leben kosten.



Tips aus der Klempnerkiste:

Falls die Mütze aus der Box direkt in den Abgrund schweben sollte, sollte man lieber auf die nächste warten, als riskante Fangmanöver zu veranstalten!

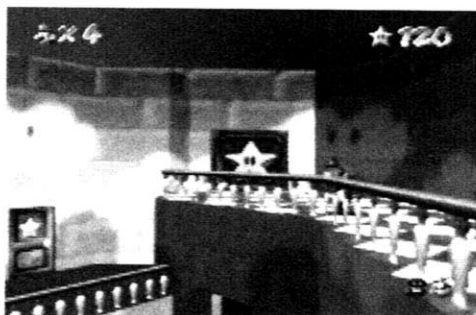
SUPER MARIO 64

Begegnung mit Bowser

1. Bowzers Schattenwelt

Sobald ich acht Power-Sterne zusammengespart hatte, nahm ich mich der großbesterten Tür auf der Galerie im Erdgeschoß an. Der Toad hatte gemeint, die Prinzessin würde sich darin aufhalten. Tatsächlich fand sich hinter der Tür und nach ein paar nach oben führenden Stufen, in einem langgezogenen Saal, ein Wandgemälde meiner Schönen, und ich dachte, wenn ich Anlauf nähme und in das Bild springen würde, so würde ich auf der anderen Seiten schon in ihren Armen landen. Aber es kam alles anders ...

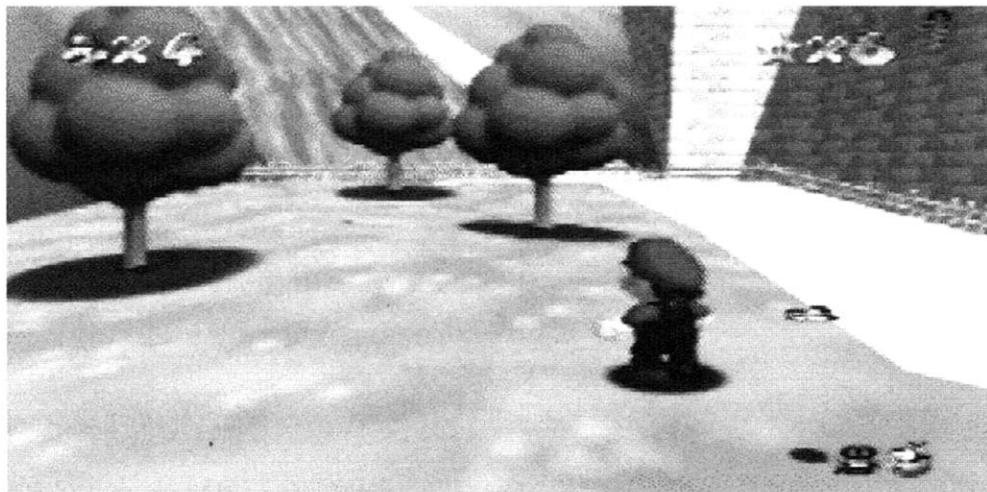
Auf halbem Wege änderte sich das Bild auf grausame Weise. Das schöne Antlitz wandelte sich in Bowzers abstoßende Fratze, und auch der rote Teppich war nicht für den freundlichen Besucher ausgerollt. Unvermittelt öffnete sich eine Bodenluke, und ich stürzte in Bowzers Schattenwelt. Woher ich wußte, daß Bowser hinter all dem steckte? Er lästerte über meine Füße! Aber ich blieb ruhig, denn ich war mir



gewiß, daß sich eine Gelegenheit finden würde, ihm meine Füße ganz aus der Nähe zu zeigen und sie ihn sogar spüren zu lassen.

Direkt neben mir schwebte eine rote Münze. Dummerweise kam ich nicht hin. Eine rote !-Box, die mich hätte fliegen lassen, gab es in dieser Welt der Finsternis auch nicht. Ein paar Steinblöcke weiter entdeckte ich einen lila Schalter. Vielleicht würde der einen Mechanismus auslösen, der mir hilfreich wäre. Ich ging hin. Gerade noch rechtzeitig sah ich, daß der Schalter in gewissen Abständen mit einem mörderischen Flammenwerfer »beheizt« wurde. Ich hatte nicht vor, mich grillen zu

Begegnung mit Bowser



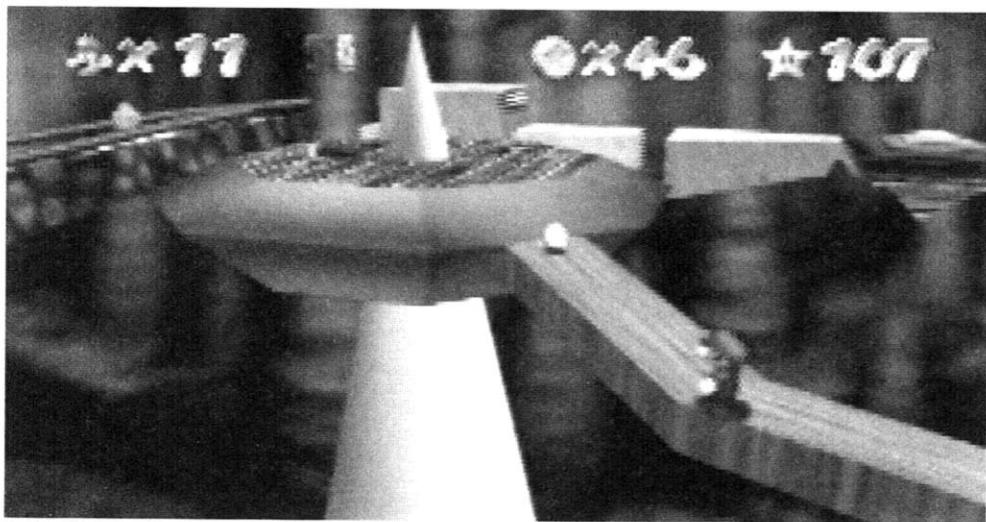
3
KAPITEL

lassen, und war auf der Hut. Als ich den Schalter bedient hatte, flitzte ich schnell zum Anfang zurück. Tatsächlich war die rote Münze jetzt über einen schwebenden Block erreichbar. Ich mußte mich aber ganz schön beeilen. Eine zweite rote Münze lag direkt am Ende des Flammenwerferstrahls. Ich mußte mich vorsehen, daß ich weder in das bodenlose Nichts stürzte noch in die Flamme kam. Der Bodenschalter zauberte auch hier eine Holzkiste in die Luft, die aber mit einigem Geschick überflüssig ist.

Die beweglichen Quadrate halfen mir über den nächsten Abgrund. Hinter der nächsten Steigung war wieder ein Flammenwer-

fer stationiert, aber ich paßte auf. Um höher zu gelangen, mußte ich mich nun auf eine Fortbewegung einlassen, wie man sie nur auf Rummelplätzen vermuten würde. Vier blaue Gondeln bewegten sich durch die Luft. Ich sprang auf und am höhergelegenen Grund auch wieder ab. Auf dem nächsten Plateau erwarteten mich drei Gumbas, die ich gleich zu gelben Münzen verwertete. In der Box verbarg sich ein Extra-Leben. Über eine hölzerne und eine steinerne Brückenkonstruktion drang ich, vorbei an diesen unangenehmen, elektrisierenden Kugeln, zur nächsten roten Münze und zum nächsten Problem vor. Ein sich bewegender Riegel verband drei Felsblöcke. Ich passier-

SUPER MARIO 64



te die Falle in gewohnt geschickter Weise. Dann gingen Bowser die teuflischen Ideen aus. Schon wieder tauchten die beweglichen Quadrate auf. Die rote Münze sammelte ich natürlich ein. Man konnte ja auf den Vierecken bequem durch die Gegend fahren.

Am anderen Ende wartete wieder ein Gumba. Dann mußte ich in die vermeintlich falsche Richtung, aber auf der Plattform mit der metallenen Spitze und der sie umkreisenden Elektrokugel waren nicht nur gelbe Münzen, sondern auch die wichtige rote. Ein schmaler Holzsteg, der mit vier gelben Münzen gepflastert war, führte hinüber.

Wieder auf der anderen Plattform zurück, sah ich das Unglück. Zwei Wippen harrten meiner blauen Latzhosen, begierig darauf, sie untätig in den Abgrund rutschen zu lassen. Aber ich gab mir alle Mühe und sprang von der hinteren Wippe auf den blauen Bogen. Auf dem äußersten lag die vorletzte rote Münze. Die letzte fand sich auf dem blauen Gestell, das die wacklige Konstruktion trug.

Dann stieg ich die grünen Balken hinauf. Nachdem ich den purpurfarbenen Schalter bedient hatte, beeilte ich mich, die karierten Treppen aufwärts zu kommen, denn ein deutliches Ticken signalisierte mir, daß sich die Stufenfolge bald wieder in eine

Begegnung mit Bowser

schräge Ebene verwandeln würde. Auf der letzten Plattform fand ich hinter dem grünen Rohr den Power-Stern für die roten Münzen. Als ich ihn gewonnen hatte, fiel mir auf, daß mir nichts übrigblieb als in den grünen Trichter zu springen.

Nicht ganz zufällig traf ich dort Bowser, der mir eröffnete, die Prinzessin sei nicht hier. Ich konnte nur hoffen, daß sie sich nicht an irgendeinem schrecklichen Ort aufhielt. Geheuer war mir das Ganze nicht. Ein riesiger, gepanzerter, feuerspeiender Dino, der gar nicht gut auf mich zu spre-

chen war, sprang immer wieder auf mich los. Das war meiner Gesundheit sehr abträglich, so daß ich ihn schließlich am Schwanz packte und auf eine der schwarzen Nagelbomben schleuderte.

Bowser war so ziemlich erledigt, aber immer noch genug bei Laune, um mir für das nächste Treffen eine Revanche anzukündigen. Ich hörte gar nicht hin und verschwand mit einem Power-Stern für die acht roten Münzen und dem gehörnten Schlüssel für das Kellergeschoß.



SUPER MARIO 64



2. Bowsers Lavasee

Vor der Wasserwand, die in die wilde Wasserwerft führt, lag der Schacht, der zu Bowsers Lavasee führte. Für den Anfang stellte Bowser mir ein Gitter als Fortbewegungsmittel zur Verfügung. Ich brauche wohl nicht zu erwähnen, daß dieser fliegende Teppich aus Metall gelegentliche Ausflüge in die Lava unternahm, denen ich mich nicht anschließen wollte. Ich sah mich so lange nebenan auf sicherem Stein und beweglichen Plattformen um, verpaßte aber nicht den Anschluß, wenn es auf dem Gitter weiterging. Der blaue gewellte Boden, der mich anschließend erwartete, tauchte auch gelegentlich in die Lava. Die höchsten Punkte der Wellen waren jedoch sicher, so daß ich verschnauften konnte.

Auf den nächsten Plattformen gab es kleinere Reibereien mit einem Bully und drei Gumbas. Zwischen den beiden störenden Spezies führte eine Metallkonstruktion zu einer Plattform, die neben gelben auch eine rote Münze aufwies. Diese holte ich mir natürlich, ehe ich zurückkehrte. Am Ende der Bahn kletterte ich an einer Stange hoch und sprang auf die höhere Ebene. Die zwei Plattformen kippelten leicht, hinderten mich aber nicht weiter daran, auf der ersten eine rote Münze einzusammeln und mich an einer grünen Stange weiter nach oben zu ziehen. Dort wartete oben in der Ecke eine weitere rote Münze. Gegenüber war ein Lift von einem Gitter umgeben. Der brachte zunächst einmal nur Luft nach oben, denn ich hatte vorher schon bemerkt, daß unter dem Lift eine weitere rote Münze schwebte. Ich sprang, als der Lift weg war, nach unten, an die Stelle mit

Begegnung mit Bowser

dem Bully. Dann wiederholte ich den Weg, bis mich der Lift höher hinaufbrachte. Über zwei Gitter und mit einem gelben Taxi, das mich an einer Flamme vorbeifuhr, gelangte ich zu einer gelben Schräge, die ich erklomm, um eine weitere Plattform zu erreichen, wo ein Bully eine rote Münze bewachte. Anschließend gelangte ich über ein hochgespanntes Gitter weiter nach links, genau vor zwei helle Plattformen, die sich ständig verschoben. Ich umging zwei Bullies und stieg auf eine komfortable gelbe Steigung, die mich eine Etage höher brachte. Auf dem Absatz war eine gelbe !-Box, die ein Extra-Leben enthielt und gelegentlich verschwand. Scheinbar schwankte die ganze Konstruktion Bowser's. Ich wartete einfach ab, bis die Box wieder in meine Reichweite kam. Die gelben Gitter verbanden insgesamt vier blaue Plattformen. Auf der vorletzten gab es die sechste rote Münze, und von der letzten sprang ich auf eine steinerne Brücke, die sich um mehrere Ecken hinzog.



Oben angekommen, blickte ich wieder auf die Lava, zu überqueren nur über den blauen Belag, der regelmäßig in der Glut verschwand. Zudem gab es Flammenstrahlen und eine Elektrokugel, die mich daran hindern wollte, die gegenüberliegende Plattform zu erreichen. Natürlich achtete ich darauf, auch die rote Münze mitzunehmen, die am Ursprung der zweiten Flamme lag.

Die erreichte Plattform bot ein **Energieherz** zum Regenerieren. Nun sprang ich an die Stange und von deren Spitze in die Lücke des steinernen Turms. In gleicher Art und Weise ging es nach unten, dann noch einmal hinauf. Dabei sammelte ich die achte rote Münze auf, die direkt über der Stange schwebte. Der Power-Stern erschien unglücklicherweise auf dem höchsten der Steintürme, und ich mußte mich mit Sprüngen gegen die Wände des

SUPER MARIO 64

mittleren und des größten Turms nach oben drücken. Vom mittleren Turm führte ein schmaler Grat zu dem Power-Stern, aber ich entschied mich lieber für einen Weitsprung. Zurück auf dem letzten Turm, sah ich einen hellen grünen Trichter. Davor lag nur eine auffällige Brücke, die ich so schnell wie möglich überwand. Ich sprang in den Trichter und landete direkt vor Bowser.

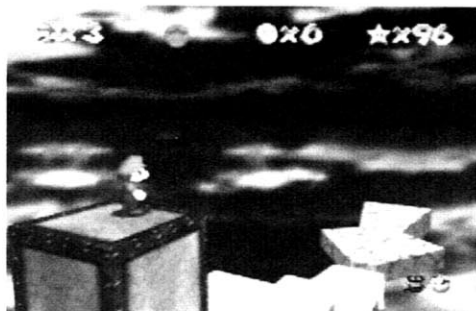
Er war nicht sehr erfreut. Genaugenommen wollte er die Power-Sterne von mir zurück. Dann sprang er herum, daß die Ebene, auf der wir standen, aus dem Gleichgewicht geriet. Das half ihm nicht weiter. Ebenso wenig wie der Umstand, daß er sich unsichtbar machte, um an anderer Stelle wieder aufzutauchen. Sobald ich hinter ihn gelangt war, packte ich ihn am Schwanz und schleuderte ihn auf die schwarzen Nagelbomben am Rand der Plattform. Er gab sich geschlagen, rückte den Schlüssel heraus und drohte mir an, er würde am höchsten Punkt des Schlosses warten.

3. Bowzers Luftschloß

Wo soll ein Luftschloß schon liegen? Im zweiten Stock führte eine blaue Treppe zu einer besternten Tür. Dahinter folgte eine lange Treppe und schließlich ein Schacht. Dieser führte mich in Bowzers Luftschloß. Hier sollte die letzte Begegnung mit dem Bösewicht stattfinden.

Der Parcours bestand aus allen Gemeinheiten, mit denen Bowser seine Welten bis hierhin schon gepflastert hatte. Hinzu kam, daß er sich alle Mühe gab, die acht roten Münzen gut zu verstecken. Die erste fiel mir nur auf, weil sie einen kleinen Schatten auf den blauen Riegel warf, der sich aus der letzten Stufe schob. Ich konnte sie erreichen, indem ich die Kiste bis an den Rand schob und dann so absprang, daß ich auf dem Riegel landete und ihn noch rechtzeitig verlassen konnte.

Begegnung mit Bowser



Über die blaue Schlängelwippe, den gelben Weg und die steinerne Brücke kämpfte ich mich zu der zweiten roten Münze vor. Sie lag auf der steinernen Brücke nach der drehenden Plattform. Aber ganz unbewacht war sie nicht: Eine Piranha-Pflanze verteidigte sie. Vor der nächsten Holzwippe stieg ich hinunter auf die blaue Plattform. An deren rechter Seite fand sich auf einer kleinen angebauten Stufe die dritte rote Münze. Über die Wippe gelangte ich dann auf das Riesenrad mit den blauschwarzen Gondeln. Von denen katapultierte ich mich auf die nächsthöhere Plattform, wo ich einen Bodenschalter fand. Der verwandelte die schräge Ebene vor mir in eine Treppe – ich mußte mich aber schrecklich beeilen.



Auf dem grünen Teppich, der sich steil nach oben zog, fand ich, an der höchsten Stelle, die nächste Münze. Der Aufstieg war sehr bequem, aber leider mit drei Flammenwerfern garniert. Auf dem karierten Grund lauerte eine Piranha-Pflanze, die mich nicht daran hindern konnte, die fahrende Plattform mit dem Pfeil zu engagieren. Zufälligerweise gab der Pfeil die Richtung an. Gepflastert war der Weg mit vier Hindernissen, über denen ich mein Gefährt nicht aus den Augen verlor – so wenig wie die rote Münze, die über dem ersten schrägen Holzbalken lag. Ich angelte sie mir, und mein Taxi setzte mich auf einer kleinen Brücke vor einer drehenden Plattform ab. Zwei Bob-ombs freuten sich so über meine Ankunft, daß sie explodierten.

SUPER MARIO 64



Auf der Plattform wartete die sechste rote Münze auf mich. Unglücklicherweise feuerte man auf mich. Ich beeilte mich, auf die nächste rotierende Plattform zu kommen, wo zwei Elektrokugeln ausgerechnet die Stange umkreisten, an der ich mich auf die nächsthöhere Ebene zog. Hier warteten ein Gumba und zwei süße Riegel, denen noch der Schokoladenüberzug fehlte. Sie bewegten sich über einem Abgrund, in dessen Mitte eine Stange gepflanzt war. Auf dieser befand sich die siebte rote Münze.

Auf der anderen Seite warteten nur zwei Bob-ombs. Ich stieg die steingraue Brücke hinab, in der Gefahr, etwas »angeheizt« zu werden. Oben angekommen, erblickte ich die Konstruktion aus zwei Riesenrädern mit blauschwarzen Gondeln. Oben erwartete mich eine Plattform mit drei Gumbas. Ihnen auf den Kopf zu springen, war dies-



mal etwas schwerer, denn hier oben herrschte eine starke Brise. Von der Plattform ging es zu dem grünen Trichter, der mich zu Bowser bringen würde. Aber mein Mißtrauen gegen Bowser und meine unschlagbaren Arithmetikkenntnisse ließen mich auch unter den blauen Stufen nachsehen. Tatsächlich fand ich dort die fehlende achte Münze. Mit dem Power-Stern stieg ich hinab in den Trichter.

Mit Orgelklängen und der Einladung zu (m)einer Grillparty begrüßte mich Bowser. Doch ich ließ mich von seinem Appetit nicht einschüchtern. Der Kampf war nicht gerade einfacher geworden, denn Bowser mußte dreimal auf Kugelbomben landen, um sich geschlagen zu geben. Dabei mußte ich ihn gut plazieren, denn flog er nur so von der Arena, kehrte er immer wieder zurück. Bei seiner gewichtigen Landung brach dann ein Teil der Kampffläche ab

Begegnung mit Bowser



3
KAPITEL

und verschwand in der Tiefe. Nebenher bedrohten mich auch noch blaue umherwuselnde Flammen, und wenn Bowser derb aufstampfte, mußte ich den gefährlichen Wellen der Erschütterung ausweichen. Aber Bowser gab seinen Widersachern unbegrenzte Chancen: Flog ich erledigt aus dem Trichter, fand sich hinter dem linken Schornstein immer wieder ein Extra-Leben, so daß der erfolgreiche Abschluß des Kampfes nur eine Frage der Zeit war.

Schließlich hatte ich ihn bezwungen, und ein Power-Stern erschien – ein besonderer, denn kaum hatte ich ihn berührt, flog ich mit einer Flügelkappe direkt vor das Schloß. Dort erschien mir Prinzessin Toadstool, begleitet von zwei Toads. Sie bedankte sich bei mir, gab mir – ich werde immer noch rot – einen Kuß und versprach, einen Kuchen für den Held zu backen.

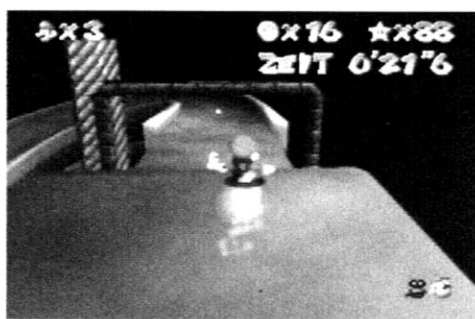
SUPER MARIO 64

Geheime Sterne

1. Toadstools Rutschbahn

Im Erdgeschoß des Schlosses, auf der Galerie, fand ich eine Tür mit einer Eins darauf. Der Eintritt kostete also nur einen Stern. Dafür wurde mir jede Menge Spaß geboten. Ich betrat den Raum und sprang durch das rechte Fenster. Vor mir wartete eine Rutschbahn. Unten angekommen, wartete in einer Box ein Power-Stern auf mich. Einen zweiten bekam ich, weil ich weniger als 21 Sekunden unterwegs war. Na gut, die Zeit war schwer zu schaffen, aber wenn man so wie ein gewisser schlauer Klempner nach dem Tunnelausgang bei dem ersten Absatz nach links über die Bande springt, spart man eine ganze Schleife. Und keine Angst, Abstürze kosten

keine Leben, was mich bei der bodenlosen Tiefe unter mir doch ein wenig verwunderte.

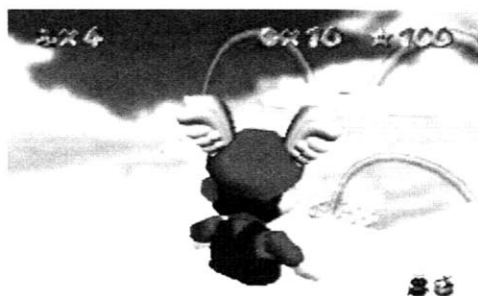


2. Die Regenbögen

Im zweiten Stock des Schlosses, links von der Uhr, war eine Nische in die Wand eingelassen. Der Schacht, der von dort abging, führte geradewegs in die Wolken. Ein Fall für die Flügelkappe, die sich gleich auf der Ausgangswolke fand. Nachdem ich die verschiedenen Wolken besucht und dabei acht rote Münzen gesammelt hatte, erhielt ich einen zusätzlichen Power-Stern.



Geheime Sterne



3. Verstecktes Aquarium

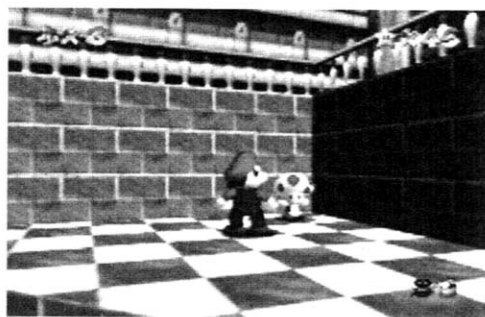
In dem Raum, der zur Welt der Piraten führte, fielen mir zwei Löcher in der Wand auf. Sie lagen sehr hoch, und so mußte ich mich zu einem Salto rückwärts entschließen. In dem einen Loch fand ich einen Pilz, der mir ein Extra-Leben schenkte, und das andere Loch war der Eingang zu dem versteckten Aquarium. Dort verdiente ich mir schnell einen Power-Stern, indem ich die acht roten Münzen einsammelte. Vier davon befanden sich umringt von gelben Münzen, die anderen vier lagen allein auf dem Grund des Aquariums. Auf einem Podest in der Mitte des Bodens erschien der Power-Stern. Leicht verdient war er deswegen, weil mir, dank der vielen Münzen, nie der Sauerstoff ausging.



4. Hasenjagd

Im Keller begegnete mir, nachdem ich eine gewisse Anzahl von Sternen eingesammelt hatte, zweimal der gleiche gelbe Hase. Er hoppelte zwar schnell vor mir weg, aber ich hechtete ihm nach und fing ihn. Um freizukommen, gab er mir beide Male einen Power-Stern. Ich fand das nett, beim nächsten Hasenbraten werde ich daran denken. Guten Appetit!

SUPER MARIO 64



5. Toads Geschenke

Toad verteilt nicht nur Hinweise, sondern an drei Stellen auch jeweils einen Power-Stern. Am Eingang zur grünen Giftgrotte und gegenüber dem Wandbild zum »Fliegenpilz-Fiasko« sind solche wertvollen Geschenke zu haben; den dritten hält ein gelangweilter Toad im 2. Stock des Schlosses bereit.



Im 120-Club

Als ich alle einhundertzwanzig Power-Sterne eingesammelt hatte, sah ich mich vor dem Schloß um. Dabei fiel mir auf, daß der Kanonentrichter nicht mehr mit einem Gitter versperrt war. Ich sprang hinein und katapultierte mich auf das Dach. Was meint Ihr, wen ich da traf? Tatsächlich wartete mein alter Freund Yoshi auf mich. Er sagte natürlich, daß er fest an meinen Sieg geglaubt hatte, aber ... Es war schwer genug, aber er behielt noch eine Überraschung für mich bereit. Meine Lebenszahl sauste plötzlich auf einhundert, und ich spürte neue Kräfte. Bei einem Dreisprung versprühte ich sogar Funken. So energiegeladen verlasse ich Euch jetzt, aber nicht ohne Versprechen, daß bald neue Abenteuer auf mich warten ...

Mario-Infos



4

KAPITEL

Mario-Infos

137

SUPER MARIO 64

Erklärung der Fremdwörter

Die Lösung in unserem Buch basiert auf dem geheimen Tagebuch von Mario, der sich durch seine häufigen Besuche in der Bibliothek des Schlosses viele Fremdwörter aneignete, die jungen Lesern vielleicht Kopfzerbrechen bereiten. Da wir Marios Beschreibung so genau wie möglich wiedergeben wollten, haben wir uns entschlossen, eine kurze Erklärung möglicherweise unklarer Begriffe nachzuliefern.

Mario-Infos

absolvieren	erfolgreich durchlaufen
agil	flink
Antlitz	Gesicht
a propos	nebenbei bemerkt
Archillesferse	(einzige) verletzliche Stelle
Architekt	Fachmann, der Bauwerke entwirft und gestaltet
Arena	Kampfplatz, Sportplatz
arrogant	übermäßig von seinem Können überzeugt
Atlantis	sagenhaftes, versunkenes Inselreich
Ballistik	Lehre von der Bewegung von Geschossen
Bibliothek	Raum oder Gebäude zur Aufbewahrung von Büchern
Bö	plötzlich auftretender Wind
Bombardement	Abwurf von Bomben auf ein Ziel
Botanik	Wissenschaft von den Pflanzen, Pflanzenkunde
Bug	Vorderteil eines Schiffs (Hinterteil: Heck)
Cheat	Mogelei
Controller	Eingabegerät für das Nintendo 64, auch Gamepad genannt
Crash	Zusammenstoß (englisch)
Ebene	flaches Land, Plattform
energisch	voller Energie; mit Nachdruck; zielstrebig
entern	(ein Schiff) gewaltsam erobern
(sich) entpuppen	sich (überraschend) zeigen als
Eruption	vulkanischer Ausbruch
Fair Play	anständiges Spiel
Fiasko	Mißerfolg, Reinfall
Front	Vorderseite
Gallien	Reich im heutigen Norditalien, Frankreich und Belgien
Grat	schmalere Rücken eines Berges
Iglu	kuppelförmige Schneehütte des Eskimo-Volkes
Installation	Einrichtung, Einbau

SUPER MARIO 64

Instinkt	ererbtes Verhalten zum Steuern lebenswichtiger Handlungen
Jux	Spaß
Kollektion	Sammlung
Kollision	Zusammenstoß
konsequent	fest entschlossen
Konstitution	körperliche Verfassung
Konstruktion	Entwurf, Bau
Krater	tiefe, trichterförmige Bodenöffnung
kreieren	erstellen
lädiert	beeinträchtigt, beschädigt
Lagune	Wasser, das vom Meer durch einen Landstreifen abgetrennt ist
Lava	flüssige, glühende Masse, die bei einem Vulkanausbruch entsteht
lax	nachlässig
Lift	Fahrstuhl
miesepetrig	verdrossen
militant	streitbar, mit Kampf verbunden
Monarch	Herrscher
Muräne	Gattung räuberischer, aalförmiger Fische
Navigation	Kursbestimmung
Nessie	sagenhaftes Seemonster im schottischen See Loch Ness
Obelisk	hoher, rechteckiger Pfeiler, der oben spitz zusammenläuft
Parcours	Hindernisstrecke
Pazifist	jemand, der kriegerische Auseinandersetzungen ablehnt
Pharao	im Altertum Herrscher über das ägyptische Volk
Physik	Wissenschaft über die Zusammenhänge der nicht lebenden Natur
Piranha	südamerikanischer Raubfisch

Mario-Infos

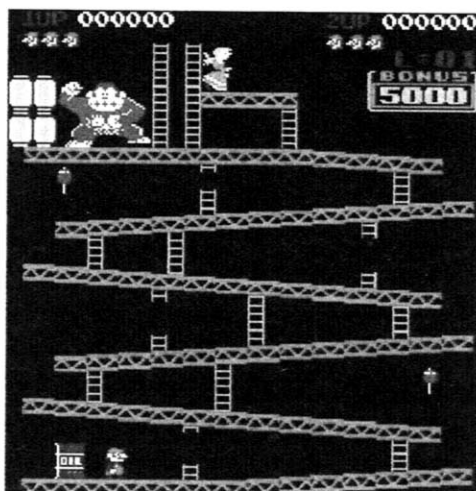
Plateau	Hochebene, flaches Land z.B. auf einem Berg
Plattform	Bereich mit meist guter Aussicht
Podest	Treppenabsatz
(Blüten-)Pollen	Blütenstaub
possierlich	belustigend wirkend in seiner Art
postieren	(an einem bestimmten Platz) aufstellen
Revanche	Vergeltung für eine erlittene Niederlage, Gegenmaßnahme
rotierend	sich drehend
Salär	Lohn
Salto	Luftsprung mit Drehung
Sarkophag	(meist reich geschmückter) Sarg
signalisieren	zeigen, übermitteln
Sound	Klang
Steinway	berühmter Klavierhersteller
Stewardess	Flugbegleiterin
Tang	in Küstennähe ins Meer wachsende Algen
Teatime	Teezeit (englisch)
teleportieren	über große Entfernung transportieren
Terrain	Gebiet
tingeln	umherziehen
Titanen	riesenhafte Götter in der griechischen Sage
Torero	Stierkämpfer
trist	traurig, trostlos, öde
Unhold	Unmensch; jemand, der Schreckliches tut
Vegetation	Gesamtheit der Pflanzen eines Gebiets
Visier	Zielvorrichtung
Voyeur	jemand, der andere gern beobachtet
Zerberus	Wachhund in der griechischen Sagenwelt

SUPER MARIO 64

Steckbrief: Super Mario

Geburtsdatum und Herkunft

Das Licht der virtuellen Welt erblickte Super Mario 1981 in Kyoto, dem Stammsitz von Nintendo. Er entsprang der Phantasie des Spieleerfinders Shigeru Miyamoto und trat erstmals in dem Jump'n Run »Donkey Kong« in Erscheinung. Dort jagt der kleine Kerl den Gorilla Donkey Kong, der seine Freundin entführt hat. Und während er über Rampen läuft, Leitern ersteigt und auf Förderbändern balanciert, wirft der Affe mit Fässern nach ihm. Das Automatenenspiel »Donkey Kong« entwickelte sich 1981 zu Nintendos erstem Super-Hit. Super Mario wurde ursprünglich einfach nur »Jump-man« genannt. Aber schon für seinen zweiten Auftritt in einem Videospiel – 1982 noch als Nebenfigur in Donkey Kong Jr. – erhielt er dank seiner Beliebtheit einen eigenen Künstlernamen.



Donkey Kong, 1981

Mario-Infos



4

KAPITEL

Wohnsitz und Beruf

In den ersten Donkey-Kong-Spielen war Super Mario noch als Zimmermann und Zoowärter tätig, der einen ausgeflippten Gorilla über Baugerüste verfolgte. Doch dann schulte er um auf Klempner, zog nach New York und machte sich selbständig. Seitdem lebt und arbeitet Super Mario in der virtuellen Version von Brooklyn. In der Kanalisation, einer phantastischen Röhrenwelt unterhalb der Millionenmetropole, erlebt er die haarsträubendsten Abenteuer. In der absonderlichen Welt von Super Mario und seinem Bruder Luigi gibt es Pilze, die sie größer und kräftiger werden lassen, feuerspeiende Blumen und umherflitzende Schildkröten.

Nebenberuf

Als Klempner nicht voll ausgelastet, hat sich Super Mario nebenbei zum beliebtesten Videospiel-Helden der Welt hochgearbeitet. Inzwischen ist er aber auch in fast allen anderen Medien erfolgreich, sei es als Comic-Held, Filmstar, Popmusiker oder Werbeträger.

SUPER MARIO 64



Erkennungsmerkmale

Seine pummelige Gestalt, Knollennase, Kulleraugen und Schnauzbart machen Mario unverwechselbar. Meist trägt er einen Overall und eine Mütze in knalligem Rot. Aber in seinen Abenteuern greift er auch schon einmal auf Waschbärenkostüme und andere unauffällige Verkleidungen zurück. Begleitet wird er zumeist von seinem Bruder Luigi, Prinzessin Toadstool und dem Dinosaurier Yoshi.

Charakter

Super Mario verkörpert den Typus des italienischen Einwanderers in Amerika, der die Tücken des Daseins mit Humor und Gewitztheit meistert. Statt Hindernissen und Gefahren immer nur frontal zu begegnen, versucht er sie möglichst zu umgehen. Kurz: Er ist klein, aber oho, ein gutmütiger Antiheld, der es mit jedem Unhold aufnimmt.



Aufenthalt

Super Mario ist derzeit in den N64-Spielen »Super Mario 64« und »Mario Kart 64« sowie auf dem Game Boy in »Super Mario Land 4« zu sehen. In den vergangenen Jahren hielt er sich häufig in folgenden Spielen für die TV-gebundenen Konsolen Super Nintendo und NES sowie für den tragbaren Game Boy auf:

»Donkey Kong« (1981/NES)

»Donkey Kong Jr.« (1982/NES)

»Mario Bros.« (1983/NES)

»Super Mario Bros.« (1985/NES)

»Super Mario Bros. 2« (1988/NES)

»Super Mario Land« (1989/Game Boy)

»Super Mario Bros. 3« (1990/NES)

»Dr. Mario« (1990/NES und Game Boy)

»Super Mario World« (1991/SNES)

»Super Mario Land 2« (1992/Game Boy)

»Super Mario Kart« (1992/SNES)

»Mario Paint« (1992/SNES)

»Super Mario All Stars« (1993/SNES)

»Mario und Yoshi« (1992/Game Boy und NES)

»Wario Land – Super Mario Land 3« (1994/Game Boy)

»Mario's Picross« (1995/Game Boy)

»Tetris und Dr. Mario« (SNES/1995)

»Yoshi's Island – Super Mario World 2« (SNES/1995)

SUPER MARIO 64

Seine größten Coups

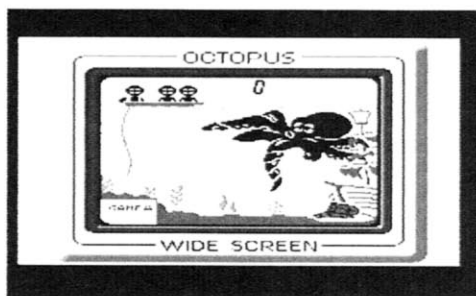
Super Mario durchbrach 1993 als erster Videospiel-Held überhaupt die Schallmauer von 100 Millionen verkauften Spielekassetten. Mittlerweile sind es bereits 120 Millionen, davon 5 Millionen in Deutschland. Der Titel »Super Mario Bros.« ist mit weitem Abstand das meistverkaufte Videospiel aller Zeiten. Weltweit wurde diese Kassette 40 Millionen Mal verkauft. Das entspricht vierzigmal den Anforderungen an eine Platin-CD. Bei jungen Amerikanern ist Super Mario bekannter als Mickymaus.

Die Erfolgsgeschichte von Nintendo

Die japanische Firma Nintendo wurde vor mehr als 100 Jahren, genauer gesagt 1889, gegründet. Das Unternehmen stellte Spielkarten her – mit einem Geschick, das zur Marktführerschaft verhalf. Hiroshi Yamauchi, der 1949 die Leitung übernahm, erweiterte die Produktionsgebiete aus. Vor allem mit elektronischem Spielzeug, etwa einem Lichtgewehr, wurde Nintendo recht erfolgreich. Als Yamauchi in den 70er Jahren die ersten Schritte von Atari und Magnavox auf dem Gebiet der Videospiele sah, fing

er Feuer. Er besorgte sich eine Lizenz, um die Odyssey-Konsole von Magnavox in Japan herzustellen und zu vertreiben.

Später entwickelte Nintendo selber ein einfaches Videospiel, »Color TV Game 6«, dem weitere folgten. Außerdem konstruierte das Unternehmen – hier als Vorreiter – taschenrechnergroße LCD-Spiele (»Game & Watch«) und stieg in den Automatenmarkt ein. Währenddessen, Anfang der 80er Jahre, boten eine ganze Menge Hersteller ihre Spielkonsolen an, einige davon bereits mit wechselbaren Spielekassetten.



Game & Watch

Auch hier wollte Nintendo mitmischen – und das mit Nachdruck. Yamauchi wollte eine Spielkonsole, die wesentlich preiswerter, aber viel besser als die Konkurrenz war.

Mario-Infos

Für eine überlegene Bilddarstellung wurde neben dem 8-Bit-Prozessor ein Grafikchip eingesetzt. Das Gerät erhielt mit 2 KB weitaus mehr Arbeitsspeicher als das VCS-System von Atari; auch die Kapazität der Spielkassetten war um einiges höher. 1983 wurde das 100 Dollar teure Produkt in Japan vorgestellt: Famicom – Familiencomputer. Es verkaufte sich bestens und verdrängte die Mitbewerber.

Yamauchi packte nicht nur das Hardware-, sondern auch das Software-Geschäft clever an. Ihm war bewußt, daß Famicom auf Dauer nur bestand, wenn Nintendo unermüdlich ausgezeichnete Software anbot. Also stellte er Entwickler-Teams zusammen, die miteinander um gute Spiele wetteiferten. Nur die besten Ergebnisse wurden produziert. Vor allem ein Spieledesigner erwies sich als Erfolgsgarant: Shigeru Miyamoto. Er entwarf die Mario-Figur, die erstmals 1981 in dem Automaten-Hit »Donkey Kong« auftrat, und war für fantasievolle Spiele wie »Super Mario Bros.« und »The Legend of Zelda« verantwortlich. Genauso bedacht ging Nintendo das Lizenzgeschäft an. Jedes Famicom-Spiel eines Fremdherstellers bedurfte der Geneh-

migung von Nintendo und brachte auch ein hübsches Sümmchen an Lizenzgebühren ein. Später wurde Nintendo rigoroser: Jeder Lizenznehmer durfte nur noch einige Spiele pro Jahr für das Famicom entwickeln, um eine gleichbleibend hohe Qualität zu gewährleisten.

Nintendo verdiente prächtig; allein von den Mario-Spielen wurde eine zweistellige Millionenzahl abgesetzt. Die Konsole machte die in Japan sehr beliebten Rollenspiele populär, an deren Anfang »Dragon Quest« im Jahre 1986 stand. Im gleichen Jahr brachte Nintendo ein Diskettenlaufwerk für das Famicom heraus, das sich jedoch nur mäßig verkaufte.

SUPER MARIO 64

Eroberung der USA

Bis 1982 stiegen die Videospiel-Umsätze in den USA dramatisch an. Atari konnte 20 Millionen VCS-Systeme verkaufen. Es wurden Millionen von Spielkassetten produziert. Im Glauben, der Markt würde weiter im gleichen Maße wachsen, stellte Atari bald 6 Millionen E.T.-Spiele her; für Pac-Man wurden sogar mehr Kassetten angefertigt, als es überhaupt Konsolen dafür gab. Produzieren von Videospielen war für einige Unternehmen wie eine Lizenz zum Geldddrucken. Zahlreiche Spiele mit mieser Qualität wurden auf den Markt geworfen. Dann passierte etwas, womit offenbar niemand gerechnet hatte: Der Markt war gesättigt. Die Zuwachsraten stiegen nicht wie erhofft, die Leute hatten genug von schlechten Spielen, der Einfluß von Homecomputern machte den Konsolen Marktanteile streitig. Die ungeheuer großen Stückzahlen ließen die Preise dramatisch sinken. Der Umsatz in den USA sank von 3 Milliarden Umsatz im Jahre 1982 auf 100 Millionen ein Jahr später.

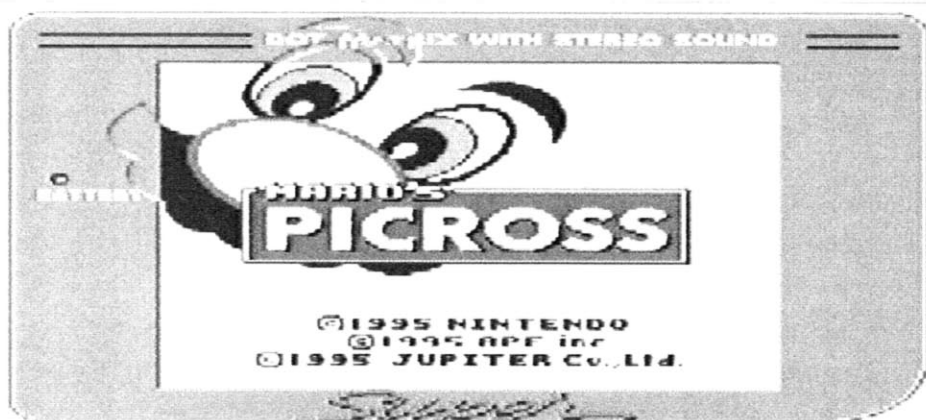
Atari stand kurz vor dem Aus; den anderen, kleineren Mitbewerbern ging es nicht viel besser. Der Handel wurde extrem sensibel, was das Thema Videospiele betraf. Der ganze Markt brach zusammen. In einem Land hingegen wuchs die Branche unaufhörlich: Japan. Nintendo war überzeugt, daß die Ursache für den Niedergang in den schlechten Spielen lag, die den Markt zerstören, und weniger an den fehlenden Spielern – denn die Arcades, die Spielhallen, erfreuten sich weiterhin großer Beliebtheit.

Seit 1980 hatte Nintendo eine Niederlassung in den USA, gegründet von Yamachis Schwiegersohn Minoru Arakawa. Dort wurden mit Automaten Spielen wie »Donkey Kong« sowie den Game & Watch-LCD-Spielen gute Geschäfte gemacht.

Mario-Infos

4

KAPITEL



Nintendo **GAME BOY™**

Yamauchi beschloß, den Versuch zu wagen, mit dem Famicom Amerika zu erobern. Dazu wurde das Gerät geändert. Es bekam ein seriöseres Design, und Nintendo vermied strikt Tabuwörter, die Händler an das große Fiasko mit Atari & Co. erinnerten: Statt *Videospiel* hieß es nun *Entertainment System*, statt *Controller* *Control Deck*, statt *Spielkassette* *Game Pack*. Mit großzügiger Unterstützung des Handels – zum Beispiel Rücknahme-garantie und Schaufensterdekoration – schaffte es Nintendo Weihnachten 1985 tatsächlich, eine Reihe von Händlern zu überzeugen, das Nintendo Entertainment System, wie das Famicom in den USA (und Europa) genannt wurde, ins Programm zu nehmen.

Das NES verkauft sich erst zögerlich, dann immer besser: 1986 eine Million, 1987 drei Millionen, 1988 sieben Millionen. 1989 stand in jedem vierten Haushalt der USA ein NES, 1990 in jedem dritten. Der Erfolg gab der einst daniederliegenden Branche allgemein Impulse – Videospiele waren wieder in.

Die anderen Konsolenhersteller schlofen nicht; vor allem Sega profitierte von dem Aufschwung: Während sich Nintendo auf dem Erfolg des NES ausruhte, tüftelte Sega eine – die erste – 16-Bit-Konsole aus, angetrieben durch den Prozessor 68000 von Motorola.

SUPER MARIO 64

Ähnlich, wie später die PlayStation konstruiert wurde, war das Genesis, wie das Gerät in Japan hieß, eine Adaption von Spielautomaten. Genesis erschien 1989 in Japan und ein Jahr später als Mega Drive in den USA. Neben der überzeugenden Technik machte Sega vor allem eins richtig: Man dachte an die Software. Aufgrund der Ähnlichkeit zwischen Mega Drive und den Sega-Automaten stand ein überzeugender Katalog sehr guter (und bekannter) Spiele zur Verfügung. In den ersten Jahren waren die Verkaufszahlen mäßig, doch nach und nach holte Sega auf. Vor allem gelang es dem Unternehmen, seinem Gerät ein cooleres Image zu vermitteln – Teenager taten Nintendo als Kinderspielzeug ab und richteten ihr Interesse auf das 16-Bit-Gerät.

Sega schlug sich auch noch wacker, als Nintendo sein 16-Bit-Gerät auf den Markt brachte – zeitweise wurde ein Marktanteil von nahezu 50 Prozent erreicht, während das Super-NES von Nintendo, 1991 auf den Markt gebracht, die Herzen der Spieler weniger schnell eroberte: Das Unternehmen hatte zu lange gewartet. Später, als die Schlacht um den Next-Generation-Markt

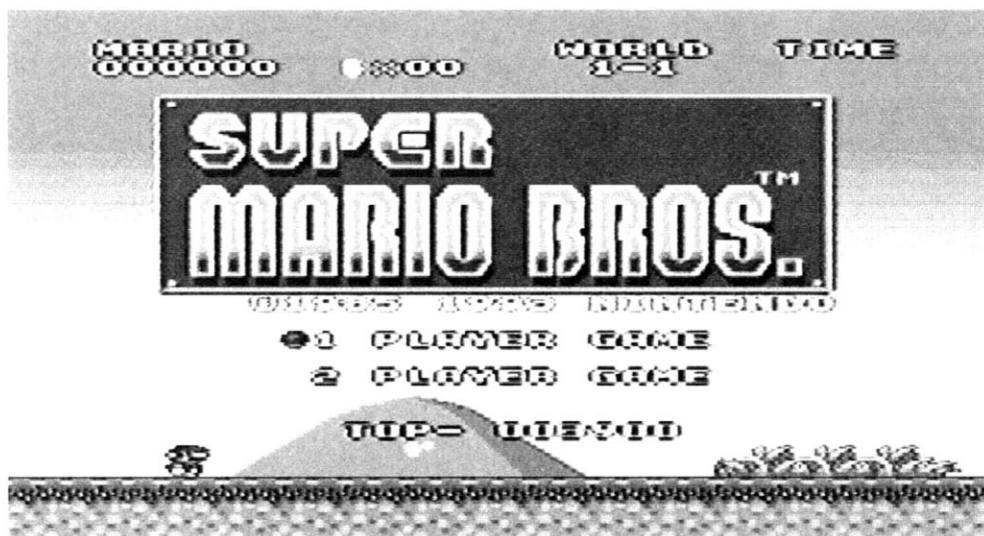
begann, wurde die gleiche Situation Nintendo erneut zum Verhängnis: Vor allem die PlayStation nimmt heute den Platz ein, den Nintendo für sich beanspruchen wollte.

64 Bit

Die erste Konsole, die mit einem 64-Bit-Prozessor arbeitete, war der Jaguar von Atari. Allerdings kommuniziert der Prozessor mit anderen Bauteilen »nur« über eine 32 Bit breite Leitung, und das Ende 1993 vorgestellte Gerät ist heute schon etwas betagt. Mangelhaftes Marketing, unzureichender Vertrieb und fehlende Software sorgten dafür, daß sich das an sich feine Gerät nicht verkaufte.

Die zweite 64-Bit-Konsole ist das Nintendo 64 (N64, sollte ursprünglich Ultra 64 heißen). Das Gerät, das seit März 1997 in Deutschland verkauft wird, gesellt sich aufgrund seiner Technik zu den Next-Generation-Spielekonsolen PlayStation und Saturn.

Mario-Infos



4

KAPITEL

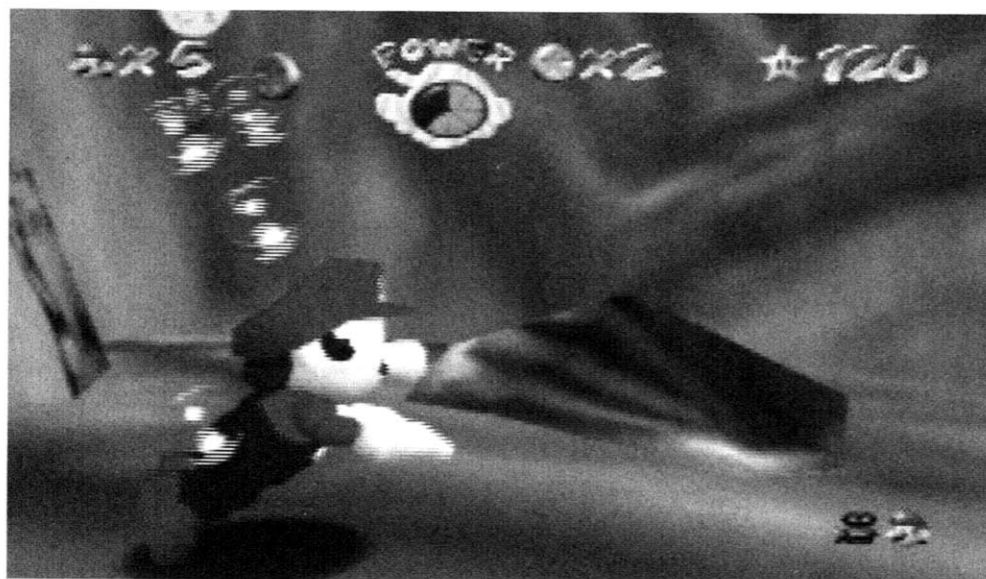
Herzstück des N64 ist ein mit 93,75 MHz getakteter 64-Bit-RISC-Prozessor, produziert von der Silicon-Graphics-Tochter MIPS Technologies. Die adaptierte Version des R4300i beherrscht mit mehrstufigem Pipeling, also der Parallelverarbeitung von Anweisungen, und Optimierung für multimediale Anwendungen Techniken, die auch bei modernen Pentium-Chips Anwendung finden.

Unterstützend arbeitet ein speziell für Nintendo entwickelter Coprozessor, der Sound- und Grafikchips unter einem Dach vereint und dessen Stärke das Schaffen von realitätsnahen 3D-Welten ist.

Dank dieser (den 32-Bit-Konsolen überlegenen) Hardware-Unterstützung gelingen dem N64 Grafikaubereien, wie sie bisher kaum zu sehen waren. Neben einer Farbtiefe von 24 Bit, was 16,7 Millionen Abstufungen ergibt, kann jedem Bildpunkt eine 256stufige Transparenz zugeordnet werden. Die maximale Auflösung beträgt 640x480 Pixel.

Der Coprozessor eignet sich vor allem für realistische Darstellung von texturüberzogenen Polygonen. Die lebensnahe Präsentation wird durch allerlei Tricks ermöglicht: Treppeneffekte bei der Zeichnung von schrägen Linien, das

SUPER MARIO 64



Vermeiden grober Kästchen durch Heranzoomen an Flächen, das plötzliche Auftauchen von Objekten im Hintergrund, das unperspektivische Wirken von 3D-Figuren aus ungünstigen Winkeln, all die typischen Tücken eines 3D-Computerspiels werden durch Mittel wie Interpolation und künstliche Schärfen auf ein Minimum beschränkt oder beseitigt. Außerdem sind interessante Licht- und Schattenverhältnisse möglich.

Nintendo setzt weiterhin auf Speichermodule, deren Kapazität zumeist 8–12 Mbyte nicht überschreitet (auch »Super Mario 64« ist nur 12 Mbyte groß). Damit entfallen Ladezeiten vor und während des Spiels; aber Nintendo nimmt sich damit auch die Vorteile einer CD-ROM: Unmengen an Speicherplatz – etwa für Videosequenzen und Musikstücke in digitaler Qualität.

Webweiser

5

KAPITEL



Webweiser



153

SUPER MARIO 64

Webweiser

Einen aktuellen Überblick über Internet-Seiten, die sich mit dem pfiffigen Klempner beschäftigen, erhaltet Ihr, wenn Ihr eine Suchmaschine wie www.yahoo.de (deutsche Seiten) oder www.yahoo.com (englische Seiten) mit

"Super Mario 64"

(inklusive Anführungsstrichen!) oder, für alle Mario-Spiele,

"Super Mario"

füttert. Die Ausbeute an deutschsprachigen Seiten mit zusätzlichen Informationen über Mario war erstaunlicherweise sehr mager; mehr als knappe Lösungen waren kaum zu finden.

Nintendo online:

<http://www.nintendo.de/>



Detaillierte Beschreibung des Spiels:

<http://www.logon.de/maniac/reviews/n64/sz/smario64/smario1.html>

Webweiser

Zusammenfassung aller Sterne:

[http://home.t-online.de/
home/MNentwich/LMARIO.HTM](http://home.t-online.de/home/MNentwich/LMARIO.HTM)

[http://privat.schlund.de/
neuner/mario.htm](http://privat.schlund.de/neuner/mario.htm)

[http://www.nintendo64.de/games/
mario64/mariotr.html](http://www.nintendo64.de/games/mario64/mariotr.html)

Deutschsprachige Konsolenmagazine im Netz

Die inoffizielle Nintendo-64-Webseite
<http://www.nintendo64.de/>

konsolen.net
<http://www.konsolen.net>

Mag 64
[http://members.aol.com/
magazin64/start.htm](http://members.aol.com/magazin64/start.htm)

Maniac
<http://www.logon.de/maniac/>

next level / TOTAL!
<http://www.x-plain.de/>

PC Joker (Konsolenecke)
[http://www.pcjoker.de/main/kon-
solen.htm](http://www.pcjoker.de/main/konsolen.htm)

SUPER MARIO 64



Videospiele.com

<http://www.videospiele.com/>

Bebilderte Streifzüge durch die Geschichte der Mario-Spiele (englisch):

<http://www.gamecenter.com/>

Consoles/Nintendo/Marioret/

<http://www.eclipse.co.uk/>

adrianm/donkmari.htm

<http://www.classicgaming.com/>

nzone/index.htm

AOL

Hilfe und Infos für Konsolen-Spieler warten im deutschsprachigen Spieleforum, das Ihr mit dem Kennwort *VIDEOSPIELE* erreicht. Das amerikanische Gegenstück hat das Kennwort *VGS*.

Webweiser

CompuServe

Einen Überblick über die Spieleforen in CompuServe gibt Euch das GO-Wort *SPIELE*; das Videospiele-Forum öffnet sich mit dem Kennwort *VIDEOG*. In den Diskussionsforen stellt Ihr Fragen (und hofft auf Antwort). Über den GO-Befehl *GAMERS* gelangt Ihr zu den englischsprachigen Spieleforen.

Usenet

Vor allem in der Newsgroup *de.rec.spiele.computer.action* tauscht Ihr Euch mit anderen Mario-Spielern aus und stellt Fragen; auch die folgenden FidoNet-Areas sollten über Usenet zu erreichen sein.

FidoNet

Zum Meinungsaustausch über »Super Mario 64« eignen sich vor allem die Areas *SPIELE.GER* und *KONSOLEN.GER*.

X GAMES

Starke Lösungen für starke Gegner

playstation mogelpower

RENE MEYER

Extrawaffen

Geheimlevel

Zusatzleben

Passwörter

Cooler
für
PlayStation
Profis

X GAMES

Playstation
Mogel Power

R. Meyer/S. Letzel

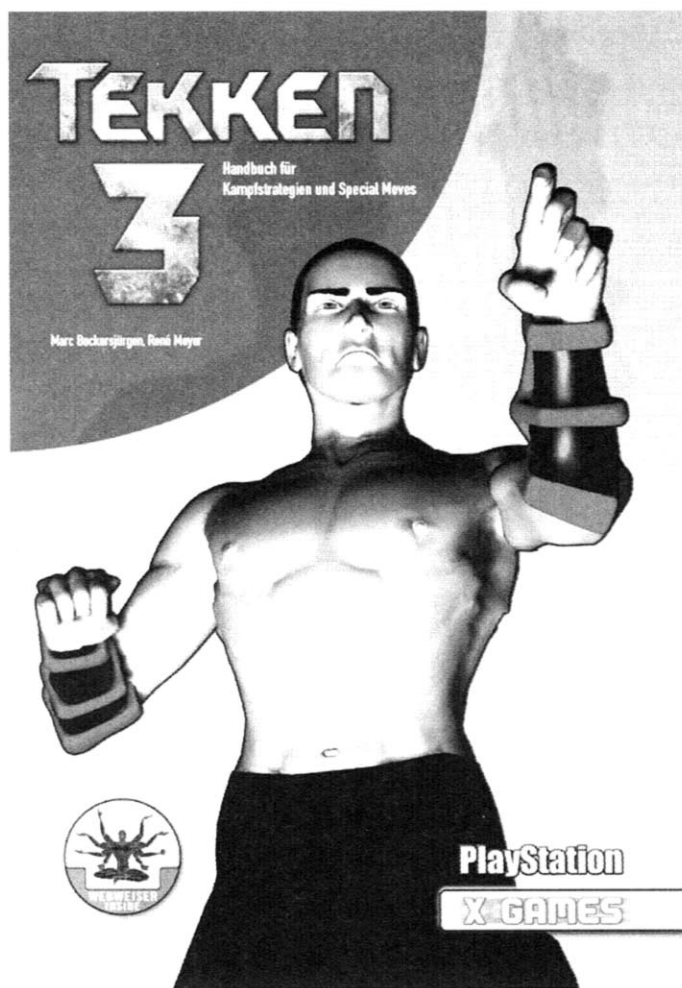
224 Seiten

ISBN 3-8272-9025-2

DM 19,95/öS 146,-/sFr 19,-

X GAMES

Starke Lösungen für starke Gegner



Tekken 3

Playstation

R. Meyer/M. Beckersjürgen

160 Seiten

ISBN 3-8272-9044-9

DM 19,95

PlayStation

X GAMES

X-Games-Bücher erhalten Sie im Fachhandel, Buchhandel und Warenhaus.

Markt&Technik Buch- und Software-Verlag GmbH · Hans-Pinsel-Str. 9b · 85540 Haar · Tel. (0 89) 4 60 03-222 · Fax (0 89) 4 60 03-100 · Internet: <http://www.mut.com>

X GAMES

Starke Lösungen für starke Gegner

MOGEL POWER 99

Rudi Meyer / Stefan Letzel

Die ultimative Bibel
für PC-Spieler



Feuerpower

Geheimlevels

Zusatzleben

Passwörter

Cheats für
**1200
Spiele**

www.mogelpower.de

X GAMES

Mogel Power 99

Cheats für 1200 Spiele!

R. Meyer/S. Letzel

368 Seiten

ISBN 3-8272-9043-0

DM 29,95

SUPER MARIO 64



Created by
Markt & Technik

X GAMES

<http://www.mut.de>

Das aktionsgeladene Abenteuer auf dem Nintendo 64 katapultiert den gewitzten Klempner Mario in spannende dreidimensionale Welten. Selbst viele hartgesottene Kämpfer, die am liebsten durch düstere Gemäcker schleichen und Monster mit einem Raketenwerfer niedermetzeln, sind von den Spielideen fasziniert. Deshalb gehört »Super Mario 64« zu den erfolgreichsten Spielen in Deutschland – es gibt kaum einen N64-Besitzer, der es sich entgehen läßt.

Für die Freunde von Super Mario 64 bietet dieses Buch alles, was zum erfolgreichen Lösen des Spiels notwendig ist – mit Ausnahme von Geschick und Geduld natürlich: alles über Münzen, Sterne und Extraleben; Marios Gegner und seine Freunde. Für den größten Teil des Buches konnten wir Mario höchstpersönlich gewinnen: Der Meister selbst präsentiert, wie er alle Abschnitte bewältigt, wo jeder einzelne der 120 Sterne zu finden ist, und er verrät seine besten Tips.

Das bietet das Buch:

- ★ Komplettlösung – von Mario selber erzählt!
- ★ alle 120 Sterne, alle Geheimnisse
- ★ hilfreiche Freunde, tückische Feinde: wie Ihr sie findet, wie Ihr sie besiegt
- ★ gewinnbringende Abkürzungen, schnelle Teleports
- ★ Marios Steckbrief
- ★ Extra: Streifzug durch die 100jährige Geschichte von Nintendo
- ★ Webweiser mit Internetadressen rund um Mario und um Videospiele

ISBN 3-8272-9045-7



9 783827 290458

DM 19,95 öS 146,-