



GNO
AOU
ATE
E A



LEVEL 066:
SUPER MARIO BROS. 2

Ich habe es ja schon das eine oder andere Mal gesagt: Es gibt da so eine Hand voll Spiele, die ich auf *"Game Not Over"* schon alleine aus dem Grund nie besprechen werde, dass über sie meiner Meinung nach bereits ausnahmslos alles gesagt worden ist - und *"Super Mario Bros."* ist eines davon. Aber hey - ich habe nie von *"Super Mario Bros. 2"* geredet! Ganz besonders, da das das einzige Spiel der klassischen Serie ist, das über eine echt abgefahrene Entstehungsgeschichte verfügt - die auch noch gerne mal falsch erzählt wird. Das konnte ich mir natürlich nicht entgehen lassen. Willkommen im 66. Level von *"Game Not Over"*!

1985, zwei Jahre nach dem großen Videogamecrash, lag die Spieleindustrie in den USA immer noch ziemlich brach - und dann veröffentlichte Nintendo am 18. Oktober des Jahres das in Japan zu diesem Zeitpunkt bereits mehr als zwei Jahre alte *"Nintendo Entertainment System"*, zuerst nur in begrenzten Testmärkten, und dann ab dem Februar des Folgejahres im ganzen Land - und erzielte damit einen saftigen Volltreffer, der die Industrie im Großen und Ganzen eigenhändig wieder aus der Versenkung zerrte. Bzw. nicht das System war's, sondern die 17 Spiele, die zum US-Launch verfügbar waren: Ja, da gab's ordentlichen Kram wie *"Baseball"*, *"Duck Hunt"*, *"Excitebike"*, *"Kung Fu"* oder *"Wild Gunman"* - aber natürlich war es ein Spiel, das jeder haben und spielen und knuddeln und liebhaben wollte. DAS Spiel, das sich insgesamt mehr als 40 Millionen mal verkaufen sollte: *"Super Mario Bros."*

Logisch, dass diese schnauzbärtige Welle des Glücks so schnell wie möglich und so heftig wie möglich weiter geritten werden musste - ein Nachfolger musste her, idealerweise gestern schon. Serienpapa Shigeru Miyamoto war zu diesem Zeitpunkt allerdings a.) gerade zum ersten Mal Vater geworden und b.) bis unter den Scheitel in der Entwicklung von *"The Legend of Zelda"* versunken, und hatte daher keine so richtige Zeit für ein weiteres Mario-Spiel - also übernahm seine rechte Hand Takashi Tezuka ganz pragmatisch und mit dem Segen des Chefs die Projektleitung, und klopfte nach gerade mal vier Monaten Entwicklungszeit ganz offiziell *"Super Mario Bros. 2"* raus - das in Japan bereits im Juni 1986 erschien, nicht mal ein Jahr nach der Veröffentlichung des ersten Teils, und ausschließlich für das Famicom Disk System - eine ebenso interessante wie obskure Hardware-Erweiterung des NES bzw. des Famicom, wie die Konsole ja da drüben hieß. Der Grund für diese wahnwitzig rasante Entwicklung war, dass *"Super Mario Bros. 2"* im Grunde ein Levelpack war - heute würde man vielleicht *"DLC"* dazu sagen. Die Präsentation war identisch, Grafik und Sound entsprangen zu 100% dem Original, das Spielprinzip blieb gleich - nur die Levels waren neu. Und vor allem absurd schwer - denn dieses Spiel war ein auf *"Von Wahnsinnigen für komplett Wahnsinnige!"* gekurbeltes *"more of the same"* des ersten Teils - das *"Doom 2"* von *"Super Mario Bros."*, oder das *"Oh No! More Lemmings"*, das auf *"VS. Super Mario Bros."* basierte - einem Spielhallen-Ableger des Jump-n-Run-Erfolges, dessen Leveldesign ebenfalls schon auf irre anspruchsvoll gehebelt wurde, um den Arcade-Besuchern möglichst viele Yen aus der Tasche zu ziehen.

Es gab auch ein paar inhaltliche Änderungen: Zum Beispiel keinen Mehrspielermodus mehr, aber der war ja auch schon im Original nur Makulatur. Stattdessen durfte man hier jetzt direkt vom Hauptmenü aus entweder mit Mario oder Luigi loslegen.

Beide unterschieden sich hier nicht nur grafisch, sondern jetzt auch spielerisch: Luigi kann etwas höher springen, bewegt sich dafür aber auch leicht schludriger als sein rot-blau gewandeter Bruder. Außerdem gab's mit dem Giftpilz ein neues fieses Extra, und in einigen Levels blies der Wind Blätter oder Schnee durch die Gegend. Aber der wichtigste Unterschied zum ohnehin schon recht herausfordernden Original war wirklich das knallharte, zum Teil schon bescheuert schwere Leveldesign. Selbst in der japanischen Fernsehwerbung wurde betont, wie herausfordernd und fies das Spiel sei. Was dem Erfolg aber keinen Abbruch tat: Mehr als 2.5 Millionen verkaufte Exemplare machen *"Super Mario Bros. 2"* zum bestverkauften Spiel auf dem Famicom Disk System - natürlich kein Vergleich zum Original, aber dennoch eine mehr als solide Leistung, gerade angesichts der Tatsache, dass sich die Plattform gerade mal etwas mehr als vier Millionen Mal verkauft hat.

Nun hört und liest man sehr oft, dass die Nintendo-Oberen in Japan der Meinung waren, dass dieses *"Super Mario Bros. 2"* für die verweichlichten westlichen Langnasen viel zu schwer gewesen sei, woraufhin es nicht im Westen veröffentlicht wurde und ein anderes Spiel seinen Platz einnahm - aber das ist so nicht richtig. Das Problem war mehrstufig: Zum einen wurde das Famicom Disk System ausschließlich in Japan veröffentlicht, für eine westliche Veröffentlichung hätten also Module produziert werden müssen. Aber Disk-Spiele wurden in Japan verdammt billig verkauft: Denn dadurch, dass diese Disketten wiederbeschreibbar waren, konnten Kunden, die ein neues Spiel haben wollten, einfach ihre Diskette zu einem speziellen Kiosk bringen, und dort die gewünschte Software im Schnitt für 500 Yen kaufen - was einer heutigen Umrechnung von etwa vier Euro entspricht. Auch *"Super Mario Bros. 2"* war so billig zu haben. Etwas Vergleichbares war außerhalb Japans aber nicht geplant, hier gab es nur den bis heute so Nintendo-typischen Vollpreis.

Am allerwichtigsten aber ist, dass es nicht Nintendo of Japan war, die beschlossen, das Spiel nicht im Westen auf den Markt zu bringen - die Initiative ging von Nintendo of America aus! Und zwar in allererster Linie von einer Person: Howard Phillips. Und damit meine ich nicht den Cthulhu-Erfinder Howard Phillips Lovecraft, der vermutlich nichts gegen ein Spiel gehabt hätte, das Menschen dazu bringt, die dunkelsten Teile ihrer Seelen auszuloten - sondern den freundlich lächelnden Scheitel mit der markanten Fliege, den hierzulande vermutlich kaum einer kennt, der aber untrennbar mit dem westlichen Erfolg von Nintendo verbunden ist. Er begann im Jahr 1981 im Alter von 22 Jahren als fünfter Angestellter seine Arbeit bei der damals noch sehr jungen Firma *"Nintendo of America"* - und diese Arbeit fand erstmal nur im großen Warenhaus statt, in dem er dafür sorgte, dass die eintreffenden Spielautomaten mit Games wie *"Donkey Kong"*, *"Mario Bros."* oder *"Punch-Out!!"* auf Herz und Nieren getestet und korrekt an die Spielhallen und Bars ausgeliefert wurden. Gleichzeitig war er aber auch ein versierter Videospiele, der diese Games nicht nur selbst mit großem Enthusiasmus spielte, sondern auch kontinuierlich Feedback von anderen holte, und dieses an die Chefetage weiterleitete - allen voran Minoru Arakawa, den damaligen Geschäftsführer von Nintendo of America.

Als das NES im Herbst 85 startete, war Howard an vorderster Front dabei - buchstäblich: Er designte die Verkaufsflächen, gab öffentliche Produktvorführungen, war verantwortlich für die Auswahl der Starttitel - und gab währenddessen weiterhin kontinuierlich Feedback zu den neuen Spielen, die auf regelmäßiger Basis aus Japan auf seinem Tisch landeten. Unter anderem *"Super Mario Bros. 2"* - das er laut eigener Aussage sehr schnell zu hassen lernte. Nicht nur aufgrund des schweren und seiner Meinung nach hochgradig unfairen Leveldesigns, sondern vor allem aufgrund der kontinuierlichen Verarschung des Spielers - mit Dingen wie dem Giftpilz, der Mario nicht wie im ersten Spiel wachsen ließ, sondern beim Aufsammeln einfach so kille. Den überraschend auftauchenden Wind, der einen aus dem Nichts in einen Abgrund beförderte. Die roten Piranhapflanzen, die anders als ihre grünen Kollegen aus ihren Röhren wuchsen, selbst wenn Mario draufstand. Oder den Anti-Warpröhren, die einen nicht wie gewohnt im Spiel weiter nach vorn brachten, sondern kackfrech zurück zur allerersten Welt beförderten. Was die Japaner auf eine selbstgeißelnde Weise ganz unterhaltsam fanden, empfand Howard als beleidigend und zutiefst kontraproduktiv. Denn der amerikanische Videospielemarkt befand sich immer noch mitten in der Erholungsphase, *"Super Mario Bros."* war die beruhigende Medizin, die die Branche wieder aufgerappelt hatte - jetzt etwas derart Garstiges als offiziellen Nachfolger dieses Supererfolges auf den Markt zu schmeißen, hielt Howard für eine hochgradig bescheuerte Idee. In seinen eigenen Worten: *"This was not fun gameplay, it was punishment - undeserved punishment."*

Genau dieses komplett vernichtende Feedback gab er an Arakawa-san weiter, der nicht nur CEO von Nintendo of America war, sondern auch der Schwiegersohn von Hiroshi Yamauchi - dem obersten größten Meister von Nintendo of Japan. Dieser erhielt die beunruhigende Nachricht, dass Nintendo of America der Meinung war, dass *"Super Mario Bros. 2"* definitiv nicht für die Veröffentlichung in den USA geeignet sei, und man ein anderes Spiel bräuchte, auf dem dieser Name stünde. Tja. Woher nehmen, wenn nicht... nun... ausleihen?

Der *"Communication Carnival Yume Kōjō '87"* fand nach etwas mehr als dreieinhalbjähriger Planungs- und Vorbereitungsphase ab dem 18. Juli 1987 parallel in Tokyo und Osaka statt, lief 44 Tage lang - und war ein ECHT großes Ding! Das war eine Art Vergnügungsveranstaltung, die Inspiration aus dem brasilianischen Karneval zog, und in der es vor allem um Technologie und neue Medien gehen sollte - so gab es Präsentationen, Spaßkram, Futter, spezielle Arcade-Automaten, 3D-Videos, eine gigantischen 360°-TV-Kuppel, eine futuristische Lightshow-Disco, Special Effects, Spielautomaten und noch viel, viel mehr! Also im Prinzip wie die World Expo, oder Stark Expo, für die Marvel-Fans unter uns - nur eben in Japan, und mit einer Extraportion Show-Wahnsinn, an dem fast 6 Mio. Besucher ihre Freude hatten. Aber in ihrem Kern war's eine Werbeveranstaltung für Fuji Television, dem Organisator der *Yume Kōjō*. Dieser Begriff bedeutet direkt übersetzt übrigens zwar *"Traumfabrik"*, aber in allen Kommunikationen wurde seinerzeit der englische Begriff *"Dream Machine"* genutzt. Und das Maskottchen dieser Traummaschine war Imajin, ein orientalisches angehauchter Grinsejugendlicher, der zusammen mit seiner Familie in der einen oder anderen Weise auf allen offiziellen Dokumenten zu finden war: Das waren Mama, Papa, seine Freundin Lina, die kleinen Geschwister Poki und Piki sowie der Familienaffe Rusa - was eine Umkehrung von *"Saru"* ist, dem japanischen Wort für *"Affe"*.

Selbst das offizielle Lied zum Event trug den Namen *"Arabian Nights"*, und wurde von der nach dem Event benannten Band *"Yume Kojo"* vorgetragen. Ein anderes an allen Ecken und Enden präzises Visualisierungsmerkmal der Messe waren die sogenannten *"Imaginia"*-Masken, die für den Außenstehenden wie Kabuki-Requisiten aussehen, aber tatsächlich auf den Masken des venezianischen Karnevals basieren, und für Jugend und Mysterien stehen sollten. Aber wieso erzähle ich das alles? Weil all das für das zu diesem gigantischen Event gehörende Spiel sehr bedeutsam werden sollte. Denn Fuji TV suchte sich in ganz Japan Kooperationspartner für die Yume Kojo - inklusive Nintendo, die das offizielle Spiel zu der Veranstaltung entwickeln sollten, in dem nicht nur die grafischen Themen wie die Masken, sondern natürlich auch die Maskottchen vorkommen mussten. Das Resultat stand ab dem 10. Juli 1987 in den japanischen Läden, also gut eine Woche vor Beginn der Veranstaltung, abermals ausschließlich fürs Famicom Disk System, und war das offizielle Werbespiel der Messe - im Titelschirm findet sich sogar der Zeppelin, der während der Veranstaltung über Tokio und Osaka kreiste. Der Name: *"Yume Kōjō: Doki Doki Panikku"*. *"Yume Kojo"* wegen der Messe, logisch, und *"Doki Doki"*, weil das im Japanischen als Lautmalerei für ein klopfendes Herz benutzt wird. Das abschließende *"Panikku"* ist lediglich eine Japanisierung des englischen Begriffes *"Panic"*, sodass der komplette Name im Grunde *"panisches Herzklopfen"* bedeutet. Man sollte das wie bei sehr vielen japanischen Spielennamen besser nicht zu sehr zerdenken. Er klingt halt einfach nett.

Seinen Anfang nahm dieses Spiel als Technikdemo, entwickelt von SRD. Diese Abkürzung steht für *"Systems Research and Development"*, und ist eine 1979 gegründete und in Kyoto ansässige Partnerfirma von Nintendo, die für das Quasi-Mutterunternehmen noch bis heute einen großen Teil der Programmierarbeiten übernimmt. Die entwickelten einen vertikal scrollenden Prototypen, in dem sich zwei Spieler durch gegenseitiges Aufeinanderstapeln von Items ein Bildaufrennen liefern konnten, bei dem sie auch die Möglichkeit hatten, sich gegenseitig zu greifen und durch die Gegend zu werfen. Die Idee war nett, bot aber laut Miyamoto nicht genug Fleisch für ein richtiges Spiel. Also schnappte er sich seinen neuen Angestellten Kensuke Tanabe, und empfahl ihm, zusätzlich horizontales Scrolling sowie einige vertraute Spielelemente einzubauen, um das Ganze ein bisschen *"marioiger"* zu machen. *"As long as it's fun, anything goes,"* war das Motto, an das sich Tanabe erinnerte. Das war der Zeitpunkt, zu dem Fuji TV an Nintendo herantrat, mit dem Konzept der Yume Kojo sowie den vier Haupt-Maskottchen in der Hand, und dem Wunsch, aus all dem innerhalb von nicht mal einem Jahr ein vollwertiges Spiel zu machen. Fuji war es ganz egal, was für ein Spiel es werden würde - es musste nur gut sein. Also griff Nintendo zu dem bereits um diverse Mario-Elemente angereicherten Prototypen, und entwickelte ihn zu einem vollwertigen Spiel weiter. Das Ganze entstand beim *"Nintendo Research & Development Department No. 4"*, dem mit Abstand wichtigsten Entwicklungsteam der Firma, unter der Leitung des damals gerade mal 24 Jahre jungen Tanabe als Regisseur, sowie Hideki Konno als Co-Regisseur, die später beide noch große Dinge für Nintendo erschaffen sollten. Shigeru Miyamoto war ebenfalls an Bord, allerdings nur in der Rolle des Produzenten. Das gesamte Produktionsteam umfasste 16 Personen, darunter die fünf Entwickler des ursprünglichen *"Super Mario Bros."* - unter anderem Koji Kondo, der abermals den Soundtrack komponierte.

Das daraus resultierende *"Doki Doki Panic"*, in dem die vier Figuren durch eine vertikal und horizontal scrollende Traumwelt rennen und dort Feinde mit aus dem Boden gezogenem Gemüse bekämpfen, hat sich etwa 350.000 Mal verkauft, war also auf dem Famicom Disk System abermals ein sehr ordentlicher Hit. Vor allem aber erhielt es den Segen von Howard Phillips und damit Nintendo of America, auch für den dortigen Markt geeignet zu sein. Und da man dort, wie vorhin erwähnt, nach wie vor händeringend nach einem offiziellen *"Super Mario Bros. 2"* suchte, das Spiel bei der Konvertierung von der Diskette zum Modul sowieso verändert werden musste, ohnehin seinen Anfang als möglicher neuer Mario-Titel genommen hatte, und kein Mensch außerhalb von Japan jemals von der Yume Kojō oder seinen Maskottchen gehört hatte, war relativ schnell klar, was gemacht werden musste: Farbeimer raus - es wird umgepinselt!

Das Resultat erschien im Oktober des Jahres 1988 in den USA, hieß ganz offiziell *"Super Mario Bros. 2"*, und trug den Untertitel *"Mario Madness"* - der auch bei uns die Packung zierte, allerdings erst ab dem April des Folgejahres. Apropos Packung: Auf der trägt Mario nicht nur eine unerwartete Glitzerrübe in der Hand, während er enthusiastisch durch die Lüfte springt, sondern auch *"falsche"* Farben - nämlich rote Hose und blaues Shirt, während es im Spiel an sich sowie in sämtlichen offiziellen Auftritten seitdem genau umgekehrt ist. Viel wichtiger ist aber, dass dieses Spiel auch das Cover der im August 88 erschienenen Erstausgabe des legendären amerikanischen Nintendo-Hausmagazins *"Nintendo Power"* zierte - und zwar in Form eines sensationell scheußlichen Knetmasse-Dioramas, das Mario erstmals als dreidimensionale Figur zeigte. Von dieser Erstausgabe wurden übrigens mehr als drei Millionen Exemplare ausgeliefert. Kostenlos. Nintendo meinte es also verdammt ernst mit diesem Spiel.

"Super Mario Bros. 2", also das im Westen erschienene, und das ich ab sofort auch damit meine, wenn ich diesen Namen sage, war aber deutlich mehr als ein nur oberflächlich übergetünchtes *"Doki Doki Panic"*. Ja, die offensichtlichen Änderungen waren grafischer Natur: Die Imajin-Familie wurde durch die Mario-Sippe ersetzt, es gibt deutlich mehr und flüssigere Animationen für viele Figuren, die Levelausgänge, die im Ursprungsspiel noch klar auf den Imaginia-Masken basierende Riesengesichter waren, wurden dann zu genauso großen Adlerköpfen gemacht, der Spielautomat am Levelende bekam eine deutlich hübschere Grafik verpasst - und die Wasserfälle gluckern nun deutlich langsamer, worüber nicht nur Epileptiker dankbar sein dürften, denn in *"Doki Doki Panic"* rasten die Fluten noch mit absurder Geschwindigkeit durchs Bild. Es gab noch diverse Kleinigkeiten wie die Umbenennung der *"Kapitel"* zu *"Welten"*, oder die Anpassung und Etwasmehrvermarioisierung der Musik - außerdem geben die Gegner beim Ableben jetzt kein knarziges Geräusch mehr von sich. Aber die wichtigsten Änderungen betrafen das Spieldesign: So gibt es in *"Super Mario Bros. 2"* kein Speichersystem mehr. Bei *"Doki Doki Panic"* war das aufgrund der verwendeten Diskette und ihrer gottgegebenen Wiederbeschreibbarkeit kein Problem - bei einem Modul dagegen schon, da in einem solchen eine Speicherfunktion eine entsprechende Batterieeinheit voraussetzt, was die Kosten nach oben kurbelt. War aber auch kein Problem, denn jetzt gab es nur noch ein Ende - *"Doki Doki Panic"* musste man noch mit allen vier Figuren komplett durchspielen, um das richtige Ende zu sehen zu bekommen. Und: Man konnte jetzt, genau wie in *"Super Mario Bros."*, über das Gedrückthalten der B-Taste rennen - etwas, das im Ursprungsspiel nicht möglich war.

Oder anders ausgedrückt: *"Super Mario Bros. 2"* spielte sich im Kern schon noch wie *"Doki Doki Panic"*, auch das Leveldesign blieb über weite Teile gleich - aber es fühlte sich deutlich mehr wie ein Mario-Spiel an, polierter und runder. Oh, und es gab natürlich eine neue Handlung: Das Original drehte sich darum, dass die Zwillinge Piki und Piki im Streit um ein Buch ungewollt in ebendieses entführt werden, und es jetzt dem Rest der Maskottchenfamilie zukommt, die Deppen wieder zu befreien. All das wird da noch in einem nett animierten Intro präsentiert, während diese Aufgabe in *"Super Mario Bros. 2"* von zwei Texttafeln übernommen wird. Ich zitiere mal: *"When Mario opened a door after climbing a long stair in his dream, another world spread before him and he heard a voice call for help to be freed from a spell. After awakening, Mario went to a cave nearby and to his surprise he saw exactly what he saw in his dream..."*

Das Handbuch führt den Quark noch etwas weiter aus, und bringt auch noch ein Picknick sowie den Gemüsehass des Oberbosses zur Sprache - aber, naja, reden wir nicht darüber. Es gibt jedenfalls zur Abwechslung mal kein zu rettendes Entführungsoffer. Viel wichtiger ist, dass hier jetzt vier Figuren zur Wahl stehen: Mario, Luigi, Prinzessin Peach, auch wenn sie hier noch *"Prinzessin Toadstool"* heißt, sowie der kleine Pilzkerl Toad - was *"Super Mario Bros. 2"* zum ersten Spiel macht, in dem die letzten beiden nicht nur NPCs, sondern spielbar sind. Und Peach erstmals ihr pinkes Kleid trägt. Außerdem wurden hier auch die später zum Kanon erklärten Eigenschaften der Figuren definiert: Mario ist der Standard, der allgemeingültige Durchschnitt. In allem, was er macht, ist er der Zweitbeste - aber eben konsequent in allem. Was ihn leider auch zur mit Abstand nutzlosesten Figur im ganzen Spiel macht - aber immerhin sieht er dabei aus wie sein Ebenbild aus *"Super Mario Bros. 3"*, das in Japan im selben Monat erschien wie Teil 2 in den USA. Abgefahrenerweise basiert seine Figur hier nicht auf Papa aus *"Doki Doki Panic"*, obwohl der schon sehr deutlich wie ein Mario mit Turban aussah - sondern auf Imajin, dem Sohn. Die Mama hingegen liefert nicht etwa die Vorlage für Peach, sondern für Luigi. Was bedeutet, dass die Grünkutte erstmals etwas schmaler und größer ist als Mario, und ein bisschen langsamer unterwegs ist - aber dafür auch höher und weiter springen kann als er, und dabei so leicht panisch mit den Füßen flattert. Ein Verhalten, das auf Shigeru Miyamoto zurückgeht, der es nicht mochte, dass Luigi einfach nur langsamer durch die Luft schwebte, als würde er sich in Zeitlupe bewegen - er schlug vor, das Ganze mit slapstickartig-überzeichneten Fußzappeleien aufzuwerten, was Luigi ja bekanntermaßen bis heute noch macht.

Noch gemächlicher als er unterwegs ist nur Peach, die aber dafür nicht nur gut springen, sondern in der Luft auch anderthalb Sekunden lang schweben kann. Toad schließlich, der übrigens auf der Papa-Vorlage basiert, ist der schnellste Renner von allen, vor allem, wenn er einen Gegner trägt - auch wenn das nicht irre viel Sinn zu ergeben scheint. Außerdem sind mit ihm die Kämpfe im Allgemeinen am einfachsten, da er seine Geschosse superschnell aus dem Boden ziehen bzw. der Luft greifen kann. All das macht ihn in den meisten Levels bei Speedrunnern noch bis heute am beliebtesten. Anders als in der Vorlage darf man hier seine Figur vor jedem Level übrigens neu wählen, was der Experimentiererei sehr zugute kommt. Denn gerade durch die sehr weit möglichen Sprünge von Luigi und Peach sind unerwartete Vorgehensweisen möglich - so gibt es mehrere Levels, die durch gut getimte Supersprünge von mehreren Minuten auf wenige Sekunden verkürzt werden können.

Das ursprüngliche *"Super Mario Bros."* ist legendär dafür, einem direkt im ersten Level alles beizubringen, was man übers Spiel wissen muss, ohne dafür ein dediziertes Tutorial oder irgendwelche Texteinblendungen zu benötigen. Teil 2 bleibt dieser Linie weitestgehend treu, und gibt sich von der Startsekunde an größte Mühe, dem Spieler zu zeigen, was es so alles zu bieten hat. Denn direkt nachdem man seine Spielfigur gewählt hat, fällt die aus einer nicht näher erklärten Tür im Himmel nach unten, anstelle wie sonst üblich mit beiden Beinen fest auf dem Boden zu stehen und nach rechts zu traben. Nach etwas Nachuntengescrolle landet man schließlich auf einer Plattform, auf der der einsamste Shy Guy aller Zeiten seine traurigen Endlosrunden dreht. *"AHAA!"*, denkt sich da der kopfsprungerfahrene Jump-n-Run-Kenner, *"Zeit für den ersten Mord des Tages!"* - nur um eine Sekunde darauf festzustellen, dass sich der Kumpel von dem Zusatzgewicht auf seinem Schädel keine Sekunde lang ablenken lässt und stoisch weiter seine Bahnen zieht. Daraus lernt man zwei Dinge: Erstens, dass die Kerls unter ihren Masken echt stabile Nacken haben. Und zweitens, dass man sie über das Drücken der zweiten Taste quasi unter sich aufheben, danach in triumphierender Weise über dem eigenen Kopf tragen und von dort aus von dannen werfen kann. Eine Ebene weiter unten wird einem direkt spielbar gezeigt, dass die Levels auch gerne mal rundum gehen können - wenn Mario also den rechten Bildschirmrand verlässt, taucht er am linken wieder auf, so als wäre er ein Raumschiff in *"Asteroids"*.

Das ist aber nur die Spitze des Änderungsberges, auf den die MS Supermario da mit Volldampf zuschipperte. Denn während die grundsätzliche Prämisse des Spiels hier dem ersten Teil entspricht, gibt es bei näherer Betrachtung einige zum Teil eklatante Änderungen, die jemanden, der einfach einen typischen zweiten Teil mit mehr vom Vertrauten erwartet hatte, doch ziemlich aus der Bahn werfen können: Das Ganze spielt nicht mehr im Pilzkönigreich, es wurde auch keine Prinzessin entführt. Es gibt keine Levelendfahnen mehr, keine Feuerblumen, keine Blöcke, die nur darauf warten, von Marios stählernem Schädel zertrümmert zu werden, kein Zeitlimit und auch keine Punktzählung! Noch nicht mal mehr grüne Röhren, über die man in die Unterwelt kommt - stattdessen Vasen, die von innen nicht nur deutlich geräumiger sind als sie von außen wirken, sondern da auch wie ein schauderhaft blockiges Atari2600-Objekt aussehen. Ebenfalls schockierend durch seine Abwesenheit: Wachstums-Pilze! Keine Wachstums-Pilze mehr! WAAAAAH! Was ist das für ein Gott, der sowas zulässt?

Naja, gut - man braucht sie halt nicht. Es gibt jetzt eine Lebensenergieanzeige am linken oberen Bildschirmrand, die sich verlängern lässt, aber natürlich durch Feindkontakt knapper wird - steht man kurz vor dem Exitus, schrumpft man automatisch, was gerade im Falle der beiden Brüder und ihrer dann enorm gigantischen Köpfe und vergleichsweise mickrigen Restkörper ziemlich bizarr aussieht. Ein Zustand, der sich dann über das Aufsammeln von entsprechenden Extras wieder korrigieren lässt. Davon abgesehen gibt es allerdings schon diverse Pilze im Spiel - nämlich vor allem pilzförmige Blöcke. Aber die dienen in erster Linie als werfbare Geschosse, in zweiter als übereinander stapelbare Plattformen, und in dritter als Stöpsel auf Feindes-Generatoren. Und nicht zu vergessen die 1Up-Pilze - die sind sehr selten, meist gut versteckt und nicht mehr grün.

Ich entferne mich mal von den Dingen, die man vermissen könnte, und widme mich denen, die neu sind. Und gesund. Denn es gibt mehrere Sorten an kleinem und großem Gemüse, das man aus dem Boden ziehen und damit nach Feinden werfen kann. Man erkennt sie durch leicht im Wind wackelnde Grasbüschel an der Erdoberfläche, an denen man sich strategisch platziert, elegant in die Hocke geht und das Kraut mit einem angestrengten Gesichtsausdruck der Muttererde entreißt. Manchmal zieht man bei dieser Gelegenheit auch eine tickende Bombe aus dem Boden, die man danach besser schnellstmöglich wieder loswerden sollte - wenn diese Dinger explodieren, steht da nicht "POW!" oder "BOOM!", sondern "BOMB!" Dann gibt es noch Zeitstopper, welche... naja... die Zeit kurz stoppen, oder diverse Schlüssel, die man wie einen erwischten Gegner mit sich tragen muss, um meist eine dazu passende Levelendtür zu öffnen. Äh, ja, genau - es gibt jetzt hier auch Türen. Und wenn man sich den entsprechenden Schlüssel schnappt, wird man gerne mal von einer fies grinsen Flugmaske namens "Phanto" verfolgt, und zwar komplett unerbittlich, selbst wenn man den Bildschirm oder sogar den entsprechenden Levelabschnitt verlässt - ebenfalls ein Novum im Marioversum.

Und dann gibt es auch noch versteckte Türen: Die findet man nur, wenn man eine blubbernde Flasche ausbuddelt, und diese auf den Boden schmeißt, woraufhin an dieser Stelle eine vorher nachweislich nicht vorhandene Tür erscheint, die einen in den sogenannten "subspace" führt. Das ist ein spezieller, sehr dunkler Bereich, eine Art gespiegelte Parallelwelt, die äußerlich der Gegend entspricht, über die man sie betreten hat, und in der man nur ein paar Sekunden verweilen darf, während eine verkürzte Version des Oberwelt-Themas aus "Super Mario Bros." läuft. Diese kurze Zeit sollte man besser gut nutzen, denn jede hier aus dem Boden gezogene Pflanze gibt keine Rübe, sondern eine Münze, die man dann nach dem Abschluss des Levels im Spielautomaten einzusetzen darf, um Extraleben zu gewinnen. Außerdem gibt es nur im subspace die Lebensenergieanzeige verlängernden Power-Up-Pilze. All das ist neu und ungewöhnlich und im Spiel ziemlich selbsterklärend - aber es gibt eine Sache, aus der "Super Mario Bros. 2" erstaunlicherweise ein Geheimnis macht: dem Supersprung. Hält man kurzzeitig das Steuerkreuz nach unten gedrückt, fängt die Figur nach kurzer Zeit das wilde Leuchten an, woraufhin sie dann deutlich höher springen kann als zuvor. Etwas, das man im Spiel sehr oft braucht, und das man zwangsläufigerweise im Handbuch nachlesen muss. Schau einer an - dafür waren diese Papierdinger also gut...

Es gibt allerdings natürlich auch diversen vertrauten Kram, der zum Teil sogar explizit eingebaut wurde, um Kennern des ersten Spiels ein bisschen entgegen zu kommen. Wie zum Beispiel Warpzonen: Genau wie im Original finden Spürnasen immer wieder mal Möglichkeiten, mehrere Levels am Stück zu überspringen. Hier sind das allerdings keine Röhren, sondern versteckte Vasen. Es gibt sogar vereinzelt Warpraketen. Ja, Raketen! Nicht hinterfragen. Eiiiiinfach nicht hinterfragen! Genauso wie die roten Schildkrötenpanzer, die nicht nur ziemlich selten sind, sondern ebenfalls verwirrte Blicke hinterlassen: Wie zum Henker kommen die hierher? Es gibt im ganzen Spiel nicht einen einzigen Koopa Troopa. Sind die Dinger hier also genauso importiert wie Kokosnüsse am Südpol? In "Doki Doki Panic" waren das übrigens noch dunkle Grinsemasken, die sehr stark nach Blackface aussahen, und daher sehr sinnvollerweise geändert wurden.

Apropos Gegner: Die sind allesamt neu. Keine Goombas, keine Koopa Troopas, keine Piranhapflanzen, keine Cheep-Cheeps, keine Bullet Bills und wienichtallebescheuerterweise heißen. Stattdessen bekommt man es mit etwa 20 verschiedenen Neuschöpfungen zu tun, mit sensationellen Namen wie *"Ninji"*, *"Hoopster"*, *"Beezo"*, *"Snifit"* oder *"Pokey"*. Das sind mal am Boden herumspringende Vögel, mal aus Vasen hopsende Schlangen, mal der bereits erwähnte und extrem anhängliche Schlüsselvefolger - sowie *"Shy Guys"*. Massen über Massen an Shy Guys, in diversen Farben - außer grau, obwohl der noch im Handbuch gezeigt wird. Aber nicht alle Gegner sind NUR Feinde: Die laufenden Bömbken *"Bob-Ombs"* zum Beispiel kann man aufheben und als Wurfgranaten benutzen. Manch ein Gegner transportiert einen sicher über mit garstigen Spitzen übersäte Gelände. Einem fliegenden Widersacher namens *"Pidgit"* kann man den magischen Teppich klauen, um damit selbst ein paar Sekunden lang zu fliegen. Also - nicht gleich alles in der ersten Sekunde nach Sichtkontakt mit einer Steckrübe abknallen!

Das gilt allerdings nicht für die Bosse, von denen es neun gibt. Meist kriegt man es mit der Eierspeierin *"Birdo"* in verschiedenen Farbvarianten zu tun, die man im ganzen Spiel satte 16 Mal bekämpft! An einer Stelle muss man sie nicht erledigen, sondern nutzt ihren ballistischen Nachwuchs als Flughilfe, um eine sonst unüberwindliche Passage zu überqueren. Von ihr abgesehen bekommt man es noch mit der sonnenbebrillten Bombenschmeißermaus namens *"Mouser"* zu tun, der dreiköpfigen Feuerspuckerschlange *"Tryclyde"*, einer lebenden Riesenflamme namens *"Fryguy"*, der stinkigen Riesenkrabbe *"Clawgrip"* - und kurz vor dem Ende, in Welt 7-2 um genau zu sein, wird selbst das normale Levelausgangstor überraschend zu einem Gegner. Denn das sonst so unbewegliche Vogelgesicht löst sich da auf einmal aus seiner Verankerung und verlangt nach Fleisch! Und ganz zum Schluss bekommt man es natürlich auch noch mit dem schlimmsten aller Übel zu tun - und das ist nicht etwa Bowser bzw. King Koopa, sondern der *"Froschtyrann Wart"*, der mit Blubberblasen angreift und sehr allergisch auf Gemüse reagiert.

All diese Stinker sind jetzt nicht direkt die heftigsten Herausforderungen der Serie; vom Schwierigkeitsgrad her bewegt sich *"Super Mario Bros. 2"* etwas unter seinem Vorgänger, und definitiv ewig weit von dem kompletten Irrsinn seines japanischen Namensbruders entfernt. Speziell einige Bosse haben's trotzdem ganz ordentlich in sich, ganz besonders, wenn man ihnen mit der falschen Spielfigur entgegentritt: Krabbe Clawgrip zum Beispiel, die echt rasant mit dicken Steinen um sich schmeißt, ist mit der Prinzessin oder Luigi wesentlich anspruchsvoller als mit Toad, da dieser die Geschosse ratzfatz aus der Luft picken kann, wofür die anderen wesentlich länger brauchen. Auch die stabile Flamme Fryguy hat einige Überraschungen in petto - spätestens, wenn man sie mehrmals erwischt hat und bereits siegessicher in die Kamera lächelt, während die sich in vier kleinere Flammen unterteilt, die ihrerseits genauso gnadenlos und deutlich schneller loslegen als der große Bruder. Und verliert man alle Leben, geht's zurück zum Start der Welt - jedenfalls solange man noch ein Continue hat. Von denen es nur zwei gibt.

Und dann gibt es natürlich noch zum Teil sehr abenteuerliches Leveldesign. Wie zum Beispiel in Welt 5-3, die nicht nur ganz schön lang ist, sondern einen von Anfang an auch buchstäblich von allen Seiten aus zubombt. Das nervende Herumgeschliddere in Eisswelt 4-1. Oder Welt 6-1, in der man auf der Suche nach einem Schlüssel Vasen durchsuchen muss - Pro-Tipp: Er befindet sich am unteren Ende der fünften Vase von rechts. Und in Welt 5-2 fällt man sehr lange nach unten, und muss dabei in jedem Bildschirm garstigen Spitzen ausweichen - was nur geht, wenn man entweder verdammt gute Reflexe oder ein vergleichbar gutes Gedächtnis hat. Außerdem kommt mir persönlich ein bisschen zu viel Sandgebuddele vor: In den Wüstenabschnitten, wie zum Beispiel Welt 2-1, findet man sich immer wieder mal auf Sandbergen, durch die man sich nach unten wühlen darf. Das ist am Anfang noch ganz lustig, zumal ebenfalls ein brandneues Spielelement - aber es zieht sich dann doch gerne mal eeeeeewig hin! Außerdem gibt es vereinzelt die Möglichkeit, sich bei diesen Gelegenheiten in eine Sackgasse zu schippen - wie zum Beispiel in Level 2-2, in dem es machbar ist, den Sand um einen herum so abzutragen, dass man aus der Falle nicht mehr rauskommt. Was dann bedeutet, dass man das Spiel neu starten muss - außer, wenn man weiß, dass man sich selbst um die Ecke bringen kann, wenn man das Spiel pausiert und auf dem zweiten Controller die Tastenkombination "Oben, B und A" drückt. Keine Ahnung, wie verbreitet dieses Wissen damals war - im Handbuch jedenfalls wurde es nicht erwähnt.

Grundsätzlich gehört das Leveldesign aber zu den Stärken von "Super Mario Bros. 2": 20 Abschnitte, verteilt auf sieben Welten, was soviel bedeutet wie drei Levels pro Welt - mit Ausnahme der letzten, die mit zweien auskommen muss. In "Doki Doki Panic" wurde das noch damit erklärt, dass die beiden Zwillinge ja die letzte Seite des Buches herausgerissen hatten, was gewissermaßen der letzte Level war - für den Westen hat man sich derartige Verrenkungen gespart. Natürlich folgen auch die Welten hier dem mittlerweile unter "üblich verdächtig" abzulegenden Designschema des Marioversums: Grünwelt, Wüstenwelt, Eisswelt, alles da. Und das in alle Richtungen: Von links nach rechts, von rechts nach links, von unten nach oben und auch mal von oben nach unten, wenn man mal ganz crazy drauf sein sollte - außerdem darf man in den Levels auch wieder rückwärts rennen, wenn einem danach ist. Nicht immer ganz flüssig, zugegebenermaßen - wenn viele Gegner gleichzeitig im Bild sind, geht die Geschwindigkeit spürbar in die Knie, außerdem kriegen die Sprites dann gerne mal das große Flackern. Außerdem ist das vertikale Scrolling nicht fließend, sondern schaltet am Bildschirmrand immer abrupt zum nächsten Screen um - ähnlich wie beim 1991er "Asterix" auf dem Master System, auf das ich hier ja bereits in Level 10 ausführlich zu sprechen kam. Egal! Dieser Grad der Bewegungsfreiheit war für ein End-80er-Jump-n-Run schlicht unerhört! Genauso wie der Ideenreichtum beim Leveldesign. Wie zum Beispiel in Abschnitt 6-2: Ein superkurzer Level, in dem einem kaum ein Gegner über den Weg läuft - stattdessen muss man von einem Flugvogel zum nächsten hopsen, die ganz nebenbei den schönen Namen "Albatoss" tragen, und sich von denen durch einen Großteil des Abschnitts transportieren lassen. Level 4-3 besteht aus zwei sehr großen Türmen, die man durchqueren muss - bzw. nicht muss, wenn man mit Peach oder Luigi unterwegs ist, da man sich mit den beiden über sehr gut getimte Weitsprünge am Boden die ganze Herumkletterei sparen und direkt bis kurz vors Ziel hüpfen kann.

Allerdings ist das Ganze nicht sonderlich lang: Die reine Durchspielzeit dürfte sich bei einem entspannten Sonntagsjumpnrunler so etwa bei zwei bis drei Stunden einpegeln - wenn man völlig wahnsinnig ist, wie zum Beispiel der Schwede, der seine Speedruns unter dem Pseudonym *"coolkid"* veröffentlicht, dann benötigt man dafür lediglich acht Minuten und knapp 17 Sekunden - denn das ist der aktuelle Weltrekord. Den man, anders als das Spiel, auch mit Freunden genießen darf, denn *"Super Mario Bros. 2"* ist eine reine Solohüpfer-Erfahrung. Mit einem recht interessanten Handbuch, jedenfalls in der ersten Version. Denn in dieser war Birdo, der Eier speiende Miniboss mit der adretten Schleife im Haar, noch deutlich als Junge identifiziert - der aber lieber ein Mädchen wäre und *"Birdetta"* genannt werden möchte. Transgender-Charaktere waren selbst damals schon in japanischen Spielen nichts sooo Außergewöhnliches - aber dem Westen konnte man derart progressives Charakterdesign offensichtlich nicht allzu lange zumuten, weswegen Birdo da auch ganz schnell offiziell und schon immer zum Mädchen zurechtdefiniert wurde. Außerdem ist sie sowohl in der Anleitung als auch im Abspann dem falschen Bild zugeordnet - nämlich *"Ostro"*, dem straußenähnlichen Reitvogel. Immerhin gibt es bei alledem sehr beschwingte Musik zu hören, wie bereits erwähnt einmal mehr aus der nachweislich enorm begabten Feder von Koji Kondo. Die Kompositionen sind fröhlich und spurtstark und ideenreich und nicht ganz so eingängig wie noch beim Vorgänger - aber auf jeden Fall eigenständig und gut. Oder fast eigenständig, denn es gab das eine oder andere Recycling: Im *"subspace"* gibt's das bekannte Oberweltthema aus *"Super Mario Bros."* zu hören, wenn auch nur für wenige Sekunden. Und im Abspann läuft hier eine etwas entschleunigte Version des Introstückes aus *"Doki Doki Panic"*.

Aber was hat denn die gute alte Spielepresse zu dem *"Mario wechsele dich"*-Spielchen gesagt? Nun - nix. Es wusste nämlich kaum einer was davon. Und falls doch, hat es in den damaligen Rezensionen keine Rolle gespielt. So gibt es zum Beispiel in der amerikanischen *"Video Games & Computer Entertainment"* vom Februar 1989 von Tester Andy Eddy zwar keine Wertung, dafür aber am Ende eines sehr positiven Berichtes das Folgende zu lesen: *"The continuing escapades of Mario and his pals prove that sequels don't always fail. Nintendo has another hit on their hands"*. In der 93. Ausgabe der britischen *"Computer & Video Games"* vom Juli 89 nennt Julian Rignall das Spiel *"The best platform game yet!"*, vergibt eine Wertung von sagenhaften 97%, und schreibt in seinem Fazit: *"What makes SMB 2 so great is its playability. It packs in a multitude of surprises and combines it with challenging and unbelievably addictive gameplay. Super Mario Bros. 2 is simply brilliant - you'd be a twerp if you miss it."*

Hierzulande waren die Wertungen etwas niedriger. Oder zumindest vermute ich das. Denn im ASM 3/89 vergibt Ulrich Mühl... also... ich weiß echt nicht, welche Note bei diesem Magazin den Ausschlag gibt. Ist es *"Motivation"*? Dann 11/12. Ist es *"Preis/Leistung"*? Dann 9/12. *"Spielablauf"* vielleicht, was auch immer das bedeuten soll? 10/12. Ach, ASM war so ein Blödsinn, ey. Naja, egal, jedenfalls mochte Uli das Spiel, und meinte: *"Obwohl ich mich mit dem Loben normalerweise zurückhalte, kann ich nur sagen: ganz hervorragend!"* In der Play Time 7/91 wartet schon wieder so ein undurchsichtiges Wertungssystem. *"Gameplay"* 80, *"Preis/Leistung"* 84 - keine Ahnung, was hier die finale Wertung sein soll. Jedenfalls hält der zwinkernde Wertungsfrosch den Daumen nach oben, und das Spielspaßthermometer pegelt sich halbwegs mittig zwischen *"gut"* und *"super"* ein. Das ist vermutlich positiv, nehme ich an.

Genauso wie das Fazit von Oliver Menne: *“Super Mario Bros. 2 bietet alles, was das Herz eines richtigen Jump-n-Run-Maniacs begehrt.”* Im *“Happy Computer”*-Sonderteil *“Power Play”* vom Februar 89 erhält das Spiel vom Testerduo Martin Gaksch und Heinrich Lenhardt eine Power-Wertung von glatten 80 sowie das Fazit *“Super Mario Bros. 2 ist kein Ausnahme-Modul wie sein Vorgänger, aber ein verdammt gutes Geschicklichkeits-Spiel mit vielen versteckten Extras.”* Außerdem ist Martin der einzige mir bekannte Mensch, der sich über die Abwesenheit eines Punktezählers hier derart echauffiert, dass das für ihn der einzige Grund ist, von diesem Spiel nicht total begeistert zu sein. Tja.

Wie ging's denn dann mit den zweiten zweiten *“Super Mario Bros.”* weiter? Zunächst einmal gingen die Verkäufe komplett durch die offenkundig wenig stabile Decke. *“Super Mario Bros. 2”* war in den USA das heißeste Spiel des Weihnachtsgeschäftes 1988, und sehr schwer zu bekommen. So schwer sogar, dass der Sender ABC in seinem *“20/20”*-Nachrichtenformat versuchte, ein Exemplar des Spiels zu erbeuten - was bedeutete, sich an einem kalten Tag in New York in einer langen Schlange anzustellen und bei dieser Gelegenheit auch gleich noch ein paar Leute zu interviewen. Diese Sendung war außerdem ein wunderbares Dokument einer Zeit, in der die alte Generation hoffnungslos unwissend vor diesem neuen Medium saß, wie man sehr gut an dem folgenden Statement von Journalistenlegende Barbara Walters heraushören kann.

Das Spiel hat sich etwa 7.5 Mio. mal verkauft - natürlich eine lachhafte Zahl im Vergleich zu den etwas mehr als 40 Millionen des Ursprungsspiels, und auch etwa zehn Millionen Einheiten unter *“Super Mario Bros. 3”*, aber dennoch ein verdammt großer Erfolg. Man darf dabei natürlich nicht vergessen, dass es sowohl von Teil 1 als auch von Teil 3 Hardware-Bundles mit dem NES gab, welche die Verkäufe erheblich angeschubst haben - eine Ehre, die dem mittleren Kind nicht zukam. Zwischenzeitlich gab es auch eine Revision des amerikanischen Moduls, die sich vor allem einen garstigen Bug zur Brust nahm: Wenn man nämlich beim Kampf gegen den Flammenboss *“Fryguy”* eines seiner kleineren Feuer genau in dem Moment mit einem Wurfpilz traf, in den man selbst verletzt und geschrumpft wurde, löste sich dieser nicht wie üblich in Rauch auf, sondern fiel aus dem Bild - wodurch er intern nicht als abgemurkst abgelegt wurde. Was das Spiel damit unbeendbar machte, da nach der Vernichtung der anderen Flammen kein rettender Ausgang mehr erschien, und das Abenteuer neu gestartet werden musste.

Das Spiel entpuppte sich als derart erfolgreich, dass es kurze Zeit nach der amerikanischen Veröffentlichung auch seinen Weg zurück in die japanische Heimat fand - und mit *“kurze Zeit”* meine ich *“SATTE VIER JAHRE”!* Keine Ahnung, was da so lange gedauert hat, aber das um unnötige Konfusion zu vermeiden in *“Super Mario USA”* umgetaufte Spiel erschien in Japan erst, als die Famicom-Nachfolgekonsolle *“Super Famicom”* da bereits fast zwei Jahre lang erhältlich war! Das merkt man sehr deutlich an der Wertung der Famitsu: War der Redaktion *“Doki Doki Panic”* noch 31 von 40 Punkten wert, kassierte *“Super Mario USA”* derer nur noch 24 - obwohl es im Grunde das gleiche Spiel war. Aber gut, zwischen diesen beiden lagen ja auch satte fünf Jahre - da verschieben sich Wertungsmaßstäbe schon mal. So war es da vor allem auch das *“altmodische Spieldesign”*, das zur Abwertung führte.

Abgefahrenerweise hat es das nette Covermotiv der Ursprungsveröffentlichung nicht bis über'n Teich geschafft - stattdessen strahlt einem von "Super Mario USA" das Hauptartwork von "Doki Doki Panic" entgegen, bei dem alle Hauptcharaktere sowie einige Items durch ihre vermarioteten Pendants ersetzt wurden. Das Spiel selbst blieb weitestgehend unverändert - in erster Linie haben die Gegner japanisierte Namen erhalten, wodurch Birdo zum Beispiel nicht mehr Birdo heißt, sondern Catherine. bzw. Kyasarin (キャサリン).

Danach feierte das Spiel noch einige unerwartete Nebenauftritte: Zuerst als Teil des wenig bekannten "PlayChoice-10"-Spielautomaten, der auf der NES-Hardware basierte, und in verschiedenen Ausführungen jeweils zehn Spiele zur Auswahl bot, für deren Gesamtheit man sich durch den Münzeinwurf Spielzeit erkaufte, und in ebendieser dadurch mehrere Games angehen konnte - darunter nicht nur Spiele von Nintendo, sondern auch von Konami, Capcom oder Irem. Außerdem war "Super Mario Bros. 2" im Frühjahr 1996 unter dem spektakulär verknoteten Namen "BS Super Mario USA Power Challenge" auch in herunterladbarer Form für die japanische "Satellaview"-Erweiterung des Super Famicoms erhältlich.

Sehr viel wichtiger war aber ein anderes SNES-Spiel - nämlich "Super Mario All-Stars", das ab dem Sommer 1993 in Japan und den USA, und dem Dezember desselben Jahres dann auch bei uns erhältlich war. Die Besonderheit dieses Spiels war, dass es aus vier Spielen bestand - und zwar allen NES-Mario-Abenteuern, in grafisch erheblich aufgemotzter Form. Allen NES-Abenteuern, extra-deutlich betont - denn in "Super Mario All-Stars" feierte das ursprüngliche "Super Mario Bros. 2" seinen ersten offiziellen Auftritt außerhalb Japans, unter dem Missverständnisse vermeidenden Namen "Super Mario Bros.: The Lost Levels", unter dem es auch noch bis heute bekannt ist. Denn das Spiel findet sich seitdem im Grunde auf jeder Sammlung, auf der das Nintendo-Logo draufklebt. Eigentlich sollte es der Menschheit bereits vorher zugänglich gemacht werden - zumindest der amerikanischen Menschheit. Denn laut Gail Tilden, ebenfalls eine langjährige Mitarbeiterin von Nintendo of America, und die erste Chefredakteurin von "Nintendo Power", hatte sie geplant, im Jahr 1991 jedem Abonnenten des Magazin ein Modul von "Super Mario Bros. 2" kostenlos zukommen zu lassen, damals bereits unter dem Namen "The Lost Levels". Eine Aktion, die sich im Jahr zuvor bereits bewährt hatte, als Nintendo mehrere Millionen Exemplare des bis dahin ziemlich erfolglosen RPGs "Dragon Warrior" kostenlos zu einem Abo dazupackte - was für viele amerikanische Spieler der Erstkontakt mit einem Japano-Rollenspiel war. Die Pläne für eine "Lost Levels"-Wiederholung waren bereits recht weit fortgeschritten, aber Nintendo of America entschied sich schlussendlich doch dagegen, um Spieler nicht mit dem doppelten Mario-Lottchen zu verwirren.

Aber zurück zu den All-Stars: Wie gesagt beinhaltet diese Sammlung alle vier NES-Abenteuer, grafisch und akustisch jeweils als komplettes und vollwertiges 16Bit-Remake - was echt nicht genug gewürdigt werden kann: Detaillierte und abwechslungsreiche Hintergründe statt einfarbiger Wände, sowie farbenprächtige sowie wesentlich flüssiger animierte Figuren erfreuen das Auge, wunderbar geremixte Soundtracks das Ohr, die Steuerung geht locker von der Hand, und es darf gespeichert werden.

Oder kürzer: Das ist selbst bis heute noch eine in absolut jeder Hinsicht empfehlenswerte Sammlung, die man mittlerweile auch ziemlich oft findet - zum Beispiel in einer eher lahmen Sonderedition auf Wii zum 25jährigen Geburtstag von Mario, sowie seit dem September 2020 auch als Teil des "Nintendo Switch Online"-Angebots. "Super Mario Bros. 2" erhielt bei dieser Aufmöbelungsgelegenheit auch gleich noch die eine oder andere kleine Verbesserung angetackert - so darf man jetzt zum Beispiel nach jedem Lebensverlust eine neue Figur wählen, und nicht nur nach jeder abgeschlossenen Welt. Es gibt auch mehr Leben zum Start sowie unendlich viele Continues, außerdem kann man sich jetzt nicht mehr in eine Falle buddeln - das Spiel ist hier also insgesamt etwas leichter geworden. Und der graue Shy Guy ist standardmäßig auch wieder drin.

Danach war eine ganze Weile Ruhe in Supermariobros2hausen, genau genommen bis zum 21. März des Jahres 2001 - dem japanischen Veröffentlichungsdatum des "Game Boy Advance", Nintendos erstem 32Bit-Handheld. Einer der vier direkt von Nintendo entwickelten Starttitel da war "Super Mario Advance" - im Grunde eine Portierung der "Super Mario Bros. 2"-Version aus "Super Mario All-Stars", aber mit diversen Erweiterungen: Wie zum Beispiel "Robirdo", einer übergroßen Roboter-Version von Birdo, der man hier und da begegnet. Oder eine Schnitzeljagd nach Yoshi-Eiern. Diverse neue Items. Oder erstmals eine Punktezahl im Spiel! Außerdem wurde das Spiel mit Tonnen an Extraleben sowie der Möglichkeit, nach einem Game Over wieder direkt im zuletzt besuchten Level weiterzumachen, nochmals einfacher gemacht. Und ein nettes Remake des Urvaters der Serie "Mario Bros." gab's auch noch obendrauf. Die wichtigste Neuerung aber war, dass ein Großteil der Figuren auf einmal mit einem sprachen - selbst die Bosse! Und genau hier feierte auch Luigis zittriges Näseln seinen Erstauftritt, knapp ein halbes Jahr vor dem GameCube-Spaß "Luigi's Mansion", der ebendieses Gejammer dann populär gemacht hat. In jedem Fall entspringt die Stimme dem allseits beliebten Charles Martinet.

Daneben gab es auch diverse gehackte Versionen des eigentlichen "Super Mario Bros. 2". Die in Anführungszeichen bekannteste davon dürfte wohl das 1991 erschienene "Super Wonderful Mario" sein, das im Spiel dann "Super Bros. 5" hieß, und nichts interessantes bot, das über das bekannte eigentliche Spiel hinaus ging. Es existiert auch ein billiges Public-Domain-Spiel namens "Mario Bros. II", das 1987 auf dem C64 erschien, und präzise gar nichts mit "Super Mario Bros. 2" zu tun hatte. 2005 ist ein Prototyp-ROM mit einer frühen Beta-Version des Spiels aufgetaucht, die entwicklungstechnisch als interessantes Bindeglied zwischen "Doki Doki Panic" und dem finalen "Super Mario Bros. 2" gilt, auf Ebay für 350 Dollar verkauft und dann von der Community logischerweise mit großem Hallo durchanalysiert wurde. Dabei stellte man fest, dass die Handlung ursprünglich noch leicht anders war, viele Animationen noch fehlten, diverse Objekte und Grafiken noch direkt aus "Doki Doki Panic" übernommen wurden, und einigen Figuren, Mario, Luigi und Peach, um genau zu sein, noch das Weiße im Auge fehlte - das kam erst in der finalen Version dazu. Und zwar, und das ist aus technischer Sicht ganz interessant, nicht etwa als zusätzlicher Teil der Grafik - denn das ging nicht, da jedes der vier Sprites, aus denen die Figuren zusammengesetzt werden, aus jeweils präzise vier Farben besteht, und Weiß da nicht dabei war. Die weiße Augenhaut, die Sklera, ist daher ein unorthodoxes fünftes Sprite - ein kleiner weißer Quader, der einfach auf der richtigen Höhe liegt, hinter den als transparent definierten Teilen der Köpfe.

Wer das Original heute nochmal spielen möchte, und damit meine ich das westliche *"Super Mario Bros. 2"*, der hat diverse Möglichkeiten dazu: Seit 2007 auf der Wii, seit 2012 auf dem 3DS, seit 2013 auf der WiiU, seit 2019 auf der Switch - und auf dem seit 2016 erhältlichen NES Classic Mini ist es natürlich auch enthalten. An *"Doki Doki Panic"* ranzukommen ist dagegen ungleich schwieriger - denn das hat seit seiner Ursprungsveröffentlichung auf dem Famicom Disk System nicht das kleinste weitere elektrische Licht mehr gesehen. Ist ja aber auch kein Wunder - die Rechte an den Figuren gehören nicht Nintendo, sondern Fuji TV, und die hatten nach dem Ende der Yume Kojo offenbar kein sonderlich gesteigertes Interesse mehr an deren Nutzung.

Aber zurück zu *"Super Mario Bros. 2"*: Ich würde wirklich jedem Freund von halbwegs kontrolliertem Gamepad-Gerühre mit Nachdruck ans Herz legen, diese mittelgroße Perle zu spielen, falls nicht eh schon lange geschehen. Ja, es hat weder den Weltruhm des ersten Teils, noch den Anbetungswürdigkeitsgeneralverdacht des dritten - aber genau dieses leicht Eigenbrötlerische macht einen großen Teil seines Charmes aus. Die Tatsache, dass es überhaupt existieren durfte, ist ja bis heute als mittelschweres Wunder zu betrachten - es nahm seinen Anfang als beklopptes Nebenprodukt einer heute komplett vergessenen Technologiemesse, und wurde nur in die Existenz gezwungen, weil ein amerikanischer Twentysomething das eigentliche zum Erfolg verdamnte Spiel doof fand, und mit dieser Meinung an den richtigen Stellen auch Gehör fand. Und dass das Resultat dann angesichts der Entwicklungsumstände auch noch qualitativ so ungefragt hochwertig ausfiel, setzt diesem speziellen Wunder dann auch noch die Extrawunderhaube auf.

Die allermeisten Spieler hatten seinerzeit keine Ahnung von dem Spiele-Switcheroo - aber, naja: Das Internet zum schnellen Austausch von Informationen gab's noch nicht, das Original-Mario2 kam nie aus Japan raus, so richtig verwunderlich ist das also kaum. In einigen wenigen Magazinen wie dem amerikanischen *"Electronic Game Player"* oder der fünften Ausgabe der hiesigen Power Play aus dem Jahr 88 wurde das zwar angesprochen, außerdem wurde 1991 in den USA der *"Mario Mania Player's Guide"* veröffentlicht, in dem die verknotete Herkunft des westlichen *"Super Mario Bros. 2"* beleuchtet wurde - aber es sollte noch bis 1993 und der Veröffentlichung von *"Super Mario All-Stars"* dauern, bis Nintendo die Existenz vom japanischen *"Super Mario Bros. 2"* offiziell zugeben würde. Und es spielte ja auch nicht die geringste Rolle - denn es war selbst damals schon für Nintendo nichts Ungewöhnliches, dass Spiele einer Reihe nicht zwangsläufigerweise etwas miteinander zu tun haben mussten. Die ersten paar *"Donkey Kong"*-Teile zum Beispiel waren grundverschieden, von der Anwesenheit eines Affen mal abgesehen. Der Sprung von *"Mario Bros."* zu *"Super Mario Bros."* war inhaltlich kilometerweit, genauso wie der von *"The Legend of Zelda 1"* zum ein Jahr darauf veröffentlichten zweiten Teil. Außerdem bin ein sehr großer Fan des hier an den Tag gelegten Pragmatismus: Jemand, der sich gut mit dem amerikanischen Markt auskannte, sagte klipp und klar: *"Dat Ding is scheiße, wir brauchen was anderes!"* - also wurde die größte Nottugend aller Zeiten aus der Tasche gezaubert, und aus einem Spiel einfach eine doppelte Mahlzeit gemacht. Bzw. sogar eine dreifache, denn das im Grunde gleiche Spiel wurde ja drei Mal veröffentlicht. Und dann später in aufgemöbelter Form gleich noch ein paar Mal. Sehr viel nintendoiger wird's eigentlich nicht.

Und ich finde das Resultat auch deutlich besser als das japanische *"Super Mario Bros. 2"*. Denn das war nicht viel mehr als ein rasch hingeworfenes Standalone-Addon des Originals; etwas, das man heute vermutlich als Romhack bezeichnen würde. Selbst Shigeru Miyamoto hat im Gespräch mit IGN auf der 2012er E3 zu Protokoll gegeben, dass er das westliche *"Super Mario Bros. 2"* mehr mag als das japanische - und ging sogar so weit zu sagen, dass dieser Teil neben dem ursprünglichen *"Super Mario Bros."* sein Lieblingsspiel der ganzen Serie sei. Und wer würde diesem Mann widersprechen wollen?

Im Nachhinein war es also die absolut korrekte Entscheidung, das japanische Spiel nicht in den Westen zu bringen, sondern *"Doki Doki Panic"* zu einem vollwertigen Mario-Abenteuer umzupinseln. Denn das sorgte nicht nur für ein sehr unterhaltsames Spiel, sondern hatte auch sehr deutliche Auswirkungen auf die Serie, die zum Teil noch heute zu sehen und zu spielen sind: Zum Beispiel wurden hier erstmals die bis heute gültigen Eigenschaften von Mario, Luigi, Peach und Toad definiert, die dann zum Beispiel im 2013er *"Super Mario 3D World"* auf der WiiU mit demselben Kader 1:1 übernommen wurden. Konzepte wie Schattenwelten oder Boni am Levelende, Figuren wie Shy Guys, Birdo, Bob-ombs, Ninjis oder die stachelkoppigen Pokeys - all die nahmen hier ihren Anfang! Mal ganz davon abgesehen, dass dieses Spiel die Wunderwelten des Vertikalscrollings in das Supermarioversum schmuggelte. Und im Grunde könnte man hier das Fundament für die Tonnen an Spin-Offs sehen, die der Klempner im Laufe seiner aktuell bereits 40-jährigen Karriere besucht hat. Denn *"Super Mario Bros. 2"* war der Beweis dafür, dass es an sich nicht sehr viel mehr als den bekanntesten Schnauzbart diesseits von Magnum braucht, um aus einem Nicht-Mario-Spiel ein Mario-Spiel zu machen.

Es macht zumindest mir sehr viel Spaß, darüber nachzudenken, in welche Richtung sich Mario wohl entwickelt hätte, wenn das Experiment *"Super Mario Bros. 2"* gescheitert wäre. Denn die Tatsache, dass dieses so ungewöhnliche, so freakige Spiel dennoch einen derartigen Erfolg feiern konnte, sorgte dafür, dass Nintendo nachfolgenden Teilen der Reihe immer mehr kreative Freiheit gönnte - wie die mannigfaltigen Verkleidungen in *"Super Mario Bros. 3"*, die meilensteinige Dreidimensionalität in *"Super Mario 64"*, die bizarre Wasserpumperei in *"Super Mario Sunshine"*, der völlige Design-Wahnsinn der *"Paper Mario"*-Reihe, das Planetengehapse in *"Super Mario Galaxy"*, die schon radikale Welten- und Stilfreiheit in *"Super Mario Odyssey"* - hätte es all das jemals gegeben, wenn dieses erste große Abweichen von einer bewährten Formel erfolglos geblieben wäre? Hm.

Und dennoch bleibt genau dieses Spiel bis heute eine sehr einzigartige Ausnahme im Mario-Kanon - denn es wird von Nintendo zwar nicht verleugnet, aber gleichzeitig auch nicht betont. Es gab nie eine offizielle Fortführung dieser Mario-Blutlinie, keine dedizierte Soundtrack-Veröffentlichung, keine wie auch immer geartete Rückkehr nach *"Subcon"* - *"Super Mario Bros. 2"* spielt noch nicht mal in einem der beiden *"Super Mario Maker"*-Teile eine nennenswerte Rolle, von einem Mini-Auftritt von Phanto in Teil 2 mal abgesehen, der auch nur ab Version 3.0.0. dazugepatcht wurde. Ja, es kam in der vor allem in den USA sehr populären 1989er TV-Serie *"The Super Mario Bros. Super Show!"* vor - aber die war extrem kurzlebig.

Liegt's daran, dass das Ende des Spiels in einer echt netten Vollbild-Animation enthüllt, dass Mario das komplette Abenteuer nur geträumt hat? Man hätte das natürlich zumindest erahnen können - die Welt, in der alles geschieht, heißt ja "*Subcon*", was nicht ohne Grund ans englische "*subconscious*" angelehnt ist. Aber trotzdem: Wieso weigert sich Nintendo derart beharrlich, diesem bis heute aus dem Mariobrei derart herausstechenden Spiel die Würdigung zukommen zu lassen, die es ohne Frage verdient hat? Ich hatte ja ein paar Hoffnungen in den 2012er 3DS-Titel "*New Super Mario Bros. 2*" gelegt - aber auch hier war der Name eine von langer Hand geplante Irreführung, denn natürlich hat dieses Goldmünzensammelmassaker mal wieder präzise gar nichts mit seinem Namenspaten zu tun.

Den spiele ich bis heute noch wirklich sehr gerne, immer wieder mal. Ja, "*Super Mario Bros. 2*" ist der freakige Cousin der Mario-Familie, der gerne zu bunte Hosen trägt, Bongos spielt und immer ein bisschen komisch riecht, aber mit dem man grundsätzlich eine echt gute Zeit haben kann. Fröhliche Farben, cleveres Leveldesign, viele frische Ideen - das Ding macht schlicht bekloppten Spaß. Außerdem war es für mich kurz nach der Wende mein allererster Kontakt mit dem NES überhaupt! Nintendo war da gerade auf großer Deutschland-Tour, mit Bussen voller NES- und Game-Boy-Spiele, die man da ausprobieren konnte. Also stand ich mehrere Nachmittage lang hintereinander zusammen mit meinem Kumpel Mario da an, also dem echten, ohne Schnäuzer, nur um jeweils ein paar Minuten lang "*Super Mario Bros. 2*", "*Solar Jetman*" oder "*Snake Rattle'n'Roll*" zu spielen. Hmmmm, gute Zeiten. Und gerade zu diesem Klapperschlangenabenteuer hätte ich auch noch einiges zu erzählen. Aber das ist ein Thema für einen anderen Podcast.

This Game Is Not Over!

Ausgewählte Links:

- Super Mario Bros. 2:
<https://www.mobygames.com/game/nes/super-mario-bros-2>
- Super Mario USA: <https://www.mobygames.com/game/nes/super-mario-bros-2>
- japanischer Ankündigungs-Trailer für die Yume Kōjō 87:
https://www.youtube.com/watch?v=c_W2vldGy0Q
- "Arabian Nights" von Yume Kōjo:
<https://www.youtube.com/watch?v=EskS1RVZCS8>
- Longplay von DDP: <https://www.youtube.com/watch?v=eI2ZeXv5rhw>
- Änderungen von DDP zu SMB2:
<https://web.archive.org/web/20070822150815/https://www.progressiveboink.com/archive/dokidokipanic.html>
- Miyamoto zu SMB2:
<https://www.ign.com/articles/2012/06/15/this-is-shigeru-miyamotos-favorite-mario-game>
- SMB2-Buch von Jon Irwin:
<https://bossfightbooks.com/products/super-mario-bros-2-by-jon-irwin>
- Erstausgabe der "Nintendo Power":
https://archive.org/details/Nintendo_Power_Issue001-Issue127/Nintendo%20Power%20Issue%20001%20July-August%201988
- diverse SMB2-Fernsehwerbungen: <https://youtu.be/rGvidwiVOb4>
- SMB2-Prototyp: [https://tcrf.net/Proto:Super_Mario_Bros._2_\(NES\)](https://tcrf.net/Proto:Super_Mario_Bros._2_(NES))
- die Rückkehr des grauen Shy Guy:
<https://twitter.com/PixelatedWah/status/895057083514486784>
- "Nuts for Nintendo" von ABC (1988):
<https://www.youtube.com/watch?v=yt4KG9ib8S4>