



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

Suche...

Yoshi's New Island



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)

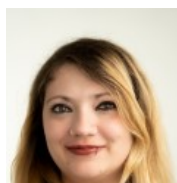
Pädagogisch
ab 8 Jahre

Vertrieb
Nintendo
Erscheinungsjahr
2014.03
Systeme
Nintendo 3DS
System im Test
Nintendo 3DS
Homepage des Spiels
[Link](#)
Kurzbewertung
Kunterbuntes Jump&Run mit Baby Mario und den Yoshis



Spielbeschreibung:

"Yoshi's New Island" ist das Remake des 1995 erschienen Super Mario World 2: Yoshi's Island für den Super Nintendo. In dem Spiel landet Baby Mario auf der Insel der Yoshis. Diese wollen ihn nun wieder mit seinem Bruder Baby Luigi vereinen und die Babys zu ihren richtigen Eltern bringen. Allerdings wurde Luigi von dem bösen Zauberer Kamek in Bowsters Namen entführt. Gemeinsam mit Baby



Redaktion,
Gruppenleiterin
Linda Scholz
Spieleratgeber-NRW,
OT St. Anna
Ehrenfeld

Suche

Suchbegriff

Suchen

Spielesuche

Spieletitel

Suchen

[Erweiterte Suche](#)

Mario und den Yoshis muss der Spieler verschiedene Welten bereisen, Level erforschen und Endbosse bezwingen. Hierzu können die Yoshis auf Gegner springen oder diese verschlucken und in Eier verwandeln. Mit diesen Eiern kann Yoshi schießen, um Gegner oder geheime Fragezeichen-Wolken zu treffen und Herzen oder Münzen zu bekommen.

Pädagogische Beurteilung:

Jump and Run

In den Leveln mussten die Tester genretypisch laufen, springen und Gegner besiegen, um das Ziel zu erreichen. Eine Zeitanzeige dient hierbei als Lebensenergie. Sobald Yoshi von einem Gegner getroffen wird, verliert er Baby Mario und muss dieses wieder einsammeln, da der Timer ohne Baby Mario abläuft. Ist der Timer auf 0, muss das Level neu gestartet werden.

Sind die ersten Abschnitte noch relativ einfach zu meistern, werden besonders die Sprungpassagen im Laufe des Abenteuers immer fordernder. Hier hilft Yoshis Flatterflug, mit dem er nach dem Sprung noch eine Zeit lang in der Luft flattern kann. Außerdem gibt es spezielle Türen. Sobald Yoshi diese betritt verwandelt er sich. So muss er beispielsweise in Form eines Hubschraubers oder U-Boots einen Parcours absolvieren.

Bunte Welten

Insgesamt gibt es sechs unterschiedliche Welten mit jeweils acht Leveln. Da die Welten alle thematisch unterteilt sind, gibt es beispielsweise eine Dschungel- oder eine Schneewelt. Die Grafik ist sehr bunt gehalten und gefiel den Testern gut. Das komplette Spiel sieht aus, als ob es mit Wachsmalstift gezeichnet worden ist. Das jeweils vierte und letzte Level einer Welt ist eine Burg mit einem Endgegner. Dieser ist hierbei stets ein normaler Gegner, der von Kamek um ein Vielfaches vergrößert wurde. Yoshi muss also gegen eine Riesen-Variante der normalen Gegner antreten. Meist muss er diese mit Eiern beschießen, die jeweilige Taktik mussten die Spieler jedoch erst herausfinden.

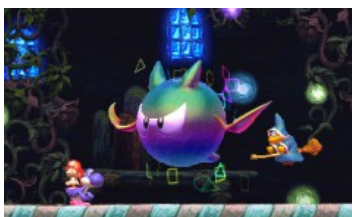
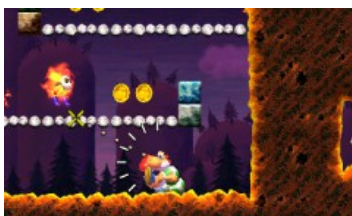
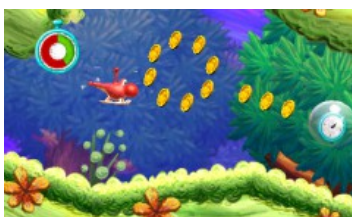
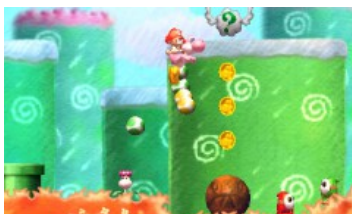
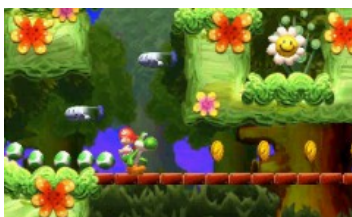
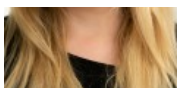
Viel zu entdecken

In jedem Level konnten die Tester 100% erreichen. Hierzu mussten sie mit voller Energie am Ziel ankommen und alle versteckten Objekte eingesammelt haben. Diese Objekte sind immer fünf versteckte Blumen und 20 rote Münzen. „Am Anfang ist es noch einfach die versteckten Sachen zu finden. Später muss man ganz schön gut suchen“ (Tester 10 Jahre).

Zusätzlich verfügt das Spiel über einen Mehrspieler-Modus. Hier können die Spieler in Minispielen gegeneinander antreten. Allerdings werden hierfür zwei Nintendo 3DS Geräte benötigt.

Fazit:

Die Tester hatten viel Freude an der bunten Grafik, der fröhlichen Atmosphäre und den unterschiedlichen Welten und Leveln. Das Spiel fordert Geschick und Reaktionsschnelligkeit. Die Geschichte und Anleitung werden mit Text wiedergegeben, allerdings werden die Erklärungen zu der Steuerung auch durch Bilder erläutert. Die Tester waren sich jedoch einig, dass besonders die späteren Level knifflig sind, weshalb Kinder unter 8 Jahren ihre Probleme haben könnten. „Junge Kinder sind bestimmt schnell frustriert, wenn die immer wieder an der gleichen Stelle runterfallen“ (Tester 10 Jahre).



Siehe auch

- [Yoshi's Island DS](#)



Beurteilung der Spieltester zuklappen



Spieltester

OT St. Anna Ehrenfeld

Köln

Bewertung Spielspass



[Druckansicht](#)

Weiterempfehlen



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

powered by [cre8CMS](#)