

# Dikke oude held Super Mario kan spectaculair springen

## Games

### Super Mario 3D World

Ondanks de kinderachtige uitstraling is Mario toch een van de beste games dit najaar.

Door **Niels't Hooft**

Op de dag dat de PlayStation 4 uitkwam, verscheen eind november ook Super Mario 3D World op de Wii U. Het zesde Mario-platformspel in zes jaar tijd, met dezelfde oncharismatische werkmansrol, dezelfde kinderachtige uitstraling en wéér de opdracht om de prinses te redden. Toch is het óók een van de beste games van het najaar. Volgens Metacritic.com krijgt het wereldwijd gemiddeld een 9,3 van recensenten, alleen misdaadgame Grand Theft Auto V wordt meer bejubeld.

Dit is moeilijk te begrijpen voor wie nog nooit een Mario-game heeft gespeeld. En moeilijk uit te leggen voor wie dat wel doet, omdat de argumenten met name in het domein van het gamedesign liggen. Waar je Grand Theft Auto volgens de regels van de cultuurkritiek kan uitleggen als eigentijdse satire, moet je bij Mario begrip opvoeren als superkrachten, hindernissen, timing en vaardigheid.

Kort samengevat: bij Mario gaat het niet om wie je bent en wat je wil, maar om hoe je het doet. Er schuilt een bepaalde schoonheid in de handelingen die je in dit spel moet uitvoeren. Dit geldt voor alle games, maar bij Mario speelt de esthetiek van de beweging een extra belangrijke rol.

De essentie van Mario ligt in zijn ba-



De **3D-versie van Mario** kan door vier spelers tegelijk worden gespeeld.

sisbewegingen: lopen en springen. Er zijn ontelbaar veel games waarin je dit kunt doen, toch voelt het zelden zo prettig aan als bij Mario. In het boek Game Feel van Steve Swink staat een nauwkeurige analyse van Mario's sprong. Zo blijkt de zwaartekracht drie keer hoger te zijn zodra Mario naar beneden gaat dan wanneer hij omhoog schiet. Er blijken zes simpele logische regels te zijn, waaruit een grote complexiteit voortkomt. Dit maakt dat het lang duurt voor spelers de sprong volledig onder controle hebben, een combinatie van beweging, momentum en timing.

Het spelen van Mario is een continu leerproces, en dat is nog vóór er andere elementen bij komen: honderden afzonderlijke designelementen per spel. In Super Mario 3D World zit een level waarin je Mario zelf niet ziet, maar wel zijn schaduw op de muur. Elders had dit een zelfstandige game kunnen zijn, hier is het na een paar minuten alweer voorbij.

Die elementen zijn ruwweg te verde-

len in superkrachten die Mario tijdelijk aanneemt en obstakels die op zijn weg komen, als kasten in een apenkooparcours. Sommige elementen zijn decennia oud, sommige gloednieuw, en in die mix ontstaat een sprankelende wisselwerking. Als Mario een kattenkostuum aantrekt en met scherpe nagels muren op kan rennen, treedt er een type verticaliteit op dat niet eerder in deze reeks zat. Nu kan de speler ineens hoge wanden gaan verkennen, waar uiteraard ook geheimen zijn verstopt.

Super Mario 3D World is de eerste 3D-versie die door vier spelers tegelijk kan worden gespeeld. Een significant nieuw element, dat door de holistische aanpak van de makers de gehele rest van de game beïnvloedt. De levels zijn ruimer opgezet, met veel splitsende paden, die echter nooit ver van elkaar af liggen. De configuratie van elementen is van een grote schoonheid, althans, voor wie kijkt door de lens van het gamedesign.

Mario 3D World voor Wii U. Vanaf € 50,-