



... ► Beurteilungen ► Jump&Run ► Yoshi's Island DS

Suche...

Yoshi's Island DS



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 6 Jahre

Vertrieb

Nintendo

Erscheinungsjahr

2006.12

Systeme

Nintendo DS

System im Test

Nintendo DS

Kurzbewertung

Grafisch begeisternswert und
spielerisch für jedes Alter gemacht



Spielbeschreibung:

"Yoshi's Island DS" beruht auf dem 1995 erschienenen "Super Mario World 2: Yoshi's Island", das seinerzeit einen der größten Verkaufserfolge überhaupt im Genre der Videospiele darstellte. Geändert hat sich mit der Neuerscheinung auf der kleinen, tragbaren Konsole Nintendo DS vor gut einem Jahr eigentlich nicht viel. So bezeichnen Fans des ersten Jump & Run-Abenteuers um den kleinen Langzungen-Dinosaurier Yoshi "Yoshi's Island DS" mehr als zusätzliche Erweiterung, die aber keine wesentlichen Veränderungen mit sich bringt und somit nicht als wirklicher Nachfolger zu bezeichnen ist. Trotzdem soll das keinen Grund darstellen, sich "Yoshi's Island" nicht zuzulegen, denn ein wenig aufgepäppelt wurde schon in Sachen Grafik und Sound wie auch im Gameplay, das mehr an die Nintendo DS mit seinen 2 Bildschirmen angepasst wurde. Zudem werden die Jugendlichen und Kinder, die den ersten Teil kennen eindeutig der Unterzahl sein, wenn überhaupt wirkliche Kenner dessen auszumachen sind.



Redaktion

Markus

Wollmann

Spieleratgeber-NRW

Die Geschichte zum Spiel erzählt sich wie folgt: Kamek, der fiese Magier mit fiesem Blick, entschließt sich kurzerhand dazu alle Babys in dem hier spielenden Fantasiereich zu entführen. Doch Kameks ebenso böse Helferlein gehen sowohl Baby Mario als auch Baby Peach durch die Lappen, die jedem Spieler, der sich halbwegs im Reich den Nintendo-Helden auskennt, bekannt sein werden. Übrig



Suche

Suchbegriff

Suchen

Spielesuche

Spieletitel

Suchen

[Erweiterte Suche](#)

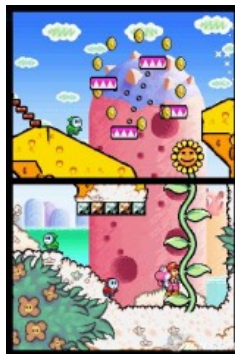
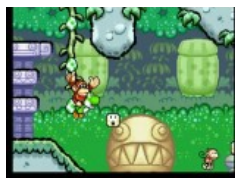
bleibt Baby Lige, das, wie schon 1995, auf Kameks wert entterntem Hochsitz eingesperrt wird. Die Yoshis sind es nun, die dazu antreten, Baby Peach und Baby Mario Hilfestellung zu leisten. Beide Jungspunde nehmen Platz auf dem Rücken der Yoshisaurier, die sich Level für Level abwechseln und sich in insgesamt fünf Kapiteln mit jeweils acht Leveln zu Kameks Schloss durchschlagen, aus dem Baby Luigi letztlich befreit werden will. Um die Gegner zu besiegen, die sich einem zur Genüge in den Weg stellen, wird nicht etwas mit scharfen Waffen gekämpft, sondern mit Eiern. Yoshi schafft es mit seiner langen Zunge jeden Gegner, der seiner Größe entspricht, aufzunehmen. Dieser verspeiste Gegner, kommt als Ei hinten wieder raus und dient als immer einsetzbare Waffe, die man unter Einsatz eines Steuerkreuzes benutzen kann. Natürlich geht es auch anders, klassisch, besser gesagt: So springe man einfach auf den Kopf des Gegners, der daraufhin mit lautem Knall zerplatzt.

Pädagogische Beurteilung:

Was den ersten Teil anno 1995 ausmachte, war die einzigartige Grafik, die auch heute noch auf Jung wie Alt und vor allem auf unsere Tester im Bürgerzentrum Deutz in Köln Eindruck machte. Es sieht tatsächlich so aus, als habe man dicke Wachsmalstifte auf den Bildschirm niedersausen lassen. Hinzu kommen dünne Holzstifte, die für die Feinheiten sorgen und deren Linien sich im Sekundentakt witzig, putzig auf und ab bewegen. Nicht zu vergessen Sticker aus Blumen und anderen niedlichen Geschöpfen, die selbst in aller Bösartigkeit immer noch niedlich genug wirken. So als säßen nicht erwachsene Spieldesigner an ihren Gerätschaften, sondern unschuldige Grundschüler, die ihr durchaus künstlerisches, aber noch unfertiges Talent zum ersten Mal unter Beweis stellen. Genau diese Entfernung zu einer grafischen Perfektion wurde als verdiente Innovation anerkannt.

Eine angenehme Abwechslung bietet also "Yoshi's Island DS", das unter diesem Aspekt gesehen mehrere Generationen anspricht. Zum einen die, die wissen, dass jedes Jump&Run-Spiel aus dem Mario-Kosmos für gute Unterhaltung und genügend Aktion steht. Zum anderen für die jungen Spieler, die sich von der eben beschriebenen Grafik und dem ebenso kindlichen Soundtrack angesprochen fühlen und auf diesem Wege Aktion und Unterhaltung kennen- und schätzen lernen.

Auch das Gameplay sorgt dafür, dass junge Spieler (ab ca. 6 Jahren) problemlos einsteigen können – was ja nicht immer der Fall ist, wenn infantile Optik vordergründig ist. Der Einstieg wird Schritt für Schritt und im Spiel selbst erklärt, ist vollends integriert, so dass man nicht wirklich einen Blick in das (ebenfalls gut aufgemachte und auch für das junge Alter informative) Handbuch werfen muss.



Für Abwechslung sorgen die unterschiedlich gestalteten Level, die mal im grünen und bunt leuchtenden Wald spielen, im abenteuerlichen Sumpfgebiet, im blau strahlenden Reich Neptuns oder in dunkleren Schlössern, die aber weit davon entfernt sind, als düster in Erscheinung zu treten. Auch nicht für 6-jährige. Auch die zu spielenden Figuren unterscheiden sich grundlegend, so dass auch die Motivation auf die volle Distanz gegeben ist. Mit Baby Mario auf dem Rücken kann man beispielsweise bestimmte Blöcke bespringen, die ohne ihn gar nicht auftauchen. Baby Peach hat einen rosa Schirm in petto, mit dem sie die aufsteigenden Winde nutzen kann und damit durch die Gegend schwebt. Baby Donkey Kong (der erst in einem späteren Level hinzustößt) ist, wie es einem Affen entspricht, ein Draufgänger und zerstört undurchdringbare Mauern aus Stein. Auch die Yoshis, die in sich in jedem Level in ihren bunten Farben abwechseln, können mal ausruhen und nutzen unterschiedliche Gefährten. Mal schlüpft man in einen Känguru-Beutel und lässt sich mit großen Sätzen durch die Gegend tragen. Dann besetzt man einen kleinen Bagger, der Sandstein in Luft auflöst, auch wenn es mal nach oben geht. Es steckt also mehr im Spiel drin, als auf den ersten Blick ersichtlich. Doch das war noch nicht alles.

Der Schwierigkeitsgrad nimmt von Kapitel zu Kapitel zu, aber nicht so stark, dass man von Überforderung sprechen könnte. Ältere Spieler (zwischen 12 und 15 Jahren) kritisierten derweil, dass es teilweise zu einfach sei und man selbst Endgegner zu schnell besiegen könne. Nebenbei sei aber gesagt, dass "Yoshi's Island DS" für Jugendliche noch genügend motivierende Möglichkeiten bietet, womit wir wieder bei den zusätzlichen Optionen sind. Denn da wo Kinder geradlinig und mit viel Mühe ins Ziel schlendern, bleibt es den älteren Spielern überlassen, die vielen Extra-Level und auch Minispiele freizuschalten. Ein Knochenjob, sind diese doch so gut versteckt, dass selbst Profis damit ihre Probleme haben. Somit ist das Spiel aber sehr gut unterteilt und bietet unterschiedliche Möglichkeiten bei unterschiedlichen Herangehensweisen und eben unterschiedlichem Alter.

Fazit:

"Yoshi's Island DS" bietet gerade für Kinder ab 6 Jahren die Möglichkeit sich an dem manchmal nicht einfach zu durchdringenden Genre des Jump&Run auszuprobieren. Die immens wichtige Spielerfolge sind auch für junge Spieler garantiert. Die kindliche Optik passt in diesem Fall auch perfekt zum Alter. Trotzdem werden ebenso

Jugendliche bedient, die mit dem Freischalten von zusätzlichen Leveln und Minispielen anspruchsvollere Ziele in Angriff nehmen können. Die oftmals leere Phrase von "Ein Spiel für Jung und Alt" trifft in diesem Fall hundertprozentig zu.



Beurteilung der Spieletester zuklappen

Bürgerzentrum Deutz

Deutzener Spielplatz

Bewertung Spielspass



Weiterempfehlen



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

powered by [cre8CMS](#)