



... ► Beurteilungen ► Jump&Run ► New Super Mario Bros.

Suche...

New Super Mario Bros.



Startseite

Spiele

Aktuell

Beurteilungen

Spiele-Dossiers

Tipp der Redaktion

Video-Beurteilungen

Spielesuche

Ratgeber

★ Familie

★ Schule

★ Jugendhilfe

News

Artikel

Dossiers

Praxisprojekte

Aus der Jugendredaktion

Videos

Plattformen

Alterskennzeichen & Jugendschutz

Rechtliche Aspekte

Faszination

Medienwirkung

Service

Wieso Weshalb Warum

Team

Die Spieletester

Die Jugendredaktion

Schirmherrschaft

Unser Angebot

Materialien

Kooperationen

Weitere Projekte

RSS Feeds

Datenschutzerklärung

Genre
Jump&Run

USK
ohne Altersbeschränkung (2)

Pädagogisch
ab 8 Jahre

Vertrieb Nintendo
Erscheinungsjahr 2006.06
Systeme Nintendo DS
System im Test Nintendo DS
Homepage des Spiels [Link](#)
Kurzbewertung Eine Reise zurück mit neuen Ideen



Spielbeschreibung:

Vor wenigen Wochen, wir befinden uns auf der alljährlichen Pressekonferenz von Nintendo, auf der die kommenden Neuheiten präsentiert werden, hielt sich die Zuhörerschaft bedeckt und spendete wenig Applaus, als das Spielprogramm der nächsten Monate mit großem Pomp und kurzen Videos der journalistischen Öffentlichkeit zugänglich gemacht wurde. Nur zwei Spiele fielen, was Anerkennung betrifft, aus dem Rahmen und erhielten langanhaltende Klatschparaden, so wie standing ovations. Es handelte sich hierbei um "New Super Mario Bros. Wii" und "Super Mario Galaxy 2" (beide Titel für die Wii-Konsole werden erst 2010 in deutschen Ländern erwartet). Richten wir den Fokus auf die letztgenannten Titel, so war der große Applaus keine wirkliche Überraschung. Seit über zwanzig Jahren hält sich die Begeisterung für Mario und seine virtuellen Freunde beständig. Das liegt zum einen daran, dass man im Hause Nintendo immer an neuen, innovativen Ideen rund um den italienischen Klempner bastelt, aber gleichzeitig an den frühen Errungenschaften der Achtziger Jahre festhält und im grundlegenden Gameplay Prinzipientreue beweist. So ist es kein Wunder, dass die vielfach verkauften Mario-Neulinge doch immer wieder von den Spielen geschlagen werden, die der 2D-Einfachheit des ersten Abenteuers von 1983, "Super Mario Bros.", am ehesten entsprechen. Auch zwei Jahre nach seinem Erscheinen ist "New Super Mario Bros.", ausschließlich veröffentlicht für die Nintendo Wii-Konsole, ein Spiel, das die Herzen der Spieler



Redaktion
Markus Wollmann
Spieleratgeber-NRW



Suche

Suchbegriff

Suchen

Spielesuche

Spieletitel

Suchen

[Erweiterte Suche](#)

tragbare Konsole Nintendo DS, immer noch hoch in den Verkaufscharts vertreten und weist jeden anderen Titel in die Schranken.

Auch dieser andauernde Höhenflug darf nicht wirklich überraschen, den er greift wie kein zweites Spiel die Vergangenheit auf, spielt mit nostalgisches Gefühlen älterer Semester und zeigt mit neuer Fassade, dass ein 2D-Mario auch im neuen Jahrtausend noch lange nicht zum alten Eisen gehört.

Zur Spielgeschichte ist nicht allzu viel zu sagen, denn diese bleibt wie immer gleich. Prinzessin Peach wird vom Bösewicht Bowser entführt. Dessen kleiner Sohn kümmert sich im Folge des Spielablaufs darum, dass Mario der Entführten nicht zu nahe kommt. Mit diesem gleichbleibenden Ablauf entspricht Nintendo auf selbstironische Art und Weise dem Verlangen der Fans, dass ein Mario-Abenteuer gar keinen anderen Hintergrund haben darf – zumindest dann nicht, wenn man sich in alter Jump&Run-Manier von links nach rechts bewegt, die putzigen Gegner durch einen Sprung auf deren Haupt pädagogisch einwandfrei dem Erdboden gleich macht und letztlich Bösewicht Bowser in dessen Schloss die Prinzessin entzieht.

Pädagogische Beurteilung:

Mario verbindet Generationen. Ein Klischeebild, dass gerne vom Haushersteller Nintendo für seine Marketingkonzeption verwendet wird. Doch ausnahmsweise können wir diesem Klischeebild gut und gerne entsprechen. Denn als das Spiel in der Testerguppe im Bürgerzentrum Deutz Einzug hielt, sprachen sowohl der Gruppenleiter als auch die jugendlichen Tester für kurze Zeit die gleiche Sprache. Das liegt vor allem daran, dass die Levelgestaltung in vielfacher Hinsicht an die frühen Spiele erinnert. Worin sich vor allen Dingen die ältere Generation wiederfindet. Aber auch die Jugendlichen konnten die Ähnlichkeiten zuordnen und man verfiel über das Spiel in einer länger anhaltende Klassiker-Diskussion, in der man sich mit einem Titel-Allerlei viele verschiedene Bälle zurollte. Solche Momente sollten unmissverständlich klarstellen, welchen Stellenwert Computerspiele inzwischen im kulturellen Bereich haben. Trotz dieses Stellenwerts kommt es nicht häufig vor, dass sich verschiedene Altersklassen in der Mitte treffen. Dieser wichtige Austausch aber sensibilisiert die beteiligte Jugend für die Geschichte der Computerspiele, öffnet ihnen neue Perspektiven und Sichtweisen (beispielsweise, dass überdimensionierte Perfektion in Grafik und Sound kein Qualitätsmaßstab sind) und lässt sie vor allem das Gefühl abschütteln, dass dieser Kulturbereich kein ungeliebte, verteilte Minderheitensparte ist, der man am liebsten den Riegel vorschieben möchte, sondern auch selbstständige Erwachsene in einer gewissen Ernsthaftigkeit und Leidenschaft damit hantieren.

Der Einstieg in "New Super Mario Bros." gestaltet sich als einfach, denn das Spiel kommt wie gewöhnlich ohne viele Optionen aus. Man springt, läuft schnell oder langsam oder stampft mit Volldampf auf den Boden – mehr gibt es nicht zu sagen. Da diese Optionen relativ selbsterklärend sind, verzichtet das Spiel auch auf ein einleitendes Tutorial. Ergeben sich dennoch Fragen, werden diese vom hübsch gestalteten Beiheft in kurzen, knappen Worten erklärt. Die Spieler lobten die künstlerische Gestaltung und die exakten Beschreibungen des Heftes, was äußerst selten vorkommt, denn häufig sind die Erklärungstexte umständlich geschrieben und nicht selten vollkommen sinnfrei angeordnet, was die Motivation raubt, sich überhaupt damit zu befassen.

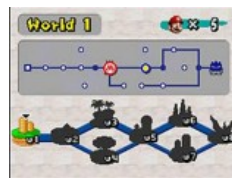
Gespielt in verschiedenen Welten, die thematisch jeweils unterschiedlich gestaltet sind. Die Gestaltung erinnert an das 1988 erstmals erschienene "Super Mario Bros. 3" in der man über eine Wiesen- zur Wüstenwelt gelangte und sich anschließend im kühlen Nass des Ozeans wiederfand. "New Super Mario Bros." baut diese Flora-und-Fauna-Abwechslung weiter aus, so dass auch die schneebedeckten nördlichen Länder erkundet werden, wie auch südamerikanische Steinwüsten, mit mystisch abgelegenen Plätzen. Die Realitätsnähe ist wie immer äußerst gering gehalten, so dass nicht etwas die spärlich akzentuierte Landschaft selbst im Vordergrund steht, sondern die quadratischen Gebilde, die bunten Röhren und andere Darstellungsweisen, die alle zweckgebunden sind.

Das besondere an "New Super Mario Bros." ist, dass man sich entsprechend seines Reifegrades unterschiedliche Ziele setzen kann. Für Kinder ab 8 Jahren wird es sicherlich schon anstrengend genug sein, die vielen geometrischen Gesetzmäßigkeiten, die piffigerweise im gleichbleibenden Takt ihre Form ändern, zu durchschauen (beispielsweise mutiert eine lange Plattform plötzlich zu einem kurzen Sockel – ist man nicht schnell genug, landet Mario in Loch ins Nichts und verliert dadurch ein Leben). Wurden diese durchdrungen, schlägt man sich langsam von linken Bildschirmrand bis zum rechten äußersten Rand des Levels durch. Für Jugendliche, denen die

Steuerung mehr in Fleisch und Blut übergegangen ist, gibt es komplexere Alternativen. So finden sich in jedem Level geheime Gänge, Wege, die wiederum zu neuen Leveln führen. Mit ein wenig Können und vor allem Kenntnis über die Mario-Welt kann man sich diese mit etwas Geduld erschließen. Findet man nichts, ist das auch kein Beinbruch. "New Super Mario Bros." hebt so teilweise Frustrationen aus, da man seinem ganz eigenen Anspruch gerecht werden kann. Für Kinder unter acht Jahren ist das Spiel aber nicht zu empfehlen, da diesen das motorische Geschick fehlt, um wirklich ans Ziel zu gelangen. Unterstützung von Älteren dürfte hier auch nicht den gewünschten Erfolg bringen, da "New Super Mario Bros." in erster Linie ein Solo-Spiel ist.

Grafisch präsentiert sich "New Super Mario Bros." in altbekannter Putzigkeit. Die Welten setzen sich quatschbunt und mit vielen witzigen Details in Szene, so dass man zu keiner Zeit der Entführung von Prinzessin Peach nachhängt. Selbst die Level in den verschiedenen Schlössern von Bösewicht Bowser verlieren auf Grund eines hohen Maßes an Abstraktion an Ernsthaftigkeit.

In Sachen Soundtrack baut man auf die guten alten Tracks vergangener Zeiten, denen hier nur ein kleines Bisschen auf nezeitliche Sprünge geholfen wurde. Diese Herangehensweise schuf in der Testerguppe einen hohen Wiedererkennungswert und so piff man im Einklang die hier versammelten, inzwischen weltbekannten Melodien



Siehe auch

- [Super Paper Mario](#)
- [Super Mario Galaxy](#)
- [Mario & Sonic bei den olympischen Spielen](#)
- [Mario Strikers Charged Football](#)

wiedererkennungswert und so pünktlich im Einklang die hier versammelten, inzwischen weitbekannten Melodien. Neu ist nur, dass der Sound in das Spiel integriert wurde. So stolzieren die Gegner nun im Rhythmus der verschiedenen Tracks, was unserer Tester nicht selten zum Lachen brachte.

Fazit:

"New Super Mario Bros." verbindet jugendliche und auch gereifte Computerspielinteressen miteinander und lädt zu einem munteren Austausch ein. Die Levelideen entpuppen sie wie eh und je als innovativ und witzig, so dass Mario auch nach über zwanzig Jahren nicht den Charme der abstrakten Reduktion einbüßt. Kinder ab 8 Jahren werden sich im bunten Reich des italienischen Klempners pudelwohl fühlen und dürfen gerne ihre Eltern um kundigen Rat befragen. Denn das Verbinden der Generationen zum Aufzeigen kultureller Standpunkte ist auch innerfamiliär überzeugend.



Beurteilung der Spieletester zuklappen

Bürgerzentrum Deutz

Bewertung Spielspass



Weiterempfehlen



Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW • Team • Impressum • Datenschutz • Kontakt

powered by [cre8CMS](#)