INFOBOX

Erstveröffentlichung: 1990 (Japan), 1991 (US) 1992 (Europa)
Preis: Günstig
Entwickler: Nintendo
Seltenheit: Häufig
Vertrieb: Nintendo
Genre: Jump'n' Run
Spieler: 1-2

SNES-Klassik-Test: Super Mario World

Mit Super Mario World führte Nintendo 1990 die 16-Bit-Ära ein und legte das neue Mario-Abenteuer auch gleich der neuen Konsole bei. Das meistverkaufte SNES-Game gilt bis heute als eines der besten 2D-Jump'n'Runs überhaupt. Grund genug also, sich das Spiel nochmals genauer anzuschauen!

Die Story kommt mir bekannt vor...

Wie bereits bei den NES-Vorgängern dreht sich auch bei Super Mario World alles um die Rettung von Prinzessin Peach. Diese wurde wieder einmal von Marios Erzfeind Bowser gefangen genommen. Gemeinsam mit seinem Bruder Luigi macht sich unser Lieblingsklempner somit auf, die Prinzessin zu retten und Bowser eine gehörige Abreibung zu verpassen.

Evolution oder Revolution?

Super Mario World ist eine konsequente Weiterentwicklung von Super Mario Bros. 3 (NES) und macht alles ein Stückchen besser, größer und schöner. Wie im Vorgänger bewegt Ihr Mario auf einer Weltkarte und bewältigt nacheinander die abwechslungsreichen Levels, die vollgepackt sind mit tollen Ideen und neuen Spielelementen. So gibt es zum Beispiel die so Genannten Schalterpaläste, die es Euch ermöglichen, die bisher unsichtbaren Blöcke sichtbar werden zu lassen. Auch haben es die Entwickler gekonnt geschafft, versteckte Geheimausgänge innerhalb der Levels zu platzieren, die Ihr mit einem speziellen Schlüssel erreichen könnt. Neben den eigentlichen Levels warten auch zahlreiche Geisterhäuser, Burgen und Schlösser darauf, von Euch erkundet zu werden. Immer dann, wenn Ihr eines der drei genannten Level auf einer Weltkarte erfolgreich beendet habt, dürfte Ihr das Spiel übrigens auch abspeichern. In den Burgen und Schlössern warten zudem einige Bosse auf Euch, die Ihr mit der richtigen Strategie und gutem Timing besiegen könnt. Doch wie sieht es mit den Items aus? Auch hier kann das Spiel voll und ganz überzeugen, schließlich warten neben altbekannten Gegenständen (wie etwa dem Super-Pilz oder der Feuerblume) auch neue darauf, von Euch eingesetzt zu werden. Darunter etwa die Feder (die quasi als Ersatz des Blattes in Super Mario Bros. 3 fungiert), welche es Mario erlaubt, lange Strecken mit einem Parabelflug zurückzulegen. Eine absolute Neuerung stellt schließlich das erstmalige Auftreten des sympathischen Dinosauriers Yoshi dar. Dieser steht dem Spieler nämlich als Reittier zu Verfügung, wobei Yoshi kleinere Gegner einfach verspeisen kann. Auch die verschiedenen Koopa-Panzer werden von Yoshi in seinen Mund befördert. Diese kann er zwar nicht herunterschlucken, verleihen ihm aber je nach Farbe unterschiedliche Fähigkeiten. Gameplaytechnisch gibt sich Marios erstes 16-Bit-Abenteuer keine Blöße. Alles wirkt wie aus einem Guss und auch der Schwierigkeitsgrad steigt im weiteren Spielverlauf angenehm an.



Auf der Landkarte steuert *Ihr das nächste Level an.*



Super Mario World gehört bis heute zum Besten, *was das Jump'n'Run-Genre zu bieten hat.*

Wollt Ihr die zahlreichen Levels erfolgreich beenden, solltet Ihr durchaus etwas Zeit einplanen, denn gerade in den späteren Welten werden auch Profis gefordert. Dabei ist es wirklich erstaunlich, wie viel Spielwitz und Abwechslung in dem nur 4 Mbit-großen Modul stecken. Erwähnenswert ist zudem der Zwei-Spieler-Modus, bei welchem die Spieler nacheinander die Levels absolvieren. Natürlich übernimmt dabei der erste Spieler die Rolle von Mario und der zweite die von Luigi.

Fazit

Auch nach heutigen Maßstäben kann Super Mario World vollends überzeugen. Wir haben es hier mit einem echten Klassiker aus 16-Bit-Tagen zu tun. Wer das Game bis heute noch nicht gespielt hat, sollte dies schleunigst nachholen.

Patrick Ernemann
Redakteur