

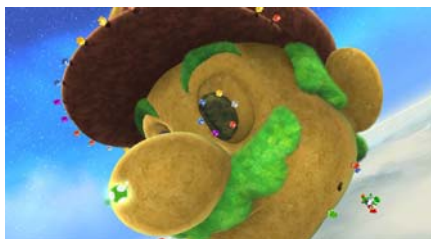
Super Mario Galaxy 2

Auf in neue Galaxien! Macht euch mit Mario auf die Suche nach Prinzessin Peach

Nach dem Erfolg des ersten Teils von „Super Mario Galaxy“ war es nur eine Frage der Zeit, bis der zweite Teil in die Läden kam. Unter Fans wurde lange auf den Titel gewartet. Wir haben ihn für euch etwas genauer unter die Lupe genommen.

INHALT

Wie könnte es anders sein? Prinzessin Peach wird vor dem Sternschnuppen - Event des Jahrhunderts von einem übergroßen Bowser gekidnappt. Und wer steht für ihre Rettung schon in den Startlöchern? Richtig, der Klempner mit der roten Schirmmütze und dem großen Schnauzbart. Auch als Mario bekannt. Unterstützung bekommt Mario von einem kleinen Stern, dem ebenfalls an der Rettung der Prinzessin gelegen ist, denn dieses Mal hat Bowser seine Macht durch seine Sternenfreunde erhalten, die sich die fiese Schildkröte zu nutzen gemacht hat.



Also auf zu den Sternen! Die ersten Levels dienen mehr dazu die Steuerung zu erlernen. Danach bekommt Mario von seinen neuen Sternenfreunden einen eigenen kleinen Planeten geschenkt, der seinem Haupt ähnelt. Auf diesem kann Mario Punkte und andere nützliche Hilfsmittel sammeln. Doch viel wichtiger ist die Tatsache, dass der Planet auch gleichzeitig

sein Raumschiff ist. Mit diesem kann dann die Suche nach Peach starten.



Die Auswahl der Levels erfolgt in dem Kartensystem, wie es auch schon aus anderen Mario-Spielen bekannt sein sollte. Es ist eine Karte sichtbar, auf denen es Punkte für die einzelnen Abschnitte gibt. So „fliegt“ Mario von Punkt zu Punkt, um das Level zu meistern. Um bestimmte Abschnitte zu durchqueren, reicht es nicht aus, den vorherigen Level geschafft zu haben. Für ein Weiterkommen werden goldene Sterne benötigt, die in einer jeweils bestimmten Anzahl erforderlich sind. Der Spieler erhält einen dieser Sterne nach dem erfolgreichen Bestehen auf einer Welt.

Jetzt kommt sicher die Frage auf, warum es nicht genügt, lediglich den vorherigen Level zu durchlaufen. Manche Levels werden zweimal gespielt, dann gibt es auch eine zweite Münze. Die Umgebung ist im zweiten Anlauf dann zwar ähnlich, lockt jedoch mit neuen Herausforderungen. Zudem ist es möglich, Levels durch den Assistenten zu beenden. Dann gibt es ebenfalls einen goldenen Stern.

Der Assistent wurde, ebenso wie bei „New Super Mario Bros. Wii“ integriert, um auch Einsteigern dieses Genres die Motivation nicht

all zu schnell zu nehmen. Verliert der Spieler in einem Gebiet zu viele Leben, schaltet sich bei Bedarf der Assistent ein, der dann das so lange spielt (und falls gewünscht auch beendet), bis der Spieler per Tastendruck abbricht.

Wer die letzten Mario Spiele kennt, weiß, dass es immer neue Items gibt. So auch bei „Super Mario Galaxy 2“. So läuft Mario beispielsweise in weiß durch die Gegend und hinterlässt bei einem Sprung und gleichzeitigem Schütteln der Wiimote Wolken, die dazu genutzt werden können, um über Hindernisse zu gelangen. Mario landet dann auf die so entstandene Wolke und gelangt über große Abgründe hinweg. Es gibt noch einige weitere Items, doch das Highlight ist wohl sicherlich die Verwendung von Yoshi.



Yoshi ist nicht einfach nur eine Unterstützung, mit der es sich leichter durch die Level kommen lässt, da die Gegner einfacher beseitigt werden können. Yoshi wird benötigt, um über eine Vielzahl von Hindernissen zu kommen. Die Zunge von Yoshi steuert dazu bei, dass sich Gegenstände bewegen lassen, die andernfalls nicht benutzbar wären. Ein zweiter Spieler kann bei „Super Mario Galaxy 2“ ebenfalls ins Spiel einsteigen. Doch nicht als Luigi

oder einem anderen Charakter. Mit der zweiten Wiimote kann der Mitspieler lediglich einen Stern über den Bildschirm fliegen lassen, der Punkte einsammelt oder Gegner ausschaltet. Dazu muss der Spieler über den Gegenstand bzw. den Gegner fahren und im richtigen Moment feuern. Aus diesem Grund wird der Helfer auch Sternenkind getauft.



DIE STEUERUNG

Die Steuerung mit der Wiimote und dem Nunchuck geht leicht von der Hand. Für alle Einsteiger gibt es auf der beiliegenden DVD ein paar Tipps, um schneller ins Spiel zu finden. Eine Unterstützung des Classic - Controllers gibt es leider nicht.

DIE GRAFIK

Die Grafik ist nicht das Non-Plus-Ultra, doch in der von allen Mario-Fans geliebten Optik. Nichts wirklich neues, dennoch sehr ansprechend.

MEINE MEINUNG

Nachdem wir die Gelegenheit hatten, uns bei einem Preview-Event in Köln das Spiel schon einmal kurz ansehen zu dürfen, war die Neugierde recht groß. Viele Highlights sollte es geben und auch für Neulinge dieses Bereichs wurde ein leichter Einstieg versprochen.

Diese Erwartungen konnte Nintendo halten. Zwar ist nicht alles neu, doch ist das Spiel durchaus spielenswert. Durch die Tipps, die an vielen Stellen angezeigt werden können, ist es

nicht erforderlich, sich im Vorfeld die DVD anzusehen. Das Spiel lässt die Zeit schnell vergehen und flugs keimt der bekannte Gedanke „Nur noch dieses eine Level“ und im Nullkommanichts steht schon wieder ein Endgegner bereit.

Direkt danach stellt man jedoch fest, dass noch ein goldener Stern fehlt und spielt noch ein Level. Derart abgelenkt, verliert der Spieler nur allzu gern den Blick für sein Umfeld und versinkt gänzlich in der Bonbonfarbenen Welt.

Enttäuschend ist hingegen der Koop-Modus. Der zweite Spieler hat nichts Weiteres zu tun, als die gesamte Zeit über mit der Wiimote über den Bildschirm zu fahren und Sterne einzusammeln, um dann die Gegner unschädlich zu machen. Natürlich ist dies eine gewisse Hilfe, dennoch gestaltet sich die Aufgabe des unterstützenden Spielers als etwas eintönig. Kinder jüngerer Alters haben sicher ihren Spaß dabei, doch dürfte es in zunehmendem Alter schnell an Reiz verlieren.



Da bleibt nur das Warten auf den dritten Teil, in dem dann vielleicht wieder mit Luigi um die Wette gehüpft werden darf.

FAZIT

Wer Jump'n'Runs in 3D mag, wird um „Super Mario Galaxy 2“ nicht umher kommen. Spielspaß für groß und klein. Durch eingebaute Hilfen im Spiel sind Vorkenntnisse nicht erforderlich und bringen von der ersten Minute an viel Spaß!

Fotos: © NINTENDO **Andrea Krieg**



Publisher: Nintendo

EVP: 39,95 €

GESAMTURTEIL



SOUND



GRAFIK



SPIELSPASS

