



Immer für eine Überraschung gut: die ?-Boxen

SUPER MARIO GALAXY

ENTWICKLER: Nintendo · **PUBLISHER:** Nintendo · **GENRE:** Jump & Run · **SPIELER:** 1 bis 2 · **USK:** ab 6 Jahren · **PEGI:** 3+ · **PREIS:** circa 50 €

In Welten, die noch nie ein Klempner zuvor betreten hat, muss Nintendos Vorzeige-Held die Prinzessin aus den Klauen einer garstigen Riesenschildkröte befreien. Nebenbei steht noch das Schicksal des Universums auf dem Spiel ...



Seit mehr als zehn Jahren brennt Nintendo-Fans nur eine Frage unter den Nägeln: Kann man Super Mario 64 noch toppen? Nachdem Marios Gamecube-Urlaub auf der Isla Delfino anno 2002 etwas hinter dem Vorgänger zurückblieb, können wir diese brennendste aller Fragen nun endlich mit ruhigem Gewissen beantworten: Ja, man kann!

WUNDERBARE NEUE PILZ-WELT

Gleich zu Beginn kommt man zur ersten Erkenntnis: Dieses Spiel zeigt, was grafisch auf der Wii möglich ist. Während das Intro vor fünf Jahren noch vorderendert war, steigen wir bei Galaxy gleich mit Spiel-Grafik ins Pilzkönigreich

ein, ohne dass der Unterschied auffallen würde. Von den Toads, die sich beim alle hundert Jahre stattfindenden Sternschnuppen-Fest einfinden, bis hin zu Mario selbst und der Umgebung wirkt alles wunderbar plastisch, scharf texturiert und liebevoll designt. Nebel und nervige Pop-ups kennt dieses Spiel genauso wenig wie Framerate-Einbrüche. Nach einer kurzen Einleitungssequenz, in der Peach samt Schloss wieder einmal von Bowser und seinen Schergen entführt wird, wachen wir auf einem fremden Planeten auf, machen uns mit den Feinheiten des Gravitations-Systems vertraut und lernen gleich im Anschluss die Stern-Prinzessin Rosalina kennen. Jeder größere Körper, der im Weltall he-



Flugangst kennt der Klempner nicht.



Wenn einer die Prinzessin entführt, kann das nur Bowser sein.



In diesem Lavasee sollte Mario besser nicht baden gehen.

rumschwirrt, besitzt eine Anziehungskraft – folglich kann Mario nicht nur auf herkömmlichen, kugelförmigen Planeten herumlaufen, sondern auch auf Kisten, Pilzen, Schrauben und dergleichen. Da muss man erst mal umdenken, wenn Mario plötzlich verkehrt herum dasteht und sich damit auch noch die Richtungen vertauscht haben. Glücklicherweise legt uns die Steuerung selbst keinerlei Steine in den Weg: sich bewegen mit dem Control Stick, springen mit der A-Taste, Sternenstaub verschießen

schiff erreichbar sind. Jede Welt bietet euch eine Reihe von Galaxien, die mit einer Vielzahl an unterschiedlichen Missionen aufwarten. Wieder einmal gilt es nämlich, 120 Sterne zu finden, um mit dem Sternenschiff zu Bowsers Hauptquartier in den Mittelpunkt des Universums zu reisen. Der Einfallsreichtum, den die Entwickler schon allein bei der Gestaltung der Levels gezeigt haben, ist überwältigend. Keine Welt gleicht der anderen, weder vom Aufbau noch vom Aussehen her. Die mei-

„Der Einfallsreichtum, den die Entwickler schon allein bei der Gestaltung der Levels gezeigt haben, ist überwältigend. Keine Welt gleicht der anderen.“

mit dem B-Button sowie durch Schütteln der Wiimote die Fäuste sprechen lassen und verschiedene Aktionen auslösen – die Steuerung hält sich zum Glück mit Pseudo-Innovationen zurück, die Wiimote wird nicht überstrapaziert, sondern sehr sinnvoll eingesetzt.

EIN GROSSER SCHRITT FÜR EINEN KLEMPNER

Galaxy besteht aus insgesamt sechs Welten, die alle über Rosalinas Sternen-

sten Planeten spielen in der Größenliga „Melone“, doch manch andere, wie z.B. das Honigbienenkönigreich, erinnern in puncto Größe eher an die Levels aus Mario 64. Das tut dem Spielspaß aber keinen Abbruch, im Gegenteil: Zwischen vielen kleinen Planeten herumzudüsen, ist eine willkommene Neuerung in der Serie und macht mindestens genauso viel Spaß wie die herkömmlichen Levels. Auch die Missionen selbst überzeugen durch große Vielfalt.



Die Galaxien setzen sich aus mehreren kleinen Planeten zusammen.



Magie? Nein, denn als Eis-Mario kann Mr. Schnauzbart auch über Wasser laufen.

Super Mario Galaxy

STATEMENT » ANDREAS Unglaublich



Drei Worte hätten auch ausgereicht: Oh. Mein. Gott! Was Nintendo hier abgeliefert hat, ist einfach unglaublich. Galaxy ist eine echte Lehrstunde für die gesammelte Konkurrenz in Sachen Gamedesign und Innovation. Besonders angetan hat es mir der Soundtrack, der von einem Orchester gespielt wird – so und nicht anders hat die Sound-Unterhaltung eines Spiels dieses Kalibers auszusehen! Wann gibt's den Soundtrack endlich auf CD? Ohne zu übertreiben: Wenn es ein Spiel gibt, das die Höchstwertung verdient hat, dann dieses.



Mario kann nur begrenzte Zeit unter Wasser verweilen, da im die Luft ausgeht.

INFO»

„Donkey Kong Jungle Beat“ (GCN, 2005) ist das erste Spiel von EAD Tokyo – das einzige Bongo-Jump&Run und ein echter Geheimtipp!

· Die Idee der kugelförmigen Plattformen stammt aus der als „128 Marios“ bekannten Gamecube-Technikdemo von 2000 – erst Wii bot die Rechenkapazitäten für die Umsetzung. Miyamoto-san musste dafür viel Überzeugungsarbeit leisten, ...

· ... genau wie für die Entwicklung eines Mario-Spiels
· nach Jungle Beat wollte EAD Tokyo eigentlich etwas Kleineres machen.

Wiederholungen im Ablauf wie das aus den Vorgängern bekannte Suchen von acht roten Münzen kommen nur sehr spärlich vor. Die Missionen reichen von „Besiege den Dino-Piranha“ bis hin zu „Überlebe das Sperrfeuer“ und „Überhole Buu Huu im Geister-Rennen“. Sehr positiv ist uns auch die Musik aufgefallen: Bekannte und neu arrangierte Melodien werden uns endlich wieder von einem Orchester um die Ohren gehauen. Warum denn nicht gleich so, Nintendo? Bis auf Peachs Einladung zu Beginn und einige Wortfetzen seitens Rosalina sucht man eine Sprachausgabe jedoch vergeblich – ein kleiner Kritikpunkt, der neben dem Rest des Spiels quasi im Nichts verschwindet. Ebenso zu vernachlässigen sind die sehr selten auftretenden, kleineren Kameraprobleme – manchmal nimmt sie eine etwas ungünstige Position ein. Wegen der Kamera verliert man zwar

keine Leben, doch erwähnen möchten wir dieses kleine Manko trotzdem.

MARIO HAT UMGESCHULT!

Diesmal agiert der Kult-Klempner nicht nur in seiner bekannten blau-roten Arbeitskleidung, sondern schlüpft auch gern mal mit entsprechenden Pilzen in andere Rollen. Als Bienen-Mario kann er eine kurze Zeit lang fliegen, allerdings verliert er diese Fähigkeit beim Kontakt mit Wasser; einige Aktionen wie der Rückwärtssalto sind dagegen nicht mehr möglich. Geist-Mario kann sich unsichtbar machen und durch bestimmte Wände gehen, ist aber wie jeder Buu Huu anfällig gegenüber Licht. Und als Schraubenfeder-Mario kann er viel höher springen, hüpft allerdings die ganze Zeit. Diese Fähigkeiten sind zwar teils schon aus früheren Teilen bekannt, doch gerade die Liebe zum Detail macht hier den Reiz aus. Bienen-Mario sieht wohl absichtlich wie ein „Biene Maja“-Verschnitt aus, und Marios Gesicht samt Schnauzbart auf dem Körper eines Buu Huus ist auch recht originell. Überhaupt merkt man dem Spiel an, mit wie viel Leidenschaft daran gearbeitet wurde, der Detailgrad ist nämlich wirklich erstaunlich. Das fängt bei diversen Anspielungen an und hört bei der bis zum kleinsten Grashalm gestalteten Umgebung auf.

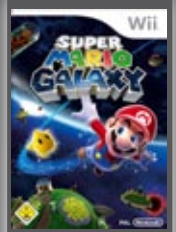
ZU ZWEIT MACHT'S DOPPELT SPASS

Erstmals in der Geschichte der 3D-Mario-Jump&Runs bietet Super Mario Galaxy einen echten Kooperations-Modus an. Der gestaltet sich erfrischend simpel: Spielt ihr gerade, kann ein Kumpel einfach selbst eine Wiimote in die Hand nehmen, und es erscheint auch für ihn ein sternförmiger Zeiger, mit dem er Gegner mittels Sternestaub betäuben kann. Haltet ihr beide die Wiimote auf Mario und drückt gleichzeitig die A-Taste, führt der Klempner einen deutlich höheren Super-Sprung aus. Eine nette Ergänzung zum Einzelspieler-Modus, die erfrischend leicht umgesetzt wurde.

IT'S A ME, MARIO!

Insgesamt hinterlässt Galaxy nicht nur einen positiven, sondern einen schlicht überwältigenden Eindruck. Verschiedene Gameplay-Elemente – vom Jump & Run in der dritten und zweiten Dimension bis hin zum Balanceakt auf einem Ball, bei dem die Wiimote wie ein Flightstick benutzt wird – werden in einer durchweg eindrucksvollen Komposition vereint. Bei diesem Spiel passt einfach alles zusammen. Allerdings brennt uns jetzt eine neue Frage unter den Nägeln: Kann man Super Mario Galaxy noch toppen?

ANDREAS REICHEL



▲ POSITIV
Jump & Runs mal ganz neu definiert, begeistert bis zum Schluss, erstklassige Grafik, umwerfender Soundtrack, Einfallsreichtum, angenehm ausgewogener Schwierigkeitsgrad

▼ NEGATIV
Endboss schon recht früh erreichbar, kleinere Kamera-Problemen, keine Hasen

NMAG-WERTUNG:
Andere Spiele machen nur Spaß – Galaxy ist zum Genießen.

