

ALTI!

196 SEITEN DAS MAGAZIN FÜR KLASSISCHE SPIELE

retro GAMER

# retro GAMER

3/2020

Juni, Juli, August 2020

Deutschland € 12,90  
Österreich € 14,20  
Schweiz sfr 25,80  
Luxemburg € 14,85



**Animal Crossing**

Die Geschichte der Erfolgs-Serie



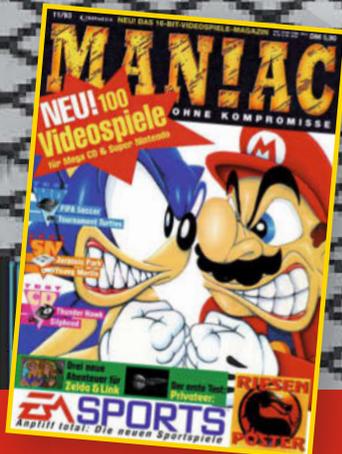
**PLUS:**

- Uridium
- Heretic
- Ocarina of Time
- Gunship
- Crackpots
- Dragon Spirit
- Twin Cobra
- Pool of Radiance
- Space Taxi
- Ghost Hunters
- Warsong
- Claw
- The Great Escape
- Skidmarks
- Time Crisis
- Spy Hunter

u. v. m.

# MARBLE MADNESS

Der Arcade-Hit schuf ein neues Genre:  
Retro Gamer murmelt sich durch das  
legendäre Kugelspiel aus den 80ern



## MAGAZIN-REPORT

Wie vier rastlose Jungredakteure ihr eigenes Videospieldmagazin gründeten

## MARIO SUPERSTAR

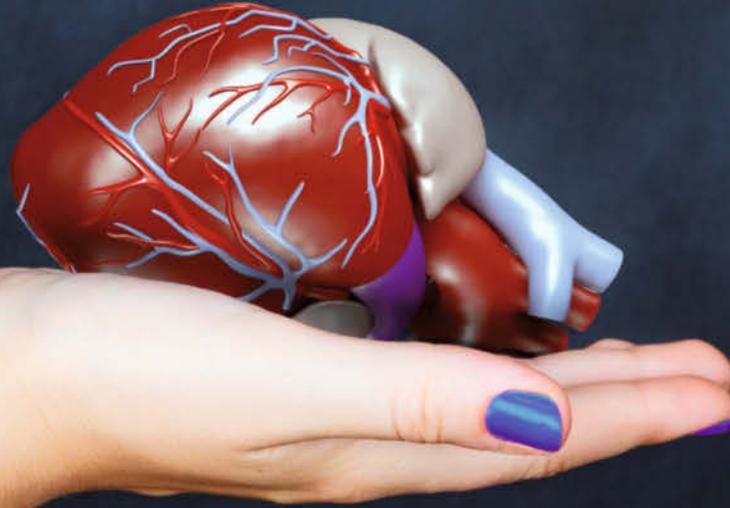
Dauerbrenner Mario: Wir entschlüsseln das Geheimnis seines irren Erfolgs

## COMMANDOS

Wie Pyro Studios ein neues Genre erfanden und mit Teil 2 perfektionierten

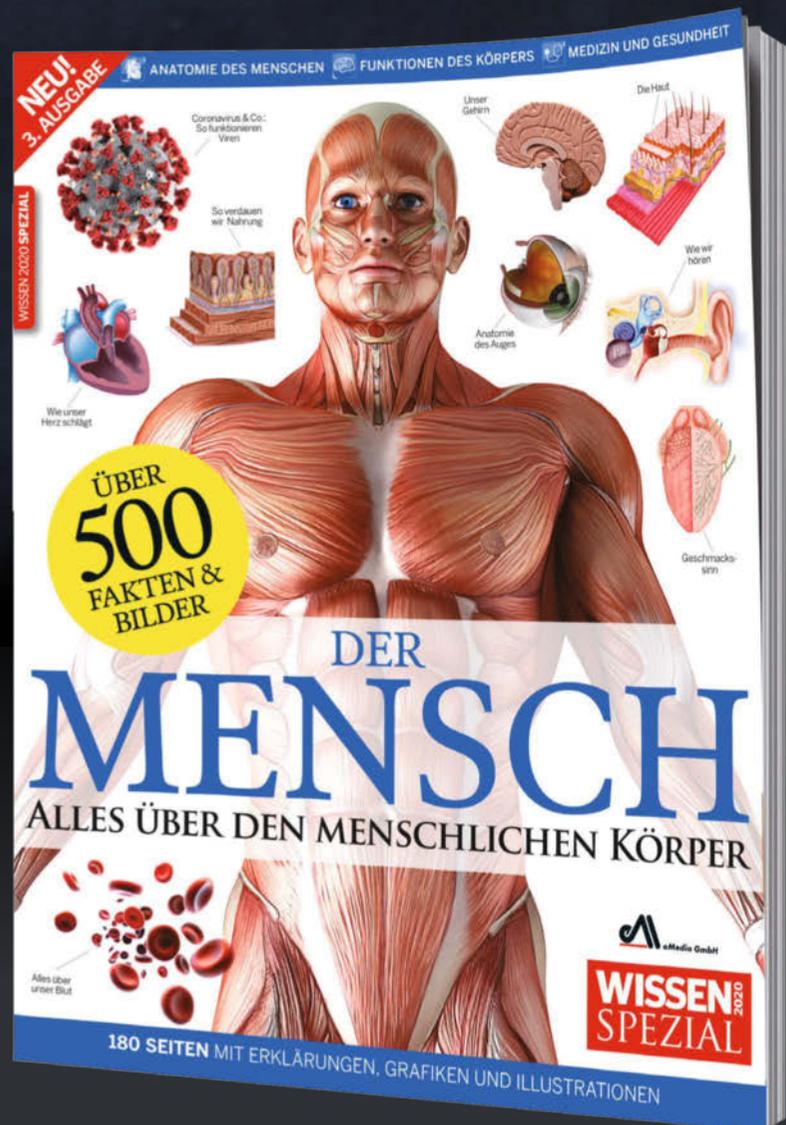


# Hand aufs Herz – weißt Du wie wir funktionieren?



**NEU!**  
**3.**  
**AUSGABE**

Jetzt erhältlich im  
Handel oder unter  
[shop.heise.de/  
wissen-mensch20](https://shop.heise.de/wissen-mensch20)



# retro\* GAMER



Anatol  
Locker



Heinrich  
Lenhardt



Jörg  
Langer



Michael  
Hengst



Mick  
Schnelle



Stephan  
Freundorfer



Winnie  
Forster

## Willkommen zu Retro Gamer 3/2020

Wie schnell sich doch die Welt verändern kann: Als ich das Editorial der vergangenen Ausgabe schrieb, war zwar unlängst der Ausbruch einer Krankheit in China bekannt geworden, die aus einem neuen Coronavirus-Stamm resultierte. Aber das schien weit weg zu sein. Munter plante ich Geschäftsreisen fürs laufende Jahr, etwa zur E3 in Los Angeles, Anfang Juni. Zwei, drei Monate später darf ich froh sein, zumindest mit Maske wieder in kleineren Läden einkaufen zu dürfen. Fernreisen? Vermutlich vor 2021 nicht mehr möglich.

Auf die Erstellung dieser Retro-Gamer-Ausgabe hatte SARS-CoV-2 hingegen so gut wie keine Auswirkungen: Spielejournalisten können eigentlich überall dort arbeiten, wo man ihnen einen Bildschirm und eine Tastatur hinstellt. Nur das Editorialfoto aus der Retorte hat schon etwas damit zu tun, dass in Bayern die Friseure erst noch wieder aufmachen müssen und man bereits jetzt keine Termine bis Mitte, Ende Mai mehr bekommt ...

Demzufolge findet ihr eine prallvolle Ausgabe in gewohnter Dicke mit einer ganzen Wagenladung spannender Themen. Egal ob unsere Titelgeschichte **Marble Madness**, die Zelebrierung von **Plattform-Star Mario** (eine übrigens erfrischend doppeldeutige Bezeichnung) oder der große Report zur **PC Engine Mini**, es gibt viel zu schmöckern. Und zwar für MS-DOS-Retro-Fans (Commandos, Heretic) ebenso wie für Homecomputer-Liebhaber (**Spectrum Next** und viele andere) oder Konsoleros (**Animal Crossings** und Co.). Im Artikel **Digitale Destinationen** verreisen wir in berühmte Städte klassischer Spiele, und auch jedes Retro-Revival und jeder Klassiker-Check unserer Spieleveteranen wie **Mick Schnelle** oder **Winnie Forster** ist eine (Anekdoten-)Reise zurück in der Zeit.

Besonders spannend finde ich persönlich dieses Mal den **Magazin-Report Man!ac** von Stephan Freundorfer: Er beleuchtet ein Stück deutscher Spielmagazin-Geschichte aus der Sicht eines Insiders. Stephan war zwar 1993 nicht Gründungsmitglied, leitete die Geschicke des Hefts aber Jahre später als Chefredakteur. Ich selbst kam erst ein Jahr nach den im Report geschilderten Ereignissen in die Branche, und zwar als verhättschelter Jungredakteur zum Tarifgehalt (bei *PC Player*). Wie viel nervenaufreibender und schwieriger muss es gewesen sein, aus eigener Kraft im eigenen Verlag ein neues Magazin hochzuziehen!

Nochmal zurück zum Eingangsthema: Wir hoffen, dass unsere werten Leser bestmöglich durch die aktuelle Krise kommen – auch wenn sich dieser Wunsch für manchen wie Hohn anhören muss. Denn längst nicht jeder hat einen so Homeoffice-tauglichen Job wie wir.

Bleibt alle gesund,  
und viel Spaß beim Lesen!

Euer Jörg Langer  
Projektleitung Retro Gamer



» Ein scharfes Edi-Foto gibt's erst nach Verschwinden der „Corona-Frisur“.

# retro GAMER



## INHALT 3/2020

Juni, Juli, August



## Für Liebhaber von klassischen Spielen

TITELTHEMA:

### MARBLE MADNESS

#### 029 Retro-Revival

Jörg Langer über ein Lust-und-Frust-Spiel, das damals so viel schärfer aussah...

#### 030 Marble Madness

Wie der 18-jährige Mark Cerny mit Physik, Geometrie und Sadismus einen Hit schuf

### SCHWERPUNKT: DIE 80ER

#### 068 Wichtige Spiele des Jahrzehnts

Eine Dekade neuer Horizonte und künstlerischer Ambition

#### 070 Der Wilde Westen

Nie zuvor oder danach gab es derart viele konkurrierende Plattformen gleichzeitig

#### 072 Aufstieg der Kinderzimmer-Coder

Insbesondere Homecomputer wurden von Spielen befeuert, die zu Hause entstanden

### KLASSIKER-CHECKS

#### 008 Gunship

Mick Schnelle lobt, wie Microprose auf 8-Bit Fluggefühl und Missionen hinbekam

#### 076 The Legend of Zelda: Ocarina of Time

Michael Hengst erklärt euch, wieso dieses Zelda das absolut Größte war und ist

### MAKING OF

#### 020 Freespace 2

Aus *Descent* entstand die Weltraum-Sim *Freespace*. Und nur ein Jahr später Teil 2

#### 058 Crackpots

Mit Blumenkübeln diese Insekten abwerfen: Das machte Laune auf dem Atari 2600

#### 084 Ghost Hunters

Wohl kaum einen Schneider-CPC-Fan ließ dieses Action-Adventure der Olivers kalt

#### 148 Claw

Monolith stemmte sich 1997 gegen den 3D-Trend und schuf ein bildschönes Hüpfspiel

#### 160 Time Crisis

Für ein Lightgun-Game war *Time Crisis* ebenso abwechslungsreich wie fordernd

#### 182 Skidmarks

Nicht nur im Deutschen haben „Bremspuren“ eine doppelte Bedeutung ...

### RETRO-REVIVAL

#### 006 Space Taxi

Stephan Freundorfer ist erneut ins Taxi gestiegen. Und leistet Schwarzfahrt-Abbitte

#### 036 Warsong

Michael Hengst über die taktischen Vorzüge des auch als *Langrissler* bekannten Spiels

#### 048 Pilotwings

Winnie Forster feiert das neben *Super Mario 64* untergegangene N64-Launchspiel

#### 060 Golden Sun

Sie ist keine der großen JRPG-Serien, wohnt aber im Herzen von Michael Hengst

#### 172 Pool of Radiance

Mick Schnelle liebte die AD&D-RPG-Welt und vor allem die komplexen Schlachten

### SCHWERPUNKT

#### 010 Mario Plattform-Star

Seit dem NES gibt es keine Nintendo-Plattform ohne mindestens ein *Mario*-Spiel

#### 024 Magazin-Report: Man!ac

Ex-Chefredakteur Stephan Freundorfer sprach mit den damaligen Gründern

#### 050 Digitale Destinationen

In echt sind Fernreisen erst mal passé – fliegt mit uns in berühmte Retro-Städte!

#### 062 Uridium

Andrew Braybrook höchstpersönlich verriet uns neue Details zur Shooter-Serie

#### 114 Bitte! Lass! Mich! Frei!

Wir stellen euch viele Importspiele vor, die endlich einen West-Release verdienen

### HISTORIE

#### 124 Commandos

Wie ein unbekanntes spanisches Studio mal eben ein neues Genre erfand

#### 142 Animal Crossing

Gerade wieder ein Zeitfresser für Millionen: So entstand Nintendos Mega-Hype

#### 154 The Great Escape

Mit dem Kriegsfilm hatte das Iso-Adventure nichts zu tun, doch es war ähnlich spannend

#### 164 Heretic

Als Quasi-Nachbar von id bekam Raven Software einen Auftrag, der alles änderte

### EXPERTENWISSEN

#### 078 Twin Cobra

Das Meisterstück von Toaplan war ein wuchtiges Kampfhubschrauber-Spiel

#### 086 Spy Hunter

Abwechselnd im Rennwagen und im Schnellboot jagen wir die Bösewichte

#### 106 Dragon Spirit

Ist es ein Vogel, ist es Superman? Nein, es ist ein feuerspuckender Arcade-Drache

### HARDWARE & PLATTFORMEN

#### 038 PC Engine Mini

Wegen der Covid-19-Pandemie verzögert sich der Release – ob sich das Warten lohnt

#### 092 ZX Spectrum Next

Aus einer kleinen Crowdfunding-Idee wurde ein Großprojekt – mit gutem Ausgang

#### 104 Machina Obscura: GP32

Die koreanischen Gamepark-Handhelds hatten ziemlich was drauf. Aber null Erfolg

### FÜR SAMMLER UND GENIESSER

#### 100 Außenseiter: ZX Spectrum

Passend zum Spectrum Next haben wir etliche unbekannte ZX-Perlen für euch

#### 112 Die Unkonvertierten

Neue heiße Automaten Spiele, die nie den Sprung ins Wohnzimmer schafften

#### 122 Lost in Translation

Wieso *Ace Combat 3* und andere Spiele im Westen ganz anders waren als im Original

#### 130 Außenseiter: C64-Spiele

Unbekannte Spiele-Juwelen für den beliebtesten aller Brotkästen

#### 140 Full Set: ColecoVision-Arcadespiele

Coleco warb mit originalgetreuen Arcade-Umsetzungen, Winnie Forster sammelte sie

### VIP-GESPRÄCHE

#### 134 Auf dem Sofa: Stefano Arnhold

Der CEO von TecToy sorgt bis heute dafür, dass Sega-Konsolen in Brasilien „in“ sind

#### 174 Einsame Insel: Jeff Lee

Der Gottlieb-Designer und *Q\*Bert*-Schöpfer erzählt von seiner langen Karriere

# RETRO-HARDWARE

## ERFOLGSPRODUKTE UND EXOTEN



038



092



104



130



010



008



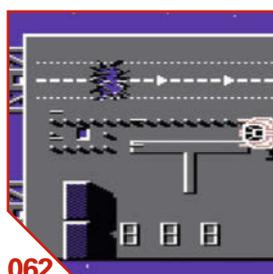
020



030



048



062



076



086



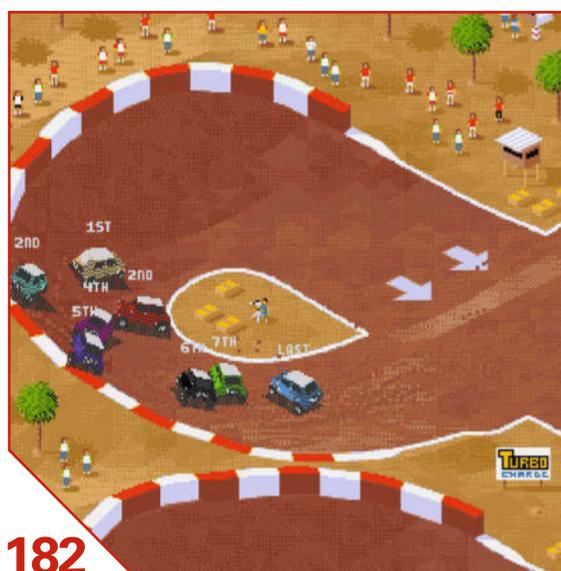
106



124



142



182



154



164



### RUBRIKEN

- 003 Editorial
- 188 Homebrew
- 192 Retro-Feed
- 194 Vorschau, Impressum

# Space Taxi

UP, PLEASE!



» PUBLISHER: MUSE SOFTWARE  
 » ERSCIENEN: 1984  
 » HARDWARE: COMMODORE 64

Von Stephan Freundorfer

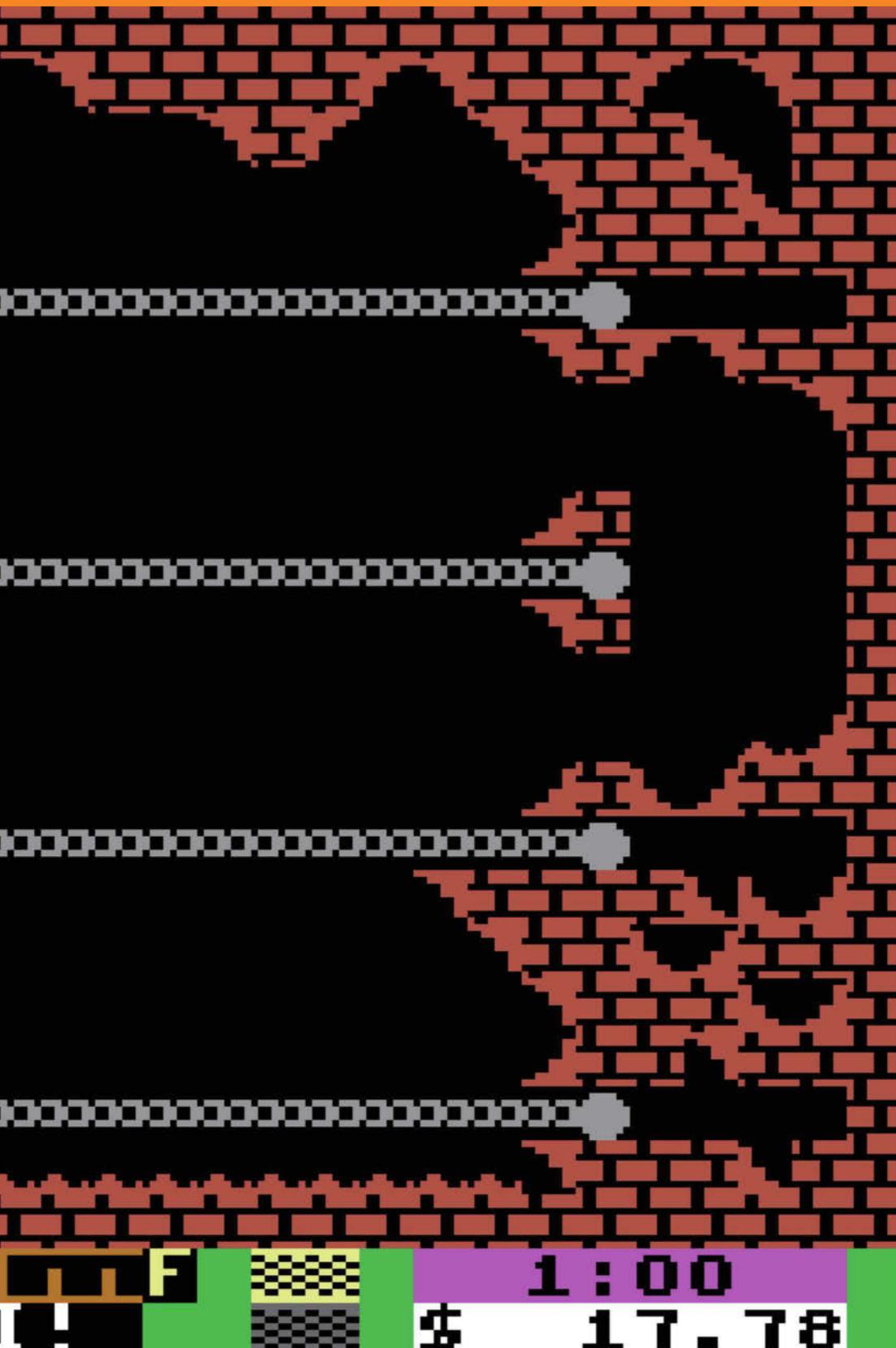


Bereits 13 Jahre vor Luc Bessons *Das fünfte Element* sorgt ein Flugtaxi für atemlos-anstrengende Unterhaltung: Der zweite (und vorletzte) Titel des 18-jährigen Amerikaners John F. Kutcher peinigt den C64-Spieler mit unnachgiebiger Physik und durchtriebenem Leveldesign. Vor allem aber dank seiner Sprachausgabe wird *Space Taxi* zu einem Kultklassiker, für den Sammler heute viele Hundert Euro auf den Tisch legen – so er überhaupt mal irgendwo auftaucht.

Veröffentlicht wird *Space Taxi* nämlich vom kleinen Softwareverlag Muse, der Anfang der 80er Jahre von Baltimore an der US-Ostküste aus vor allem das heimische Heimcomputer-Publikum mit Anwendungen und Spielen versorgt. Darunter ist auch das legendäre 2D-Spiel *Castle Wolfenstein*, das eine Dekade später Carmack, Romero und Co. als Inspiration für *Wolfenstein 3D* dient. Muse hat nicht die Kraft, große Stückzahlen in den Handel zu bringen. „Vielleicht hätte das Spiel bei einem größeren Publisher zehnmal mehr

verkauft“, grämt sich Kutcher in einem Interview mit der Retro-Seite *Scene World*, schließlich „war es nicht schlechter als andere Spiele da draußen“. Eine sympathische Untertreibung, denn die einhellig positiven Rezensionen in zeitgenössischen US-Fachmagazinen sprechen für sich.

Offiziell nach Deutschland kommt *Space Taxi* nicht, und gelesen hatte der 16-jährige Stephan auch noch nichts von dem Spiel, als er es damals auf einer frisch getauschten Diskette entdeckte. In blinkenden Sternen prangt nach



kurzem Laden der Titel auf dem Bildschirm, ein kleines Männchen läuft zu einem Taxi und fliegt damit in einen zufälligen Demolevel davon. Als Nächstes dringt etwas ans Ohr, was 1984 für aufgeregtes Staunen und 2020 für nostalgische Wehmut sorgt: „Hey, Taxi!“, ruft das Männlein, das winkend auf einer Plattform steht. Wird es vom Flugtaxi abgeholt, äußert es seinen Zielwunsch („Pad 2, please“) und bedankt sich nach dem erfolgreichen Abliefern artig mit einem „Thanks“.

Heute mag man die Sprachausgabe als schnarrend-schriill abqualifizieren, für Spieler im Jahr 1984 ist sie aber ein echtes und seltenes Erlebnis. Mich fasziniert der sprechende C64 seit meinem ersten Aufeinandertreffen mit SAM (Software Automatic Mouth) – einer Sprachsoftware, die das BASIC des Computers um einen aufregenden „SAY“-Befehl erweitert und auch bei kommerziellen Spielen wie Ian Grays *Tales of the Arabian Nights* Verwendung findet. John F. Kutcher begeistert mich und meine Mitspie-

ler allerdings mit seiner eigenen Stimme, die er mittels selbstgebauter Elektronik über den Expansionport digitalisiert und in verschiedenen Geschwindigkeiten abspielt, um die Fahrgäste mal mit hoher, mal mit tiefer Stimme rufen zu lassen.

Die beeindruckende Audiokomponente von *Space Taxi* steht im Kontrast zur farbenfrohen, aber kantigen Optik, in der die 25 (immer wieder überraschenden) Ein-Bildschirm-Levels gezeichnet sind. Die Spielmechanik ist schnell verinnerlicht: Ähnlich den Mondlande-Spielen der 1970er ziehen Schwer- und Fliehkraft an dem fliegenden Vehikel, das durch Schubdüsen punktgenau zu nummerierten Plattformen gelenkt werden möchte. Auf Knopfdruck klappt das Fahrgestell aus, das Taxi landet sicher und nimmt den Fahrgast auf – so er beim Anflug nicht zermatscht wird. Neben einem festen Fahrpreis wandert auch Trinkgeld aufs Punktekonto, das sich nach der Geschwindigkeit der Beförderung bemisst. Sind ein paar Aufträge erledigt, geht's ab nach oben in den nächsten Level.

Die Schwierigkeit von *Space Taxi* zieht unheimlich schnell an: Fahrwege werden verwinkelt, das Taxi weicht Sternschnuppen aus, wird von Funktürmen sabotiert oder muss über Schalter Tore öffnen. Nebenbei leert der Düsenflug den Tank: „Fuel“-Plattformen liefern Treibstoff, was nicht nur Dollar, sondern auch meine Nerven kostet. Denn der Fahrgast wartet, das Trinkgeld schrumpft. Doch auch nach dem hundertsten Mal, in dem ein Hauch zu viel Schub mein Vehikel einen Pixel weit in ein Hindernis treibt und es als flackernder Klumpen Schrott vom Himmel trudelt, übernehme ich wieder den undankbaren, seltsam befriedigenden Job am Steuer des *Space Taxi*.

„Thanks“, Mr. Kutcher, und sorry für die Schwarzfahrt vor 36 Jahren. \*

# KLASSIKER-CHECK



**G**unship war nicht die erste Hubschraubersimulation, aber kurz nach Erscheinen sicher die erfolgreichste. Und ein Beispiel dafür, wie die deutsche Indizierungspolitik sich selbst ad absurdum führte.

Was soll ich sagen? Als ich das erste Mal von *Gunship* hörte, dachte ich tatsächlich, dass es sich dabei um eine Schiffssimulation handelte! Viel weiter vom Thema weg hätte ich nicht landen können. Denn der Apache AH-64D war und ist noch immer die fliegende Festung der U.S. Army. In sämtlichen Krisenherden der Welt zu Hause und der perfekte Hubschrauber für eine actionlastige Hubschraubersimulation. Und wer war seinerzeit die Expertenfirma für so etwas? Genau, Microprose aus North Carolina. Die Firma des markigen „Wild Bill“ Stealey, der nie um einen kernigen Kommentar zur amerikanischen Außenpolitik verlegen war.

Das Bemerkenswerte war aber nicht die politische Meinung des Bosses, sondern dass *Gunship* zuerst auf einem recht lahmen 8-Bit-Computer mit gerade mal 59 KByte freiem Speicher erschien. Und dass die Simulation mit dem nicht unkomplexen Flugmodell eines Hubschraubers auch noch gut funktionierte. Dafür mussten die Microprose-Entwickler kräftig tricksen.

Der Schwachpunkt aller 8-Bit-Computer war stets die 3D-Grafik. Deshalb verwendete man zur Darstellung von Bergen, Tälern und Ob-

jekten splitterfasernackte Drahtgitter-Polygone, die völlig durchsichtig in der Landschaft herumstanden. Das wirkte auf den ersten Blick zwar gewöhnungsbedürftig, aber nach erstaunlich kurzer Zeit fiel das bei *Gunship* gar nicht mehr auf. Das lag nicht zuletzt an den extrem spannenden Missionen. Stets galt es zwei Hauptziele auszuschaalten. Der Weg dahin war allerdings mit tonnenweise Gegnern gepflastert. Die Berge und Täler spielten dabei eine besondere Rolle, denn nur dort ließ sich Deckung suchen und auch finden. Wer zu hoch flog, wurde augenblicklich vom Feind geortet und war schon so gut wie zerstört. Sehr praktisch waren Nachfüllpunkte, an denen sich die dringend benötigten Raketen „nachtanken“ ließen.

Die 80er Jahre bildeten die ganz große Zeit der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS), heute BPjM. Da gerieten auch schon mal völlig harmlose Spiele wie die pixelige Doppeldecker-Ballerei *Blue Max* auf den Index. Ich habe ja nie verstanden, wie damit dem Jugendschutz gedient sein sollte, konnte sich doch jeder gefährdete Teenager völlig kostenlos die Raubkopie besorgen.

Wie auch immer, selbstverständlich landete auch so ein „kriegsverherrlichendes“ Spiel wie *Gunship* auf der Liste der Jugendschützer. Ab diesem Zeitpunkt durfte es weder beworben noch an Personen unter 18 Jahren verkauft wer-

den. Praktisch kam das einem Verkaufsverbot gleich. Das Ganze erinnerte an den Kirchenindex vergangener Jahrhunderte, auf dem auch schon mal Klassiker von Alexandre Dumas landeten. Die katholische Kirche erkannte in den 60er Jahren des vergangenen Jahrhunderts ihren Irrweg. Die BPjS nicht. Und so landete der Fall vor Gericht, als herauskam, dass bei der Vorführung von *Gunship* dem BPjS-Tester gerade mal der Hubschrauberstart gelang, an den sich augenblicklich der Crash anschloss. Mehr hatte die Kommission gar nicht gesehen!

Was folgte, ist noch heute eines der skurrilsten Urteile in der Indizierungsgeschichte. Das Spiel blieb auf dem Index, durfte aber beworben und frei an jedermann verkauft werden. So viel zum deutschen Jugendschutz.

Im Lauf der Jahre bekam *Gunship* gleich mehrere Nachfolger. Der erfolgreichste dürfte *Gunship 2000* gewesen sein. Dennoch war, ist und bleibt der Urvater der Reihe immer noch der größte Klassiker. \*



Von Mick Schnelle

# DENKWÜRDIGE MOMENTE

WARUM EIN KLASSIKER?



## Gläserne Berge

8-Bit-Computer hatten schon immer eine gravierende Schwäche: 3D-Grafik in ausreichendem Tempo darzustellen. Das lag neben der mageren Rechenleistung auch am unterdimensionierten Speicher. Deshalb behelf man sich mit einfarbigen Polygonen, deren Flächen durchsichtig waren, so dass man auch am C64 mit einigermaßen Tempo durch die pyramidenförmige Berge und Hügel fliegen konnte. Nicht schön, aber zweckmäßig.

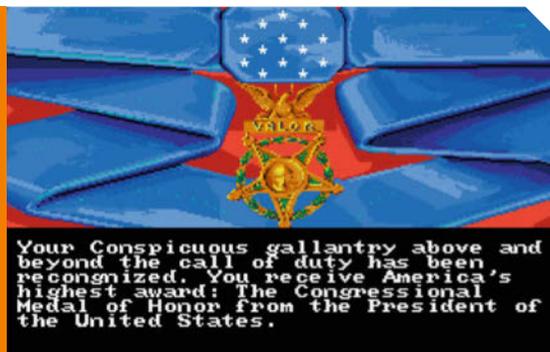
SICHER IM TIEFFLUG



## Effektives Verstecken

Die Missionen in *Gunship* sind allesamt sehr spannend. Das liegt vor allem am nervenzehrenden Katz-und-Maus-Spiel mit den Gegnern. Sehr wichtig dabei: Stets die Deckung der Berge ausnutzen! Wer das missachtet und zu hoch fliegt, endet binnen Sekunden als Schrott im Helihimmel. Ebenfalls sehr interessant: Sich durch die Täler nach und nach an Primär- und Sekundärziele heranzuschleichen.

MOTIVIERENDE ORDEN



## Lohn der Angst

Wie bei allen anderen Simulationen der Entwicklerteams aus North Carolina werden besonders erfolgreiche Missionen mit Orden belohnt. Das Highlight dabei: die Congressional Medal of Honor, für die mehrere erfolgreiche Missionen auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad nötig sind. Aber Vorsicht: Die Medaillenliste wird nach jedem Einsatz automatisch aktualisiert. Wer stirbt, verliert seinen Piloten, der fortan mit einem KIA (Killed in Action) markiert wird.

16-BIT-POWER



## Ausgefüllte Polygone

Ein echter Vorteil der 16-Bit-Versionen war die deutlich höhere Potenz ihrer Plattformen. Und so wurde *Gunship* auf Amiga und Atari ST mit ausgefüllten Flächen aufgehübscht. Die waren zwar leer, denn Texturen waren damals noch nicht üblich. Aber die Berge und Täler wirkten deutlich plastischer als in den 8-Bit-Versionen. Tempomäßig lag der Atari ST dem Amiga um eine Rotorenlänge voraus.

WAFFENWAHL



## Sidewinder oder Hellfire?

Wie in so ziemlich allen Simulationen von Microprose wird den Waffensystemen viel Raum eingeräumt. Zwei Sidewinder für den Luftkampf dürfen genauso wenig fehlen wie ein paar Hellfire-Raketen, die sich bestens gegen gepanzerte Ziele eignen. Außer im Mittlerer-Osten-Szenario auf dem Atari ST: Wegen eines nie behobenen Bugs waren tatsächlich zwei Raketen pro Ziel nötig. Wer noch Ziele übrig hatte, musste auf die deutlich ineffektivere Kanone ausweichen.

WEITE WELT



## Von Vietnam bis zum Kalten Krieg

Der Schwierigkeitsgrad in *Gunship* wird im Wesentlichen vom gewählten Fluggebiet bestimmt. Missionen in Vietnam zu verlieren ist so gut wie unmöglich. Dagegen ist das Überleben auf dem Schauplatz Europa extrem schwer. Zu engmaschig ist das Netz der Luftüberwachung. Wer da zu hoch fliegt, ist schnell tot. Zudem machen uns gegnerische Kampfhubschrauber das Leben schwer. Gerade kurz vor der Landung schlägt der Feind gern zu.



## FAKTEN

- » **PLATTFORM:** C64, ZX SPECTRUM, ATARI ST, AMSTRAD, AMIGA, PC
- » **PUBLISHER:** MICROPROSE
- » **ENTWICKLER:** MICROPROSE
- » **VERÖFFENTLICHT:** 1986
- » **GENRE:** HUBSCHRAUBERSIMULATION

## Was die Presse sagte ...



**Happy Computer 2/1987, 88%**  
„Am Punkt Grafik ist ganz deutlich zu sehen, welche Mühe man sich mit *Gunship* gab. Die Programmierer stellten einen beinahe optimalen Kompromiss zwischen Detailtreue und Geschwindigkeit her. Herausgekommen ist ein Hubschraubersimulator, der Maßstäbe setzen wird.“ (Boris Schneider)

**ASM 4/1990, 11/12**  
„So kann ich *Gunship* auch 1990 uneingeschränkt empfehlen. Zwar könnte die Grafik mittlerweile etwas schneller sein, doch sie ist mehr als gut. Der einzige Flugsimulator, der mir mehr Spaß macht, ist *Falcon*.“ (Hans Joachim Amman)

## Was wir denken

*Gunship* ist heute bestenfalls noch von historischer Bedeutung, der völlig überholten Grafik wegen. Durchsichtige Polygone sind völlig indiskutabel. Spielerisch kann *Gunship* aber immer noch punkten, vor allem durch die immer wieder neu generierten Missionen und die motivierenden Orden.

# MARIO

## PLATTFORM-STAR

MARIO IST EINER DER BESTÄNDIGSTEN STARS DER SPIELESZENE. SEIT ÜBER DREI JAHRZEHNEN HÜPFT DER KLEMPNER IN FANTASTISCHEN WELTEN HERUM UND ERNTET DABEI BESTE KRITIKEN. MIT DER HILFE MEHRERER EXPERTEN ENTSCHLÜSSELN WIR DAS GEHEIMNIS SEINES ERFOLGS.

**I**m Genre der 2D-Plattformer regiert seit mehr als 30 Jahren unangefochten König Mario. Natürlich gibt es ernst zu nehmende Wettbewerber, aber selbst der fanatisierteste *Sonic*-Fan wird wohl, allein im stillen Kämmerlein und dabei leise flüsternd, zugeben, dass der blaue Igel nur in Ausnahmefällen den Kyoto-Klempner übertrumpfen konnte. Und sicherlich nicht als Serie.

Aber natürlich konzentriert sich die Begeisterung ganz überwiegend auf die Nintendo-Fangruppe. So wurde *Super Mario Bros. 3* zum beliebtesten NES-Spiel gewählt und *Super Mario World* zum besten Spiel aller Zeiten erklärt. Die Verkaufszahlen der *Mario*-Spiele bemessen sich häufig in zweistelliger Millionenhöhe. Doch auch wenn die neueren 3D-Versionen wundervoll umgesetzt wurden, so verblasst der kommerzielle Erfolg im Vergleich zu den älteren 2D-Plattformern. *New Super Mario Bros. Wii* übertraf beide *Super Mario Galaxy*-Spiele zusammen. Was genau macht die Hüpfspiele so großartig?

Um sich ernsthaft mit dieser Frage auseinanderzusetzen, müssen wir auf den allerersten Serienteil zurückblicken – ein Spiel, das angesichts seiner Bedeutung bemerkenswert schlecht dokumentiert wurde. Die Historiker können sich nicht einmal über das tatsächliche Veröffentlichungs-

datum in Nordamerika einigen, und wegen der damals schwächelnden Konsolenszene gibt es nur sehr wenige zeitgenössische Rezensionen.

Einem unserer Experten, Julian „Jaz“ Rignall, wurde Anfang 1986, während eines Besuchs bei Activision, angeboten, eine NES-Konsole auszuprobieren. „Natürlich habe ich mich sofort darauf gestürzt“, erinnert er sich. „Ich habe zuerst *Excitebike* gespielt, was mir sehr viel Spaß gemacht hat, aber dann habe ich *Super Mario Bros.* eingesteckt und war völlig begeistert.“

Warum hat das Spiel so einen guten Eindruck hinterlassen? „Das flüssige Scrolling war für mich sehr beeindruckend. Die Grafik, der Sound und die Musik, die Steuerung und generell das ganze Gameplay waren unglaublich gut gestaltet und präsentiert“, lobt Julian.

„Im Vergleich dazu fühlten sich die meisten Spiele des Commodore 64, die ich zu dieser Zeit spielte, altmodisch und ziemlich klobig an. *Super Mario Bros.* wirkte praktisch wie ein vollwertiger Spielautomat. Ich habe mich sofort darin verliebt und brauchte unbedingt ein Nintendo Entertainment System. Als es ein Jahr später in Großbritannien offiziell veröffentlicht wurde, war ich einer der Ersten im Laden.“ Im Vergleich zu *Mario Bros.* war das Design des Nachfolgers ein großer Schritt nach vorne.

Die Levels in *Super Mario Bros.* bestanden aus mehreren Bildschirmen in verschiedenen Szenarien. Unterirdische Gänge, Wasserwelten oder gefährliche Schlösser warteten auf neugierige Spieler. Jede Umgebung überzeugte mit spezifischen Grafiken und musikalischer Un-



» Julian Rignall arbeitete bei den Magazinen *CVG* und *Mean Machines*.



» John Romeros erster großer Erfolg war *Commander Keen*.



» Als Grafiker arbeitete Kevin Bayliss auch an *Donkey Kong Country*.

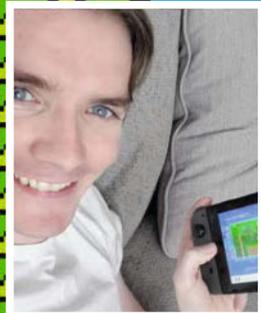
» Das SNES-Spiel *Plok* stammt aus Ste Pickfords Feder (rechts).



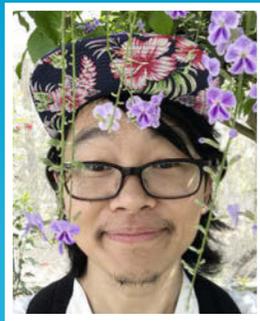
» Chris Sutherland (links) designte viele Plattformer für Rare.



» Sten ist ein berühmter Speedrunner der *Mario*-Teile.



» An Ross O'Donovans Leveln im *Super Mario Maker* beißen sich viele die Zähne aus (links).



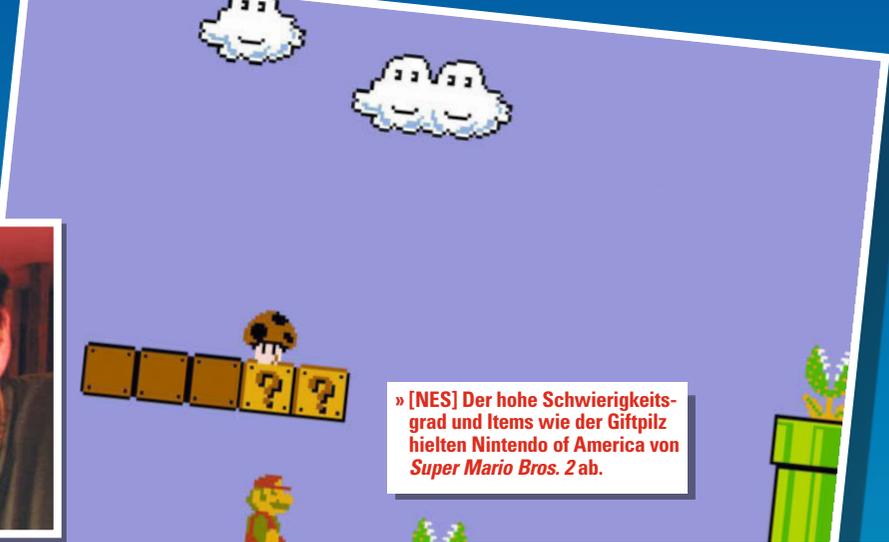
» Derek Yu (rechts) entwickelt Indie-Spiele, darunter auch den Plattformer *Spelunky*.



» [NES] Je mehr Gegner mit einem Panzer getroffen werden, desto höher ist der Bonus.



» [NES] Sobald man eines der vielen Geheimnisse entdeckte, fühlte man sich wie ein Genie.



» [NES] Der hohe Schwierigkeitsgrad und Items wie der Giftpilz hielten Nintendo of America von *Super Mario Bros. 2* ab.



» [NES] Unterwasserwelten boten Abwechslung, auch wenn die Steuerung für Frust sorgen konnte.



in den Blöcken zu verstecken. Ein Block wurde also nicht nur zerstört, sondern gab oft sogar noch eine Belohnung. Auch die Blöcke mit den Münzen waren eine tolle Sache: Man sprang so lange gegen einen Block, bis er aufhörte, Münzen auszuspeucken."

Diese Belohnungen sind ein wichtiger Teil des *Mario*-Designs. Münzen haben keine sofortige Auswirkung auf das Spiel, sondern gewähren ein Extraleben, wenn 100 Stück gesammelt werden. Unmittelbar lohnend sind Power-ups, die Mario stärker machen und ihm neue Fähigkeiten verleihen.

„Power-ups sind eine knifflige Angelegenheit“, bemerkt Chris Sutherland, zu dessen Karrierehöhepunkten *Donkey Kong Country* und *Yooka-Laylee* und *das unerreichbare Versteck* gehören. „Manche können dazu verwendet werden, sorgfältig vorbereitete Rätsel zu umgehen, wenn sie unvorhergesehen eingesetzt werden. Das macht unser Leben als Designer natürlich schwierig.“

Er fährt fort: „Deshalb sind die Power-ups bei *Mario*-Spielen sehr sorgfältig platziert. Es wird erwartet, dass die Spieler sie klug einsetzen, um im Spiel voranzukommen. Das Beste an dem System ist, dass die Extras allesamt optional sind. Sollte man also eines verpassen, so kann man den Level trotzdem beenden. Wenn man auf ein bestimmtes Power-up stößt, ist das oft ein Hinweis darauf, dass eine schwierige Passage bevorsteht.“ Ein ▶

termalung, dazu gehörten schöne Details wie Sprungbretter oder Aufzüge. Und natürlich dürfen wir die vielen geheimen Bereiche nicht vergessen, die man durch Röhren erreichte.

In den Unterwasserlevels änderte sich die Spielmechanik immens, da der Sprungknopf nun zum Tauchen diente. Zudem bot das Spiel im Vergleich zu seinem Vorgänger eine größere Vielfalt an Gegnern, darunter die herausfordernden Bosskämpfe. All diese Inhalte fanden bemerkenswerterweise auf einem 32-KB-Modul Platz.

Wie schon im Vorgänger war es wichtig, von unten gegen die Plattformen zu springen, um so Gegner zu besiegen. *Super Mario Bros.* führte diese Idee weiter, indem sich die Blöcke auf diese Art zerstören ließen. So entstand ein wichtiges Werkzeug für das Leveldesign, wie Spieldesigner John Romero (*Doom*) ausführte: „Indem man Blöcke zerstören konnte, schafft man beispielsweise den nötigen Platz für einen schwierigen Sprung. Auch konnten so geheime Bereiche versteckt werden.“

John fährt fort: „Aber die genialste Idee war es, Gegenstände



# SUPER SPEED BROS

## STEN ERKLÄRT UNS, WARUM SUPER MARIO WORLD IN DER SPEEDRUNNER-SZENE EIN DAUERBRENNER IST.

Sten ist ein langjähriger Speedrunner mit einer Vielzahl von Rekorden. Für *Super Mario Bros.* benötigt er keine fünf Minuten, *Super Mario Bros. 3* dauert bei ihm gerade mal so lange wie ein weiches Frühstücksei. Seinen größten Erfolg feierte er in *Super Mario World*, als er das Spiel nach 1:22 Stunden und 36 Sekunden beendete und dabei alle 96 Level-Ausgänge nutzte.

Es gibt mit Sicherheit wenige Menschen, die vertraut mit dem *Mario*-Design sind als er. Wieso sind die Spiele so Speedrun-geeignet? Stens Antwort: „Die meisten 2D-*Marios* geben dem Spieler genügend Freiraum, sodass er recht einfach auf maximale Geschwindigkeit kommt. Dann ist es nur noch eine Frage der Präzision bei den Sprüngen. Aber im Normalfall kann man die Höchstgeschwindigkeit sehr gut halten.“

Das ist bei *Super Mario World* aber nicht immer der Fall. „Für Speedrunner sind die schlimmsten Levels diejenigen, die automatisch scrollen und einen fest vorgegebenen Ablauf haben. Wenn man beispielsweise auf einer Plattform festsetzt, die sich durch den Level bewegt, hat man keine Möglichkeit, schneller zu werden. Manchmal kommt man allerdings um diese Sequenzen herum. Betritt man die Cheese Bridge Area mit einem Cape und Yoshi, kann man einfach nach rechts rennen und an einem bestimmten Zeitpunkt abspringen. So gelangt man ohne Unterbrechung ans Ende des Levels.“

Ein Spiel kann mehrere Kategorien für Speedruns haben, die Regeln

werden von der Szene aufgestellt. „Für die meisten Kategorien gibt es eine optimale Route, die jeder nutzt oder nutzen muss. Für Kategorien wie den „96 Exits“ muss jedes Levelende samt Bowser-Kampf erreicht werden.“ Die Reihenfolge auf der Weltkarte bietet keine Zeitvorteile, weshalb jeder Speedrunner die Reihenfolge der Levels nach eigener Vorliebe festlegen kann.

„Viel hängt auch davon ab, wie gut man die einzelnen Levels beherrscht. Manche planen die schwierigen Levels früh ein, damit sie schneller neu starten können, falls es schiefgeht. Andere bevorzugen eine Mischung aus leichten und schwierigen Levels.“

Wie die meisten der stetig wachsenden Community der Speedrunner ist auch Sten jünger als das Spiel selbst. Wie kommt es, dass ihn ein Spiel mit alter Grafik fesseln kann? „*Super Mario World* ist ein Spiel, das einen leichten Einstieg ins Speedrunning ermöglicht. Außerdem ist es sehr bekannt und hat eine große Fanszene. Durch den großen Wettbewerb werden die Leute immer besser, was den Spaßfaktor oben hält.“

Im Gegensatz zu Spielen wie *Donkey Kong* finden sich immer wieder neue Namen unter den Rekordhaltern. „Wenn ein alter Hase aufhört, das Spiel zu spielen, gibt es direkt fünf neue Kandidaten, die versuchen, seinen

Platz einzunehmen. Ich habe vor vier Jahren mit dem Speedrunning begonnen, die Hälfte der Leute in den Top Ten haben nach mir angefangen.“

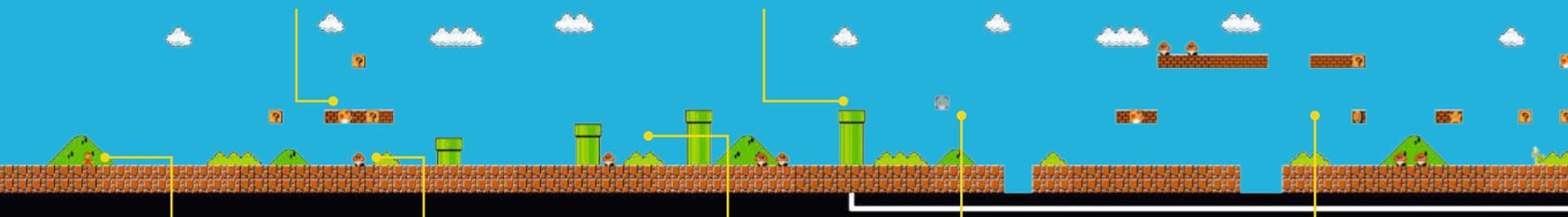


# DER PERFEKTE EINSTIEG

## WAS WELT 1-1 ZUM BESTMÖGLICHEN INTRO MACHTE.

Der erste Bildschirm von *Super Mario Bros.* zeigt nur Mario und sonst so gut wie nichts. „Das sollte zum Experimentieren einladen“, erklärt uns Julian. „Heutzutage gibt es am Anfang eines Spiels massenweise leuchtende Wegpunkte, und noch ein paar Tipps, dass man beispielsweise auf Blöcke springen kann. All das hatte *Mario* nicht nötig.“

Die Fragezeichenblöcke nötigen die Spieler förmlich dazu, gegen sie zu springen. „Der erste Block mit einem Fragezeichen enthält einen Pilz, der zur Seite rutscht“, bemerkt Chris. „So lernt der Spieler, wie sich dieses Item generell verhält. Noch weiter rechts ist eine Röhre, die verhindert, dass das Power-up verschwindet.“



Die erste feindliche Begegnung ist sehr simpel, aber dennoch eine wichtige Lektion. „Ich weiß noch, als ich fünf Jahre alt war und das Spiel zum ersten Mal spielte“, lacht Ross. „Ich bin immer wieder in den Gumba gerannt. Es hat lange gedauert, bis ich kapierte, dass die Knöpfe auf dem Controller auch Funktionen haben.“

An dieser Stelle sollte der Spieler bereits mit dem Springen vertraut sein, aber es gibt noch eine weitere Kleinigkeit zu lernen. „Röhren mit verschiedener Höhe brachten den Spielern bei, dass Mario unterschiedlich hoch springen konnte“, so Chris weiter. „Je länger man den Knopf drückt, desto höher der Sprung.“

Eine Lektion, die 1-1 nicht vermittelt, ist die Funktionsweise dieser Röhren. „Am Anfang von 1-2 sieht man, wie Mario eine Röhre nutzt, um in den Untergrund zu gelangen“, sagt uns Sten. „Der Spieler lernt also, dass manche Röhren geheime Wege sein können. Wenn sie später erneut bei 1-1 anfangen, werden sie also nach den speziellen Röhren suchen.“

Doch nicht nur geheime Räume sind zu entdecken. „Quer durch die Levels sind unsichtbare Blöcke verstreut. Wenn man das erste Mal so einen Block findet, animiert das natürlich zum wilden Herumspringen“, grinst John. „Die unmittelbare Nähe des Pilzes zum Abgrund ist eine weitere Lektion: Manchmal muss man schnell sein, um ein Power-up zu erwischen.“

Im weiteren Verlauf werden die Blöcke etwas höher platziert. „Der Spieler will natürlich nach oben klettern und den Level erkunden“, so John weiter. „Mehrere Ebenen von Blöcken fordern das gezielte Springen, ganz oben sind die besten Power-ups versteckt. Oft finden sich dort Sterne und Feuerblumen.“



► Stern beispielsweise verleiht Mario Unverwundbarkeit, also werden kurz darauf viele oder starke Gegner auf ihn warten.

Die Kämpfe gegen Gegner sind ein häufig übersehener Aspekt des Designs von *Super Mario Bros.* Ste Pickford, der an dem SNES-Plattformer *Plok* arbeitete, stimmt uns zu: „Wir vergessen oft, wie seltsam es anfangs war, auf Gegner zu springen, um sie zu besiegen. Dieses Design war einzigartig. In fast jedem vergleichbaren Spiel verlor man bei Berührung eines Gegners ein Leben.“ Die Nintendo-Entwickler sahen sich die Spielfiguren an und waren der Meinung, dass ein Koopa schlechter davonkommen würde, wenn Mario ihm auf den Kopf springt, als andersherum. Damit war die Sprungattacke geboren.

Ste lobt die Idee: „Die Folgerung, dass bestimmte Kollisionen mit dem Gegner, hier also von oben, die normalen Regeln ändern und stattdessen dem Gegner schaden würden, entwickelte sich zu einem ausgeklügelten Spielsystem. Ich glaube, *Joust* war das einzige Spiel, das ähnliche Regeln hatte. Ich war sowohl von der Idee als auch dem daraus entstandenen System sehr beeindruckt!“

Damit das Geschehen auf Dauer nicht eintönig wird, sind in *Super Mario Bros.* viele Geheimnisse versteckt. Neben den vielen geheimen Bereichen und den dazugehörigen Röhren wachsen aus manchen Blöcken Ranken in den Himmel, die man erklimmen kann. Besonders gut versteckt sind die Warp-Zonen, die es ermöglichen, mehrere Levels zu überspringen.

Derek Yu ist selbst ein Plattformer-Experte – er entwickelte den schweren Indie-Hit *Spelunky*. Er lobt vor allem das Leveldesign von *Super Mario Bros.*: „Ich fand es überraschend, dass man manchmal über den Levels umherlaufen konnte. Es fühlte sich immer so



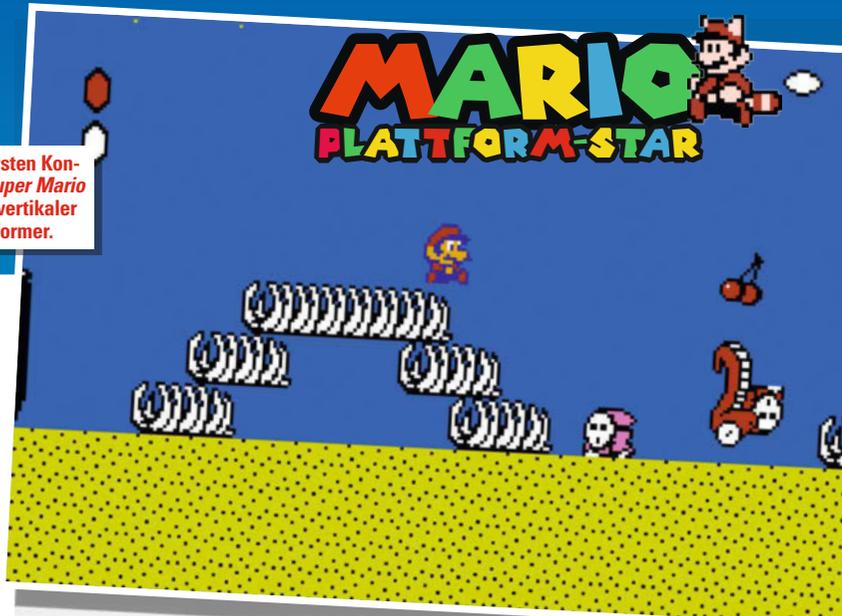
» [NES] Im ersten Konzept war *Super Mario Bros. 2* ein vertikaler Coop-Plattformer.

an, als ob man hier nichts zu suchen hätte. Das waren die besten Geheimgänge, denn man war sich nie sicher, ob die Route wirklich so gewollt war.“

Diese geheimen Routen hätten seine eigene Philosophie zum Thema Spieldesign geprägt: „Für mich ist es fast unwichtig, ob ein Geheimnis entdeckt wird oder nicht, solange es sich wie ein natürlicher Teil der Spielwelt anfühlt. In der heutigen Zeit ist es schwer, ein Geheimnis so tief zu vergraben, dass niemand es entdecken wird. Ich konzentriere mich deshalb eher darauf, dass die Secrets auf sinnvolle Weise mit dem Rest des Spiels verbunden sind.“

Nintendo hat es sogar geschafft, das Ende eines Levels spannend zu gestalten: Dort befindet sich immer eine Fahnenstange, und je weiter oben man diese mit Marios letztem Sprung berührt, desto mehr Punkte fliegen aufs Konto. Ste findet das vorbildlich: „Ein wichtiges Prinzip im Spieldesign ist es, verschiedene Aspekte selbst zu einem kleinen Spiel zu machen. Das ist etwas, was Nintendo schon immer gut konnte: Minispiele wie das Levelende einzubauen, das aber harmonisch.“

Dieses Prinzip wurde mit der beweglichen Zielstange in *Super Mario World* und der Power-up-Box in *Super Mario Bros. 3* noch weitergeführt. Viele spätere Designs des *Mario*-Universums lassen sich auf den ersten Teil zurückführen. Doch in *Super Mario Bros. 2* ging Nintendo erst einmal einen anderen Weg: Dessen Spielmechanik bot keine nennenswerte Weiterentwicklung, sondern war eher eine Hardcore-Fortsetzung des Vorgängers.



**S**uper Mario Bros. 3 besann sich wieder auf die Grundlagen des ersten Teils. John Romero war Teil des id-Software-Teams, das eine

PC-Konvertierung von *Super Mario Bros. 3* entwickelte. Was machte für ihn das Spiel so besonders? „Die Steuerung war sehr direkt und intuitiv. Dazu kam die große Vielfalt in den acht Spielwelten“, antwortet er uns. „Ich dachte zuerst, dass das Spiel der abschließende Teil der Serie werden würde, weil es so umfangreich war. Sie haben wirklich alle Register gezogen und ein Meisterwerk geschaffen.“

Sten, ein Speedrunner mit einer Vorliebe für die *Mario*-Serie im Allgemeinen und *Super Mario World* im Besonderen, ist ebenfalls der Meinung, dass der dritte Teil die Serie weit nach vorne brachte: „Ich glaube, der größte Fortschritt war die Weltkarte, auf der man verschiedene Wege und Ebenen wählen konnte. Außerdem wurden geheime Bereiche besser genutzt, da dort Power-ups versteckt waren. So wurde ein größerer Anreiz geschaffen, jeden Zentimeter zu erkunden. Beide Konzepte wurden in der ein oder anderen Form in die restlichen *Mario*-Spiele übernommen.“

Der Speedrunner lobt außerdem die gestiegene Vielfalt: „Teil 3 hat die Power-ups über ▶



„Der erste Level ist wie eine Spielwiese, die nach und nach ihre Mechaniken preisgibt“, bemerkt Sten. „Hier lässt sich wunderbar herumexperimentieren, bevor im weiteren Verlauf mehrere Gefahren zusammenkommen und so der Schwierigkeitsgrad erhöht wird. Der letzte Teil des Levels fasst noch einmal alle Lektionen zusammen.“



Wenn man den geheimen Münzenraum findet, führt der Ausgang wieder über eine Röhre nach oben. Auch wenn der erste Level recht spannend ist, so können erfahrene Spieler mit Hilfe des Röhrensystems einen großen Teil davon überspringen – ein cleverer Schachzug von Nintendo.

Die Treppe hilft Mario, das obere Ende der Fahnenstange am Levelende zu erreichen. So lernt der Spieler beiläufig, dass er diese Stange so weit oben wie möglich berühren sollte. Fortan wird er an jedem Levelende nach der besten Absprungsstelle suchen.





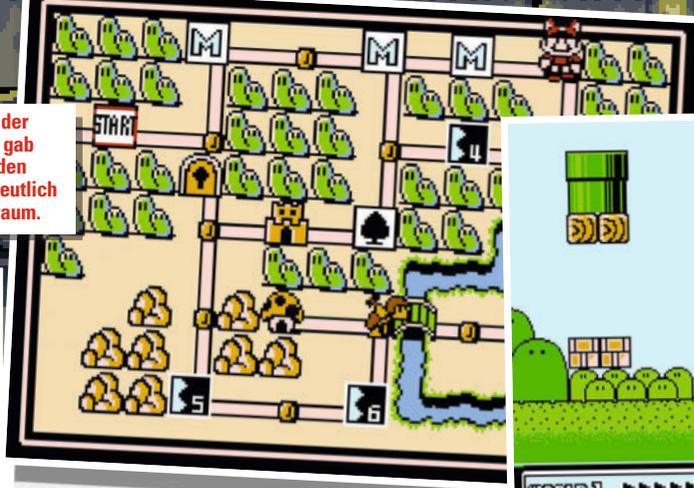
» [NES] Mit der Weltkarte gab Nintendo den Spielern deutlich mehr Freiraum.

► Pilze und Feuer hinaus erweitert. Jedes Spiel ab *Super Mario Bros.* hat ein neues, normalerweise einzigartiges Power-up. So wurde immer wieder ein neues Detail hinzugefügt, um das Spiel ein wenig zu verändern, aber die Gesamtformel zu erhalten.“ Das lobt auch Julian: „Wenn man einen neuen *Mario*-Teil in den Händen hält, weiß man nie genau, was einen erwartet. Natürlich muss man rennen, hüpfen, schwimmen und mit Schildkrötenpanzern schießen. Aber man hatte keine Ahnung, welche Überraschungen Nintendo sonst noch aus dem Ärmel ziehen würde. Für mich ist das ein Geniestreich.“

Auch die Bedeutung der Weltkarte schätzt Julian hoch ein: „Durch die Aufgabe der Linearität vermied man den Effekt, dass ein Spieler an einem bestimmten Punkt stecken blieb und das Gefühl bekam, mit dem Kopf gegen eine Wand zu rennen. Wenn man jedoch in Teil 3 nicht mehr weiterkam, konnte man eine andere Welt ausprobieren. Dort konnte man vielleicht Dinge lernen, die einem später weiterhalfen.“

Mit der Einführung des Game Boy entstand parallel zu der bisherigen Reihe *Super Mario Land*. Der erste Teil lehnte sich noch stark an *Super Mario Bros.* an, obwohl einige kleine Kniffe ihren Weg in das Spiel fanden. Im zweiten Teil fanden sich dann die komplexeren Levels, zusammen mit der Weltkarte, wieder.

Auch wenn beide Teile hervorragend zu spielen waren, trugen sie nicht so viel zur langfristigen Entwicklung der Serie bei wie das nächste große Heimkonsolenspiel: *Super Mario World*. Das Einführungsspiel der neuen 16-Bit-Konsole Super Famicom respektive SNES verbesserte nicht nur die Grafik deutlich, sondern erwei-



» [NES] Auf den abschüssigen Oberflächen kommt Mario ins Rutschen.

terte auch die Weltkarte. Es führte ein neues Power-up (das Cape) sowie Yoshi als treuen Begleiter und Reittier ein.

Die Neuerungen kamen klasse an, vor allem Yoshi erlangte schnell Kultstatus und erhielt später sogar eine eigene Spielereihe. „Ich fand es überragend, auf Yoshi durch die Levels zu reiten“, verrät uns Kevin Bayliss, der als Grafiker für Rare und Playtonic an einigen Plattformern gearbeitet hat. „Es sah nicht nur cool aus, sondern eröffnete eine ganz eigene Dynamik im Spiel. Yoshi ist nicht mehr von Marios Seite wegzudenken.“

Ste schwärmt von einem Detail: „Die eisernen Zäune, die man erklettern konnte, hatten an manchen Stellen ein kleines Tor. Damit konnte man von der Vorder- auf die Rückseite des Zauns wechseln. Das war so eine schöne, clevere kleine Idee, weil so das Bekannte um eine neue Dimension erweitert wurde.“

**E**iner der großen Fortschritte in *Super Mario World* war es, die Spieler das Layout der Levels verändern zu lassen. Das geschah, indem sie neue

Blöcke in den Schalterpalästen aktivierten. „Ich glaube, dass die Blöcke mit den gepunkteten Linien hinzugefügt wurden, damit der Spie-

ler die Schwierigkeit anpassen kann. Wenn alle Schalter aktiviert waren, wurde das Spiel deutlich einfacher“, analysiert Chris. „Dadurch erhielten die Levels einen hohen Wiederspielwert. Aus der Entwicklersicht ist das eine gute Option, da diese Variante deutlich schneller ist als das Erstellen eines komplett neuen Levels. Es hat aber auch Vorteile für die Spieler, denn diese haben so den Anreiz, sich die Levels noch einmal genau anzuschauen.“

Chris ist der festen Überzeugung, dass das Design aktiv in diese Richtung hinwirkt. „Für uns ist es oft sehr interessant zu überlegen, warum im Design eine bestimmte Entscheidung getroffen wurde. Man hätte beispielsweise die gepunkteten Blöcke gar nicht zeigen müssen. So erinnert sich der Spieler aber daran, wenn er den Schalter gefunden hat, und will ältere Levels noch einmal erkunden. Man weckt in den Spielern die Neugier, was denn nun mit diesen Blöcken passiert ist.“

Nach *Super Mario World* traten die 2D-Serienableger etwas in den Hintergrund. *Yoshi's Island* ging eine eigene Richtung, und erst 2006 kehrte die Reihe mit *New Super Mario Bros.* zu den 2D-Wurzeln zurück. Marios Gegner hüpfen im Takt mit der Musik und Mario konnte auf mikroskopische Ausmaße

# GRENZENLOSE FANTASIE

Die *Super Mario Maker*-Community produziert täglich neue Levels, die unfassbar einfallreich sind. Hier ist ein kleiner Auszug der verrücktesten Einträge.



## ▲ AUTO-MARIO

Diese beeindruckenden Levels laufen quasi automatisch ab. Der Spieler muss nichts tun, als zu Beginn den Vorwärtstaste drücken. Im Anschluss kann man die Fahrt durch die ausgeklügelten Verknüpfungen von Gegnern und Items genießen.

RISKY RIDE

3JV-B3N-HXG



## ▲ METASPIELE

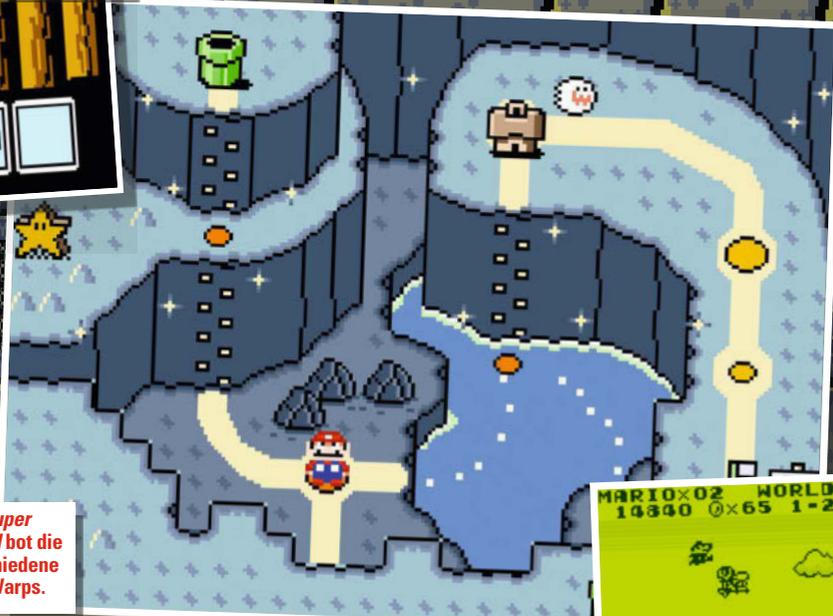
Hier wird mit Hilfe von verschiedenen Techniken ein komplett anderes Spiel geschaffen. Diese reichen von *Pac-Man* über Tischtennis oder Klauenmaschinen bis hin zu *Teenage Mutant Ninja Turtles*.

3D MAZE HOUSE

P59-698-55G



» [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 ▶



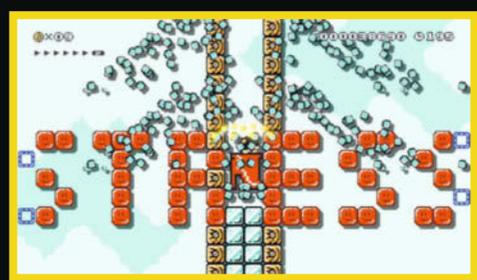
» [SNES] Blöcke mit Ausrufezeichen müssen erst mit entsprechenden Schaltern aktiviert werden.



» [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.“

## **A**uch 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

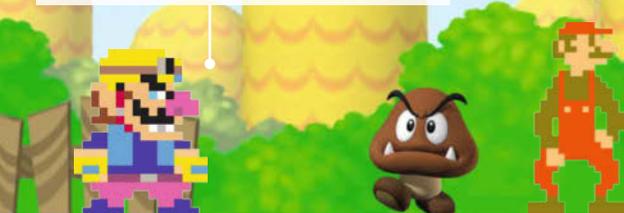
Durch ein kräftiges Schütteln des Wii-Controllers erklimmt Mario mit seinem Propeller ungeahnte Höhen.



## 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](https://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.



MAKING OF

# FRREEES

Die beiden Volition-Veteranen Adam Pletcher und Jason Scott sprechen mit uns über eines der besten Weltraumspiele aller Zeiten und darüber, wie es in knapp einem Jahr aus dem Boden gestampft wurde.

**D**ie Geschichte von *FreeSpace 2* klingt ein wenig nach einer Katastrophe mit Ansage. Der erste Teil der Reihe wurde 1998 vom Interplay veröffentlicht. Es war ein Weltraum-Flugsimulator mit knackigen Kämpfen, der aus der futuristischen 3D-Erkundungs- und Bombenentschärfungs-Reihe *Descent* hervorging. Mit vollem Namen hieß es *Conflict: FreeSpace – The Great War*.

„Als sich *FreeSpace* ganz gut verkaufte, wollten sowohl Interplay als auch Volition den Titel zu einer Serie machen“, erinnert sich der Entwickler Adam Pletcher. Allerdings bekam das Team Ende 1998 als Fertigstellungstermin den Oktober 1999 genannt und hatte somit weniger als ein Jahr Zeit für den Nachfolger. Eine totale Gurke als Ergebnis dieses gehetzten Entwicklungsprozesses wäre sicherlich keine Überraschung gewesen, doch im Gegenteil: Volition schaffte es nicht nur, einen Klassiker des Weltraumgenres zu schaffen, sondern sogar, einen Monat vor dem Termin fertig zu werden.

Um diese beeindruckende Leistung hinzubekommen, musste sich Volition jedoch von einigen der gesteckten Ziele verabschieden. „Zwei unserer Ideen waren Innenräume von Schiffen und Planetenoberflächen, aber beides hätten wir in der kurzen Zeit nicht gestemmt“, erklärt uns der Autor Jason Scott. „Wir hatten auch ein Add-on im Sol-System geplant, für das wir unser Nebel-Feature nutzen wollten, um Missionen auf den Gasriesen spielen zu lassen. Aber auch das fiel dann schon früh unter den Tisch.“

Stattdessen konzentrierte man sich darauf, wie man den ersten Teil verbessern konnte und welche Ergänzungen die größte Wirkung haben würden. Als Startpunkt bot sich die aufkommende Grafikbeschleunigung an. „Ich weiß noch, dass wir die Grafik verbessern wollten“, sagt uns Adam. „Die Hardware-Beschleuniger waren gerade neu und davon wollten wir profitieren. So erlaubte etwa das Durchfliegen eines volumetrischen Nebels neuartige Missionsziele.“

„Wir entschieden uns für nur wenige neue Features – darunter Nebel, Strahlwaffen und Großkampfschiffe – und nutzten viele Inhalte des ersten Teils erneut“, erinnert sich Jason. „Wenn der Umfang zu groß zu werden drohte, griffen die Studio- und Projektleiter ein. Wir hatten anfangs sieben Fraktionen und eine neue Rasse geplant, doch dieser Plan wurde schnell wieder eingestampft. Um das Spiel in der Zeit und



» Adam Pletcher ist seit Jahren im Geschäft und hat an Titeln wie *Descent* oder *Saints Row IV* mitgewirkt.



» Jason Scott blieb bei Volition und arbeitete dort an einer Reihe bekannter Titel.

mit dem Budget fertigzustellen, mussten wir zusammenstreichen und vereinfachen.“

Adam hatte die Pläne für die Fraktionen bereits vergessen, wie er zugibt. „Im Kern ging es darum, den Umfang im Griff zu behalten. Es gab nämlich bereits eine



» [PC] Bomben abzufangen ist bei der Verteidigung eines Kreuzers äußerst wichtig. In anderen Missionen dürft ihr sie selbst abwerfen.