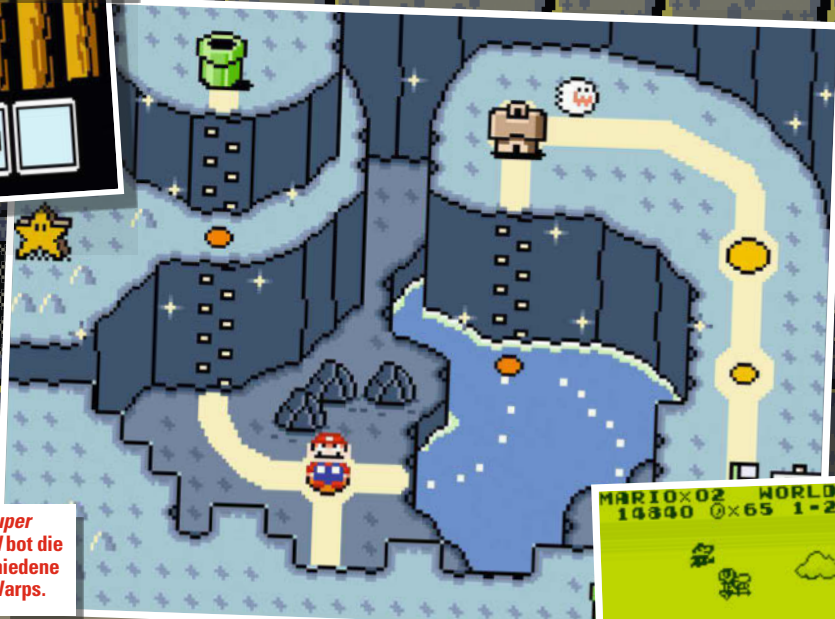




» [NES] Am Ende einer Welt wartet immer ein fieser Boss auf euch.



» [SNES] In Super Mario World bot die Karte verschiedene Wege und Warps.

schrumphen oder extrem wachsen und den kompletten Bildschirm ausfüllen. Da das Spiel jedoch als nostalgische Erinnerung entwickelt wurde, brachte es keine nennenswerten Neuerungen in der Spielmechanik.

Tatsächlich war Nintendo Opfer des eigenen Erfolgs geworden: Die Entwickler hatten zwar über die Jahre vorsichtig versucht, die Spielwelten und Funktionen zu erweitern. Dazu zählen etwa der Mehrspielermodus und mehrere Funktionen, die ausschließlich für die speziellen Controller von Wii und Wii U entwickelt wurden. Nintendos Vorgehen beruhte auf Risikovermeidung und schränkte die Innovationskraft der Serie ein – und war doch verständlich: Denn die Mario-Spiele galten konstant als Leitbilder ihres Genres. Wie kann man eine Formel verbessern, die unerreicht erfolgreich ist?

Doch dann gelang Nintendo ein Geniestreich: Seit 2015 dürfen sich die Spieler dank Super Mario Maker selbst an der Erstellung von Levels versuchen. Mit eingebauten, endkundenkompatiblen Tools lassen sich kreative, ja wahnwitzige Levels erschaffen, die manchmal nur zu gut verdeutlichen, warum Nintendo am bekanntesten konservativen Leveldesign festhielt.

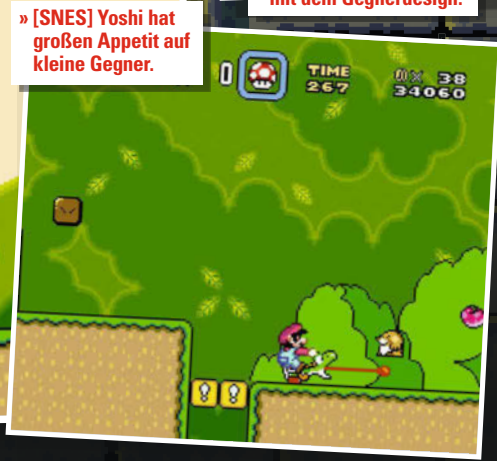
„Nintendo war schon immer sehr gut darin, neue Elemente behutsam einzuführen“, erklärt uns Derek. „Diese werden dann in immer anspruchsvolleren Levels weiterverwendet. So wurde auch der Schwierigkeitsgrad langsam gesteigert, damit sich auch weniger geschickte Spieler nicht gleich überfordert ▶



» [SNES] Blöcke mit Ausrufezeichen müssen erst mit entsprechenden Schaltern aktiviert werden.



» [Game Boy] Auf dem Game Boy experimentierte Nintendo gerne mit dem Gegnerdesign.



» [SNES] Yoshi hat großen Appetit auf kleine Gegner.



▲ KEIN PROBLEM

Jeder normale Level ist dazu gemacht, dem Spieler eine Herausforderung zu bieten. Hier könnt ihr euch allerdings ausruhen und einfach nur Spaß haben, denn es ist unmöglich, ein Leben zu verlieren.

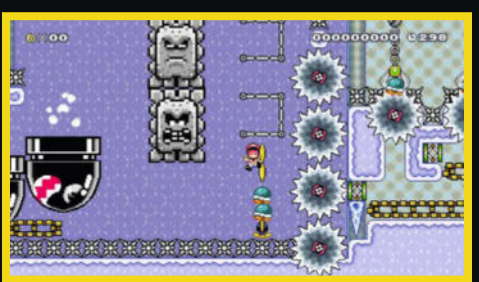
DE-STRESS LAND!
VVV-G3W-VBG



▲ VÖLLIG SINNFREI

In Levels wie diesen verändert sich das Gameplay völlig im Sinne des Erstellers. Die Ideen reichen von philosophischen Problemen wie „Waluigis schreckliche Existenz“ über „In 1-1 ist ein kritischer Fehler aufgetreten“ bis hin zu „Mario sucht ein Plumpsklo“.

MARIO GOES TO MCDONALDS
K4W-FG2-HFF



▲ KAIZO

Diese brutal schweren Levels sind nach dem bekannten Hack aus Super Mario World benannt. Einziges Ziel ist es, den Spieler zu frustrieren und in unfaire Situationen zu stecken. Hier erfuhr schon so mancher Controller plötzlichen Kontakt mit der nächsten Zimmerwand.

SIBERIAN SHELL SUMMIT
BHF-JNW-22H



» [Game Boy] *Super Mario Land 2* war grafisch sehr nah an den Konsolenspielen.

► fühlen. Diese Geduld haben die Fan-Level-designer oft nicht. Im Gegenteil, viele wollen ihre Levels so gestalten, dass sie besonders fies und schwierig sind.“

Viele der beliebtesten Fan-Kreationen in *Super Mario Maker* verstoßen gegen die Nintendo-Philosophie des Leveldesigns. Daher ist es auch nicht überraschend, dass traditionelle Levels kaum in den Ranglisten auftauchen. Grafiker Ross O'Donovan ist für seine schweren, aber dennoch fairen Levels bekannt, mit denen er seine YouTube-Kollegen ins Schwitzen bringen will. Er beschreibt sein Vorgehen: „Durch neue Mechaniken, Hindernisse und dergleichen Sorge ich für seltsame und interessante Kombinationen. Wenn mehrere Hindernisse aneinandergereiht werden, tun sich manchmal wunder-same Lösungswege auf.“

Er fährt fort: „Ich bin sehr beeindruckt, wie Nintendo es immer wieder schafft, den Schwierigkeitsgrad stetig wachsen zu lassen, ohne dass es frustrierend wird. Dabei haben sie einen so großen und heterogenen Kundenstamm! Für meine Levels nehme ich immer eine bestimmte Mechanik und baue dann meine Hindernisse um sie herum auf. Es ist wichtig, einen roten Faden im Level zu haben, sonst wirkt alles lieblos zusammengewürfelt.“

Selbst mit einem reichhaltigen Toolset ist es also sehr schwierig, ausgefeilte und stimmige Levels zu erschaffen. „Ein komplettes Spiel ist natürlich ungleich schwieriger“, bestätigt John Romero. „*Commander Keen* war *Mario* in mehrfacher Hinsicht sehr ähnlich, und das mit voller Absicht. Wir haben überall Ge-

heimnisse versteckt, weil es uns selbst viel Spaß gemacht hat, in den *Mario*-Spielen danach zu suchen. Unsere Spiele ermutigten zum Entdecken, viele hatten Schalter, Türen und Schlüssel.“

Für Kevin ist *Mario* die natürliche Referenz für das Genre. „Wenn ich einen Plattformer entwickeln soll, dann frage ich mich zuerst, was Nintendo, was *Mario* hier machen würde. Wenn man dieser Philosophie folgt, ist man auf dem richtigen Weg. Als wir vor Kurzem *Yooka Laylee* und das *unerreichbare Versteck* entwickelten, haben wir uns stark an *Donkey Kong Country* angelehnt. Aber welches Spiel hatte wiederum *Donkey Kong Country* als Vorbild? Ich denke, wir kennen alle die Antwort!“

Marios Vorbildfunktion kann Chris nur bestätigen. „Wir haben vor allem untersucht, wie die *Mario*-Reihe neue Gegner oder Mechaniken einführte. Beim ersten Aufeinandertreffen bekam man immer die leichteste Variante vorgesetzt. Im Verlauf des Spiels wurde dann die Komplexität und Dynamik erhöht. Diese Verschärfung verlief so natürlich, dass sie vielen Spielern gar nicht auffiel.“

Auch Derek analysierte für seine Arbeit die *Mario*-Serie, konzentrierte sich aber auf ganz andere Aspekte. „Bei meiner Recherche

zu *Spelunky* fielen mir Staubwölkchen auf, wenn Mario rennt. Oder das Funkeln, wenn er Münzen einsammelt. Wenn wir an Spieldesign denken, dann denken wir oft an das Layout der Levels oder besondere Spielmechaniken. Dabei vergessen wir gerne die kleinen, liebevollen Details, die das Spielgefühl so besonders machen.“

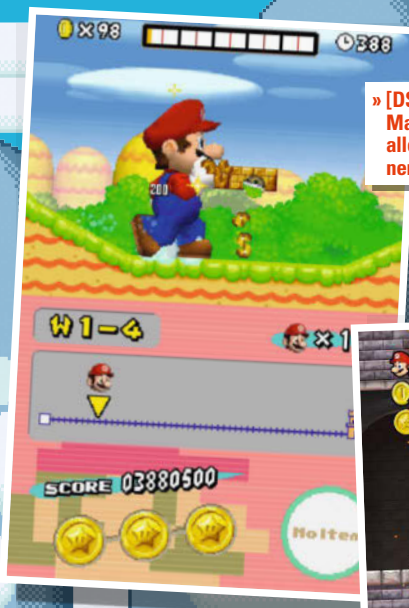
Auch John Romero pickte sich eher die Rosinen heraus, die ihm schmeckten, als er an *Commander Keen* arbeitete: „Wir hatten beispielsweise

keinen einzigen Level, der automatisch scrollte. Wenn wir der Meinung waren, wir könnten uns etwas von *Mario* borgen, dann taten wir es. Aber es musste zu unserem Spiel und zu unserer Philosophie passen.“

Die Unterschiede in *Donkey Kong Country* zur *Mario*-Serie waren hauptsächlich grafischer Natur, erzählt uns Chris: „Wir nutzten eine 2,5D-Perspektive, im Gegensatz zu der reinen 2D-Ansicht. Das lag aber nicht daran, dass wir uns unbedingt von *Mario* abheben wollten, sondern weil wir so besser unsere schöne Grafik darstellen konnten. Damit traten wir wiederum in den Wettbewerb mit anderen Plattformern wie *Aladdin*.“

Während viele tolle Hüpfspiele kamen und gingen, hat keines den langfristigen Erfolg und den Einfluss erreicht wie die Abenteuer des italienischen Klempners. Wie fasst man die Erfolgsformel zusammen? Julian versucht es so: „Jedes neue *Mario*-Spiel baut auf einem sehr erfolgreichen Vorgänger auf. Dazu kommen neuartige, stimmige Spielmechaniken, die den jeweiligen Teil nur noch spaßiger und unterhaltsamer machen. So wurde die Reihe über Jahrzehnte immer weiter verfeinert.“

Julian resümiert weiter: „Wenn man heute zurückgeht und das erste *Super Mario Bros.* spielt, ist es im Vergleich zu Titeln wie *Super Mario Bros. 3* oder *Super Mario World* schon fast banal – obwohl es ja ein ganzes Genre begründete! Aber wenn man sich die ganz neuen Spiele anschaut, erkennt man immer noch den Kern und das Erbe des allerersten Teils. Nintendo ist nie von der Grundformel abgewichen, die das *Mario*-Erlebnis so unerreichbar macht – hervorragende, sucherzeugende Plattform-Action mit einer unverwechselbaren Auge für liebevolle Details.“



» [DS] *Mega Mario* zerstörte alles auf seinem Weg.



» [Wii] *New Super Mario Bros. Wii* legte den Fokus klar auf den Mehrspielererteil.



» [3DS] *Schatzräume* sind immer wieder äußerst beliebt.

AUS DER DRITTEN DIMENSION

OBWOHL *SUPER MARIO 64* EIN 3D-SPIEL WAR, HAT ES AUCH DIE 2D-SERIENTEILE STARK BEEINFLUSST.



DREISPRUNG

Dieser Sprung erschien zuerst in *New Super Mario Bros.* Durch das richtige Timing konnte Mario drei Sprünge aneinanderreihen – was er mit einem entzückten „Woohoo!“ quittierte.



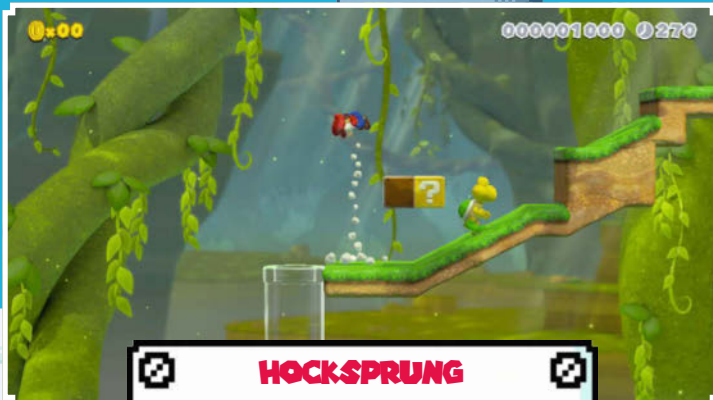
WANDSPRUNG

New Super Mario Bros. hat diese Technik sogar etwas verfeinert, denn hier ist es möglich, die Wand noch etwas nach unten zu rutschen, bevor man abspringt.



STAMPFATTACKE

Eigentlich hat Mario sich diese Technik von Yoshi abgeschaut: Drückt man im Sprung nach unten, führt Mario eine starke Attacke aus, die sogar Blöcke brechen kann.



HOCKSPRUNG

Dieser Sprung ist auch als Backflip bekannt. Lässt man Mario kurz vor dem Absprung in geduckte Haltung gehen, springt er sehr weit nach oben.



WEITSPRUNG

Diese Technik wurde in den 2D-Spielen etwas entschärft. Hier reicht es, während des Rennens den R-Knopf zu drücken, vorheriges Ducken ist nicht mehr notwendig.



PASSEND GEKLEIDET



MARIO HAT VIELE VERWANDLUNGEN UND FÄHIGKEITEN. SCHAUEN WIR IN SEINEN KLEIDERSCHRANK...

FLUGHÖRNCHEN

NEW SUPER MARIO BROS. U

Als Flughörnchen ist Mario nicht ganz so beweglich wie mit seinem Cape, dafür kann er sich an Wänden und Röhren festhalten.



MEGA MARIO

NEW SUPER MARIO BROS.

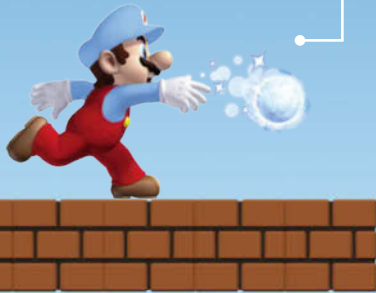
Die Mega-Verwandlung lässt Mario den ganzen Bildschirm ausfüllen. In bester Godzilla-Manier zerstampft er alles, was sich ihm in den Weg stellt.



EIS-VERWANDLUNG

NEW SUPER MARIO BROS. WII

Das Gegenstück zur Feuerblume lässt Gegner komplett einfrieren und Feuerattacken kontern. Funktioniert leider nicht bei Bossen.



TANUKI-VERWANDLUNG

SUPER MARIO BROS. 3

Grundsätzlich bekommt Mario die gleichen Fähigkeiten wie als Waschbär, aber hier kann er sich noch dazu in eine Statue verwandeln.



PROPELLER MARIO

NEW SUPER MARIO BROS. WII

Durch ein kräftiges Schütteln des Wii-Controllers erklimmt Mario mit seinem Propeller ungeahnte Höhen.



KOSTÜM-VERWANDLUNG

SUPER MARIO MAKER

Mit den Amiibo-Codes lassen sich viele eurer Lieblingsfiguren freischalten und damit die Levels bestreiten.



DÜNN-PILZ

SUPER MARIO MAKER

Dieser seltene Pilz verleiht Mario die schimmernde Gestalt seines Bruders. Auch die Bewegungen sind Luigi nachempfunden.



IN EIGENER SACHE

Unsere britischen Retro-Gamer-Kollegen haben sich die Mühe gemacht, selbst einen Level für *Super Mario Maker 2* zu erstellen. Das Hauptaugenmerk hier liegt darauf, sich an den Wänden und Hindernissen entlangzuhangeln. Bei Interesse könnt ihr die Ersteller hier spielen sehen: youtu.be/Lkau5K014SU. Alternativ könnt ihr den Level auch selbst ausprobieren, hier der Code: **69V-F3C-B1H**. Viel Spaß dabei!

FROSCH-VERWANDLUNG

SUPER MARIO BROS. 3

An Land ist der Frosch eher hinderlich, auch wenn er höher springen kann als Mario. Im Wasser bewegt er sich deutlich schneller.



HASI-VERWANDLUNG

SUPER MARIO LAND 2: 6 GOLDEN COINS

Die langen Löffel helfen Mario, hohe Plattformen zu erreichen. Von oben kann er damit auch wieder langsam herabgleiten.



SUPERBALL-VERWANDLUNG

SUPER MARIO LAND

Die verbesserte Version der Feuerblume verschießt Projektile, die überall abprallen und auf dem Weg Münzen einsammeln.



HAMMER-VERWANDLUNG

SUPER MARIO BROS. 3

Die Hammer Bros. sind starke Gegner. Mario kann aber in ihre Haut schlüpfen und sodann seinerseits mit Hämmern werfen.



WASCHBÄR-VERWANDLUNG

SUPER MARIO BROS. 3

Als Waschbär darf Mario seinen Schweif benutzen, um sich Gegner vom Hals zu halten. Außerdem kann er über kurze Strecken gleiten.

FEUER-VERWANDLUNG

SUPER MARIO BROS.

Der Klassiker unter den Power-ups: Die Feuerblume verleiht Mario seinen Fernangriff, den springenden Feuerball.

KATZEN-VERWANDLUNG

SUPER MARIO MAKER 2

Das aus *Super Mario 3D World* bekannte und beliebte Katzenoutfit lässt Mario an steilen Plattformen nach oben klettern.



CAPE-VERWANDLUNG

SUPER MARIO WORLD

Mario gleitet mit Hilfe seines Capes grazil durch die Levels. Besonders hilfreich ist auch die damit mögliche Drehattacke.



SUPER MARIO

SUPER MARIO BROS.

Wie Mario, nur größer. In dieser Form hält Mario einen Treffer aus, dafür passt er nur schwerlich durch kleine Lücken.



BAUMEISTER-VERWANDLUNG

SUPER MARIO MAKER 2

Ja wir schaffen das! In Anlehnung an *Donkey Kong* schlüpft Mario in die Rolle eines Baumeisters und kann eigene Kisten herstellen.



MINI MARIO

NEW SUPER MARIO BROS

Die Mini-Version von Mario hat keine besonderen Fähigkeiten. Dafür passt er gut durch kleine Spalte, die sonst nicht durchquerbar wären.



PINGUIN-VERWANDLUNG

NEW SUPER MARIO BROS. WII

Dagegen kann die Eisblume einpacken – als Pinguin rutscht Mario auf seinem Bauch herum und sieht gleichzeitig sehr schick aus.



SCHILDKRÖTEN-VERWANDLUNG

NEW SUPER MARIO BROS

Der Schildkrötenpanzer ist äußerst nützlich: Mario hat eine kleine Rückzugsgelegenheit, außerdem kann er eine Wirbelattacke starten.

